



Biblioteca cantonale di Locarno
Via Cappuccini 12
CH - 6600 Locarno

Narrativa

Bambini, Ragazzi, Adolescenti

Nuove acquisizioni – **GIUGNO 2024**

Accesso web: www.sbt.ti.ch/bclo
cliccare su "acquisizioni" e poi su "libri"

«Scrivere per ragazzi è come scrivere per gli altri, solo più difficile!».
(Dino Buzzati)



Argilli, Marcello
Il colore del mare e altre storie
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segnatura: *BRLF 3400*

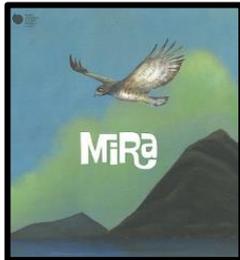
"Di che colore è il mare?", domanda l'insegnante. In classe tutti gli scolari rispondono in coro: "È azzurro!". Il mare, che era poco distante dalla scuola, ci rimane male e si offende pure un po'. "Io non sono solo azzurro. Ho tanti altri colori..."



Bernaschina, Stefano
La fuga di Margherita
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segnatura: *BRLF 3399*

Una fiaba decisamente poco convenzionale: se in quelle classiche umani e animali danno vita ad una serie di vicende, avventure (sempre a lieto fine), parlano tra di loro, litigano oppure vanno d'accordo, qui le cose si svolgono diversamente. La vicenda è condotta da due locomotive, Ciuf e Paz, e da un fiore, una Margherita, di nome e di fatto, senza dimenticare un gruppo di diamanti che vivono (si fa per dire) nelle profondità di una caverna, una miniera di carbone che si rivela risolutiva per tutta la storia. Lo sfondo delle

varie vicende è una fuliginosa (l'aggettivo ha la sua importanza) stazione, punto di partenza e di ritorno e pure punto di fuga della nostra Margherita. Come ogni fiaba che si rispetti anche questa ha la sua bella morale, il suo giusto insegnamento. Riassumendo potremmo dire che questa favola è un inno all'amicizia che, se è solida e basata su fondamenta rocciose, dura in eterno e sconfigge ogni tipo di difficoltà.

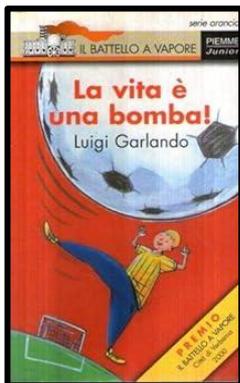


Mira

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *BRLF 3397*

Mira è un biancone, misterioso rapace che sorvola i nostri cieli estivi alla ricerca delle sue prede predilette: i serpenti. Un viaggio tra l'Africa e le nostre regioni, ma anche nei nostri territori tra boschi e prati e zone umide. L'occhio attento del biancone è simbolo e testimone delle attività "Un occhio sulla natura", promosse da anni dal Museo cantonale di storia naturale. "Mira" è un progetto del Museo cantonale di storia naturale, sostenuto dal Dipartimento del territorio e dall'iniziativa Cultura in movimento del Dipartimento dell'educazione, della cultura e dello sport.



Garlando, Luigi

La vita è una bomba!

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *GARL/VITA*

Boban tira una bomba dal limite, il portiere respinge la punizione del ceccchino, l'attaccante avanza ed esplose il destro... Come è possibile che una delle cose più belle del mondo, il calcio, e una delle più brutte, la guerra, parlino con le stesse parole? Eppure è così e Milan, 8 anni, nato a Sarajevo e poi adottato a Milano da nuovi genitori, ne sa qualcosa... Prefazione di Zvone Boban.



Strada, Annalisa

Un pomeriggio in piscina

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *BRLF 3398*

Rita e Filippo sono amici per la pelle. Fanno tutto assieme... tranne nuotare. Lei, infatti, non ama l'acqua, mentre lui è un campione di tuffi. Quando i loro genitori organizzano una gita in piscina, Rita è molto preoccupata. Chissà se Filippo troverà comunque il modo di trascorrere con la sua amica un bellissimo pomeriggio...



