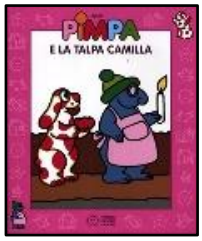
Biblioteca cantonale di Locarno
Via Cappuccini 12
CH - 6600 Locarno

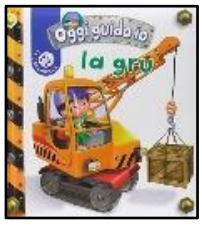
Narrativa
Bambini, Ragazzi, Adolescenti
Nuove acquisizioni – **settembre 2020**

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



Altan
Pimpa e la talpa Camilla (2008)
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segn.: *BRLF 3108*

È inverno e Pimpa accompagna l'Armando al lavoro, ma poi... c'è così tanta neve che non riesce più a trovare la strada di casa. Per fortuna incontra la talpa Camilla. Lei non ci vede molto bene ma ha un fiuto incredibile... e non solo per i pomodori. Tra gallerie sotterranee, scale e vasi di fiori, Pimpa ritorna a casa.



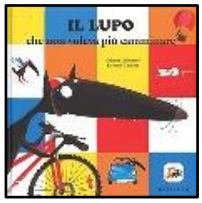
Beaumont, Emilie
Oggi guido io la gru (2014)
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segn.: *BRLF 3107*

Ogni bambino può entusiasmarsi seguendo la storia di Stefano che manovra la gru nel cantiere, e immaginare se stesso nei panni del vero protagonista alla guida.



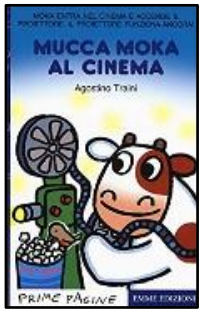
Cima, Lodovica
Tante storie di pirati, sirene, tesori e... (2015)
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segn.: *BRLF 3111*

Pirati alla ricerca di tesori, sirene dispettose, pescecani, vascelli e chi più ne ha più ne metta… quando si salpa in mare non si può sapere cosa ci aspetta! Tante piccole avventure da scoprire una dopo l'altra in tredici brevi storie.



Lallemand, Orianne
Il lupo che non voleva più camminare (2018)
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segn.: *BRLF 3106*

Lupo è stanco, gli fanno male le zampe e decide che d'ora in poi non camminerà più. In gennaio usa la bicicletta, in febbraio gli sci, in marzo la moto... ma alla fine scoprirà che è più semplice stare con i piedi per terra.



Traini, Agostino
Mucca Moka al cinema (2019)
Narrativa per bambini (4-6 anni)
Segn.: *BRLF 3110*

Una nuova avventura per la mucca Moka, uno dei personaggi più famosi e amati dai bambini, nato dalla fantasia di Agostino Traini. L'insuperabile mucca amica dei bambini, l'unica che al posto del latte sa fare la cioccolata calda! Apparso per la prima volta nel catalogo Emme Edizioni nel 1995, il personaggio della mucca Moka conta oggi numerosissime storie che ne hanno fatto uno dei personaggi più amati dai più piccoli.



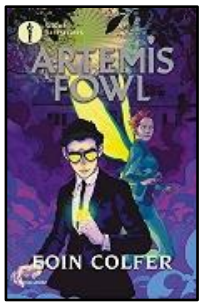
Blyton, Enid
Il ragazzo rapito (2019)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *BLYT/BAND VIII*

Sono arrivate le vacanze e i fratelli Julian, Dick e Anne, insieme alla cugina Georgina, che si fa chiamare George, partono per un giro in bicicletta insieme al loro inseparabile cane Timmy. Mentre sono accampati sulle rive di un lago, incontrano Richard, il figlio un po' viziato di un ricco uomo d'affari, che decide di unirsi a loro. Da quel momento, però, accadono una serie di strane disavventure. Una sera, mentre Julian, George e Timmy sono lontani, due uomini irrompono nell'accampamento e rapiscono Dick. I ragazzi si mettono sulle loro tracce, ma finiscono in una tenuta inquietante e isolata, che sembra inaccessibile. Quando riescono a entrare nella villa, vengono fatti prigionieri e scoprono che la casa e quegli uomini nascondono ben altri segreti. Riuscirà la banda dei cinque a liberare Dick e a far arrestare i malviventi?



