

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

**Dipartimento di Educazione e Scienze Umane
Corso di Laurea Magistrale in**

**Media Education per le Discipline Letterarie e l'Editoria
A. A. 2023/2024**

Il graphic novel: dall'*entertainment* al supporto terapeutico

Relatore: Prof.ssa Valentina Conti

Laureando: Martina Palo

Matricola: 178932

Il graphic novel: dall'*entertainment* al supporto terapeutico

Introduzione.....	3
Capitolo 1. Generi <i>crossover</i> e visual turn	7
1.1 Il crossover intergenerazionale: dalla letteratura per l'infanzia alla letteratura mainstream	7
1.2 La crossover <i>literature</i>	13
1.3 L'immagine nel nuovo millennio: iconologia, cultura visuale e neuroestetica	23
Capitolo 2. Il graphic novel	37
2.1 Fumetto VS graphic novel.....	37
2.2 Dal fumetto al graphic novel	51
2.3 Alcuni aspetti tematici del romanzo grafico	66
Capitolo 3. La Graphic Medicine	79
3.1 La medicina narrativa	79
3.2. La Graphic Medicine.....	94
3.3 Il graphic novel nella formazione medica	105
Capitolo 4. <i>Case study</i> : Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel.....	120
4.1 La donazione del corpo alla scienza	120
4.2 Il graphic novel tra letteratura e bioetica	124
4.3 <i>Case study</i> : Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel	133
Conclusioni.....	148

Introduzione

Questa tesi esamina la nascita e le caratteristiche tematiche e morfologiche del graphic novel, e il passaggio di quest'ultimo dall'esclusivo ambito dell'*entertainment* a quello medico, trasformandosi in alcuni casi anche in strumento di supporto terapeutico. Tale evoluzione, a partire dalla letteratura, ha comportato una rivoluzione culturale su più fronti. Di fatto il graphic novel si è distinto tra le pubblicazioni editoriali contemporanee, aggiudicandosi un ruolo preminente grazie all'efficacia del codice verbo-visivo, che lo rende un prodotto crossover adatto a molteplici scopi narrativi, educativi e/o di supporto terapeutico oltre che a differenti fasce d'età.

Nello specifico, la tesi è strutturata in quattro capitoli: nel primo capitolo, che raccoglie le premesse introduttive sul contesto letterario e culturale nel quale si inserisce il graphic novel, vengono trattati il genere e la letteratura crossover. Con tale termine si fa solitamente riferimento ad un "attraversamento" tra confini, che a livello letterario possono essere generazionali, semiotici e mediali. È possibile individuare due direzioni principali del crossover intergenerazionale: la *adult-to-child*, per cui un pubblico giovane si "appropria" di narrazioni inizialmente destinate ad adulti e, viceversa, la *child-to-adult*, per cui un pubblico di adulti si appropria di narrazioni ideate per i più giovani, non di rado appartenenti alla dimensione dell'infanzia. Attualmente, le recenti pubblicazioni, gli adattamenti e le rimediazioni di maggior successo sembrano indicare che la tendenza più diffusa sia la seconda, per cui sarebbero gli adulti ad interessarsi, appassionarsi e leggere opere originariamente nate all'interno della letteratura per l'infanzia o young adult, e che, proprio per tale fenomeno di "appropriazione", presentano a livello di target anagrafico dei contorni sempre più sfumati, indistinguibili. Inoltre, il crossover si può manifestare anche a livello intersemiotico e a livello intermediale, di cui i graphic novels, caratterizzati dall'abbinamento sia del codice verbale sia da quello iconico, sono esemplificativi.

Oltre a ciò, va sottolineato che le evidenze sul fronte sperimentale, in particolare grazie agli studi di neuroestetica tendono a sottolineare sempre più dettagliatamente l'importanza ed i meccanismi della visione. Nell'ambito artistico si può invece fare riferimento ai visual studies, che in concomitanza dell'evoluzione dei media e studiando i prodotti culturali della visione, evidenziano una concezione della cultura visiva sia come il modo di vivere di un intero popolo o generazione, sia di come questa collettività interpreti unanimemente delle immagini, condividendone i significati, quali modi e valori per elaborare una sensazione collettiva.

Date queste premesse, il secondo capitolo si focalizza sulla genesi del graphic novel, a partire da una differenziazione con il suo precedente storico e stilistico, il fumetto. Vengono tracciate alcune differenze strutturali tra i due media verbo-visivi: al netto della campagna politica inizialmente in contrasto con il diffondersi del fumetto a partire dagli anni Cinquanta, il graphic novel si pone sin da

subito nella posizione di una sua naturale estensione per contenuti, temi, linguaggio, e format editoriale, elevandolo a medium privilegiato per la narrazione di temi che potessero andare ben oltre l'intrattenimento, la "pura" fruizione estetica e/o letteraria. La sostanziale differenza tra i due, tuttavia, risiede nella forma autoconclusiva e prolissa del *graphic novel*; nella rilegatura in formato libro, prolisso e singolo, non seriale come i *comic books*; nella sua diffusione in librerie e non in negozi specializzati; ed infine, come già evidenziato, i temi trattati, differenti rispetto alle classiche *comic strips* di satira politica.

Nel terzo capitolo si arriva a trattare specificamente dell'approccio e dei contributi apportati dalla medicina narrativa e dalla medicina grafica. Con *narrative medicine* si intende una metodologia di intervento clinico-assistenziale basata sulle competenze narrative, da intendersi come un approccio, nato agli albori degli anni Duemila, che si propone come un metodo complementare rispetto a quello della medicina basata su evidenza, cioè sui dati. Sono state individuate tre direzioni in cui la medicina narrativa può svilupparsi: la prima è indubbiamente l'anamnesi, la prima vera forma di comunicazione tra medico e paziente, data solitamente da un riassunto bidirezionale e co-costruito che trasforma le informazioni ricevute dal paziente in una storia di malattia, raccontata ad un personaggio secondario (il medico); dopodiché, all'interno della storia clinica si può verificare un'inferenza sull'andamento o significato della malattia stessa, perciò a partire dalla narrazione intima tra paziente e medico, si entra nella narrazione sulla malattia; infine, è possibile riscontrare una terza accezione di racconto che è propria delle patografie, racconti autobiografici o biografici della malattia, dove essa è protagonista. Per ciò che riguarda il supporto terapeutico, da intendersi non solo dalla prospettiva del paziente, la *narrative medicine* inizia ad interrogarsi e a sostenere l'importanza del dedicare al medico una formazione che possa avvalersi degli strumenti propri della narrazione non solo nei luoghi di studio, ma anche nel suo futuro posto di lavoro. L'obiettivo sarebbe quello di implementare le competenze comunicative con il paziente e ad instaurare con lui una migliore relazione professionale, grazie ad un'educazione medica che possa attingere non solo da dati tecnici, quantificabili, ma anche da altri saperi, ad esempio quelli di stampo umanistico, come la letteratura, la filosofia e naturalmente l'arte. I vari ambiti applicativi della medicina basata su narrazione stanno vedendo sempre più proposte attuarsi all'interno dei dipartimenti delle facoltà di medicina, per avvalorare non solo i curricula dei futuri medici, ma soprattutto le competenze trasversali.

Alla luce dei benefici apportati dall'implementazione della relazione comunicativa tra paziente e medico, circa un decennio dopo l'introduzione della *narrative medicine*, sorge la necessità di narrare la realtà medica anche grazie alle narrazioni visive: nasce così la Graphic Medicine, dall'intuizione del medico e fumettista Ian Williams, fautore del termine. Quest'ultima viene

delineata sin da subito come un ambito artistico e di ricerca interdisciplinare, con il quale si intende sfruttare a pieno il potenziale sia degli strumenti della medicina *narrative-based* che delle narrazioni visive, in particolare a partire dal fumetto. Da ciò sono poi derivate diverse declinazioni dell'utilizzo dei graphic novels quali strumenti utili nella pratica clinica, sia per la cura dei pazienti che per la formazione medica, spaziando dall'espressione artistico-creativa da parte dei medici, che possono raccontare la loro quotidianità tra le corsie, oppure le loro sensazioni ed aspettative rispetto a ciò che li attenderà in servizio, fino al racconto grafico della malattia da parte dei pazienti o dei curanti. Come detto, una pluralità di competenze trasversali vengono coinvolte, quali: la creatività, la comunicazione efficace, la collaborazione e soprattutto la coerenza nella ricostruzione di una storia, che prevede l'implicazione una serie di abilità neurocognitive.

Parallelamente, la Graphic Medicine ha aperto le porte a molteplici argomenti e temi decisamente attuali, che spesso si pongono all'incrocio di saperi come la scienza, la filosofia e la bioetica.

Per tali motivi, nel quarto ed ultimo capitolo viene analizzato il graphic novel *Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel*, un'opera italiana di recente pubblicazione. Prima di entrare nel merito della narrazione in sé, sono state necessarie delle premesse di carattere introduttivo, discriminando i vari piani da cui è possibile affrontare la questione della donazione volontaria del corpo *post mortem*, compresi l'aspetto medico, giuridico e filosofico, dal momento che ciò di cui si tratta è un argomento anche di interesse bioetico. Va premesso che questo lavoro si pone in una posizione imparziale rispetto al tema, perciò la tesi esula da tutto ciò che possa essere un giudizio di valore o un tentativo di orientare l'opinione del lettore, e ricordando che lo scopo di questo lavoro è quello di condurre un'analisi personale su alcuni aspetti narratologici e grafici del caso studio preso in esame.

Da un punto di vista editoriale e grafico, si tratta di un progetto peculiare, nato dalla collaborazione di varie istituzioni, quali l'Alma Mater Studiorum – Università di Bologna e l'Accademia delle Belle Arti di Bologna, nonché grazie alla collaborazione con i dipartimenti di Scienze Biomediche e Neuromotorie e quello di Sociologia e Diritto dell'Economia della medesima università, ai quali si aggiungono la Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, il Centro Anatomico di Bologna e l'associazione Graphic Medicine Italia.

Per quanto riguarda la narrazione, si tratta di un'opera antologica in cui le sette storie che si intrecciano sono unite da una contiguità logica e tematica, dove l'idea della donazione del corpo alla scienza è centrale, ed il cui fine ultimo è sostenere l'importanza della ricerca scientifica. In questo romanzo grafico, lo scopo è quello di dare delle diverse versioni che siano in grado di descrivere con più completezza possibile differenti sensazioni, idee, concetti ed attori che ruotano attorno alle

difficoltà che si incontrano nel percorso di donazione del corpo: da quelle dei comuni cittadini che si avvicinano a questa scelta, fino ai medici praticanti e agli studenti di medicina. Ricalcando quasi il genere della sceneggiatura, si racconta in maniera sintetica, concisa ma profonda cosa significa approcciarsi alla donazione; cosa vede il medico e cosa il paziente; cosa può rappresentare questo gesto per un familiare e quali sono le ragioni che possono spingere una persona, di qualunque età, a compiere questa scelta. È stato scelto questo graphic novel non solo per l'innovazione tematica, la resa grafica e le molteplici sfumature di significato che contiene, ma soprattutto perché come oggetto, a mio avviso, introduce ed esemplifica nuovi utilizzi del graphic novel nel supporto terapeutico, nell'ambito medico e nell'ambito sociologico, specialmente in virtù del fatto che il mezzo espressivo del fumetto semplifica e al tempo stesso valorizza un tema così complesso da comunicare ad una moltitudine di lettori.

In conclusione, si evince come il graphic novel sia uno dei media privilegiati per la trattazione di un ampio ventaglio di significative tematiche, talune del tutto innovative, che spaziano dall'educazione medica all'*edutainment*, e che non si limita più solo ad una produzione mirata a scopi di intrattenimento o piacere artistico.

Capitolo 1. Generi *crossover* e visual turn

1.1 Il crossover intergenerazionale: dalla letteratura per l'infanzia alla letteratura mainstream

Questo paragrafo introduce il processo di cambiamento avvenuto nel corso di un decennio, verificatosi dalla fine degli anni Novanta ai primi anni del Duemila, che ha visto la letteratura per l'infanzia assumere un ruolo sempre più prominente nella letteratura cosiddetta *mainstream*, vale a dire quel tipo di letteratura di fruizione comune, convenzionalmente letta, o per meglio dire, di massa. Quest'ultima non nasce dal nulla, ma fu quella stessa letteratura che per prima, durante il corso dell'Ottocento – secolo in cui si è verificato lo sviluppo del romanzo come *novel* o *fiction* – era definita “letteratura alta”, per utilizzare una parafrasi in modo da distinguerla da tutto ciò che era il suo opposto, ossia la letteratura popolare (Calabrese, 2019). Il fenomeno di cui si evidenzierà l'interesse, e che ha catturato l'attenzione di moltissimi critici, studiosi ed accademici, è il percorso che ha portato la letteratura per l'infanzia a compiere un salto qualitativo, e ad arrivare letteralmente a predominare nel mercato editoriale tanto quanto nell'intrattenimento contemporaneo e per l'appunto *mainstream*. Pensiamo a storie come *Il piccolo principe* di Antoine de Saint-Exupéry; *La Sirenetta* di Christian Andersen e tutto il *media franchise* Walt Disney; *Alice nel Paese delle Meraviglie* di Lewis Carroll; fino ad alcuni bestseller odierni, come il sempreverde *Harry Potter* di J.K. Rowling o il più recente *Hunger Games* di Suzanne Collins. Storie notoriamente conosciute, la cui matrice narratologica originale, spesso dimenticata, risiede proprio nei generi che afferiscono alla letteratura per l'infanzia (Calabrese, 2013). Con il supporto dei principali studi in materia, vediamo quindi come dai primi anni Duemila in poi avviene lo sfumarsi di questi confini che un tempo erano decisamente marcati, mentre oggi sembrano non reggere la profusione di opere sempre più *blended*. Sono infatti etichette come “letteratura per l'infanzia”, “*adult fiction*”, “romanzo classico”, ad essere messe in discussione non solo dagli autori stessi, ma a divenire problematiche in seguito a fenomeni sociali, necessità editoriali e molto spesso di marketing (Falconer, 2009), per cui ci si è chiesti: perché gli adulti si sono interessati alle narrazioni della letteratura per l'infanzia? Perché la acquistano e la leggono? Cosa attrae un pubblico adulto verso una narrazione “per l'infanzia”, oppure cosa porta i bambini ad appropriarsi di narrazioni “per adulti”? Un testo è davvero indirizzato esclusivamente ad un pubblico, ad esempio, di giovani lettori, piuttosto che ad un altro, di adulti? Così, produzioni più o meno coeve, agli sgoccioli degli anni Novanta, stavano già rispecchiando in sé l'esigenza di questo cambiamento i cui esiti e conseguenze sono ancora sotto i nostri occhi tanto nell'industria dell'intrattenimento quanto in quella culturale.

Le premesse ideologiche e i motivi contestuali che hanno contribuito a questo cambiamento nella fruizione della letteratura per l'infanzia sono state varie, così come varie sono le ragioni della durata di questa inversione di tendenza.

Innanzitutto, come già accennato, la problematicità nella denominazione stessa di "letteratura per l'infanzia", tradotto dall'inglese *children's literature*, ha creato molto spesso non pochi problemi di definizione di tale campo. Ancora ad oggi è in corso una battaglia ideologica per differenziare quanto meno per contenuti la *children's literature* dalla *youth fiction* e dalla *adult fiction* (Chambers, 2020). Nella maggior parte degli studi avanguardisti in questo campo, perlopiù anglofoni, la formula adottata è ancora quella di *children's literature*, ma talvolta la traduzione "per bambini" o "per l'infanzia" risulta ostica proprio in base all'opera presa in esame, e sarebbe questo l'esatto motivo per cui si è cercato un termine che comprendesse nel loro insieme questo genere di opere: questo sarà il crossover (Falconer, 2009; Beckett, 2008). In Italia tale distinzione apporta non solo problemi di categorizzazione, ma anche di traduzione. Infatti nel tempo sono state adottate varie formule: letteratura per l'infanzia, letteratura per l'infanzia e l'adolescenza, letteratura giovanile, letteratura per ragazzi. Si comprenderà, quindi, come delimitare questo campo concettuale non sia del tutto semplice. Accostare le parole "letteratura" e "per" sembrava un azzardo, soprattutto perché implicava uno scopo unidirezionale, indicando che fossero gli adulti a scrivere per i bambini, o al massimo adulti che utilizzano lo stratagemma dell'autore implicito-bambino per parlare ad altri bambini; in ogni caso, la funzione di scopo, per dare un senso preciso ed un'impronta quasi sempre didattico-educativa a questo tipo di letteratura, era inevitabile (Calabrese, 2013), ma era pur sempre l'adulto che si assumeva il compito di trasmettere qualcosa al bambino.

D'altronde, la nascita tardiva dell'infanzia stessa è stata oggetto di dibattito (non solo accademico, ma anche legislativo, sociale, familiare) per cui ad oggi sappiamo che il riconoscimento dell'infanzia in quanto età "sacra", irripetibile, sarebbe l'esito frutto di motivi principalmente storici e culturali, derivante specialmente dal lungo processo di scolarizzazione e dalla visione, oggi radicalmente differente, che si ha di bambini ed adolescenti rispetto a pochi secoli fa (ivi, 2013). Inoltre, nel tentativo di circoscrivere nitidamente il campo dell'infanzia, ciclicamente è stato posto il problema di includere o escludere in questa definizione il periodo dell'adolescenza: anche questa è stata un'invenzione piuttosto tardiva. Risale infatti ad inizio Ottocento anche un primo tentativo di tracciare una netta differenza nel pubblico dei lettori, che doveva essere ben distinto a seconda che si trattasse di bambini o di giovani, proprio in virtù dei diversi piani tematici ed educativi che potevano emergere dalla letteratura (Trimmer, 1802 in Beckett, 2008). Lo studio della Trimmer fu in realtà molto contestato perché impregnato del pensiero conservatore, ma fu un primo momento di cesura che pose le basi per studi su cui comunque si è discorsi ancora oggi (Grenby, 2005).

Dunque, fino al tardo Settecento, per letteratura per l'infanzia si intendeva ancora un corpus di testi, tendenzialmente narrativi, scritti da adulti esplicitamente per un pubblico di lettori compreso in una fascia anagrafica tra i sei e i sedici anni, con scopi didattico-educativi escludendo, cioè, tutto ciò che non era letteratura per adulti. Già in questo aspetto si evidenziava la natura differenziale di questo nuovo genere letterario che conferiva finalmente importanza alle età dell'infanzia e all'età giovanile (Calabrese, 2013). Parimenti, l'adolescenza inizia ad avere una propria letteratura dedicata ed il termine specifico *adolescence* per indicarla, sempre a partire dalla seconda metà dell'Ottocento (Hall, 1904). La questione, infatti, non è da poco, perché pone pur sempre dei problemi di natura ontologica ed epistemologica: che cos'è l'infanzia? Cosa significa giovane? Qual è la distinzione fondamentale tra infanzia, adolescenza, adultità? Sono categorie, fasi di vita separabili o non l'una dall'altra? È giusto porre dei limiti nell'inclusione di opere nella letteratura per l'infanzia in base all'età, ai contenuti, o per esclusione di un pubblico a discapito di un altro? Dunque per i soli contenuti, affermare che un'opera sia per "bambini" o per "ragazzi", pone già dei problemi di destinazione dell'opera stessa, se un destinatario può o meno essere previsto. Rachel Falconer, pioniera negli studi sul crossover e professoressa universitaria di Letteratura Inglese, invece, ritiene che la letteratura per l'infanzia sia un tipo di letteratura che crea un ponte tra l'adolescenza e l'infanzia; ma che per contiguità di contenuti può avere un'analoga funzione di collegamento tra l'adolescenza e l'età adulta (Falconer, 2009).

Nel tempo abbiamo compreso di come si tratti di categorie socialmente costruite, dai confini molto labili che nel corso di un decennio, fino ad oggi, hanno teso sempre di più a sfumarsi, fino ad arrivare al punto che l'età cronologica non sia più un indicatore affidabile per circoscrivere questi confini, sempre molto permeabili.

Infatti, a livello tassonomico, per motivi sociologici, ideologici, consumistici, è divenuto sempre più difficile classificare rigidamente dei parametri di età, in virtù della scomparsa di indicatori sociali stabili e, di conseguenza, di confini che se fino a vent'anni fa erano già instabili, oggi non possiamo più ritenere solidi. A livello editoriale, in ogni caso, ancora non ritroviamo un'unanimità nella scelta, quindi molto spesso accanto alla letteratura per l'infanzia (*children's literature*) troviamo la letteratura giovanile (*young adult o youth fiction*), ancora più frequentemente la letteratura "per adulti", o meglio *maistream (adult fiction)*. Certamente, come sostiene Chambers, i contenuti sono il primo fattore di differenziazione, mentre altri parametri, tipicamente appartenenti alla *youth fiction*, come il linguaggio, la consapevolezza di sé, la tristezza, l'ansia sono altri importanti indicatori che difficilmente potremmo riscontrare in testi per l'infanzia, o quanto meno sono affrontati in modo diverso (Chambers, 2020).

Il destinatario, invece, sembra non avere più importanza nella destinazione di un testo per un pubblico piuttosto che per un altro. Anche in virtù dei *range* di età, che vedremo, sono slittati sempre di più in avanti nel tempo. È per questo che quando parliamo di letteratura per l'infanzia, il termine *crossover* si riferisce all'incontro, all'attraversamento dei confini delle rispettive età di adulto e bambino (Beckett, 2008). A parere di Falconer, il decennio che va dal 1997 al 2007 è stato un periodo di "attraversamento dei confini", vale a dire di grandi cambiamenti generazionali. È sempre da questo periodo che si sarebbero poste le basi per quelli che saranno definiti *crossover* intergenerazionali, per indicare una fase in cui le opere culturali sono indistintamente fruite da un pubblico di lettori giovani ed un pubblico di lettori adulti (Falconer, 2009). Anche nel manuale *Transcending Boundaries*, Beckett evidenzia non solo uno sdoppiamento nelle direzioni della letteratura *crossover* (doppio pubblico, doppia utenza, doppi target, doppi linguaggi), ma ciò che emerse di più da questo nuovo contesto fu la varietà di termini per esaminare diversi aspetti della questione sul *crossover*. Mentre a quel tempo qualche editore ancora utilizzava la perifrasi "pubblico di ogni età" o "adatto ad ogni età", emergevano anche le diciture "intergenerazionale" o cross-generazionale. Dopo non molto, agli albori del Duemila, "crossover" diventò la parola più diffusa dai media, rendendola anche un'etichetta ed un trend che metteva d'accordo molti editori (Beckett, 2008).

Non è un caso che in questo decennio prese forma anche la produzione a ritmo annuale dei volumi della saga di Harry Potter di J.K. Rowling, tuttora considerato il capostipite del genere *crossover*, sia in termini numerici (per vendite), ma soprattutto per l'influenza che ha avuto nel mercato editoriale ed a livello sociale, per aver attratto un pubblico di lettori misto mai visto prima. Il successo senza precedenti di Harry Potter fu dovuto all'interesse suscitato verso quello *storyworld* sia da un pubblico adolescenziale che adulto, sin dal primo romanzo della serie. Il prestigio apportato da questa serial fiction di durata decennale, e dal genere *crossover* in generale fu più di tutto quello di aver portato gli autori della letteratura per l'infanzia a rientrare nei bestseller, proprio in virtù del potenziale del *crossover*. Negli anni a seguire, il *crossover* ancora non rappresentò una categoria a sé (anche nei premi nazionali ed internazionali), ma è stato lo strumento che ha fatto includere quella fetta editoriale della letteratura per l'infanzia nei riconoscimenti popolari ed accademici, e che da quel momento in poi ha dominato letteralmente le classifiche e i premi letterari (Beckett, 2008). Un esempio concreto è dato dalla prima edizione di *Harry Potter e la Pietra filosofale* (1997), che un anno dopo la prima uscita, venne ristampata in una versione "per adulti", con meno immagini a colori ed un testo meno semplificato. Dal secondo libro della saga *Harry Potter e la camera dei segreti* (1998) in poi, le due edizioni usciranno sempre in parallelo. Da allora, moltissime opere adottarono questa strategia editoriale e di marketing, a partire dalle copertine, differenziate su misura nelle edizioni per bambini o per adulti (Falconer, 2009). Ancora sul caso di Harry Potter, si può dire che

ciò che sin da subito ha coinvolto le varie fasce d'età sia l'aver strutturato uno storyworld globale, comprensibile da tutti, capace di attrarre l'interesse sia di giovani che di adulti, senza privarsi dei suoi codici intersemiotici mantenendo in sé la grande metafora del genere letterario vincolato al mondo dell'istruzione, come fu anche il celebre romanzo *Gli anni di scuola di Tom Brown* (1987) di Thomas Hughes, a dare un primo spunto per seguire il ritmo delle *boarding schools* inglesi; inoltre Harry Potter è senza dubbio quella che si può definire una narrazione crossmediale, che passa da film a libri, da merchandise sofisticati ad esperienze immersive (Calabrese, 2013), ma non solo: come sottolineano anche i principali studi sul crossover, il modello principale di questo nuovo genere è riconosciuto nella saga della Rowling anche in qualità di primo crossover intersemiotico: infatti, qui, a partire da un'unica narrazione, afferiscono sempre due edizioni cartacee per puntata (una per ragazzi e una per adulti); ad un unico script corrispondono moltissime rimediazioni, di cui romanzi, film, videogiochi, fanzine, blog, gadget (ivi, 2013). Si può così riconoscere globalmente a questa serial fiction in particolare il merito di aver mutato l'immaginario imprenditoriale, editoriale e creativo in tutto l'Occidente, rendendo la letteratura per l'infanzia uno strumento indispensabile per la produzione di nuove narrazioni nella cultura letteraria mainstream (Falconer, 2009; Calabrese, 2013).

Da allora non solo la letteratura per l'infanzia fu finalmente inclusa come una parte importantissima del mercato editoriale, ma gli adattamenti dei libri crossover hanno invaso l'industria cinematografica, coinvolgendo sempre di più un pubblico non più unanime, ma *crossover*, in entrambe le direzioni. È il caso di narrazioni quali, a partire dal più datato: *Il Mago di Oz* del 1939, adattamento del libro per bambini di Baum; *Il signore degli anelli* di J.R.R. Tolkien nell'adattamento di Peter Jackson (2001); *His Dark materials* di Pullman e poi adattamento della Dreamworks (Beckett, 2008). Il 2001 fu esattamente l'anno culmine degli adattamenti, anche per innovazioni tecnologiche nel cinema e nella letteratura, con la realizzazione de *La compagnia dell'anello* di Jackson e *Harry Potter e la pietra filosofale*, i quali attrassero un pubblico da record, sempre di età diverse. Queste narrazioni contribuirono ampiamente ad affermare il crossover come "un'arte seria", che meritava finalmente il riconoscimento della critica: sono questi gli anni in cui i crossover iniziano ad entrare (e a vincere) premi letterari e cinematografici (ivi, 2008). Ancora, tracce di crossover si possono trovare anche nei media visuali, con le serie televisive *Star Trek* e i *The Simpsons*; i film come *E.T* e *Toy Story*; i fumetti di Charlie Brown e i videogames come *Super Mario Bros*, che attrassero l'interesse del pubblico di varie fasce d'età indipendentemente dai loro destinatari, che aveva però il potere di attraversare il pubblico dai bambini agli adulti e viceversa (Falconer, 2004). È dunque da questo preciso momento e contesto storico il crossover narrativo inizia ad assumere una connotazione sociale e generazionale, per le molteplici ragioni qui sintetizzate. Perciò, quello che intendiamo oggi con crossover è più di tutto il processo di "attraversamento" tra pubblico di bambini

e pubblico di adulti (Falconer, 2009), il cui merito è proprio l'aver sfumato quel confine tra due lettori e tra due mondi che prima di allora erano sempre stati nettamente distinti, sia in termini di fruizione del prodotto finale, sia in termini di produzione a priori con un destinatario ben preciso in mente. Per Beckett i testi crossover sono testi direttamente destinati ad un pubblico differenziato, cross-generazionale, che può includere lettori di tutte le età: bambini, adolescenti, adulti (Beckett, 2009). Questa definizione però ha apportato non pochi problemi in termini di identificazione del destinatario del testo e della ricezione del testo stesso da parte del pubblico. Può succedere infatti che un testo originariamente destinato ad un pubblico di bambini interessasse anche il pubblico adulto, o viceversa. Ecco perché, alla luce dei fatti, il termine crossover è sempre stato ambiguo, significando diverse cose. Ciò che qui ci interessa è però tener presente come il crossover si riferisca innanzitutto ad un attraversamento tra confini di età cronologica, e poi ad altre derivazioni, quali: la relazione tra autori e testi, le caratteristiche interne del testo, la relazione tra testo e lettore. Le principali direzioni di crossover canonicamente riconosciute, però, sono due: la direzione *adult-to-child*, e quella inversa *child-to-adult* (Beckett, 2008; Falconer, 2009).

