



compagnia TPO

Ass. Cult. Teatro di Piazza o d'Occasione

Sede legale e organizzativa

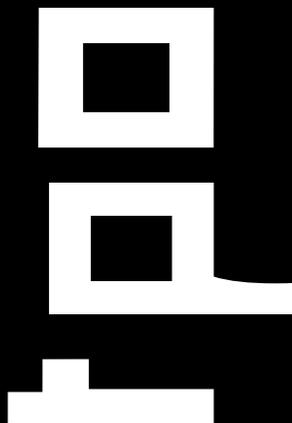
via Targetti 10/8 - 59100 Prato - Italy

tel. +39 0574/461256

cell. +39 335 348699

fax +39 0574/468988

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



COMPAGNIA TPO



interactive theatre in immersive environments



Volume a cura di Compagnia TPO

Francesco Gandi, Davide Venturini (artistic direction)

Elsa Mersi (visual design)

Spartaco Cortesi (sound design)

Rossano Monti, Martin Von Günten (interactive engineering)

In copertina

Foto di Ilaria Costanzo

Nel volume

Il luogo delle immagini/The place of images Luca Farulli

Traduzione Miranda Macphail

Foto di Davide Venturini, Ilaria Costanzo

Grafica e impaginazione Elsa Mersi





INDICE

LA COMPAGNIA TPO pag. 09
SPETTACOLI	
A PIANTA CENTRALE pag. 13
A VISIONE FRONTALE pag. 43
[CHILDREN'S CHEERING CARPET] pag. 67
IL TEATRO INTERATTIVO pag. 83
IL LUOGO DELLE IMMAGINI di Luca Farulli pag. 97
BACK STAGE pag. 120
CURRICULUM pag. 129

CONTENTS

THE TPO COMPANY pag. 09
WORKS	
<i>inside</i> BLACK BOX spaces pag. 13
<i>for</i> FRONTAL STAGE pag. 43
<i>around</i> [CHILDREN'S CHEERING CARPET] pag. 67
THE INTERACTIVE THEATER pag. 83
THE PLACE OF IMAGES by Luca Farulli pag. 97
BACK STAGE pag. 120
CURRICULUM pag. 129

LA COMPAGNIA TPO

THE TPO COMPANY



LA 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 e il pubblico stesso interagiscono insieme esplorando nuove forme espressive oltre le barriere di lingua e cultura.

Il lavoro della Compagnia TPO è frutto della collaborazione di un team poliedrico e affiatato di autori provenienti da diverse discipline delle arti visive e performative.

Gli spettacoli prodotti si caratterizzano per l'uso di proiezioni di grande formato, la creazione di ambienti teatrali immersivi e l'impiego di tecnologie interattive alcune delle quali specificatamente sviluppate dalla compagnia per i propri spettacoli.

Lo spazio scenico è concepito come ambiente dinamico e reattivo in grado di coinvolgere il pubblico in azioni individuali o di gruppo: è infatti dotato di sensori (touch pad, videocamere e microfoni), che permettono sia ai performer che al pubblico di modulare suoni o interagire con le immagini attraverso il movimento o la voce. Grazie a queste tecnologie vengono creati ambienti teatrali "sensibili" dove i bambini possono esplorare lo spazio scenico e scoprire così che questo risponde in un "certo modo" alle loro azioni; si crea quindi una relazione attiva tra loro e l'ambiente, una forma di dialogo con spazio, forme e suoni che diventa esperienza artistica.

Negli spettacoli del TPO il ruolo dei performer assume una valenza particolare: grazie agli effetti interattivi "dipingono" e "suonano" in scena usando il corpo o il movimento, ma soprattutto invitano i bambini ad esplorare lo spazio con un approccio teatrale che privilegia l'uso del corpo e dello sguardo.

Francesco Gandi, Davide Venturini (direzione artistica)

Elsa Mersi (visual design)

Spartaco Cortesi (sound design)

Rossano Monti/Martin Von Günten (interactive engineering)

THE TPO COMPANY

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.

The work of TPO is a collaborative effort of a multi-talented and close-knit team of authors from various disciplines of the visual and performing arts. The shows are characterized by the use of large-format projections, the creation of immersive theater environments and the use of interactive technologies, some of which are specifically developed by the company for their shows.

The stage space is conceived as a dynamic and reactive environment that can involve the public in individual or group actions: in fact it is set up with sensors (videocameras and microphones) that allow both the performer and the public to modulate sounds or interact with images through movement or voice. These technologies allow the creation of 'sensitive' theatrical environments where children can explore the stage space, discovering that it responds to their actions in a certain way. Thus an active relationship ensues between the young people and their environment, a kind of dialogue - with space, forms and sounds - which becomes artistic experience.

In the TPO's shows even the performers' role is imbued with special meaning: the dancers 'paint' and 'play' on stage, using the body and movement thanks to the interactive effects but, especially, they invite the children to explore the space with a theatrical approach that emphasizes the use of the body and the gaze.

Francesco Gandi, Davide Venturini (artistic direction)
Elsa Mersi (visual design)
Spartaco Cortesi (sound design)
Rossano Monti/Martin Von Günten (interactive engineering)

