

COMPAGNIA

TPO



prato - italy

interactive theatre in immersive environments







Kindur *vita avventurosa delle pecore in Islanda*
Play Please! *atelier musicale interattivo*

Barocco
Saltbush
Farfalle

CCC "la trilogia dei giardini"
 Il Giardino Giapponese
 Il Giardino Dipinto
 Il Giardino Italiano

Compagnia TPO

Kindur *the adventurous life of sheep in Iceland*

Play Please! *interactive musical atelier*

Barocco

Saltbush

Butterflies

CCC 'the gardens' trilogy'

The Japanese Garden
 The Painted Garden
 The Italian Garden

Technical consulting, *research and development*

Artistic curriculum, *participation in international festivals*

Credits

pag 4

pag 10

pag 22

pag 34

pag 46

pag 54

pag 66

pag 82

pag 94

pag 96

Compagnia TPO

Visual, emotional and immersive theatre. Space is the protagonist in TPO's shows with its images, colours and sounds. Thanks to the use of interactive technologies every show is transformed into a 'sensitive' environment where the thin border between art and play can be experienced. Dancers, performers and the audience itself interact with each other exploring new expressive forms that go beyond language and cultural barriers.

Between 2002 and 2007, TPO devised the 'CCC [children's cheering carpet]' concept: a large dance mat, 'able' to animate sounds and images through pressure sensors. A 'magic' carpet where, through movement and touch, it is possible to explore imaginary gardens devised to create access places in the world of art.

On this basis three virtual gardens have been created (Japanese, Oriental and Italian). Thanks to the success of this trilogy, TPO has taken part in numerous prestigious festivals worldwide extending its collaborations as far as Australia, where in 2009 'Saltbush' was created, with Italian and aboriginal artists.

Between 2008 and 2009 the group continued its research exploring new technologies, for example the use of motion-tracking and the building of interactive props able to make the theatrical relationship between the body, the stage and images more sophisticated. Hence two shows were created, 'Butterflies' and 'Barocco', in which the audience is immersed in a refined tactile, and fairytale-like landscape.

In 2010 the group devoted its attention to the world of music, creating the atelier called 'Play Please!'. In this project the stage is composed of light beams and luminous props which, with the use of sensors, act as imaginary musical instruments, designed to arouse the curiosity of children to explore, play and create.

Between 2010 and 2011 the company realized 'Kindur, *the adventurous life of sheep in Iceland*', a project in which also spectators from the audience can interact on stage. Three dancers interpret the saga of the seasonal journey of sheep in Iceland while kids, wearing a 'magic' woollen heart, take part in a more direct and immersive way in this charming adventure in nature.

Prizes

Feten 2010, Premio especial del jurado a las nuevas propuestas escénicas
Gijón (ES)

New England Foundation for the Arts, National Dance Project 2010
Boston, MA (USA)

Teatri di Vita 2007, Premio della giuria dei ragazzi
Porto Sant'Elpidio (IT)

ADE 2004, Art Digital Era
Polverigi (IT)

ETI Stregagatto 1999 and 1983
Roma (IT)

Personnel

TPO is based in Prato (Italy) at Teatro Fabbrichino and works as a company in residence at Teatro Metastasio Stabile della Toscana. The company's directors are Davide Venturini and Francesco Gandi, they work together with Elsa Mersi (digital design), Spartaco Cortesi (sound design), Rossano Monti and Martin von Günten (engineering), Stefania Zampiga (collaboration on script), Fiamma Ciotti Farulli (costumes), Francesco Michi, Luca Farulli (art consulting).

The multimedia consoles are run by Massimiliano Fierli, Saulo D'Isita, Niccolò Gallio, Alberto Martino, Francesco Taddei, Saverio Damiani, Marco Galardi, Dario Panichi, Andrea Fincato.

The tour management is run by Valentina Martini, Valeria Castellaneta, Francesca Murador, Chiara Saponari, Lina Troisi.

TPO operates with the support of: 'Ministero per i Beni e le Attività Culturali - Dipartimento dello Spettacolo' e 'Regione Toscana - Settore Spettacolo e progetti speciali per la cultura'.

Compagnia TPO

Teatro visivo, emozionante, immersivo. Negli spettacoli del TPO il protagonista è lo spazio scenico, le immagini, i suoni, i colori. Grazie all'uso di tecnologie interattive ogni spettacolo si trasforma in un ambiente "sensibile" dove sperimentare il confine sottile tra arte e gioco. Danzatori, performer o il pubblico stesso interagiscono insieme esplorando nuove forme espressive oltre le barriere di lingua e cultura.

Tra il 2002 e il 2007, il TPO ha ideato il concept teatrale "CCC [children's cheering carpet]", un grande tappeto da danza capace di animare suoni e immagini tramite sensori a pressione. Un "tappeto magico", dove è possibile esplorare, con il tatto e il movimento, dei giardini immaginari pensati come luoghi d'arte.

Su questa base sono stati creati tre giardini virtuali (giapponese, orientale, italiano). Il successo di questa trilogia ha permesso al TPO di partecipare a numerosi e prestigiosi festival di teatro in tutto il mondo ed ampliare le proprie collaborazioni approdando in Australia, dove nel 2009 è stato realizzato lo spettacolo "Saltbush" con artisti italiani e di provenienza aborigena.

Tra il 2008 e il 2009 il gruppo ha proseguito la propria ricerca sperimentando nuove tecnologie, come ad esempio l'uso della motion-tracking e la costruzione di oggetti di scena interattivi in grado di rendere più elaborato il rapporto teatrale tra il corpo, la scena e le immagini. Nascono così due spettacoli, "Farfalle" e "Barocco", che immergono il pubblico in un paesaggio visivo tattile, raffinato e fiabesco.

Nel 2010 il gruppo ha dedicato la propria attenzione al mondo della musica creando l'atelier "Play Please!". In questo progetto la scena è composta da fasci di luce ed oggetti luminescenti che, grazie all'uso di sensori, agiscono come strumenti musicali immaginari a disposizione dei bambini, mettendo così in moto la loro voglia di curiosare e creare suoni.

Tra il 2010 e il 2011 la compagnia ha realizzato "Kindur, vita avventurosa delle pecore in Islanda", un progetto dove anche il pubblico dalla platea è in grado interagire sulla scena. Tre danzatrici interpretano la saga del viaggio stagionale delle pecore islandesi mentre i bambini, indossando un "magico" cuore di lana, possono partecipare in modo più diretto e immersivo a questa affascinante avventura nella natura.

Premi

Feten 2010, Premio especial del jurado a las nuevas propuestas escénicas
Gijon (ES)

New England Foundation for the Arts, National Dance Project 2010
Boston, MA (USA)

Teatri di Vita 2007, Premio della giuria dei ragazzi
Porto Sant'Elpidio (IT)

ADE 2004, Art Digital Era
Polverigi (IT)

ETI Stregagatto 1999 e 1983
Roma (IT)

Chi siamo

Il TPO ha sede a Prato presso il Teatro Fabbrichino ed opera come compagnia in residenza del Teatro Metastasio Stabile della Toscana. Il team creativo, diretto da Davide Venturini e Francesco Gandi, è composto da Elsa Mersi (digital design), Spartaco Cortesi (sound design), Rossano Monti e Martin von Günten (engineering), Stefania Zampiga (collaborazione ai testi), Livia Cortesi (oggetti e scene), Fiamma Ciotti Farulli (costumi), Francesco Michi, Luca Farulli (consulenza artistica).

Le consolle multimediali sono dirette da Massimiliano Fierli, Saulo D'Isita, Niccolò Gallio, Alberto Martino, Francesco Taddei, Saverio Damiani, Marco Galardi, Dario Panichi, Andrea Fincato.

Il tour management è gestito da Valentina Martini, Valeria Castellaneta, Francesca Murador, Chiara Saponari, Lina Troisi.

Il TPO opera con il sostegno di: "Ministero per i Beni e le Attività Culturali - Dipartimento dello Spettacolo" e "Regione Toscana - Settore Spettacolo e progetti speciali per la cultura".



kindur

the adventurous life of sheep in Iceland

'If your heart lights up, your turn has come to join the group of sheep travelling through the mysterious and cold lands of Iceland'

Fabrizio Pecori, *My Media*

Kindur, the adventurous life of sheep in Iceland

In Icelandic 'Kindur' means 'sheep' and this is a show dedicated to Iceland seen through the eyes of its adventurous sheep. All the territory of this island is pervaded by a fairytale like aura. From the white of its glaciers to northern lights, from geysers to the rumble of gigantic waterfalls, this is a country where every natural element seems animated by mysterious forces. It is here where a rock can become a troll and it is in its solitary moors that elves exert their magical power. In this scenery even the humblest animals live their own adventurous life, worth the thousand-year tales characterizing Iceland. The sheep, locked inside a pen for the cold season, they can then taste full freedom traveling by themselves or in small groups from spring to autumn. In their quest for food they have the opportunity to dip inside the remotest nature and visit its more or less 'hidden' inhabitants. In their journey the sheep protagonists of 'Kindur' show us this secret world, strong and fragile at the same time, capable of communicating children the extraordinary beauty of nature. In 'Kindur' the story of three sheep develops parallel to the cycle of seasons: it starts in autumn, with the wind storming the pen, and moves on to late summer. It will be a dangerous, heroic journey, the fairytale of a nature that is legend, music, and other meetings.

For this project TPO has devised a 'sensitive' stage, where audiences, especially the youngest generations, can enter, immerse in the various natural environments and play thanks to the use of digital technologies. Inside this space the audience and the performers can draw, produce sounds, interact with images or the elements present onstage, inside the context of an atelier. Play, dance, visual narration become part of an original artistic creation interpreted by dancers and the audience.

from 5 years old



Kindur, *vita avventurosa delle pecore in Islanda*

"Kindur" in islandese significa "pecore" e questo è uno spettacolo dedicato all'Islanda vista attraverso gli occhi delle sue pecore avventurose. Tutto il territorio di quest'isola è pervaso da un'aura fiabesca. Dal bianco dei ghiacciai all'aurora boreale, dai geyser al fragore di cascate gigantesche, questo è un paese dove ogni elemento naturale sembra animato da forze misteriose. E' qui che una roccia può diventare un troll ed è nelle sue brughiere deserte che gli elfi esercitano il loro potere magico. In questo scenario anche gli animali più umili vivono una vera e propria vita avventurosa, degna dei racconti millenari che contraddistinguono l'Islanda. Le pecore, chiuse dentro all'ovile per la stagione fredda, possono poi gustarsi la piena libertà, viaggiando solitarie o a piccoli gruppi, dalla primavera all'autunno. Nella loro ricerca di cibo hanno modo di immergersi nella natura più remota e frequentarne gli abitanti più o meno "nascosti". Nel loro cammino le pecore protagoniste di "Kindur" ci mostrano questo mondo segreto, forte e fragile allo stesso tempo, capace di comunicare ai bambini la straordinaria bellezza della natura. In "Kindur" la storia di tre pecore si sviluppa parallela al ciclo delle stagioni: nasce in autunno, con il vento che tempesta l'ovile, e prosegue fino alla tarda estate. Sarà un viaggio pericoloso, eroico, la fiaba di una natura che è leggenda, musica ed altri incontri.

