

compagnia
tpo



interactive
theatre for
children



MATERIALI PER LA DIDATTICA

II TPO E IL TEATRO INTERATTIVO

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 e scoprire così che questo risponde in un "certo modo" alle loro azioni; si crea quindi una relazione attiva tra loro e la scena, 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 i danzatori "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.

BLEU, UNO SPETTACOLO DEDICATO AL MARE

“Prima ancora, quando le ninfe abitavano la terra, chiunque poteva percepirlle, solo che sciogliesse i pensieri e ascoltasse il vento, o un cinguettio, o un fruscio sommesso, o in luccichio lontano, o la calma della notte.”

Attingendo da miti e mitologie che il mare Mediterraneo porta con sé dall’inizio dei tempi, si sviluppa la storia dell’incontro del marinaio e le forze della natura.

In scena un danzatore e una danzatrice, lui è un Marinaio, lei una figura femminile magica.

Il pubblico a piccoli gruppi sarà invitato ad entrare in scena in veste di marinai partecipando attivamente alle varie situazioni che la storia mette in gioco.

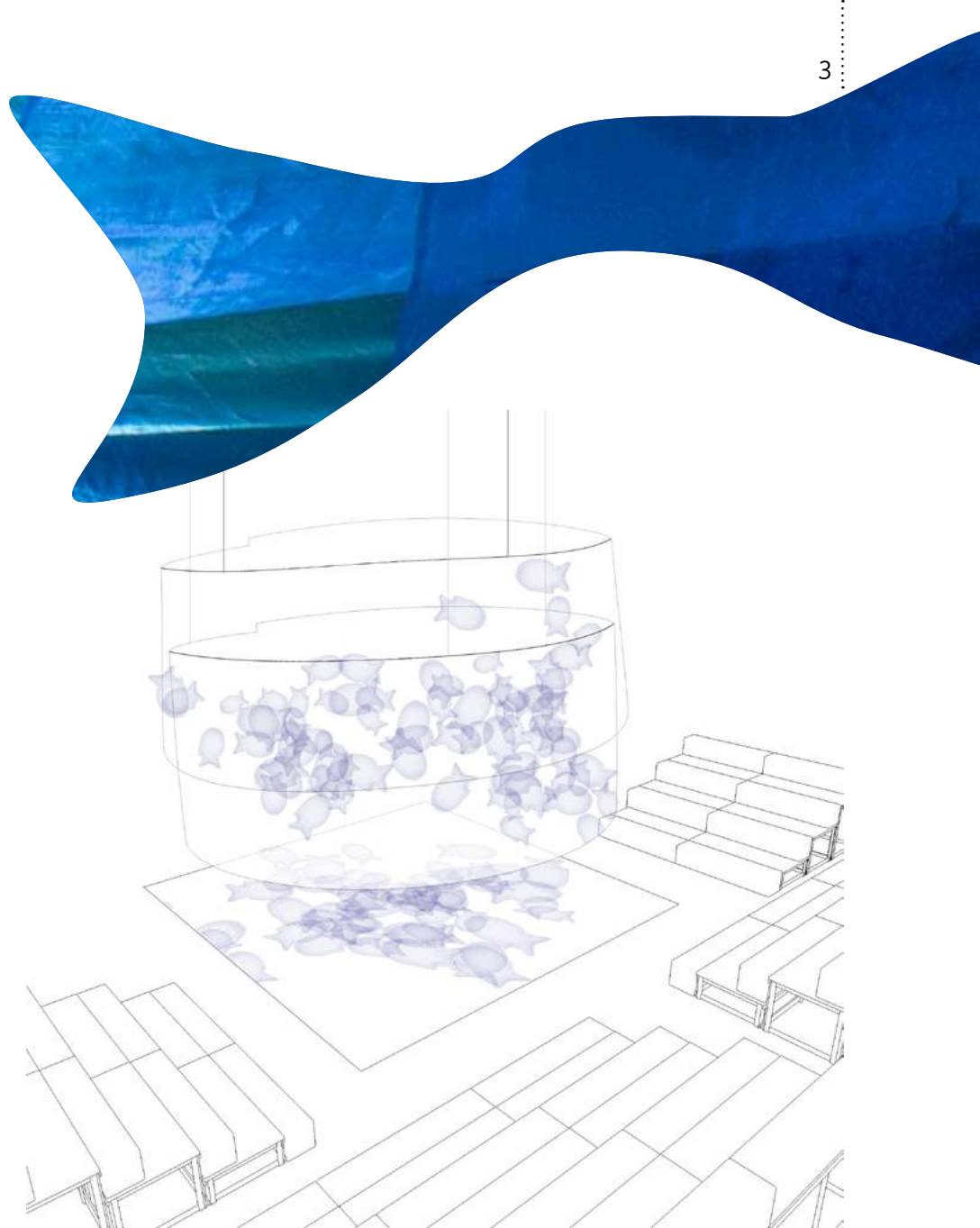
LA SCENA

Lo spazio scenico è avvolto da una grande struttura a forma di spirale che tiene sospesi dei tulle trasparenti, a terra un tappeto da danza bianco. Il pubblico è disposto su tre lati intorno allo spazio centrale. La spirale durante lo spettacolo, grazie a dei tiranti motorizzati, scende dall’alto fino ad avvolgere tutto lo spazio scenico ed insieme al tappeto centrale forma la superficie su cui “galleggiano” le proiezioni.

IL SET INTERATTIVO

