

 vetrina

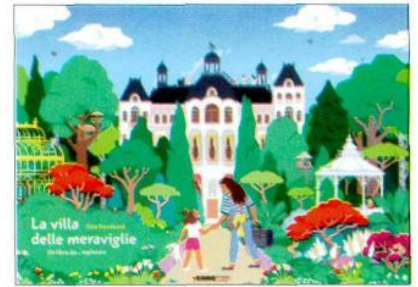
Pagine dentro e fuori

I libri hanno confini di carta, ma invitano spesso il lettore a spingersi oltre la copertina per immaginare nuove avventure. Accade così nei due albi illustrati proposti da **Terre di Mezzo** e Orecchio Acerbo, tra gioco e interazione. Cléa Dieudonné, già autrice di un originale libro a leporello (*Vacanze da ufo*, menzione speciale al Bologna Ragazzi Award 2016, recensito da Anselmo Roveda su Andersen n. 327), torna in libreria con *La villa delle meraviglie*, un albo che stupisce il lettore a partire dal formato e dalle soluzioni cartotecniche. La copertina diventa infatti un leggio e le pagine di cartoncino spesso si aprono nel mezzo, spalancandosi come le grandi porte della villa, per offrire scenari sempre nuovi in un viaggio caleidoscopico. Flora viene accompagnata da sua madre a casa di zia Violetta, dove immagina di trascorrere un'estate noiosa, ma già nella seconda tavola riceve un travestimento da scoiattolo: una piccola sfida per il lettore, che dovrà riconoscerla nella tavola successiva, quando dice addio alla mamma, che "le manda un bacio e poi scompare" (donando alla protagonista un'inedita libertà, come spesso accade nei libri per ragazzi). Alla piccola Flora non resta che lasciarsi guidare da profumi e sapori, passaggi segreti e piante velenose, fino alla sorpresa finale che preannuncia l'inizio di un viaggio inatteso. Come in *Vacanze da ufo*, il gioco de *La villa delle meraviglie* comincia in quarta di copertina, dove troviamo elencati gli oggetti da cercare nel libro, dai 212 costumi alle 12 scimmie, dalle 58 statue alle 94 palme. Le illustrazio-

[Flora] rovista nel guardaroba della zia Violetta alla ricerca di vestiti puliti e si imbatte nel cugino Basilico, anche lui ospite per le vacanze. È impegnato in una caccia al tesoro: la zia gli ha chiesto di aiutarla a ritrovare uno scrigno. I due bambini frugano dappertutto senza successo, ma in cima a uno scaffale scoprono l'ingresso di un passaggio segreto.

«Guarda, un taglialegna! chiediamo a lui. Lui lo sa.»
«Signore, sa come si esce fuori da qui?» «Fuori da dove?»
«Da questa cosa.» «Il libro?» «Sì.»
«Oh, cercate la pagina con la donna addormentata. Se riuscite a svegliarla, forse lei lo sa.»

ni, sovrabbondanti di oggetti e personaggi, chiedono così agli occhi un' esplorazione attenta e un tempo di lettura lungo e disteso. I protagonisti di *Come si esce da questo libro e soprattutto quando?*, illustrato da Maurizio Quarello, annunciano nell'incipit di essersi persi nel libro ("Sa come si esce di qui?" "Fuori da dove?" "Da questa cosa". "Il libro?") e trasformano il supporto cartaceo in un elemento della narrazione. Il lettore deve calarsi nei panni dei personaggi e andare in cerca della pagina giusta per proseguire il racconto, non lineare bensì rimescolato come un mazzo di carte. Daniel Fehr, ac-



Cléa Dieudonné, trad. Gioia Sartori, **La villa delle meraviglie**, Milano, **Terre di Mezzo**, 2019, pp. 24, euro 20,00.

Daniel Fehr - ill. di Maurizio Quarello, **Come ci esce da questo libro e soprattutto quando?**, Roma, Orecchio Acerbo, 2019, pp. 28, euro 14,00.



Un'apertura de *La villa delle meraviglie*, **Terre di Mezzo**, 2019.

compagnando i bambini protagonisti di *Come si legge un libro?* (Premio Soligatto 2019) in un nuovo viaggio dentro le storie, prosegue così la sua riflessione sulla narrazione e l'oggetto libro. E anche questa volta ci invita, una volta "fuggiti" dalle pagine del volume, ad andare in cerca di altri romanzi e fiabe (*I personaggi di questo libro provengono da undici storie. Le conosci? No? Devi assolutamente leggerle*), perché i libri non sono mai isole bensì ponti verso mondi da esplorare.

(mara pace)