



Biblioteca cantonale di Locarno
Via Cappuccini 12
CH - 6600 Locarno

Narrativa

Bambini, Ragazzi, Adolescenti

Nuove acquisizioni – **MARZO 2024**

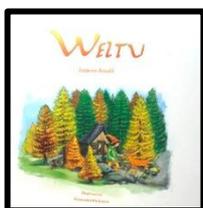
Accesso web: www.sbt.ti.ch/bclo
cliccare su "acquisizioni" e poi su "libri"

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



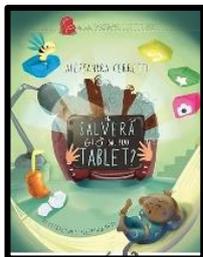
Mantegazza, Giovanna
Io e il mio papà
Narrativa per bambini (0-3 anni)
Segnatura: *BRLF 3379*

Storie come piacciono ai bambini piccoli a vivaci colori e su cartone indistruttibile con tanti tanti buchi per guardarci dentro per infilarci le dita per scoprire una nuova dimensione. I giochi, i riti, l'esplorazione delle attività quotidiane e delle esperienze più importanti del bambino con il suo papà, in un libro pieno di tenerezza, gioia e poesia. Nella stessa collana "I libri coi buchi" il titolo "Io e la mia mamma", segnatura *BRLF 3126*.



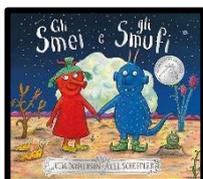
Arnold, Jasmine
Weltu
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segnatura: *BRLF 3165*

Weltu vive nel bosco di larici, vicino al villaggio di Bosco Gurin. Una mattina si sveglia. "Uuuugh!" con grande sorpresa scopre che tutta la scorta di mirtilli, che con fatica aveva preparato per l'inverno, è scomparsa! Comincia così la ricerca del colpevole, tra lettura di indizi, impronte e tanti incontri molto interessanti. Segui Weltu nella sua ricerca, con lui scoprirai gli animali che vivono sulle nostre montagne.



Cerretti, Alessandra
Chi salverà Giò dal suo tablet?
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segnatura: *BRLF 3381*

Giò è un bambino timido e, come accade a tanti altri, passa molto del suo tempo davanti al tablet, isolato, alla ricerca di divertimento e forse anche cercando in questo modo di evitare l'insicurezza che il contatto con gli altri gli procura. Raccontando alcuni semplici e buffi episodi, la storia vuol far emergere il danno che deriva dall'uso smodato della tecnologia, incoraggiando a uscire per giocare all'aria aperta e, soprattutto, in compagnia degli altri. Il libro è scritto tutto in stampatello maiuscolo perché i piccoli lo possano leggere autonomamente.



Donaldson, Julia
Gli Smei e gli Smufi
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segnatura: *BRLF 3378*

Molto lontano, su uno strano pianeta, vivono gli Smei, che sono tutti rossi, e gli Smufi, che sono tutti blu. Smei e Smufi non giocano mai assieme... Cosa potrà mai succedere, dunque, se uno Smufo e una Smea si innamorano?



Ravano Tamò, Florence
La storia dell'Upupa
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segnatura: *BRLF 3376*

In questo racconto Upupa ha bisogno di protezione e cerca affannosamente un posto per passare la notte, dato che si sta avvicinando un temporale di quelli seri. Stanca e sempre più triste la nostra Upupa, passa di nido in nido, ricevendo sempre un "no" da parte di uccelli dicendo di non avere posto per lei nei loro nidi. Fino a quando...



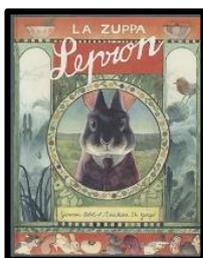
Sendak, Maurice

Nel paese dei mostri selvaggi

Narrativa per bambini (4-6 anni)

Segnatura: *BRLF 3377*

Questo piccolo libro ha una lunga e curiosa storia. Avrebbe dovuto chiamarsi, in origine, «Nel paese dei cavalli selvaggi», ma al momento di disegnarlo Sendak si accorse che la congrega di mostri cui aveva pensato fin dall'inizio non aveva nulla di equino, mentre assomigliava, e molto, alla sua sterminata famiglia ebraica, come il piccolo Sendak l'aveva conosciuta in varie feste comandate della sua infanzia. E così, mostri e mostresse finirono per prendere le fattezze di zii, cugine e affini Sendak, con un effetto che, nei primi anni di vita del libro, spaventò i lettori molto più di quanto l'autore desiderasse: ma che poi invece li conquistò, una volta per tutte.