Il crossover intergenerazionale è poi dimostrato dal fatto che se fino ad ora erano stati i bambini ad appropriarsi di opere tipicamente appartenenti alla letteratura degli adulti, ora la tendenza sembra essersi invertita: sono gli adulti ad appropriarsi della letteratura per l'infanzia, facendo proprie tutte quelle narrazioni che erano state talvolta concepite appositamente per bambini o ragazzi, e che ora hanno dei contorni sempre più sfumati, indistinguibili. In questo preciso punto risiede l'importanza del crossover, che si può riassumere al bisogno degli adulti di nutrirsi di una storia, che fosse indirizzata a loro o meno; una storia raccontata in maniera semplice, scevra di tutte quelle sovrastrutture post-moderniste sui problemi della rappresentazione del mondo o dell'arte (Falconer, 2009). Alcune discussioni da parte della critica sono partite da questi punti della letteratura per l'infanzia, sostenendo il primato di questa letteratura su altri tipi di crossover, per cui indipendentemente dalla terminologia utilizzata (*children, youth o adult literature*), il crossover si poteva già rilevare quasi esclusivamente nel campo della letteratura per l'infanzia, con la differenza che i teorici della *adult fiction* erano restii a passare ai libri per bambini: fu per questo che si iniziò a parlare di *cross-writing*, cioè di opere volutamente scritte dagli adulti per i bambini, nonché risalendo all'origine stessa della letteratura per l'infanzia (Beckett 1995, Myers 1997, Knoepfelmacher, 2002).

In realtà, la tendenza attuale è ben diversa, in quanto molti lettori adulti sono passati a leggere le opere per la letteratura per l'infanzia: perché questo fenomeno si dipana ancora oggi? Cos'è che attrae davvero questo "attraversamento"? I motivi sarebbero da ricercare a livello culturale, sociale, ideologico, e non per ultimo tecnologico: tutto ciò che ha potuto contribuire a quel cambiamento intergenerazionale che perdura tuttora. Se da un lato la crescente complessità di strutture sociali,

economiche, tecnologiche, richiede ad uno sforzo neurocognitivo quotidiano importante, dall'altro, nella regolarità delle narrazioni per bambini, anche gli adulti hanno scoperto di poter trovare piacere e conforto (Beckett, 2008).

Attualmente la tendenza sembrerebbe essere inversa: mentre la vita si complica e il mondo corre in avanti, le narrazioni si semplificano, per quello che Sandra Beckett ha chiamato un effetto di *dumblin-down*, di abbassamento dei canoni qualitativi, perché devono rendere la quotidianità più intellegibile. Anche questo in realtà fu un concetto che, già alla fine del Seicento, André Jolles avrebbe riassunto con il termine “forme semplici”, ossia i modi diversi, perlopiù fiabeschi, di incastrare il caos del quotidiano nelle regolarità testuali (Jolles, 1980; Calabrese, 2013). Persino nel suo monito al nuovo millennio, nelle *Lezioni americane*, Calvino ci ricorda il ruolo della letteratura di essere sempre capace di confortarci, specialmente in un mondo tecnologicamente avanzato (Falconer, 2009; Calvino, 1988). Calvino intuì che ciò che il lettore moderno, tra i vari auspici di cui avrebbe potuto aver bisogno, insieme alle qualità della rapidità, dell'esattezza, della visibilità e della molteplicità, mette però al primo posto la leggerezza. Questa non fu una novità immediata, ma qualcosa che già Hans Christian Andersen, autore che visse il primo Ottocento danese, aveva intuito: non a caso, anch'egli rientra nel novero della fiabistica, sottogenere incluso naturalmente nella letteratura per l'infanzia, che nel corso del Novecento verrà ampiamente ripreso e rivalutato. Sebbene nelle sue fiabe, di cui la più nota resta *La Sirenetta*, del 1837, poiché condensa in sé i codici semiotici della metamorfosi, della mitologia e dell'orrore, ad Andersen prima di molti autori andrebbe il merito di aver sperimentato il blending tra fiabe ed oggetti, una formula che non molto tempo dopo verrà ampiamente utilizzata dalla Disney; oltre al merito di anticipare ciò che anche J.R.R. Tolkien, qualche decennio dopo riscoprirà, ossia la teoria escapistica della fiaba, passando nel fiabesco e chiudendosi nel fantasy, visto come unico e possibile rifugio da una grigia realtà (Calabrese, 2013). Alla luce di queste considerazioni, possiamo identificare la letteratura crossover come un nuovo genere, emerso proprio in risposta ad un momento particolare di crisi e cambiamento globale, in particolare nel mondo occidentale (Falconer, 2009). Abbiamo visto, quindi, come si sia verificata una profusione narrativa che ha nettamente sfumato i bordi della letteratura in generale. Ciò sarebbe avvenuto dopo la serial fiction di Harry Potter, l'opera “avanguardista” in questo cambiamento, a cui naturalmente ne seguirono molte altre, che approfondirò nel secondo paragrafo dedicato più nello specifico al genere crossover e alle sue derivazioni, compresi il *cross-writing*, i *cross-readers*, la *cross-audience* ed i *cross-media* e con un occhio di riguardo ai crossover intermediali.

1.2 La crossover *literature*

Per crossover intergenerazionale abbiamo inteso quel fenomeno sociale, specchio di un mutamento ampio, che rende interessanti prodotti e narrazioni inizialmente intesi per un pubblico di bambini (o ragazzi) per un nuovo tipo di pubblico, quello adulto, che ne diventa il principale fruitore. Allo stesso tempo, il crossover non fornisce un modello editoriale a senso unico, che rappresenta passivamente una società che ha “smarrito” la distinzione del sé adulto e bambino, la differenza dei vari contesti sociali così come quella tra lavoro e intrattenimento (Calabrese, 2013). Un'altra accezione di tale fenomeno è quella che riguarda l'attraversamento dei codici semiologici, che incrociandosi danno vita a nuove forme di mediazione e a nuovi prodotti editoriali: come vedremo in chiusura di questo paragrafo, il crossover intermediale è ciò che ha consentito lo sviluppo e la fortuna di nuove forme letterarie, come i *picture books* e i *graphic novels*.

Le prime tre caratteristiche da evidenziare nella genesi del crossover narrativo sono l'attraversamento di codici di genere, la sovrapposizione delle storie nelle loro versioni intermediali, ed infine l'unione di target generazionali (ivi, 2013). Ciò che invece a livello sociale può interessare è che, come sopra accennato, il crossover riesce ad unire target generazionali diversificati, non decisi a priori, ma che in maniera autonoma si sono incrociati e così facendo hanno fornito spunti creativi per nuove strategie editoriali, creative, imprenditoriali (Falconer, 2004; Beckett, 2008). Ciò che è certo, che Falconer osservò acutamente, è che possiamo riconoscere a J. K. Rowling il merito di aver avvicinato due opposti tipi di pubblico, bambini ed adolescenti, in un periodo di forte “astinenza culturale” e di un intrinseco bisogno di cultura, così come gli adulti che erano fino ad allora erano stati renitenti nei confronti della fiction letteraria: in ciò si realizza il crossover intergenerazionale (Calabrese, 2013). Tuttavia, anche se il successo del giovane Harry può nel tempo aver subito qualche ridimensionamento, da un punto di vista di critica letteraria è sempre importante comprendere cosa sottenda davvero quei momenti di scoperta propri del lettore, che sono interessanti proprio perché sono tanto individuali, quanto collettivi, e che in questo caso, sono testimoni di un'intera generazione che ha vissuto un cambiamento cruciale nella storia letteraria globale (Falconer, 2009).

Di fatto, il crossover molto spesso è stato visto da giornalisti e critici come un fenomeno esclusivamente mediatico o di marketing, proprio a partire dallo straordinario successo di J.K. Rowling e dalla sua storia editoriale; d'altra parte, per una critica efficace, occorre valutarne la sua importanza nell'essersi affermato come genere nella letteratura elevata, che merita una sua critica proprio come la letteratura popolare (Falconer, 2004; Calabrese 2015). Per tali motivi si è posto l'accento dapprima sul fenomeno letterario e sociale in sé, e poi su determinate opere che hanno avuto il merito di “rompere i confini dell'età”, come già si era accennato in un noto articolo del 1997 intitolato *The crossover: Breaking the Age Barrier* (Rosen 1997; Beckett, 2008).

È importante considerare questo cambio di paradigma anche secondo una rapida prospettiva storica, in quanto ciò che si cerca di indagare è sempre la storia di una relazione tra i mondi finzionali appartenenti agli adulti e quelli appartenenti ai bambini, i quali ad un certo punto hanno trovato un punto di incontro e hanno creato qualcosa di unico, mai visto prima nella storia della letteratura. Questo ponte, che Beckett e Falconer definiscono crossover, è stato costruito negli anni grazie al contributo di alcune opere centrali in questo passaggio generazionale. Tornando all'origine del crossover nella letteratura per l'infanzia, è da tener presente come il termine si riferisse specificamente all'attraversamento dei confini d'età, di cui la direzione prevalente nella contemporaneità è quella *child-to-adult*. Per Beckett, questa tendenza va individuata in una fase di differenziazione che comprende anche quella serie di narrazioni *young adult* esplicitamente lette da un pubblico adulto – anch'essa, comunque, non poco problematica, dal momento che racchiude un'asimmetria tra i libri per ragazzi adolescenti e la *adult fiction* vera e propria. Dal momento che la letteratura crossover è indirizzata ad un pubblico diversificato, essa può comprendere lettori di ogni età: ragazzi, adolescenti e naturalmente adulti.

Negli anni Duemila il crossover come genere ha iniziato la sua ascesa, grazie ad una profusione di opere non indifferente. Così facendo, a livello letterario-narratologico, abbiamo potuto definire il crossover quasi in termini Bakhtiniani come un nuovo genere letterario, che emerge in risposta ad un momento cruciale di crisi e cambiamento culturale (Falconer, 2009). Secondo Beckett, infatti, è stato esattamente dopo lo straordinario successo della prima tiratura di Harry Potter, che questo termine ha però iniziato ad essere inteso in un'unica direzione, e cioè, di nuovo, la *child-to-adult* (Beckett, 2008). Altre opere considerate ad oggi canoniche in questo momento di passaggio sono identificate in *Queste oscure materie* di Philip Pullman (1995), *Il codice da Vinci* di Dan Brown (2003) e *Lo strano caso del cane ucciso a mezzanotte* di Mark Haddon (2003).

Inoltre, la relazione tra la letteratura per adulti e per ragazzi può variare di molto nel tempo e nelle differenti culture. Per tradizione, le culture Occidentali hanno sempre tentato di tenere nettamente distinto ciò che era destinato agli adulti e ciò che invece era pensato per bambini o ragazzi (Beckett, 2008). Quello che invece ne è risultato grazie al crossover è un totale rinnovamento, una mescolanza di generi, codici e narrazioni dovuti soprattutto a cambiamenti generazionali, cronologici e semiotici (Calabrese, 2013). Ma da dove nasce questa necessità di unire platee, attraversare confini, creare nuove forme di lettori ed autori? Le ragioni potrebbero essere varie, oltre ai già considerati motivi sociali, generazionali, psicologici a cui si può aggiungere, naturalmente, un livello prettamente narratologico-letterario. Innanzitutto, nella critica al fenomeno del crossover, si riconosce quanto non fosse tanto urgente il bisogno di distinguere tra “mondi finzionali” e “mondo reale”, ma piuttosto ciò che emerse era il bisogno

di estensione della cultura giovanile nella cultura degli adulti, o per meglio dire, la giovanilizzazione di ogni cosa era la vera questione che si stava sollevando (Falconer, 2009). In secondo luogo, dalla fine del Novecento era ormai chiaro a critici e studiosi che la letteratura dell'infanzia non dovesse essere un corpus di scritti appositamente per un'utenza minore rispetto al pubblico adulto, ma piuttosto una letteratura a sé con intenti diversi e con pari dignità alla *adult fiction*; inoltre, la creazione della letteratura per l'infanzia risultò piuttosto come una conseguenza della nascita del mercato editoriale moderno, dalla seconda metà dell'Ottocento in poi (Calabrese, 2013). A questo punto però era importante riconoscere che i protagonisti delle narrazioni per l'infanzia ed i narratori fossero senza dubbio bambini, e che una sorta di distinzione tra "libri per adulti", libri per bambini e libri per ragazzi, andasse mantenuta: anche in questo senso le opere di "letteratura per l'infanzia" rappresentano dei testi scritti per un pubblico giovane-adulto, successivamente editati in modo che potessero rientrare nella fruizione di un pubblico giovanile, dunque rispettando il criterio *adult-to-child* (ivi, 2013).

Eppure, da sempre i confini tra queste due letterature sono sempre stati molto sfumati, perché in ogni caso abbiamo testi in grado di parlare sia all'uno che all'altro pubblico. Infatti proprio quei generi come le fiabe, le favole, i racconti orali, tipici di società che hanno sempre raccontato storie per gruppi di ogni età, hanno importanti precedenti come generi crossover (Beckett, 2008). Alcune opere pioniere in questo senso si potrebbero individuare già in testi come le *Fiabe* di Esopo, le *Notti Arabe*, le *folk tales* Finno-Svedesi: mentre tutti gli altri generi letterari si potevano definire sulla base di caratteristiche formali, descrivibili, ricorrenti, ciò che poi definì opere ormai canoniche della letteratura per l'infanzia come *La Sirenetta* di Hans Christian Andersen (1837), *Le avventure di Pinocchio* di Carlo Collodi (1883) e *Peter Pan* di James Barrie (1904), fu sia la loro matrice comune nella fiaba che il loro vasto successo, in qualità di letteratura crossover (Calabrese, 2013). Proseguendo nel Novecento, quando opere quali *Il mago di Oz* di Frank Baum (1900), *Il signore degli anelli* di J.R.R.Tolkien (1955), *Le cronache di Narnia* di C.S Lewis (1950), *La collina dei conigli* di Richard Adams (1972) diventano punti di riferimento più recenti per il genere crossover del XIX secolo (Beckett, 2008).

Per quanto riguarda il nuovo millennio, invece, come è già stato individuato dai maggiori studi, è fissato come punto di riferimento il periodo di tempo e di maturazione del crossover negli anni tra il 1997 e il 2007, corrispondenti alla pubblicazione della serie degli otto volumi Harry Potter, in quanto saga per eccellenza che ha segnato il successo di un testo per ragazzi in pari grado per i lettori adulti (Falconer, 2009). È proprio questa familiarità degli adulti verso i libri per ragazzi che farà da spartiacque tra una generazione di soli lettori adulti e la nascita della letteratura crossover, direzionata in favore di entrambe le parti di pubblico (Beckett, 2008). Le ragioni di quest'inversione

di tendenza sono varie ed emblematiche di un cambio di quel paradigma culturale di cui abbiamo accennato finora.

Così facendo, il successo del crossover ha fatto in modo da sollevare la questione su cosa fosse appropriato per i ragazzi, in opposizione alle narrazioni che leggevano gli adulti; ma una volta superata questa barriera, si è compreso quanto effettivamente fosse difficile tracciare una vera differenza tra il mondo dell'infanzia e quello dell'adulthood (Falconer, 2009; 2012). Non è da escludere che potrebbe essere insorta anche una sorta di crisi dei lettori: mentre il pubblico adulto può con più facilità "attraversare" i confini o muoversi a ritroso verso l'infanzia, più difficile è indubbiamente il senso opposto, nell'attraversamento dei confini dall'infanzia verso una letteratura per l'età adulta.

Questo, inoltre, può rappresentare un problema attuale delle opere crossover; per questi motivi, quando si considera il cross-reading (di cui accenneremo brevemente), si fa riferimento quasi sempre alla direzione *child-to-adult*. È pur vero che bambini e ragazzi hanno sempre letto la letteratura per gli adulti, proprio perché non avevano scelta, finché non è stata creata per loro la letteratura per l'infanzia. Questo sviluppo è la storia stessa dell'ibridizzazione delle due generazioni; mentre nel nuovo millennio, invece, la tendenza riscontrata è l'immersione degli adulti nella letteratura per l'infanzia, correlata a nuove domande sorte sui cambiamenti della nostra società, ossia sui significati ontologici della lettura e dell'infanzia stessa con le sue tappe (Beckett, 2008).

Infine si possono considerare altri due aspetti importanti della letteratura crossover: il *cross-writing* e *cross-reading*. Il primo fa riferimento ad un termine abbastanza usato dalla critica in ambito anglofono (prima della diffusione del termine crossover), con cui si intendeva tutto quel corpus di opere che gli autori adulti scrivevano volutamente sia per bambini, che per i loro coetanei, ma mantenendo una netta distinzione tra queste due tipologie di opere. In ogni caso molti testi oggi considerati crossover non sarebbero rientrati in questa etichetta, poiché spettava sempre alle opere l'ultima parola, e che spesso trovavano autonomamente un pubblico sia di bambini che di adulti senza necessariamente un'intenzione autoriale o editoriale sottostante (Beckett 1995, Knoepfmacher, Myers 1997). La stessa Beckett nella sua opera *Transcending Boundaries* sosteneva che era dall'intenzionalità autoriale che dipendeva, infine, il destino di un'opera; ma così facendo, si finiva ad indagare di più sulla volontà e su questa forzatura nello stile letterario che sulla fruizione effettiva. In ogni caso fu una questione che riportò alla luce il problema dell'autore e del destinatario, compresi il doppio destinatario e il ruolo del narratore (Beckett, 1999).

Vi sono moltissimi autori internazionali che hanno scritto per entrambi i lettori, ma che probabilmente sono noti per lo più per i libri per l'infanzia: Louisa May Alcott autrice di *Piccole donne* (1868); C.S Lewis e la sua saga *Le cronache di Narnia* (1956); Michael Ende, autore de *La storia infinita* (1979); e di nuovo l'intramontabile Saint-Exupéry con *Il piccolo principe*, che è il caso

emblematico di un autore adulto, narratore bambino e destinatari dichiarati bambini ed adulti allo stesso tempo (ivi, 1999). A livello contenutistico in questi casi non abbiamo difficoltà, poiché ciò a cui questi autori pensavano erano tanto gli adulti quanto i bambini e di fatto non vi è un'esclusività per l'uno o l'altro pubblico nei contenuti proposti. Ma è del tutto lecito sollevare preoccupazioni sull'appropriatezza dei materiali nei libri per bambini - anche questa una questione ricorrente, specialmente nella fiction realista moderna. Ciò che preoccupa i genitori, gli insegnanti, gli adulti in generale è quasi sempre l'intento della letteratura per ragazzi qualora dovesse trattare temi molto seri, fino ad oggi affrontati quasi sempre dagli adulti, come il razzismo, le guerre, la lotta di classe, la violenza oppure le malattie; e d'altronde il crossover alla fine si verifica proprio nei contenuti, i quali possono stimolare un cambio di prospettiva nel lettore (Falconer, 2009). Alcuni studi più ottimisti invece ritengono che la letteratura per l'infanzia oggi si stia incontrando con la letteratura mainstream nella sua fase postmoderna, e ciò lo vediamo in autori come Anthony Browne, Aidan Chambers e Alan Garner (Falconer, 2009; Nikolajeva, 2012). Più di ogni altro genere, è nella letteratura per l'infanzia che il lettore implicito è importante, proprio perché parliamo di testi fortemente *reader-oriented*, pensati sulla prospettiva del lettore e non troppo *source-oriented*, dove l'autore dovrebbe avere un ruolo che aggiunge valore al testo (Calabrese, 2013). Probabilmente, allora, il termine *cross-writing* non spiegava a sufficienza il verificarsi del crossover, specialmente in quanto nega la sua dimensione essenziale, ossia come sostiene anche l'autore Daniel Pennac, il testo è di chi lo legge: pertanto, la decisione ultima va al lettore (Pennac, 1992).

Si può dire che i *cross-readers* siano la categoria più consapevole nel sapere di star attraversando un limite. Farebbero parte di questa categoria anche i *kidults*, il nuovo pubblico di adulti misti a bambini, che si autodefiniscono come tali, e che lo fanno in virtù di una trasgressione nei confronti della rispettabilità sociale, soprattutto in difesa di ciò che prima di allora era stato definito come un "interesse verso cose infantili", tra le quali spesso è inglobata in una connotazione negativa la narrativa *young adult* (Nikolajeva, 1998; Falconer, 2009).

Con il termine *cross-reading* si intende comunque il processo di lettura che coinvolge la sovrapposizione e l'interazione di diversi codici e significati, portando alla creazione di nuove interpretazioni del testo. Il fatto è che oggi il *cross-reading* si realizza volutamente e, quasi naturalmente, proprio in virtù della nascita del crossover, in quanto le opere sono ormai libere dall'intenzione autoriale e libere di muoversi tra il pubblico sia più giovane che meno giovane. In questo senso il *cross-reading* si riferisce alla capacità di leggere e interpretare testi attraverso molteplici prospettive, combinando differenti codici semiotici e culturali per produrre una comprensione più ricca e complessa. Per Kristeva, esso avrebbe infine una funzione estraniante, liberatoria e di scoperta di nuove potenzialità del lettore; inoltre, l'autrice esplora come il processo di

lettura possa coinvolgere la sovrapposizione e l'interazione di diversi codici e significati, portando alla creazione di interpretazioni sempre nuove. La pratica del *cross-reading* si riferisce quindi alla capacità di leggere e interpretare testi attraverso molteplici prospettive, combinando differenti codici semiotici e culturali per produrre una comprensione più ricca e complessa (Kristeva 1980; Beckett, 2008).

Se per un po' si è sostenuto che tra le preoccupazioni degli autori si dovesse parlare o fare riferimento anche ad un *cross-audience*, in realtà ad oggi abbiamo toccato con mano come ciò che conta è la fruizione dell'opera in base all'apprezzamento del pubblico, che è oramai un qualcosa di ibrido (Beckett, 2008). In estrema sintesi, possiamo affermare che il merito finale del genere crossover è l'aver consentito la riscoperta ed il piacere di una buona storia, che sia sfruttabile al massimo a livello mediale, e dunque comprensibile da chiunque si imbatte in essa.

Ancora in termini di generi narrativi, vi è una certa tendenza ad associare il crossover al fantasy, che indubbiamente ha un ruolo primario in questo fenomeno, ma è verificabile come esso non sia l'unico genere che può consentire il passaggio del testo da un pubblico all'altro (Beckett, 2008). Ciò che a primo impatto possiamo constatare è che la maggior parte dei crossover nella letteratura contemporanea siano identificabili sia nel fantasy che in altre declinazioni come nell'epica, nella *science fiction*, nel gotico e nelle leggende storiche, in quanto nel crossover si presta molto spesso a riprendere fiabe e leggende classiche, ma è indubbio che ogni genere letterario possa essere crossover – inclusi la poesia, i racconti d'avventura, distopie (Falconer, 2009). Non è un caso, però, che i crossover che hanno suscitato più attenzione fossero proprio romanzi fantasy (come nel caso di Harry Potter, che è considerato sia un genere scolastico che fantasy di magia); ciò sarebbe dovuto alla versatilità dei crossover di non utilizzare cronotopi specifici, ma di mescolare anzi miti antichi, fiabe tradizionali ed epica classica, in una visione del mondo tanto alternativa quanto generica (ibidem, 2009). A pari merito con la saga di libri, di nuovo la serial fiction di Harry Potter è un caso emblematico, poiché partecipa alla dimostrazione di come la letteratura per ragazzi riuscirà a raggiungere il pubblico più vasto di sempre, soprattutto grazie al medium cinematografico proprio grazie ad un parallelismo tra libri e film, con un'intensa produzione dal 2001 al 2010 degli adattamenti cinematografici della saga (Falconer, 2009).

È interessante notare anche cosa succede a livello intermediale, quando cioè si verifica un passaggio da un medium all'altro. Dal un punto di vista narratologico, si tende a distinguere solitamente tre concetti che riguardano il passaggio nella sfera mediale: adattamento, transmedialità e crossmedialità.

Per quanto riguarda l'adattamento, si fa riferimento al medium cinematografico, in cui è solitamente una narrazione in forma di testo che viene adattata al cinema. Secondo la teoria degli adattamenti di Linda Hutcheon, un adattamento non è la riproposizione di un contenuto narrativo, e

perciò non deve essere inteso come una mera replicazione senza intenti creativi (Hutcheon, 2011); piuttosto, ogni adattamento produce nuove forme di ricezione, che possono essere date a seconda dell'intenzionalità del processo creativo, dal prodotto finale oppure dall'intertestualità che si viene a creare tra originale ed adattamento (ivi, 2011). Un adattamento viene sempre fruito diversamente rispetto all'originale, per cui è errato considerare gli adattamenti come “opere secondarie”, ma piuttosto si può considerarle come opere paritarie rispetto all'originale. Sarebbe dunque possibile trovare forme di crossover anche negli adattamenti cinematografici; di fatto, proprio i film crossover solitamente raggiungono un successo mainstream e in grado di attrarre un pubblico più vasto, mai visto prima proprio alla loro caratteristica di narrazione crossover, iniziano a diffondersi dal Duemila in poi (Falconer, 2009). È il caso di film d'avanguardia in questo campo, come *Il mago di Oz* (1939), *Indiana Jones* (1981), *E.T* (1982), *Mrs Doubtfire* (1994) *Toy Story* (1995), che consolidano il genere di intrattenimento per famiglie, un genere di cinematografia che voleva affascinare e confortare il pubblico piuttosto che scuoterlo, come accadeva invece nella letteratura (Falconer, 2012). Sarà poi solo nel fatidico 2001 che si avrà un'esplosione di adattamenti cinematografici che seguono pedissequamente le pubblicazioni editoriali, come le già citate saghe di Harry Potter, e parallelamente l'adattamento del primo volume *La compagnia dell'anello* di Peter Jackson, due film con cui si sancì definitivamente che il genere crossover fosse un'arte seria, che valeva sia il riconoscimento della critica che l'attenzione del suo sempre più ampio pubblico (ivi, 2012).

Parimenti, in questo periodo vediamo anche la profusione di serie televisive come *Star Trek*, delle serie animate come *I Simpsons* o dei fumetti come Charlie Brown e i *comic books* a tema supereroi; i videogames come Super Mario Bros: tutti questi prodotti ebbero uno straordinario successo nel pubblico di varie fasce d'età proprio grazie al loro adattamento per cinema e tv. Da questo momento in poi, dunque, si pensò al crossover come “qualsiasi libro, film, programma tv che interessa sia gli adulti che i bambini”, o anche nell'accezione classica che abbiamo visto “libri e film che attraversano il pubblico dai bambini agli adulti, e viceversa” (Falconer 2004; 2012). Ma veri e propri elementi crossover si possono verificare nella saga di *Star Wars* di George Lucas (1997), che sulla scia delle narrazioni di genere epico, fa da apripista alle prime narrazioni transmediali. Occorre infatti distinguere un adattamento da una narrazione transmediale o da una narrazione crossmediale – tenendo, in ogni caso, presente il fatto che tali etichette hanno confini molto labili, ma sono utili ad identificare delle caratteristiche ricorrenti in più narrazioni.