Il TPO ha realizzato per questo progetto uno spazio scenico "sensibile" dove il pubblico, soprattutto quello dei più piccoli, può entrare in scena, immergersi nei vari ambienti naturali e giocare grazie all'uso di tecnologie digitali. Il pubblico e i performer possono disegnare nello spazio, produrre suoni, interagire con le immagini o gli elementi presenti sulla scena in un contesto di atelier. Il gioco, la danza, il racconto visivo diventano quindi parte di una creazione artistica originale interpretata da danzatori e pubblico.







Kindur, *the adventurous life of sheep in Iceland*

credits

artistic direction Francesco Gandi, Davide Venturini

choreography Anna Balducci, Erika Faccini, Paola Lattanzi

dance for three performers

digital design Elsa Mersi

computer engineering Rossano Monti, Martin von Günten

sound design Spartaco Cortesi

percussions / recordings Alessandro Benedetti, Stefano Doretti

costumes Fiamma Ciotti Farulli

props Livia Cortesi

collaboration on concept Stefania Zampiga

a coproduction with Teatro Metastasio Stabile della Toscana



PLAY PLEASE!

interactive musical atelier

'Play Please is an atelier with a high degree of interactivity devoted to young spectators who, it is really the case to say, 'play music with their feet' and not only'.

Melina Ruberti, My Media

Play Please!

interactive musical atelier

Imagine we are inside a big musical instrument and imagine that as we move we can create music and drawings with the simplicity of a game. Indeed, as we know, we can play a game, but we can also play an instrument or a part in a performance. First of all, 'play' means 'having fun'; and as we have fun, the big instrument we are in becomes a musical atelier, where children are invited to participate and 'experiment' their own gestures as a form of composition, a creative exercise for a collective musical score. 'Play Please!', devised by TPO company, is an itinerary of musical stations created by light; it seems like there is only light where we move, but this light is sensitive, thanks to sensors which, like the strings of an imperceptible guitar, transform our movements into sounds and images. In this show we play sounds and we draw with light, as well as with luminescent ropes and other 'toy-props', and more simply with our hands or our whole body, in a particular environment whose aesthetics is conceived to set in motion the curiosity of children and adults to explore, play and create.

The thread running through this 'atelier of luminous sounds' is a refrain constantly taken up through the theatrical action that is divided into four parts, each part representing the four phases of a composition that will be completed by the end of the game.



Play Please!

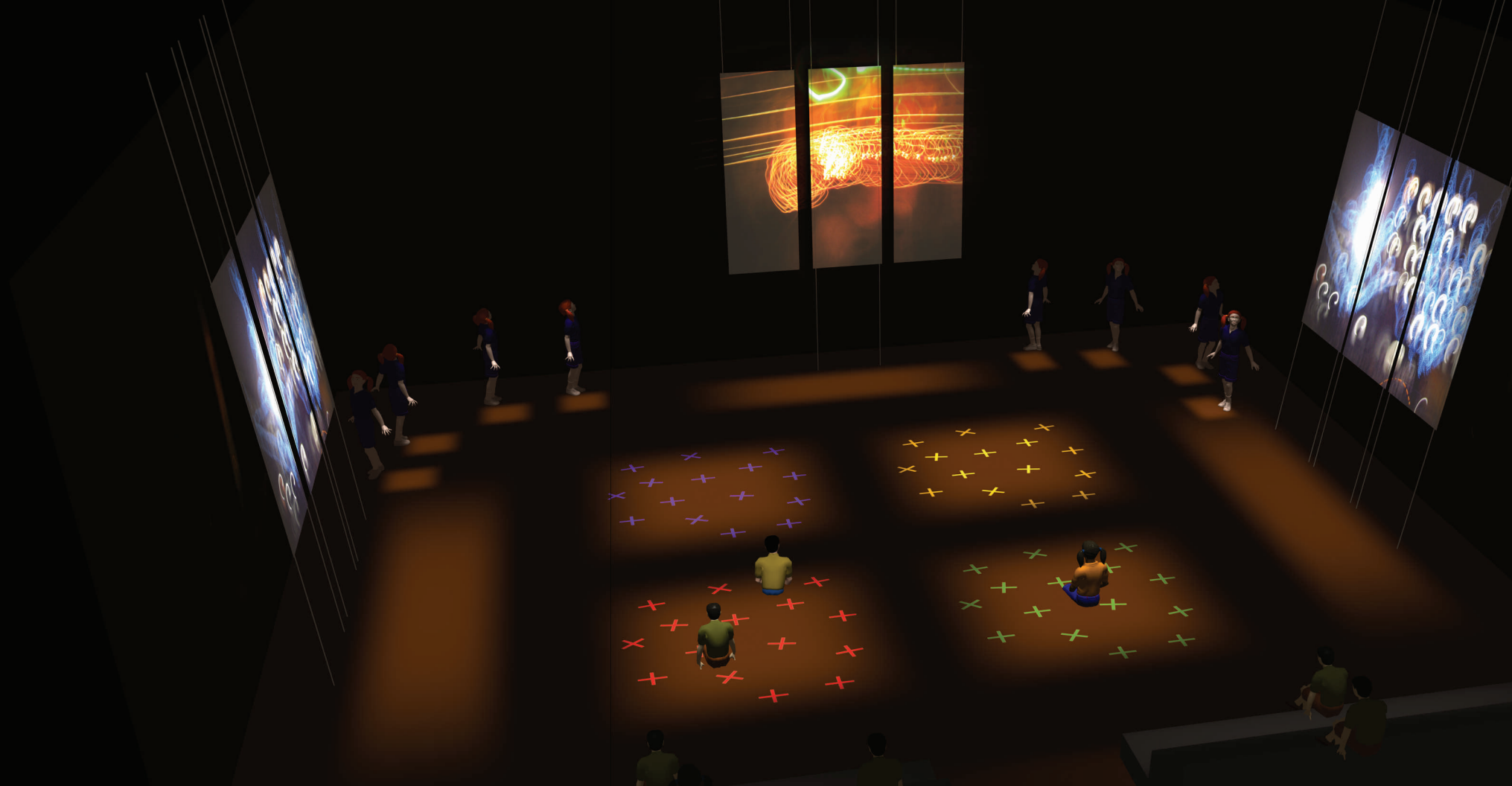
atelier musicale interattivo

Immaginiamo di essere all'interno di un grande strumento musicale e immaginiamo che il nostro movimento possa creare musica e disegni nello stesso tempo con la semplicità di un gioco. "Play" in inglese vuol dire tante cose: "giocare", "suonare", "fare teatro". Giocando e suonando, il grande strumento nel quale ci troviamo diventa una piccola fabbrica di suoni, dove tutti i bambini sono invitati a partecipare e sperimentare il gesto come forma di composizione, esercizio creativo per una partitura musicale collettiva. "Play Please!" creato dalla compagnia TPO è un atelier musicale composto da postazioni interattive "luminose": apparentemente c'è solo la luce dove ci muoviamo, ma questa è sensibile, grazie a sensori che, come corde di una chitarra impalpabile, trasformano i nostri movimenti in suoni e immagini. Si suona e si dipinge con la luce, ma anche con corde luminescenti o altri oggetti-giocattolo, e più semplicemente con le mani o tutto il corpo, in un ambiente predisposto a mettere in moto la voglia di curiosare, giocare e creare, propria dei bambini.

Il filo conduttore di questo "laboratorio dei suoni luminosi" è un ritornello che viene continuamente rincorso attraverso un itinerario teatrale suddiviso in quattro tempi, che rappresentano a loro volta quattro fasi di una composizione che verrà ultimata alla fine del gioco.







Play Please!

interactive musical atelier

credits

artistic direction Francesco Gandi, Davide Venturini

choreography Anna Balducci

dance for two performers

interaction and visual design Elsa Mersi

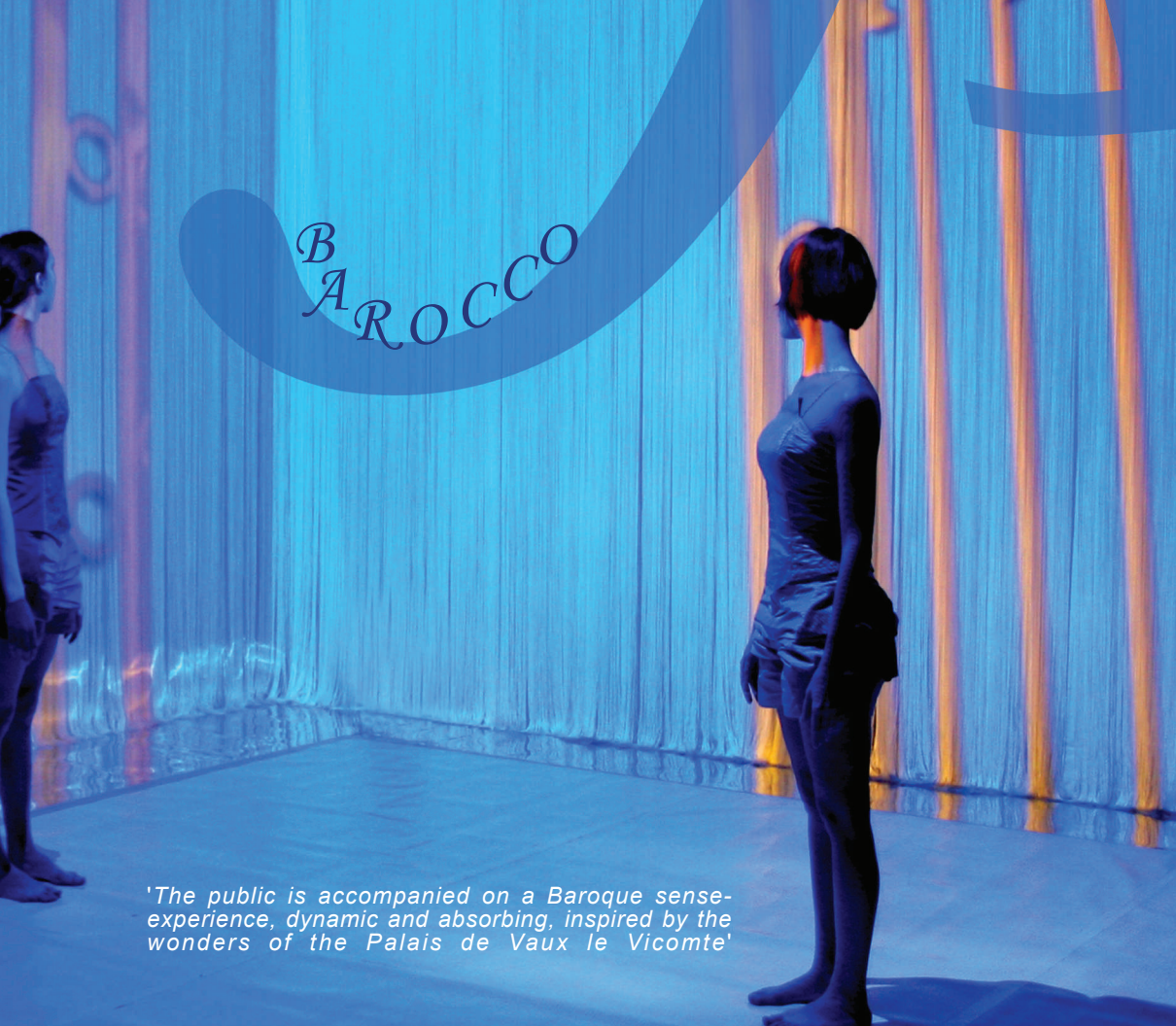
sound design Spartaco Cortesi

computer engineering Rossano Monti

costumes Fiamma Ciotti Farulli

props Livia Cortesi





'The public is accompanied on a Baroque sense-experience, dynamic and absorbing, inspired by the wonders of the Palais de Vaux le Vicomte'

Barocco

'Barocco' is a play on wonder, a journey through an enchanted castle, intended to appeal to both children and grown-ups. The performance consists of a dance set in imaginary rooms and locations: the music room, the baroque theatre, the picture gallery, the hall of mirrors, the grand ballroom, the make up room and the royal garden. Each of these places has ongoing surprises in store for us and lures our eyes and ears into entering a world, where everything can be transformed thanks to the touch of beauty. Onstage two dancers enable us to visit this special environment step by step, and to savour its sensitive spaces. On this stage we see a whole series of tricks and bizarre sights: the wind opens doors, moves curtains, and carries us aloft where we float in the air like soap bubbles. In this way we find ourselves immersed in those images of baroque art that are closest to the imaginary world of children, its flights and leaps. The dance enables us to enter a play of revolving rooms, where the scene is in a continuous movement like a cardboard toy theatre where everything is taken apart and reassembled. The castle is not only the setting but also the protagonist of this choreography, which reveals its features and its secrets. The public is led inside a baroque 'sensorial' experience, dynamic and absorbing, inspired by the wonders of the Palace of Vaux-le-Vicomte in France.