Zoboli, Giovanna

La zuppa Lepron

Narrativa per bambini (4-6 anni)

Segnatura: *BRLF 3378*

Il signor Lepron è il miglior cuoco di zuppe del mondo. E nessun animale del bosco sa spiegarsi come facciano, le sue zuppe, a essere tanto buone e quale sia il suo segreto. Un giorno Lepron apre uno stabilimento, dove la rinomata omonima zuppa bolle nelle pentole notte e giorno e dove viene inscatolata per essere spedita in tutto il mondo. Ma il successo verrà presto minacciato...



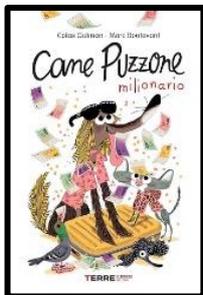
Bolliger, Max

Codino: un leproso diventa grande

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *BOLL/CODI*

Codino va alla scoperta del mondo insieme alla sua mamma finché non sarà abbastanza grande per farlo da solo. Incontrerà amici e nemici, dovrà prendere delle decisioni importanti, farà una promessa ad un amico e partirà per un viaggio avventuroso. Tornando a casa troverà ad aspettarlo una piccola lepre con un fiocco di neve sulla fronte...



Gutman, Colas

Cane Puzzone milionario

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *GUTM/CANE*

Incredibile ma vero, la fortuna gira anche per Cane Puzzone. I celebri banditi Gianni Rapina, Gianni Rapato e Gianni Rapa nascondono nel bidone del nostro eroe una valigia piena di banconote. Come si comporterà Cane Puzzone, ora che è diventato ricco? Sarà generoso con i piccioni e i topi del quartiere o spenderà tutto in crocchette solo per sé? La sua nuova vita da VIP sembra mettere a rischio persino l'amicizia con il fedele Spiaccigatto.



Mocchi, Daniele

I cercatori dell'acca perduta

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *MOCC/CERC*

I gemelli Mino e Sara, studenti provetti, vivono in un luogo speciale, in cui le parole sono sempre di buon umore. Un giorno, però, si accorgono che qualcosa non va: le parole sono tristi e arrabbiate perché ad alcune manca una lettera. Senza non si può proprio stare, bisogna quindi unire le forze e fare chiarezza... Chiarezza?! Ehi, chi ha rubato la ACCA?!



Petrosino, Angelo

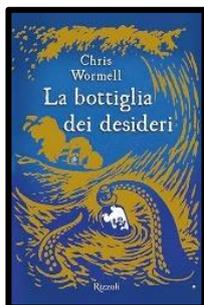
Bambini si diventa

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *PETR/BAMB*

La storia di un bambino curioso che ama giocare e scoprire il mondo, ambientata in un tempo lontano, pieno di magia e di sorprese, ma anche di difficoltà. Un racconto divertente e profondo sull'eterna bellezza di essere bambini. Una storia che parla di infanzia, coraggio, famiglia, amicizia, gioco, scuola, amore, crescere. Lino è un bambino di tanti anni fa che vive con la madre in un paese dove il tempo sembra essersi fermato. Suo padre è emigrato in Francia per lavorare e Lino, per aiutare la famiglia, dopo la scuola lavora come garzone. E, nel poco tempo libero che gli rimane, riesce a studiare, a vivere piccole e grandi avventure con gli amici

e ad ascoltare gli affascinanti racconti degli anziani. Il mondo in cui vive lo costringerà a diventare grande prima del tempo, ma Lino saprà cogliere la bellezza della vita in ogni momento della sua infanzia.