Il termine transmedia inizia a diffondersi grazie agli studi di Henry Jenkins, che parlò di narrazioni transmediali tenendo presente gli sviluppi del digitale e alcune pratiche di produzione mediale (Jenkins, 2003). Nella sua opera fondamentale, *Convergence culture*, Jenkins descrive il transmedia storytelling come un processo in cui gli elementi integrati di una narrazione vengono

diffusi attraverso più canali, per creare un'esperienza di intrattenimento unica, dove ogni medium offre il proprio contributo peculiare al complesso narrativo (Jenkins, 2006; 2010). Insieme alla cultura della convergenza, è la caratteristica transmediale a consentire alle nuove culture partecipative (intendendo con questo termine tutte quelle culture digitali e collettive) di seguire e creare flussi di storie e di informazioni attraverso una molteplicità di piattaforme mediali (Jenkins, 2010).

In ultimo possiamo distinguere una narrazione crossmediale, in cui lo stesso contenuto narrativo viene veicolato attraverso media differenti. In tal modo la narrazione non cambia, vale a dire che le storie restano identiche pur presentandosi in diverse forme mediali. Da qui potrebbe derivare la confusione con l'accezione di crossover in un senso non narratologico, bensì come unione di elementi provenienti da narrazioni differenti, in un unico plot, con particolare attenzione alla preservazione dello storyworld (Ryan, 2004, Thon, 2016). In particolare, di nuovo Jenkins analizza come i media convergono e interagiscono nella cultura contemporanea; egli esplora la crossmedialità definendola come la pratica di combinare e intersecare diversi media per creare narrazioni complesse, che coinvolgono il pubblico in modi nuovi e innovativi, dove ciò che conta è sfruttare al massimo le narrazioni (Jenkins, 2006). In questo processo, naturalmente, il ruolo delle tecnologie digitali non è affatto trascurabile, in quanto esse in qualche modo influenzano comunque la narrazione, e la crossmedialità stia inevitabilmente trasformando la nostra comprensione delle storie e della loro fruizione (Murray, 1997).

Per tracciare un primo limite cronologico, abbiamo visto come, sebbene il termine crossover fosse già in uso sul finire degli anni Novanta, la sua fortuna sia dipanata solo nel nuovo millennio, nascendo in concomitanza della diffusione dei media visuali. Come avremo avuto modo di notare, il termine crossover si è imposto dunque da relativamente pochi anni nella comunicazione globale e nei media, indicando una serie di fenomeni molto diversi tra loro. Quella che fin qui è stata considerata è però una nuova rotta narrativa, caratterizzata dall'attraversamento o sovrapposizione di codici di genere, così come il sovrapporsi di storie secondo le loro diverse versioni intermediali (Calabrese, 2013).

Infine consideriamo che il crossover non si limiti solo ai codici linguistici, ma opera anche sul piano intermediale. Per crossover intermediale intendiamo tutte quelle opere caratterizzate dall'abbinamento di due o più codici linguistici e per il loro confluire in un unico prodotto, come nel caso dei prodotti verbo-visivi (Calabrese, 2013). Grazie agli studi sulla funzione didattica e pedagogica degli strumenti visivi, abbiamo una classificazione di questi in tre categorie: *boardbooks*, *picturebooks*, *graphic novels*, tre complesse e differenti architetture in cui possiamo unire immagini e parole (Nikolajeva, 2013; Nodelman, 2017).

Per concludere, date queste circostanze, ciò su cui è possibile mettere un punto fermo è che la letteratura per l'infanzia e la letteratura giovanile si siano prestate bene dapprima al crossover, ed in

secondo luogo alla crossmedialità. Un'ampia dimostrazione di ciò sono gli iconotesti, opere di base cross-mediali, che portano in sé le due modalità semiotiche dell'immagine e della parola: ne sono esempi celebri in questo senso opere quali *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie* di Lewis Carroll (1895), *Le avventure di Pinocchio* di Carlo Collodi (1883) e *Peter Pan* di James Barrie (1904), e il pioniere del genere *Il piccolo principe* di Saint-Exupéry (1943). Ancora questi celebri iconotesti contengono una vocazione a tradursi in nuovi linguaggi: animazioni, film, teatro, fumetti, videogiochi, merchandise; ma di nuovo, occorrerà chiedersi, perché si tratta nella maggioranza dei casi proprio di opere tratte dalla letteratura per l'infanzia. A primo impatto, possiamo constatare come tutta la letteratura per l'infanzia si fonda più di tutto sulla vista e sulla lettura; parimenti agli iconotesti, dove l'iconico e il verbale sono intrinsecamente uniti e non consentono il predominio di un codice sull'altro, ma di una collaborazione sinuosa tra i due, costringendo anche il lettore a continui cross-reference (Calabrese, 2013). Allo stesso modo, la letteratura per l'infanzia sin dal momento in cui è stata creata, ha messo in discussione caratteristiche essenziali della narrazione, come le trame, l'enfasi sulle convenzioni, sui dialoghi, sulla lunghezza dimezzata, sulla semplificazione del plot e la consistenza di schemi morali ugualmente validi; così come farà il graphic novel, dove la versatilità dell'iconotesto farà riemergere il primato dell'unione tra i codici iconico e verbale (ivi, 2013).

Il crossover interessa dunque il *picture book* e il graphic novel contemporaneo, in cui è da evidenziare l'elemento visuale, che è emblematico in quanto è sempre stato creato e proposto ad un pubblico giovane. I *picture books* infatti sono principalmente albi illustrati che contengono narrazioni brevi che danno un marcato rilievo alle immagini: questi testi iconico-verbali rivolti a potenziare l'esperienza di lettura dei bambini non sono semplici libri facilitati, ma racchiudono un potenziale cognitivo importante (ivi, 2013). Nel graphic novel, invece, si segue lo stesso principio dell'inscindibile legame tra parola e immagine presente nei suoi predecessori, il *picture book* e il *comic book*; ma se fino all'Ottocento vigeva la regola dell'inscindibilità delle parole dal testo e il ruolo marginale dell'immagine, oggi sappiamo quanto, anche in questo caso, vi sia stata una radicale inversione di rotta: nel graphic novel, infatti, più che in molti altri medium, prende vita uno scambio intersemiotico ampio, dove l'immagine domina la parola (Calabrese, 2013; 2019).

Finora è stata approfondita la genesi e le varie declinazioni del crossover inteso come genere letterario, che risulta funzionale a comprendere anche i principi base dell'intersemiosi per creare nuovi codici, dove il sovrapporsi di storie secondo le loro differenti versioni intermediali consente di sperimentare nuove strutture e linguaggi creativi. Ciò che ora sarà utile focalizzare è il motivo per cui è stato storicamente e praticamente possibile il primato delle narrazioni visive, la cui origine è da ricercare a livello scientifico nel campo di studi noto come *visual studies*.

1.3 L'immagine nel nuovo millennio: iconologia, cultura visuale e neuroestetica

In questo paragrafo si introducono ed indagano alcune ragioni per cui ad oggi le narrazioni visive abbiano avuto, da un certo momento in poi nella storia, ed abbiano tuttora, una via preferenziale rispetto alle narrazioni verbali. Questa premessa di ordine storico servirà poi per comprendere il legame che si è instaurato tra letteratura crossover e *visual narratives*. Ma prima di entrare nel merito concreto di alcuni elementi di morfologia narrativa vera e propria, occorrono delle necessarie premesse storiche per definire per quali motivi e quali contingenze abbiano effettivamente concorso ad affermare il primato delle narrazioni visive sulla parola.

Un concetto portante di questa argomentazione è il *visual turn*, che si riferisce alla trasformazione culturale, storica, sociale che ha visto l'incremento dell'importanza del visivo e dell'immagine nella società contemporanea, e si declina in diverse accezioni e specializzazioni. Questo cambiamento quasi radicale, proveniente da ragioni storiche e tecniche, a partire dalla rivoluzione artistica data dalla riproducibilità tecnica (Benjamin, 1935) alla comunicazione mediatica (McLuhan, 1964), suggerisce la preferenza e l'enfasi posta sull'immagine, sia come mezzo artistico che come mezzo comunicativo. Perciò, la cultura visuale tende all'analisi e alla comprensione del mondo attraverso e a partire da una prospettiva iconografica (Pinotti, Somaini, 2016). Il *visual turn* prenderebbe atto in particolar modo dal secondo Novecento in poi, confacendosi ad un campo di studi transdisciplinare, in cui ogni contributo può concorrere alla creazione di una nuova conoscenza; come vedremo, ciò prende vita a partire da alcuni spunti e trasformazioni provenienti dalla storia dell'arte negli anni Venti e Trenta, fino ad arrivare alle odierne neuroscienze negli anni Duemila.

Innanzitutto, sarà utile iniziare con delle delimitazioni e definizioni di alcuni concetti quali l'iconologia, la cultura visuale e l'estetica dei media, che forniscono senza dubbio un punto di partenza significativo. Nella cultura occidentale, la storia dell'arte è stata da sempre considerata la disciplina prescelta per lo studio e l'interpretazione delle immagini. Rispondendo proprio ad un'aspirazione Ottocentesca di dotarsi di uno "statuto scientifico" in quanto scienza dell'arte (*Kunstwissenschaft*) durante il Novecento, la metodologia della storiografia artistica finì per dividersi in due grandi questioni: cosa si raffigura e come si raffigura? In seguito, la questione è stata estesa in un più ampio dominio culturale (Pinotti, Somaini, 2016). Nel più vasto campo degli studi sulla cultura visuale si cerca di rispondere a quesiti come: qual è la dimensione culturale delle immagini? Che cosa vogliono le immagini da noi, che cosa ci comunicano? Che cos'è un'immagine? Come è possibile vedere ed interpretare le immagini in modi diversi o universali? Cosa succede al nostro cervello quando guardiamo (o leggiamo?) un'immagine?

Un primo punto di riferimento possono essere i contributi di W.J.T Mitchell, un accademico a cui si riconoscono importanti studi circa l'iconologia, ovvero lo studio dell'interpretazione delle

immagini; in secondo luogo, ad egli si attribuisce la paternità dell'espressione *pictorial turn*; ed infine il conseguente tentativo di riportare sotto una nuova luce la scienza delle immagini, al fine di promuovere il visuale come un nesso tra *humanities e letteratura scientifica* (Mitchell, 2018). Già nel saggio *Iconology* (1968), Mitchell riesuma un campo di studio già praticato sin dal Medioevo, che investiga le immagini attraverso i diversi media; con tale ricerca quindi si ricollega ad una tradizione di indagine ben più antica del Novecento – che, in ogni caso, sarà il periodo storico e culturale più proficuo di tutti nell'affermazione dell'immagine sulla parola, per motivi sia storici che di evoluzione tecnologica. Sulla frontiera del nuovo millennio, però, Mitchell sostiene che la questione sia ben più seria; si tratta infatti di elaborare un nuovo modo di intendere l'iconologia rispetto al vecchio canone di Panofsky¹, ovvero una *picture theory* che tenga conto dei nuovi contributi della scienza delle immagini (Mitchell, 1994). Per Mitchell, che vive in un'epoca di profusione di immagini, bisogna andare oltre l'analisi formale delle immagini, senza badare a come sono composte o create materialmente, bensì considerare il contesto storico, culturale e sociale in cui le immagini sono prodotte ed interpretate dagli spettatori. Questo può avvenire a partire dal nuovo presupposto per cui si ritiene che le immagini non abbiano un significato intrinseco, dato e deciso a priori, ma che il loro significato sia costruito attraverso la combinazione del contesto storico, l'interpretazione dell'osservatore e un condizionamento culturale. È interessante come l'iconologia abbia avuto il merito di aprire i confini dell'immagine, e soprattutto si possa allo stesso tempo intrecciare e distinguere da altri due campi adiacenti: la cultura visuale e l'estetica dei media.

La cultura visuale sottende il principio epistemologico per cui l'uomo per comprendere il mondo deve servirsi della vista e della percezione, per cui una prima interpretazione della realtà si correla direttamente con la facoltà della visione; con tale disciplina, dunque, si indaga la specificità dell'ottico rispetto agli altri sensi (Mitchell, 1994; Pinotti, 2014). L'estetica dei media, invece, si concentra sulla percezione, sull'esperienza sensibile derivante dalla percezione e sul riconoscimento visivo attuato tramite i media, indirizzando, infatti, la sua attenzione anche al rapporto tra arti e media. In questo contesto, fu Marshall McLuhan ad aprire la strada in questa direzione che prenderà poi corpo nei media studies, individuando i punti principali degli studi sui media e sul modo in cui essi cambiano la percezione e, di conseguenza, l'esperienza (McLuhan, 1964).

Tornando all'iconologia, che prosegue anche il discorso filosofico sull'idea di immagine stessa, a ciò aggiunge un interesse verso il rapporto tra immagini e linguaggio, così come l'immagine mentale in

¹ Nel panorama accademico sulla storicità della visione e nel dibattito sulla storia dell'arte, che vedrà nel suo apice rivoluzionario gli studi sulla percezione di Benjamin, Panofsky nel suo saggio del 1915 *Il problema dello stile nelle arti figurative* sosteneva l'idea di una percezione visiva prettamente fisiologica, diretta e dunque universale, data da fattori puramente umani ed astorici, per cui a mutare sarebbero solo gli stili di figurazione e non l'interpretazione delle immagini, culturalmente condizionate.

confronto all'immagine materiale, entrambe capaci di assumere significati teologici o politici. Da queste premesse e dall'incontro dei saperi umanistico, naturalistico e sociale, sarebbe sorta l'idea di una *Bildwissenschaft*², la scienza delle immagini o teoria delle immagini, nella loro dimensione culturale. Ne conseguirono così nuove forme di iconologia critica che perseguirono questa strada in maniera sempre più netta (Mitchell, 1994). Per Mitchell, infatti, dal momento in cui l'iconologia si è occupata anche di immagini scientifiche, e poiché la scienza non sarebbe sopravvissuta senza l'ausilio delle immagini, occorre valutare entrambe le accezioni della scientificità (intesa come validità, certezza) delle immagini (Mitchell 1968; 2018). Sulla questione della scienza delle immagini possiamo riassumere in estrema sintesi che le immagini sono state da sempre uno strumento fondamentale per leggere, spiegare, vedere la realtà, aprendo nuove prospettive ed interpretazioni sulla stessa. In concomitanza con alcuni cambiamenti sociali, tecnologici e scientifici nel nuovo secolo ed in seguito all'ampia diffusione di immagini scientifiche, si solleva quindi di rimando un interesse scientifico per le immagini. A quel punto si è scoperto un altro lato della medaglia: la scienza, che da sempre si serve delle immagini, diventa così scienza delle immagini stesse (ibidem, 1968). Questo è il nodo cruciale della scienza delle immagini, in cui si trattano le immagini stesse come oggetti di indagine scientifica, e non più solamente come strumenti utili alla conoscenza, tendenzialmente solo per veicolarla.

Fondamentale, poi, è comprendere l'idea che Mitchell ci dà del *pictorial turn*, la svolta iconica del XX secolo (Mitchell, 1994). Con questa fortunata espressione, si intendeva riprendere sia l'espressione *iconic turn* (Boehm, 1994) che il *linguistic turn*³ (Rorty, 1967) ed in opposizione ad esso, riportare alla luce l'interesse per le immagini, rispetto al linguaggio verbale e alla parola. Perché questo bisogno? Perché l'immagine, da questo momento in poi, emerge come una tematica urgente da trattare, poiché consente di approfondire e comprendere le cose anche a livello filosofico; ad esempio, a comprendere come il sapere non fosse mediato solo dal linguaggio, oppure trascendere in questioni politiche, culturali, comportamentali proprio a partire dallo spunto visivo-rappresentativo. In sostanza, è già da questo momento di svolta negli anni Sessanta che l'attenzione si sposta sulle immagini come vere e proprie forme di conoscenza, comunicazione e espressione culturale, rispetto al linguaggio verbale e alla parola. Così, con l'espressione *iconic* (o *pictorial*, a seconda della fonte

² Approfondiremo questo aspetto, benché non a sufficienza per gli scopi di questo lavoro, a breve; intanto specifichiamo che con *Bildwissenschaft* si intende nello specifico la scienza delle immagini nell'ambito degli studi di cultura visuale sviluppatasi in area tedesca a partire dagli anni Venti-Trenta del Novecento. Essa si sviluppa in concomitanza con i *visual culture studies* di area angloamericana ed i conseguenti studi derivati in area francese e italiana. Per approfondimenti si rimanda a Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016.

³ Con *linguistic turn* si intendeva la svolta linguistica compiuta dalla filosofia nel XX secolo, il cui oggetto era di fatto la parola piuttosto che l'immagine. Questo tipo di svolta si attuò poi in un'ampia ramificazione di discipline diverse, comprese la semiotica, lo strutturalismo, il decostruzionismo, la filosofia del linguaggio, la teoria dei sistemi e degli atti linguistici.

che si intende seguire) *turn* si vuole specificare il focus sulla comprensione di che cosa siano le immagini, oltre a che funzione abbiano, inquadrandole nella loro dimensione mediale, e dunque in relazione ai supporti che le veicolano, le tecnologie che le producono, i dispositivi che le rendono visibili agli spettatori (Pinotti, Somaini, 2016). È da notare come l'idea di "svolta epocale" sia un tropo classico nella cultura⁴: ci sono stati varie svolte di questo tipo (culturali) nella storia, in corrispondenza delle invenzioni di nuove tecniche o media, a partire dalla prospettiva nel Quattrocento, il cavalletto per la pittura, poi la fotografia e il cinema. Ma a livello culturale e cognitivo, queste diciture vengono utilizzate perché sapere di fare un salto epocale serve all'uomo per placare la sua ansia di fronte a strumenti o immagini nuovi, e per dargli un'impressione di controllo di fronte all'ignoto (Pinotti, 2014; Mitchell, 2018). Perciò, anche in questo caso con *pictorial turn* non si intende una novità assoluta, di fatto ci sono stati vari turns nella storia delle *humanities* che si sono ciclicamente posti come nuovi paradigmi interpretativi, ma piuttosto ritorna in luce la costante relazione, mai davvero interrotta, tra parola ed immagine, e che anzi tende a ricalcare l'oscillazione tra un dominio e l'altro (Pinotti, 2014).

È interessante notare come in ogni caso, nel corso della storia le varie svolte iconiche abbiano riguardato una specifica *picture*: da qui è importante sottolineare la differenza che Mitchell fa tra *image* e *picture*⁵. La relazione tra le due si fonda sugli oggetti concreti: se con *image* si intende la rappresentazione che appare in una *picture*, con *picture* si intende invece l'oggetto materiale che contiene la *image*. Ad esempio, una *picture* si può rompere, stappare, appendere, manipolare, mentre una *image* sopravviverebbe alla sua distruzione perché ha la facoltà di imprimersi nella memoria, nella narrazione (anche comune), e può ricomparire nelle sue tracce in altri media, seguendo quindi il principio della rimediazione (Mitchell, 2018). In sintesi, la *image* appare nella *picture* ed è più duratura di questa nel tempo proprio perché non è legata ad un oggetto, ma ad un'idea condivisibile da più soggetti.

Delineate queste prime differenze terminologiche, si può entrare nel merito del cultural visual turn e nel pieno degli studi di cultura visuale, dopo aver considerato anche la prospettiva del *pictorial turn*. Anche la cultura visuale ha naturalmente una storia antica, che ha origine nella sua accezione di

⁴ Pinotti riassume vari tipi di possibili "svolte" emerse nelle scienze umane tra il XX-XXI secolo, utilizzate come strumenti metodologici fino allo stremo, ne sono degli esempi: cultural, spatial, temporal, archival, emotional, materialist, sensory turns. Per approfondimenti si rimanda a Pinotti A., *Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft*, «Studi di estetica», 4 (1-2), 2014, pp. 269-296.

⁵ La versione inglese dei due lemmi è la più funzionale a spiegare la differenza. Infatti la traduzione dall'inglese all'italiano è ostica: in italiano tradurremmo ambo i termini, istintivamente, con "immagine" o al limite "rappresentazione", ma non sarebbe esaustivo. Dovremmo comunque sempre specificare le due differenti accezioni per non ridurre i termini alla dicotomia astratto/image e concreto/picture. Più complessa ancora risulta image nella sua accezione astratta/rappresentazionale nel senso di immagine mentale che si può formare anche senza vederla direttamente.

competenza visiva e cognitiva (visual skill) appartenente a chiunque sia in grado di riconoscere, gestire e leggere informazioni visive (Baxandall, 1972).

Per Pinotti e Somaini, esperti italiani di cultura visuale, media studies ed estetica, che analizzano in prospettiva storica e sistematica l'evoluzione di tale concetto, con il termine "cultura visuale" bisogna fare una prima distinzione necessariamente circoscrivendo quanto possibile la collocazione di spazio e tempo delle immagini specifiche (Pinotti, Somaini, 2016). Dal momento che non esiste un punto di inizio nell'epoca contemporanea della cultura visuale, bensì si tratta di un qualcosa di storicamente condizionato (Benjamin, 1935), cioè che ha assunto un interesse sistematico a partire dagli anni Venti del Novecento, con la diffusione degli studi sulla fotografia e sul cinema (Pinotti, Somaini, 2016). In estrema sintesi, l'oggetto della cultura visuale sono le immagini in sé, ma anche la vista come atto di visione che si compie a partire in un determinato modo, ossia a seconda del pensiero, della tradizione, e della cultura che si sta vivendo. Dunque la cultura visuale appare come una parte di un progetto di studio più ampio, a cui afferiscono in simultaneità cinema, fotografia e arti visive, o meglio tutto ciò che ha a che fare con la sfera visiva. È un campo di studi che si dilaziona ed arricchisce in tutto il secolo del Novecento e che racchiude un'attualità non indifferente. A partire delle riflessioni sul modo di vedere, sul ruolo dello spettatore, sulla realtà dell'immagine contro l'astrazione della parola, il concetto di visual culture assume tante sfumature quanti furono gli studiosi che cercarono di descriverlo, secondo il loro sapere (Pinotti, Somaini, 2016).

Gli anni in cui maturano i primi studi di cultura visuale sono anche un'epoca di grandi sperimentatori nel campo artistico, come Balàzs, Moholy-Nagy, Epstein e Alpers, che nei loro relativi campi di interesse (dalla fotografia, al cinema, alla pittura) iniziano differenti riflessioni sul senso della dimensione culturale della visione, a fronte dei cambiamenti tecnici nei media e nella percezione del loro tempo (ivi, 2016). Per citarne solo qualcuno: Balàzs descrive la centralità dell'uomo che vede (1924); Baxandall si concentra su una storia degli stili pittorici (1972); Moholy-Nagy focalizza la cultura dello sguardo promossa da determinati media ottici (1927); Epstein invece sostiene che il cinema sia il mezzo privilegiato per determinare il "clima mentale di un'epoca" (1946); Alpers ripropone lo studio della storia dell'arte nella nuova metodologia di una cultura visuale che possa indicare lo spirito di una società (1983). Successivamente, considerata l'estensione e la versatilità di tale concetto, si è proceduto ad incorporare nell'ambito dei *visual culture studies* (o visual studies, per intendere gli studi o il discorso sulla cultura visuale) tutta quell'area di ricerca che prende in esame sia l'iconosfera in sé che il ruolo e le funzioni delle immagini, ossia tutto ciò che a livello sociale, epistemico, politico, le immagini possono generare (Pinotti, 2014; Pinotti, Somaini, 2016).

Sarebbe in particolar modo con i visual culture studies angloamericani che vengono evidenziati i processi culturali e la natura storica, sociale, politica o affettiva che si ritrovano sia nella

produzione che nella ricezione di un'immagine (ivi, 2016). Di contro, nel loro equivalente tedesco della *Bildwissenschaft*, si tende a concentrare di più sul significato interpretativo delle immagini e della sfera della visione nella sua interezza (ivi, 2016). La *Bildwissenschaft* sarebbe nata dalla critica della storia dell'arte, per poi interessarsi fondamentalmente al ruolo epistemico e tecnico della fotografia (Bredekamp, 2003). Inoltre, la consapevolezza della dimensione contestuale e culturale nell'interpretazione delle immagini, iniziata dagli autori della *Kunstwissenschaft* tra Ottocento e Novecento e continuata nell'odierna *Bildwissenschaft*, è fondamentale nel definire l'ambito dei *visual culture studies*. Per tali motivi le varie culture visuali hanno differenti declinazioni: lo sguardo in italiano, *le regard* per il francese, il *gaze* negli studi anglofoni, il *Blick* per la *Bildwissenschaft tedesca*: in tal modo, si intende sottolineare il condizionamento culturale sulla visione delle cose, la prospettiva che inquadra qualcosa di diverso a seconda della cultura dalla quale si guarda (Pinotti, Somaini, 2016).

È da tener presente che un'immagine è sempre un'interazione complessa tra visualità, tecnica, istituzioni, discorso, corpi e figuratività (Mitchell, 2017; Codeluppi, 2022), quindi bisogna considerare anche il ruolo che le immagini assumono. Ma è soprattutto alla luce di alcuni suggerimenti dai più recenti studi neuroscientifici, che è stato illustrato come sia più probabile che la sfera della visione si basi su una costruzione fondamentalmente top-down: sarebbe in realtà il cervello a costruire la realtà che trova conferma in ciò che viene visto con gli occhi (Calabrese, 2019; Codeluppi, 2022).

I due punti cardinali della cultura visuale sono senza dubbio l'immagine e la visione⁶, al fine di concepire la cultura non solo come il modo di vivere di un popolo, compresi la condivisione di significati, valori, e modi di elaborare un sentire collettivo (Pinotti, Somaini, 2016). È chiaro, dunque, come in questo campo non ci si limiti ad analizzare o criticare le immagini artistiche, ma si possa considerare qualsiasi immagine culturalmente rilevante, analizzandone le considerazioni tecniche e mediali, compresi manifesti politici, immagini naturali e reportage. Più complessa è la questione della visione, la quale viene studiata nelle sue diverse declinazioni e situazioni storiche, come qualcosa di non neutro, non meramente fisiologico, ma influenzato dal contesto spaziale-temporale e soprattutto dai dispositivi tecnici. In questo senso, si comprende come la cultura visuale consideri a tutto tondo: i modi di vedere, le modalità dello sguardo, l'estensione e le coordinate visive, l'attenzione visiva;

⁶ Una nota sulle diciture ambigue "immagini" e "visione": in questo ambito, è difficile riferirsi all'oggetto-immagine al singolare, in modo astratto o casuale; di fatto si parla quasi sempre di *immagini* da contestualizzare in un'esperienza storicamente e culturalmente condizionata. Stessa cosa per il termine visione, poiché nella cultura visuale non si parla di un vedere naturale, biologico o psicofisico, ma di una visione anche qui dettata da motivi storici e da un determinato sguardo prospettico su una data situazione (Pinotti, Somaini, 2016).

tutti questi fenomeni sono da intendere contempo tecnicamente e storicamente, e dunque culturalmente determinati, seguendo il paradigma della visione (Pinotti, Somaini, 2016).

Possiamo riassumere il cuore della questione con le parole di Pinotti:

Studiare la cultura visuale di un determinato contesto significa porre l'accento sulla dimensione culturale – e quindi costruita, artefatta, tecnicamente determinata, socialmente, ideologicamente, affettivamente situata, storicamente variabile – delle immagini e della visione, adottando un punto di vista che differisce pur senza sottovalutarne l'importanza, da quelle prospettive di ricerca che studiano immagini e visione in termini preculturali e sovrastorici (Pinotti, Somaini, 2016, p.45).