'Baroque' makes use of large-scale video projections and interactive technologies capable of acting live on images and sounds through performer's actions. In the last few years the group has developed a theatrical poetics based on the creation of 'sensitive' environments, in which the public or the performers are in close contact with the stage, thanks to the use of hidden, computer-operated sensors.



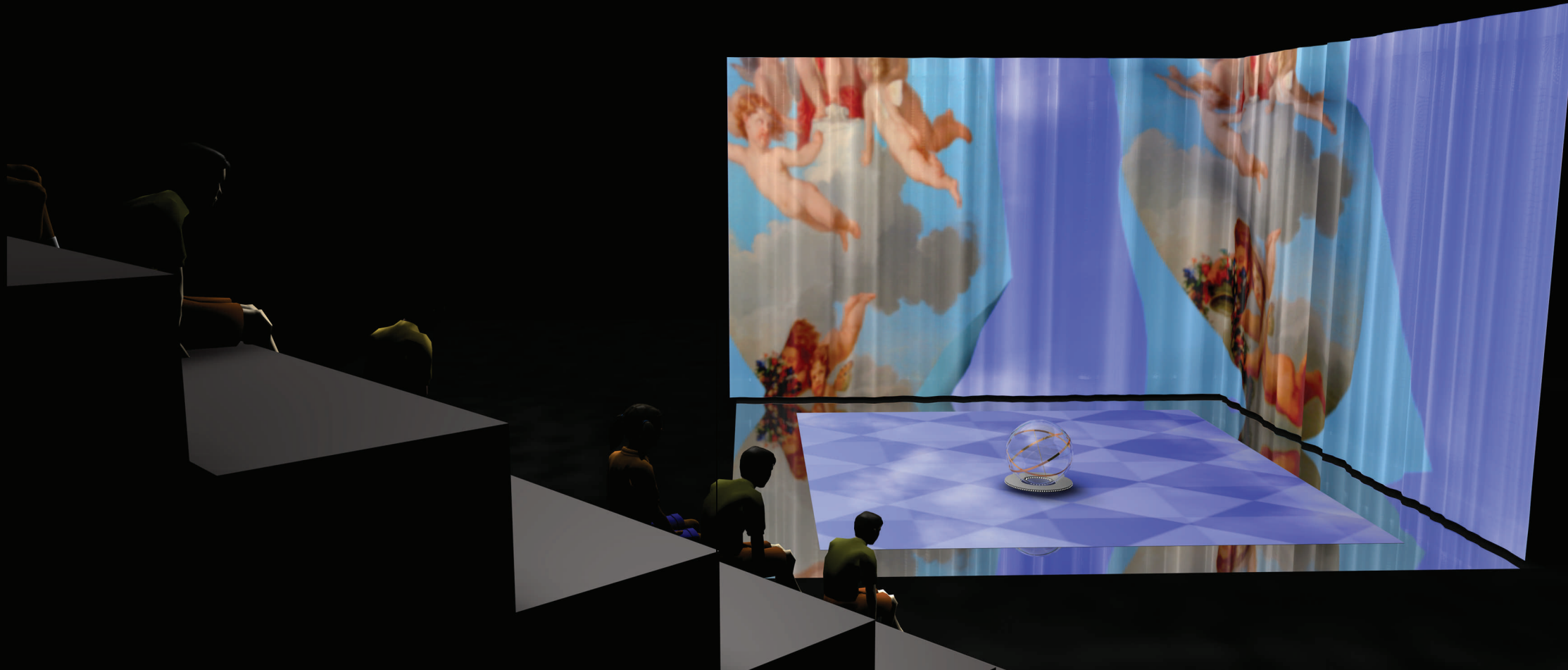
Barocco

"Barocco" è un gioco sulla meraviglia, un viaggio in un castello incantato, rivolto a bambini e adulti. Lo spettacolo è una danza ambientata all'interno di stanze e luoghi immaginari: la stanza della musica, la sala degli specchi, il teatrino barocco, la pinacoteca, il giardino reale. Ciascuno di questi ambienti riserva sorprese continue e invita i nostri occhi e le nostre orecchie ad entrare in un mondo dove tutto si può trasformare grazie al soffio della bellezza. Sulla scena due danzatrici ci permettono di visitare, a piccoli passi, questo luogo speciale e a gustare i suoi ambienti sensibili. In questo palcoscenico si susseguono trucchi e immagini bizzarre: il vento apre porte, muove sipari, ci porta in alto e noi vaghiamo nell'aria come bolle di sapone. In questo modo ci troviamo immersi in quei segni dell'arte barocca che più si avvicinano all'immaginario bambino, ai suoi voli, ai suoi salti, ai suoi slanci. La danza ci permette di entrare in un gioco di stanze girevoli, dove lo spazio scenico è in continuo movimento come in un teatrino di carta dove tutto si disfa e si ricompone. Il castello è lo scenario ma è anche il protagonista di questa coreografia che ne rivela le tracce e i segreti. Il pubblico viene accompagnato in una esperienza sensoriale barocca, dinamica ed immersiva, ispirata alle meraviglie del palazzo di Vaux-le-Vicomte in Francia.

"Barocco" utilizza videoproiezioni su grande formato e tecnologie interattive in grado di agire dal vivo sulle immagini e sui suoni, attraverso le azioni dei performer. Negli ultimi anni il gruppo ha sviluppato una poetica teatrale basata sulla creazione di ambienti "sensibili", dove il pubblico o i performer sono in stretta relazione con la scena grazie all'uso di sensori nascosti comandati via computer.







Barocco
credits

artistic direction Francesco Gandi, Davide Venturini

choreography Paola Lattanzi

dance for two performers

digital design Elsa Mersi

sound design Spartaco Cortesi

computer engineering Rossano Monti, Martin von Günten

singing Annapia Capurso

voice-over Claudie Decultis, Ana Sala Montoro

costumes and objects Fiamma Ciotti Farulli

scenes Livia Cortesi

collaboration on script Stefania Zampiga

a coproduction with Teatro Metastasio Stabile della Toscana

Saltbush

*'It is involving,
engaging, theatrical
magic that could and
should play any
theatre in the world'*

Sunday Mail



Saltbush

'Saltbush' is a journey through the landscape and the culture of the Australian aborigines. The project is the result of a collaboration between Teatro Metastasio, TPO company and the Come Out Festival of Adelaide. The story is based on the journey on foot across Australia of two friends from different backgrounds. During the walk the two protagonists meet a mysterious and charming singer, a spiritual guide who takes them over rivers, a city environment, the desert, the sea.

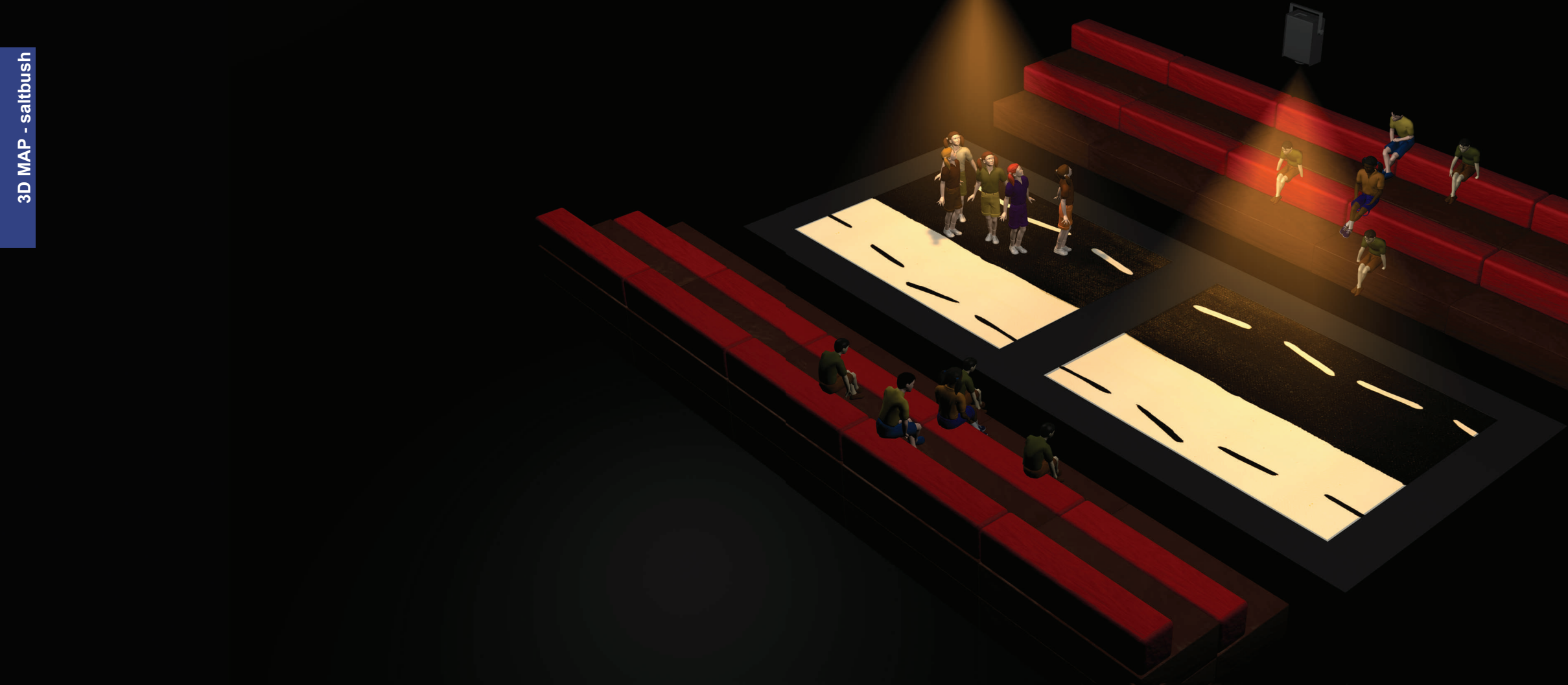
The pointillist paintings created by the aboriginal artist Delwyn Mannix and the live songs by Lou Bennett who reinterprets traditional instrumental music, are the background for the stage machinery based on interactive images and sounds devised by TPO. The show has 'Saltbush' as a title, the name of an aboriginal plant found in the outback of Australia and representing a shared symbol between aboriginal communities. The show was presented at the Sydney Opera House and was received with great favour by Australian audiences.