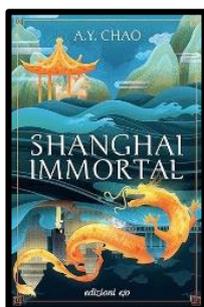
Wormell, Chris

La bottiglia dei desideri

Narrativa per ragazzi (7-10 anni)

Segnatura: *WORM/BOTT*

Se avessi dieci anni e mezzo, la tua nave affondasse e finissi su un'isola minuscola, completamente solo, potresti credere di essere davvero sfortunato. Soprattutto se tra la sabbia trovassi un teschio umano. Così infatti pensa Jack, a cui accade proprio questo. Ma le sue convinzioni cominciano a cambiare quando, sullo scoglio inospitale su cui lo hanno trascinato le onde, conosce Robinson, un omone dalla lunga barba nera che è naufragato lì molto tempo prima, insieme a mobili, attrezzi, una scorta di rum e un'intera biblioteca. In compagnia di Robinson sopravvivere sembra possibile, e persino non annoiarsi: Jack impara a pescare e raccogliere uova di gabbiano, ascolta con meraviglia i rocamboleschi racconti della vita di Robinson, e inizia a leggere e scrivere. Resistere alla nostalgia di casa, però, è davvero difficile, anche se hai un amico straordinario accanto a te. Jack riuscirà mai a fare ritorno dalla sua famiglia? Quel che è certo è che l'isola nasconde molti segreti e oscuri misteri e che, prima di affrontare l'immenso oceano per tornare a casa, Jack è destinato a scoperte incredibili. Mappe del tesoro, pirati spietati, pozioni magiche, messaggi in bottiglia e mostruose creature marine... un'avventura entusiasmante e piena di colpi di scena. Con le illustrazioni dell'autore.



Chao, A.Y.

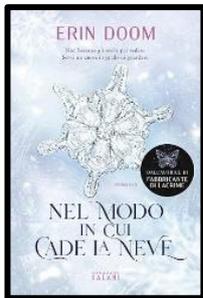
Shanghai immortal

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: *CHAO/SHAN*

Venduta dalla madre al Re dell'Inferno quando era bambina, Lady Jing è mezza vampira, metà hulijing, uno spirito volpe. In quanto protetta del Re, ha passato gli ultimi novant'anni a svolgere commissioni, evitare le frecciate delle maliziose cortigiane hulijing e cercare di

controllare la sua esplosiva irascibilità. Con risultati altalenanti. Quando Jing scopre che alcuni cortigiani tramano per rubare una preziosa perla di drago al Re, coglie l'occasione per smascherarli, una volta per tutte. Con l'aiuto di Mister Lee, un mortale incaricato di creare la Banca Centrale dell'Inferno, Jing intraprende una folle corsa alla ricerca di informazioni, prima nell'Inferno e poi nella Shanghai mortale. Ma quando le sue bravate mettono in pericolo Mister Lee, deve decidere cosa è più importante: vendicare la perdita di prestigio del Re o abbandonare il proprio approccio cinico alla vita per avere la possibilità di provare tenerezza e forse di trovare anche l'amore.



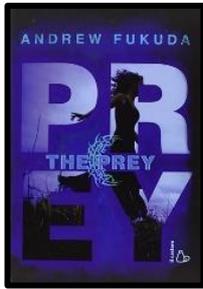
Doom, Erin

Nel modo in cui cade la neve

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: *DOOM/NELM*

Un cuore candido come la neve, un amore che infuria come la bufera, un segreto prezioso, da custodire oltre la morte. Ivy è cresciuta fra laghi ghiacciati e boschi incontaminati, circondata dalla neve che tanto ama. Ecco perché, quando rimane orfana ed è costretta a trasferirsi in California, riesce a pensare soltanto a ciò che si è lasciata indietro. Il Canada, la sua terra, e un vuoto incolmabile. Tra quelle montagne c'è il passato a cui la ragazza è tanto legata, lo stesso che, a sua insaputa, le ha cucito addosso un segreto pericoloso. Adesso l'unica famiglia che le rimane è quella di John, il suo dolcissimo padrino. Le basta poco, però, per capire che il figlio di John, Mason, non è più il bambino sdentato che da piccola ha visto in foto. Ormai è cresciuto e ha gli occhi affilati di una bestia selvatica, un volto simile a un covo di ombre. E quando le sorride torvo per la prima volta, incurvando le labbra perfette, Ivy si rende conto che la loro convivenza sarà più difficile del previsto. Mason, infatti, non la vuole lì e non fa niente per nascondere. Mentre tenta di restare a galla tra le onde impetuose della sua nuova vita in riva all'oceano, il Canada e i suoi misteri non smettono di tormentare Ivy. Riuscirà il suo cuore, candido come la neve, a fiorire ancora vincendo il gelo dell'inverno?