A cosa ci può servire scoprire la dimensione culturale della visualità? Innanzitutto, la sensibilità verso una nuova dimensione esperienziale-interpretativa delle immagini è funzionale alla natura del fare e del fruire delle immagini, in quanto capacità dell'uomo. Questo approccio metodologico poi si concentra sulla natura del fare (come produrre) e del fruire (volontariamente o meno) delle immagini, contrapponendosi a prospettive che cercano di identificare strutture universali dell'esperienza visiva. Invece di isolare o interpretare le immagini singolarmente, esse devono essere considerate in interazione con altre discipline al fine di raggiungere obiettivi e conoscenze più vaste, come vedremo si è verificato nella neuroestetica. (Pinotti, Lucignani, 2007; Pinotti, 2014). Non da ultimo, tali studi critici ci consentono una riflessione sui dispositivi e i media stessi, come in realtà i media ottici trasformarono radicalmente il campo del visibile; come muta anche il rapporto tra parola e immagine, e quali relazioni possibili ancora vi sono tra lettura e sguardo.

In relazione a ciò, per quanto concerne i dispositivi, emergerebbe anche un'analisi del ruolo delle tecnologie e dei dispositivi intesi come tutti quegli elementi che contribuiscono a contestualizzare un'immagine o anche un atto di visione all'interno di un determinato contesto storico e culturale. Recentemente, sul fronte tecnico, per alcuni motivi relativi alla rapida evoluzione tecnologica, si parla perlopiù di schermi, per riflettere sul ruolo delle materie e dei supporti che generano immagini, per poi poter rielaborare una genealogia delle sperimentazioni nella cultura visuale contemporanea che ha portato l'immagine stessa a modificarsi nel tempo (Pinotti, Somaini, 2016). È chiaro come tale discorso sia sempre in una posizione molto liminale tra gli studi sulla cultura visuale e la teoria dei media, le loro influenze e contaminazioni, per cui vengono inevitabilmente coinvolti anche i concetti di medium, intermedialità, transmedialità, rimediazione e rilocalizzazione. Tutto questo, a partire dalla fine degli anni Sessanta in poi, sembra aver sfumato i confini netti di quella rigida tassonomia di saperi che era sempre stata sostenuta soprattutto nelle discipline accademiche (ivi, 2016). Il vantaggio, da questo momento storico in poi, è che i media possono affiancarsi e mescolarsi gli uni con gli altri, intrecciando sia tecniche, che supporti; variano il loro

terreno d'azione; danno vita a nuove forme d'esperienza mediale e ad argomenti che ritornano come temi di interesse in nuovi ambiti di ricerca, come i new media. A questo proposito, un interessante spunto è ciò che viene definita *post-medium condition*, per la quale in campo artistico non vi sarebbe più un vincolo di utilizzo di un unico medium, ma si tende a sfruttare più media insieme al fine di esprimere le proprie idee ed il proprio immaginario nell'arte contemporanea; dove gli artisti possono combinare elementi provenienti da diverse discipline e mezzi per creare opere più complesse e concettuali (Krauss, 1999; Pinotti, Somaini 2016). Così facendo, nascono svariate correnti artistiche che utilizzano una varietà di mezzi e materiali per esprimere concetti artistici complessi, concentratesi in particolare in un periodo nella storia dell'arte in cui le distinzioni tradizionali tra i mezzi artistici (pittura, scultura, fotografia, video e cinema) diventano sempre più sfumate e interconnesse, per confluire in ciò che abbiamo definito intermedialità.

Un'altra questione pertinente alla contemporaneità della cultura visuale è la distinzione tra analogico e digitale, per cui la fotografia digitale avrebbe tratto spunto e beneficio dai cambiamenti apportati dapprima dalla fotografia analogica nella sfera del visuale (Pinotti, Somaini, 2016). Questo lungo dibattito si è fondato in realtà su elementi filosofici importanti, come la discussione sull'originalità dell'immagine analogica e la finzione (o inautenticità) dell'immagine digitale. Se teniamo in conto solamente il carattere costruito dell'evidenza, dell'oggettività, del realismo, non è corretto affermare che le immagini analogiche siano più o meno realistiche delle immagini digitali per una mera questione materialistica, di dispositivo o di chimica; anzi, le immagini digitali sono spesso più realistiche, a livello di resa ottica, rispetto a quelle analogiche (ivi, 2016). Però, come sostiene Codeluppi, il passaggio dall'immagine analogica all'immagine digitale ha naturalmente contribuito all'ampia diffusione della circolazione di immagini nella cultura sociale; tale immersione totale nella dimensione visiva complicherebbe il nostro atto di riconoscimento immediato delle immagini e rischia di sminuire l'importante ruolo sociale che attribuiamo alle nuove immagini digitali (Codeluppi, 2022). Inoltre, le cosiddette fotografie liquide (facilmente modificabili) suggerirebbero un senso di conforto e di distanza rispetto alle immutabili immagini analogiche; anche questo aspetto potrebbe contribuire a cambiare la percezione umana della realtà e del rapporto con le immagini (ivi, 2022). Infine, ricordiamo come la cultura visuale sia un campo di studi transdisciplinare, letteralmente un universo in espansione che tende a sconfinare in molteplici ambiti; ed in particolare, ci occuperemo ora di come la storia delle forme di esperienza sensibile ci conduce alla riflessione estetica e neuroestetica. Di fatto, a partire dai *visual studies* e dalla scienza delle immagini, dai loro strumenti e metodi di indagine, nel corso degli ultimi trent'anni, si sono delineate nuove sfide per l'estetica filosofica, che tiene conto degli impatti derivanti da molteplici discipline, quali psicologia, sociologia, storia dell'arte e teoria dei media, avendo trovato nell'immagine un punto di convergenza (Pinotti,

2014). Come abbiamo visto, già l'approccio della cultura visuale aveva evidenziato l'importanza del visivo sulla costruzione sociale dell'immagine, sull'utilizzo prioritario che operiamo delle pratiche visuali. Tutte queste cose però oggi sembrano essere avvalorate dalle scoperte neuroscientifiche che confermano il ruolo centrale dell'immagine nella produzione di conoscenza e costruzione della realtà, come inizialmente intuito dalla scienza delle immagini. Ma perché proprio l'immagine?

C'è una spiegazione dal fronte neuroscientifico almeno per due ragioni. I risultati di recenti test di *neuroimaging* rilevano concretamente che nella lettura di testi verbali sui media digitali vengono attivate le aree cerebrali visive, un fenomeno del tutto nuovo rispetto a dieci anni fa (Calabrese, Conti, Broglia, 2021). Molto è stato messo in discussione nell'ultimo secolo, quando a partire dall'ascesa dei media audiovisivi, la strada ha proseguito sempre di più verso l'intermedialità, lasciando un posto sempre più marginale alle parole. Di fatto dopo la svolta digitale del secondo Novecento, il famoso *digital turning point*, si sarebbe verificata una rivoluzione vera e propria, in quanto la nostra vita onlife (Floridi, 2014) ci impone di leggere e guardare costantemente, implicando una trasformazione nella lettura e dunque implicando processi cognitivi che fino ad ora non erano stati utilizzati (Calabrese, Conti, Broglia, 2021).

In sostanza, il digitale avrebbe trasformato l'atto innaturale per l'uomo della lettura in quello naturale del guardare; inoltre, ciò che Damasio ha definito *visual thinking*, la capacità di convertire le immagini in simboli iconici al pari delle parole, potrebbe allora essere qualcosa di appartenente all'uomo da molto prima dell'avvento del digitale? L'uomo pensa davvero per immagini? È questo che le neuroscienze indagano a proposito di visualità (ivi, 2021). Questo significherebbe che inizia ad emergere un canale preferenziale per le immagini, in virtù della loro immediatezza ed analogia di queste ultime con la realtà, contro l'astrazione e la complessità delle parole (Calabrese, 2019). Le immagini infatti avrebbero una capacità evocativa maggiore ed uno spazio di memoria riservato in ciò che viene chiamato "cervello visivo": un cervello che nell'urgenza e nell'immediatezza dell'esperienza prende per vero ciò che vede, che può verificare alla vista (Lucignani, Pinotti, 2007). Vale a dire che, se da un lato il linguaggio e le parole richiedono tempo di interpretazione e comprensione, ma in qualche modo riusciamo ad accorgerci se ciò che producono è falso o non ci piace, le immagini sono immediate, potenti, e perciò il nostro cervello cade nell'inganno di prendere per vero ciò che vede (ibidem, 2007; Pinotti 2014).

A dimostrazione di ciò sintetizziamo alcuni interessanti contributi che provengono anche dal particolare ambito della neuroestetica. Siamo nel campo in evoluzione delle neuroscienze, il quale si occupa principalmente di indagare e spiegare il funzionamento dei meccanismi cerebrali, e che ha integrato le conoscenze provenienti dal sapere umanistico con metodi e nozioni scientificamente validate.

L'estetica filosofica segue fondamentalmente tre paradigmi: i) è una disciplina che si occupa della sensibilità rispetto a corpi che percepiscono ed oggetti che vengono percepiti, dunque l'indagine intorno alla conoscenza sensibile; ii) il suo scopo non è comprendere come noi umani percepiamo (oggetto delle scienze cognitive), ma di spiegare il senso dell'esperienza sensibile e particolare dell'arte; iii) poiché l'oggetto artistico è un oggetto estetico (ad esempio: una poesia si ascolta, un video si guarda ed ascolta, un dipinto si vede) bisogna riflettere sullo stato dell'arte, sulle implicazioni e significazioni, concentrandosi sulle sfide dell'arte quando incontra le innovazioni tecnologiche, che danno vita a nuove forme artistiche (Lucignani, Pinotti, 2007). Si è proposto quindi anche il termine più generico neurofilosofia (Churchland, 1986, 2002), che conterrebbe al suo interno altri sottodomini: neuroestetica, neuroetica, neurofenomenologia (Illes, 2006; Cappuccio, 2006).

La neuroestetica invece trae spunto in particolare dal terzo paradigma, ma si preoccupa perlopiù di che cosa accade a noi e al nostro cervello quando facciamo esperienza di un'opera d'arte. Infatti, che cosa succede quando ne siamo produttori? Come può un'immagine, una scultura, un'opera d'arte (in particolar modo nelle arti visive) impegnare il corpo e il cervello, e quali sono le risposte emotive che possono seguirne? Tali riflessioni nascono agli inizi degli anni Novanta, quando lo studio *The neurology of Kinetic art* di Semir Zeki e Matthew Lamb comparve sulla rivista *Brain*. Fu uno studio avanguardista in questo campo ed un primo approccio allo studio dell'interazione tra arte, mente e percezione, in cui i due studiosi indagarono le risposte emotive e cognitive dell'arte cinetica, in quanto tale disciplina coinvolgeva direttamente lo spettatore (Zeki, Lamb, 1994). Il loro fulcro d'interesse risiede nelle indagini dell'esperienza visiva, concentrandosi soprattutto sulla percezione delle immagini artistiche, una tematica che ha recentemente guadagnato terreno all'interno del contesto neuroscientifico (Pinotti, Somaini, 2016).

Per comprendere il nesso tra opera d'arte, coinvolgimento psicofisico ed emotivo è necessario però ripartire dalla scoperta dell'empatia, molto diffusa nella teoria dell'arte (soprattutto tedesca) della seconda metà del XIX secolo, ma recentemente tornata in auge ed approfondita grazie alla scoperta dei neuroni specchio (Rizzolatti, Sinigaglia, 2006).

Il neuroscienziato Antonio Damasio è noto per le sue teorie sul rapporto tra cervello, mente ed emozioni, sostenendo due tesi di fondo. La prima è lo studio per cui ambiva ad identificare il compito reale del cervello e i suoi obiettivi reali: sembrerebbe che il cervello sia nato per fornire una "mappatura interna" all'individuo, posto che la rappresentazione delle condizioni ambientali include anche l'osservazione dei comportamenti di altri organismi. Infatti non è possibile ignorare il contesto, trascurandolo, o ignorare i processi inconsci e le emozioni generate da questo connubio (Damasio, 2018; Calabrese, 2019). A proposito di questo, di recente è stato scoperto nell'essere umano un meccanismo specchio relativo non solo alle azioni, bensì alle emozioni con particolare riferimento

alle emozioni primarie: paura, dolore, disgusto (Lucignani, Pinotti, 2007). Dunque come per le azioni, così per le emozioni il nostro cervello sarebbe in grado di mappare la scena osservata, sulla base di un repertorio precostituito secondo proprie potenzialità: nel primo caso sono stati scoperti neuroni per quanto riguarda gli atti motori, nel secondo caso si tratta di reazioni viscero-motorie (Rizzolatti, Sinigaglia, 2006; Damasio 2018). In questo modo, possiamo immaginare come dentro di noi possa avvenire una ricreazione artistica anche quando guardiamo un'opera d'arte (Lucignani, Pinotti, 2007). L'osservatore, infatti, non rimane passivo di fronte al dipinto, ma interagisce con esso, proiettando il proprio stato emotivo e focalizzando l'attenzione su specifiche parti dell'opera e attribuendo stati mentali e intenzioni ai personaggi rappresentati (Changeux, 1994; Freedberg, 2004). Tale dinamica costituisce uno dei principali punti di interesse per la neuroestetica, per cui, tramite i canali della corteccia visuo-motoria, non si è mai davvero degli spettatori passivi della scena circostante (Lucignani, Pinotti, 2007). Ed in questo caso alcuni meccanismi cerebrali (sempre come i neuroni specchio) consentirebbero di gettare luce sulle basi biologiche della ricreazione che lega il fruitore all'opera d'arte; parimenti possiamo fare riferimento anche a processi cognitivi più elevati, come la *Theory of Mind*, anche detta mentalizzazione o la capacità di attribuzione di stati mentali ad altri individui, reali o fittizi che siano, che potrebbero spiegare le risposte emotive all'arte (Freedberg, 2004). La seconda tesi di Damasio riguarda la più nota teoria dell'empatia: questa facoltà sarebbe determinata da reazioni meno cognitive e più inconsce, determinata da una forma particolarmente evidente della rappresentazione di azioni, fino al singolo elemento neuronale. Su questa scia di ricerca, anche recentemente, sono stati condotti studi sull'aspetto cognitivo delle risposte emotive, per comprendere come e se le emozioni abbiano origine in specifiche aree cerebrali, e se possono in qualche modo avere percorsi e connessioni automatiche.

Quello che diventa un argomento d'interesse in neuroestetica è indagare come le immagini stimolano le emozioni; infatti sono stati condotti studi sull'aspetto cognitivo delle risposte emotive alle immagini utilizzando metodologie come la risonanza magnetica funzionale (fMRI) e la tomografia a emissione di positroni (PET) per misurare il flusso sanguigno cerebrale in risposta a stimoli visivi, uditivi e olfattivi. In particolare, l'amigdala ha assunto un ruolo fondamentale nelle risposte emotive (Freedberg, 2004).

Un'altra teoria fondamentale è denominata "circuitto come-se" (*as if loop*), funzionale per spiegare il coinvolgimento fisico con le immagini e il meccanismo dell'empatia. In questo caso, Damasio sostiene l'impossibilità di separare l'emozione (astratta, interna) dal corpo (materiale, esterno): mettere in correlazione questi due fattori significa dimostrare che esistono dei meccanismi fisici, innati, probabilmente comuni e psicofisiologici per cui riusciamo a provare delle emozioni forti, al punto di entrare in empatia anche con qualcosa di astratto come un'opera d'arte. Per spiegare

ciò, egli teorizza l'*as if loop*, a partire da mappe cerebrali misurate in fMRI dove alcune queste parti del cervello si accendono in risposta ad una varietà di situazioni emotive o piacevoli; in ogni caso il cervello simula la percezione del corpo o una sua immagine in *body maps*, mappe corporee che imitano ciò che avviene nella rappresentazione osservate, e sono in grado di modificarsi quando la corteccia prefrontale manda dei segnali alle regioni somatosensitive (Freedberg, 2004). Anche quella teorizzata da Damasio è una simulazione di ciò che vede o percepisce, che darebbe luogo grazie alla capacità cerebrale di realizzare una mappa integrata degli stati corporei (Damasio, 2003; Freedberg, 2004). Il principio segue quello che condusse anche Rizzolatti alla scoperta dei neuroni specchio: una serie di neuroni visuomotori, nell'area rostrale della corteccia centrale (prima osservata nei macachi e poi riscontrata nell'uomo). Queste si attivano sia nell'osservazione che nell'esecuzione di un'azione specifica, infatti sono privilegiate tutte quelle azioni orientate a uno scopo che attiverebbero proprio le stesse parti della rete neurale nella corteccia premotrice, che è attiva durante la fase di esecuzione (Rizzolatti, Sinigaglia 2006). In sintesi, anche se l'azione osservata non viene riprodotta apertamente o volontariamente, si attiva in noi la stessa parte della nostra corteccia premotrice, "come se" stessimo eseguendo proprio l'azione o l'emozione che stiamo osservando. Questo è il principio neuroscientifico dell'empatia, che segue una modalità di simulazione che avviene realmente, fisicamente e biologicamente nel nostro cervello (Damasio, 1994; Lucignani, Pinotti, 2007).

Un altro caso meritevole di attenzione è il concetto di "ambiguità" dell'immagine, delineato da Zeki nell'articolo *The neurology of ambiguity* (2004). Con il termine "ambiguità" egli intende quasi letteralmente la facoltà dell'incertezza, ovvero dell'avere una posizione non chiara per averne un ritorno vantaggioso. Ma in che senso si può utilizzare questa nozione in ambito neurobiologico ed artistico? Si può considerare l'ambiguità come una qualità presente anche nella produzione artistica, che anzi può aumentarne il valore estetico ed artistico di un'opera (Lucignani, Pinotti, 2007), ma esistono delle basi biologiche dell'ambiguità, se la relazioniamo al cervello visivo e in tutta l'arte visiva. Bisogna partire dal presupposto che il cervello non elabora in modo passivo degli eventi, anche quelli a cui ci sembra di prestare meno attenzione e che la stessa cosa possa valere per le immagini, le parole. Similarmente, la percezione è qualcosa che manda continuamente segnali cerebrali, registrando in background anche cose apparentemente insignificanti; dunque abbiamo già due tipologie di partecipazioni attive (vista e percezione) che tendiamo a dare per scontate (Zeki, 2004). Il cervello dunque costruisce ciò che vediamo, legge ciò che già sappiamo, vede ciò che in qualche modo vogliamo vedere (Zeki, 2004; Calabrese, 2019). Secondariamente, le immagini rispondono a quelle leggi che regolano le operazioni sul cervello – come il fatto che noi categorizziamo le emozioni di base attraverso le espressioni facciali, quindi è l'immagine del volto ad essere associata

all'emozione (Calabrese, 2019) – per cui le immagini si prestano bene alla qualità dell'ambiguità, in quanto non dotate di un senso predeterminato, bensì possono in qualche modo fungere da modello per determinate operazioni da compiere a livello cerebrale. Inoltre, Zeki illustra come possano esistere diversi livelli ambiguità, che rappresentano diverse possibilità di interpretazione, tutte ugualmente plausibili dal momento che non vi è un'unica verità; questi “livelli” sarebbero determinati da funzioni sia fisiologiche che neurologiche del cervello (Zeki, 1999, 2004).

Nel tentativo di dare un senso al mondo, il cervello lavora in maniera separata elaborazione e percezione, valutando contemporaneamente più possibilità (ambigue), per poi considerarle tutte allo stesso modo. È così che il funzionamento del cervello visivo segue un modello specifico: la prima parte dello stimolo visivo proveniente dalla retina viene trasmessa alla corteccia visiva primaria (V1). Successivamente, i segnali relativi ai differenti attributi vengono indirizzati verso compartimenti specializzati all'interno delle aree adiacenti, ossia le varie regioni visive (da V1 a V5). All'interno del cervello, sono presenti numerose aree visive, volendo considerarle numerosi “livelli” che ricevono input diretti o indiretti dall'area V1. Tali aree visive, che sono state individuate, tramite esperimenti di imaging cerebrale, manifestano differenti tempi di elaborazione dei segnali visivi (Moutouissis, Zeki, 2002). E dal momento che il cervello costruisce ciò che percepisce, ciò significa che abbiamo livelli diversi e diverse possibilità di interpretazione della realtà (Calabrese, 2019).

Questa è una rivoluzione in senso filosofico, neuroestetico, artistico e letterario, poiché in passato l'azione del vedere e la percezione erano direttamente collegate al nesso occhio-cervello, come in un unico canale interpretativo. In più, queste due azioni e funzioni erano state categoricamente divise, sostenendo che un centro di elaborazione fosse nettamente differente da un centro percettivo. Oggi sappiamo che non è propriamente così: infatti i risultati di analisi fisiologiche e di esperimenti di imaging mostrano che in molti casi relativi alla percezione di figure con un contenuto semantico, i centri di elaborazione corrispondono ai centri percettivi (Lucignani, Pinotti, 2007). Se consideriamo l'arte come un'estensione delle funzioni cerebrali, possiamo connettere i meccanismi utilizzati per la costruzione del mondo sono gli stessi che usiamo per interpretare le produzioni artistiche. Ecco, allora, che la combinazione tra i recenti studi di cultura visuale e media visuali, sulla sfera emotiva e cognitiva, sull'arte stessa in quanto stimolo a ricercare nuovi punti di partenza per la ricerca, fino ad arrivare agli studi di semiotica e neuroscienze, ci portano oggi a vedere un reale primato del linguaggio iconico sul linguaggio verbale, mai insostituibile (Calabrese, 2019).

Fin qui, abbiamo messo insieme alcuni pezzi sull'evoluzione del visuale, alcune dinamiche più storiche, altre più tecniche; il ruolo delle immagini e appunto il rapporto con la parola. Per tornare, invece, al nostro ambito di interesse letterario, quali sono le dinamiche che si sviluppano nel contesto della letteratura? Non possiamo ignorare le tendenze, le trasformazioni e gli influssi che provengono

da tutti questi campi di studio e ambiti di interesse differenti. Di fatto, una prima conseguenza a ciò è l'ibridazione dei generi letterari: abbiamo visto nei primi capitoli la genesi del crossover ma, andando ancora più nello specifico, altri generi nascono, come il tragicomico, il grottesco, il *period drama*, per indebolire il rigore classificatorio della parola e per ridarle ambiguità, la stessa di cui le immagini facevano tesoro, e di cui abbiamo visto come Zeki difende fortemente il valore (Zeki, Lamb, 1994). Dopo non molto, con il verificarsi della rivoluzione digitale, che sembra confermare tutto ciò, la comunicazione *web oriented* ci dà molto di più, poiché ogni linguaggio viene trasformato in un iconotesto, visibile, leggibile. Tutto si può leggere e guardare nel *web*, e sebbene non vi sia un predominio dichiarato di un codice sull'altro nei loro usi, è ormai chiaro quanto il visivo abbia una priorità percettiva, artistica ed attentiva rispetto alle parole, per cui le immagini si leggono come testi e questi ultimi si vedono come immagini (Calabrese, 2019; Punday, 2011).

Come è stato fin qui argomentato, il postulato che nasce dall'intersezione dei *visual studies* e delle neuroscienze, che sostengono l'affermazione della mente sull'occhio, sarebbe il seguente: noi vediamo prima di tutto grazie al cervello e alla corteccia visuo-motoria, i quali percepiscono e riuniscono i segmenti, i segni della realtà, unificandoli solo dopo in un'immagine totale e coerente (Calabrese, 2019). Benché il linguaggio verbale sia stato un punto di inizio e di sviluppo sia per la comunicazione che per la cognizione, è evidente che qualcosa sia cambiato. Così, è anche da questa alleanza che nasce il successo dei *picturebook* e dei *graphic novels*. La questione su come si siano sviluppati i romanzi grafici, la loro morfologia ed il loro interesse e successo anche in ambito accademico sarà argomento del prossimo capitolo.

Capitolo 2. Il graphic novel

2.1 Fumetto VS graphic novel

Nella letteratura contemporanea i generi crossover e l'intermedialità sono divenuti formati ed esperienze essenziali, per una pluralità di ragioni sociologiche, stilistiche e narrative, dove, a caratterizzare questi generi ibridi, è l'abbinamento e la confluenza di due o più codici linguistici in un unico prodotto (Conti, 2023). Questa evoluzione sia nei generi particolari che nella letteratura di consumo in generale, rimanda nello specifico ad un ulteriore oggetto di studio: i prodotti letterari verbo-visivi, ovvero i fumetti e i *graphic novels*, su cui ora è opportuno focalizzarsi, poiché si presentano come strumenti privilegiati e degni di attenzione per almeno tre ragioni: innanzitutto perché la loro fruizione sembrerebbe favorire lo sviluppo di processi empatici; la loro versatilità li rende pratici nel prestarsi a narrazioni di più temi, argomenti e generi letterari; proprio per questo si prestano, come già avviene da molti anni nella letteratura, allo sviluppo e diffusione della Graphic Medicine (medicina grafica), vale a dire alla trattazione di temi ed argomenti che vanno ben oltre la sfera artistica, ludica o didattica.

Prima di addentrarci nel presente delle narrazioni grafiche, però, sarà utile ripercorrere una breve disamina del suo antecedente storico e stilistico: il fumetto. Il dibattito per attribuire al fumetto una propria dignità ed autonomia all'interno della sfera artistica è stato non poco controverso ed altrettanto lungo. Ad oggi, con ancora qualche scetticismo da parte degli outsider, possiamo considerarlo a tutti gli effetti una forma artistica, ma il processo evolutivo storico-artistico che è avvenuto prima di arrivare a questo punto è assolutamente degno di nota (Andreani, 2014; Calabrese, 2017).

Spesso i termini “fumetto” e “*graphic novel*” sono utilizzati come sinonimi, ignorando però alcune differenze storiche, formali, culturali. È utile considerare dapprima quali possono essere state le ragioni storiche, in base alle quali dalla tradizione dei fumetti e dei *comic books* nascerà poi la sua forma più nobilitante, il *graphic novel* o romanzo grafico, che pur rispettandone la tradizione e la tecnica, sarà un prodotto del tutto nuovo rispetto al suo antecedente (Calabrese, 2017), e che vedrà un successo e un potenziale tuttora in esplorazione ed in espansione nel panorama artistico.

Per tali ragioni è importante “capire il fumetto”, come già evidenziato nel 1992 dall'artista Scott McCloud nel suo encomiabile saggio a fumetti, e ripercorrere una storicizzazione di questo straordinario strumento e medium innovativo su moltissimi fronti. In principio, a Will Eisner (1917-2005) è stata attribuita una prima definizione di fumetto, avendo egli proposto l'espressione “arte sequenziale”, intendendo che due figure se prese individualmente sono “solo figure”, perché non sono in relazione tra loro, ma se invece fanno parte di una sequenza precisa, quelle stesse figure assumono

un significato che trasforma la serie di disegni presentati in “qualcosa” di più di una serie organizzata. Questa definizione è però deficitaria rispetto allo stile, alla qualità e ai soggetti del fumetto, e a tal proposito interviene Scott McCloud con una definizione quasi universalmente riconosciuta e completa per la parola “fumetto”, indicandolo come: “la giustapposizione di immagini pittoriche in sequenza deliberata, destinate a comunicare informazioni e/o a produrre una risposta estetica nel lettore” (McCloud, 1992). È importante il concetto di “giustapposizione” poiché è ciò che ci rende possibile discriminare il fumetto dall’animazione, dal film, dal movimento, perché l’affiancamento, cioè l’adiacenza di due immagini, collocate in uno spazio e in un tempo ben precisi, consente a tutto il processo creativo di attuarsi. Dopodiché, il fumetto si distingue dal romanzo per il suo linguaggio grafico, capace di definire una grammatica propria e di adattarsi a vari generi narrativi (Versaci, 2007).

Il fumetto è un linguaggio narrativo completo che condivide alcune caratteristiche con altri media quali cinema, teatro, letteratura, ma ha spesso subito sottovalutazioni da parte della cultura accademica ed erudita (Andreani, 2014). Nonostante venga percepito come linguaggio giovanile recente, in realtà si può risalire addirittura alle pitture rupestri per parlare della storia del fumetto. Infatti, lo storytelling attraverso le immagini esiste da prima della preistoria, e prima della diffusione della letteratura popolare alla fine del XIX secolo, le immagini furono il modo privilegiato di trasmettersi informazioni, subendo in quello stesso periodo un capovolgimento nell’attribuzione di un valore inferiore alle immagini rispetto alle parole, una diatriba che durerà a lungo, almeno fino all’affermazione del romanzo moderno (Versaci, 2007).