Barbaglia, Alessandro

La verità sul caso Hansel e Gretel

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: *BARB/VERI*

Anna e Otto sono gemelli, ma sono nati in due giorni, mesi e anni diversi. Abitano in un paesino di montagna dove non succede mai niente, Lagna si chiama, e infatti... C'è una sola strada, e internet non prende. Però, anche se nessuno lo sa, a Lagna si fa la focaccia dolce ai mirtilli più buona del mondo. E ogni giorno, sotto la grande quercia all'inizio del bosco, nonno Omar racconta storie fantastiche, che sanno fare magie: mentre le ascolti diventano vere. Ma un giorno tutto questo finisce: nonno Omar viene portato in una casa di riposo. Non sta bene, dicono: non riesce a distinguere le storie dalla realtà. Sostiene di conoscere la verità sul caso Hansel e Gretel, perché in ogni storia c'è una verità da scoprire. E così Anna e Otto iniziano a indagare. Se riusciranno a dimostrare che il nonno ha ragione, potranno farlo tornare a casa... Ma le fiabe sono il regno di tutte le ipotesi, ed entrarci potrebbe essere pericoloso. Come si esce da una fiaba, se non si distingue più dalla realtà? Una storia sul potere delle storie, sulla forza della verità e del suo contrario. Sulle domande che non smettiamo di farci e che danno forma alle nostre vite.



Gemeinhart, Dan

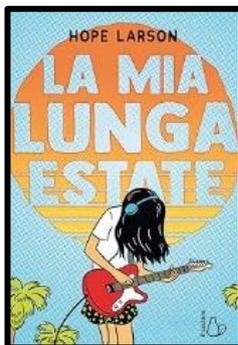
L'imprevedibile viaggio di Coyote Sunrise

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Premi e riconoscimenti

Segnatura: *GEME/IMPR*

A volte fidarsi di qualcuno è spaventoso. Ma sapete che vi dico? Fa molta meno paura che stare da soli. Coyote Sunrise ha 12 anni e da cinque vive su Yager, un vecchio scuolabus convertito in una "casa su ruote". Insieme a Rodeo (guai a chiamarlo papà!) e ad alcuni stravaganti personaggi a cui offrono passaggi e ospitalità, Coyote percorre gli Stati Uniti senza mai fermarsi. Quello che fa con Rodeo, però, non è davvero viaggiare, ma fuggire dal passato e dai ricordi che hanno segnato la loro famiglia. Un giorno riceve la notizia che il parco giochi della città in cui è cresciuta sta per essere abbattuto. Quel luogo custodisce memorie speciali ed è troppo importante per Coyote, che vuole assolutamente impedire che lo radano al suolo. Ma è un'impresa disperata! Rodeo non accetterà mai di tornare laggiù, e come se non bastasse il tempo stringe: hanno solo quattro giorni per attraversare il paese da una costa all'altra. Con una scusa, Coyote dà così inizio a un'avventura piena di sole e di divertenti imprevisti, cambi di rotta, nuove amicizie e segreti urlati al vento dal tetto di Yager. Un viaggio davvero imprevedibile, grazie al quale Coyote e Rodeo scopriranno che il modo migliore per affrontare il passato è condividere, senza riserve, il presente.
Premio Strega Ragazze e Ragazzi 2023



Larson, Hope

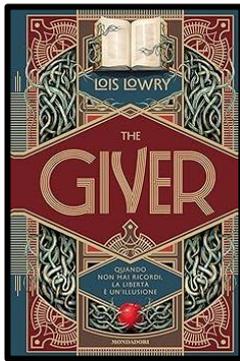
La mia lunga estate

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: *BRLF 3396*

Bina e Austin sono amici da sempre, ma per la prima volta passeranno l'estate separati: lui partirà per il campo estivo con la squadra di calcio, lei rimarrà in città. Ultimamente non è più lo stesso tra loro: ci sono troppi silenzi, cose non dette, qualche incomprensione. L'estate trascorre lenta e, grazie all'amicizia inaspettata con la sorella maggiore di Austin, Bina capisce quanto è importante per lei la musica, che diventerà la colonna sonora delle sue vacanze. Quando

Bina e Austin si rivedranno, si diranno tutta la verità? E il loro legame potrà ancora essere quello di prima?