Al centro della scena un “tappeto sensibile” nasconde una serie di sensori di pressione, che, come una sorta di tastiera invisibile, consentono l’interazione con i suoni e le immagini. Il sensore di pressione reagisce agli spostamenti di peso di chi vi cammina, vi corre, vi salta e permette un rapporto di tipo “tattile” con lo spazio interattivo.

In alto una telecamera a raggi infrarossi svolge la funzione di sensore ottico per captare i movimenti che avvengono in scena, per esempio il gesto in aria di una mano. Questo tipo di sensore permette una interazione dinamica di tipo “cinestetico”, che coinvolge tutto il corpo.



All'inizio è tutto fermo, come in un quadro, i due personaggi: un marinaio in piedi in atteggiamento da lavoro e una figura femminile seduta su una nuvola di luce, sono entrambi immobili.

La scena notturna si anima delicatamente, sembra di essere in un sogno...

Lei è misteriosa, a volte cielo, a volte vento, onda, mare, condurrà il Marinaio - e i piccoli marinai presenti in sala - attraverso scenari naturali e fantasiosi.

Ma all'inizio il Marinaio non la vede mentre Lei lascia scivolare nel mare una PERLA affinché Lui la possa trovare e riportare.

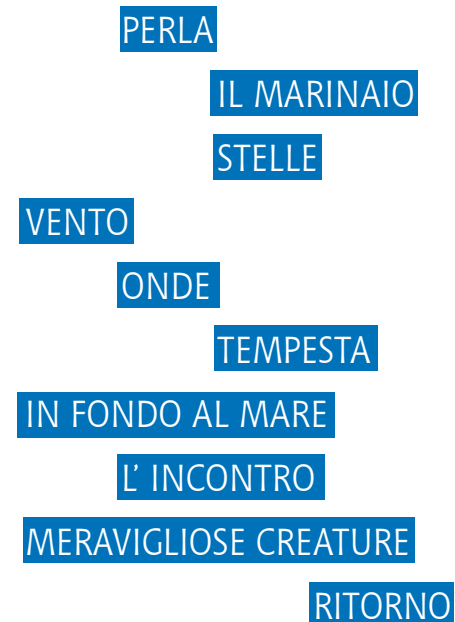
IL MARINAIO non vede che Lei danza nel cielo e crea un percorso di STELLE che lo condurrà lontano.

Non vede che è Lei a generare quel VENTO che lo farà giocare con i suoni, che chiama le ONDE e poi le arruffa per creare la TEMPESTA che porterà il Marinaio IN FONDO AL MARE dove Lei abita.

E' qui sott'acqua che avviene L' INCONTRO, perché è qui sott'acqua che finalmente il Marinaio la riconosce: Anima marina del mare blu, con tutte le sue MERAVIGLIOSE CREATURE, morbide, eleganti, colorate, pericolose...