Nei fatti, l’immagine come forma artistica non nasce, naturalmente, nel tardo Novecento, con lo svilupparsi delle *comics strips* sui quotidiani americani, ma ha molti secoli e molte sono state le interpretazioni storiche per risalire all’origine della narrazione grafica. I fumetti sono associati alla tradizione americana perché il fumetto apparve negli USA nel 1934, con la realizzazione di *Famous Funnies #1*; dopodiché i fumetti furono un prodotto dei giornali che furono ristampati in forma di libretti rilegati, che riprendevano le strisce fumettistiche che apparivano sui giornali (Goulart, 2001; Versaci, 2007). Si direbbe che anche i geroglifici egiziani siano in qualche modo antenati dei fumetti (o meglio, delle vignette, in gergo), ma non sono considerabili come sequenze vere e proprie, bensì si tratta di raggruppamenti di storie verticali che condividono un unico soggetto o tema; essi infatti, non erano né immagini né parole, ma rappresentavano suoni, simili alle lettere del nostro alfabeto. Per connotare il fumetto, è dunque importante focalizzare la parola figura e discernere da cosa può esserlo o meno (McCloud, 1992).

Successivamente, la scoperta del “Codice Messicano”, un manoscritto illustrato precolombiano, scoperto solo nel 1519, che racconta le gesta di un eroe militare, Artiglio di Tigre,

ambientato nel 1049; o anche il più noto Arazzo di Bayeux ritrovato in Francia, risalente all'XI secolo, che consiste in una narrazione lunga ben settanta metri, che racconta della conquista normanna dell'Inghilterra dal 1066 in poi; perciò tutti questi esempi danno prova delle profonde radici dell'illustrazione come mezzo espressivo. L'ultima in particolare fu una delle prime opere pensate per essere lette da sinistra a destra, raccontando degli eventi in ordine cronologico e sequenziale, sebbene non sia presente una precisa suddivisione in vignette, ma delle divisioni di scene a livello tematico, che si vedono chiaramente mutare insieme al soggetto (ivi, 1992).

La stampa fu un evento rivoluzionario in molti sensi, e lo sarà anche in questo caso per la storia del fumetto, perché da allora in poi molte opere e forme artistiche furono rese disponibili al "popolo", alla maggioranza delle persone, e non più riservate a pochi eletti. Nell'età moderna infatti fu importante la storia per immagini di Higarth (1731) che realizzò una serie in sei incisioni intitolate "La carriera di una cortigiana", in cui emerge il ruolo del pannello; infatti le sue storie vennero messe in mostra come serie di dipinti, e vendute come incisioni, ma l'aspetto saliente fu proprio l'essere progettati per essere visionati l'uno accanto all'altro, e cioè in sequenza. Successivamente Töpffer, spesso considerato il padre del fumetto moderno, dal 1830 realizzò storie satiriche con cartoni e contorni delle vignette, creando la prima combinazione interdipendente di parole e immagini in Europa (McCloud, 1992). Infine, si può accennare anche alla lunga tradizione giapponese, in cui il fumetto si pone come un'arte antichissima e dalla storia altrettanto densa. Infatti, sebbene erroneamente si attribuisca al fumetto il primato di medium Occidentale, sarebbe anche da sottolineare come in realtà esso sia un primato nella cultura Orientale, anche qui diffusasi dagli anni Cinquanta in poi (Calabrese, 2017), fatta di una narrazione per immagini realistica, seria, diretta, densa di effetti particolari come la mascheratura, così come di generi specifici dedicati ad ogni categoria, come ad esempio il *gegika*, il *soho*, lo *shonen* ed il *sutori manga*. È doveroso sottolineare che proprio il Giappone vanta ancora ad oggi il mercato del fumetto più grande del mondo, per quantità di titoli ed offerta di mercato (Andreani, Spinazzola, 2012; Calabrese, 2017), sebbene spicchino nomi autorevoli quali Tezuka Osamu, Hayao Miyazaki, Akira Toriyama (Andreani, 2014). Tornando alla fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento, alcuni vignettisti iniziarono a pubblicare strisce sui quotidiani della domenica, primi tra tutti Richard Felton e Winsor McCay. Sin da subito si intuì come questo potesse essere un grandioso strumento per la cultura di massa e la *pop culture*, e di fatto un grande contrassegno del Novecento, seguendo pedissequamente la storia americana (Calabrese, 2017). Estendendo sempre di più le *strips* e riempiendo le pagine dei quotidiani, cominciano ad emergere veri e propri *comic books* autonomi, che sanciscono la nascita dei fumetti come libri: le strisce prese da singole pagine vengono ristampate, e gli editori comprendono che i fumetti sono un nuovo prodotto. È da specificare che con il termine *book* non è corretto intendere

propriamente “libro”, ma come suggerisce Andrea Tosti, sarebbe meglio attribuirgli il senso corretto di albo (o albetto o fascicolo) di fumetti, vista la composizione cartacea, la struttura ed il formato (Tosti, 2016). È sempre all’altezza di questo periodo che nascono anche i grandi protagonisti: eroi e supereroi, come *Doc Savage* (1933), *Superman* (1938), *Wonder Woman* (1941), *Spider-Man* (1962), *Conan il Barbaro* (1970); o come *Tarzan* (1912) e *Flash Gordon* che sono caratterizzati da storie più lunghe e caricature grottesche (Andreani, 2014).

Tra gli anni Trenta e Quaranta, quindi, almeno nella cultura popolare il fumetto ebbe una grande fortuna, raggiunse tanti lettori e vide la profusione di moltissimi personaggi e archi narrativi medio-lunghi, verso il concetto di serialità e continuità, vista la presenza di un medesimo *character* (ivi, 2014). In particolare con *Action Comics* del 1938 che lancia *Superman* si consolida il fumetto come formato indipendente e di successo, inteso definitivamente come *comic book* e non come appendice di altre riviste o quotidiani. Le serie americane importate in Europa invece altereranno un po’ il concetto di fumetto “infantile ed educativo”, ad esempio con la rivista *L’avventuroso* in Italia (1943) e *Journal de Mickey* in Francia, ma che allo stesso tempo apportano un significativo cambiamento nel modo di raccontare: l’inedito, il ritmico, il visivo (Versaci, 2007).

Dopo la guerra il fumetto diventa più critico e meno idealizzato, influenzato dai cambiamenti sociali e dalle nuove tecniche narrative. Di pari passo all’evoluzione tecnica vediamo anche quella storica: infatti la fine della Seconda guerra mondiale porta decisamente ad una visione più oggettivata della realtà, meno illusoria, più critica, destabilizzando le certezze promulgate dalle ideologie totalitarie, come si vedrà nel capolavoro di Spiegelman, *Maus* (1986). In questo contesto, e per un lungo periodo ancora, il fumetto rimane legato ad un’idea sociale di mezzo pedagogico o di fruizione giovanile, seriale, di intrattenimento, anche se ormai nei contenuti cambiato, è più sofisticato e si avvicina a voler raccontare con i suoi mezzi la vita quotidiana (Versaci, 2007).

La produzione statunitense inizia poi una lunga parabola il cui obiettivo è standardizzarsi commercialmente, e di fatto in pochi anni diviene un ulteriore simbolo della potenza culturale degli Stati Uniti (Andreani, 2014). La fase aurea del fumetto termina quindi negli anni Cinquanta, con l’inizio della Guerra Fredda. Eppure, paradossalmente, in questo momento sembra esserci anche una forte opposizione al fumetto, stigmatizzato come strumento di corruzione dei costumi morali, per la sua “rozzezza culturale”, destinato a livelli di alfabetizzazione bassi, non più accettabili nelle società occidentali ad alto tasso di culturalizzazione (Calabrese, 2017). La vera caratteristica e colonna portante del successo del fumetto, in questo momento, è la presenza di un personaggio protagonista fisso, attorno al quale ruotano le storie, le quali non hanno necessariamente trame prolisse, bensì sono caratterizzate da una serializzazione, seguendo una pubblicazione a puntate (già presente dal *feuilleton* francese) su quotidiani o settimanali, di cui le istituzioni sono già le grandi case editrici

DC Comics e *Marvel*, editori tradizionali di fumetti e supereroi proprio a partire da questo momento (ivi, 2017). Se prima del fumetto l'unico genere in cui era presente un protagonista fisso era il genere epico, verrebbe da chiedersi come mai nei fumetti questa ricorrenza viene vista in maniera negativa: la ragione potrebbe risiedere in una percezione negativa diffusa del fumetto, dove la ripetitività e la serializzazione non sono meccanismi positivi che creano continuità, ma sono gli antipodi del romanzo contemporaneo, che racchiude narrazioni autoconclusive (Andreani, 2014). Fortunatamente anche questa tendenza cambierà, e vedremo l'evolversi anche del supereroe protagonista come un parallelo dell'eroe epico o come una sua versione moderna.

È dunque alla fine del XIX secolo che il fumetto si diffonde come mezzo di comunicazione di massa attraverso i giornali, diventando un'industria culturale in un periodo di forte crisi economica globale, dove il successo popolare si deve anche ad un suo costo inferiore rispetto agli altri media, quali il cinema e i romanzi (ivi, 2014). Qui inizia anche il dibattito sul fumetto da parte del pubblico e dagli *insider* del settore: già in questo periodo seminale di inizio Novecento, ampi settori della pedagogia e del giornalismo avevano preso a denigrare i fumetti come un "veicolo narrativo di infimo livello", nocivo all'alfabetizzazione e allo sviluppo cognitivo dei bambini. Ciò sarebbe stato mosso dalla rappresentazione iconica, dalla centralità delle figure, che riducevano il linguaggio verbale in frammenti (Versaci, 2007). Il discorso infamante sui fumetti era in realtà duplice: non solo essi erano associati a narrazioni per bambini, ma oltretutto erano dannosi per i bambini stessi perché non favorivano davvero lo sviluppo né le capacità cognitive. Diversi studi si impegnarono a dimostrare ciò (North, 1940; Nyberg, 1949; Wertham, 1954), dove più di tutto a contribuire al "massacro della cultura degli innocenti" (North, 1940) era più che altro l'aspetto visivo della narrazione, che distoglieva l'attenzione dalle parole, per cui la reputazione negativa del fumetto, definito "un veleno mentale per i giovani" (Nyberg, 1949), derivava dall'accusa di impoverire il linguaggio e di conseguenza di impattare negativamente dapprima sulla letteratura e poi sulla cultura giovanile in generale. Ci si iniziò a chiedere allora (perpetrando il quesito ancora a lungo), perché mai un adulto dovrebbe leggere narrazioni per bambini, presupponendo per opinione comune che i fumetti fossero un medium per bambini che può solo banalizzare le questioni importanti. Paradossalmente, però, gli anni d'oro del fumetto furono dagli anni Quaranta agli anni Sessanta, ed erano perpetrati da ciò che Versaci chiama la "cultura escapista" (Versaci, 2007, p.2).

L'escapismo ha a che fare con il nostro coinvolgimento nel testo: non è un obiettivo della narrazione in sé, e non è necessariamente qualcosa di negativo, come a lungo è stato connotato. Invece, la percezione dominante era che determinate narrazioni, specialmente quelle i cui mondi erano solitamente associate con i fumetti, dove comparivano supereroi, supereroi, animali parlanti,

spedizioni spaziali, luoghi fantastici, suggerissero di rifuggire in luoghi distanti dal nostro tempo e spazio, per così dire “spegnere la mente” (ivi, 2007, p.3).

Perciò, dal momento che la letteratura “alta” doveva indurre alla riflessione profonda e alla trattazione di temi da adulti, il fumetto e l’escapismo erano necessariamente equivalenti ad essere nemici della letteratura, e di conseguenza associati al massimo alla letteratura infantile. Ma da un certo punto di vista tutta l’arte e tutto l’intrattenimento sono di per sé intrise di escapismo.

Abbiamo trattato ampiamente questa discussione a proposito del *crossover adult-to-child* (Beckett, 2008; Falconer 2009); oggi sappiamo che si chiama così questa tendenza e che non ha una connotazione negativa e che in fondo non è affatto da biasimare un adulto che legge fumetti, ma questa concezione negativa era pur sempre appartenente al mondo dei trent’anni precedenti alla nascita del web (Versaci, 2007). In sostanza, secondo Versaci invece i fumetti non sarebbero un prodotto *mindless*, che incentiva ad allontanarsi dalla realtà e dalle proprie responsabilità, ma una *mindful form* di intrattenimento e dunque a favore dell’escapismo, che induce cioè ad impegnarsi più a fondo nella comprensione di un linguaggio unico: il linguaggio grafico (ivi, p.6). Questa è la vera chiave ed il segreto contenuto nei fumetti, che ci invita ad entrare in mondi differenti, ovvero il linguaggio grafico quale mezzo artistico che ci consente molta più libertà rispetto al linguaggio verbale. Benché questa non sia stata una considerazione immediata, è indubbiamente un punto di svolta rivoluzionario, relativamente recente. Continuando nella storia dell’evoluzione del fumetto, secondo Pustz (1999) i lettori di fumetti sono in realtà una grande comunità, produttiva ma marginalizzata, e quest’ultima connotazione negativa deriverebbe dal fatto che molti americani vedono il fumetto con disprezzo, specialmente quando sono letti da adulti (Pustz in Versaci, 2007, p.2). Così si iniziò a pensare a come poter modificare questa percezione del fumetto, ovvero se la classica tavola domenicale che si rivolgeva ai bambini, la striscia giornaliera, inizialmente autoconclusiva, doveva trattare temi quotidiani per adulti e evolvere verso narrazioni epiche (Andreani, 2014).

Ancora nei primi decenni del Novecento, era comune reputare il linguaggio figurativo come qualcosa fatto di segni primitivi, identici alla realtà, grossolani, mentre il linguaggio verbale vantava una superiorità poiché fatto di segni buoni, analitici, profondi e convenzionali, che descrivevano meglio la complessa realtà storica. Questa ostilità, ed in qualche modo un suo retaggio, segneranno in maniera quasi permanente il destino dell’immagine (Calabrese, 2017).

Proseguendo fino alla metà degli anni Cinquanta, si cercò spesso di mettere un vero e proprio freno ai fumetti in maniera formale, in particolare con la nascita del Comics Code (1954), che avrebbe regolamentato molto del fumetto statunitense e al quale tutti gli editori erano tenuti a conformarsi.

Dopo non molto gli editori stessi crearono la *Comics Magazine Association of America* (CMAA), la cui missione era implementare il Comics Code in maniera più restrittiva, il codice più a livello di intrattenimento mediatico che fosse mai stato creato, ma che aveva il “vantaggio” di essere promulgato da loro stessi e non da un’ autorità esterna come la CCA (Comics Code Authority, 1954). La sua divulgazione si rivelò presto un chiaro tentativo di emarginazione dell’ arte del fumetto, in quanto proibiva la rappresentazione di violenza, incluso sangue e sessualità, e prescriveva inoltre il fermo rispetto delle autorità, che i buoni dovessero sempre vincere, e censurava la promozione o rappresentazione di prodotti dannosi come alcool, tabacco e armi (Andreani, 2014).

Questa visione negativa del fumetto prese una piega sociologica quando i fumetti furono accusati di essere la prima causa di delinquenza giovanile. Uno dei pionieri contro questa causa fu lo psicologo Fredric Wertham, che nel 1953 pubblicò *Seduction of the Innocent*, un saggio piuttosto aneddotico ma basato su evidenza, in cui si analizzava l’ impatto dei fumetti sullo sviluppo cognitivo dei bambini tramite interviste ai pazienti, giungendo a drammatiche conclusioni al limite della corruzione dei giovani verso la strada della violenza, della delinquenza e dell’ omosessualità (Versaci, 2007). Sostanzialmente già dagli intenti del libro si intendeva dimostrare che i fumetti causavano la delinquenza perché i ragazzi carcerati li leggevano; così l’ anno successivo fu davvero indagata sperimentalmente la questione sugli effetti negativi del fumetto sui bambini. Il *Comics Code* prevedeva tra le altre cose di dover assolutamente aderire ed evitare “complesse caratterizzazioni” a livello dei personaggi, soprattutto su figure ufficiali come i poliziotti e i giudici, e argomenti che potevano interessare i lettori più anziani. Il risultato finale del codice e della sua adozione da parte degli editori fu una giovanilizzazione del medium, che causò l’ equivalenza fumetto come prodotti per bambini (ivi, 2007). In questo peculiare periodo per l’ opinione pubblica il fumetto equivaleva in tutti i sensi ad un “prodotto culturalmente degradato” ed infatti molti creatori di strips utilizzavano pseudonimi per evitare di danneggiare la propria carriera (Gardner, 2012); addirittura si tentò di mascherare il nome di fumetto con altri termini come *graphic journalism*, *strips*, strisce e quant’ altro (Versaci, 2007). A causa di questa politica di contrasto al fumetto, in un periodo altamente conservatore, dove la cultura stessa era stata piegata ad alcune potenti immagini per influenzare negativamente l’ opinione pubblica e la vita delle nazioni (tramite propaganda di Stato, forme di controllo sociale ora davvero reali, efficaci, incontrastabili), ad essere problematico era pur sempre il codice iconico, immediato, identico alle cose di cui si faceva obbligo di parlare; mentre ad essere necessario era il codice verbale, mediato, che prendeva le distanze da ciò di cui parlava, sotto il filtro analitico/razionalizzante (ivi, 2007).

Ma nel frattempo, in maniera del tutto inattesa, anche ai piani alti dell’ arte contemporanea sopraggiunge l’ eco del fumetto, che diventa un fenomeno cult come movimento valoriale dal basso

all'alto, come si vede ad esempio nelle opere di Warhol e nella cultura pop in generale; in tal modo la tecnica del fumetto viene utilizzata per riproduzioni su tela, ed in tal modo il fumetto sopraggiunge anche nei musei e nelle gallerie d'arte (Calabrese, 2017). La situazione inizia infatti a cambiare quando sul finire degli anni Sessanta, in concomitanza con un'altra rivoluzione storico-politica, insorgono anche i movimenti studenteschi che si dimostrano un altro momento di rottura importante con la vecchia tradizione, quando si assiste alla rinascita dei fumetti di supereroi, ai quali se ne aggiungono di nuovi, grazie all'impegno delle case editrici, che vanno del tutto controcorrente rispetto alle politiche in atto e soprattutto a grossi investimenti (Gabilliet, 2005). All'alba del 1968, quando i campus universitari americani prima - e in tutto l'Occidente poi - sono in fermento, nei distretti dei grandi spazi metropolitani inizia un forte dibattito socio-politico e qualcosa si smuove in maniera decisiva anche sul fronte del comic book: è la volta del fumetto *underground* (Versaci, 2007).

Questi fumetti infatti, del tutto contrari al *Comics Code*, erano perlopiù autoedizioni in cui gli autori si occupano anche della distribuzione, grazie ad un'economia autogestita che se da un lato vanta ampi margini di libertà espressiva ed artistica, dall'altro paga il prezzo della diffusione limitata (Versaci, 2007; Andreani, 2014). In questo periodo uno degli autori più innovativi è Robert Crumb, autore di *Fritz the Cat*, una serie di *strips* in cui i temi centrali sono proprio quelli proibiti in maniera tassativa dal Comics Code, ovvero sesso e droga (Andreani, 2014). Un'altra forte trasgressione è segnata nel 1971, quando con il numero #96 di *The Amazing Spiderman*, la Marvel produce una storia focalizzata sui problemi derivanti dall'abuso di droghe. Così, anche altri editori seguono questa scia ed iniziano a pubblicare *serial fiction* per lettori adulti: da questo momento il fumetto diviene un prodotto per adulti intellettuali, intenditori di narrazioni di un certo tipo, dove le strisce sono innovative, esplicite, perlopiù a sfondo satirico, dense di consapevolezza politica e riferimenti autobiografici; dove nessun argomento è un tabù, che riportano il tutto ad una sorta di narrazione tradizionale, si allontanano dalle fantasie dei supereroi ed entrano nell'*underground* delle *life narratives* (Andreani, 2014; Calabrese, 2017). È questo il vero punto di svolta della storia del fumetto (non solo americano) ed in questo modo possiamo decretare la fine della cultura post-adolescenziale e di tematiche mero intrattenimento, ma che inizieranno a perseguire ben altri scopi ed obiettivi autoriali.

Nel frattempo in America, nel 1992, accade il primo vero spartiacque nella storia della narrazione grafica: con uno stile del tutto semplice nasce *Maus* di Art Spiegelman⁷, che cambierà

⁷ *Maus* di Art Spiegelman (1986-1991), considerato il primo romanzo grafico, cambierà nel concreto la percezione culturale del fumetto, in termini di tipologia formale, contenuti, ricezione, produzione, distribuzione (Calabrese, 2017). *Maus* si compone di due volumi autoprodotti: si tratta di una storia semi-autobiografica, raccontando la storia dell'Olocausto vissuto dal padre di Spiegelman, tramite una potente metafora animalesca, in cui gli ebrei sono associati ai topi e i nazisti ai gatti.

sostanzialmente il destino del fumetto, decretando la nascita del *graphic novel* nel suo senso attuale, rendendolo un prodotto artistico valido in termini artistici (Versaci, 2007). In questo senso possiamo dire che la potenza del fumetto risiede nella sua totalità come medium, e non va visto solo come un oggetto a sé, o un elemento costitutivo delle strisce di fumetti, da leggere singolarmente o come parte di un giornale a fumetti (McCloud, 1992).

Considerando dunque l'importanza delle immagini, possiamo ora constatare nella pratica in che modo parola ed immagine possano aver stretto un solido connubio, a partire dalla coesistenza di immagini e parole (Calabrese, 2019): nel fumetto ciò è evidente, in quanto abbiamo una doppia codificazione, che dà luogo a nuove produzioni iconotestuali; pertanto non è possibile un predominio di un codice sull'altro, ed infatti è proprio dalla loro stretta convivenza e combinazione che nasce il fumetto.

Questa rappresentazione del tutto inattesa, dal momento che parole e figure erano sempre state tenute separate, vede ora una nuova luce ed una riscoperta del grandissimo potenziale che ha questo connubio. Infatti, se le immagini connotavano perlopiù libri per bambini, le parole erano per i libri e la letteratura adulta, come se i libri “veri” fossero necessariamente privi di qualunque immagine, è con il successo delle immagini in movimento (film, fotografia, web) che si riscopre l'artisticità e la complessità delle figure. Per interpretarle però non basta semplicemente “guardarle”, perché con l'evoluzione storica e sociologica, e a fronte di una complessità del reale, le immagini stesse si sono complicate e dunque vanno reinterpretate, affinché si comprenda il loro potenziale (Calabrese, 2017; 2019). Tuttavia, il fumetto ha sempre utilizzato parole e figure⁸ perché parte dalla loro semplicità. Le figure, infatti, hanno una grande capacità di raccontare storie, mentre le parole hanno la capacità di esaltare o modificare la forza delle immagini: da qui nasce l'arte della narrazione verbo-visiva, che si struttura su entrambe le dimensioni, che vanno considerate sempre in maniera simultanea e contemporanea (McCloud, 1992).

Nello specifico, l'intersezione tra lo scritto e il visivo è stata un processo complicato, perché il fumetto non si realizza automaticamente solo nelle parole o solo nelle immagini, ma nell'unione di queste due (Sabin, 1993) in particolar modo utilizzando immagini multiple, disposte in un determinato modo, per creare una narrazione. Il fumetto è sempre una modalità di rappresentazione che ha la caratteristica di organizzarsi in base alla sequenzialità, per cui l'elemento fondante per il

⁸ Secondo Mc Cloud è importante seguire la distinzione tra “figure” ed “icone”: nello specifico, un'icona è “qualsiasi immagine usata per rappresentare una persona, un luogo, una cosa, un'idea” (McCloud, 1992). Ad esempio le parole sono icone astratte, perché non hanno somiglianza con l'oggetto originale. Le figure invece sono un'ulteriore tipologia di icone, cioè immagini disegnate per somigliare realmente ai loro soggetti. Al variare della somiglianza, varia anche il livello del contenuto iconico, quindi diremo che alcune figure sono più iconiche di altre. Nelle figure il livello di astrazione è importante, perché il significato è fluido, variabile in base al loro aspetto (ibidem, 1992). Torneremo su questo punto più avanti a proposito degli elementi costitutivi del fumetto.

suo funzionamento è la scansione rigorosa che determina l'ordine: quella che ci troviamo a leggere deve essere una sequenza precisa, corretta, che rispetti i principi di coerenza tra le immagini e gli altri dati delle vignette. Ma non solo, poiché dal momento che questo spazio mediale non viene riconosciuto immediatamente, leggere un fumetto richiede una partecipazione in parte subconscia da parte del lettore (Versaci, 2007). Questa partecipazione è detta *closure*, fenomeno che si verifica nel momento in cui il lettore riempie letteralmente il dettaglio dello spazio vuoto tra vignette, e il risultato di questo processo è di procurare una sorta di intimità tra il creatore e il pubblico (McCloud, 1992), che approfondiremo più avanti. È poi necessario che le indicazioni visive, verbali, simboliche, corrispondano anche a schemi cognitivi relativi alle caratteristiche delle azioni umane.

Di fatto, le narrazioni visuali sono sempre esistite, ma bisogna distinguerle dal fumetto moderno, in quanto la sua genesi, formazione ed evoluzione sono state funzionali a rispondere a bisogni del tutto nuovi dell'uomo moderno, che spaziano dalla necessità di segmentazione (*chunking*) al *blending* tra parola e immagine (Calabrese, 2017).

È utile soffermarsi infatti sul tema appena accennato ma fondamentale della letteratura critica del fumetto, ovvero il rapporto tra parola e immagine, di cui McCloud ci parla ampiamente, dimostrando dal punto di vista della produzione che cosa succede. Realizzare un testo fumettistico significa sicuramente creare un'opera a partire da impulsi ed emozioni; dalla ideazione di un tema all'esecuzione in base allo stile e alla sceneggiatura, esprimendo il tutto tramite un idioma visivo, ossia il linguaggio iconico. Dunque l'unione di parole, figure ed altre icone sono indubbiamente il vocabolario di base di questo straordinario linguaggio chiamato fumetto, intorno al quale nel tempo si è creato un vocabolario unico. Senza di questo il fumetto non ha senso e sarebbe considerato ancora come una semplice unione e riproduzione di parole e figure (McCloud, 1992). Come detto in precedenza, le immagini non sono convenzioni, non si apprendono, a differenza delle parole: le immagini si esperiscono e si archiviano a livello subliminale, da quando nasciamo a quando le interpretiamo volta per volta (Calabrese, 2017). A tal proposito, secondo McCloud, nel fumetto ciò che riveste più importanza è il non-detto, cioè lo spazio interstiziale tra le vignette che permette la connessione tra la mente dell'autore, i suoi intenti, e la mente del lettore (McCloud, 1992). Sebbene la combinazione di parole e immagini sia prevalente nei fumetti moderni e costituisca già oggetto di studio, questa definizione risulta ancora troppo limitante per comprendere appieno il medium.

È dunque certamente utile focalizzare più da vicino l'aspetto tecnico, poiché anche da questo punto di vista ci sono un paio di elementi che è utile sottolineare per comprendere davvero le peculiarità di questo strumento di rappresentazione.

Sia nei graphic novel che nei fumetti, troveremo sempre queste caratteristiche narrative, che costituiscono a livello macro la morfologia dello *storyworld* grafico (Calabrese, 2017): una narrazione

sequenziale, la separazione in riquadri, il discorso diretto rappresentato nei balloons, ulteriori convenzioni aggiuntive (come la diversa natura delle linee per dare movimento e le bolle di pensiero per differenziare rispetto al dialogo diretto).