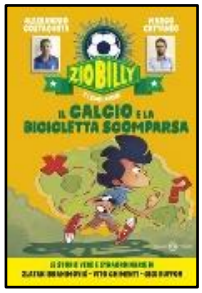
Bratti, Roberto
Milan (2020)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *BRAT/MILA*

I grandi campioni, gli allenatori, i goal più belli, le partite memorabili, sconfitte, trionfi, aneddoti e curiosità. Dalla fondazione ai trionfi in Europa negli anni Sessanta, il mitico Nereo Rocco, la classe di Rivera, il lungo inseguimento allo scudetto della stella. La retrocessione, l'avvento di Berlusconi: il Milan degli immortali, quello degli invincibili, le vittorie di Ancelotti fino alle difficoltà degli ultimi tempi. La storia del Diavolo più temuto al mondo.



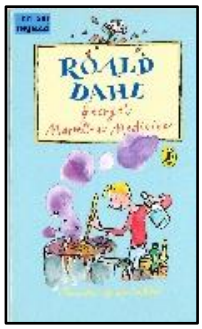
Colfer, Eoin
Artemis Fowl (2019)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *COLF/ARTE*

Chi è Artemis Fowl? Un genio? Certo, visto che gioca con la tecnologia come altri giocherebbero con i soldatini. Un criminale? Indubbiamente, non a caso discende da un'illustre stirpe di malfattori. Ma Artemis è soprattutto colui che ha ideato il colpo più audace di questo secolo: impadronirsi dell'oro che il Piccolo Popolo custodisce gelosamente da millenni. Questo, dunque, è il racconto della sua guerra privata con fate, folletti, gnomi e troll e, soprattutto, con la superpoliziotta elfica Spinella Tappo.



Costacurta, Alessandro
Il calcio e la bicicletta scomparsa: le storie vere e straordinarie di Zlatan Ibrahimović, Vito Chimenti, Gigi Buffon (2019)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *COST/CALC*

Lo sapevate che per andare agli allenamenti Ibrahimovic prendeva in prestito le biciclette che trovava in giro e che il suo allenatore era un esperto di arti marziali? E vi hanno mai raccontato la storia del viaggio in mongolfiera che ha ispirato a Vito Chimenti un gesto tecnico mai visto prima? Avreste mai immaginato che Gigi Buffon fosse in realtà un ottimo centrocampista? Niente paura, Camillo sa proprio tutto sul calcio e - tra una partitella di tre ore e ventiquattro minuti e un incidente con la maestra Adele - svelerà aneddoti che nessuno conosceva sui piccoli e grandi eroi dello sport più amato. Certo, a volte esagera un po' e non proprio tutto quello che racconta è accaduto davvero, ma per fortuna lo zio Billy Costacurta è sempre nei paraggi per rimettere i "palloni" sulle "i"!



Dahl, Roald
George's marvellous medicine (2004)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *820 DAHL/GEOR*

A darkly, funny story which tells the tale of George and his Grandma. George has a grizzly old Grandma with revolting eating habits. When he can't stand her any longer, George decides to cure her nastiness for good. He concocts a very special medicine which is as nasty as she is ... with explosive results!



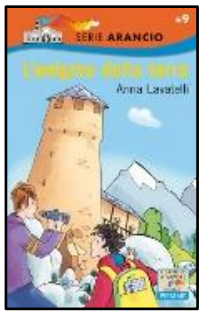
Garlando, Luigi
Il rap delle Cipolline (2020)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *GARL/RAPC*

Vigilia delle finali per aggiudicarsi lo scudetto. Nello spogliatoio delle Cipolline non tira una bella aria: Emma, lasciata troppo spesso in panchina, guarda con simpatia alla loro prossima avversaria, una squadra tutta femminile, e Palla Matta sta pensando di abbandonare gli allenamenti per dedicarsi solo al suo canale social. Cosa dovranno inventarsi Simone e compagni per convincerli a tornare in squadra?



Griffiths, Andy
La casa sull'albero di 13 piani (2019)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *GRIF/CASA*

Questa poi è la più strepitosa del mondo! Ha 13 piani, una piscina panoramica, una sala da bowling, una vasca piena di squali, una biblioteca solo per i fumetti, un laboratorio segreto, una macchina che spara caramelle in bocca quando hai fame e migliaia di altri fantastici marchingegni. Andy e Terry abitano proprio qui, e dentro le sue mille stanze vivono avventure incredibili, perché in una casa sull'albero di 13 piani può succedere davvero di tutto!



