

Jack, il ragazzino che sorvolò l'oceano
Una storia tra cielo e mare

con **Maria Pascale**, **Michelangelo Campanale** e la partecipazione di **Michelangelo Volpe**

voce registrata **Lorenzo Gubello**

testi, regia e scene **Michelangelo Campanale**

cura del testo **Katia Scarimbolo** e **Paolo Gubello**

luci **Michelangelo Volpe**

costumi **Maria Pascale**

Presentazione:

Il pubblico delle famiglie e delle scuole di tutta Italia ha conosciuto il piccolo Jack alle prese con un grande orco mangia bambini. L'episodio - ispirato alla fiaba inglese dall'autore sconosciuto Jack e il fagiolo magico - è il primo di una trilogia che segue il percorso di crescita di un bambino speciale, come lo sono tutti i bambini e le bambine, che con coraggio imparano a vivere nel mondo complicato degli adulti. In questo secondo episodio, Jack non è più un bambino: è diventato un ragazzino ingegnoso e infaticabile. Nel suo paese è arrivata la guerra; tutti i suoi amici più cari sono scappati a bordo di una nave diretta in America. Ha desiderio di raggiungerli, di salvarsi, ma i soldati hanno occupato il porto. C'è un oceano che li divide. "Devo trovare la soluzione... devo trovare la soluzione... devo trovare la soluzione... ma certo!...Ce l'ho! Li raggiungerò volando!"

La storia, rifacendosi a Charles Lindbergh - il primo pilota ad attraversare l'oceano Atlantico in solitario - prende forma grazie all'unione di nuove tecnologie e artigianalità; l'utilizzo delle prime è utile alla scoperta di un mondo in cui la manualità e il gioco (e soprattutto il gioco manuale) sono ancora al centro. Come sfogliando un albo illustrato, le immagini prendono vita sulla scena; l'attrice Maria Pascale a ritmo della sua voce dirige una macchina scenica che, manovrata fin nei più piccoli particolari da Michelangelo Campanale e Michelangelo Volpe, consente allo spettatore di entrare in piccoli mondi fantastici per fantastici piccoli eroi.

Temi prevalenti:

La metafora del viaggio, espressa dalla durata dello spettacolo, viene qui utilizzata per permettere allo spettatore di entrare nello spazio teatrale utilizzato da subito come tale. Il tema del volo, ripreso anche dal titolo dello spettacolo, risulta un paragone su infiniti binari possibili: il passaggio dall'infanzia alla prima adolescenza, il passaggio dal pensare di poter realizzare qualcosa all'effettivo tentativo, il viaggio come spostamento reale da un paese a un altro, il viaggio - infine - come impulso interiore al cambiamento e all'accettazione di sé.

Un fondale, illuminato a dovere, funge da oceano, metafora del processo e dell'intensità; e divide i due momenti, la partenza e l'arrivo. A spingere al cambiamento, oltre al coraggio di cercare gli strumenti il più possibile precisi su di sé, è la forza dell'amicizia.

Il teatro, da sempre, si fonda sul presupposto fondamentale dell'incontro, e non esclude mai un sogno giudicato a priori troppo difficile da raggiungere. Il tema dell'incontro per le giovani e giovanissime generazioni è particolarmente importante in questo momento storico: grazie alla Pandemia da COVID-19 che ha lasciato i bambini a casa senza la possibilità di incontrare i propri coetanei, e grazie all'utilizzo sempre più diffuso - e su fasce sempre più giovani di età - delle nuove tecnologie. Il dialogo fra arte e tecnologia, parte fondante e integrante dello spettacolo, può sostenere le finalità formative dei progetti STEAM delle scuole, e mostrarsi qui come possibilità educativa, dimostrando ai bambini come lo stesso oggetto, lo smartphone, possa avere una funzione diversa.

Tecniche e linguaggi utilizzati:

Teatro d'attore, narrazione, teatro di figura e tecnica del micro-cinema

Metodo di lavoro utilizzato nella creazione dello spettacolo:

Per raccontare la storia di *Jack*, il ragazzino che sorvolò l'oceano, Maria Pascale, Michelangelo Campanale e Michelangelo Volpe si sono serviti di tutte le loro capacità da artigiani, burattinai e macchinisti, oltre che di attori. Il lavoro, complesso e articolato su più livelli, non manca di impressionare lo spettatore con la forza vivificante della macchina scenica in movimento.

Grazie alla cura degli oggetti di scena, ricchi di dettagli e racchiusi in valige che presentano piccoli mondi, lo spettatore si trova immerso in una realtà che è prima di tutto immaginifica. La manualità, l'importanza del gioco, dello studio di pesi e contrappesi, della materia, della luce come elemento scenico essenziale, viene qui valorizzata dall'utilizzo delle nuove tecnologie. L'uso della tecnica del micro-cinema permette agli attori di proiettare sul fondale delle immagini riprese in diretta sulla scena.

Fonti:

Cinema muto inizio XX secolo (ad esempio Il viaggio nella luna di Goerge Melies, 1902).

Età consigliata: dai 4 anni

Durata: 50'