A livello stilistico, invece, i tre elementi caratterizzanti del fumetto, secondo l'artista Scott McCloud, sono sostanzialmente tre: icone, vignette e closure (McCloud, 1992). Precisamente, se le icone sono immagini di qualunque tipo (ne abbiamo per il linguaggio, per la scienza, per la comunicazione) dobbiamo considerarle come l'unità minima delle vignette che consentono la realizzazione del cartoon. Il cartoon, sostiene McCloud, è un modo di vedere, che ci consente un estremo coinvolgimento, al pari di un'immagine realistica. Anche se i cartoon sembrerebbero "semplificare" la realtà, di fatto essi sono una forma di amplificazione mediante semplificazione (ivi, 1992). Esso ci consente di concentrare l'attenzione su un'idea, che è la parte fondamentale del loro potere, e questo vale sia per i fumetti che nel disegno. Più un volto è "cartoonesco", più persone potrà descrivere poiché genera un effetto di universalità dell'immaginario (ivi, 1992, pp. 53-57). Ciò che ci interessa da un punto di vista neurocognitivo è cosa succede nella mente di un lettore quando vede un cartoon, in particolar modo quello di una faccia umana: l'occhio si inganna, credendolo vero, e poiché la tendenza dell'uomo è quella di umanizzare tutto ciò che vede, si tende ad assegnare un'identità anche a cose inanimate e statiche, ricostruendo anche un mondo piatto in base a quella che è una nostra immagine interiore. Comprendiamo dunque quanto il ruolo del lettore sia fondamentale, poiché egli deve interpretare un soggetto astratto, ma lo fa in maniera inconsapevole, mettendo in quel soggetto qualcosa che ha già dentro di sé, attingendo dal repertorio dei propri script (Calabrese, 2017; 2019).

Come è possibile questo transfert? Sulla base del principio che McLuhan aveva chiamato *embodiement* (1964), che si attiverebbe anche quando le persone hanno a che fare con oggetti inanimati, per cui nell'uomo esisterebbe una consapevolezza non-visiva per la quale tutto ciò che utilizziamo per interagire diventa parte di noi, McCloud sostiene come il principio di estensione dei media può accadere anche per quanto riguarda il fumetto (McCloud, 1992; McLuhan, 1964). I media infatti trasformano i pensieri in forme attraversano il mondo fisico e subire poi una trasformazione inversa; nel fumetto, questo processo diventa ancora più complesso, con la transizione che avviene dalla mente alla mano dell'autore, poi dalla carta all'occhio del lettore, e di nuovo alla mente del lettore (ivi, 1992, pp. 48-50).

Poiché il fumetto è un medium visivo, esso offre agli autori un'ampia gamma di opzioni iconografiche, che spaziano dai disegni realistici ai cartoon più semplici, fino ad arrivare al mondo astratto dei simboli e del linguaggio invisibile. Esso allora rappresenta un bilanciamento perfetto tra arte sottrattiva e additiva, dove il visibile e l'invisibile si incontrano in figure e parole, raggiungendo un punto di equilibrio evidente, al cui baricentro nasce l'arte del fumetto. La varietà delle figure

rappresentate determina un particolare effetto, detto “mascheratura” che racchiude il segreto dell'icona che chiamiamo cartoon, il vero elemento chiave del fumetto (McCloud, 1992). La potenza dell'effetto di mascheratura risiede nel suo potenziale di trasformazione: mentre una foto o un disegno realistico di un volto può essere percepito come estraneo, nel mondo dei cartoon ci si vede riflesso. Questa fusione di realistico e astratto consente ai lettori di adottare la maschera di un personaggio, permettendo loro di immergersi in un mondo che li stimola sensorialmente senza correre alcun rischio reale (McCloud, 1992; Versaci, 2007).

Ecco quindi l'elemento chiave che consente di comprendere l'importanza del *cartoon*, vettore fondamentale per l'identificazione del lettore nella narrazione, che consente a sua volta un alto grado di coinvolgimento del pubblico (ivi, 1992). Com'è possibile questa amplificazione? Versaci sostiene come ogni testo sia l'interpretazione di qualcuno sul mondo, per com'era, com'è o come dovrebbe essere; quindi, tenendo presente la teoria escapistica sopracitata, quando ci si rifugia in un romanzo o in un fumetto stiamo entrando nella rappresentazione di un mondo che non appartiene davvero a nessuno; ogni volta è un'immersione diversa, che corrisponde alla possibilità di incontrare nuovi significati. In questo senso, la fuga in diverse forme rappresentazionali quali romanzi, poesie, saggi, televisione, articoli, video games, fumetti, non equivale ad un voler rifuggire dalle “cose importanti”, ma piuttosto può essere vista come un passo verso l'esplorazione del nuovo (Versaci, 2007). In aggiunta, ciò che dobbiamo notare è che un fumetto non ci consente mai di fuggire completamente, perché la sua forma ci ricorda sempre come ciò che stiamo vedendo e leggendo non sia nient'altro che una rappresentazione: in sostanza, i fumetti tenendoci impegnati ed ancorati nella rappresentazione del mondo dell'autore, non ci consentono la fuga verso mondi del tutto estranei dal nostro presente (ivi, 2007). Questo sarebbe il vero punto di forza di un medium sofisticato, che tutto ha da offrire tranne una eccessiva semplificazione della realtà, come a lungo è stato ritenuto.

Dopodiché, è fondamentale trattare del secondo elemento costitutivo del fumetto, ovvero le vignette. Una vignetta è il singolo riquadro che contiene una scena (o meglio un momento) e come detto in precedenza l'importanza della sequenzialità darà tutto il senso complessivo delle vignette. Esse agiscono come indicatori generali della divisione del tempo e dello spazio, per cui ogni vignetta descrive nel tempo un solo momento, e questa può essere considerata la vera cifra stilistica del fumetto: se teniamo presente una semplice analogia, per cui lo spazio è per il fumetto quello che il tempo è per un film – vale a dire che l'organizzazione spaziale è tutto, poiché denota un significato implicito (McCloud, 1992). Sono possibili varie strategie tecniche per misurare e dosare il tempo, che si realizza ad esempio attraverso la dimensione dei balloon, le onomatopée, la durata (lunghezza) delle vignette. Altro elemento fondamentale è anche lo spazio fisico che c'è tra due vignette, cioè il margine: questo è un limbo in cui l'immaginazione umana prende due immagini separate,

trasformandole in un'unica idea. Sebbene tra le vignette non vediamo nulla, perché in fondo c'è nient'altro che uno spazio bianco, l'esperienza e la permanenza dell'oggetto (già teorizzata già da Piaget nel 1937) suggeriscono che *deve* esserci qualcosa, anche se questo non viene esperito con i sensi (McCloud, 1992).

L'ultimo strumento neurocognitivo, nonché il vero amplificatore del potenziale narrativo del fumetto è la *closure*: secondo l'accezione più nota di McCloud, il segreto del piacere nascosto nella lettura di un fumetto non risiede tanto nella perfezione tecnica, delle parole scelte o del contenuto narrativo; ciò che davvero renderebbe un fumetto magico ed unico è l'espedito narrativo del non-detto, che si concretizza proprio nella *closure* e che rende il fumetto un'arte invisibile (McCloud, 1992). La *closure* è lo spazio intersemiotico tra una vignetta e l'altra, o meglio tra una sequenza e l'altra (tra una vignetta e l'altra), in cui si realizza un passaggio temporale e spaziale, ed è il luogo dove avviene il completamento cognitivo. Metaforicamente, essa si può definire come il fenomeno dell'osservazione delle parti e la percezione di un intero, più o meno come ciò che i Gestaltisti già avevano teorizzato con il completamento (ivi, 1992). Come detto in precedenza, le icone richiedono una grande partecipazione per funzionare, ma è compito del lettore e non solo del fumettista quello di creare e ricreare, un momento dopo l'altro, vale a dire che ogni lettore ci mette ciò che è o ciò che ha: i propri *frames* e *scripts*, attentamente guidati dalla vignetta precedente e da quella successiva (Calabrese, 2017). Una significativa conseguenza di questo fenomeno è che noi leggiamo una combinazione di parole ed immagini diverse rispetto a quando leggiamo solamente parole o solamente immagini, perché come detto in precedenza, la natura dell'immagine è l'ambiguità (Zeki, 2004), che è un vantaggio anche in questo caso, poiché l'immagine consente da sempre una certa libertà espressiva.

In generale, nei media elettronici la *closure* è costante, talvolta molto prepotente, di fatto nei film avviene circa ventiquattro volte al secondo, di pari passo con i fotogrammi; l'altro medium che richiede un alto grado di *closure* è la televisione (McCloud, 1992). Nel fumetto, rispetto agli altri media, è da sottolineare il fatto che il pubblico sia un collaboratore attivo, spontaneo e consapevole, dove la *closure* è l'agente di cambiamento del tempo e del movimento, cambiando sostanzialmente tutta la modalità di fruizione del medium. Ad esempio, la *closure* dei media elettronici è davvero continua, ampiamente involontaria ed impercettibile, ma mentre il cinema sfrutta appieno l'immaginazione del pubblico per effetti occasionali, il fumetto invece la sfrutta in maniera continuativa (ivi, 1992). Da molto tempo anche i cineasti hanno scoperto che è importante concedere al pubblico di porre il proprio contributo, di usare la propria immaginazione, infatti oggi il prosumer, ossia il produttore e consumatore contemporaneo, è il prototipo principale di lettore-utente-autore, e perciò la partecipazione attiva è divenuta una caratteristica di ogni nuovo medium (Calabrese, 2019).

In buona sostanza, il fumetto chiede costantemente alla mente del lettore di lavorare come intermediario, per cui egli diventa automaticamente il co-creatore dell'opera, insieme all'autore, contribuendo a costruire l'ambiente in cui si immerge e colmando dei vuoti intenzionali nei quali deve mettere ciò che ha nella sua mente, quindi con ciò che è egli stesso (Calabrese, 2017). Questo è il meccanismo fondamentale che può sbloccare altissimi livelli di empatia nel momento stesso in cui si legge, fino al momento in cui si elabora un contenuto narrativo.

In sintesi, mentre le vignette dei fumetti frammentano sia il tempo che lo spazio, la *closure* serve a collegare questi momenti, a costruire mentalmente una realtà continua ed unificata. Se disegno e scrittura sono sempre stati visti come discipline separate, ai fumetti si riconosce il merito di aver armonizzato questa combinazione di forme espressive così differenti, diventando così un medium monosensoriale perché si realizza tramite la vista, ma multimodale, perché approccia varie strategie per rappresentare tutti gli altri sensi, ad esempio i discorsi tramite i balloons (McCloud, 1992).

In conclusione, è possibile evidenziare almeno tre ragioni per sostenere la dignità del fumetto e convalidare il suo posizionamento culturale e considerarlo come medium estremamente funzionale a scopi estetici, narrativi e culturali. Innanzitutto, noi leggiamo per una serie di bisogni, per cui spesso diverse ragioni sono chiamate in causa per appagarli: leggiamo per essere informati, intrattenuti, essere trasportati in altri mondi. È ormai chiaro dallo studio di Kidd e Castano (2013) come la lettura di storie, soprattutto finzionali, ci renda più intelligenti, attraverso l'implementazione di abilità sociali e neurocognitive come la Theory of Mind (Kidd, Castano, 2013).

In secondo luogo, la teoria escapistica, che fino ad un certo momento era di pertinenza delle fiabe è stata in seguito applicata a generi di intrattenimento, in generale nella cultura di massa e nel *minimal thinking*, comprendendo in maniera unanime l'horror e altri generi di romanzo disinteressato, gli *action film* da milioni di budget, la maggior parte dei programmi tv (ma in particolare le *sitcom*), i drammi *sci-fi*, i *reality show* e naturalmente i fumetti, che nel corso della loro storia non ebbero un grande inizio, fino ad essere stati relegati da sempre ai margini dei media, ben lontano dai suoi parenti film e romanzi (Versaci, 2007). Allo stesso tempo, la marginalizzazione del fumetto ha anche permesso ai suoi creatori di prendere un vantaggio per creare delle rappresentazioni che fossero sorprendenti e sovversive. Il secondo motivo per cui i fumetti sono una forma artistica e letteraria è il linguaggio adottato, quello grafico (o iconico): questo è l'ancoraggio che impedisce ai lettori di fuggire completamente, ovvero l'unico modo in cui si può leggere il fumetto ed interpretandolo come medium dotato di una propria dignità in qualità di forma unica di narrazione, che consente una grande varietà di punti di vista e contemporaneamente consentendo allo storytelling nei fumetti di raggiungere vette davvero complesse rispetto a qualunque altro medium.

La terza ragione per vedere i fumetti come una forma rappresentazionale sofisticata è che il linguaggio grafico opera con una poetica unica, ovvero non segue un percorso tracciato o una logica binaria, ma vanta il favore di avere assoluta malleabilità (Versaci, 2007), consentendo al lettore di entrare in molti mondi ed in modi differenti. Questo è ad oggi fondamentale, perché viviamo in uno stato di isolamento dove l'empatia è minima: il fumetto quindi può aiutarci come lettori e come esseri umani a metterci nei panni dell'altro, aumentando le funzioni di empatia e *mind reading* (Calabrese, 2017; 2022).

Da ciò è possibile dunque assumere quanto sia i fumetti che i graphic novel possano adattarsi a diversi temi ed obiettivi, ponendosi come un ponte tra le menti di lettori e autori contemporaneamente, e producendo narrazioni di grande valore, qualità estetica ed obiettivi narrativi perfettamente diversificati. In conclusione di questo capitolo si vedrà come il graphic novel, prodotto privilegiato che investe di uno dei fenomeni più recenti e straordinari della letteratura contemporanea, sia riuscito a superare in tutto le convenzioni del fumetto (per dimensioni, forma, contenuto) diventando un veicolo per discutere temi davvero molto importanti, come ad esempio il nostro prossimo oggetto di studio che sarà la medicina grafica.

2.2 Dal fumetto al graphic novel

È possibile osservare l'evoluzione del graphic novel a partire dal suo lento distacco con il fumetto tradizionale, eppure questo peculiare prodotto intersemiotico non è riducibile solo ad una categoria del genere fumettistico. Il romanzo grafico infatti si è conquistato oggi un posto di rilievo nell'editoria contemporanea, a partire dal suo successo, dalla fine degli anni Ottanta fino ad oggi, dove osserviamo la sua configurazione come prodotto editoriale in crescita anche nei trend di vendita, coprendo circa il 29,7% del mercato del fumetto (AIE, 2022).

Tuttavia, escludendo delle considerazioni di natura meramente commerciale, è importante analizzare i graphic novel in maniera distanziata da questioni di marketing, poiché l'interesse principale in questa fase è l'intersezione di diversi ambiti disciplinari, per comprendere la combinazione unica di parola e immagine (Bacchereti, 2020). In questa sede verrà affrontato il graphic novel come prodotto e fenomeno editoriale *crossover*, capace di integrare varie modalità espressive, nello specifico elementi verbali e visivi, che danno forma alla narrazione multimodale (Calabrese, 2019; 2020). È da precisare che il graphic novel si configura come un medium sofisticato soprattutto poiché si serve dello *storytelling* per generare narrazioni verbo-visive, e che sfruttando la sua natura intersemiotica si classifica come un prodotto pregiato, dall'ampia versatilità tematica e modale. Si tratta, in estrema sintesi, di un libro figurativo che racconta una storia (o anche delle storie) in modo autoconclusivo, rispettando le convenzioni tipiche del fumetto (ossia il disegno sequenziale),

trattando di temi e generi che spaziano dall'autobiografia, alla storia, al giornalismo (Spinazzola, 2012).

Il termine *graphic novel* si riferisce dunque alla sua natura ibrida e alla capacità di veicolare narrazioni in modo efficace, oltre a permettere l'adattamento di classici della letteratura da un formato prettamente verbale al formato verbo-visivo.

Per convenzione e correttezza formale, si precisa che verrà utilizzata la concordanza con l'articolo determinativo al maschile (*il graphic novel*), poiché traducendo correttamente dall'inglese si parla di romanzo grafico, dove *novel* (romanzo) è maschile (Calabrese, Zagaglia, 2017). In italiano possiamo tradurlo con "romanzo grafico" ma il termine "romanzo" già suggerisce uno specifico genere narrativo, mentre "grafico" rivela la natura iconica di un'arte certamente basata sulle immagini: la dicitura *graphic novel* quindi ha vinto su tante altre possibilità terminologiche, in quanto più efficace nel rendere la sua essenza (Andreani, 2014). Così, la dicitura doveva essere funzionale a sintetizzare e condensare in sé anche elementi del romanzo, sebbene inizialmente venne acclamato con diversi nomi, da *illustrated novel*, a *comic novel*, *visual novel* o ancora *graphic album*, ma solo infine si giunse alla denominazione attuale, per intendere una storia per immagini analoga alla complessità dei romanzi tradizionali, con l'aggiunta non indifferente del linguaggio visivo (Calabrese, Zagaglia, 2017). La coniazione del termine vero e proprio di *graphic novel* è attribuita a Richard Kyle (Camus, 2015), che nel 1964 utilizzò le parole *graphic novel* su una *fanzine* per indicare un certo tipo di fumetti europei pregiati e dai contenuti espliciti oltre che crudi (Zagaglia, 2020).

Il *graphic novel* quale oggetto culturale *crossover* è spesso definito la "variante nobile del fumetto", oltre che a configurarsi come un linguaggio artistico-letterario distinto dal fumetto e dal romanzo per moltissime ragioni, versatile al punto da potersi rivolgere a fasce di lettori ampiamente diversificate per anagrafe, censo, alfabetizzazione (Calabrese, 2019). In effetti questo merito andrebbe riconosciuto tanto al fumetto quanto al *graphic novel*, per essere riusciti a condensare, rappresentare e raffigurare concetti estremamente complessi attraverso l'uso di codici semplici, ovvero grazie al potente mezzo del linguaggio grafico (Versaci, 2007).

Non sarebbe infatti possibile rifarsi al *graphic novel* senza un riferimento alla tecnica del fumetto, poiché l'evoluzione storica e critica del *graphic novel* è stata un processo graduale piuttosto che una rottura netta con i *comic books* (Baetens, Frey, 2015). Grazie al fumetto si riesce a sdoganare definitivamente l'uso delle immagini, ma sarà solo con il lungo travaglio del *graphic novel* verso la normalizzazione dei *comics* come medium, che questi ultimi verranno trasformati infine in opere socialmente accettate, seppur al caro prezzo di un costante dibattito sulla natura culturale alta o bassa dei medesimi (Tosti, 2016). Oltre ad essere considerabile come un fenomeno storico, il *graphic novel* è un'autentica forma artistico-letteraria piuttosto che una manovra di marketing costruita per slegare

i fumetti dalla loro cattiva reputazione o sradicarli dai negozi specializzati ed introdurli tra i più comuni libri, nelle librerie. Pertanto, il graphic novel merita degli appositi strumenti interpretativi, affinché venga ancora compreso appieno il suo potenziale (Baetens, Frey, 2015). In accordo con quanto illustrato da Baetens e Frey (2015), è da tener comunque presente il passaggio dalla tradizione fumettistica, precedentemente esaminata, per comprendere le dinamiche del suo significativo mutamento, che ha avuto rilevanza a livello letterario, stilistico e sociologico. Più di tutto ci si interroga ancora su come l'avvento del graphic novel abbia impattato in termini di narrazioni, *visual culture*, *popular culture* e anche nella storia della letteratura, dunque su un piano decisamente a interdisciplinare (Baetens, Frey, 2015) e che possiamo dire senza incertezze quanto in questi anni stia raggiungendo dei vertici non indifferenti.

Altra indispensabile premessa in questa fase di circoscrizione è quella di tenere in considerazione il binomio graphic novel-fumetto, poiché i due sono in uno stretto rapporto di iponimia/iperonimia, per cui tutti i graphic novel sono fumetti, ma non tutti i fumetti sono graphic novel (Calabrese, Zagaglia, 2017). Non da meno, dobbiamo considerare, come già avevano teorizzato Bolter e Grusin (1999) nella teoria della rimediazione, che siamo di fronte ad uno strumento che non si è lasciato sfuggire l'occasione di rimediare alcuni aspetti presi in prestito dalla letteratura, dalla fotografia, dal cinema e dalla pittura. Infatti, in qualità di prodotto intersemiotico, il graphic novel combina elementi di vari media, in particolare letteratura e cinema (Zagaglia, 2020), mantenendo innanzitutto le caratteristiche salienti del suo diretto precursore, quali lo stile iconico, le vignette e le didascalie, la messa in scena attraverso i pannelli, e l'interazione tra elementi verbali e visivi e soprattutto all'importanza della sequenzialità.

In aggiunta a ciò, dobbiamo considerare che stiamo trattando di “romanzo grafico”, dove il termine romanzo già suggerisce uno specifico genere narrativo, mentre l'aggettivo grafico è in riferimento alla natura iconica di cui si serve a livello narrativo, basandosi su immagini e parole (Andreani, 2014). È dunque connaturato nel graphic novel il suo sviluppo a partire dall'eredità del romanzo, il quale, almeno dal finire dell'Ottocento poi⁹, fu il rappresentante ed il medium primario nella cultura occidentale degli ultimi due secoli, oltre ad essere un oggetto culturale sinonimo di prestigio e rilievo. Se il romanzo generalmente si identificava perlopiù con la *fiction* letteraria, grazie ad un senso di autorevolezza acquisito nel corso dei secoli e nella storia culturale, è stato possibile poi associare direttamente il genere del romanzo al fumetto; quest'ultimo, inizialmente connotato da

⁹ È noto anche il lungo iter di affermazione del romanzo come genere, il quale fu pesantemente ostracizzato anche dalle élites culturali europee fino al 1870-80. Con il romanzo d'appendice, diffuso nella letteratura popolare, la situazione inizia a mutare; ma ancora nel 1875 una testimonianza di Giuseppe Rovani ci riporta che “di tutte le forme della letteratura e della poesia è il romanzo è la più disprezzata, e per alcune classi di persone, la più aborrita”; ma questo atteggiamento muterà radicalmente già agli inizi del Novecento con il romanzo moderno. Per approfondimenti si rimanda a A. Cadioli, G. Vigni, *Storia dell'editoria in Italia. Dall'unità ad oggi*, Editrice bibliografica, 2018, Milano.

non molto prestigio e reputazione, riuscì poi ad ottenere un riconoscimento proprio attraverso l'associazione al genere romanzesco e all'aggiunta del termine *graphic* (Tosti, 2016). Si arriva così a definire il romanzo grafico, distinto a sua volta da racconto e novella, i quali sono tendenzialmente più sintetici rispetto al romanzo: nello specifico, invece, dall'evoluzione del *romance* (il romanzo connotato dalla struttura episodica chiusa, diffuso prima dell'età moderna) sarebbe derivato il *novel*, con il quale si intendeva il vero e proprio romanzo moderno (Ong, 1986, 2014; Tosti, 2016).¹⁰

Se inizialmente la comparazione tra letteratura e fumetto si basava sulla mera equivalenza tra immagine e parola (il fumetto sta alle immagini come i romanzi stanno alle parole), oggi, nell'epoca del successo degli iconotesti e delle narrazioni verbo-visive, è chiaro che tale semplificazione risulta essere poco soddisfacente e riduttiva. Infatti la scienza delle immagini ha da tempo dimostrato innanzitutto la loro potenza, oltre la loro versatilità in quanto potenti mezzi comunicativi che pongono il lettore in una condizione di stupore (Didi-Huberman, 2015); inoltre, un altro vantaggio a livello comunicativo è la natura sfuggente ed ambigua delle immagini, la quale, combinata al discorso verbale, sarebbe in grado di liberare un potenziale ancora più esauriente. In virtù di queste caratteristiche, applicate sin dagli albori dal fumetto, verrebbe da chiedersi se le immagini, in particolar modo se disposte in maniera ordinata e sequenziale a comporre una narrazione, come è il caso di fumetti e *graphic novels*, siano qualcosa da leggere o guardare. Al di là del dibattito semiotico, alcuni studi sperimentali hanno analizzato cosa succede quando si legge un fumetto, per cui lo sguardo è prontamente indirizzato e dirottato da un pannello all'altro (Jain et al., 2012), e dove è richiesto che esso assembli e ricomponga il layout, ovvero un'architettura creata dall'artista; in fondo spetta sempre al fruitore organizzare la sequenza delle vignette (Cohn, 2013; 2014). Pertanto, anche nel *graphic novel* avviene lo stesso, con l'aggiunta di strati di complessità sia per il livello di composizione che di trama (Tosti, 2016).

Sulla relazione tra parola e immagine e sulle potenzialità di questo connubio, la ricerca, in più ambiti (dalla filosofia alle neuroscienze) è ancora positivamente in crescita, in quanto suscita molto interesse, ma limitatamente a questo campo di studi possiamo già affermare che il *graphic novel* funziona proprio grazie al fatto di sfruttare il suo potenziale di narrazione multimodale, composto sempre ed inesorabilmente da immagini e parole, cioè dalla loro stretta interdipendenza (Calabrese,

¹⁰ Come si può notare dalla precedente nota, una parentesi a parte meriterebbe la lunga teoria del romanzo, che in questa sede è impossibile enucleare. Va detto, comunque, che ciclicamente nella storia della letteratura e della critica, così come in campo filosofico, ci si è interrogati su questo tema, sulle origini e i mutamenti del romanzo (dal romanzo epico a quello medievale) per poi arrivare alla forma più recentemente conosciuta nata con il romanzo Settecentesco, ossia con il *romance* e il *novel*, fino al romanzo moderno e post-moderno e oltre. Dai punti fermi fissati nei maggiori studi, da Bachtin (1976) a Ong (1986), fino a Lukàcs (1999), la teoria del romanzo oggi prosegue oltre il moderno e il post-moderno, dove ad essere stati individuati come capisaldi sono il *Don Chisciotte* e *Gargantua e Pantagruel*. Per quanto riguarda il seguito del romanzo, la tendenza attuale sarebbe il passaggio dal romanzo contemporaneo (*faction*) al romanzo *global* (Calabrese, 2005).

2020). Per usare le parole di Spiegelman, nel romanzo grafico la magia è che narrazione e grafica si combinano in modo innovativo, dove storia pubblica e storie personali rientrano nella medesima linea di faglia (Spiegelman, 2015). Occorre dunque precisare che il romanzo grafico si configura esattamente come una narrazione multimodale, che è la vera forza espressiva di questo medium. Dal punto di vista semiotico, possiamo dunque affermare che il vero valore e potenziale espresso di questo medium sia la doppia codificazione (*double coding*), nella quale si affiancano due linguaggi differenti, ossia il testo narrativo-verbale e la componente visiva. A seconda del grado di sintonia tra i due, del connubio ormai inseparabile tra immagine e parola, e delle diverse combinazioni artistiche tra i due elementi, si generano prodotti unici. Perciò dalla scoperta di questo potente strumento, e con la diffusione del graphic novel a partire dagli anni Novanta, si è assistito a una massiccia proliferazione di iconotesti (Calabrese, Zagaglia, 2017). Il graphic novel però differisce da tutti gli altri mezzi verbovisivi, e nonostante le somiglianze con il fumetto, queste sono difficilmente riscontrabili in altri prodotti dalla struttura verbo-visiva come i *picturebooks*, oppure i *silent books* e i *woodcut*¹¹, che pertanto risultano tutte categorie a parte. Tuttavia, la letteratura per l'infanzia ed in particolare la categoria dei *picturebooks* potrebbe contenere una matrice verosimile per quanto riguarda la genesi del graphic novel, data la necessità di concretezza visiva e del bisogno di alfabetizzazione alla realtà stessa nelle opere per l'infanzia, come ben si vede nei capostipiti del genere, quali *Pinocchio* di Carlo Collodi (1883), *Il meraviglioso mago di Oz* di Frank Baum (1900), *Peter Pan* di J.M Barrie (1911) oppure *Il Piccolo Principe* di Antoin de-Saint Exupéry (Calabrese, Zagaglia, 2017). Naturalmente nessuna di queste opere è assimilabile ad un graphic novel nel senso concreto ed odierno del termine secondo quanto stiamo analizzando, ma molto ci dice la loro primordiale natura intersemiotica, che ad oggi li ha resi prodotti *crossover*, in alcuni casi anche transmediali (si veda il franchise de *Il Piccolo Principe*, o gli adattamenti cinematografici di *Peter Pan*, e così via).