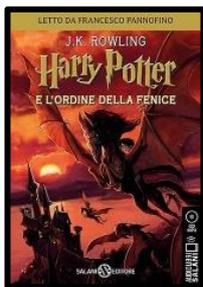
Fukuda, Andrew

The prey

Narrativa per adolescenti (>14 anni)

Segnatura: *FUKU/PREY*

Gene è in fuga. Tutto il suo mondo è crollato. Con lui ci sono gli ultimi umani sfuggiti alla Caccia, dietro di lui un'orda famelica di predatori. Ashley June è lontana - sarà ancora viva? Al suo fianco c'è Sissy: coraggiosa, determinata, una vera leader. Quando la fuga li porta in un rifugio di umani sulle montagne, tirano un sospiro di sollievo. Ma non tutto è come sembra, e nel giro di poco tempo, Gene è costretto a domandarsi se il Nemico non sia molto più vicino di quanto pensasse. A poco a poco, si fa strada una sola certezza: Gene e Sissy dovranno contare solo su loro stessi. Se vorranno sopravvivere. Terzo e ultimo capitolo della saga "The Hunt"



Rowling, J.K.

Harry Potter e l'Ordine della Fenice

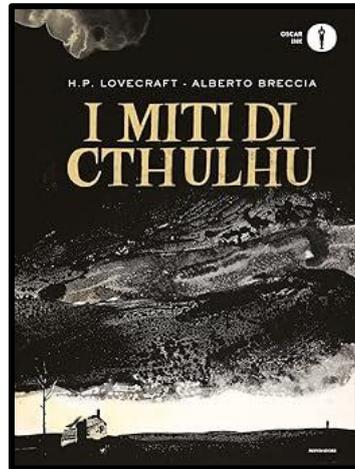
Narrativa per ragazzi (11-14 anni) Audiolibro per ragazzi

Segnatura: *ROWL/HARR V*

Il quarto volume delle avventure di Harry Potter ci ha lasciato con il fiato sospeso: Lord Voldemort è tornato. Che cosa succederà ora che il Signore Oscuro è di nuovo in pieno possesso dei suoi terrificanti poteri? Quanta morte e distruzione seminerà nel tentativo di riprendere il dominio del mondo? Sono le stesse domande che si pone Harry Potter, disperatamente segregato - come tutte le estati - nella casa dei suoi zii babbani, lontano dal mondo magico che gli appartiene. Ma qualcosa è cambiato anche in lui. Ormai quindicenne, lo ritroviamo divorato dalla frustrazione, dalla rabbia e dall'ansia di ribellione tipiche della sua età. J.K. Rowling tesse riesce questa volta a dar voce alle inquietudini dell'adolescenza, ad arricchire il suo già mirabolante universo di nuove creature e nuovi personaggi, e anche a metterci in guardia contro la stupidità del potere e di chi lo usa per combattere il talento, il coraggio, la fantasia e la diversità.

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).



Lovecraft, Howard Phillips
I miti di Cthulhu (2023)
Fumetti per adolescenti
Segn.: BRLF 3375

"I demoni fan sì che le cose irreali, agli occhi degli uomini, appaiano reali" (Lattanzio)

"*I miti di Cthulhu*" propone una coppia di giganti, due vertici delle rispettive arti: lo scrittore e saggista statunitense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), uno dei padri della letteratura horror e della fantascienza, e il maestro argentino Alberto Breccia (1919-1993), uno dei pilastri assoluti della Nona arte, "un pittore del fumetto". Nel 1973 Breccia decide di misurarsi con alcuni racconti del "*Ciclo di Cthulhu*", la più importante produzione lovecraftiana: "volevo sapere se ero capace di disegnare ciò che Lovecraft descriveva", ha affermato l'autore di "*L'Eternauta*". I testi - sintetizzati con bravura da Norberto Buscaglia, sceneggiatore e professore di Lettere a Buenos Aires (anche se purtroppo il suo nome non figura nella copertina) - esaltano la tecnica sopraffina di Breccia che sa evolversi in queste storie realizzate nell'arco di un paio d'anni, manifestando la continua ricerca di nuove forme di espressione grafica. Riesce così a ottenere effetti unici di chiaroscuro particolarmente adeguati a rendere le atmosfere cupe e opprimenti di Lovecraft, autore che ha sempre scritto racconti non per terrorizzare o far urlare ma piuttosto creare ansia e angoscia, facendo rannicchiare il lettore su se stesso. Il tutto riuscendo a conservare una leggibilità esemplare: le tavole sono di una chiarezza cristallina, non richiedono nessuno sforzo nel seguire ciò che accade: "è difficile non lasciarsi andare all'entusiasmo parlando di Breccia, ma la colpa è di un artista straordinario che ha creato capolavori unici, di valore assoluto e, forse, irripetibili"¹.

