

***Alice nel paese delle meraviglie*** è considerato **il capolavoro nonsense di Carroll**, che pure in altre sue opere per bambini mette in mostra contenuti più esplicitamente educativi e modalità narrative di stampo decisamente più prevedibile e tradizionale. Il suo *Alice nel paese delle meraviglie*, al contrario, rappresenta **un'eccezione nel panorama della letteratura per l'infanzia dell'epoca** e costituisce dunque un contributo senza precedenti nella trasformazione di questo genere in **un vero e proprio genere autonomo**, con sue specifiche regole e finalità al di là della più scontata messa in mostra di buoni sentimenti, *pathos* e principi morali che caratterizzavano gli altri libri per bambini dell'epoca. L'esperienza fantastica di Alice nel "mondo delle meraviglie" rappresenta infatti il classico *topos* dell'ingresso in **un "mondo alla rovescia"**, in cui, con straordinaria potenza inventiva e creativa (anche a livello linguistico ed espressivo), Carroll dà libero sfogo a tutti i suoi finissimi giochi di parole e combinazioni numeriche, combinate insieme con **notevolissimo virtuosismo tecnico e formale**. In questo senso, l'opera si presta a più livelli di lettura, che spaziano dalla **semplice lettura ricreativa** (all'inseguimento del piacere per le invenzioni narrative e le situazioni strampalate in cui Alice incorre) fino alla **lettura "a chiave" o a enigma**, in cui la superficie apparentemente trasparente della realtà si presta invece a plurime letture simboliche, allegoriche e traslate.

La complessità del testo originale, ricco di **giochi di parole, filastrocche, poemetti e riferimenti letterari** mascherati e difficilmente traducibili letteralmente in un'altra lingua, ne fa **un libro per l'infanzia assai particolare** e aperto a molte possibilità di lettura diverse.

## TRAMA DELL'OPERA

**Alice**, una bambina di circa **sette anni**, si annoiando e ma la sua attenzione è attratta da **un Coniglio Bianco** che corre affannato, parlotta tra sé e consulta un orologio da taschino. **Alice** lo segue e cade in uno strapiombo profondo sino al centro della Terra: contrariamente a quanto dovrebbe accadere per le leggi della fisica, **Alice** precipita molto lentamente, tanto da poter ammirare con cura l'arredamento interno del pozzo, che ricorda da vicino un appartamento. **Alice** non è affatto spaventata dal contesto straniante in cui si trova, tanto che rischia perfino di addormentarsi: pensa piuttosto a dove atterrerà, a cosa dirà alle sue nuove conoscenze, a che fine farà la sua gatta Dina.

Una volta atterrata **Alice** segue ancora il coniglio attraverso una galleria, alla cui fine trova una stanza piena di porte di varie dimensioni, tutte chiuse. Sull'unico tavolino della stanza trova una chiave, che però apre soltanto una porta minuscola, attraverso cui la bambina non può passare. Sul tavolo però c'è ora anche una bottiglia e attaccato ad essa un messaggio inequivocabile: "Bevimi". **Alice** allora beve e improvvisamente diventa minuscola; ora può passare attraverso la porta, ma si accorge che la chiave è rimasta in alto, sul tavolo. Alice non sa cosa fare e comincia a piangere, ma per fortuna trova un biscotto con l'etichetta "mangiami".

**Alice** assaggia quindi il biscotto e diventa gigantesca: finalmente può prendere la chiave, ma è di nuovo troppo grande per passare dalla porta. A questo punto, comprendendo di essere bloccata, si mette a piangere a dirotto.

Al passaggio del coniglio, troppo trafelato per notarla, Alice raccoglie i suoi guanti e il suo ventaglio, che di nuovo la fa rimpicciolire. La chiave è però di nuovo sul tavolo e la situazione, sempre più frustrante, è di nuovo bloccata. La bambina è ora tanto piccola che può mettersi a nuotare nelle proprie lacrime.

Alice scorge due strani personaggi, **Tuideldùm e Tuideldì** e si mette a discutere con loro finché questi non si allontanano.