Lavatelli, Anna
L'enigma della torre (2006)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *LAVA/ENIG*

Le vacanze in montagna sono appena cominciate, ma a Matteo e Sergio sembra che il tempo non passi mai! Invece basta un giro alla Tour, un'antica torre diroccata, perché le cose cambino: quel luogo, infatti, nasconde molti misteri. I due amici decidono di indagare... Quando scoprono che nella torre sono nascoste le tele di alcuni quadri famosi, però, si rendono conto di essere coinvolti in un mistero molto più grande di loro!



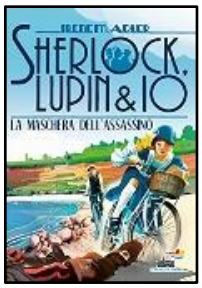
Levi, Lia
Il ritorno della banda della III C (2006)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *LEVI/RITO*

Omar, il compagno di banco senegalese di Vincenzo, è appena entrato a far parte della banda della III C e già c'è un nuovo, intricatissimo caso da risolvere: la piccola Carlotta, simpatica ed esuberante come Pippi Calzelunghe, è scomparsa nel nulla. Da dove cominciare le ricerche? Sarà proprio una brillante intuizione di Omar a mettere la banda sulla pista giusta...



Stilton, Geronimo
Il mistero del film rubato (2018)
Narrativa per ragazzi (7-10 anni)
Segn.: *STIL/MIST*

A Topazia è in scena il primo Festival del Cinema. Tutti attendono il film del regista Zoom Altop, ma appena si spengono le luci sullo schermo compaiono dei gatti... Poffartopo, che cosa sta succedendo?!



Adler, Irene
La maschera dell'assassino (2017)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *ADLE/MASC*

Durante una vacanza a Torquay. Mila resta affascinata dalla vita sfarzosa di Harold Grayling e della sua futura sposa. Lady Hagbury-Winch. L'apparente pace del luogo viene però scossa quando Mila e Gutsby fanno una macabra scoperta, che sembra avere a che fare con la vita mondana della coppia. Da quel momento l'ombra sinistra della morte si allunga su Torquay. Mila e il resto del gruppo, guidati dall'acume di Sherlock, saranno coinvolti in un'indagine poliziesca che svelerà un piano diabolico.



Brunialti, Nicola
Doctor Darkweb: fuga dal telefonino (2020)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *BRUN/DOCT*

Tutto il mondo sta impazzendo per il nuovo gioco: Warmaggedon. Non si parla d'altro, la grande sfida maschi-contro-femmine viene combattuta in tutto il mondo 24 ore al giorno. Anche Kevin, Samanta, Alika e Niccolò sono contagiati dall'ultima nuovissima tendenza. Si incontrano a scuola e poi, di nuovo, sul campo di battaglia virtuale, ciascuno nascosto dietro al proprio avatar. Ma davvero soltanto un gioco? E come mai nessuno sa nulla del suo creatore? Per colpa di un inaspettato corto circuito i quattro amici vengono risucchiati nell'app del gioco. Per tornare alla realtà dovranno attraversare tutte le app più popolari, combattere contro un nemico terribile e, soprattutto, imparare a collaborare concretamente tra loro. Ne saranno capaci? Entrare è stato facile, ma ora i quattro amici dovranno uscire prima che il cellulare si scarichi, o rischieranno di sparire per sempre.



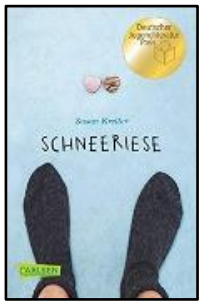
Gerrits, Angela
Ich trau mich, ich trau mich nicht (2004)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *830 GERR/ICHT*

Was wäre, wenn Bonnie den Jungen, in den sie sich verleibt hat, einfach ansprechen würde? Und was passiert, wenn sie es nicht tut? Spannend und wunderbar komisch erzählt Angela Gerrits beides: wie Bonnie sich traut und wie Bonnie sich nicht traut, dafür aber ihre Freundin Vivian! Eine ganze Menge Chaos ist damit vorprogrammiert - bis es zum Kuss kommt!