Poi infine, nel fondo più fondo del mare, dove immaginiamo arrivino tutte le stelle che cadono dal cielo per trasformarsi in stelle marine, il Marinaio le lascerà la perla per ricevere in dono una conchiglia il cui suono calmerà la tempesta e gli farà trovare la strada per il RITORNO.

Durante il suo viaggio il Marinaio dovrà invitare altri "marinai bambini" presenti in sala per aiutarlo nelle varie situazioni che la storia mette in gioco...





All'ingresso del pubblico la scena è aperta, segno, luogo, personaggi sono già visibili:

Il Marinaio, il mare, la notte con la luna, ci permettono di individuare il luogo.

La fissità del Marinaio e la figura femminile prima adagiata sulla "nuvola di luce" poi la sua danza con la perla luminosa dichiarano un contesto onirico, magico.

La figura femminile è misteriosa e si presta a varie letture, potrebbe rappresentare gli elementi della natura come il vento e l'acqua oppure essere una entità magica, o una ninfa della mitologia greca.

Nel **prologo** si sviluppa il filo narrativo portante che trova conclusione nell'epilogo:

La Ninfa vede il Marinaio e rimane incantata dalla sua fierezza, lascia così scivolare nel mare una sua lacrima, che si trasforma in una perla affinché Lui la possa trovare. Per riportargliela il Marinaio farà un viaggio che lo porterà a percorrere un viaggio che si rivelerà un percorso di scoperte e di conoscenza

La narrazione procede con quattro momenti portanti:

La prima parte:

E' **lo spazio del cielo** notturno e fa riferimento alle rotte che i marinai definiscono a partire dalla posizione delle stelle. Ma nel nostro contesto è calato in una dimensione onirica, la posizione delle stelle è sconvolta da Lei per segnare una rotta, altra, cangiante, che non sarà mai definita da nessuna carta geografica.

Il cielo è solcato da stelle cadenti, elemento ricorrente ogniqualvolta la scena si svolge di notte e che troverà nell'epilogo una sua conclusione legata all'immaginario bambino (Dove cadono le stelle? Cadono in fondo al mare e diventano stelle marine).



La seconda parte:

È lo **spazio di superficie** in cui la figura femminile non viene vista dal personaggio Marinaio.

Agisce usando il linguaggio degli elementi naturali: vento, acqua, per creare una progressione di circostanze che porteranno avanti il percorso affinché il marinaio la possa vedere.

In questo spazio di superficie, la spiaggia, si svolgono dei momenti legati all'aspetto ludico: i bambini sono chiamati a giocare con i granchi, disegnare sulla sabbia bagnata, scappare dalle onde.

È una sorta di momento di sospensione che prepara e costruisce il climax e in cui si crea, giocando, lo spirito di collaborazione tra il Marinaio e il suo "equipaggio".

La terza parte:

È segnata dall'evento apparentemente drammatico della **tempesta** da Lei creata, che invece si rivela essere il mezzo che capovolge la situazione e permette il raggiungimento del climax.

I TELI:

durante il "gorgo" i teli scendono e avvolgono lo spazio, l'idea è che entriamo sott'acqua. Da questo momento i teli rimangono calati e raccolgono le proiezioni dell'acqua, delle bolle, delle creature marine.



La quarta parte:

E' lo **spazio subacqueo** il luogo dove Lei voleva portare il Marinaio perché è qui che lui la può vedere. Lei è il mare, nel guardarla il marinaio vede il mare, gli si rivelano le meraviglie e le creature di quel mondo sommerso.

In questo ambiente si alternano vari momenti: di gioco con le bolle ed i pesci; contemplativi con le meduse; più drammatici come il salvataggio del marinaio catturato dai grossi tentacoli della piovra.

L'epilogo:

E' il fondo del mare dove "arrivano le stelle che cadono dal cielo per... trasformarsi in stelle marine".

E qui che finisce il viaggio del Marinaio, Lui le consegnerà la perla e Lei gli donerà una "buccina", la conchiglia il cui suono calma le tempeste, che gli permetterà di tornare in superficie.