works **A PIANTA CENTRALE**

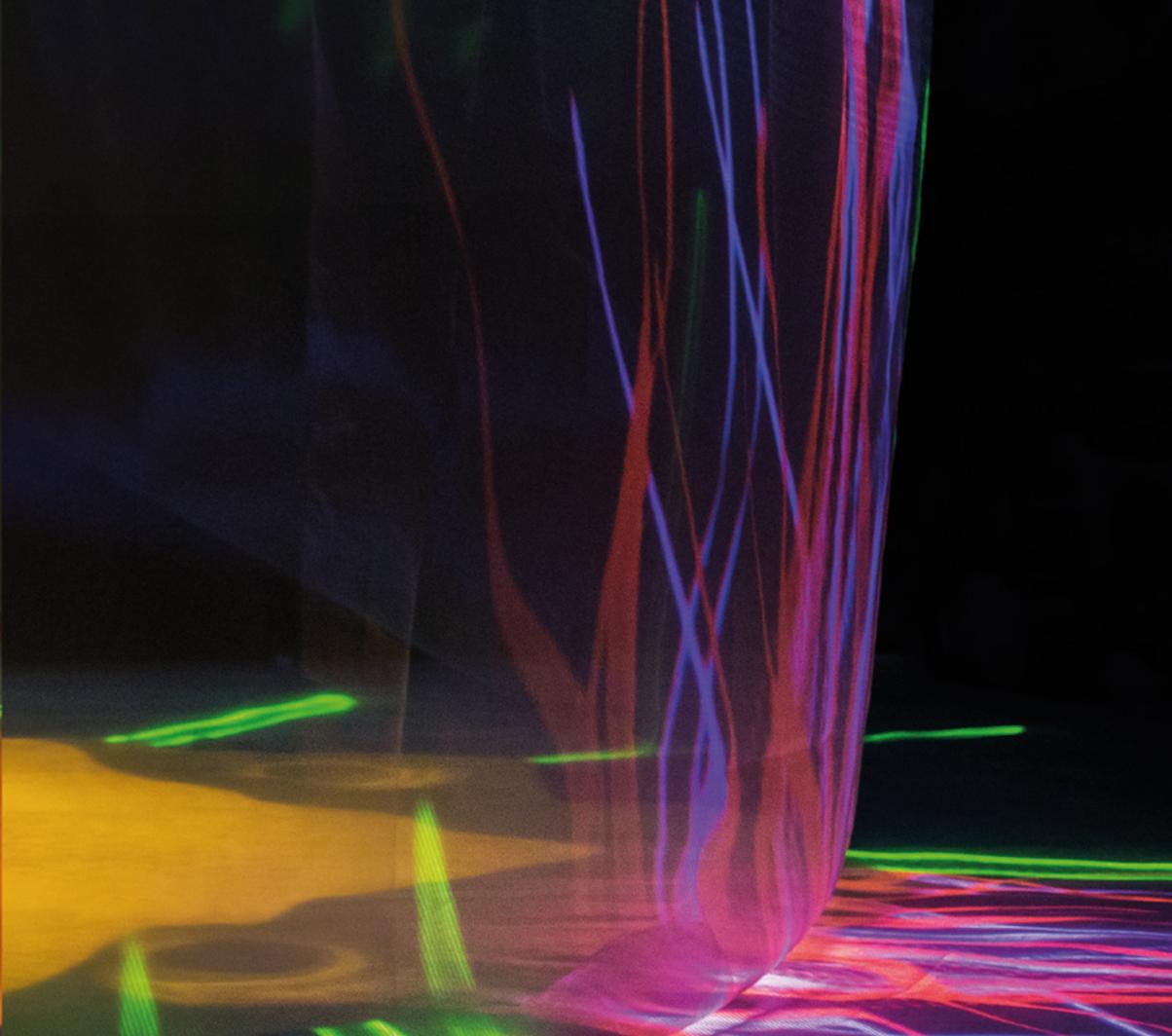
BLACK BOX

bleu!
farfalle
play please!
saltbush















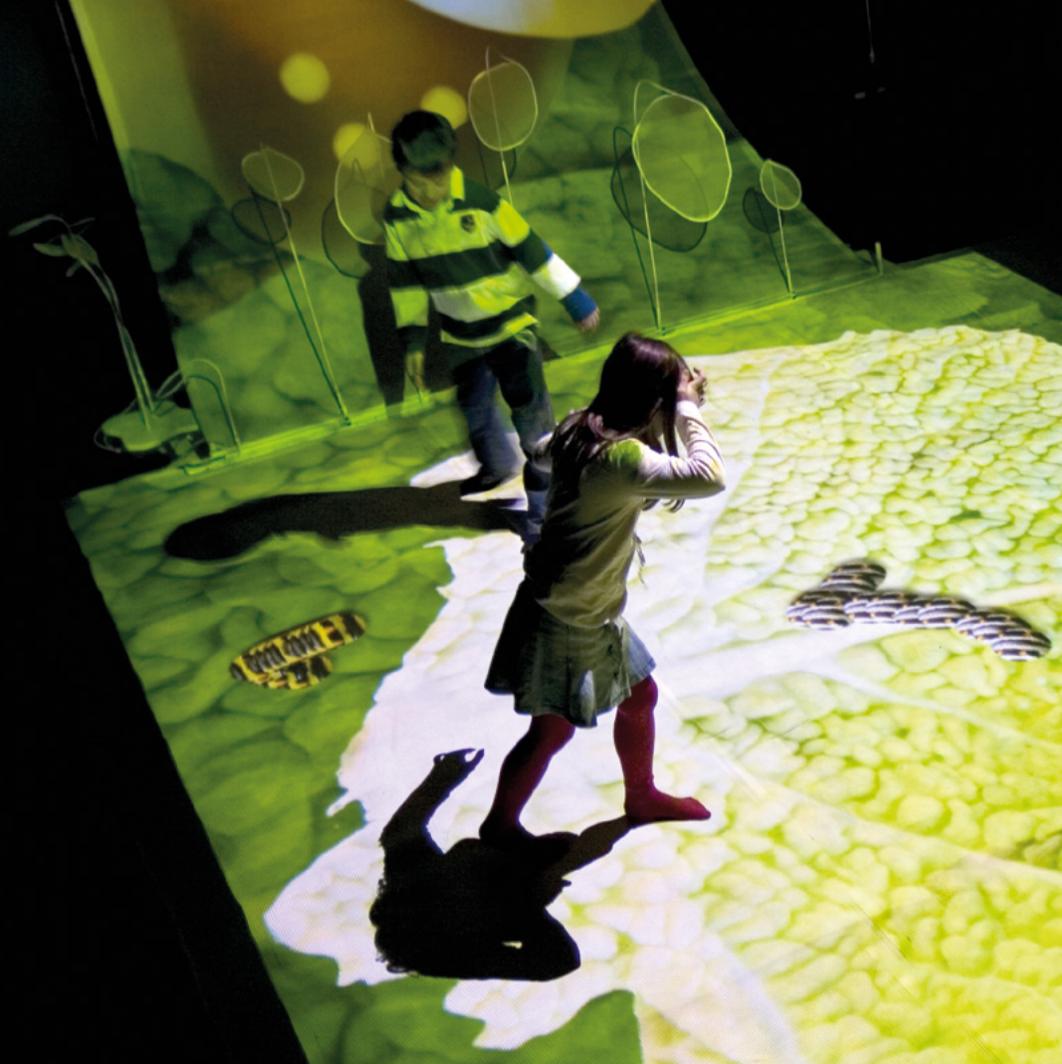
BLEU!

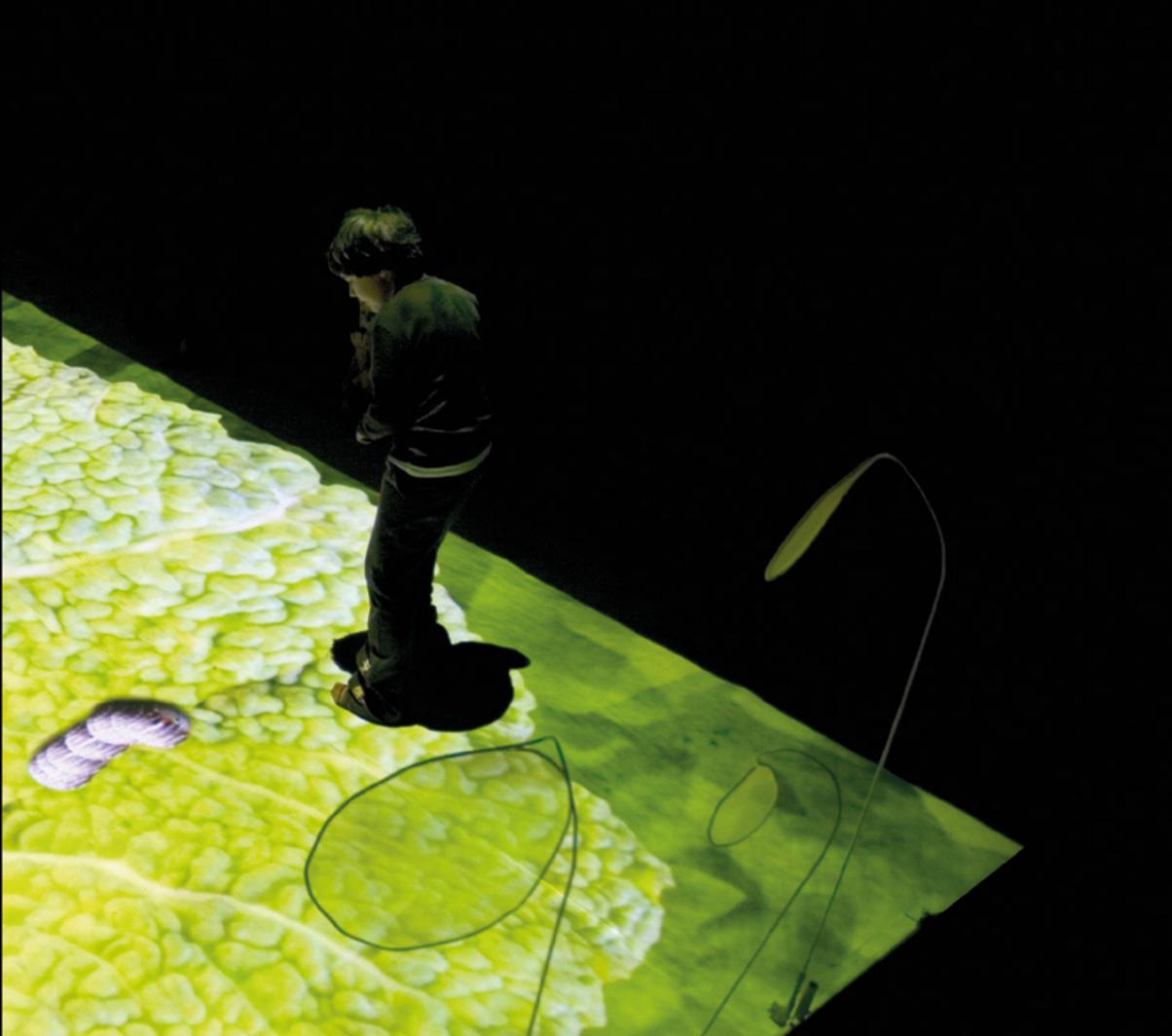
Attingendo alla mitologia classica e alle storie che il Mediterraneo porta in sé, Bleu! narra dell'incontro tra due figure: un marinaio e una entità magica e misteriosa, una ninfa del mare. Tutto comincia nel momento in cui "Lei" lascia cadere nel mare una perla affinché "Lui" la ritrovi. Il marinaio dovrà percorrere un viaggio avventuroso, solcando le acque del mare e immergersi in abissi profondi, trasformando la nostra storia in un percorso di scoperte e conoscenza.

Borrowing from classical mythology and from stories that compose the very Mediterranean area itself, Bleu! narrates the meeting of two characters: a Sailor and a magical and mysterious being who is a Sea Nymph. It all starts when 'She' drops a pearl into the sea so that 'He' can find it. The sailor will have to undertake an adventurous journey, plowing the sea waters and diving to the lowest abysses, transforming the story into an active discovery and search for knowledge.















FARFALLE

Osserva una farfalla. Il movimento del volo e il battere delle ali assomiglia 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 nell'aria con le loro grandi ali.

I bambini sono invitati ad entrare e giocare per scoprire un fenomeno affascinante come quello della lenta metamorfosi di una crisalide in farfalla.

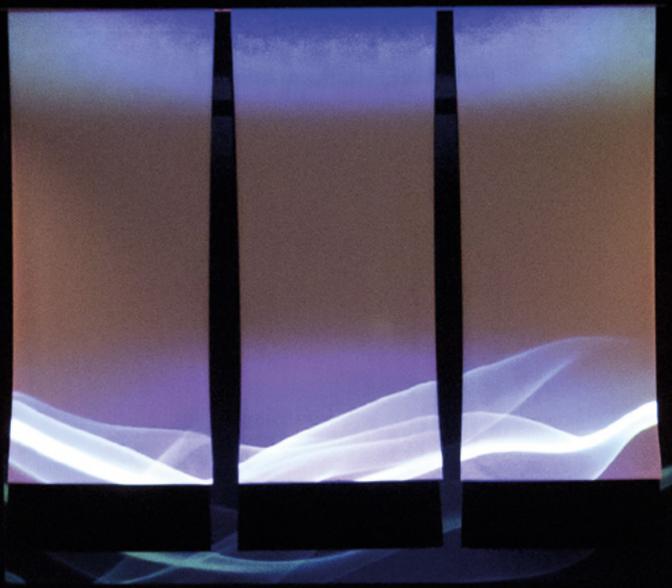
Observe a butterfly move. The fluttering of its wings looks as if a paintbrush were painting on the air; but it also looks like a dance. This delightful dance sometimes lasts but a day. It all happens between dawn and sunset. And now look: there is a landscape, in it there are an egg, a larva, a caterpillar,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

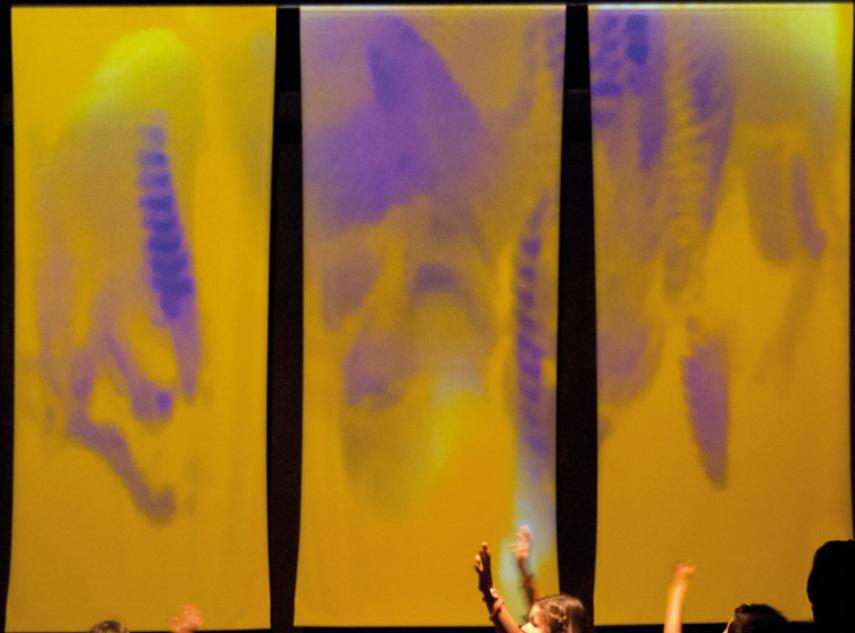
Two dancers move, play, paint in the air; they are light and invite the audience to discover a fascinating process, the slow metamorphosis which transforms a chrysalis into a butterfly.











PLAY PLEASE!

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 "officina 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.