Saltbush

"Saltbush" è un viaggio nel paesaggio e nella cultura degli aborigeni d'Australia. Il progetto nasce da una collaborazione artistica tra il Teatro Metastasio, la compagnia TPO e il festival Come Out di Adelaide, Australia. Il racconto si basa sul viaggio a piedi attraverso l'Australia di due amici provenienti da diversi background. Durante il cammino i giovani protagonisti incontreranno una cantante misteriosa e affascinante, una guida spirituale che li condurrà attraverso i fiumi, l'ambiente urbano, il deserto, il mare.

La pittura puntiforme creata dall'artista aborigena Delwyn Mannix e i canti dal vivo di Lou Bennett che reinterpretano la musica strumentale tradizionale, fanno da sfondo alla macchina scenica basata su immagini e suoni interattivi ideata dal TPO. Lo spettacolo ha come titolo "Saltbush", nome di una pianta diffusa in tutto l'interno dell'Australia, che rappresenta un simbolo condiviso tra le comunità aborigene. Il lavoro è stato presentato anche alla Sydney Opera House ed è stato accolto con molto favore dal pubblico australiano.



co-artistic direction Jason Cross, Davide Venturini

choreography Deon Hastle, Anna Balducci

dramaturgy Sasha Zahra

performer/composer/musician Lou Bennett

dance for two performers

painting Delwyn Mannix

digital design Elsa Mersi

sound design Spartaco Cortesi

computer engineering Rossano Monti

costumes Fiamma Ciotti Farulli

artistic collaborations Francesco Gandi, Stefania Zampiga

executive producer Lee Cumberlidge

a coproduction with Insite Arts (Australia) and Teatro Metastasio Stabile della Toscana





FARFALLE BUTTERFLIES PAPILLONS

"Beautiful botanical images and captivating rainforest sounds emerge from every direction, the evolution from caterpillar to butterfly has never been so brilliantly staged"

Wexner Center for the Arts, Columbus, Ohio

Butterflies

Watch a butterfly move. The fluttering of its wings looks as if a paintbrush were painting on the air; but it also looks like a dance. This delightful dance sometimes lasts but a day, it all happens between dawn and sunset. And now look: there is a landscape, in it there are an egg, a larva, a caterpillar, a butterfly, a swarm of butterflies. They are beautiful, colorful, they flutter in the wind, they whirr in your ear. They are ballerinas painting on air with their great wings.

Onstage there is a butterfly house made of gauze and colorful images projected onto a white carpet and two big wings enwrapping all the space. Two dancers move, play, paint in the air; they are light and invite the audience to discover a fascinating process, the slow metamorphosis which transforms a chrysalis into a butterfly.

In the show children are in an immersive space, interact with images and sounds and thanks to the use of hidden sensors, they can dance, paint, or simply be taken by the poetry of this surprising scenery.