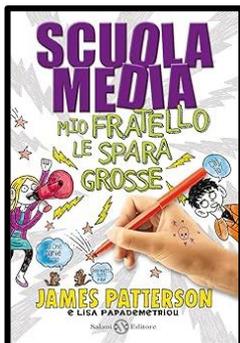
Lowry, Lois

The Giver: quando non hai ricordi, la libertà è un'illusione

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: *LOWR/GIVE*

Jonas vive in un mondo perfetto, dove non esistono guerre né fame né dolore. Tutto è meticolosamente organizzato, e a dodici anni ogni cittadino riceve l'incarico cui è destinato. Finché alla Cerimonia dei Dodici Jonas viene scelto come nuovo Portatore di Ricordi, un ruolo unico nella comunità. Addestrato dal Donatore, il ragazzo scoprirà l'esistenza di un passato sconosciuto, di cui rivivrà gli orrori, ma anche tutto ciò che è stato sacrificato in nome della perfezione. E allora la sconvolgente verità metterà Jonas di fronte alla scelta più straordinaria della sua vita.



Patterson, James

Mio fratello le spara grosse

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: *PATT/SCUO*

Essere la sorella minore di rafe non è una passeggiata... Rafe ha infranto tutte le regole della scuola per puro divertimento, non ha mai preso A in pagella e si è fatto un milione di nemici... In prima media, con un fratello così, è facile farsi rubare la scena. Georgia dovrà darsi un bel po' da fare per dimostrare a tutti che è molto meglio di lui!



Paver, Michelle

La saga del lupo

Narrativa per ragazzi (11-14 anni)

Segnatura: *PAVE/SAGA*

Torak è solo, ferito, terrorizzato, in fuga. Il suo unico alleato è un cucciolo di lupo rimasto orfano. La sola arma per sopravvivere è la sua abilità di cacciatore, ma tra le cupe ombre della Foresta morire di fame non è ciò che spaventa di più. Perché un demone, lo stesso

demone che ha ucciso suo padre, lo insegue furtivo e silenzioso come un respiro. Un demone deciso a distruggere tutte le tribù della Foresta e che Torak ... solo lui, nessun altro... dovrà sconfiggere durante la Luna del Salice Rosso. Anche se Torak è solo un ragazzo, e le tribù lo hanno esiliato per sempre...



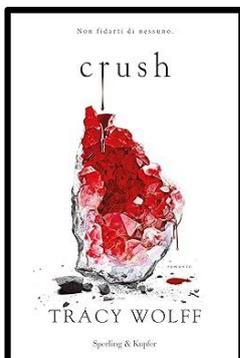
Patrignani, Leonardo

La cattedrale di sabbia

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: *PATR/CATT*

La Milano del 2045 è una metropoli ipertecnologica, in cui le realtà virtuali e aumentate operano una costante distorsione del mondo e dell'identità delle persone. Stefano Valeri è un brillante neuroscienziato e ricercatore per Engram, azienda all'avanguardia nel campo delle interfacce neurali. La moglie Arianna Molinari, stimata neuropsicologa, lavora a stretto contatto con il suo dipartimento. Fino al giorno dell'attentato. Da quando, quattro anni prima, Arianna è rimasta vittima di un attacco terroristico nel corso di un importante convegno scientifico, l'uomo vive infatti come un relitto umano, rintanato nella sua solitudine. Ma quando scopre che il suo ricordo del momento in cui la moglie ha perso la vita è inattendibile, Stefano non ha alternativa: deve uscire allo scoperto e rimettere insieme i pezzi di un passato carico di enigmi e traumi irrisolti. Come sono andate davvero le cose? Su quale genere di anomalie della memoria stava indagando Arianna e chi poteva avere interesse a fermarla? Soprattutto, cosa sta per succedere nel mondo, se nessuno può più fidarsi dei propri ricordi?