Kinney, Jeff
Diario di una schiappa: Sfortuna nera (2014)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *KINN/DIAR*

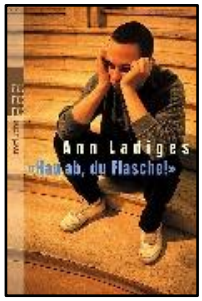
Per Greg è un momento difficile. Il suo migliore amico Rowley passa le giornate con la fidanzata e non ha più tempo per lui. E trovarsi dei nuovi amici alla scuola media è una vera impresa. Per migliorare la sua sorte, Greg decide di affidarsi alla "Palla magica". Basta fare una domanda e la palla fornisce tutte le risposte. Evviva! All'inizio sembra funzionare a meraviglia, ma la Palla magica riuscirà a cambiare davvero le cose?



Kreller, Susan
Schneeriese (2016)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni), Premi e riconoscimenti
Segn.: *830 KREL/SCHN*

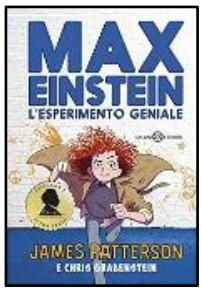
Ein Mädchen, das fast gar nicht lispelt. Ein Junge, der wächst und wächst. Stella und Adrian sind zusammen aufgewachsen, mit Märchen in der Hollywoodschaukel und heißem Kakao, und sind die allerbesten Freunde. Bis zu diesem verflixten Tag, an

dem Dato in das geheimnisvolle Dreitotenhaus nebenan einzieht: Denn zwischen Dato und Stella entspinnt sich eine zarte Liebesgeschichte. Adrian muss den ersten furchtbaren Liebeskummer überleben – und vielleicht trotzdem schaffen, Stellas Freund zu bleiben. Eine zurecht preisgekrönte Autorin!



Ladiges, Ann
"Hau ab, du Flasche!" (2008)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *830 LADI/HAUA*

Immer häufiger greift Roland zur Flasche, wenn es Probleme gibt. Lange merken die Eltern nicht, wie abhängig Roland schon ist. Bis zu jenem Tag, als er den Brillantring seiner Mutter versetzt, weil er wieder einmal dringend Geld braucht. — Kann sich Roland jetzt noch selber «aufs Trockene» retten? Genügt es, dass die Eltern gemeinsam mit ihm einen neuen Anfang versuchen wollen? Ein Buch zum Thema Jugendalkoholismus, das nicht nur Jugendliche, sondern auch ihre Eltern lesen sollten. Aufgenommen in die Auswahlliste zum Deutschen Jugendliteraturpreis.



Patterson, James
Max Einstein: l'esperimento geniale (2019)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *PATT/MAXE*

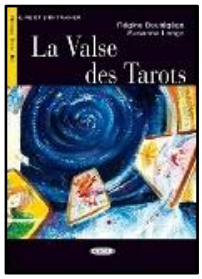
Max Einstein è la tipica bambina di dodici anni: va a scuola (all'università) ogni giorno, gioca a pallone (scacchi) nel parco, costruisce coi Lego (invenzioni per aiutare i senzatetto), e studia (parla) con Albert Einstein. Tutto normale, no? Almeno fino a quando Max non viene reclutata da una misteriosa organizzazione! La sua missione? Usare la scienza per risolvere i più grandi problemi che affliggono il mondo. Insieme a un gruppo di giovani geni

provenienti da tutto il globo ce la dovrà mettere tutta per aiutare con le sue capacità le persone meno fortunate. Sempre che prima riesca a scappare dall'Azienda, la potente e minacciosa corporazione che la sta cercando ovunque...



Pearce, Philippa
Alta marea per un delitto (2019)
Narrativa per ragazzi (11-14 anni)
Segn.: *PEAR/ALTA*

Kate vive con la mamma e i fratelli a casa della nonna da quando il papà è annegato. O almeno così le hanno sempre detto. Finché l'arrivo di una lettera misteriosa la spinge a interrogarsi per la prima volta sulla sua scomparsa: Frederick è davvero morto? Perché nessuno parla mai del suo passato, quasi fosse stato inghiottito dall'acqua come lui? La nonna sa molto più di quanto dice, e la mamma sembra nasconderle dei segreti. Kate non si scoraggia e, in sella alla sua bicicletta, inizia un'attenta indagine per raccogliere gli indizi e far affiorare alla superficie tutta la verità.