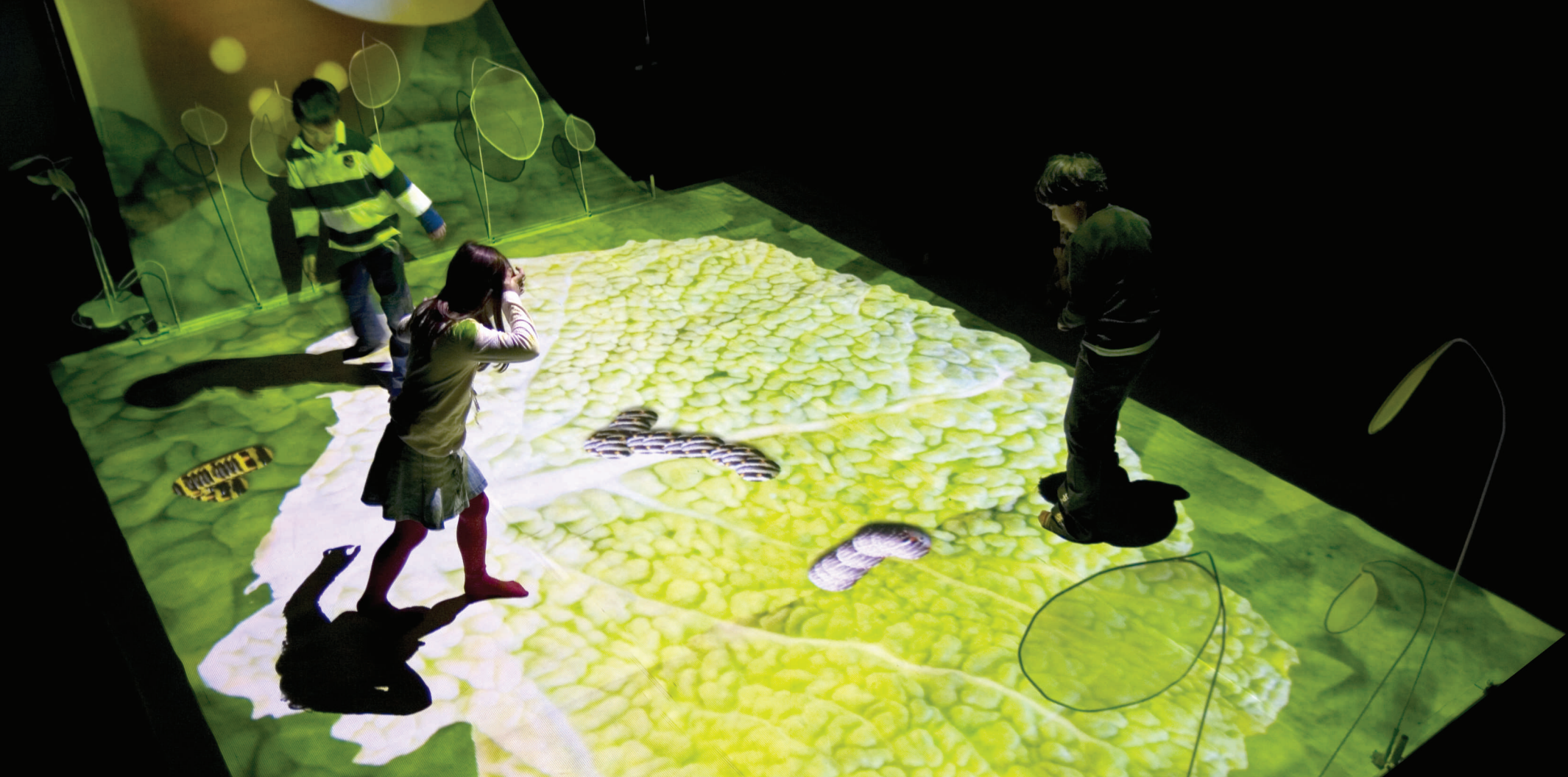


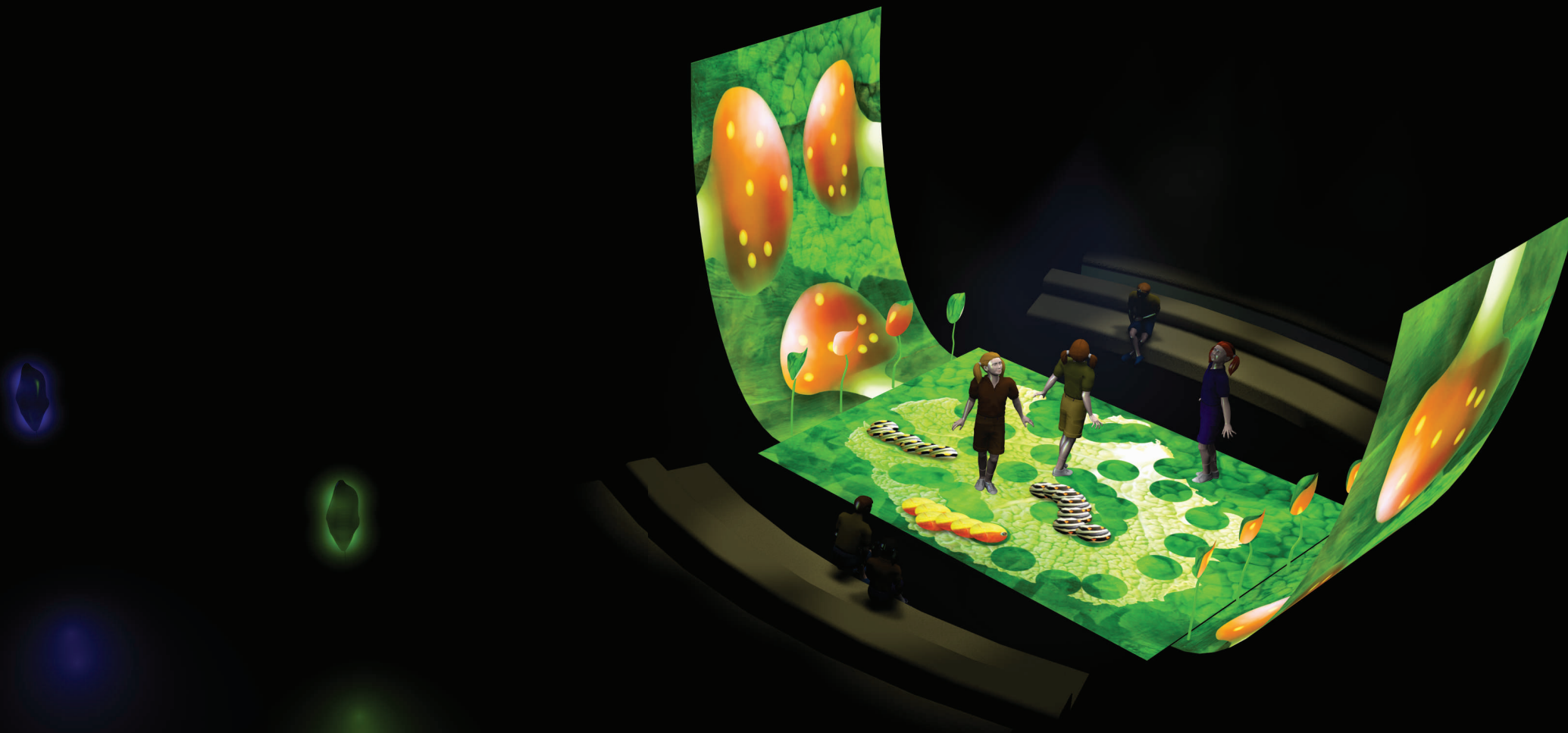
Farfalle

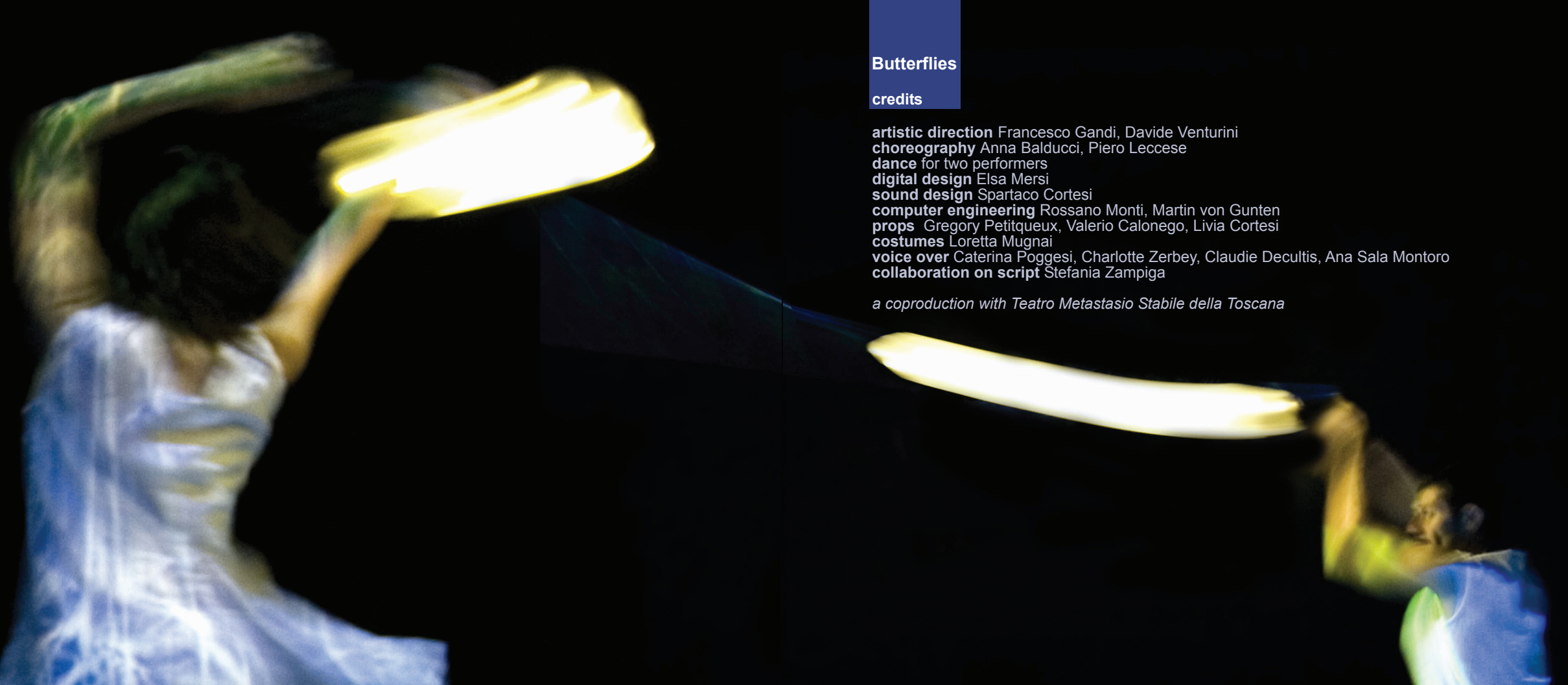
Osserva una farfalla. Il movimento del volo e il battere delle ali assomigliano ad un pennello che dipinge nell'aria, ma sembra anche una danza. Questa danza divertente certe volte dura un solo giorno, tutto accade dall'alba al tramonto. Ecco, guarda, c'è un paesaggio, un uovo, una larva, un bruco, una farfalla, tante farfalle. Sono bellissime, colorate, volano nel vento, ti sussurrano nell'orecchio. Sono ballerine che dipingono con le loro grandi ali.

La scena, composta da immagini proiettate su leggerissimi teli, avvolge gli spettatori e li immerge in un ambiente immaginario e naturale allo stesso tempo: una casina delle farfalle. All'interno di questo spazio i bambini sono invitati ad entrare e giocare con due ballerine per scoprire insieme un fenomeno affascinante come quello della lenta metamorfosi di una crisalide in farfalla.









Butterflies

credits

artistic direction Francesco Gandi, Davide Venturini

choreography Anna Balducci, Piero Leccese

dance for two performers

digital design Elsa Mersi

sound design Spartaco Cortesi

computer engineering Rossano Monti, Martin von Gunten

props Gregory Petitqueux, Valerio Calonego, Livia Cortesi

costumes Loretta Mugnai

voice over Caterina Poggesi, Charlotte Zerbey, Claudie Decultis, Ana Sala Montoro

collaboration on script Stefania Zampiga

a coproduction with Teatro Metastasio Stabile della Toscana

the gardens' trilogy
la trilogia dei giardini

CCC

IL GIARDINO GIAPPONESE
IL GIARDINO DIPINTO
IL GIARDINO ITALIANO

[c h i l d r e n ' s c h e e r i n g c a r p e t]

credits

artistic direction

Francesco Gandi, Davide Venturini

choreography

Anna Balducci, Erika Faccini, Luisa Cortesi, Piero Leccese

dance

for two performers

digital design

Elsa Mersi

sound design

Spartaco Cortesi

computer engineering

Martin von Günten, Rossano Monti

props

Livia Cortesi

costumes

Loretta Mugnai

collaboration on script

Stefania Zampiga

artistic collaborations

Cristina Cilli, Patrizia Menichelli, Caterina Poggesi

a coproduction with

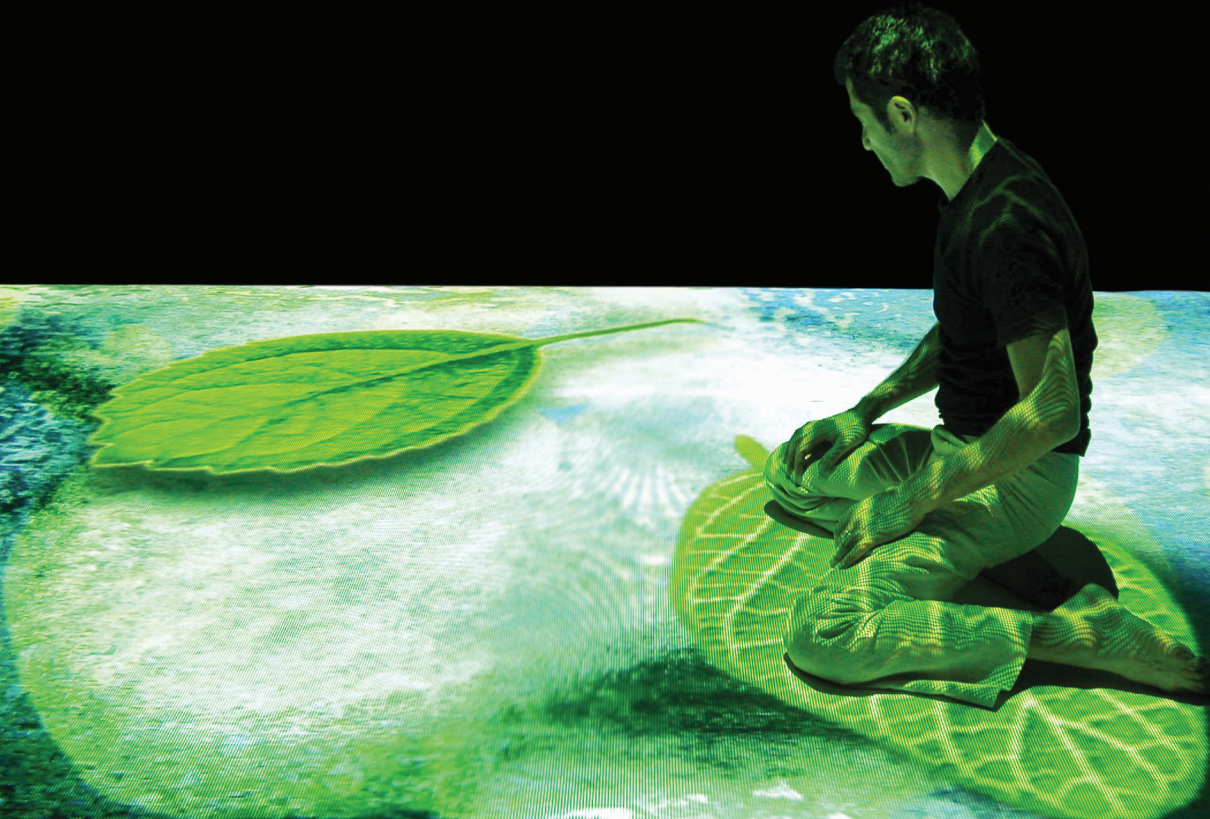
Teatro Metastasio Stabile della Toscana

CCC

il giardino giapponese [the japanese garden]

□ 'A new experience in participatory theatre.
A warm assault on all the senses.
Inclusive and embracing.
It's about theatre as a shared experience
and I've never seen anything quite like it.'

Tony Reekie,
Bank of Scotland's Childrens Festival Director



The Japanese Garden

'The Japanese garden' starts from a story, the story of a journey a child takes through the different landscapes of the Japanese land. A river, a meadow, a lake, a bridge, a field full of flowers, a seascape become the chance of telling an adventure inside a kind of nature reconstructed and remembered through the poetry of images.

Shiro, the protagonist, doesn't have words to tell his journey but he represents it through a garden, building the landscapes he has seen in his adventure, on a small scale. The representation of nature through a symbolic language becomes a child's artistic play, made of images and sounds.

Two performers tell about Shiro's journey with a dance and invite children to enter a 'sensitive environment', a big carpet animated with sound and images, a 'magic carpet', where thanks to the use of hidden sensors, young spectators act on the stage either alone or in small groups.



Il Giardino Giapponese

"Il giardino giapponese" nasce da un racconto, la storia di un viaggio di un bambino attraversando i diversi paesaggi del territorio giapponese. Un fiume, un prato, un lago, un ponte, un campo di fiori, il mare diventano l'occasione per raccontare un'avventura nella natura ricostruita e ricordata attraverso la poesia delle immagini. Shiro, il protagonista, non ha parole per raccontare il suo viaggio ma lo rappresenta con un giardino, costruendo, in miniatura, i paesaggi visitati nel suo cammino. Questo gioco di rappresentazione della natura attraverso un linguaggio simbolico diventa un esercizio artistico infantile composto da immagini e suoni.

Due performer raccontano il viaggio di Shiro con una danza ed invitano il pubblico dei bambini ad entrare in un "ambiente sensibile", un grande tappeto animato da suoni e immagini, "un tappeto magico", dove grazie all'uso di sensori nascosti i ragazzi agiscono sulla scena da soli o in piccoli gruppi.

CCC

il giardino dipinto [the painted garden]

□ *'The audience is led into a digitally created world of astonishing sounds and images, where every movement made alters the visual display as the virtual garden bursts into bloom and life'*

Stanley Halls,
The Guardian – Croydon



The Painted Garden

'The Painted garden' is an imaginary place inspired by the colours of the Kurdish natural landscape and to the precious forms of an Islamic garden. In this oriental space the painter Rewar Saeed invites the public to follow an imaginary path through four gates, each of them leads to an area dedicated to a different colour and element: the yellow garden (earth), the blu garden (water), the green garden (leaves), the red garden (love). In this journey kids explore colours, the elements of nature, the use of forms and of space, the beauty of oriental gardens.

