

MARTA PALAZZESI



*Un libro è come una lasagna, si forma strato dopo strato e quando tutto sembra quadrare...
la si mette in forno!*

Marta Palazzesi

Marta Palazzesi è autrice di libri per bambini e ragazzi, traduttrice di sceneggiature e copioni teatrali e consulente editoriale. Fa parte del Centro Formazione Supereroi, un'associazione no-profit che tiene laboratori di scrittura creativa nelle scuole medie e superiori di Milano e provincia. «Aiutare i ragazzi a tirare fuori quello che hanno dentro traducendolo in storie e racconti è una grande soddisfazione. La loro capacità creativa è sorprendente». Ama leggere romanzi storici classici per bambini e storie ambientate in Giappone. Tra i suoi libri: *Nebbia* (Il Castoro), con il quale ha vinto il Premio Strega Ragazze e Ragazzi 2020, ponendosi all'attenzione dei giovani lettori e lettrici, *Le avventure del giovane Lupin* (Salani), *Mustang* (Il Castoro), e *Kurofuno* (Il Castoro).

BIBLIOGRAFIA SINTETICA DI MARTA PALAZZESI

Nebbia, Il Castoro

Le avventure del giovane Lupin. Caccia al Dottor Moustache, Salani

Le avventure del giovane Lupin. Il mistero del giglio, Salani

SOS per la Signora Dal Verme. Agenzia Mastrocasa, Gallucci

Quella strega della vicina. Agenzia Mastrocasa, Gallucci

Caramelle dal cielo, Gallucci

Mustang, Il Castoro

Alkrem, Il Castoro

Piuma e Artiglio, Mondadori

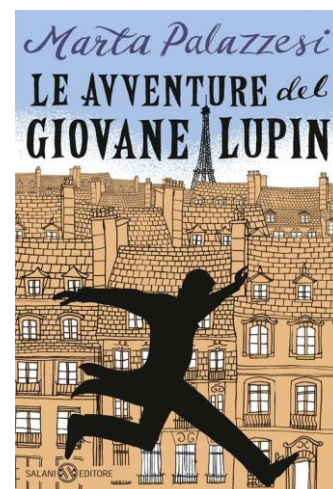
Kurofune, Il Castoro

I ROMANZI DI MARTA PALAZZESI



Londra, 1880. Clay ha 13 anni ed è un *mudlark*, uno di quei ragazzi che vivono in baracche sul Tamigi, vendendo gli oggetti che trovano nel fango delle sue rive. Un giorno Clay si reca all'accampamento del nuovo circo arrivato in città e, sorpreso da Ollie, la piccola nipote della zingara, viene portato al cospetto della gabbia del lupo, l'ultimo esemplare rimasto nel Regno Unito. Nebbia, così lo chiama, è feroce, arrabbiato, indomabile, forse anche in virtù dei metodi crudeli dei domatori, a cui Clay assiste di nascosto. Da quel momento, in Clay scatta qualcosa: vuole, con tutte le sue forze, che l'animale ritorni libero e, con la stessa tenacia, cerca di creare un legame con lui, aiutato da Ollie, fino alla sfrenata fuga verso la libertà nei boschi del Nord. Nebbia è un grande inno alla tenacia, al non arrendersi e soprattutto al diritto di vivere la propria libertà.

Scaltro, coraggioso e con un profondo senso dell'onore: **Lupin** ha solo quattordici anni ma è già una celebrità tra i malviventi di Parigi. La sua casa è la Forca, il palazzo più malfamato della città, e i suoi vicini sono falsari, rapinatori di banche e topi d'appartamento. Lupin, però, non ruberebbe mai senza un motivo e divide sempre il suo bottino con gli orfani del quartiere. Un giorno alla sua porta bussano Cyrano e Clarisse, lo scontroso domatore di elefanti e l'agile funambola del Circo d'Hiver, e per Lupin comincia un'avventura inaspettata. Il fratello di Cyrano è infatti scomparso nel nulla e la polizia si rifiuta di indagare. Quando Lupin capisce che dietro al rapimento si nasconde il fantomatico Dottor Moustache non può più tirarsi indietro perché, nessuno lo sa, ma i due hanno un vecchio conto in sospeso... Tra colpi di scena e fughe rocambolesche, travestimenti e astuzie, Marta Palazzesi ci conduce nell'avventuroso passato di Lupin per scoprire come ha fatto a diventare il ladro gentiluomo più famoso e amato del mondo.