Wolff, Tracy

Crush

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: *WOLF/CRUS*

Sembra una mattinata qualunque alla Katmere Academy, mentre Grace si fa strada fra streghe, vampiri, draghi e licantropi per andare a lezione. Eppure, poco dopo, si rende conto che i suoi compagni la fissano più del solito, che le occhiate insistenti la

accompagnano in giro per la scuola a ogni passo. E nel giro di qualche istante scopre che quegli sguardi non sono dovuti solamente al fatto che è la ragazza di Jaxon, il principe dei vampiri: negli ultimi quattro mesi, a sua insaputa, è rimasta pietrificata in forma di gargoyle. Lo shock della rivelazione è grande, ma ancora peggio è venire a sapere che Hudson, lo spietato fratello di Jaxon, potrebbe ancora nascondersi da qualche parte, pronto a fare del male a chiunque. Come se tutto ciò non bastasse, Grace comincia a sentire che qualcosa dentro di lei non va, che in qualche modo il legame con Jaxon è stato compromesso, forse dalla sua nuova natura, o forse da qualcosa di più oscuro. E benché lui si dichiari disposto ad aspettarla in eterno, se necessario, la ragazza riuscirà a tornare ad amare con tutta se stessa il vampiro che le ha rubato il cuore?

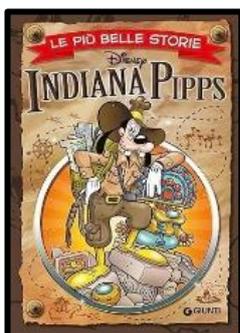


Batman illustrato da Neal Adams: volume 3

Fumetti per ragazzi

Segnatura: *BRLF 3394*

Il volume raccoglie le acclamate storie di Neal Adams con protagonista il Cavaliere Oscuro scritte tra il 1971 e 1991. Con la partecipazione di Due Facce, Joker e l'introduzione di Ra's Al Ghul. Completano il volume due racconti speciali realizzati da Adams per la Peter Pan Records. Una lussuosa edizione con svariati extra.



Indiana PIPPS

Fumetti per ragazzi

Segnatura: *BRLF 3395*

Un volume prezioso con il meglio delle storie a fumetti Disney dedicate al mitico archeologo Indiana PIPPS. Ama risolvere enigmi e misteri e ha una sfrenata passione per le caramelle alla liquerizia, Indiana PIPPS è un vero instancabile esploratore, sempre a caccia di leggende e quesiti storici e alla ricerca di preziosi tesori culturali da riportare alla luce. La sua vitalità è incontenibile e non riesce a stare lontano dalle sue adorato mappe nemmeno per un giorno di vacanza.



Larcenet, Manu

Quasi

Fumetti per adolescenti

Segnatura: *BRLF 3393*

Manu Larcenet racconta il suo anno di servizio militare. E un episodio che ha segnato per sempre la sua visione del mondo. "Ho imparato a marciare, a urlare risposte idiote a domande cretine, ad allacciarmi gli scarponi, a cantare marciando al passo sul cemento, a vivere in mezzo a una mandria 24 ore su 24, a non sognare più, a tacere... E ho imparato che dalla massa non può nascere che il peggio".

14-03-98
h 23:55

Volevo scrivere un libro sul servizio militare... Così mi sono accanito, ho tormentato la memoria per recuperare date, fatti, tutto ciò che mi ha segnato durante quell'anno passato in divisa blu scuro o in mimetica.

Volevo scrivere un libro sulla mia perché, a sette anni di distanza, pensavo di avere ancora conti da regolare. E poi volevo sbanchiere la mia vittoria contro l'esercito: volevo mostrare a quei coglionazzi che non mi mancava niente di quello che mi avevano fatto subire, che era tutto ben archiviato nella mia testa e che contrariamente a ciò che sostenevano loro, non avevo dimenticato niente.