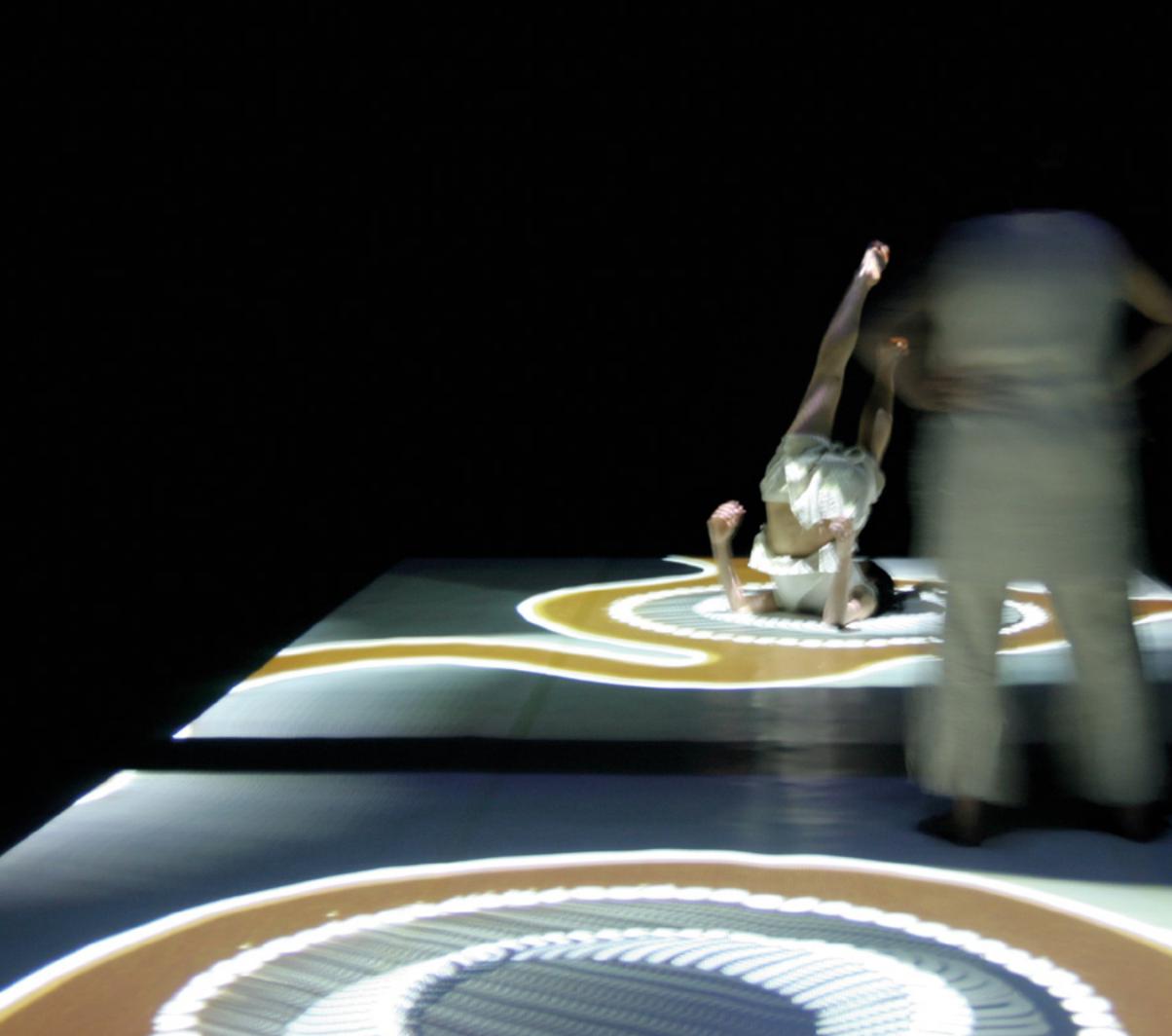
Imagine we are inside a big musical instrument and imagine that as we move we can create music and drawings with the simplicity of a game. Indeed, as we know, we can play a game, but we can also play an instrument or a part in a performance. First of all, 'play' means 'having fun'; and as we have fun, the big instrument we are in becomes a musical atelier, where children are invited to participate and 'experiment' with their own gestures as a form of composition, a creative exercise for a collective musical score.











SALTBUSH

Saltbush/Atreplice è il nome di una pianta diffusa in tutta l'Australia e rappresenta un elemento comune a tutti i territori abitati dai nativi aborigeni. L'atreplice rappresenta un filo rosso che da ispirazione ad uno spettacolo nel quale collaborano pittori, musicisti e danzatori, narratori aborigeni e italiani. Da questo team poliedrico di artisti nasce uno spettacolo che rappresenta un viaggio nel contesto mitologico australiano e nel suo meraviglioso paesaggio naturale.

Saltbush is a plant that can be found throughout Australia so it is a shared element of all the lands inhabited by Aboriginal natives. Here it is the common thread that inspires a show created by a collaboration among Aboriginal painters, musicians, dancers and story-tellers who have given rise to a journey through the mythology of Australia and that country's extraordinary natural landscape.

works **A PIANTA FRONTALE**
FRONTAL STAGE

babayaga

kindur

vita avventurosa delle
pecore in Islanda

barocco













BABAYAGA

Nella fiaba originale "Babayaga", una bambina è costretta ad abbandonare la propria famiglia per andare nella casa della terribile orchesa, ma nel suo viaggio saprà farsi aiutare da alcuni animali ad affrontare i pericoli. L'intuito, il coraggio e la capacità di stringere amicizie sono le risorse per affrontare una sfida che non si può vincere da soli. La compagnia italiana TPO ha messo in scena questa celebre fiaba russa in una chiave contemporanea, usando la danza, musiche originali e soprattutto le sontuose illustrazioni di Rébecca Dautremer proiettate in grande formato su tutta la scena.

In the original fairytale of "Babayaga", a little girl is forced to leave her family home for the house of the terrible ogress, but on her hard journey she meets several animals who help her brave the dangers. Her intuition, courage and ability to make good friends are the qualities she needs to face a challenge that cannot be won on her own. The Italian company TPO has staged this well-known Russian tale in a contemporary way, using dance, original music compositions and especially Rébecca Dautremer's lavish illustrations projected in large format across the whole stage.















KINDUR

vita avventurosa delle pecore in Islanda
the adventurous life of Icelandic sheep

"Kindur" in islandese significa "pecore" e questo è uno spettacolo dedicato all'Islanda vista attraverso gli occhi delle sue pecore avventurose. 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 "nascosti" come i troll o gli elfi. Ci mostrano questo mondo segreto, forte e fragile allo stesso tempo, capace di comunicare ai bambini la straordinaria bellezza della natura di quest'isola.

In Icelandic "kindur" means "sheep" and this show is devoted to Iceland as it is seen through the eyes of the country's most adventurous flock. Enclosed in their barn during the cold winter months, from spring to autumn the sheep delight in the utmost freedom, ranging alone or in small groups. Their search for food takes them to the most remote natural settings where they meet such "hidden" inhabitants as trolls or elves. The sheep show us this secret world which is at once strong and fragile, capable of communicating to children this island's extraordinary beauty.











BAROCCO

Una visita insolita nel castello di Vaux le Vicomte. Due graziose ballerine passeggiano, scherzano, giocano in stanze apparentemente pompose e lussuose, vagando da una stanza all'altra ci mostrano le meraviglie di un "mondo barocco".

A highly unusual visit inside the Castle of Vaux le Vicomte. Two pretty ballerinas stroll, joke, and play as they go from one stately and luxurious room to another. Through their meandering, we are able to discover and experience first hand the wonders of a "Baroque world."

works

CHILDREN'S CHEERING CARPET

THE GARDEN TRILOGY

il giardino giapponese
il giardino dipinto
il giardino italiano

IL GIARDINO GIAPPONESE







IL GIARDINO DIPINTO

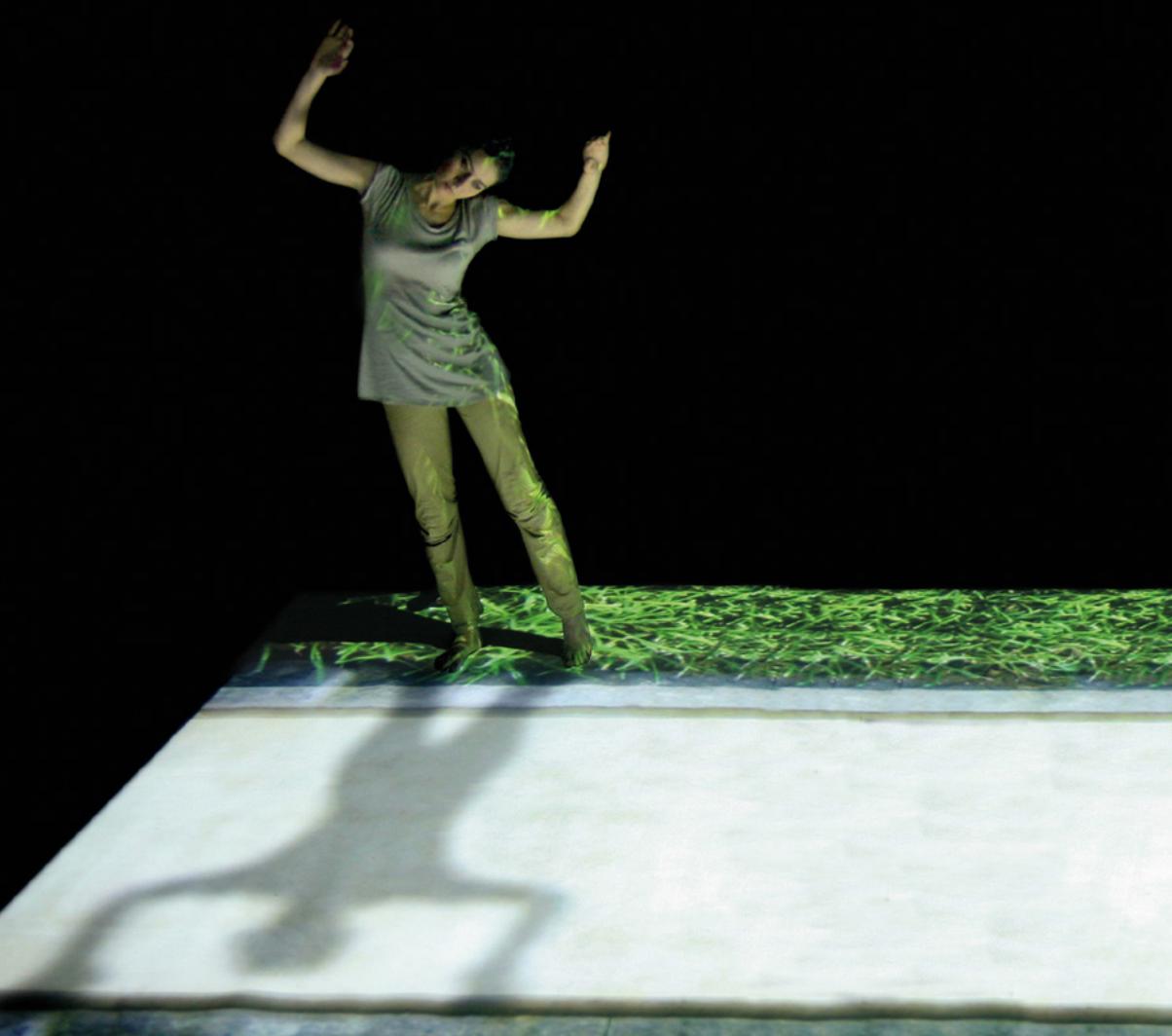






IL GIARDINO ITALIANO







IL GIARDINO ITALIANO

Il giardino all'italiana è come un sogno, oppure un gioco segreto e misterioso. Abbiamo voluto aprire il cancello e lasciare che i bambini si perdano nei labirinti, nelle grotte, nei giochi d'acqua, lungo i sentieri segnati dalle siepi di bosso...

