

LA CORSA

Volete partecipare a “**L’incredibile corsa dello scioppo**”? Siete pronti per correre una strabiliante gara insieme a **Alex Cousseau** e **Charles Dutertre**? L’albo uscito nel 2020 per i tipi della casa editrice Sinnos fa vivere il pathos e l’allegria che accompagna una corsa mitica dove si cimentano ogni anno mezzi meccanici, marchingegni surreali e coraggiosi atleti per competere alla “Gara delle gare”. L’incredibile corsa ci trasporta in un mondo costituito da particolari microscopici, dove bisogna avere l’occhio attento ad ogni minima differenza, con avventure fantasmagoriche, sorprese inaspettate e incidenti assurdi... Ogni pagina è divertimento assoluto, ogni disegno si rivela una gara per chi trova il particolare più simpatico e curioso. La mano di Charles Dutertre mette in scena in modo impareggiabile lo spettacolo di un mondo minimalista che diventa esso stesso protagonista della corsa. Il testo di Alex Cousseau è costituito da una narrazione divertente e dinamica con delle trovate linguistiche che sono impreziosite dall’impostazione grafica a fumetto. Non dimentichiamo la traduzione dal francese di **Federico Appel**, importantissima per il successo editoriale. Il carattere di stampa “Leggimi” di Sinnos permette l’alta leggibilità. *Perché leggere è un diritto (di tutti)* - come afferma l’editore.

Ma torniamo in pista. La gara sta per partire *Non siete emozionati? E chi sarà il vincitore di quest’anno? Si accettano scommesse!* (in quarta di copertina).

La partenza è confusa, poi inizia un percorso dove l’imprevisto è sempre dietro l’angolo! Il lettore resta incantato nell’osservazione dei dettagli, sia dei partecipanti che del mondo circostante, un ambiente bucolico e zeppo di cose, a partire da strani alberi o lussureggianti boschi. La partenza è situata *ai piedi di Castelquercia. Ogni anno, dopo la terza pioggia, tutti si riuniscono qui sotto, a fine pomeriggio, poco prima che il sole tramonti.* E poi ci sono i concorrenti, un mondo straordinario e visionario da conoscere: i fratelli Gluk con la loro Gru dalla vista acuta, Anastasio Pepino con il suo treno fantasma, Marcel Tuk con il petardo bagnato, Elio Gabrielo con Oxygurt 3 (un vasetto da yogurt volante), Rabarbo Nero con la sua Talpa meccanica, Jules d’Espinasse con il suo equipaggio di mozzi in miniatura su La Grande Baraberta (un piroscifo a elica), Lolof con la vasca da bagno a motore, e tanti altri.

Un percorso complesso quello della gara, molti dei partecipanti perdono la via, dispersi nel bosco. Anche la notte con il buio profondo ci mette del suo. E oltre la paura arriva la sete, la fame, il freddo. *Attraversare la notte è la parte più difficile e dura della corsa. L’alba è ormai vicina...*

Giungeranno al traguardo? E soprattutto lo troveranno nel caos generale?

Chi vincerà? Età di lettura: da 6 anni.

Leggi l’avventurosa storia che è collocata tra gli Albi illustrati **R.AL.CO.U.2** della sala **Tweenager**.

Dopo, perché non ideare una macchina futurista e futuribile per una gara di originalità e fantasia? Un riciclo creativo in cui l’importante è partecipare, non vincere. Una buona lettura ingegnosa a tutti! MRC



biblio
CAMION
TERNI