Manu Larcenet mette in fumetti la storia del suo servizio militare

FUMETTO DEL MESE

"Possiamo immaginare che un giorno, attraverso il tocco di un artista, saranno trasposte sulla semplice carta centinaia di immagini in cui segno grafico e colori canteranno molteplici avventure" (lettera di Paul Gauguin a Georges-Daniel de Monfreid, marzo 1892).



Bonvi
L'uomo di Tsushima
(2021)
Fumetti per adolescenti
Segn.: BRLF 3401

"L'uomo di Tsushima": il capolavoro di Bonvi (1941-1995)

Oltre quaranta anni fa uscì nelle edicole un fumetto italiano doppiamente importante. Era l'opera più matura di Bonvi, un autore che si sarebbe affermato tra i grandi maestri dell'epoca, e la più sorprendente fra le opere della collana più sorprendente del decennio. Si trattava de *L'uomo di Tsushima*, tredicesimo volume della collana *Un uomo un'avventura*, pubblicata da Cepim (oggi Sergio Bonelli Editore). Questa collana, destinata soltanto a storie d'avventura, è stata la singola iniziativa editoriale che più ha ridefinito, mettendola in crisi, la tradizionale distinzione tra fumetto popolare e fumetto d'autore in Italia. Sergio Bonelli l'aveva fortemente voluta e aveva chiamato a parteciparvi le firme più prestigiose del fumetto nazionale, da Hugo Pratt a Sergio Toppi, da Dino Battaglia a Guido Crepax e Ivo Milazzo. Il vertice fu però toccato dall'opera scritta e disegnata da un outsider, l'unico autore umoristico della collana: Franco Fortunato Gilberto Augusto Bonvicini, alias Bonvi, con *L'uomo di Tsushima*. Il volume racconta la battaglia navale dello stretto omonimo, al largo della Corea, tra le flotte dell'Impero Russo e dell'Impero Giapponese, avvenuta tra il 27 e il 28 maggio del 1905, decisiva per la risoluzione della Guerra russo-giapponese. La guerra era stata dichiarata dal Giappone per contrastare i piani di espansione zaristi sulle coste del Pacifico. Uno degli obiettivi primari era strappare Port Arthur (l'odierna Lushun, in Cina) alla Russia, per chiuderle l'accesso alla Corea. Il generale Nogi assediava la città da terra, l'ammiraglio Tōgō

dal mare. In soccorso della guarnigione e della Flotta del Pacifico, lo Zar Nicola II inviò la Flotta del Baltico, rinominata "Secondo Squadrone Pacifico". L'ammiraglio Rožestvenskij dovette fare il giro del globo, circumnavigare Europa, Africa e Asia, solo per giungere in ritardo, quando Port Arthur era ormai caduta in mano giapponese. La Flotta del Baltico dovette così cercare rifugio nel porto di Vladivostok, ma per farlo era necessario attraversare gli stretti tra Corea e Giappone. Delle tre vie possibili, Rožestvenskij scelse quella più rapida e più adatta alle pessime condizioni delle sue navi, in mare ormai quasi da un anno: decise di attraversare lo stretto di Tsushima. L'ammiraglio Tōgō aveva però previsto questa mossa e intercettò l'ammiraglio Rožestvenskij. Le navi giapponesi erano più moderne e meglio messe di quelle russe, gli uomini più preparati, e lo scontro fu una disfatta per i russi: 21 navi, di cui 11 corazzate, furono distrutte, e solo tre raggiunsero Vladivostok. Rožestvenskij fu catturato. Dei suoi uomini, 4380 morirono e 5917 vennero feriti. Un fallimento colossale e una carneficina. Le perdite giapponesi al confronto furono irrisorie: soltanto 3 navi affondate, 117 morti e 583 feriti.