IL GIARDINO DIPINTO

Intorno ad un cortile di luce colorata che ricorda un tappeto arabeggiante il pittore curdo Rebwar Saeed ci invita ad entrare nel suo giardino dipinto con i suoi colori preferiti: il giallo (il giardino di terra), il blu (il giardino d'acqua), il verde (il giardino di foglie), il rosso (il giardino dell'amore).

THE ITALIAN GARDEN

The Italian garden is something like a dream or else like a secret and enigmatic game. Here the gates have been opened wide, allowing the children to lose their way in the labyrinths, inside the grottoes and behind the water follies, as they tread the pathways lined with boxwood hedges...

THE PAINTED GARDEN

In the courtyard of coloured light that recalls an oriental carpet, the Kurdish artist Rebwar Saeed invites us to enter his garden painted with his favorite colours: yellow (the garden of earth), blue (the garden of water), green (the garden of leaves), and red (the garden of love).

IL GIARDINO GIAPPONESE

Il giardino giapponese è un mondo in miniatura ed ha origine in un racconto: Shiro un ragazzo coraggioso, è il primo giapponese a partire dal suo piccolo villaggio di montagna per arrivare fino al mare, l'oceano... Oltre non può andare.

THE JAPANESE GARDEN

The Japanese garden represents a miniature world and its origins begin with a tale: Shiro, a very brave little boy, is the first one in Japan to leave his mountain village to journey as far as the ocean's shores... His wandering cannot go beyond this border of land and water.

IL TEATRO INTERATTIVO
INTERACTIVE THEATER

IL TPO E IL TEATRO INTERATTIVO

Il TPO crea "ambienti sensibili", delle opere interattive di danza e teatro vivo, concepite come spazi "immersivi", dove si mette in atto una poetica basata sulla relazione tra il corpo, i suoni e le immagini. Negli spettacoli il pubblico di bambini o adulti è invitato ad esplorare la scena: qui è possibile muoversi, correre, giocare, toccare, rotolare sopra immagini che evocano ambienti naturali o luoghi d'arte. Lo spazio reagisce all'intero movimento del corpo; al tocco dei piedi ad esempio, come se fosse l'appoggio del peso a guidare lo sguardo. I performer sono "guide silenziose" che aiutano il pubblico, attraverso una comunicazione non verbale, a superare l'imbarazzo del coinvolgimento attivo.

I performer si lasciano sorprendere dagli stimoli creati dalla macchina scenica, giocano con i suoni e le immagini, stimolano la complicità e la curiosità spontanea dei bambini. Lo spazio scenico diventa quindi un luogo condiviso ed è questa condivisione che rende l'uso delle tecnologie interessante. Lo stare insieme in un "ambiente teatrale dinamico", piacevole, adatto al gioco e al movimento, diventa un'esperienza che coinvolge emotivamente al di là degli aspetti tecnici o tecnologici. Potremmo anche dire che l'uso delle tecnologie interattive avanzate, assume un valore pedagogico ed educativo proprio perché amplifica le possibilità creative e percettive di tutto il corpo. Sulla scena i sensori e le altre applicazioni interattive sono volutamente nascoste, ma l'obiettivo dei nostri progetti non è quello di esaltare l'uso delle tecnologie digitali, bensì quello di introdurre il pubblico al mondo delle arti, quelle contemporanee in particolare. Per questo motivo prestiamo grande attenzione alla qualità dei suoni e delle immagini, al loro valore evocativo, emotivo e poetico cercando di sviluppare una narrazione visiva dove l'uso del colore e delle forme possano comunicare un senso diffuso di bellezza. Nel buio, nei giochi di luce e di colore, la bellezza della danza parla e invita a percepire questi spazi come luoghi da

abitare. La facilità di accesso, l'intuitività delle regole alla base di questo modo di fare teatro sono fondamentali, il pubblico deve poter capire senza istruzioni e partecipare senza obblighi. Quando alcuni bambini entrano in scena lo fanno quindi come soggetto attivo, capace di agire all'interno di un quadro che si trasforma facilmente e non richiede nessuna particolare attitudine né tanto meno una esibizione. Le persone o i bambini disabili, ad esempio, non sono affatto inibiti dal partecipare dal vivo ad una azione individuale o di gruppo, la macchina interattiva li accoglie e per certi aspetti facilita loro azione proprio perché valorizza la spontaneità dei gesti.

LA SCENA DIGITALE E I PAESAGGI NATURALI

Il rapporto tra il paesaggio naturale e la sua rappresentazione virtuale è un aspetto molto importante nel nostro lavoro. Ogni volta che affrontiamo un nuovo progetto ci chiediamo come creare un ambiente visivo/sonoro che possa innescare un racconto. Il lavoro di regia si concretizza poi in uno storyboard accurato, quasi cinematografico; in questo esercizio di simulazione tutto il team lavora alla creazione degli ambienti pensandoli come dei "paesaggi emotivi" in cui le immagini e i suoni possano "agire" in dialogo armonico con chi è in scena. Nel gioco tra "azioni" (danza, movimento) e "interazioni" (immagini, suoni) si creano segni che potranno essere anche astratti o allusivi, come una scenografia animata che racconta ciò che le parole non possono dire. In questo contesto, la rappresentazione o la finzione scenografica, che nel teatro tradizionale hanno un ruolo importante ed un loro codice, vengono superati privilegiando l'idea di un teatro di nuova generazione in cui l'esercizio estetico ed il gioco con le arti diventano protagonisti.

TPO AND INTERACTIVE THEATRE

The TPO Company creates "sensitive environments", interactive works involving dance and theatre; conceived as "immersive" spaces, they are ideal places to explore poetics based on the relationship between body, sound and images. During the shows the audience of children or adults is invited to investigate the stage space; here they can move, run, play, touch or even roll over the images suggesting natural landscapes or places of art. The space, in turn, reacts to the whole movement of the body; for instance, the pressure of feet creates the sensation that weight can direct the gaze. Our performers are "silent guides" who, through their nonverbal communication, help the audience get over any embarrassment tied to active participation.

The performers allow themselves to be surprised by the stimuli created by the stage setup; they play with the sounds and images, arousing the children's spur-of-the-moment curiosity and complicity. Therefore it is the sharing of the stage space that makes the use of technology interesting. Experiencing together a pleasing "dynamic theatrical environment," well-suited to play and fun, involves the viewers' emotions even beyond any technical or technological aspect. We might even assert that the use of advanced interactive technologies assumes an educational value because it amplifies the whole body's creative and perceptive capabilities.

The stage sensors and the other interactive applications are hidden on purpose, but this is not to exalt their effects. Rather our aim is to introduce the audience into the world of -- especially contemporary --arts. This is why we take so much care with the quality of the sound and images we use; we choose them for the emotion and poetry they are capable of conjuring up. Through their use we develop visual narration in which the use of colour and form can communicate an ample sense of beauty. In the dark the plays of light and colour as well as the beauty of dance speak and invite

the audience members to perceive this space as a place to inhabit. Easy accessibility and the intuitive rules underlying this way of doing theatre are fundamental; with no instructions the audience has to understand and to participate without feeling obliged. So when several children enter onstage they do so as ready and active subjects inside an easily-transformable painting that doesn't require any particular skill, let alone exhibition. For example, physically-challenged audience members are not in the least inhibited about participating live in an individual or group action. The interactive setup welcomes them and in some cases facilitates their action because it highlights the spontaneity of gesture.

THE DIGITAL SET AND NATURAL LANDSCAPES

A fundamental consideration in our work centers on the relationship between the natural landscape and its virtual representation. Prior to any new project we first ask ourselves how we can create a visual/audio environment that can trigger a tale. From that point on the task of directing takes the form of a carefully prepared, almost cinematographic storyboard. In this practice of simulation the entire team works on creating emotive environments in which sounds and images can be actors playing in harmony opposite the performers on stage. The exchange between actions (dance, movement) and interactions (images, sounds) generate signs, which can even be abstract or allusive, like an animated scene that narrates what words cannot say. In such a context the representation or the stage pretense – which, in traditional theatre, have always had an important role and a precise code – are abandoned in order to reach an idea of new theatre: one in which the key players are aesthetic practice and the exercise of all the arts.















IL LUOGO DELLE IMMAGINI

L'uomo è il luogo delle immagini: immagini-desiderio, immagini di esperienze, immagini che abitano la sua mente, la sua anima. La scena teatrale costituisce lo spazio ove tali immagini prendono corpo e per un attimo, trovano il coraggio di guadagnare la luce, di farsi oggetto vivente. La ricerca drammaturgica compiuta da TPO in questi decenni rappresenta, in tal senso, un contributo di chiarificazione in merito al rapporto tra immagini e scena, tra immagini e teatro nell'epoca dei linguaggi elettronici. Il lavoro di TPO prende forma a partire da una ricerca sulla comunicazione non verbale, un lavoro sul rapporto interattivo con le immagini che dà vita alla trilogia CCC [children's cheering carpet]: *Il giardino giapponese, Il giardino dipinto, Il giardino italiano*. CCC promuove un doppio rovesciamento: in primo luogo, rispetto al paradigma del luogo scenico, superando i limiti della visione frontale tipica del teatro all'italiana. Disposto negli spazi "Black Box", ai piedi di performer e pubblico partecipante, il tappeto sgombra, infatti, d'un colpo, ogni propensione contemplativa, ogni veduta a distanza. In secondo luogo, il rovesciamento promosso da TPO riguarda la dimensione dell'immagine: essa non coinvolge semplicemente la vista e l'occhio, bensì anche il tatto, le mani e i piedi e quindi tutto il corpo. Si tratta di un rovesciamento di grande rilievo, proprio in merito all'uomo come luogo delle immagini: sopite, latenti, desideranti, insospettite. Toccare una immagine, aprirla, essere toccati da una immagine è, infatti, esperienza imparagonabile rispetto alla sua percezione passiva. Azione divertita ed esplorativa, il tastare un'immagine ha l'effetto di un sasso lanciato in acqua, l'onda si propaga e di riflesso crea un paesaggio dinamico. Accarezzare, sfiorare con le mani o con il piede un'immagine, suscitandone la vita ha, infatti, per suo effetto quella di attivare nel performer o nel pubblico partecipante immagini interiori, note o dimenticate: un fare esperienza di sé nell'esperienza dell'altro. Per questa ragione, partecipare agli spettacoli di TPO seduti nei propri posti o, invece, in quanto soggetti attivi camminando sul tappeto è cosa ben diversa. Importante fu, in questo senso, l'esperienza vissuta ad Halle nella Repubblica Federale Tedesca anno 2004, nel corso di una rappresentazione de

Il giardino giapponese: ad un tratto, il tappeto fu invaso da un gruppo di educatori adulti, il quale si sentì chiamato, proprio da quelle immagini che occhieggiavano sul tappeto, a danzare-giuocare con esse, in un attimo di appagata felicità, intrecciando storie con esse.