H.P. Lovecraft (1890-1937), creatore di mondi immaginari



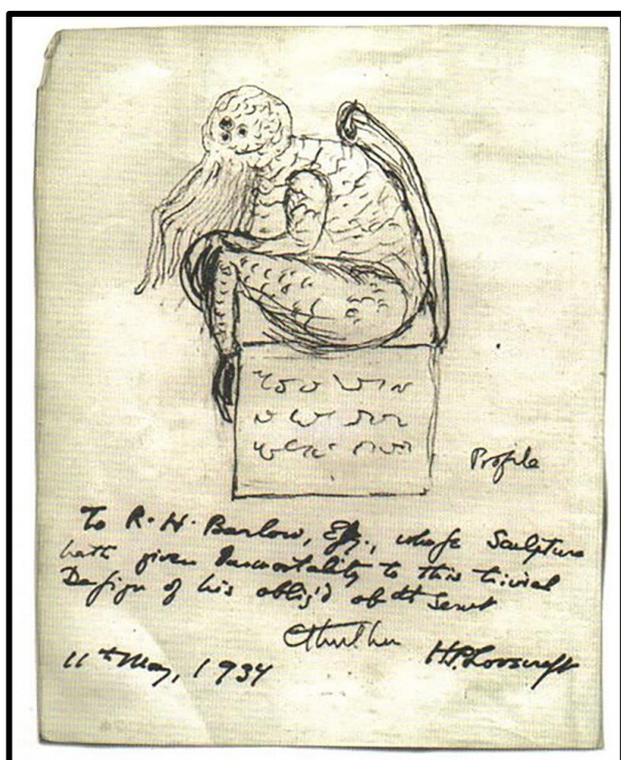
Scrittore geniale le cui opere hanno cambiato per sempre il genere fantascientifico e horror, al quale ha regalato una mitologia a sé stante - nota come i "Miti di Cthulhu" - Howard Phillips Lovecraft nacque il 20 agosto 1890 a Providence, negli Stati Uniti.

La sua infanzia fu segnata dalla tragica morte del padre in un istituto psichiatrico dopo la diagnosi di paresi. Lovecraft ebbe un cattivo rapporto anche con la madre, Sarah Susan Phillips, una puritana ultraconservatrice che da un lato negava al figlio qualsiasi forma di affetto, mentre dall'altro lo proteggeva da qualunque cosa trattandolo come se fosse il suo unico bene sulla terra. Il ragazzo sviluppò però uno stretto rapporto con il nonno materno, Whipple Van Buren Phillips, con il quale passava ore a leggere in biblioteca. Lovecraft era un bambino prodigo, dalla spiccata curiosità intellettuale: leggeva poesie già all'età di due anni e iniziò a scriverne all'età di sei o sette anni. Particolarmente affascinato da racconti classici come *Le mille e una notte*, *Iliade* e *Odissea*, con la scoperta della mitologia classica, Lovecraft si spinse a costruire altari alle antiche divinità greco-romane come Artemide, Apollo e Saturno. A quindici anni scrisse il suo primo racconto, "The Beast in the Cave"; a sedici scrisse una rubrica di astronomia per il Providence Tribune. Dopo la morte del nonno, tra il 1903 e il 1908 Lovecraft visse come un eremita, con pochi contatti con il mondo esterno, tranne che con la madre e le zie. Nel 1926, dopo il divorzio dalla moglie, creò il cosiddetto *Circolo di Lovecraft*, in cui a ogni autore veniva assegnato uno pseudonimo e si scambiavano idee, concetti e personaggi per via epistolare. Grazie a questa collaborazione, Lovecraft sviluppò ampiamente il suo mondo letterario, pervaso da una profonda sensazione di solitudine e frustrazione. In questo periodo Lovecraft scrisse le sue opere più importanti, parte del ciclo del "Mito di Cthulhu", che consisteva in tredici racconti tra cui *Il richiamo di Cthulhu* (1926), *Il caso di Charles Dexter Ward* (1927-1928) e *Alle montagne della follia* (1931).