La nuova tipologia di narrazioni visive nasce sempre in contrapposizione al fumetto e soprattutto per differenziare quella modalità testuale dei *comic books*, decisamente complessi ed ancora considerati dei prodotti adolescenziali, per non dire “per bambini” (Versaci, 2007). Piuttosto, il destinatario del graphic novel sarà quello che Nodelman chiamerà *kidult* (Zagaglia, 2020), ovvero “un essere in divenire, in cui lo stato di crisi è il centro propulsivo dell'esistenza” (Nodelman, 2008, pp. 338-342),

¹¹ I *picturebooks* (anche detti albi illustrati) sono libri con illustrazioni, dove la pagina contiene e condivide con le immagini anche una piccola porzione di testo, che di solito affianca o la rispettiva immagine o un numero limitato di immagini (Calabrese, Zagaglia, 2017). I *silent books* invece sono connotati solamente da illustrazioni e risultano privi di testo al di là del titolo e delle informazioni editoriali. I *woodcut* o *wordless novel* (“romanzo in xilografie” in italiano) sono composti da illustrazioni intagliate nel legno, e di fatto si contraddistinguono dai classici romanzi poiché sono stampati su tavole di legno, ma condividono con il graphic novel alcuni elementi tecnici e rappresentativi; hanno anch'essi la peculiarità di essere privi di testo, si diffusero a partire dagli anni Cinquanta (Natali, 2020).

e che ben si identifica con l'eroe moderno, agli antipodi dell'eroe epico della classicità, colui che padroneggia se stesso e perciò è in grado di compiere imprese grandiose (Andreani, 2014). Al contrario, il *kidult*, non solo è famelico di crossover, ma si pone come un essere incompleto, che cerca la sua collocazione nella quotidianità, che non rifiuta affatto la sua sete di genuino escapismo, per come lo ha inteso Versaci (2007).

Un'ultima nota a livello etimologico può esserci utile per evidenziare come l'espressione *graphic novel* divenne celebre con l'opera di Will Eisner, *Contratto con Dio* (1978), che tra l'altro intendeva promuovere la dicitura, convinto che fosse un valido strumento di marketing, per promuovere anzitutto la sua serie illustrata e differenziarsi dai fumetti tradizionali. Proprio Eisner in quello stesso anno propose la definizione di *sequential art* e, come per il fumetto, iniziò a scrivere romanzi per immagini, cioè *graphic novel* (Eisner, 1985).

La distinzione dal fumetto e dal romanzo grafico si può enucleare su vari piani e per differenti motivi, ma più di tutto occorre evidenziarne la sua versatilità tematica, nonché il motivo predominante che ha reso il *graphic novel* nel giro di qualche decennio un prodotto editoriale curato e tuttora in ascesa (Bacchereti, 2020). A livello merceologico – sebbene non si riduca assolutamente a questo – il *graphic novel* è un prodotto prestigioso, che si è distinto dal fumetto a livello editoriale ma anche formale, destinato ad avere successo e distinguendosi sia per le tematiche che per la modalità di distribuzione (Baetens, Frey, 2015).

Ancora una volta in difesa del fumetto, non possiamo trascurare il fatto che anche alcuni *comics* trattassero già di vari argomenti quali l'omosessualità, la malattia, la guerra, e naturalmente narrazioni autobiografiche, solo per citarne alcuni, e non si trattava mai solamente di storie infinite incentrate sul protagonista-supereroe: guardando questo aspetto, pare ancora più irragionevole la comune considerazione del fumetto come “medium inferiore”. Perciò, la svolta sensazionalistica e la riproposizione dei fumetti in quanto prodotti “non più per un pubblico infantile” fu un'ondata da cavalcare ciclicamente (Versaci, 2007). Così tra la fine degli anni Ottanta e gli albori degli anni Novanta, i fumetti ebbero una popolarità inaspettata, prima di vedere una parabola discendente, che culminerà invece nell'ascesa del *graphic novel*, contestualmente ad un drastico calo dei fumetti di supereroi, poiché erano stati sdoganati temi più liberi, addirittura toccando ambiti che prima di allora a causa del Comics Code erano stati proibiti (ibidem, 2007).

Se dagli anni Venti agli anni Ottanta la presenza del *graphic novel* era invece ad uno stadio germinale, muovendo i primi passi verso l'evoluzione dal fumetto, il primato di quest'ultimo cominciò a vacillare proprio negli anni Novanta per poi continuare il suo lento declino dagli anni Duemila in avanti (Calabrese, Zagaglia, 2017). Ricordiamo, infatti, come il *digital turning point* sia stato causa di molteplici cambiamenti, tra cui la diffusione del fumetto online grazie alla diffusione

popolare di Internet, in particolare dal 1996 in poi, sempre in area statunitense. In tal modo nacquero i *webcomics*, che aprirono le porte anche a nuovi generi, cercando di superare soprattutto i blasonati *sci-fi* e *fantasy*, e ad altrettante narrazioni che cercavano di prendere le distanze dai classici fumetti seriali di supereroi, rinvigorendo il fascino perduto del fumetto cartaceo (Falcone, 2013). Anche in Italia, comunque, ci fu non poco movimento in questo campo ed infatti nel 1995 venne fondata la prima rivista di fumetti online, *Lo sciacallo elettronico*, per opera di Marco Feo, e nel 2000 nacque *Shockdom*, grazie a Lucio Staiano e i suoi collaboratori, il primo vero portale interamente dedicato ai *webcomics* (Calabrese, Zagaglia, 2017).

È importante sottolineare un ultimo aspetto della “crociata anti fumetto”, che come movimento avrebbe avuto il merito di preparare il successo del graphic novel, il quale riuscì a far leva su questo stesso antagonismo e rendendolo un tema, come avveniva nella rivista satirica *Mad* di Kurtzman, dove il fumetto parlava di se stesso. Più che altro, grazie alle meticolose descrizioni scientifiche, il graphic novel fu mosso ancora di più a prendere le distanze dal fumetto, già di per sé stigmatizzato dai duri anni del Comics Code (Versaci, 2007). Fu in realtà un periodo intenso e produttivo, dove vigeva un acceso dibattito su cosa il fumetto dovesse essere o non essere, fare o non fare: fatto stava che le sue sorti stavano per cambiare per sempre, specialmente in seguito alla pubblicazione di opere come *Maus* (1986). Peculiare fu anche il dibattito su quale sia stato il primo vero graphic novel della storia, che spesso è visto in alcuni anticipatori come *Master Race* di Krigstein (1952), *L'Eternauta* di Héctor Oesterheld (1957), o anche *Sabre* di Don McGregor (1978), per alcuni che si rifanno solamente sul piano tematico (Tosti, 2016). Nonostante le politiche repressive, sarà proprio l'America un'autentica fucina prima del fumetto e poi del graphic novel; in ogni caso, onde evitare anacronismi si può identificare l'era del graphic novel nella storia americana tra il 1970 e il 2000 (Baetens, Frey, 2015).

Se dunque notoriamente il graphic novel nasce in America, non possiamo escludere altre due aree geoculturali assolutamente importanti e proficue quali l'Europa ed il Giappone. Benché la tradizione americana abbia dato origine alle varie differenziazioni tra *cartoons*, *comics* e *graphic novels*, nella tradizione europea queste iniziano a sfumarsi, generando il modello delle *bande dessinée*; diversa ancora è l'area culturale Giapponese, che invece perpetua la tradizione ancestrale dei manga, non esente da contaminazioni nel tempo con il modello americano, anche a causa della globalizzazione (Baetens, Frey, 2015). Anche a livello grafico, rappresentativo e contenutistico sono riscontrabili delle chiare differenze geoculturali, anche per quanto riguarda la rappresentazione del sé (Conti, 2020). È da tener presente che, soprattutto in quanto fenomeno tutto sommato recente, il graphic novel è comunque un prodotto che cambierà a seconda di tempo e spazio, come la maggior parte degli oggetti culturali, soggetti appunto a forti variazioni culturali (Baetens, Frey, 2015).

Convenzionalmente la genealogia ufficiale del graphic novel parte dal 1986, con la pubblicazione di due importanti storie: *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons, e *Batman. Il ritorno del Cavaliere oscuro* di Frank Miller, due opere che nacquero come fumetti, ma che furono ripubblicate come graphic novels (ivi, 2015). Inoltre, con il capolavoro del 1986 *Maus* - incentrato sulla tragedia dell'Olocausto raccontato a livello semi-autobiografico e con una doppia diegesi - *Watchmen* e *Il ritorno del cavaliere oscuro*, la ricezione del graphic novel nei media mainstream fu decisiva per il passaggio dal fumetto al graphic novel, in termini artistici e commerciali, che resero parallelamente il primo un prodotto artistico valido, generando anche l'immagine dell'antieroe, dimostrando che i tempi erano fertili per poter davvero produrre alternative interessanti a ciò che si era letto negli ultimi trent'anni (Versaci, 2007).

Ma probabilmente il 1986 assume tutt'altro significato in seguito alla pubblicazione in un volume unico di *Maus* di Art Spiegelman, redatto in tutto tra il 1986 e il 1991, e che prima di allora era apparso in puntate sulla rivista *Raw*, fondata dallo stesso Spiegelman e François Mouly nel 1980 (Calabrese, Zagaglia, 2017). Fu anche il contributo della rivista stessa a decretare una sorta di canone che poi verrà propagato per i successivi graphic novel: il formato del volume, la dissociazione ormai totale dai *comic books*, la scelta di un pubblico colto, la selezione accurata di ambiti tematici e non da meno, l'etichetta stessa, autoproclamata, di graphic novel (Calabrese, Zagaglia, 2017). L'opera di Spiegelman viene dunque canonicamente riconosciuta, non solo a livello stilistico tra gli "addetti ai lavori", ma anche internazionale, come la vera radice del genere graphic novel, in particolar modo dopo la vittoria del Premio Pulitzer (1992): da questo momento in poi il linguaggio iconico-verbale verrà considerato degno dell'espressione culturale oltre che artistico-estetica, in quanto riesce ad affondare lo sguardo e la sensibilità nell'interiorità del racconto e dei personaggi, oltre che ad indurre ad una riflessione sulla storia (Bacchereti, 2020). *Maus*, quindi, cambierà per sempre la percezione culturale sulle potenzialità del fumetto, a livello artistico, estetico, letterario e cognitivo, cambiando la scena e gli artisti che sanno interpretare il medium dell'arte sequenziale anche alla luce di un affondo nel mondo dell'interiorità più oscura (Calabrese, Zagaglia, 2017). Come primo romanzo grafico, inoltre, è unanimemente riconosciuto come lo spartiacque definitivo tra fumetto e graphic novel, a favore della nascita di quest'ultimo come genere letterario che nella maniera più assoluta avrà altri scopi, altri obiettivi, intenti e molto altro da offrire al mondo editoriale.

Vi sono inoltre ulteriori fattori che hanno condizionato la legittimazione del graphic novel, oltre al riconoscimento di alcuni titoli con premi letterari, ad esempio con l'interesse crescente mostrato dalle case editrici e la sua conformazione in una nuova classe merceologica. Molte case editrici tra cui *Pantheon* e *The Comics Journal* hanno contribuito al passaggio dai *comics shops* alle librerie attirando sicuramente l'interesse culturale verso i romanzi grafici (Tosti, 2016). Già prima, dagli anni

Settanta, proliferarono anche delle linee editoriali ad hoc, in opposizione al *Comics Code*, e sulla scia del modello francese Métal Hurlant nacque anche la Epic della Marvel; poi nacque l'etichetta *Marvel Graphic Novels* nel 1982 (volumi di ampio formato in cartonato); *Dc Graphic novels* (1983) seguita da *Dc Science Fiction Graphic Novel Series*, cioè una serie di adattamenti di romanzi e racconti di fantascienza (Tosti, 2016).

Fu poi l'artista Eddie Campbell a stilare il manifesto del graphic novel¹², per cui il termine indica “un movimento più che una forma” in quanto “l'obiettivo dell'autore di graphic novel è prendere la forma del fumetto e condurla ad un livello più ambizioso e significativo, dove ciò che conta è l'intenzione autoriale piuttosto che il format editoriale” (Campbell, 2005 in Tosti, 2016, 660-661). E di fatto la tesi centrale di Campbell è sottolineare come il graphic novel non indichi né un formato né un genere e non ha a che fare con il romanzo classico, ma piuttosto vuole invitare all'osservazione più profonda del mondo e ad ampliare modo di narrare, due aspetti che non potranno che riflettersi sui contenuti tematici (Campbell, 2005; Tosti, 2016).

Alla luce di questa rapida evoluzione storica, occorrerà ora esaminare anche a livello tecnico le differenze più rilevanti tra fumetto e graphic novel come fenomeni artistico-letterari: cambiano il nome, il formato e il contenuto; quindi, per valutare nel concreto l'evoluzione dall'uno all'altro medium, è utile considerare la sua tipologia formale, i contenuti, la ricezione e, in particolare, gli aspetti legati alla produzione e distribuzione (Calabrese, Zagaglia, 2017).

Innanzitutto, è negli intenti che la *graphic literature* differisce primariamente con le strisce fumettistiche degli esordi, infatti mentre le vignette a sfondo politico o le caricature erano concepite per emettere un messaggio a senso unico, oppure una storia molto breve, rimanevano pur sempre storie isolate, con l'unico risultato (e scopo) di lanciare un messaggio fugace, provocatorio, singolare (Baetens, Frey, 2015). Al contrario, il graphic novel, intuendo appieno il potenziale dello *storytelling*, fece di questa pratica la sua cifra stilistica per potersi spingere ben oltre la satira politica.

Per una più precisa delineazione, si possono individuare quattro livelli differenziali, riducendo all'osso, rispetto al fumetto: la forma, il contenuto, il formato di pubblicazione, le fasi di produzione e distribuzione.

Per quanto riguarda la forma, se i fumetti erano basati su immagini giustapposte, da decodificare in maniera sequenziale secondo una precisa impaginazione che guida la narrazione

¹² Ad oggi appare più chiaro come le dichiarazioni e gli obiettivi del manifesto siano da considerare leggermente superate; infatti i graphic novel attuali sembrerebbero andare in contraddizione con alcuni punti del manifesto, che aveva lo scopo di fornire delle linee guida un po' troppo restrittive. Ad esempio, si enunciavano alcuni comportamenti degli autori, alcune direttive sui contenuti (tagliare fuori i supereroi), si associavano delle caratteristiche stilistiche riconducibili all'Impressionismo e così via. In ogni caso, citiamo qui tale documento solo per esemplificare il tentativo di dare un'organizzazione, una canonizzazione precoce del graphic novel. Per approfondimenti si rimanda al testo originale *Eddie Campbell's (Revised) Graphic Novel Manifesto* (2006) su Oblique Strategies citato in A. Tosti, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti*, Tenué, 2016.

(McCloud, 1992), anche i graphic novel decidono di seguire quest'ordine convenzionale. A livello generale, vengono rispettate le regole di layout e soprattutto ciò che si mantiene costante è l'utilizzo di *cartoon*, icone e parole, vale a dire della vera e propria tecnica del fumetto (Baetens, Frey, 2015). Perseguendo questo stile, iniziano contestualmente a manifestarsi sperimentazioni e stili autoriali riconoscibili: ad esempio a partire proprio dal layout Will Eisner decise di utilizzare pannelli senza cornice (né margini, né *gutters*) per dare un senso di continuità, distinguendosi per tale innovazione narratologica/stilistica (Calabrese, Zagaglia, 2017). Un altro elemento di fondamentale importanza è il livello diegetico con la comparsa del narratore: se infatti i fumetti sembravano “parlare da sé”, nei romanzi grafici, proprio al pari del romanzo, si riscopre la necessità ed il ruolo del narratore, che può manifestarsi sia a livello verbale che visivo (Baetens, Frey, 2015).

Rispetto al formato di pubblicazione, invece, ciò che dagli anni Novanta in poi avrà più fortuna sarà indubbiamente il formato brossura: questo aspetto propriamente tecnico-manuale non è da poco, poiché contraddistingue anche sul piano estetico-materiale il fumetto ed il graphic novel. È di fatto in questa fase critica che si acuiscono le differenze tra i due media: il graphic novel prende subito una posizione contraria al formato ridotto e soprattutto alla serializzazione, perciò necessita di formati più vicini alla forma libro, da cui trae ispirazione in termini di grandezza, copertina, numero di pagine, e così via, mentre i *comics books* avevano perlopiù la forma di “libretti rilegati”, assolutamente connotati dalla serializzazione, catalogati in numeri e dai numeri di pubblicazione prestabiliti o meno. A livello formale, la serie si distingue dal romanzo perché non presenta una svolta risolutiva che chiude la storia, ma al contrario propone nuove avventure in cui il medesimo personaggio protagonista verrà ancora trasportato, per cui la narrazione seriale ha una struttura aperta, continuativa e ripetitiva, mentre il romanzo ha una conformazione intera ed unitaria, che si conclude in concomitanza della fine del libro (Andreani, 2014). In tal modo la formula *one-shot*, privilegiata dai romanzi grafici, sarà una scelta assolutamente ponderata per sancire la cesura definitiva con i *comics*, nonché un aspetto assai problematico anche per gli artisti, che da un lato vedono il potenziale della serialità, ma dall'altro sono legati all'ideale necessità dell'autoconclusione (Baetens, Frey, 2015). La differenza più evidente con il fumetto seriale è che nel romanzo si rivela la volontà di catturare una realtà ampia e multiforme e da ciò deriverebbe la complessità di questo genere (Andreani, 2014).

Proseguendo nel campo della produzione e distribuzione, è bene notare che se il fumetto aveva visto il suo periodo migliore con le edizioni autoprodotte negli anni Ottanta, e per la distribuzione si affidavano a negozi specializzati, parallelamente, sin dalla fase iniziale, i graphic novels si levavano dagli sforzi delle case editrici indipendenti, ritrovandosi anch'essi nei *comics shops*, pur essendo orientati verso gli scaffali delle librerie e soprattutto suscitando sempre di più l'interesse dei grandi gruppi editoriali (Calabrese, Zagaglia, 2017). In generale non è funzionale ridurre tutto ad un unico

modello di pubblicazione, ma sicuramente il rifiuto della serializzazione da parte dei graphic novel era anche il desiderio di una ricerca ostentata di affermarsi come prodotto culturale anche dal punto di vista estetico-oggettuale, oltre che di contenuto narrativo.

A proposito di contenuti, l'ultima differenza significativa tra fumetto e graphic novel riguarda proprio questo elemento, decisamente il più importante qualora si voglia ancora provare a tracciare una linea più o meno sfumata tra i due media. Il contenuto tematico è un elemento non indifferente, che soprattutto il lettore tende a valutare: mentre nei fumetti era quasi certo che i soggetti fossero supereroi, nel graphic novel questa certezza viene a mancare, chiedendo al lettore un primo sforzo maggiore, che riguarda poco il pubblico giovanile, a vantaggio di un lettore più adulto (Baetens, Frey, 2015). Nel graphic novel, (come avremo modo di approfondire nel prossimo paragrafo dedicato ai generi e temi del romanzo grafico) si privilegiano narrazioni autobiografiche, biografiche, storiche, documentaristiche o realistiche. Esempi portanti e ormai canonizzati in queste tipologie sono senza dubbio opere quali il già citato capostipite del genere semiautobiografico *Maus* di Spiegelman (1986), *Persepolis* di Marjane Satrapi (2000), *Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba sulla terra* di Chris Ware (2000) e *Fun Home* di Alison Bechdel (2006) che rappresentano appieno la finzione autobiografica nella letteratura grafica. Qui, di fatto, gli eventi reali sono spesso utilizzati come punto di partenza per un racconto finzionale, prendendo il nome di *faction* (Calabrese, Zagaglia, 2017). Ciononostante, una rigida divisione in schemi risulta sempre un'operazione piuttosto difficile, talvolta sconveniente, per quanto possano esistere molte regolarità nell'evoluzione stessa del medium, come molti graphic novel orientati non solo su un singolo soggetto. Tuttavia è funzionale cercare di dare un ordine classificatorio per avere una mappa dell'evoluzione e delle diramazioni del graphic novel, pur tenendo presente che molto spesso le opere stesse sfumano anche volontariamente i confini di ciò che la critica o le istituzioni hanno sempre cercato di organizzare anche in funzione di un sapere accademico (Baetens, Frey, 2015).

A livello puramente morfologico, invece, il romanzo grafico riprende alcune caratteristiche importanti che avevano caratterizzato il fumetto: la narrazione sequenziale, la separazione in riquadri, i discorsi diretti rappresentati nei *balloons* ed alcune convenzioni di tipo stilistico come la tipologia di linea adottata per dare movimento, oppure le bolle di pensiero per dare forma ai pensieri, diversamente dai dialoghi (Calabrese, Zagaglia, 2017). In termini di resa grafica, la grammatica del graphic novel pertiene sempre alla tecnica del fumetto: anche qui si ritrovano i pannelli (*panels*), un certo tipo di impaginazione (layout), le vignette, i margini e gli interstizi (*gutters*).

Partendo da questi ultimi, i *gutters* sono gli spazi tra le immagini e le transizioni da un pannello all'altro, per cui lo spazio intericonico svolge funzioni diegetiche importanti, come abbiamo precedentemente esaminato, e la loro importanza è data dall'essere autentici spazi di co-creazione tra

autore e lettore, in cui si verifica il fenomeno della *closure* (McCloud, 1992; Calabrese, Zagaglia, 2017). Per quanto riguarda i pannelli o riquadri, i graphic novels utilizzano tipicamente da sei a nove cornici per pagina, che possono essere organizzate in diversi modi. Sono stati identificati almeno tre livelli di strutturazione: la striscia (*strip*), leggibile sia orizzontalmente che verticalmente; la pagina, che varia in formato e dimensioni; il libro, considerato sia come raccolta bidimensionale di pagine che come oggetto con possibili formati, dal manga al tascabile, dal cartonato alle pagine spesse come cartoncini (Baetens, Frey, 2015). Tuttavia questo aspetto pertiene anche a delle scelte stilistico-autoriale, così come *Sandman* di Neil Gaiman (2001), il quale dà un nuovo orientamento creativo, in quanto sfrutta appieno il potenziale del *braiding* per creare un effetto scacchiera¹³ (Calabrese, Zagaglia, 2017). Naturalmente, anche l'aspetto grafico è una componente cruciale, e di fatto molti autori di graphic novels si distingueranno nella scena artistica personalizzando proprio il loro stile, che sarà indice di diverse forme di autorialità (Baetens, Frey, 2015).

A livello generale, comunque, l'ordinamento dei pannelli e la logica sequenziale che determina il loro intreccio, compongono l'impaginazione, che è un tratto fondamentale anche a livello comunicativo, a partire dal numero di unità contenute fino alla generazione di alcuni effetti derivanti dalla lettura, tra cui: la distinzione tra il piano e lo sfondo, l'identificazione delle informazioni primarie e secondarie, e la comprensione delle relazioni semantiche tra i pannelli, al di là delle singole transizioni. Inoltre, il design della pagina influisce moltissimo sul ritmo della lettura, accelerandola o rallentandola, e gestisce salti temporali e cambiamenti nella trama a causa del rapporto spazio-tempo (Calabrese, Zagaglia, 2017). Infine, che il graphic novel rimedi anche il cinema, è riscontrabile dalle sequenze delle immagini in movimento e dall'utilizzo delle tecniche di montaggio, dalle quali viene tratta una forte ispirazione per quanto riguarda la complessità dello storyboard: più che somigliare a copioni scritti, si nota spesso una configurazione più simile ai *frames* che compongono lo *storyboard* e all'inquadratura tipica cinematografica; a ben vedere molti romanzi grafici vengono adattati a film, o viceversa (ivi, 2017).

Un'altra caratteristica comune a cinema e graphic novel è il narratore extradiegetico, che è una rivoluzione rispetto al fumetto, il quale preferiva mostrare il narratore (Zagaglia, 2020). Da qui deriva anche l'intreccio, che nel romanzo grafico è detto *braiding* (intersecazione), per cui ogni riquadro è messo in relazione potenzialmente con altri riquadri, emulando l'intreccio narrativo, che in questo

¹³ Prendendo *Sandman* come esempio autorevole per esemplificare la libertà espressiva del layout e dimostrazione della complessità dei vari archi narrativi, si nota come l'autore si serva di questo effetto per cui in un'unica pagina vengono uniti più pannelli, contenenti singoli dettagli, all'interno di un'unica cornice che darà solo nel complesso l'immagine completa. Questa tecnica scardina ufficialmente la credenza che il graphic novel o fumetto vada necessariamente e rigidamente letto da sinistra a destra, e che i modi di guardare le immagini sono funzionali a ciò che l'immagine vuole restituirci. Per approfondimenti si rimanda all'opera di Neil Gaiman (1999-2008) analizzata accuratamente in Calabrese, S., Zagaglia, E. (2017) *Che cos'è il graphic novel*. Roma, Carocci.

caso si complessifica, data la tendenza a dare significato alla storia secondo la sequenzialità delle immagini. Proprio a partire da Maus vi è una sovversione della tradizionale sequenzialità, a favore della giustapposizione, il che si traduce con alcune conseguenze nella narrazione e del ripristino dell'importanza dello spazio (Calabrese, Zagaglia, 2017). Rimanendo sul piano della logica narrativa, l'introduzione della focalizzazione interna multipla contraddistingue decisamente il graphic novel dal fumetto, dove difficilmente si riscontra un mutamento del punto di vista; per tale ragione la soggettività e l'empatia vengono massimizzate nel romanzo grafico (ivi, 2017).

Non sono da dimenticare le molteplici possibilità di inquadrature, accuratamente classificate da McCloud (1992) e perciò comuni anche queste ai fumetti: *da momento a momento*, che richiede pochissima closure; *da azione ad azione*, che solitamente coinvolge un singolo soggetto in tale progressione da azione A ad azione B; *da soggetto a soggetto*, con conseguente e necessario coinvolgimento del lettore; *da scena a scena*, che richiede tantissimo ragionamento deduttivo e ci trasporta attraverso distanze significative di spazio e tempo; *da aspetto ad aspetto*, molto utilizzato, in quanto l'occhio si sposta su aspetti differenti di un luogo, di un'idea o di uno stato d'animo; *non sequitur*, molto raro, poiché non prevede nessun rapporto logico tra le vignette (McCloud, 1992, pp. 78-82). Questa divisione in categorie non sarebbe più una scienza tanto inesatta, bensì uno strumento che ci viene in soccorso per interpretare l'arte invisibile della narrazione dei fumetti (ivi, 1992). Inoltre, molti fumetti popolari americani avevano già sperimentato tecniche narrative introdotte per la prima volta da Jack Kirby, autore dal 1941 di *Capitan America*, come ad esempio l'improvviso cambio di prospettiva, oppure la sovrapposizione di pannelli o l'utilizzo di layout irregolari per dare un effetto dinamico (Lee, Kirby, 1966; McCloud, 1992). Dopodiché occorrerebbe classificare le varie inquadrature, suddivise in piani e campi, ma possiamo riassumere che in generale i piani riguardano il personaggio e i suoi stati emozionali, e i campi riguardano il *setting*, con molteplici funzioni narrative (Calabrese, Zagaglia, 2017).