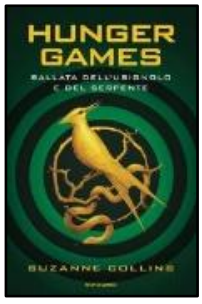
Boutégège, Régine
La valse des tarots (2005)
Narrativa in lingua francese (facilitato), Narrativa per ragazzi (generale)
Segn.: *840 BOUT/VALS*

Le scientifique Philippe Silvestre a une passion inattendue pour Ies cartes... Mais celles-ci lui predisent un avenir plein de surprises, mauvaises et bonnes... Il est entraine dans des mesaventures qui bouleversent sa vie. Suivez avec lui les signes du destin, comme lui laissez-vous emporter dans ce monde insolite et parfois inquietant. Vous trouverez tout au long de I'histoire: des exercices de grammaire, de comprehension et d'expression ecrite et orale. Niveau B1.



Amore, Elisa S.
Il canto della morte: Expiation (2016)
Narrativa per adolescenti (>14 anni)
Segn.: *AMOR/CANT*

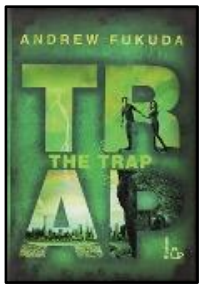
È l'ultimo anno di scuola, ma Gemma Bloom non può condividere le aspettative e le speranze dei suoi compagni, né guardare al futuro con lo stesso entusiasmo. Il suo destino, infatti, è segnato. Per riportare in vita Evan e assicurarsi la salvezza del bambino che porta in grembo, Gemma ha stretto un patto con Sophìa, la regina degli inferi: tre giorni dopo il parto, dovrà tornare all'Inferno, dove verrà trasformata in una Strega. Da quel momento, non ricorderà più nulla del suo passato e la sua anima sarà interamente votata al Male. Gemma però è convinta che il legame con Evan sia troppo forte per poter essere spezzato e che loro due, insieme, riusciranno a superare anche questa prova. Evan invece non è disposto a correre il rischio di perderla e vorrebbe trovare il modo d'impedire la trasformazione. Anche a costo d'infrangere le leggi del Cielo e della Terra... Tra pericoli mortali e oscuri tradimenti, Evan e Gemma si preparano ad affrontare l'ultima, decisiva battaglia per difendere il loro amore.



Collins, Suzanne
Hunger games: Ballata dell'usignolo e del serpente (2020)
Narrativa per adolescenti (>14 anni)
Segn.: *COLL/HUNG*

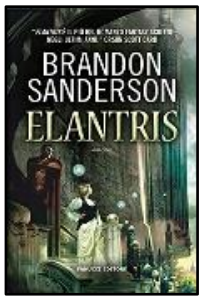
È la mattina della mietitura che inaugura la decima edizione degli Hunger Games. A Capitol City, il diciottenne Coriolanus Snow si sta preparando con cura: è stato chiamato a partecipare ai Giochi in qualità di mentore e sa bene che questa potrebbe essere la sua unica possibilità di accedere alla gloria. La casata degli Snow, un tempo potente, sta

attraversando la sua ora più buia. Il destino del buon nome degli Snow è nelle mani di Coriolanus: l'unica, esile, possibilità di riportarlo all'antico splendore risiede nella capacità del ragazzo di essere più affascinante, più persuasivo e più astuto dei suoi avversari e di condurre così il suo tributo alla vittoria. Sulla carta, però, tutto è contro di lui: non solo gli è stato assegnato il distretto più debole, il 12, ma in sorte gli è toccata la femmina della coppia di tributi. I destini dei due giovani, a questo punto, sono intrecciati in modo indissolubile. D'ora in avanti, ogni scelta di Coriolanus influenzerà inevitabilmente i possibili successi o insuccessi della ragazza. Dentro l'arena avrà luogo un duello all'ultimo sangue, ma fuori dall'arena Coriolanus inizierà a provare qualcosa per il suo tributo e sarà costretto a scegliere tra la necessità di seguire le regole e il desiderio di sopravvivere a ogni costo.