L'evoluzione letteraria di Lovecraft attraversò tre fasi: una prima fase gotica, dal 1905 al 1920; una seconda onirica, dal 1920 al 1927, e una fase finale basata sulla filosofia cosmicista (dal 1927 al 1937), secondo cui il cosmo sarebbe un insieme immenso e ostile.

H. P. Lovecraft morì di cancro all'intestino il 15 marzo 1937, nell'anonimato e nella povertà più assoluta. Questo scrittore rivoluzionario fu sepolto tre giorni dopo nella tomba di proprietà di suo nonno Phillips nel cimitero di Swan Point, a Providence, dove giace tuttora. (https://www.storicang.it/a/hp-lovecraft-creatore-di-mondi-immaginari_16309)

→ Per un approfondimento su vita e opere di Lovecraft rimandiamo a: Sebastiano Fusco "Il grande libro di H.P. Lovecraft. La vita e le opere del solitario di Providence", Mondadori, 2023, segnatura: 820 (73) LOVE



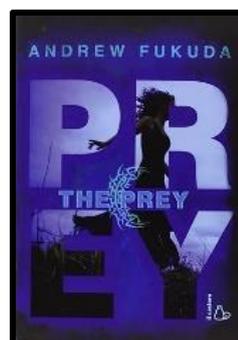
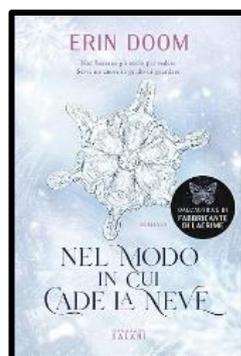
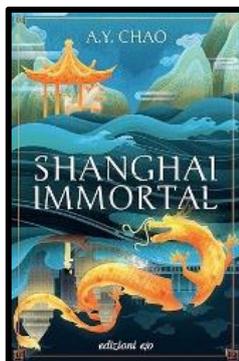
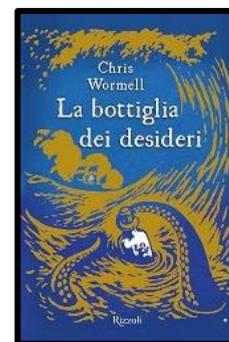
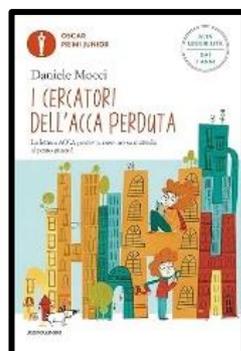
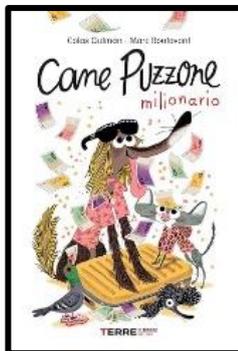
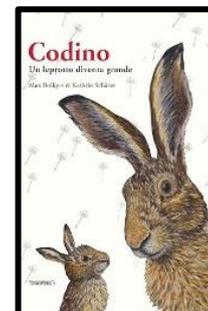
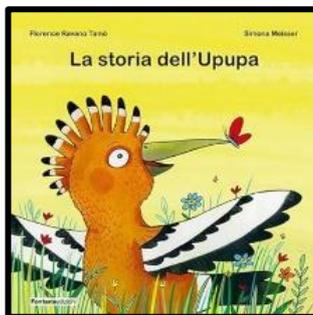
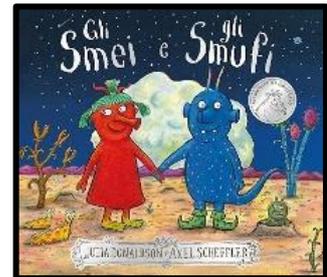
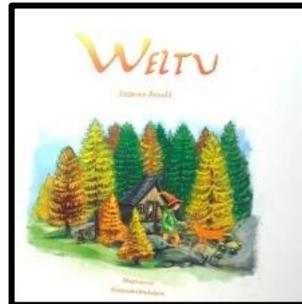
A sinistra: schizzo del personaggio immaginario Cthulhu, disegnato dal suo creatore, H.P. Lovecraft, 11 maggio 1934

