

Le potenzialità dei Graphic Novel in biblioteca: un approccio alternativo all'arte per le scuole

Marta Focacci

Le vite degli artisti hanno da sempre affascinato e ispirato generazioni passate e presenti e ognuno di questi maestri ha una storia unica da raccontare, ricca di avventure, emozioni e sfide. Mentre i libri biografici tradizionali o i manuali di studio sono stati per lungo tempo il principale mezzo per apprendere le vite dei grandi artisti, i graphic novel hanno introdotto una nuova forma di narrazione che combina l'arte visiva e la parola scritta.

Questa tipologia di "romanzo a fumetti" o "romanzo grafico" è una forma narrativa in cui le storie a fumetti hanno la struttura del romanzo, con un intreccio sviluppato e quindi autoconclusive, contrariamente alla serialità delle strisce che troviamo pubblicate sui quotidiani o sulle riviste. Esattamente come il romanzo, il graphic novel può essere di vari generi: autobiografico, distopico, storico, fantascientifico, ecc. Grazie alle sue caratteristiche, questo genere può essere utilizzato anche in classe e questa è l'occasione per raccontarvi la nostra esperienza in campo biblioteconomico.



vedi anche

Notiziario della Sezione Ligure dell'Associazione Italiana Biblioteche

Vol. 33 N° 1 (2023) - ISSN 2281-0617

Nella vasta raccolta di una biblioteca specializzata in storia dell'arte e archeologia come quella nel Comune della Spezia, si cela un patrimonio bibliografico che porta alla luce le vite e le opere delle tante avanguardie, di pittori e scultori che ne hanno fatto parte; da qui è nata la volontà di creare un piccolo scaffale, e quindi una vera e propria sezione, dedicata esclusivamente ai graphic novel. Una sfida che ha da subito riscontrato successo e incuriosito i cittadini e le classi che in questi mesi sono venute a conoscere la biblioteca.

Questa particolare forma di narrazione riesce a combinare il potere delle immagini con la forza delle parole, offrendo ai ragazzi delle scuole un modo coinvolgente e alternativo per esplorare il mondo dell'arte. Nello specifico, in biblioteca si possono trovare graphic novel che raccontano le vite degli artisti più amati della storia: da Vincent van Gogh a Frida Kahlo, da Raffaello a Banksy, da Rothko a Yayoi Kusama, ogni personaggio viene reso vivo attraverso illustrazioni dettagliate che ripercorrono il loro cammino o alcuni episodi significativi.

Stimolare la creatività è fondamentale per uno studente che oggi decide di intraprendere studi storico-artistici e i graphic novel possono essere un valido strumento alla didattica in classe e, perché no, un nuovo passatempo in alternativa ai fumetti tradizionali.



I ragazzi possono conoscere e ispirarsi alle tecniche artistiche presenti nelle illustrazioni, utilizzandole come trampolino di lancio per le proprie esplorazioni creative. Inoltre, questo tipo di lettura può offrire nuovi punti di vista sull'arte, invitando gli studenti a interpretare le opere d'arte in modo personale e originale.

Questo genere di narrazione, ormai in rapido sviluppo, ci ha accompagnato anche nel percorso dei laboratori creativi mensili dedicati agli utenti più piccoli, riscontrando un significativo interesse.

In conclusione, i graphic novel "artistici" presenti nelle biblioteche specializzate rappresentano un'opportunità, un luogo di scoperta, discussione e apprendimento, attraverso cui studenti e utenza in generale possono immergersi nel mondo dell'arte attraverso un approccio innovativo.