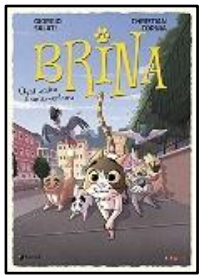
Fukuda, Andrew
The trap (2014)
Narrativa per adolescenti (>14 anni)
Segn.: *FUKU/TRAP*

Nel mondo violento e spietato dei vampiri, Gene e Sissy hanno scoperto la chiave per uscire dall'orrore: un'arma in grado di ritrasformare quelle creature assetate di sangue in esseri umani. Ma non sanno ancora come usarla, e la sfida sembra impossibile: il treno su cui viaggiano punta dritto verso la metropoli e il Palazzo del Governante, e i rischi che finora hanno corso non sono nulla in confronto a ciò che li aspetta alla meta. Ora più che mai, una sola cosa è importante: Gene e Sissy devono restare uniti, costi quello che costi. Ma nella lotta per la sopravvivenza Gene dovrà fare i conti anche con Ashley June - il suo primo amore - e con i molti segreti che hanno segnato la sua vita e quella di suo padre. Quando la verità sarà finalmente svelata, Gene sarà pronto ad affrontarne le conseguenze?



Sanderson, Brandon
Elantris: romanzo (2020)
Narrativa per adolescenti (>14 anni)
Segn.: *SAND/ELAN*

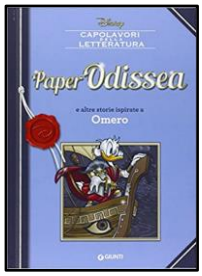
Elantris, la città degli dèi. Abitata da creature di una bellezza splendente, è un luogo di fulgore e magia. Un luogo di felicità eterna. Ma all'improvviso quell'eternità ha fine. Elantris diventa un luogo di tetra disperazione: i suoi abitanti, colpiti da un'orrenda maledizione, diventano misere creature i cui corpi hanno dimenticato di essere morti e la città diventa la loro tomba. E quella maledizione può colpire chiunque: anche Raoden, il principe ereditario del regno di Arelon. All'insaputa di tutti, il giovane viene rinchiuso tra le mura di Elantris, dove sarà costretto a fare i conti con una civiltà imbarbarita. Agli occhi del mondo lui è morto, anche per Sarene, la principessa che si preparava a diventare sua sposa, sperando, dopo una lunga corrispondenza, di trovare l'amore oltre le ragioni di Stato. Dovrà affrontare da sola gli intrighi di corte e una nuova minaccia: Hrathen, un alto sacerdote giunto dal regno ostile di Fjorden, venuto per redimere Arelon o per distruggerla? Né Sarene né Hrathen sanno la verità su Raoden, ma forse sarà proprio lui a svelare il segreto dietro la maledizione di Elantris e a dare un nuovo futuro al suo regno.



Salati, Giorgio
Brina: ogni amico è un'avventura (2020)
Fumetti per ragazzi
Segn.: *BRLF 3109*

Quando sei una piccola gattina di città, ogni giorno è un'avventura diversa. Si scoprono sempre tante cose: da sconosciute e affascinanti località, al valore dello stare insieme fino all'importanza dell'aiutare gli altri. Perché Brina è una gattina tanto curiosa quanto altruista e non rifiuterà mai di far fuggire un

piccione, di combattere contro una banda di ratti teppisti o di consolare un cane disabile facendogli ritrovare la fiducia in sé stesso. Dopo aver fatto un po' di esperienza e imparato a cavarsela con le proprie risorse, Brina diventa così una guida per i suoi amici: insieme, impareranno tante nuove cose, perché le avventure ci aiutano a conoscere meglio il mondo che ci circonda. Un fumetto per i più piccoli che racconta di autonomia, libertà, ma anche di senso di appartenenza e protezione.