**Alice**, rimasta nuovamente sola, scorge una casa in mezzo ad una radura, nella casa vive **una Duchessa**, intenta in quel momento a cullare e lanciare in aria un neonato che strilla disperatamente. **Alice** arriva proprio al momento in cui il **Valletto Pesce** della Regina sta consegnando al **Valletto Rana** della Duchessa un invito a una partita di croquet a corte. Sul focolare aspetta sornione e sorridente un grosso **Gatto del Cheshire**.

La **Duchessa**, che tormenta il bimbo più che curarsene e non si accorge degli oggetti che la cuoca continua a scagliarle addosso, consegna ad Alice il neonato perché lei vuole andarsene a giocare a croquet con la Regina.

**Alice** si dirige quindi verso la casa della **Lepre Marzolina**, che è intenta a prendere un tè con il **Cappellaio Matto** e un **ghiro**, che però sta dormendo. La situazione è davvero pazzesca: poiché l'orologio segna il tempo in modo bislacco a causa dell'ira del Tempo contro il **Cappellaio**, i commensali continuano a cambiare posto e a versarsi altro tè come se fossero sempre le sei in punto, conversando di stramberie ed indovinelli e cantando una canzoncina piena di non-sense.

**Alice**, stanca di tutta questa confusione, decide di abbandonare la compagnia e ritorna nel bosco.

Dopo un intermezzo in cui **Tuideldùm e Tuideldì** bisticciano tra loro e fingono di battersi, **Alice** incontra un **Bruco** con cui si mette a discutere sulla propria statura mentre il Bruco le spiega la propria teoria sulla "pazienza" per vivere bene.

**Alice** scorge su un ramo il **Gatto del Cheshire** con cui scambia qualche parola in merito alla possibilità di andare alla partita di croquet organizzata dalla **Regina**.

Poi se ne va e arriva a un albero con una porta scavata nella corteccia. **Alice** entra e si trova nel castello della **Regina di Cuori**. Ad accoglierla in un grande giardino ci sono dei **giardinieri**, vestiti da carte da gioco, che dipingono delle rose. Infatti nel giardino reale sono state piantate rose bianche, mentre la **Regina** desiderava rose rosse: i giardinieri, per scampare alla decapitazione, le ridipingono quindi una per una. Prima che finiscano il lavoro, arriva però la **Regina** con il suo seguito: il **Re**, il **Fante di cuori** e, a sorpresa, il **Coniglio bianco**. Scoprendo l'inganno relativo alle rose la **Regina** va su tutte le furie e, come è solita fare per la minima inezia che la irriti, ordina che i colpevoli siano decapitati. Inizia così, per volere della Regina, una surreale partita a croquet.

Mentre tutti giocano disordinatamente su un terreno cosparso di buche, le guardie devono spesso abbandonare il campo per eseguire le sentenze capitali comminate dalla **Regina**, che ha fatto pure incarcerare la **Duchessa** (che di lì a poco tuttavia riacquisterà la libertà).

Con sollievo di **Alice**, ricompare il **Gatto del Cheshire**, che beffardamente insolentisce il Re: la **Regina** lo fa condannare ma il boia non sa come decapitare il misterioso animale, la cui testa si stacca da sé dal corpo per poi scomparire del tutto, come già accaduto in precedenza.

Arriva la **Duchessa**, padrona del Gatto, che svela ad Alice come in realtà a nessuno venga mai tagliata la testa.

**Alice** si allontana per partecipare al processo contro il Fante di Cuori, reo di essersi indebitamente appropriato di alcuni pasticcini. Tra i testimoni sono chiamati il **Cappellaio Matto** e la stessa **Alice**, infastidita per l'assurdità della situazione e per la totale assenza di prove contro il povero Fante. Alice però sta nel frattempo tornando alle sue dimensioni normali: quando si alza per testimoniare, travolge il tavolo della giuria. Guardandosi attorno, scopre che Re, Regina, fanti e soldati non sono altro che normali carte da gioco.

**Alice** si sveglia così nel giardino di casa e ritorna alla vita reale accanto alla sua famiglia a cui racconta la propria meravigliosa avventura.