Two dancers invite the audience to enter the stage and, once there, stones, earth, plants, flowers, water and animals get animated and suggest games or little dances. The young audience takes part moving on a 'magic carpet', provided with pressure sensors able to make a delightful theatrical experience tactile and immersive.



Il Giardino Dipinto

"Il giardino dipinto" è un luogo immaginario ispirato ai colori del paesaggio naturale curdo e alle forme preziose del giardino islamico. In questo spazio arabeggiante il pittore Rebwar Saeed invita il pubblico ad entrare in un ambiente sensibile attraverso quattro porte, ognuna delle quali conduce a una zona dedicata ad un colore ed un elemento diverso: il giardino giallo (di terra), il giardino blu (d'acqua), il giardino verde (di foglie), il giardino rosso (dell'amore). In questo viaggio i bambini esplorano i colori, gli elementi della natura, l'uso delle forme e dello spazio, la bellezza dei giardini orientali.

Due danzatrici invitano il pubblico ad entrare in scena e qui, pietre, terra, piante, fiori, acqua, animali si animano e suggeriscono dei giochi o piccole danze. Il pubblico dei bambini partecipa sulla scena muovendosi su di un "tappeto magico" dotato di sensori a pressione in grado di rendere tattile ed immersiva una deliziosa esperienza teatrale.

CCC

il giardino italiano [the italian garden]

□ *'It's authentic visual happiness, a sort of enchantment enfolding the audience (also grown-ups) inside a magic atmosphere: before our eyes images of absolute harmony unfold.'*

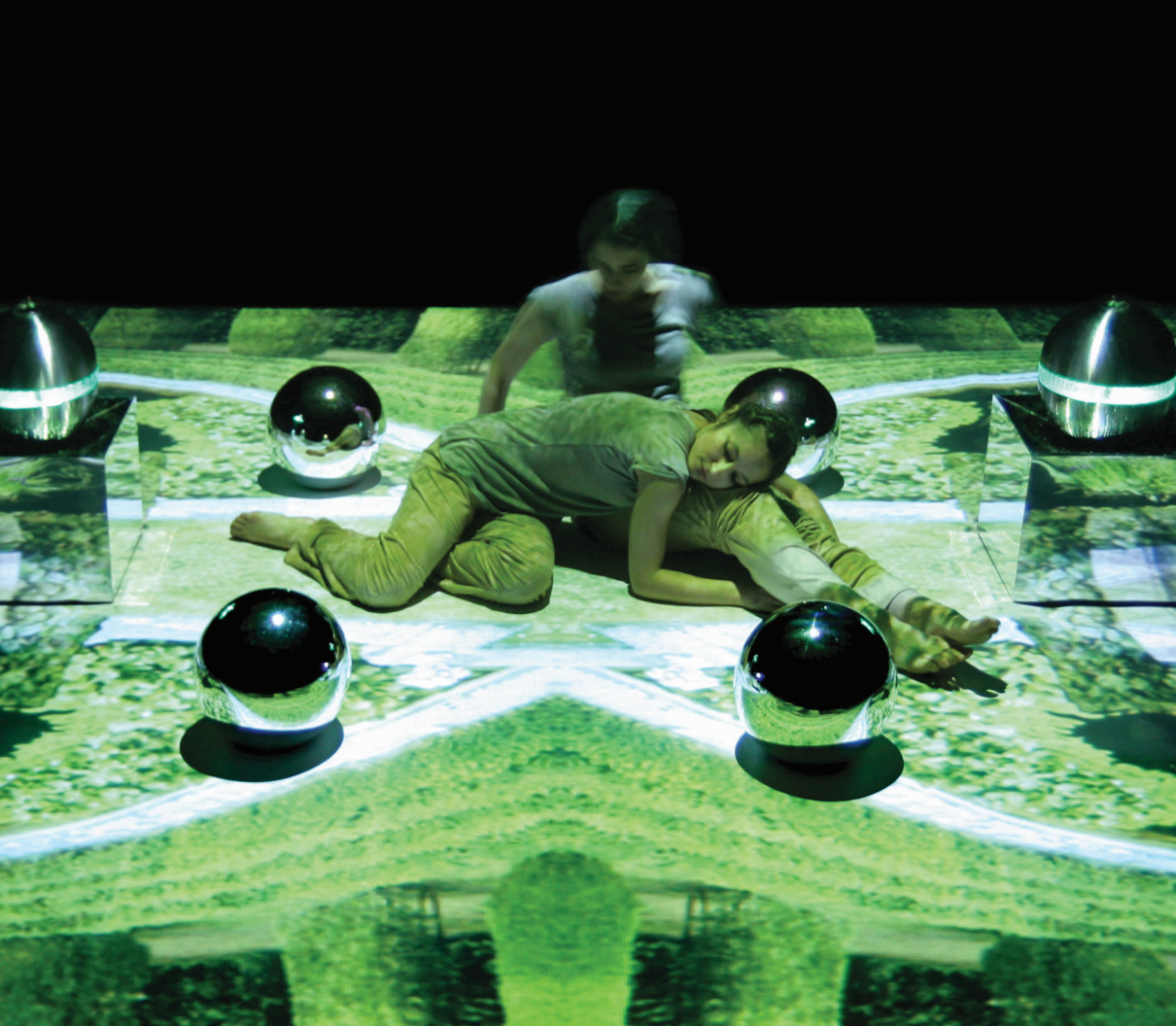
Mafra Gagliardi,
'Eolo' www.eolo-ragazzi.it



The Italian Garden

'The Italian garden' is a place of wonders and represents the ideal of harmony and nature typical of Renaissance culture. It is the dream of a poet who imagines a miniature world for the pleasure of body and soul and realizes it together with architects and gardeners through a refined play of allegories and perspectives. Its labyrinths and box parterres, its statues, its floral arrangements, its waves, polychromatic stones and most hidden retreats tell stories, whisper songs and immerse us inside a dream. Here nature is called to fulfil an intimate wish, enjoyable and at the same time celebratory, where the absolute protagonists are beauty, the art of representing feelings through space and the shapes that nature can invent through the able hand of a gardener.

In the show, two dancers accompany the audience into five different environments - the shade garden, the labyrinth, the 'verzura' garden, the night garden, the water garden - and introduce us to the wonders of a hidden world. Their dancing in the grass, their interacting with the classical geometries of an Italian garden, create several little entr'actes where characters move like playful puttos. The public (children and adults) will be able to enter and play inside this 'sensitive garden', composed of a white dance floor onto which animated images are projected.



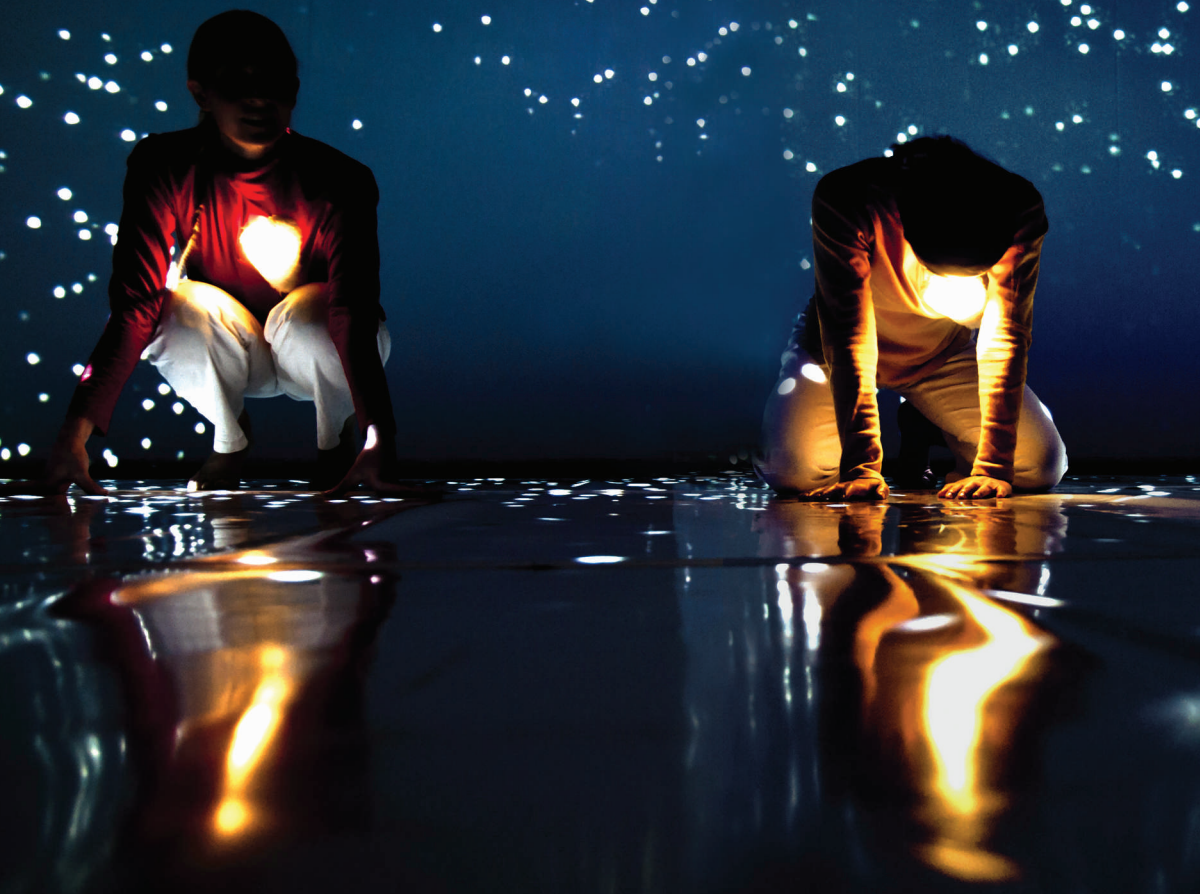
Il Giardino Italiano

"Il giardino italiano" è un luogo di meraviglie e rappresenta l'ideale di armonia e natura tipici della cultura rinascimentale. E' il sogno di un poeta che immagina, per il piacere del corpo e dello spirito, un mondo ideale in miniatura e lo realizza insieme ad architetti e giardinieri inventando un gioco elaborato di prospettive e allegorie. I labirinti e i parterre di bosso, le statue, le composizioni floreali, i flutti d'acqua, le pietre policrome e gli anfratti più nascosti raccontano storie, sussurrano canzoni e ci immergono in un sogno. La natura è chiamata a realizzare un luogo ameno, un desiderio amoroso, intimo, divertente e allo stesso tempo celebrativo, nel quale protagonisti assoluti sono la bellezza e l'arte di rappresentare i sentimenti attraverso lo spazio e le forme.

Nello spettacolo due danzatrici ci presentano cinque ambienti diversi - il giardino delle ombre, il labirinto, il teatro di verzura, il giardino notturno, il teatro d'acqua - e introducono il pubblico nelle meraviglie di un mondo nascosto. Il loro danzare nell'erba, il loro interagire con le geometrie classiche del giardino italiano, crea tanti piccoli siparietti in cui i personaggi si muovono come putti scherzosi. Il pubblico (ragazzi e adulti) può entrare e giocare in questo "giardino sensibile", composto da un grande tappeto bianco sul quale vengono proiettate immagini animate.