Paperodissea e altre storie ispirate a Omero (2016)
Fumetti per ragazzi
Segn.: *BRLF 3113*

Dopo una guerra durata 10 anni fra Paperopoli e una tribù indiana, colpevole di aver sottratto un bufalo a Paperon de' Paperoni, i paperopolesi hanno la meglio grazie a un intervento risolutore del sergente Paperino. Durante la guerra, Nonna Papera aveva intestato la sua fattoria al nipote militare, per risultare esente da tasse. Nella fattoria, in attesa di Paperino reduce, vivono anche Paperina, intenta a confezionare un maglione per il suo fidanzato, e Qui, Quo, Qua. Paperino, però, non sembra aver fretta di tornare e dopo la vittoria preferisce darsi ai bagordi e al gioco d'azzardo con gli ex commilitoni. Nel frattempo Gastone ha mobilitato i numerosi creditori di Paperino perché assedino la fattoria, che non può essere sequestrata perché figura intestata a un militare, ma prima del rientro del presunto proprietario può essere "amministrata" dai suoi creditori: questi approfittano per dilapidare i beni dell'anziana papera. Gastone, dal canto suo, sfrutta le circostanze per corteggiare Paperina. Dopo una serie di vicende Paperino torna finalmente alla fattoria e si fa consegnare una grossa somma da Nonna Papera per saldare i suoi debiti con i creditori. Appena ricevuto il denaro, però, Paperino corre alla bisca e in breve perde tutta la somma...

FUMETTO DEL MESE: SETTEMBRE 2020

"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).



Buzzati, Dino
Poema a fumetti (2017)
Fumetti per adulti (V.M. 18 anni)
Segn.: *BRLF 3112*

1969: il primo graphic novel della letteratura italiana (e non solo)

"È una cosa completamente mia: se non piace vorrà dire che non piaccio io, pazienza" (Buzzati). Uno dei libri fondamentali di Dino Buzzati, un libro indispensabile per mettere a fuoco il suo mondo umano e letterario", torna in libreria dopo oltre 20 anni di inaccettabile scomparsa. Ma cos'è *Poema a fumetti*? Non è un romanzo illustrato, non è un libro d'arte, non è un personale portfolio dell'autore e non è nemmeno un fumetto nel senso classico del termine: è però un'opera che ispirato maestri assoluti come Sergio Toppi e Dino Battaglia, Milo Manara e Lorenzo Mattotti, ha fatto dire a Sergio Bonelli, editore di *Tex*, *Zagor*, *Dylan Dog* ecc., "mi sono sentito sollevato e […] tutti noi fumettari ci siamo sentiti davvero più difesi" perché una persona di prestigio come Buzzati, servendosi di questo mezzo di espressione, "conferì dignità a un genere considerato privo di valore letterario, poetico e artistico". Questo primo fumetto d'autore ha aperto la strada, con decenni di anticipo, al moderno graphic novel e ha dimostrato che le *bande dessinée*, alla stregua di cinema, letteratura e giornalismo, avrebbe potuto trattare anche temi impegnati, di denuncia e di cronaca (*Maus* di Spiegelmann, 1986-1991). Questo "poema per parole e immagini", inafferrabile dal punto di vista artistico, esprime però chiaramente gli elementi portanti della poetica di Buzzati: i ricordi di bambino, i presentimenti del futuro, le angosce, la paura, le ansie metafisiche, le fantasie, la solitudine, la morte. Il lavoro, frutto di una lunga gestazione, ha suo centro narrativo nel mito, ossia la storia della discesa agli Inferi di Orfeo per riportare sulla Terra la defunta sposa Euridice, interpretato però liberamente, trasponendolo nelle atmosfere hippy degli anni Sessanta, della Swingin' London e della Pop art, che Buzzati aveva conosciuto nei suoi viaggi a New York.

"*Poema a fumetti* è un inno alla vita attraverso il ritratto della morte"*

Dino Buzzati Traverso (Belluno 1906 - Milano 1972)) è uno dei più grandi e originali scrittori del Novecento. Un uomo con "il tarlo della verità vissuto senza compromessi, senza limiti, né di genere né di intensità, come si conviene agli uomini nati vivi" (D. Mencarelli). Una personalità di talento assoluto e forza poetica che sa parlare a tutti, uomini e donne di ogni ceto ed età. Per saperne di più: http://dinobuzzati.it/home.php (sito ufficiale). (*L. Viganò, postfazione a Dino Buzzati "*Poema a fumetti*, 2017)