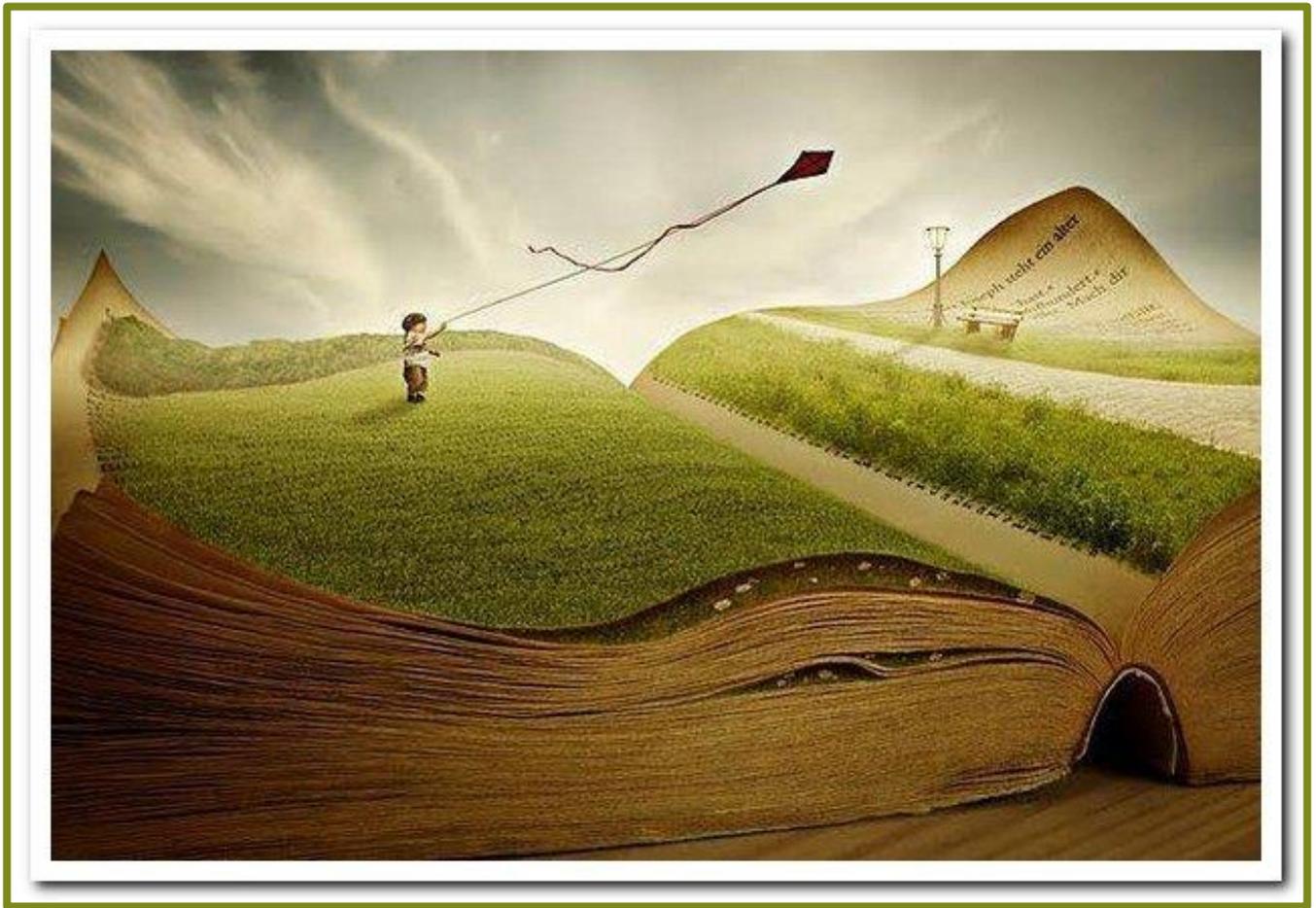
Cthulhu è un essere semi-divino di proporzioni e forza prodigiose, adorato da popolazioni degenerate, selvaggi e folli, connesso all'insorgere di incubi e il cui culto prevede atroci sacrifici umani. Egli risiede nella perduta città sommersa di R'lyeh, nei pressi di Ponape (l'odierna Pohnpei, in Micronesia), in un sonno simile alla morte, nell'attesa che una congiunzione astrale favorevole ne consenta il risveglio

Fonti per immagini e sintesi:

www.ibs.it
www.amazon.it
editori vari

LE NOVITÀ MARZO 2024 A COLPO D'OCCHIO





Buona lettura dalla Biblioteca cantonale di Locarno