GLI OGGETTI DI SCENA

Alcuni oggetti hanno una funzione legata all'interattività

La **corda** permette al marinaio di suonare le paroline: "bleu"

Le **conchiglie** permettono ai bambini di suonare il vento

I **bastoncini** permettono ai bambini di dipingere sulla sabbia

Le **spugne** permettono ai bambini di cancellare il nero lasciato dai tentacoli dalla piovra.

altri hanno una funzione prettamente teatrale

La **perla luminosa** si illumina e si muove comandata via software.

Il **pesce** un grande palloncino argenteo radiocomandato, la cui coda, muovendosi, imprime il movimento, una serie di piccoli contrappesi regolano la salita e la discesa.



LINK:

VIDEO DEMO DELLO SPETTACOLO - <http://vimeo.com/78659636>

MUSICHE DELLO SPETTACOLO - http://www.tpo.it/lavoro/bleu_musiche/bleu

SUGGESTIONS:

A seguir le stelle i marinai non si sono mai persi, semmai hanno trovato nuovi mondi ...

Il **Mediterraneo** mare racchiuso da tre continenti, l'Europa, l'Africa e l'Asia, è uno spazio-dimezzo, narrare il Mediterraneo significa intrecciare una pluralità di voci provenienti da aree culturali diverse. La più importante e fertile delle narrazioni è l'Odissea, qui troviamo lo sforzo, collettivo ed epico, di trasformare lo spazio concreto, attraversato dal suo protagonista, in uno immaginario, mitico. Una creazione mitica, poetica e narrativa di uno spazio, reale e immaginario, che ha conosciuto una immensa fortuna di rielaborazioni e di riscritture: Capitano Ulisse - come lo chiama Alberto Savinio - è l'archetipo della figura del "l'uomo di mare".

Molto molto tempo fa antiche storie dell'antica Grecia, raccontano che nel mare c'erano degli spiriti dell'acqua, chiamate **NINFE**. Queste avevano le sembianze di giovani donne con i capelli ricci e vaporosi e gli occhi chiari, altre volte si presentavano come onde del mare o come bellissime Sirene.

bùccina s. f. [dal lat. bucīna, buccīna]: **conchiglia** tortile adattata a uso di tromba da antiche popolazioni rivierasche, rimasta poi lungamente in uso in alcuni luoghi come mezzo primitivo di segnalazione acustica. È attributo di tritoni e di altre divinità marine nelle arti figurative antiche; s i dice che col suo suono calmava le tempeste e annunciava l'arrivo del dio del mare.

La mitologia e le antiche leggende associano spesso le **perle** alle lacrime. Per i greci erano lacrime di Ninfa. Per i romani erano lacrime solidificate degli angeli. Nel mondo islamico erano le lacrime versate da Adamo ed Eva sul loro peccato.

Come nacque la stella marina di Cristina Sussi bambina della 1° elementare (anno 2002)

Un giorno, nella lontana epoca dei miti e delle leggende, nell'antica Grecia, una preziosa stella, caduta dal cielo si ritrovò in fondo al mare, nel regno del grande Poseidone (dio del mare). Essa era caduta giù dal cielo mentre il dio Apollo col suo carro portava il Sole; naturalmente, sbadato come era, pestò questa stella e così essa precipitò nel mare. La stella, stando troppo nell'acqua, da luminosa e dorata come era diventò verde, viola e da viola...a rossa; ebbe questo cambiamento di colore per via dell'acqua marina, e anche perché là sotto non riusciva più a respirare. Quando stava in alto era attaccata al cielo e così anche in fondo al mare cercò un posto dove attaccarsi e alla fine trovò uno scoglio. [...]

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.



Il TPO (Teatro di Piazza o d'Occasione) 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.

Compagnia TPO

via Targetti 10/8

59100 Prato - Italy

tel. +39 0574/461256

fax +39 0574/468988

tpo@tpo.it

www.tpo.it

direzione artistica Francesco Gandi, Davide Venturini

coreografia Anna Balducci

danza per due performer

visual design Elsa Mersi

sound design Spartaco Cortesi

computer engineering Rossano Monti

costumi Fiamma Ciotti Farulli

oggetti di scena Livia Cortesi

management Valentina Martini, Francesca Nunziati, Chiara Saponari