Promemoria per le prossime letture

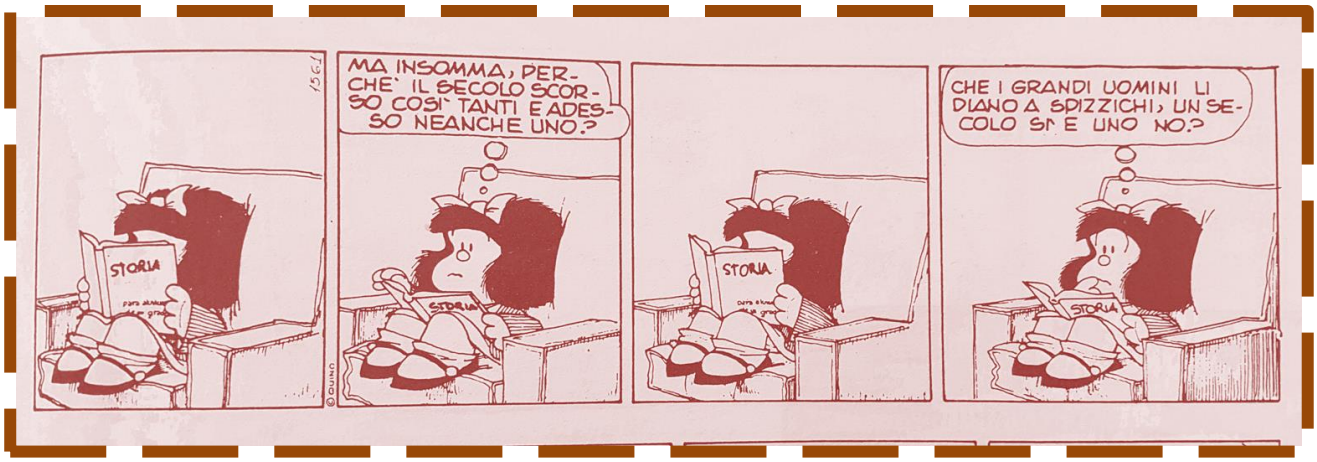


Fonti per immagini e sintesi:

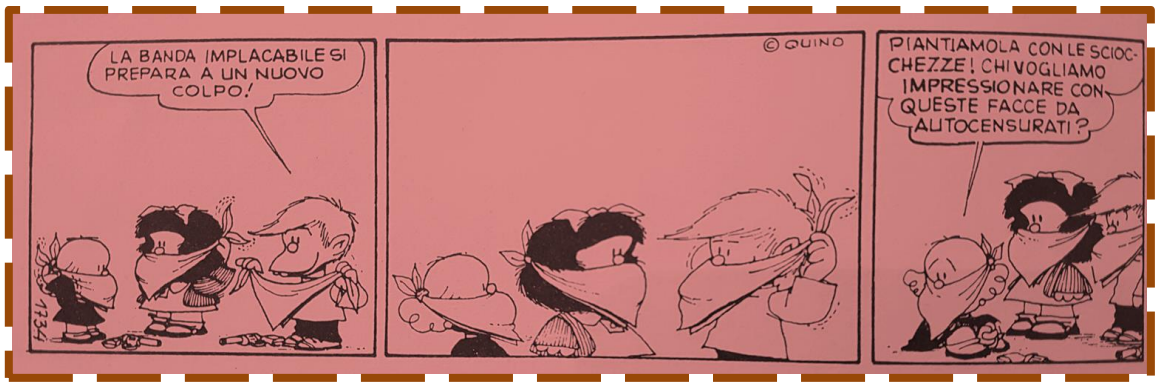
www.ibs.it
www.amazon.it
editori, siti e riviste varie

I vostri consigli di acquisto

Annotatevi qui di seguito i libri che vi piacerebbe leggere e che la biblioteca ancora non ha. Per segnalarceli, prendete la scheda cartacea per le proposte di acquisto disponibile in sede, compilatela e consegnatecela.
Potete fare la stessa richiesta anche online nel sito della Biblioteca cantonale di Locarno, rubrica "Proposte di acquisto" all'indirizzo: https://www.sbt.ti.ch/bclo/index.jsp?m=acq&sm=prop1


STORIA
MA INSOMMA, PERCHE' IL SECOLO SCORSO COSI' TANTI E ADESSO NEANCHE UNO?
STORIA
STORIA
CHE I GRANDI UOMINI LI DIANO A SPIZZICHI, UN SECOLO SI' E UNO NO?
STORIA

Annotazioni personali



Annotazioni personali



Buona lettura
dalla vostra biblioteca
di Locarno!