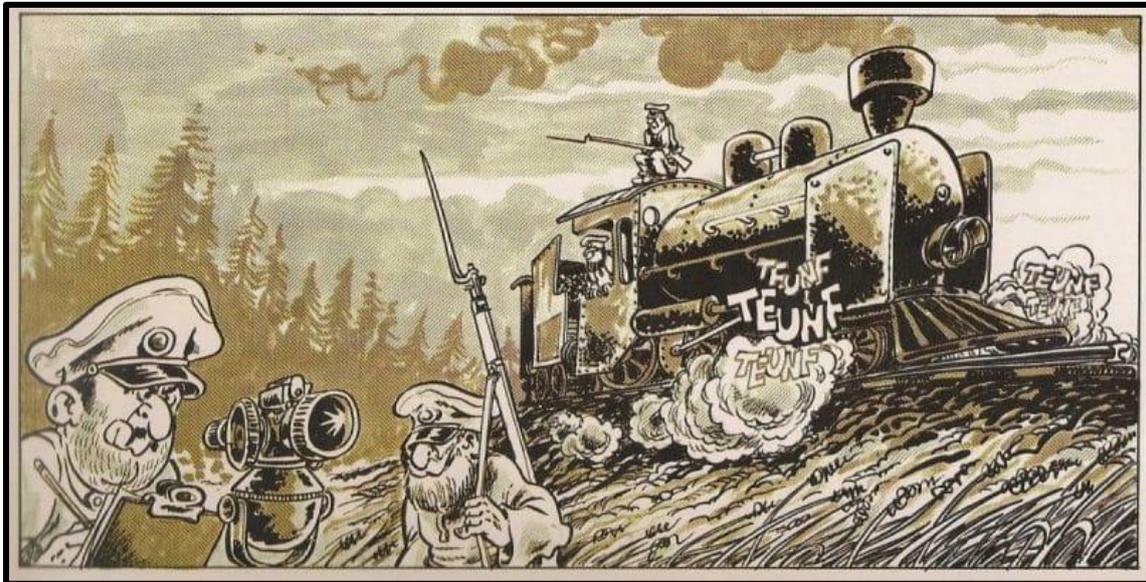


"L'uomo di Tsushima è uno di quei lavori che una volta letto non puoi fare a meno di rileggere e sfogliare nel corso della tua vita.¹"

Il fumetto di Bonvi si apre con quattro pagine scritte in corsivo e illustrate da vignette/fotografie, che raccontano in breve la Guerra russo-giapponese e la partenza su ordine dello Zar della Flotta del Baltico, "composta di navi obsolete e assolutamente inadatte a un combattimento moderno". Bonvi si pone una domanda, fondamentale per comprendere il suo punto di vista: "Perché lo Zar, pur sapendo di mandare a morte sicura i propri marinai, diede questo ordine?". A chiudere queste pagine la firma del loro autore: Jack London che

prima di dedicarsi a tempo pieno alla letteratura era stato un giornalista, e proprio nel 1904 era stato corrispondente durante la Guerra russo-giapponese per il San Francisco Examiner, riuscendo a farsi arrestare tre volte dalle autorità giapponesi.