Sarà anche il ladro adolescente più astuto e rispettato della città, ma non riesce neanche a concludere una partita a carte senza mettersi nei guai. E per **Lupin** i guai seri cominciano quando Madame Généreuse e Monsieur Fraude, i direttori del suo vecchio orfanotrofo, vengono ritrovati senza vita. Tutti sanno che il giovane ladro li odia e lo hanno visto litigarci proprio la sera prima... Se vuole salvare il collo dalla ghigliottina Lupin dovrà scoprire chi ha inviato alla polizia la lettera che lo ha incriminato, trovare il vero assassino e, soprattutto, svelare il nesso tra l'omicidio e il preziosissimo giglio di rubini che tutti stanno cercando. Per sciogliere gli enigmi Lupin ha davvero bisogno di tutto l'aiuto possibile e, per fortuna, potrà contare ancora una volta sugli amici di sempre: Clarisse la funambola, Cyrano il domatore d'elefanti, Serge il Sorcio e Ganimard, nientemeno che il figlio del capo della polizia parigina.

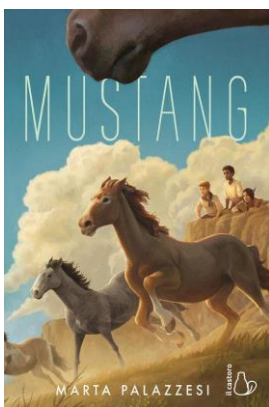
Nina Rubini, dodici anni e capelli rosso fuoco, gestisce con la nonna l'agenzia immobiliare MostroCasa. La loro specialità è trovare sistemazioni per mostri di ogni genere, come castelli graditi ai vampiri, paludi per gli orchi o quel tugurio con un certo non-so-che per streghe esigenti. La missione non è per niente facile né priva di pericoli. Può accadere, per esempio, che una casa decida di papparsi una zombie dalla testa ai piedi, vermi putrefatti inclusi. Riuscirà l'agenzia a salvarla? Tirar fuori dai guai la signora Dal Verme non sarà affatto semplice, ma per fortuna Nina può contare sull'aiuto dell'amico vampiro Fosco, del labrador Salsa e del terrificante, crudele e sanguinario barone Bucagole.





Immagina che nel tuo palazzo abiti una strega appassionata di party serali in giardino. E di avere per dirimpettaia una famiglia di licantropi che ulula alla Luna nel cuore della notte. L'unica soluzione è rivolgersi all'agenzia MostroCasa, sperando che ti trovino una nuova dimora. O dei nuovi vicini... Quando tra la contessa Porro-Pollastri-Prina e i Mezzabarba scoppia la guerra, sarà proprio **Nina** a occuparsene con i suoi assistenti: il vampiro Fosco, l'orco Ogul e l'inseparabile labrador Salsa. E dovrà risolvere il problema in fretta, prima che l'Ispettore del C.U.C.U., il Centro Unico di Controllo Universale, decida di chiudere l'agenzia. «Fosse l'ultima cosa che faccio, cacerò di casa quella strega impertinente e riporterò la pace nel quartiere! Parola mia!»