Il gioioso correre dietro le immagini, lo stupefatto aprire le immagini non finisce, però, nel mero divertimento, nel mero giuoco senza resto, nel caso della trilogia legata ai giardini, la struttura narrativa offre al fruitore un viaggio per immagini, quello compiuto dalla voce narrante, presupposta in ognuno dei tre percorsi: Shiro, nel giardino giapponese, il pittore Rebwar Saeed nel giardino dipinto, il poeta Francesco Colonna nel giardino italiano. E' questa integrazione di dimensione scenica, *drama* e racconto – costituente la struttura degli spettacoli - ad evitare il precipizio nelle immagini, a rendere la gioia della partecipazione una via di esplorazione e di riflessione da parte dei sensi. Nel caso specifico della trilogia, il richiamo al paradigma letterario del giardino contribuisce, inoltre, a definire ulteriormente la particolarità del luogo teatrale: luogo circoscritto, eppur aperto, fatto di architettura e di rinvio costante al 'fuori', il giardino si presenta come scenario ideale per il racconto di viaggi; quelli compiuti e testimoniati dagli oggetti affioranti sul tappeto, quelli immaginati e, quindi, prodotti dal desiderio. Abbiamo così due regimi di immagini: quelle prodotte dall'immaginazione e quelle legate ad una esperienza reale, tratte dai vagabondaggi compiuti da performer e pubblico nel mondo dell'arte, dei costumi di donne e uomini d'altrove. Potremmo dire: un *Grand Tour* dell'epoca elettronica.

Dovremo tornare sul tema del viaggio, al momento vale procedere in direzione del salto rappresentato dalla produzione della compagnia nel triennio 2008-2009: *Farfalle*, e *Play Please!*

In queste opere la "immaginazione tecnologica"¹ del gruppo è passata dalla progettazione di spazi a quella della creazione di veri e propri ambienti; l'interattività

1 In merito al tema della immaginazione tecnologica mi sono soffermato in modo più articolato nel corso di uno studio, a cui mi permetto di rinviare: L.Farulli, *Immaginazione tecnologica. Per un'estetica della media art*, Firenze, Polistampa, 2013, in particolare pp. 5-7.

non è più dimensione limitata al disegnare con il corpo sul tappeto, ad attivare immagini, bensì consente di aprire mondi, ambienti avvolgenti di azione, di entrare nella *fabula*. Le cose che abitano tale ambiente, che sono date a vedere vivono in una apparente e silenziosa dimensione di pre-vita: paiono inanimate, eppur son contenitori di storie, oggetti vivi che si fanno interfacce verso altre dimensioni dell'essere. Ricordano l'albero di *Alice nel paese delle meraviglie* il cui tronco, se toccato, introduce ad un insolito stato delle cose. In particolare, gli oggetti di *Farfalle*, riportano, in certo modo, a quella dimensione della natura di cui riferisce Socrate nel dialogo con Fedro, nell'omonimo dialogo platonico: "*Oh! Ma i preti del tempio di Zeus a Dodona, mio caro, dicevano che le prime rivelazioni profetiche erano uscite da una quercia. Alla gente di quei giorni, che non era sapiente come voi giovani, bastava nella loro ingenuità udire ciò che diceva 'la quercia e la pietra', purché dicesse il vero*". In *Farfalle*, infatti, la natura è di genere sonoro; essa parla, nel momento in cui lunghe aste a forma di ramo o di gigante germoglio, la toccano, la sfiorano, mosse con gesto rituale dai danzatori. La tenda ancestrale che compare sul tappeto diviene luogo dell'ascolto, che invita i bambini a esplorare il suono, a toccarlo con mano, a vivere la favola dal dentro.

Ambiente, immersione: come è possibile mantenere le condizioni per una esperienza estetica ed artistica consapevole nel contesto di una esperienza vissuta immersivamente e dominata dallo stupore, dalla fascinazione di colori e suoni? L'importante questione costituita dalla "immaginazione tecnologica" torna qui a svolgere una prestazione di primo piano. Il giuoco integrato di telecamere e sensori comandati dal software Max Msp_Jitter, favorisce, infatti, una narrazione per immagini che procede a salti, sempre interrotta, contrassegnata, come è, dalla comparsa, sul tappeto, di *a-parte* teatrali, i quali moltiplicano l'ingresso di oggetti drammaturgici, portando il pubblico ad una tensione plurima, che diviene caccia, inseguimento di oggetti vivi. Si viene, così, a determinare un rapimento multiplo del cuore, una eccitazione che è, a tutti gli effetti, una partecipazione di tipo esplorativo,

1 Platone, *Fedro*, 275b.

intervallata ed interrotta da momenti di ricezione nel raccoglimento, come nel momento in cui il singolo bambino è condotto per mano dal danzatore/danzatrice a osservare la lenta metamorfosi di una crisalide che diviene farfalla. E' questo insieme di livelli che porta la rappresentazione a farsi simulazione di vita.

La "immaginazione tecnologica" che ha guidato in *Farfalle* l'applicazione di Max Msp_Jitter – facendo di procedimenti nati, in origine, con finalità meramente riproduttive, *media* propriamente artistici, cioè, di genere produttivo – è all'opera in un altro spettacolo, *Play Please!* pur seguendo modalità tutte proprie e differenti. In questo caso, infatti, la telecamera utilizzata non funziona a infrarossi; l'interfaccia tra corpo del performer e processore è, in questo caso, invece, costituito dall'elemento luce che si fa "attiva" in una accezione prossima a quella proposta da Adolphe Appia¹, dal momento che essa non si limita a sagomare una porzione di spazio scenico od a produrre atmosfera e giuoco di ombre dimostrando, in ciò, tutta la propria dimensione di linguaggio artistico, bensì la luce svolge un ruolo attivo, in quanto è messaggera, verso il processore, delle azioni svolte dai corpi in scena, i quali diventano produttori di sonorità, di immagini, di segni grafici. La definizione di luce "attiva" proposta da Appia viene, così, recepita ed oltrepassata, in quanto essa è vera e propria *dramatis personae*, personaggio e mezzo attraverso cui il mondo, si potrebbe dire, è dipinto e suonato: essa è veicolo di produzione di una soglia di realtà sonora e cromatica. Nello stesso lasso di tempo in cui vengono realizzati *Farfalle* e *Play Please!* nasce il grande spettacolo di *Barocco*. Esiste un filo conduttore che lega la ricerca teatrale connessa a queste tre produzioni: quello dell'ambiente/paesaggio

1 In merito al tema della luce come momento drammaturgico fondamentale, dotato di una propria autonomia e, quindi, di una specifica valenza estetica si veda: F. Crisafulli, *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, prefazione di L. Farulli, Corazzano, Titivillus, 2007, in particolare le pp. 33-41. Per quanto riguarda la vicinanza della concezione sviluppata da Appia di "Luce attiva" con elementi rilevanti del lavoro di TPO si noti questa riflessione di Appia: "La luce possiede una versatilità quasi miracolosa. Ha in sé tutti i valori della luminosità, le infinite possibilità dei colori come una tavolozza, una straordinaria mobilità; essa può creare le ombre, può riempire lo spazio con l'armonia delle proprie vibrazioni esattamente come la musica" (Tratto da: F.C., *op. cit.*, p.p. 34-35).

visivo, attivato e perlustrato per via aptica. In *Barocco*, però, TPO realizza un genere di lavoro teatrale che oltrepassa il mondo della favola e l'orizzonte d'attesa del pubblico di bambini. L'estetica delle interfacce conduce, in *Barocco*, ad un diverso esito: quello di un singolare viaggio nella visione. Ciò che è qui in giuoco, infatti, è qualcosa di più della mera esperienza visiva nelle opere d'arte, nel mondo di specchi, nelle feste e nelle luci che caratterizzano la cifra del Barocco. Determinante in questo spettacolo è il modo in cui la "immaginazione tecnologica" ha sviluppato l'ottica operativa caratteristica dell'ambito di realtà connesso alle immagini elettroniche interattive: in *Barocco* scompaiono i segni di distinzione tra alto e basso, i criteri di orientamento tra sopra e sotto; tutto è rapito in una vertigine della visione, come se il soggetto umano si muovesse in una realtà senza peso, priva di gravità, eterea. L'alto ed il basso, il sopra ed il sotto non sono dati nella loro stabilita ordinarietà, nel loro ordine paradigmatico acquisito, bensì vanno stabiliti e, sempre di nuovo, fissati, esperiti. Ancora una volta, però, il precipizio nel mero giuoco percettivo è raffreddato dalla presenza di un inserto "epico", narrativo: il M.I.A. *Mechanical Interactive Actor* pilotato sempre dal citato Max/Mps, funge da voce narrante, da rapsodo, contribuendo a raffreddare i sensi, a farli, per così dire, rallentare e, così, ragionare. Esso costituisce il richiamo, la struttura d'appello ad una realtà esterna come quella barocca, fuori dall'immagine, dalla mera dimensione visiva-percettiva e dal suo degradato livello di godimento.

E'venuto il momento di riprendere il tema del viaggio che, nella modalità di viaggio di esperienza o immaginato, costituisce un vero e proprio *Leitmotiv* dei lavori di TPO. In particolare due spettacoli offrono un contributo particolare e nuovo a questo tema: *Saltbush* e *Kindur, vita avventurosa delle pecore in Islanda*.