Technical consulting, research and development



Technical consulting, *research and development*

TPO supports an ongoing research project in the field of interactive technologies applied to theatre/performing arts work. This research project, headed by engineers Martin von Gunten and Rossano Monti, concerns the development of interactive sensor-based scenery and digital technologies applied to mechanical or electronic props.

CCC [children's cheering carpet] / Engineering Martin von Günten

CCC consists of a pressure - sensor network (from 32 to 108 sensors) located under a dance carpet, which activates sounds and the projection of images onto the stage. The sensors produce an electric signal every time one or more spectators step onto the carpet. This signal is transformed by a specifically - designed digitalizer, the MIDI m.i.o.64, which matches a MIDI message (NoteOn/NoteOff relative to the state of the sensor) with each sensitive zone; thus the carpet turns into a large musical keyboard. The messages are received by a computer which, via video - projection, sends images and animations onto the carpet. The result is that the movements of the spectators on the carpet are re-elaborated in real-time and simultaneously create sounds and images on the stage.

Motion Tracking via Max/Msp / Engineering Rossano Monti

Motion tracking technology has radically changed the functions, programming modalities and the use of projection systems. In particular, this development has allowed a greater number and a broader range of sensors to be employed for the manipulation of sounds and images by the audience or by performers: pressure and bending sensors, video cameras, microphones, proximity sensors, etc. The use of the Max/Msp has also greatly contributed to improving the quality of the visual and sound animations designed for the virtual scenery created by TPO. This enhancement was also made possible by the use of a more powerful graphic engine, which allows more video projections to be used. Based on this system, 3D films have been realized; furthermore, motion tracking, infrared video cameras, as well as chromakey and other advanced graphic effects have been used.

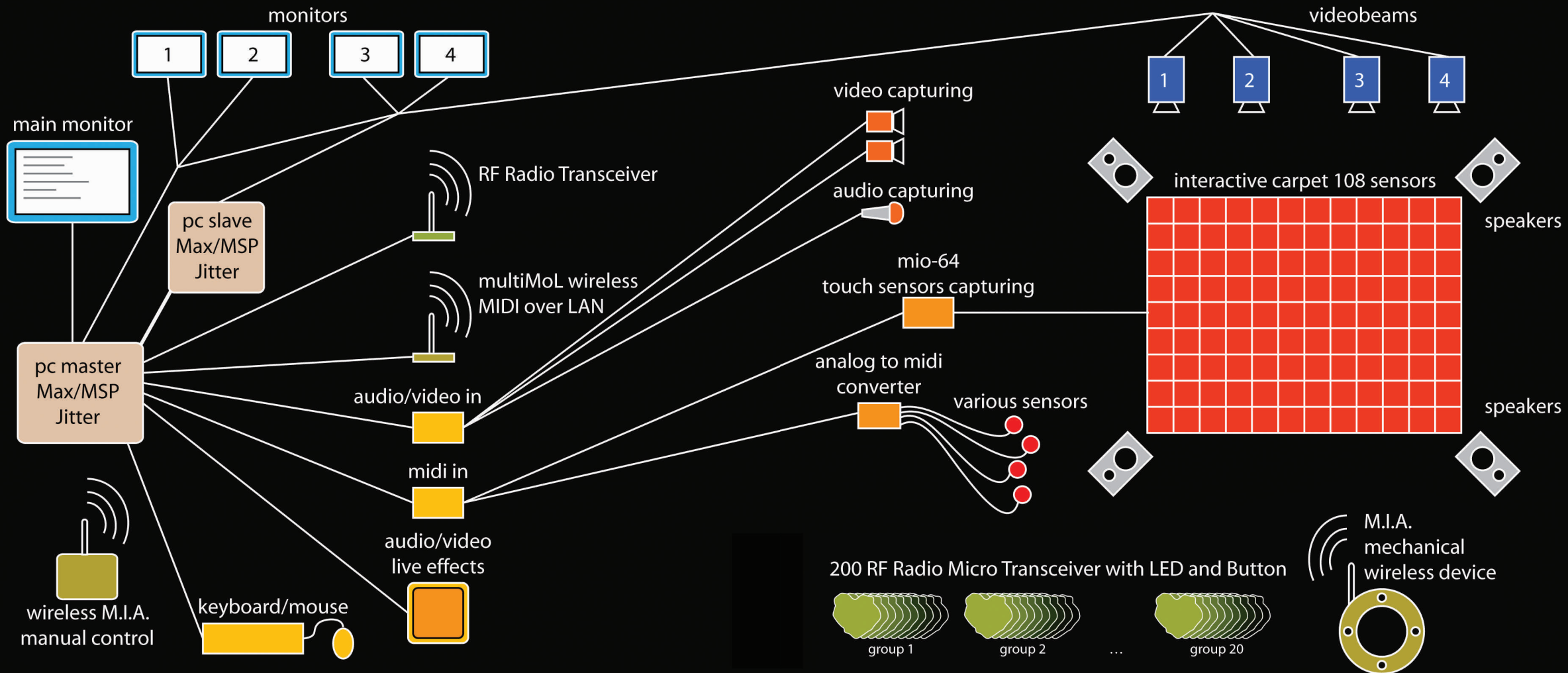
Mia [mechanical interactive actor] / Engineering Martin von Günten

The 'MIA' project concerns the realization of a wireless mechanical object with omnidirectional movement and capable of producing sounds endowed with a stereophonic quality. This device, once turned into a prop controlled via Max/Msp software, becomes able to move, speak, and interact with its surrounding environment. MIA is battery-powered, and uses omnidirectional wheels connected to independent and adjustable suspensions, ensuring their stability. Major research work has been carried out on the transmission system, in order to achieve a seamless movement even during very slow motions. The engines and the transmission systems are assembled on a custom-made aluminium frame; the overall operating system can be enacted either via a remote-control device or via computers.

Interactive Hearts for 'Kindur' / Engineering Martin von Günten, Rossano Monti

For the 'Kindur, the adventurous life of sheep in Iceland' show 200 interactive woollen hearts, that vibrate and light up in a remote mode were created. A heart is given to each member of the audience at the entrance in order to form different groups of 'active' spectators, chosen by means of a computer-controlled selection. Each heart has an internal receiver able to react to impulses sent by the direction booth. At the same time, the cameras arranged on the stage and in the audience are able to capture the movements and voices of the performers and the public, making them interactive with images and sound on scene.





Ricerca e sviluppo di nuove applicazioni per la scena

La compagnia TPO promuove un progetto di ricerca permanente nel campo delle tecnologie interattive legate al teatro. Questa ricerca, diretta dagli ingegneri Rossano Monti e Martin von Gunten, si concentra nello sviluppo di scenografie interattive basate sull'uso di sensori e su tecnologie digitali applicate ad oggetti meccanici o elettronici.

CCC [children's cheering carpet] / Engineering Martin von Gunten

CCC è un sistema composto da una griglia di sensori a pressione (da 32 a 108) collocati sotto un tappeto da danza in grado di gestire suoni ed immagini proiettate sulla scena. I sensori producono un segnale elettrico ogni qualvolta uno o più spettatori si muovono sul tappeto. Questo segnale viene trasformato dal digitalizzatore MIDI m.i.o.64, progettato appositamente, che è in grado di attribuire ad ogni zona sensibile un messaggio MIDI (NoteOn/NoteOff relativamente allo stato del sensore) come una grande tastiera musicale. I messaggi vengono ricevuti da un computer che, tramite videoproiezione, invia immagini e animazioni sul tappeto. In questo modo le azioni degli spettatori che agiscono sul tappeto vengono rielaborate in tempo reale creando suoni e immagini sulla scena.

Motion Tracking via Max/Msp / Engineering Rossano Monti

L'adozione di tecniche motion tracking ha cambiato profondamente le funzioni, le modalità di programmazione e l'uso dei sistemi di proiezione. Questa tecnologia ha permesso in particolare l'ampliamento del numero e della tipologia dei sensori utilizzati per consentire la manipolazione di suoni e immagini da parte del pubblico o dei performers: sensori di pressione e flessione, telecamere, microfoni, sensori di prossimità, ecc. L'uso di Max/Msp ha consentito inoltre un'evoluzione importante della qualità delle animazioni visive e sonore create per le scenografie virtuali della compagnia TPO, grazie anche allo sfruttamento di un motore grafico più potente e quindi la possibilità di usare più videoproiezioni. In questo modo sono state realizzate scenografie visive basate su filmati in 3D, sono state utilizzate telecamere a infrarossi per la motion tracking, il chromakey ed altri effetti grafici più evoluti.

Mia [mechanical interactive actor] / Engineering Martin von Gunten

Il "MIA" è un progetto per la realizzazione di un oggetto meccanico pilotato senza fili, con un movimento omnidirezionale ed in grado di produrre suoni con una qualità stereofonica. Questa macchina una volta scenografata e comandata con il software Max/Msp si muove, parla ed agisce nello spazio in modo interattivo. Il MIA è alimentato a batterie, utilizza ruote omnidirezionali collegate ad un sistema di sospensioni indipendenti e regolabili in modo da garantirne la stabilità. Un grande lavoro di ricerca è stato dedicato al sistema di trasmissione in modo da consentire un movimento fluido anche a velocità molto lente. I motori ed il sistema di trasmissione sono assemblati su di un telaio in alluminio realizzato ad hoc, mentre il sistema di pilotaggio può avvenire sia attraverso un telecomando che via computer.