Antonio lavora al mercato nero e venderebbe il suo migliore amico per un tozzo di pane. **Andrea**, invece, per il suo migliore amico darebbe la vita, anche se si tratta di un cane: **Guerrino**, infatti, è l'unico ricordo che gli resta del nonno. Le loro strade si incrociano la notte del 12 agosto 1943, quando il suono della sirena d'allarme annuncia un'incursione aerea. Così, nonostante le differenze, i due ragazzi si ritrovano alleati per sfuggire alle bombe che cadono sulla città come grappoli di caramelle nere. Marta Palazzesi riesce a concentrare tutta la tragedia della guerra in un romanzo breve ma intenso, raccontando di come, a volte, anche nelle situazioni più inaspettate si fanno incontri che ci cambiano la vita.



Texas, 1859: l'ambientazione della storia precede la guerra di secessione americana e l'abolizione della schiavitù. Robb ha tredici anni e odia che i genitori l'abbiano lasciato come un pacco alla piantagione dello zio per andare a cercare fortuna in California. Pieno di rabbia, decide di dimostrare a tutti quanto vale e sceglie il modo più pericoloso: catturerà un esemplare di Mustang, la razza libera e indomabile di cavalli che sta creando il panico nelle piantagioni vicine. Solo con l'aiuto di Ako, un'indomita indiana, e Aimery, il suo ex-amico di infanzia schiavo, pronto anch'egli a rischiare per conquistarsi finalmente la libertà, Robb può cercare il suo futuro. Un desiderio, quello per la libertà, che travalica il colore della pelle, l'appartenenza sociale e culturale.

Theo, tredici anni, è figlio di uno degli Archemisti più in vista di Parigi ed è in attesa di ricevere il suo Apto, l'animale guida che lo accompagnerà nella vita e nella sua saggezza. Finché una notte tutto cambia. Quando una volpe di fuoco gli appare, il ragazzo scopre di essere un Alkrem, superstite degli antichi alleati degli Archemisti, da loro poi sterminati in nome di presunte malefatte. E la volpe è il suo Mutolo, animale protettore forte e selvaggio. Da quel momento l'unico obiettivo del ragazzo è trovare l'Alkrex, una potente arma Alkrem capace di guarire qualsiasi ferita, ed evitare al padre la morte. Nella sua avventura, Theo scoprirà che la verità non è facile da raggiungere e spesso è del tutto inaspettata.



Valencia, 1914. Amparo ha dodici anni e vive con il nonno da quando ha perso i genitori. A causa di una presunta allergia non esce mai alla luce del sole. In realtà custodisce uno straordinario segreto: falco di giorno e umana di notte, Amparo cela la sua natura tenendo tutti a distanza. Ma quando, sorvolando la Fiera da poco giunta in città, vede un ragazzo, **Tomás**, trasformarsi in pantera durante un gioco di prestigio non ha dubbi: anche lui è come lei, e sente il bisogno di avvicinarlo. Tanto più che il ragazzo le risveglia immagini e ricordi di un inspiegabile passato comune. Grazie all'aiuto di Pepe, uno scaltro ragazzino dai modi impertinenti, Amparo e Tomás, **Piuma e Artiglio**, mai umani nello stesso momento, andranno alla ricerca delle loro origini, affrontando fitti misteri, segreti di famiglia e un'antica leggenda che li spingerà a trovare la forza e il coraggio di scegliere il proprio destino.

Luglio 1853. Tiago è portoghese e ha quindici anni. Imbarcato sulla nave Mississippi alla volta del Giappone, viene ingiustamente accusato di omicidio ma riesce a fuggire quando la nave raggiunge la costa. Solo, in un Paese in cui da duecentocinquanta anni gli occidentali non mettono piede, Tiago viene catturato dal coetaneo **Kentaro**, ansioso di dimostrare il proprio valore alla sua famiglia portando in ostaggio un barbaro delle kurofunne, le temute "navi nere" americane. Ma quando un clan antagonista rade al suolo la casa di Kentaro e rapisce la sorella Sakura, fra i due si crea un'insolita alleanza. Ha così inizio un lungo e avventuroso viaggio via terra e via mare, durante il quale le differenze fra i due ragazzi si trasformano in comprensione, solidarietà, e in un insperato legame di amicizia.