Il primo lavoro nasce dalla cooperazione con il Festival "Come Out" di Adelaide (Australia). Due amici girovaghi incontrano uno sciamano, la sua voce ed il suo canto li guida attraverso i territori aborigeni, in un viaggio per fiumi e per mare, per città e per il deserto. Scriveva italo Calvino: "*Quella voce viene certamente da una persona, però una voce non è una persona, è qualcosa di sospeso nell'aria, staccato dalla solidità delle cose. Anche la voce è unica e irripetibile, ma forse in un*

altro modo da quello della persona: potrebbero, voce e persona, non assomigliarsi. Oppure assomigliarsi in un modo segreto, che non si vede a prima vista: la voce potrebbe essere l'equivalente di quanto la persona ha di più nascosto e di più vero. E' un te stesso senza corpo che ascolta quella voce senza corpo? Allora, che tu la oda veramente o la ricordi o la immagini, non fa differenza¹. Appunto, una voce narrante che si trasforma in "uno sguardo dell'orecchio"², attraverso cui torna a luce ciò che di più "nascosto e vero", di più intimamente esperito si è infisso nel corpo di quella persona-voce e torna, adesso, a guidare per immagini sonore il viaggio dei due amici. Si inaugura qui, un genere di viaggio verso il mito, verso l'antico che è in noi, verso il cielo stellato il quale, come una tenda velata, rappresenta l'immagine archetipica dell'albergo, della terra come dimora che chiede cura e, quindi, ascolto. Potremmo definire questo tappeto, come il tappeto della interculturalità, sul quale si ricompongono i mille percorsi, gli infiniti tasselli della nostra identità di uomini adesso.

Il paesaggio del mito è tema di un altro spettacolo: *Kindur*, l'avventura delle pecore islandesi tra gli elementi estremi di quella terra. Alla base di quello spettacolo c'è un viaggio reale e desiderato in Islanda. La natura drammatica, imparagonabile con altre, fatta di contrasti, (ghiaccio e fuoco), di mutamenti improvvisi del cielo e del tempo atmosferico, danno l'immagine della natura come dotata di carattere, di comportamento: è una natura che pare esprimere, attraverso le sue forme, divinità bizzose e irrequiete, che rendono difficile l'esistenza dei viventi. Tra i viventi vanno annoverate le pecore (*kindur* in islandese), le quali vivono chiuse negli ovili durante l'improbabile inverno e, allo scoccare della primavera, vengono liberate: messe, cioè, in condizione di vagare per l'intera isola alla ricerca di cibo, di avventure con rocce-Troll e brughiere animate dagli Elfi. La dimensione sublime, cristallina fino alla trasfigurazione della natura islandese si congiunge così, paradossalmente, con la

1 I. Calvino, *Un re in ascolto*, in: I.C., *Romanzi e Racconti*, Milano, Mondadori, 2001, vol. III, p. 165. Sottolineatura dello scrivente.

2 I. Calvino, *ivi*, p. 167.

natura mitica della Grecia antica, nel cui paesaggio compariva il dio Pan, le Erinni, la voce animata della quercia.

In questo senso, la nuova, splendida storia marina costituita da *Blue!* si presenta come uno sviluppo del tema del viaggio mitologico. Il Marinaio, la Sirena, gli Elementi originari: l'acqua, la sabbia ed i materiali celesti del mondo iperuranico, come le stelle, il cielo. Gli stessi gesti dei personaggi in scena sono qui archetipici ed oscillano tra l'essere gesti con cui si manipola il mondo esterno – il tirar la corda – e gesti interiori, gesti di una storia indifferente al tempo, che provengono dall'interno: il tirar la corda come gesto-metafora del catturare, dell'avvicinare gradualmente quella creatura selvaggia che è l'esistenza. *Kindur* e *Blue!* rappresentano, così, le due produzioni teatrali in cui in modo coraggioso si riprende, finalmente, a elaborare una mitologia del presente, ad individuare lo spazio per una mitologia nell'epoca elettronica: ovvero, ancora, "immaginazione tecnologica". Proprio il riaffiorare del mito in scena - quella via, cioè, in grado di ridonare agli individui coraggio e felicità nell'affrontare, nel rielaborare sempre e costantemente il nuovo – è la ragione che congiunge *Babayaga* ai lavori precedenti. In questo spettacolo la sinergia immaginimusicale, immagini-ritmo rende gli alberi, le forze costituite da terrore e paura, dei veri e propri personaggi che abitano e dominano la scena. Le possibilità offerte dalla gestione elettronica dell'immagine – il lavorar per squarci di inquadrature vive perché messe in moto dai sistemi elettronici integrati – fanno sì che la scena si muova. Sembra di vedere gli alberi della foresta in movimento de *Il trono di sangue* di Akira Kurosawa, solo che nel caso di *Babayaga* la felicità, la capacità di comunione dei bambini e dei performer, il coraggio divertito ed esplorante dei soggetti in scena libera dal terrore, diventa un paesaggio pittorico abitato anche qui dalla gioia dell'arte.

Luca Farulli

THE PLACE OF IMAGES

Man is the place of images: images-desire, images of experiences, images that inhabit his mind, his soul. The theatre stage is the place where they are made incarnate and where, for a moment, they find the courage to come to light, to become living things. Along these lines, the dramaturgical investigation that TPO has undertaken in recent decades helps to shed light on the relationship between image and stage, between images and theatre in the era of electronic vocabularies. Departing from an in-depth exploration of non-verbal communication TPO's work investigates the new kind of experience that engages man with electronic and interactive imagery. This approach originated the trilogy of the CCC [children's cheering carpet]: *The Japanese Garden*, *The Painted Garden*, *The Italian Garden*. In these theatrical pieces, TPO has worked to achieve a double subversion. In the first place, with respect to the stage space paradigm, the Company has gone beyond the limits of the frontal viewpoint so typical of Italian theatre. Laid out in the "Black Box" spaces, at the feet of the performers and participating public, the carpet, or mat, on which the action takes place manages to sweep away contemplative inclinations, effectively undermining any views from afar. The second upset that TPO has achieved concerns the realm of the image; in their productions it no longer simply involves the eye and the sense of sight but becomes tactile, touchable via the hands, feet, and, indeed, the entire body. The importance of this operation of subversion must not be overlooked since it regards man's being the place of images, whether they be subdued, latent, desiring, unexpected. By contrast to a mere passive gaze, an incomparable experience is created by touching an image, opening it, and being touched by it. As an entertained and exploratory action, touching an image has an effect similar to a stone thrown into the midst of a grounded flock of birds, causing them to take flight. So using hand or foot to caress or graze an image, thereby bring it to life, activates inner images – whether present or removed - in both the performer and the participating audience. It is the simultaneous experiencing of the self and of the other. This is the reason behind our different perception of a TPO production, according to whether

we are watching from our seats or treading the mat as active subjects. Suffice it to recall the important episode that took place in the German city of Halle in 2004: during a show of *The Japanese Garden*, the mat was suddenly occupied by a group of educators who felt called upon - by those very images looking out of the surface - to dance and play and exchange stories with them in a moment of fulfilling happiness.

However, the joyful running after images, the amazed opening of them cannot be written off as mere fun and games. Rather, in the example of the gardens trilogy, the narrative structure allows the participant to travel, via imagery, on a journey coinciding with the ones narrated for the protagonists in each of the three productions: Shiro, in the Japanese garden; the painter Rebwar Saeed, in the painted garden; the poet Francesco Colonna, in the Italian garden. This integration of the constitutive elements of theatrical structure - the realm of the set, *drama* and story - avoids an emptying of the images; it is what transforms the joy of participation into a way for the viewer's senses to explore and reflect. Moreover, in the specific example of the trilogy, the referencing of the literary "garden" paradigm helps to more specifically define the particular nature of theatrical space; circumscribed yet open, architecturally constructed yet constantly referring to a "beyond", the garden is an ideal set for recounting journeys. Whether real or imaginary, these travels produce, in turn, two levels of images: the ones generated by the imagination and those tied to the real experience made by performer and audience alike as they rove the mat discovering the world of art, the customs of men and women of elsewhere. We might say a *Grand Tour* of the electronic age.

Setting the journey theme aside for now, we can concentrate on the TPO's leap made between 2008 to 2009.

In the works *Butterflies* and *Play Please!* the group's "technological imagination"¹ moved beyond the design of spaces to embrace the creation of real and true environments. Here the sphere of interactivity is no longer restricted to using the

1 With regard to the subject of the technological imagination, see my more detailed discussion published in Italian in the original study: L. Farulli, *Immaginazione tecnologica. Per un'estetica della media art*, Florence, Polistampa, 2013, especially pp. 5-7.

body to draw on the mat or to activating images. Rather it opens up worlds – that is, environments enveloping action – and allows entrance into the very sequence of theatrical events. We are given to see a specific environment and the images that inhabit it in an apparent, albeit silent, dimension preceding life. They seem inanimate and yet they are containers of stories, live objects that interface with other dimensions of being. They recall the tree in *Alice in Wonderland* whose trunk, when touched, admits the traveller into an unusual state of things. In particular, the objects in *Butterflies* recall, in a certain way, that dimension of nature referred to by Socrates in Plato's *Dialogue with Phaedrus*. "They used to say, my friend, that the words of the oak in the holy place of Zeus at Dodona were the first prophetic utterances. The people of that time, not being so wise as you young folks, were content in their simplicity to hear an oak or a rock, provided only that it spoke the truth."¹ In fact, in *Butterflies*, nature is clearly audible; it emits sound when grazed by long poles shaped like branches or horns that the dancers handle with ritual gestures, thereby opening the cocoon. Appearing on the mat, the ancestral curtain welcomes the children within its shape and becomes a place for listening, inviting them to explore sound, to touch it with their hands, to live the tale from the inside.

Environment, immersion: how can the conditions for a conscious aesthetic and artistic experience be safeguarded in the context of an episode lived in an immersive way dominated by the wonder of colours and sounds? The important question of the "technological imagination" returns to play a key role here. In fact, as it has been integrated by video cameras and sensors wired to Max Msp_Jitter software, the action of playing favours a narration via images that proceeds by jumps; a tale that is constantly interrupted and characterized by the appearance on the mat of theatrical *asides*, which multiply the entrance of dramaturgical props thus exposing the audience to a plural tension, which becomes a hunt, a chase of living objects. In this way, a multiple rapture of the heart occurs, an excitement that is

1 Translator's note: this excerpt is taken from, which in turn cites Plato's Phaedrus (from *Plato in Twelve Volumes*, Vol. 9, translated by Harold N. Fowler. Cambridge, MA, Harvard University Press; London, William Heinemann Ltd. 1925.)

full exploratory participation, with intervals and interruptions of absorption to reflect on the experience. This can be seen especially when the dancer leads each child by the hand to observe the slow metamorphosis of a chrysalis becoming a butterfly. It is just this set of emotional and meditative readings that turns the play into a simulation of life.