I cuori interattivi di "Kindur" / Engineering Martin von Gunten, Rossano Monti

Per lo spettacolo "Kindur, *vita avventurosa delle pecore in islanda*", sono stati ideati 200 cuori di lana interattivi in grado di vibrare ed illuminarsi a distanza. I cuori vengono consegnati a ciascun spettatore in modo da creare dei gruppi di spettatori "attivi" scelti tramite una selezione comandata via computer. Ciascun cuore ha al suo interno un ricevitore in grado di rispondere all'impulso inviato dalla regia. Contemporaneamente le telecamere, disposte in scena e nella platea, permettono di "catturare" il movimento e la voce sia del pubblico che dei performer rendendoli interattivi con le immagini e i suoni delle scene.

theatre for children
TPO interactive teatro fabbrichino
our residence



TEA FABBRICHINO

TPO teatro di piazza o d'occasione
www.tpo.it



artistic curriculum / curriculum artistico
participation in international festivals / partecipazione a festival internazionali 2011 / 2008

Chicago Humanities Festival □
 Germantown Performing Arts Center □
 Festival de Artes Escénicas Familiares, Santiago □
 Artplay, Melbourne □
 Int. Festival for Children's Theatre, Haifa □
 Vancouver int. children festival □
 Spinrag Festival De Kortrijkse Schouwburg, Kortrijk □
 Krokusfestival Dans, Hasselt □
 Festival Les Petits Pas, Roubaix/Lille □
 Attakkalari Biennial, Bangalore □
 Una domenica particolare, Utrecht □
 DanceEast Christmas, Ipswich □
 Festival Jeune Public Caracole, Wallers Arenberg □
 2010 Technology and Performance Arts Festival, Taipei □
 Zona Franca, Parma □
 Big Break, Moscow □
 Interactive Art Exhibit ACM Multimedia, Firenze □
 Festival Clásicos en Alcalá, Alcalá de Henares □
 Festival de teatro y danza, Las Palmas □
 Festival Nocte, Graus □
 Kotor Festival of Theatre for Children, Kotor □
 Ann Arbor Festival, Ann Arbor □
 FestivALL, Charleston □
 Wheee! Festival, Lakeside □
 TallinTreff, Tallin □
 International Children's Festival, Cleveland □
 Et moi alors?, Saint Denis □
 bibu.se, Lund □
 Mercat de les Flors - Dan Dan Dansa, Barcelona □
 Spring of Culture Festival, Manama □
 Kulturfestival Plattformen, Zurich □
 Festival Jeune Public, Saint-Denis de la Reunion □
 Feten - Feria Europea de Teatro para Ninos y Ninas, Gijon □
 Temps d'Images Festival Trafo, Budapest □
 Festival les Elancées, Cornillon Confoux □
 Spinrag Festival De Kortrijkse Schouwburg, Kortrijk □
 Festival internacional de teatro, Malaga □
 Festival Panoptikum, Nuremberg □
 Krokusfestival Dans, Hasselt □
 Encuentros en Alcalá, Alcalá de Henares □
 Festival Teatralia, Madrid □
 Fadjr International theater Festival, Teheran □
 Festival International Jeune Public, Bruxelles □
 Festival Temporada Alta, Girona □
 Festival Internacional de teatro, Vitoria

USA, 11 □
USA, 11 □
Cile, 11 □
Australia, 11 □
Israel, 11 □
Canada, 11 □
Belgium, 11 □
Belgium, 11 □
France, 11 □
India, 11 □
Netherlands, 10 □
United Kingdom, 10 □
France, 10 □
Taiwan, 10 □
Italy, 10 □
Russia, 10 □
Italy, 10 □
Spain, 10 □
Gran Canaria, 10 □
Spain, 10 □
Montenegro, 10 □
USA, 10 □
USA, 10 □
United Kingdom, 10 □
Estonia, 10 □
USA, 10 □
France, 10 □
Sweden, 10 □
Spain, 10 □
Kingdom of Bahrein, 10 □
Switzerland, 10 □
Reunion, 10 □
Spain, 10 □
Hungary, 10 □
France, 10 □
Belgium, 10 □
Spain, 10 □
Germany, 10 □
Belgium, 10 □
Spain, 10 □
Spain, 10 □
Spain, 10 □
Iran, 10 □
Belgium, 09 □
Spain, 09 □
Spain, 09

Kindur
 Kindur
 Butterflies
 Saltbush
 CCC The Japanese Garden
 Butterflies
 Kindur
 Kindur
 Kindur
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Italian Garden
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Italian Garden
 Play Please!
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Italian Garden
 Barocco
 Barocco
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Japanese Garden
 Butterflies
 Butterflies
 CCC The Painted Garden
 CCC The Japanese Garden
 Butterflies
 Barocco
 CCC The Painted Garden
 Butterflies
 CCC The Italian Garden
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Painted Garden
 CCC The Japanese Garden
 Butterflies
 Barocco
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Painted Garden
 Barocco
 Barocco
 Barocco
 Butterflies
 Barocco
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Painted Garden

Festival Caracole Salle des Fetes, Raismes □
 Maison de la Danse, Lyon □
 Dance East Christmas, Suffolk □
 Zona Franca, Parma □
 Théâtre Marni, Bruxelles □
 Festival Temporada Alta, Girona □
 GardenDancestationen, Malmö □
 Festival Estate Radicondoli, Radicondoli □
 Manchester International Festival, Manchester □
 Chats Palace, London □
 Dartmouth College, Hanover □
 Dartmouth College, Hanover □
 The Festival of Northway, Harstad □
 Macrobert Arts Centre, Stirling □
 The Egg, Bath □
 Théâtre Tréteaux, Mulhouse □
 ArtPlay, Melbourne □
 Southbank Center, Purcell Room, London □
 Calgary International Children's Festival, Calgary □
 Festival Come Out, Adelaide □
 Pittsburgh International's Children Theater, Pittsburgh □
 Chicago Humanities Festival, Chicago □
 Germantown Performing Arts Center, Germantown □
 Tennessee Performing Art Center, Tennessee □
 UC Davis, Davis □
 Dan Dan Dansa, Mercat de les Flores, Barcelona □
 Krannert Center, Urbana □
 Théâtre National de Chaillot, Paris □
 Festival La tête dans les nuages, Angoulême □
 Spring of culture festival, Manama □
 Festival Blickfelder, Zurich □
 Festival Exister, Palazzina Liberty, Milano □
 Taiwan International Festival, Taipei □
 Spinrag, Kortrijk □
 Krokusfestival dans, Hasselt □
 Hippodrome, Douai □
 Théâtre de la Parfumerie, Genève □
 December Dance, Brugge □
 Carré Rotondes, Luxembourg □
 Bonlieu Scène Nationale, Annecy □
 Nova Danças/Novos Públicos, Porto □
 Fondazione TRG Casa del Ragazzo e Giovani, Torino □
 Amber Festival, Istanbul □
 Graines des spectacles, Clermont Ferrand □
 Charleroi bis-ARTS, Charleroi

France, 09 □
France, 09 □
United Kingdom, 09 □
Italy, 09 □
Belgium, 09 □
Spain, 09 □
Sweden, 09 □
Italy, 09 □
United Kingdom, 09 □
United Kingdom, 09 □
USA, 09 □
USA, 09 □
Norway, 09 □
United Kingdom, 09 □
United Kingdom, 09 □
France, 09 □
Australia, 09 □
United Kingdom, 09 □
Canada, 09 □
Australia, 09 □
USA, 09 □
USA, 09 □
USA, 09 □
USA, 09 □
USA, 09 □
Spain, 09 □
USA, 09 □
France, 09 □
France, 09 □
Kingdom of Bahrein, 09 □
Switzerland, 09 □
Italy, 09 □
Taiwan, 09 □
Belgium, 09 □
Belgium, 09 □
France, 08 □
Switzerland, 09 □
Belgium, 08 □
Luxembourg, 08 □
France, 08 □
Portugal, 08 □
Italy, 08 □
Turkey, 08 □
France, 08 □
Belgium, 08

CCC The Italian Garden
 CCC The Italian Garden
 Butterflies
 Barocco
 Barocco
 CCC The Japanese Garden
 Butterflies
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Painted Garden
 Butterflies
 Butterflies
 Butterflies □
 CCC The Painted Garden
 Butterflies □
 Butterflies
 CCC The Painted Garden
 Saltbush
 Butterflies
 Butterflies
 Saltbush
 Butterflies
 Butterflies
 Butterflies
 Butterflies
 Butterflies □
 CCC The Painted Garden
 Butterflies
 CCC The Italian Garden □
 Butterflies
 CCC The Painted Garden
 Butterflies
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Japanese Garden
 Butterflies
 Butterflies
 CCC The Painted Garden
 CCC The Painted Garden
 CCC The Painted Garden
 Butterflies
 CCC The Italian Garden
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Italian Garden
 CCC The Japanese Garden
 CCC The Painted Garden



credits

credits



■
Martin von Günten
hardware/software
engineer



■
Rossano Monti
multimedia engineer



■
Davide Venturini
artistic director



■
Francesco Gandi
president and codirector



■
Anna Rita Rossi
honorary president



■
Elsa Mersi
digital designer

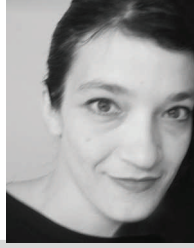


■
Spartaco Cortesi
sound designer

tpo



Anna Balducci
choreographer/dancer



Paola Lattanzi
choreographer/dancer



Stefania Rossetti
dancer



Erika Faccini
choreographer/dancer



Viola Esposti Ongaro
dancer



Valentina Consoli
dancer



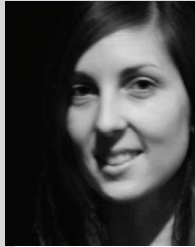
Cristina D'Alberto
dancer



Piero Leccese
choreographer/dancer



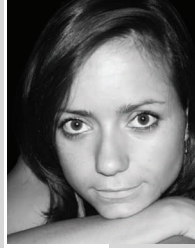
Valentina Caini
dancer



Carolina Amoretti
dancer



Barbara Stimoli
dancer



Chiara Draghi
dancer



Angelica Portoli
dancer /singer



Chiara Saponari
web promotion
networks



Lina Troisi
administrator



Valentina Martini
company manager



Liva Cortesi
scenographer



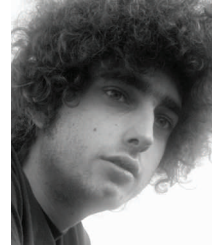
Valeria Castellaneta
company manager



Saulo D'Isita
sound/video technician



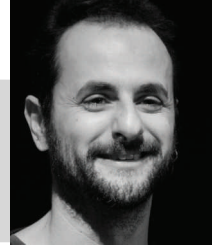
Francesca Murador
company manager



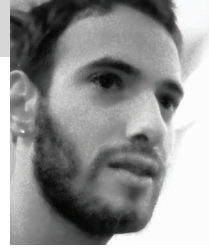
Dario Panichi
sound/video technician



Massimiliano Fierli
sound/video technician



Marco Galardi
sound/video technician



Francesco Taddei
sound/video technician



Alberto Martino
sound/video technician



Saverio Damiani
sound/video technician



Andrea Fincato
sound/video technician



Niccolò Gallo
sound/video technician



Alice Massei
actress/singer



Luca Farulli
professor/author



Stefania Zampiga
writer



Francesco Michi
musician/web master



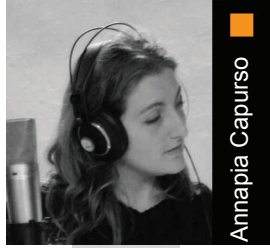
Valentina Banci
actress



Fiamma Ciotti Farulli
costumer



Caterina Poggesi
actress



Annapia Capurso
vocal coach



Zuber Sabrina
Arsmidia
(Singapore)



Lee Cumberlidge
Insite Arts
(Melbourne)



Jason Cross
Insite Arts
(Adelaide)



Thomas Kriegsmann
Arktype
(New York)



Jo Hammett
Crying Out Loud
(London)



Ana Sala Montoro
Ikebana
en Artes Escénicas
(Granada)



Philippe Dubarle-Bossy
(Paris)

i n t e r n a t i o n a l p a r t n e r s

Philippe Dubarle-Bossy
 paris
 phil.db@free.fr



london
 www.cryingoutloud.org



new york
 www.arktype.org



insite arts
 melbourne
 www.insitearts.com.au



granada
 www.ikebanah.es



singapore
 www.arsmedia.com.sg





Compagnia TPO

Ass. Cult. Teatro di Piazza o d'Occasione

Sede legale e organizzativa

via Targetti 10/8 - 59100 Prato - Italy

tel. +39 0574/461256 fax +39 0574/468988

www.tpo.it e-mail tpo@tpo.it



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

REGIONE
TOSCANA