Mentre i giornalisti di tutto il mondo cercano notizie della Flotta del Baltico, London-Bonvi passa le giornate a Nosy Be (scritto "Nossi Be" da Bonvi) a bere e giocare a scacchi a spese del suo giornale, sicuro che l'ammiraglio Rožestvenskij dovrà attraccare in quel porto per fare rifornimento. Fatto storico, i russi entrano in porto nel gennaio del 1905. Tra i russi, London trova un vecchio amico, il comandante Bogdanov, con cui beve e parla di politica. I due sono insieme quando il russo riceve la notizia della caduta di Port Arthur e l'ordine di salpare ugualmente per il Mar del Giappone. La narrazione fa qui un salto in avanti di quattro anni. Il 31 dicembre del 1908 London è a Bahia (falso) e sente la voce del suo amico Bogdanov che lo chiama. Lo spirito del russo, attraverso l'estasi di una santona, gli racconta come si è svolta realmente la battaglia di Tsushima. Come nella realtà, l'ammiraglio Rožestvenskij viene intercettato da Tōgō e distrutto grazie alla maggiore gittata delle artiglierie e alla maggiore velocità delle navi. Ma il racconto di Bogdanov non si concentra sulle dinamiche della battaglia, quanto su ciò che accade sulle navi russe. Già nei giorni prima dello scontro serpeggia il malcontento tra i marinai a causa della pessima qualità del cibo e dell'inadeguatezza degli armamenti. Circolano manifesti che inneggiano alla rivoluzione, si verificano ammutinamenti, sedati con la forza. Il morale è bassissimo. Quando la flotta russa inizia a essere bombardata dai giapponesi, la situazione degenera. I soldati si ribellano. Gli ufficiali perdono il controllo: sembrano più i morti da fuoco amico che quelli per le granate giapponesi. Alla fine le navi di Tōgō arrivano a tiro ma nessuna batteria russa, ormai, è più in grado di fare fuoco. Le navi superstiti si arrendono, i marinai catturati dai giapponesi e portati in campi di prigionia. Lo Zar li abbandona in mano nemica senza cercare di riscattarli perché nessuno racconti la vera storia di Tsushima. Due anni dopo, una volta liberati, vengono sbarcati sul continente lungo la Transiberiana e lì abbandonati. Bogdanov muore assiderato mentre cerca di raggiungere una città.



La Guerra russo-giapponese: la prima guerra mediatica

La Guerra russo-giapponese fu un vero evento mediatico per l'epoca, tanto che la vittoria del Sol Levante cambiò il modo in cui gli occidentali guardavano ai giapponesi. Giacomo Puccini ne sa qualcosa: il successo della *Madama Butterfly*, dopo il fiasco della prima al Teatro alla Scala di Milano nel febbraio 1904, è attribuito da molti al fascino improvviso acquisito, nel frattempo, dal Giappone. Bonvi mostra questa attenzione della stampa per l'avvenimento sin dalla prima tavola del fumetto, che si apre su un gruppo di infreddoliti strilloni sotto la neve di New York. Ogni giornale riporta un titolo diverso, anche in aperta contraddizione tra loro. La Guerra russo-giapponese vende, come scopriamo dall'editore di Vanderfeller, «è il più grosso affare editoriale del secolo». Per questo la versione ufficiale della battaglia è rappresentata solamente attraverso quattro tavole che riproducono altrettante fittizie copertine illustrate di giornali europei: *Neue Zürcher Zeitung*, *De Telegraf*, *Le Journal pour tous* e *La Domenica del Corriere*.

La sovraesposizione mediatica della guerra, secondo la tesi di London/Bonvi, è anche il vero motivo della missione della Flotta del Baltico. Lo Zar, infatti, avrebbe inviato a morte certa i suoi uomini per distrarre l'opinione pubblica dai disordini interni all'Impero Russo, che culmineranno con la domenica di sangue del 22 gennaio 1905, le manifestazioni e gli scioperi dei mesi successivi e soprattutto l'ammutinamento dei marinai della corazzata Potëmkin.