The same kind of “technological imagination” that guided the application of Max Msp_Jitter in *Butterflies* is at work in another production, *Play Please!* In both works it serves merely reproductive objectives, truly artistic *media* meaning, that is, of a productive type, however in the second show it does follow individual and quite different modalities. In fact, as opposed to *Butterflies*, the new piece does not use infra-red video cameras; the interface between the performer’s body and the processor is, instead, constituted by light which becomes “active” similarly to the meaning ascribed by Adolphe Appia¹. Here light doesn’t just define a portion of the set nor does it produce moods or plays of shadows, thus demonstrating its whole sphere of artistic language. Rather it plays an active role as the messenger carrying the sounds, images and signs produced by on-stage bodies towards the processor. In this way Appia’s definition of “active” light is accepted but pushed further since it becomes a real and true *dramatis personae*, both a character and a means through which, one might say, the world is painted and played. It is the vehicle used to generate a threshold of reality in sound and colour. In the same period in which *Butterflies* and *Play Please!* were being developed, the great spectacle of *Baroque*

1
With regard to the subject of light as a fundamental dramaturgical moment, autonomous and therefore possessing a specific aesthetic value, see the Italian language texts: F. Crisafulli, *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, preface by L. Farulli, Corazzano, Titivillus, 2007, especially pp. 33-41. Concerning instead the correlation of Appia’s conception of Active Light with relevant elements of theTPO’s work, we recall here Appia’s idea, “light possesses an almost miraculous versatility. It bears within itself almost all the values of luminosity, the infinite opportunities of colours like a painter’s palette, an extraordinary mobility; it can create shadows and, just like music, it can fill space with the harmony of its very vibrations.” (Freely translated from F.C., *op. cit.*, p.p. 34-35).

also came to light. There is a theatrical investigation that is common to all three productions, activated and explored by tactile means. In *Baroque*, however, TPO executes a kind of theatre that goes well beyond the world of the fairytale and beyond the expectations of the children in the audience; here the aesthetics of interfacing result in an extraordinary journey into sight. What is at stake here is something more than the mere visual experience of artworks in that world of mirrors, festivals and lights that characterise the Baroque. What is decisive is the way in which the "technological imagination" has developed the experiential point of view that is characteristic of the realm of reality connected to the interactive electronic images. In *Baroque* all the signs that distinguish up from down, all criteria of orientation between above and below disappear. Everything is swept up in a vertigo of the sight, as if the human subject was moving in an absence of gravity, in a weightless, ethereal reality. Up and down, above and below are not givens in their established ordinary usage, in their acquired paradigmatic order; rather they must be established and each time newly fixed and experienced. However, once again we see how the risk of becoming a merely perceptual game is distanced by an "epic", narrative insertion: the M.I.A. *Mechanical Interactive Actor* (still controlled by Max/Msp_Jitter software) acts as the narrating voice, as rhapsodist, helping to cool the senses and slow them down, thus bringing them towards reason. It constitutes the reference, the structure of appealing to a reality external with respect to the image and to the merely visual-perceptive realm and its degraded level of pleasure.

Picking up again the subject of the journey, we see that the modality of travelling, whether experienced or imagined, constitutes a true *leitmotiv* in TPO's works. In this discussion there are two shows, *Saltbush* and *Kindur- The Adventurous Life of Sheep in Iceland* that offer particular and new insight into this theme.

The first production resulted from cooperation with the "Come Out" Festival of Adelaide (Australia). Two roving friends meet a shaman whose voice and song leads them through aboriginal lands on a journey across rivers and seas, cities and deserts. Italo Calvino wrote, "*That voice comes certainly from a person, unique, inimitable like every person; a voice, however, is not a person, it is something suspended in*

the air, detached from the solidity of things. The voice, too, is unique and inimitable, but perhaps in a different way from a person: they might not resemble each other, voice and person. Or else, they could resemble each other in a secret way, not perceptible at first: the voice could be the equivalent of the hidden and most genuine part of the person. Is it a bodiless you that listens to that bodiless voice? In that case, whether you actually hear it or merely remember it or imagine it makes no difference."¹ Precisely, a narrating voice that is transformed into "the ear's gaze"² brings to light "what is most concealed and most true", what is most intimately felt in the body of that person-voice that returns now to guide the two companions' journey via sound images. This is the inauguration of a kind of journey towards myth, towards the ancient time that lives within us, towards the starry sky which, like a veiled curtain, represents the archetypal image of shelter, of the earth as the abode that requires care. We could define this mat as the carpet of an intercultural state, on which a thousand paths are drawn up, the infinite bits of our identity as people of today.

The landscape of myth is the theme of another show, *Kindur*, the adventure of the Icelandic sheep among the extreme climactic elements of that land. At the foundation of this production there is a real and a desired journey to Iceland. The dramatic landscape, incomparable with any other, made of contrasts (ice and fire), of sudden changes in the sky and weather, inspire a characterisation of nature as being a distinct entity or engaging in behaviour. It is a nature that appears to express in its forms capricious and disquieting gods who make life difficult for living beings. Among these we must include sheep (*kindur* in Icelandic), who live closed in their barns during the bitter winter months only to be freed once spring arrives. That means they are left free to wander the whole island in search of food and of adventures with rock-Trolls and moors populated by Elves. Icelandic nature's realm of the sublime,

1
Translator's note: This is William Weaver's translation of the story *A King Listens*, from *Under the Jaguar Sun* (Boston, Houghton Mifflin Harcourt, 1988).

2 Ibid.

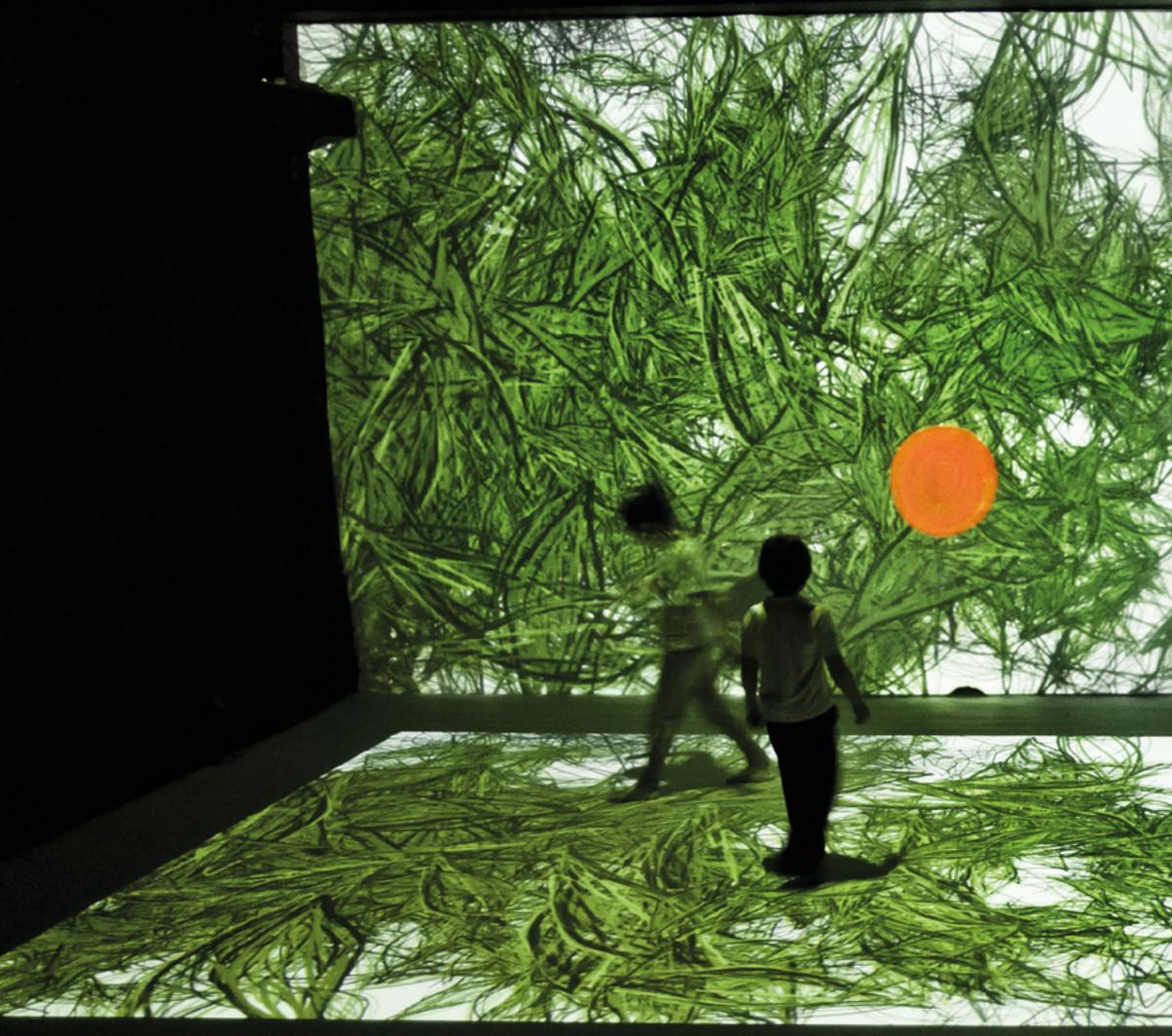
crystalline to the point of transfiguration, thus conjoins, paradoxically, with the mythical nature of Ancient Greece where the god Pan, the Furies, the animated voice of the oak tree are all features of the landscape.

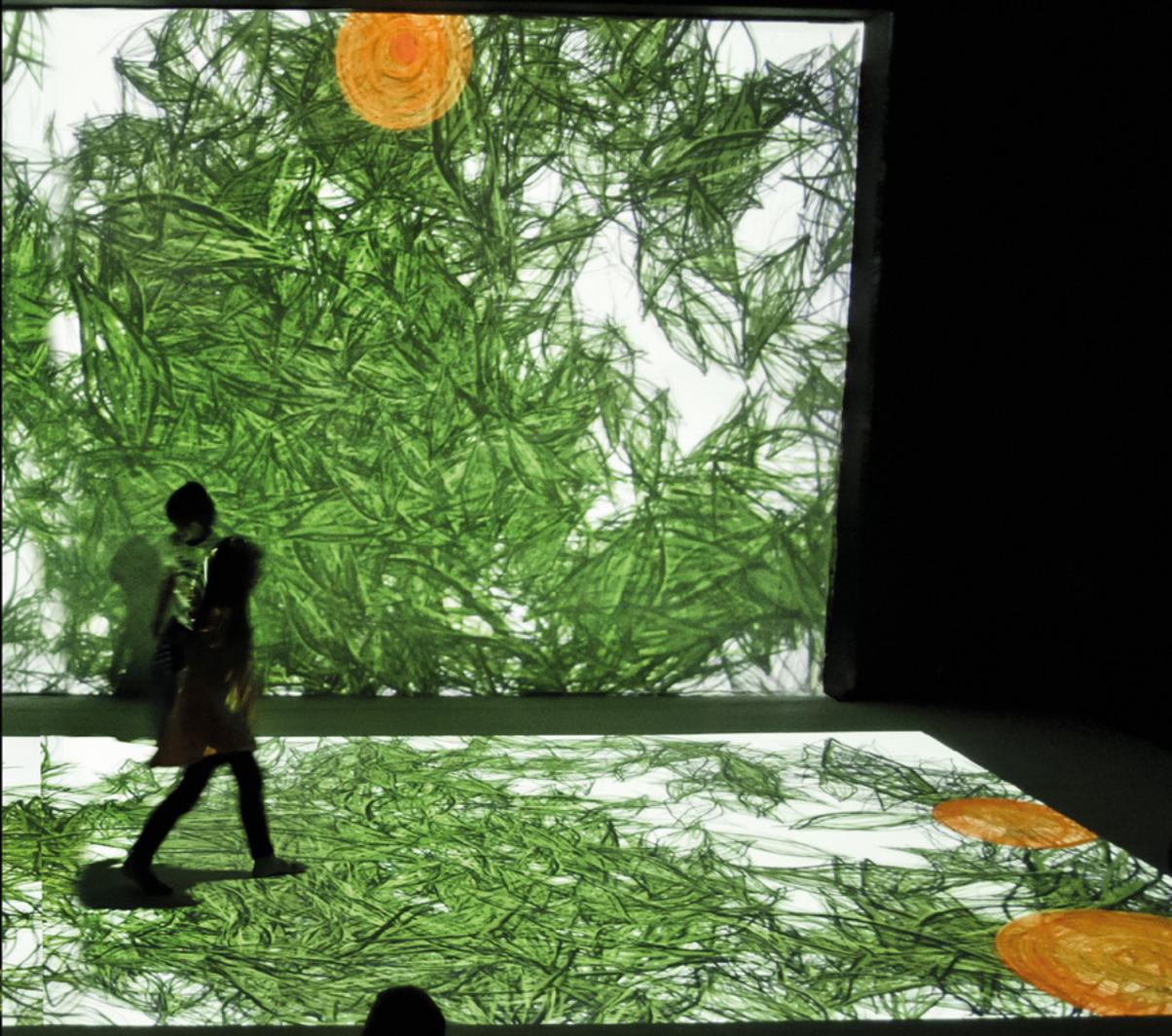
In this sense, the splendid new sea story, *Bleu!*, is a further development of the theme of the mythological journey. Archetypes abound, including the Sailor, the Mermaid, the Elements such as water and sand, the celestial materials of the hyperuranic world such as the stars and sky. Even the characters' on-stage gestures are archetypal and waver between being movements to manipulate the exterior world and interior gestures. That is to say that pulling on a rope is on the one hand, a worldly gesture but it can also belong to a story with no regard for time, that comes from within and in this case the same action becomes a gesture-metaphor for the capture, for the gradual closing in, on that wild creature that is existence. Seen in this light *Kindur* and *Bleu!* represent two theatrical productions which address, finally and with great courage, the elaboration of a mythology of the present; as well as the spatial definition for a mythology of the electronic age, in other words the "technological imagination". It is the re-emergence of the myth on-stage -- that is to say, the way to restore courage and happiness to individuals as they face and constantly re-elaborate the new - that unites *Babayaga* with the preceding shows discussed here. In this production the synergy between images and music, images and rhythm makes the trees (the 'forces' that have been constituted by fear and terror) real characters that inhabit and dominate the set. The possibilities offered by an electronic control of the imagery (working with blocks of borderless imagery put into motion by integrated electronic systems) now allow the set to move. It recalls the forest trees in movement in Akira Kurosawa's *Throne of Blood*. The difference being that in the case of *Babayaga*, happiness and the ability of communion that originated between performer and children, the pleasant and exploratory bravery of the actors on stage free from terror, become a painterly landscape where even the joy of art is invited to dwell.

Luca Farulli



















BACK STAGE

















CURRICULUM

Il TPO ha sede a Prato presso il Teatro Fabbrichino ed opera come compagnia in residenza specializzata nel teatro per l'infanzia. Le opere più significative della compagnia nascono in un rapporto di coproduzione e collaborazione artistica con il Teatro Metastasio Stabile della Toscana.

Il TPO (Teatro di Piazza o d'Occasione) si caratterizza sin dal proprio esordio (1981) come compagnia di teatro visivo. Già dai primi anni di attività il gruppo realizza opere originali di teatro d'immagine dedicate al pubblico infantile: "Riflessioni" (Premio Eti Stregagatto, '83), "Frammenti"('86), "Capriccio"('90). La compagnia, attualmente diretta da Francesco Gandi e Davide Venturini, nel corso degli anni approfondisce lo studio delle tematiche che riguardano la relazione tra drammaturgia, pedagogia dell'arte e nuove tecnologie, creando spettacoli che suggeriscono un rapporto ludico-creativo con le arti visive.

Tra il 2002 e il 2007 il TPO ha ideato il concept teatrale "CCC [children's cheering carpet]", un grande tappeto da danza interattivo capace di animare suoni e immagini tramite sensori di pressione. Un "tappeto magico" dove è possibile esplorare, con il tatto e il movimento, dei giardini immaginari pensati come luogo d'accesso al mondo delle arti. 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, di 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 sviluppando nuove tecnologie attraverso 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, le immagini e le azioni dei performer. 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 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 di 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.

Nel 2013 debutta al Théâtre National de Chaillot di Parigi lo spettacolo "Babayaga" con immagini e paesaggi visivi creati dalla celebre illustratrice francese Rébecca Dautremer. Ad ottobre dello stesso anno TPO partecipa a Marseille-Provence 2013 - Capitale della Cultura con "Bleu!" Spettacolo dedicato al Mare Mediterraneo e che sviluppa nuove applicazioni interattive all'interno di un ambiente sensibile dove i bambini più piccoli sono avvolti da una scenografia di veli trasparenti e fluttuanti proprio come onde marine.

Nel 2014 il gruppo partecipa ad un tour mondiale con gli spettacoli "Bleu!" e "Babayaga" e inizia un nuovo lavoro di ricerca ispirato al tema del "Giardino Planetario" come luogo di incontro tra arte e natura.

Premi: World Congress Assitej WarsaW (PL), Award for Artistic Excellence - 2014 • Gijon (ES) Premio Feten 2010 (premio especial del jurado a las nuevas propuestas escénicas) • New England Foundation for the Arts, National Dance Project / US Tour, 2010 Boston, MA (USA) • Premio Teatri di Vita (premio della giuria dei ragazzi) a Porto Sant'Elpidio 2007 (IT) • Premio ADE (Art Digital Era 2004) • Premio ETI Stregagatto (1999 e 1983).

Il TPO opera in collaborazione e coproduzione con il Teatro Metastasio Stabile per la Toscana e con il sostegno di: "Ministero per i Beni e le Attività Culturali - Direzione Generale per lo spettacolo dal vivo" e "Regione Toscana - Settore Spettacolo e progetti speciali per la cultura".

CURRICULUM

In its headquarters at the Teatro Fabbrichino in Prato, TPO works as the company in residence specialised in children's theatre. The company's most important productions have originated in co-production and artistic collaboration with the Teatro Metastasio Stabile della Toscana.

Since its founding in 1981 TPO (in Italian "Teatro di Piazza o d'Occasione") has defined itself as a company that explores the possibilities of visual theatre. Already in its earliest period the group carried out original pieces of image-oriented theatre devoted to the youngest audiences such as "Riflessioni" (Reflections), winner of the Premio Eti Stregatto in 1983; "Frammenti" (Fragments), 1986; Capriccio (Caprice), 1990. Currently under the direction of Francesco Gandi and Davide Venturini, over the years the company has continued to explore the relationship between dramaturgy, art education and new technologies, creating productions that suggest a playful-creative relationship with the visual arts.

Between 2002 and 2007 TPO devised the "CCC [children's cheering carpet]": a large interactive dance mat able to activate sounds and images through pressure sensors. On this 'magic carpet' the audience can explore, through movement and the sense of touch, the imaginary gardens conceived as places of privileged access into the world of arts.

On this basis three virtual garden typologies were created (Japanese, Eastern and Italian). Thanks to the success of this trilogy, TPO has taken part in numerous prestigious theatre festivals worldwide, extending its international collaborations as far as Australia where, in 2009, "Saltbush" was staged by Italian and native Aboriginal artists.

Between 2008 and 2009 the group continued its research developing new technologies through 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 and material. 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 group produced "Kindur: The Adventurous Life of Sheep in Iceland", in which even the seated audience was able to interact with the stage scene. Three dancers interpreted the saga of the seasonal journey made by Icelandic sheep while the children, each wearing a "magic" woolen heart, participated more directly, immersing themselves onstage in this absorbing adventure inside the natural world.

In 2013 "Babayaga", with images and visual landscapes created by the famous French illustrator Rébecca Dautremer, debuted at the Théâtre National de Chaillot in Paris. In October of the same year TPO participated in the events of "Marseille-Provence – European Capital of Culture 2013" with the new production "Bleu!" Devoted to the theme of the Mediterranean Sea, the show presented new interactive applications developed so that a set of transparent and fluctuating veils would surround the children evoking for them the waves of the sea.

In 2014 TPO participated in a world tour with the shows "Bleu!" and "Babayaga" and began new research inspired by the theme of the Planetary Garden as a meeting place between art and nature.

Awards: World Congress Assitej WarsaW (PL), Award for Artistic Excellence - 2014 • Gijon (ES), Feten 2010, premio especial del jurado a las nuevas propuestas escénicas (special prize for new stage proposals) • New England Foundation for the Arts, National Dance Project / US Tour, 2010 Boston, MA (USA) • Premio Teatri di Vita (premio della giuria dei ragazzi) a Porto Sant'Elpidio 2007 (IT) • (prize of children's jury) - Premo ADE (Art Digital Era 2004) • Premio ETI Stregagatto (1999 and 1983)(the most prestigious Italian prize for children's theatre)

TPO operates in collaboration and coproduction with the Teatro Metastasio Stabile della Toscana and with support from the Ministero per i Beni e le Attività Culturali – Direzione Generale dello Spettacolo dal vivo, and from the Regione Toscana – Settore Spettacolo e progetti speciali per la cultura.







-----□

s u p p o r t e d b y



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo

REGIONE
TOSCANA



Philippe Dubarle-Bossy

paris

phil.db@free.fr



buenos aires

Suki Martinez Producciones

www.suky.com.ar

ArKtype

new york

www.arktype.org



ikebanah

ARTES ESCÉNICAS

valencia

www.ikebanah.es



insite arts

melbourne

www.insitearts.com.au

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

p
a
r
t
n
e
r
s