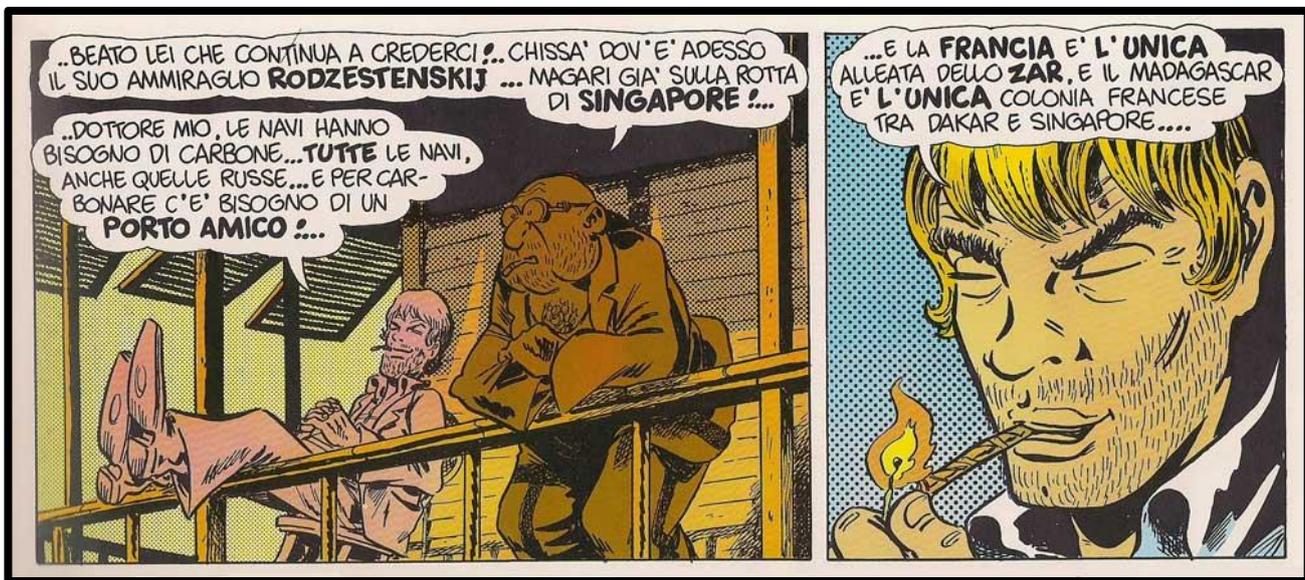
L'ammutinamento della Potëmkin e le vicende biografiche di London

non sono gli unici fatti storici che Bonvi manipola a piacimento per costruire la propria narrazione. Ad esempio, la notizia della caduta di Port Arthur non raggiunse Rožestvenskij quando era ancora in Madagascar ma quando era ormai prossimo all'arrivo: non aveva perciò occasione di rientrare in patria e fu per necessità che fece rotta su Vladivostok. Nessuna decisione zarista di sacrificare la flotta, quindi. O almeno, non così esplicita come nel racconto a fumetti. L'ammiraglio stesso non morì durante la battaglia, come mostra Bonvi, ma venne catturato dai giapponesi, rimandato in patria, processato davanti alla corte marziale e assolto. Si spense quattro anni dopo nella sua casa di San Pietroburgo.

Grande appassionato di storia militare, per *L'uomo di Tsushima* Bonvi sceglie coscientemente di modificare i fatti storici – anche l'introduzione al volume lo dichiara – per dare più forza al racconto. Tutta la vicenda della Flotta del Baltico diventa più assurda e tragica rispetto alla realtà, con un onnipresente senso di tragedia inevitabile. Il fato dei marinai è già segnato dall'introduzione, da prima che inizi il racconto vero e proprio. L'assurdità della guerra è uno dei temi principali del corpus bonviano. Basta leggere le prime strisce delle *Sturmtruppen* per accorgersene. Ma se nelle *Sturmtruppen* Bonvi affronta l'argomento con umorismo, nero e surreale, ne *L'uomo di Tsushima* il tono è completamente diverso, nonostante lo stile di disegno. È un racconto angosciante e drammatico come poche volte il fumetto di casa Bonelli ci ha proposto. Tutto il racconto di Bonvi è costruito per arrivare a questo punto: la Flotta del Baltico ha compiuto il suo viaggio intorno al mondo privo di senso. La follia della guerra è diventata reale nel rosso degli incendi e del sangue.

“Franco Bonvicini in arte Bonvi era un genio. Uno di quei talenti che si contraddistinguono per stile, umorismo e grande personalità”¹.

¹(<https://www.lospaziobianco.it/bonvi-luomo-di-tsushima>)



Jack London: Bonvi usò se stesso come modello per raffigurare il grande scrittore.

La storica collana "Un uomo un'avventura", 1976-1980, Cepim









**Buona lettura e buona
estate dalla
Biblioteca cantonale di
Locarno**