Un concetto fondamentale che il graphic novel eredita dal fumetto è il rapporto tra tempo e spazio, che ha una precisa connotazione visiva: come già McCloud aveva illustrato, il tempo può essere manipolato all'interno delle vignette, controllando sia il tempo della storia sia il tempo di lettura attraverso il contenuto e la forma delle vignette, che definiscono la durata delle scene e la dimensione dello spazio (Eisner, 1985; McCloud, 1992). Come accade nel fumetto, spesso è richiesto al lettore di riorganizzare la percezione cronologica degli eventi, nonostante al nostro occhio sia sottomessa la tentazione di esplorare automaticamente lo spazio della pagina nella direzione rappresentata (Calabrese, Zagaglia, 2017). Ciò su cui occorre focalizzare l'attenzione è il suo fulcro sulla simultaneità, per cui il tempo riesce ad essere codificato in termini spaziali, in un modo che è stato definito "sistema spazio-topico" (Groensteen, 1999). Ciò avverrebbe nel graphic novel in

particolare rispetto a tutte le altre narrazioni, poiché è in esso che le relazioni spaziali in generale, e la messa in spazio in particolare risultano predominanti rispetto al flusso di eventi temporali della narrazione, perché il discorso viene costituito più che altro dalle immagini attraverso colori, linee, forme e topologie; e questo aspetto sembrerebbe velocizzare la lettura, come qualsiasi altro testo che non richieda un impegno cognitivo eccessivo (Calabrese, Zagaglia, 2017). Vista singolarmente, la strutturazione spaziale avviene attraverso le classiche icone come i *balloons* o direttamente in vignetta, oppure tra cornici e strisce (ovvero le bande orizzontali a bordo vignetta); è importante notare anche questi posizionamenti poiché gap, spazi vuoti, ellissi, sono esposti perlopiù nei graphic novel rispetto ad altri media (Mc Cloud, 1994; Calabrese, 2017).

Un'ultima questione aperta che può dirci di più sull'interpretazione del graphic novel, è se tutto sommato il graphic novel si guarda o si legge. Essendo composto prevalentemente da elementi visivi, sarebbe improprio chiamarlo linguaggio, quindi diremo che si viene a configurare nei fumetti un sistema verbo-visivo, che implica una riflessione anche su *come* si legge, oltre al *cosa* si narra, e *come* (Tosti, 2016). Anche la definizione di graphic novel è stata a lungo ambigua per questa ragione, poiché generalmente se al romanzo dobbiamo far corrispondere un linguaggio, si implica anche la parola scritta; invece abbiamo compreso come il *graphic* novel faccia leva sulla parte visiva, cioè la sua connotazione principale è di essere fatto principalmente di immagini e non di parole, che tuttavia vanno insieme (Tosti, 2016). D'altronde *leggere e guardare* era già una modalità piuttosto nota nella letteratura per l'infanzia, ovvero il campo privilegiato degli iconotesti e di conseguenza di una copiosa produzione di *picturebooks*: questa modalità è l'ideale ad esemplificare l'impedimento del predominio di un codice sull'altro, in cui le immagini vanno lette esattamente alla luce del testo verbale, e viceversa le parole vanno lette in funzione della semantica iconografica (Calabrese, 2013). La scrittura nei fumetti era già presente, amplificata addirittura tramite icone ed onomatopée che avevano il compito di rappresentare suoni visualizzati (McCloud, 1992; Tosti, 2016). Inoltre, dal momento che qui la narrazione è data dal complesso sia della *mise en page* che della *mise en scène*, interamente basate sulla mostrazione, viene favorita dalla simultaneità degli eventi, secondo i principi di organizzazione ed inferenza, che sono deputati interamente al lettore. Ad egli, infatti, spetta la riorganizzazione della sequenza, anche se questa non presenta una narrazione lineare (Zagaglia, 2020).

Vi sono poi due ragioni a livello neuronarratologico per spiegare il successo del graphic novel.

Secondo il cognitivista Neil Cohn, le immagini si “grammaticalizzano” grazie ad una grammatica narrativa visiva, la quale postula che, analogamente al modo in cui le parole assumono una valenza grammaticale all'interno della struttura fraseologica, le immagini sequenziali assumono ruoli narrativi all'interno di una struttura narrativa visiva (Cohn, Wittenberg, 2015). In secondo luogo,

risulta assolutamente imprescindibile anche all'atto della lettura il ruolo delle emozioni e del riconoscimento delle immagini, sia nel loro complesso che nei dettagli. Infine, grazie ad alcuni test condotti tramite fMRI, ad oggi sappiamo come il cervello di fronte ad una pagina di graphic novel riconosca prima il colore, poi le linee ed infine il movimento (Lumer, Zeki, 2011; Calabrese, 2020). Di fatto, l'intero funzionamento e fortuna dell'apparato grafico, associato al complesso aspetto contenutistico, potrebbe essere dato esattamente dal rinnovato vigore e potenziale espressivo delle immagini, oltre che dall'amplificazione dei *visual studies*, e dalle neuroscienze che ci dicono quanto l'immagine sia parte del nostro patrimonio non solo a livello culturale e simbolico. E se, come ormai moltissimi studi ci hanno dimostrato, la mente stessa è fatta per immagini, queste hanno un potere inestimabile, dal momento che le fissiamo attraverso le esperienze sensoriali e poi le recuperiamo all'occorrenza (Damasio, 2018): in sostanza, il nostro cervello visivo immagazzina molto, più di quanto vediamo consapevolmente, e da lì in poi recupera le immagini della realtà che ha ricostruito dentro di sé (Calabrese, 2020). L'immagine è quindi un vero patrimonio filogenetico, al quale solo successivamente è stato apposto il complesso sistema del linguaggio (Damasio, 2018; Calabrese, 2020). Non da ultimo è dunque il fattore emozionale, perché se a livello cerebrale sin da bambini siamo in grado di associare i volti alle emozioni di base, vale a dire che le stesse emozioni si possono generare a partire dalle immagini (Calabrese, 2019; 2020).

Il concetto di empatia narrativa è stato formulato teorizzato dalla studiosa Suzanne Keen, la quale sostiene assolutamente il ruolo della narrazione nel potenziamento dell'empatia, definita "empatia narrativa strategica". Stando a tale teoria, la codifica visiva delle emozioni umane nei fumetti e nei graphic novels è centrale, in quanto i volti e le raffigurazioni corporee della persona sarebbero in grado di suscitare profondi sentimenti anche di "emulazione" nei lettori, perché così sono stati accuratamente progettati dagli stessi artisti, al fine di consentire un coinvolgimento attivo a livello corporeo e la simulazione protetta a livello mentale (Keen, 2010; Zagaglia, 2020). Se il lettore è quindi un partecipante attivo della lettura, impegnerà tutto il suo corpo e non solo il suo potenziale cognitivo nella decodifica ed immagazzinamento delle immagini, letteralmente sovrapponendosi alla situazione narrata (Stanford, Emmott, 2012). Come è noto, già Damasio con il concetto di *hot cognition* illustrò come l'elaborazione dei dati percettivi sia strettamente legata al coinvolgimento personale del soggetto, per cui qualsiasi dato viene memorizzato nella nostra mente e associato ad un'emozione (Damasio, 2000; Zagaglia, 2020). La teoria della *embodied cognition* si riscontra dunque anche nella narrazione grafica, dove può essere amplificata, specialmente quando vengono evocate risposte quasi immediate.

Capiamo quanto sia importante riconoscere questo potenziale in oggetti culturali come i romanzi grafici e le narrazioni visive, in grado di veicolare messaggi potenti e allo stesso tempo di

potenziare quei processi empatici che a lungo sono stati trascurati dal pubblico. Forse è per questi motivi che allo stato attuale e per un bisogno innato siamo di fronte ad una profusione di prodotti verbovisivi, in particolare *picturebook* e *graphic novels*, che ora più che mai possono risultare utili a rappresentare non solo narrazioni finzionali, ma anche il quotidiano, arrivando ad alfabetizzarci rispetto ad una molteplicità di temi (Calabrese, 2017). Pertanto si considererà ora una panoramica generale di alcune declinazioni del *graphic novel*, cercando di inquadrarne alcuni temi e regolarità a livello narratologico.

2.3 Alcuni aspetti tematici del romanzo grafico

Nei paragrafi precedenti, alla luce di una sintesi in prospettiva diacronica, abbiamo evinto alcune differenze sostanziali tra *graphic novel* e fumetto, da cui sono emersi in particolar modo tre aspetti significativi. È stata sottolineata innanzitutto la volontà nel *graphic novel* di evitare la serialità, in favore della forma autoconclusiva; a ciò segue la predilezione per il formato libro che, oltre la conclusione della storia, favorisce l'autonomia sul piano materiale-contenutistico, conferendogli le caratteristiche per poter essere un prodotto unico, singolo ed autonomo, detto *long form* sul piano editoriale. Sono inoltre da evidenziare la distribuzione in librerie, a differenza dei negozi specializzati come accadeva per i fumetti, la cui popolarità era visibile nelle edicole o nei *comics shops*, in modo da liberare il nuovo romanzo da vincoli commerciali stigmatizzanti. L'ultimo aspetto centrale, che sarà trattato in questa sezione, è invece il focus tematico, da cui origina la principale differenza tra fumetto e *graphic novel* e risiede nel fatto che nel *graphic novel* i contenuti e i temi sono generalmente più sofisticati.

La varietà dei temi trattati è tuttavia materia recente, in quanto, specialmente negli Stati Uniti, nella fase aurorale del *graphic novel* si investì molto soprattutto in semiautobiografie, *fiction* documentaria e *faction* – come nel caso di alcune opere apripista, quali *Maus* di Spiegelman (1986), *Jimmy Corrigan* di Ware (1995) e *Ghost world* di Clowes (1995). Eppure, questa iniziale categorizzazione, nata spontaneamente, non fu esente da alcune problematiche, come il fatto che determinati argomenti sembravano resistere alla trattazione, mentre altri, per un effetto di iper-rappresentazione rasentavano la ridondanza tematica (Baetens, Frey, 2015).

Non è poi da escludere che alcuni generi letterari abbiano avuto, a loro volta, un impatto nella varietà artistica e narrativa del *graphic novel*. Dalla necessità di trattare ed incorporare in sé contenuti più complessi, sin da subito il romanzo grafico si voleva configurare come una forma letteraria orientata ad un pubblico più adulto, con un differente focus narrativo e pratiche editoriali più articolate, quale catalizzatore di molti modi discorsivi e ambiti tematici differenti spaziando tra avventura, saggistica, crimine e mistero, fantasy, horror, romanzo storico, umorismo, science fiction, e perché no, supereroi

(Calabrese, Zagaglia, 2017). Ancora una volta il graphic novel si dimostra medium privilegiato innanzitutto per l'espressione individuale, e secondariamente per esprimere determinati obiettivi sia a livello grafico che contenutistico.

Parallelamente, come è sempre stato, la cultura letteraria è cambiata nel tempo, questa volta incorporando le narrazioni grafiche e la cultura visuale, probabilmente anche in virtù del fatto che le pubblicazioni degli anni Duemila hanno subito l'influsso del cinema e dell'ascesa delle forme verbosive della cultura digitale (Baetens, Frey, 2015). Nella struttura di qualsiasi opera di letteratura a fumetti è però sempre la dimensione iconica ad acquisire un ruolo centrale. La dimensione narrativa del disegno è dunque la caratteristica fondante dello storytelling nel romanzo grafico: il disegno non è più una tecnica usata per dare forma ad una storia, ma piuttosto un'operazione creativa che produce le immagini, e di conseguenza le storie stesse, per cui la storia coincide con le immagini, e al contempo la storia viene narrata nelle immagini (ivi, 2015). Qui, allora, lo storytelling non ha a che fare solamente con i singoli elementi contenuti nei *frames*, con la spazializzazione o la caratterizzazione dei personaggi, ma si riferisce al contenuto specifico.

In questo senso non possiamo escludere uno sguardo critico tale anche sulle modalità di storytelling e come questo sia cambiato nel tempo: secondo Baetens e Frey, è bene prendere in considerazione il graphic novel stesso come una specifica forma di storytelling (Baetens, Frey, 2015). In particolare, sarebbe stato a partire dagli anni Ottanta, pressappoco dopo la svolta del 1986, con l'avvento della triade *Maus*, *Watchmen* e *Batman. Il ritorno del cavaliere oscuro* che questa concezione potrebbe aver avuto inizio: infatti, da questo punto in poi della storia, anche la critica letteraria sembra aver definitivamente riconosciuto l'importanza della narrazione grafica quale modalità di racconto unico e rappresentativo di una società in mutamento. Inoltre, l'influenza di altri media – principalmente cinema e romanzi – nella formazione stessa del graphic novel come genere, trova la sua ragione nella definizione contemporanea di prodotto *crossover* (Bacchereti, et al., 2020). Ma che cosa rende davvero il graphic novel uno strumento privilegiato per lo storytelling, differenziandolo da tutti gli altri prodotti artistico-letterari?

In un graphic novel, una storia è molto più che qualcosa raccontato graficamente, portando con sé una serie di considerazioni di natura narratologica, come ad esempio la differenza tra *plot* e *story*, le loro infinite combinazioni, la *mise en page*, lo statuto del narratore circa la sua affidabilità, persona, onniscienza; o ancora, sul *world-making*, lo spazio, la caratterizzazione: questi aspetti furono a lungo reputati inessenziali, ma oggi alla luce dei *comics studies* risultano fondamentali anche nell'analisi narrativa dei graphic novels (Baetens, Frey, 2015). Tornando sul piano contenutistico, molti studi critici hanno dimostrato l'importanza del soggetto rappresentato, e di fatto il graphic novel gioca un ruolo fondamentale in questo processo, per aver mostrato una diversità tematica sempre più

varia, crescente, non semplicemente opponendosi e restringendo il campo dai supereroi dei *comic books*, ma anche in confronto alla produzione letteraria in generale, molto spesso vittima di tendenze mainstream. Un'altra innovazione nel campo dello storytelling è la ridefinizione della relazione tra narrazione e descrizione. Nel rapporto tra narrazione e descrizione vi è una differenza: mentre nelle narrazioni prettamente verbali queste due modalità sono esclusive (o si narra o si descrive) nel graphic novel ciò non avviene, e anzi si apporta una nuova visione dello storytelling che non è più monopolizzato solo da trama o azione (Baetens, Frey, 2015).

Se da un lato la strada della doppia codificazione del fumetto ha dipanato un potenziale implicito nel graphic novel, che a sua volta ha beneficiato anche dagli sviluppi apportati dal *digital turn* in termini culturali, dall'altro il risultato è stato un vantaggio per la letteratura in generale, per cui gli orizzonti si allargano e le narrazioni si contaminano: nascono così narrazioni di ampio respiro, che rappresentano problemi psicosociali più urgenti, trame articolate, personaggi spesso “problematici”, vale a dire *round* e non *flat*, ovvero standardizzati, ma anzi con psicologie molto complesse e niente affatto lineari. Tutto ciò ci ricorda la vicina narrazione letteraria, questa volta amplificata dallo spazio dell'immaginazione visuale, che grazie al linguaggio iconico rende immediatamente partecipe e coinvolto il lettore (Calabrese, Zagaglia, 2017).

Per una maggiore chiarezza e per meglio orientarsi nel vasto universo del graphic novel, è possibile seguire un duplice approccio: procedere per aree geografiche o geoculturali, individuando le principali aree di diffusione, ed in secondo luogo per generi letterari, al fine di realizzare una sintetica tassonomia. Questo orientamento binario può essere funzionale per una serie di ragioni che ci portano ad assumere che il graphic novel rientri senza dubbio nelle forme letterarie odierne, eletto quale modalità estetico-discorsiva e medium privilegiato nella trattazione di determinati temi, con diverse finalità comunicative (ivi, 2017).

Per quanto riguarda il primo ambito, è possibile mappare il percorso evolutivo del graphic novel seguendo una direzione per specifiche aree geografiche: dall'Argentina con alcune sperimentazioni embrionali, passando per le importanti riviste e case editrici francesi; oppure negli Stati Uniti, precursori del genere del romanzo grafico a partire dal ridimensionamento del *Comics Code*, fino ad arrivare al Giappone, dove la tradizione di manga ha portato alla formazione del *sutori manga*. Da questa prima panoramica si può desumere come, mentre il fumetto era culturalmente specifico, incentrato sulla cultura anglo-americana perché lì si era formato; al contrario, il graphic novel è molto più inclusivo e complesso, proprio perché ingloba diverse morfologie, generi ed influenze non solo mediali, ma che lo portano ad inglobare intere tradizioni narrative (Stein, Thon, 2013; Calabrese, Zagaglia, 2017). Di fatto, il graphic novel non si può considerare un medium del tutto occidentale, né una pura invenzione americana, sebbene si risalga sempre al suo sviluppo in

diacronia partendo necessariamente da lì; piuttosto, possiamo tenere conto delle molteplici tradizioni parallele, molto diverse in termini canonici, che tuttavia hanno mostrato sviluppi convergenti grazie ai contesti di forte libertà creativa, con influenze reciproche e significative grazie agli influssi globali, per cui ciascuna di esse ha influito apportando un proprio contributo (Calabrese, Zagaglia, 2017).

Iniziando dall'Argentina, non possiamo non citare *L'Eternauta* (1986) e *El sergente Kirk* (1953) di H.G. Oesterheld, di cui il secondo sarà di ispirazione anche sul fronte italiano per il personaggio di Corto Maltese di Hugo Pratt (Andreani, 2014). Oesterheld, che passerà poi a scrivere moltissime sceneggiature, fonderà una propria casa editrice, la *Editorial Frontera* nel 1957, importantissima sul fronte sudamericano, che attirerà molti disegnatori da tutto il mondo (Andreani, 2014).

In Francia, il *roman graphique* prolifera negli anni Novanta dopo una lunga stagione di *bande dessinée* caratterizzate molto spesso dalla presenza di satira politica, non di rado con intenti educativi verso la creazione di consapevolezza sociale; sono infatti da segnalare alcune linee editoriali importanti come *Pilote* di Dargaud, oppure *À Suivre* della Casterman (ivi, 2014). Qui, nello specifico dalla prima metà degli anni Novanta in poi, il genere del graphic novel viene usato con disinvoltura, spaziando addirittura tra vari generi tra cui fantascienza, storia e quotidianità della vita reale: tra alcuni titoli di rilievo spiccano *Verso l'America* di Jean-Marc Thévenet e disegnato da Baru (2005), *Lupus* di Frederik Peeters (2006), *Lo scontro quotidiano* di Manu Larcenet (2003-2008), in Italia editi dalla Coconino Press, oppure *I maestri dell'orzo* di Hamme e Vallès nella tradizione belga (ivi, 2014).

Per quanto riguarda il fronte americano, di cui abbiamo implicitamente e precedentemente già accennato, in questa sede occorre sottolineare l'importanza del termine novel, scelto in virtù della consapevolezza di trovarsi di fronte ad una pubblicazione diversa dai buoni, vecchi comics (Tosti, 2016). Alcuni casi editoriali che sono stati individuati come antesignani del graphic novel, ma molto spesso trascurati, possono essere: *Beyond time and again* di George Metzger (1972), *Bloodstar* di Richard Corben (1976), ed infine il più noto *Contratto con Dio* di Will Eisner (1978); ma come sappiamo il vero capostipite del graphic novel americano e mondiale sarà riconosciuto solo nel decennio successivo con *Maus* di Art Spiegelman (1986).

Degna di nota è poi anche l'ondata britannica: iniziata negli anni Ottanta, quando molti autori si ispirarono al mercato americano, importando al tempo stesso quel tipo di narrazione fumettistica europea, che pur trattando di generi "leggeri" come il fantasy o la *science fiction*, introducono nelle vite dei supereroi alcune complessità tematiche come la morte, la vulnerabilità umana e la fine dell'eroe epico (Andreani, 2014). Senza dubbio l'opera più rappresentativa dell'ondata britannica è *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons (1986). È da sottolineare che sarà proprio a partire dalla triade *Watchmen*, *Maus* e *Batman. Il ritorno del cavaliere oscuro* che si può riscontrare il

cambiamento sostanziale anche nell'evoluzione dei protagonisti, che ora sono rappresentati in una chiave più “adulta”, poiché la realtà attuale è disposta ad accettare solo uomini comuni e non più supereroi mascherati (ivi, 2014). Altri titoli nel panorama britannico degni di nota, in cui si pone l'enfasi sullo spirito superomistico, sono inoltre *Animal Man* di Grant Morrison (1988-1990), *The Adventures of Luther Arkwright* di Bryan Talbot (1978-1980) e *Sandman* di Neil Gaiman (1989-1996).

Relativamente al panorama del graphic novel italiano, sono riconosciuti come antesignani del canone *La rivolta dei racchi* di Guido Buzzelli (1966), *Una ballata del mare salato* di Hugo Pratt (1967), *Palomares* di Antonio Faeti (1967) e *Poema a fumetti* di Dino Buzzati (1969). In particolare anche la rivista *Linus* pubblicava numerosi adattamenti di fiabe e romanzi cavallereschi e opere letterarie classiche (Tosti, 2016).

Il Giappone è un'altra area assolutamente rilevante in quanto vanta una tradizione fumettistica epocale. Qui vige da sempre una tipologia di narrazione per immagini realistica, diffusasi sin dagli anni Cinquanta e che sarà una base cospicua per il vero e proprio romanzo grafico giapponese (Andreani, Spinazzola, 2012): il *gegika*, che presenta forti contrapposizioni in confronto al manga.

Mentre quest'ultimo voleva rappresentare un tipo di “immagine disimpegnata”, che aveva puntato sull'estremizzazione, la semplificazione e la deformazione della realtà, in contrapposizione nasce anche il *gegika*, che significa letteralmente “immagine drammatica” (dove *gegi* è “dramma”) ha in sé già nell'etimologia una volontà più seria, poiché gli artisti di questa nuova corrente vogliono rappresentare fedelmente la realtà, rivolgendosi a lettori più maturi (Calabrese, Zagaglia, 2017).

Tuttavia, quello del manga rimane il mercato del fumetto più grande al mondo per quantità di titoli ed articolazione dell'offerta di mercato (ivi, 2017). Uno degli autori che ha saputo dosare la figuratività dell'Occidente con il pensiero orientale, precedendo la tradizione dei graphic novel giapponesi, è considerato ad esempio Jirō Taniguchi, che seguendo la tradizione del manga ha realizzato *L'uomo che cammina* (1992), oppure *Another Monster* di Naoki Urasawa (2002). Prima di raggiungere la forma definitiva di graphic novel, il fumetto giapponese era dapprima orientato verso la narrazione epica, sperimentando solo successivamente la forma autoconclusiva: il risultato sarà un tipo di racconto che si è sviluppato precocemente in Giappone grazie all'influenza di Tezuka Osamu e dei suoi *sutori manga* o *story manga*, vale a dire un racconto a fumetti molto più vicino alla odierna concezione di graphic novel per lunghezza e trama, specialmente incoraggiando una narrazione moderna, dinamica ma non seriale e con una trama compiuta (Andreani, 2014). Egli infatti è considerato l'artista più autorevole in questo ambito, riconosciuto anche per aver importato a livello grafico lo stile cinematografico nel fumetto per ricrearne atmosfere, e la dinamicità nel disegno (ivi, 2014). Nonostante l'inizio della sua lunga carriera con *La nuova isola del tesoro* (1947) come prima

storia autoconclusa, in cui l'uso della sceneggiatura innovativa segna un punto di svolta in tutto il mondo del fumetto, il successo arriva con *Kimba il leone bianco* (1950), pubblicato proprio su una rivista di manga, in cui questa storia dimostrò le potenzialità della narrazione autoconclusiva. Dopodiché, congiuntamente allo straordinario successo di Tezuka e alla nascita del movimento *gekiga*, possiamo vedere gli albori del vero *graphic novel* giapponese, di cui alcuni casi paradigmatici sono tuttora *Black Blizzard* (1956) e *Una vita tra i margini* (2012) di Yoshihiro Tatsumi.

Infine, è bene notare come dagli anni Novanta in poi, considerati anche gli adattamenti in serie animate, il manga giapponese ha decisamente varcato i confini nazionali, con l'effetto innanzitutto di farsi strada anche in altri luoghi, finendo per fondersi con le altre tradizioni nazionali; ma al contrario non si assiste in Giappone al processo inverso, ossia difficilmente il Giappone viene influenzato dall'Occidente difendendo la propria ferrea tradizione grafica.

Sorge spontaneo chiedersi il perché di questa netta divergenza, e che tipo di effetti possa avere a livello strutturale, nella composizione della narrazione visiva. Alcune evidenze nell'analisi interculturale riscontrano delle peculiari differenze a livello grafico, contenutistico e nella morfologia narrativa, molto chiari nelle narrazioni orientali, come ad esempio l'utilizzo di motivi simbolici ricorrenti per rappresentare determinati avvenimenti, oppure nell'utilizzo delle *motion lines* (Conti, 2020). In particolare, sul piano grafico-artistico, come evidenzia anche Scott McCloud (1992), nelle narrazioni grafiche occidentali tendenzialmente prevalgono le transizioni *da azione a azione* e *da scena a scena*; mentre nelle narrazioni orientali prevalgono le sequenze *da momento a momento* e *da aspetto ad aspetto* (McCloud, 1992). In aggiunta, in un'analisi linguistica proposta da Cohn, si possono evidenziare delle differenze nei *frames* culturali nel visual storytelling, che dipendono principalmente dal soggetto contenuto nel *frame*, dal macro, dove ci sono più entità, al micro, dove sono contenuti dettagli, per cui sono state condotte vere e proprie analisi quantitative nell'analisi dei *frames* in base alla cultura di riferimento (Cohn, 2011 in Conti, 2020 p. 41). In questo caso, sembrerebbe che le narrazioni occidentali euro-americane adottino *frames* macro, rappresentando quindi molte più entità attive, mentre nelle narrazioni orientali e perlopiù manga emergono più *frames* micro, ovvero con più dettagli (ivi, pp. 41-42).

È inoltre significativo considerare un ulteriore aspetto per quanto riguarda in particolare le narrazioni digitali: con l'avvento dei new media sembra essersi sfumata la netta definizione di alcune aree geonarratologiche, che fino all'avvento dell'epoca digitale erano rappresentative di specifici valori culturali in termini di indipendenza e interdipendenza (Conti, 2023 p. 41). Infatti gli studiosi di narratologia digitale mettono in luce come i format narrativi della digitalizzazione non rientrino più all'interno di determinate categorie narratologiche tradizionali, bensì i modelli sono sempre più orientati alla interdipendenza.

Questo può valere in parte anche per i graphic novels; tuttavia è possibile individuare degli stili narrativi orientati alla cultura di provenienza. Questo ci interessa in particolar modo nella misura in cui le narrazioni possono essere influenzate dalle strutture neuro-cognitive sia degli autori che dei lettori: infatti, il cervello modifica la propria struttura in base agli stimoli, comprese le interazioni sociali, le esperienze individuali e i valori culturali (Pellegrini, 2014, in Conti, 2023). Alcuni studi sostengono come i valori e i sistemi culturali di appartenenza di un individuo abbiano un ruolo anche nella composizione di narrazioni, a partire dalla distinzione tra una cultura a base collettivista o al contrario, individualista, la cui differenza dipende dal grado di coinvolgimento dell'individuo nella collettività (Conti, 2020). A partire da ciò, sono stati sviluppati studi di psicologia sociale che confermano come il *Self-construal* (visione del sé) è dato dalla interrelazione tra il modo in cui percepiamo e comprendiamo noi stessi, in termini di indipendenza ed interdipendenza, da cui scaturiscono soprattutto differenze in alcuni aspetti comportamentali, cognitivi, emozionali (ivi, 2020). Ciò detto, è stato possibile assumere che le culture collettiviste asiatico-orientali (Cina, Giappone, Corea) sono a favore del *Self-construal* interdipendente, che comprenderebbe una visione del mondo incentrata sulle relazioni e sul contesto ed uno stile cognitivo olistico; mentre le culture individualiste occidentali (Europa, Asia, Canada, Stati Uniti) promuoverebbero un *Self-construal* indipendente in linea con una visione del mondo focalizzata sulle singole entità e le loro caratteristiche, ed uno stile cognitivo analitico (Nisbett, 2007, Conti, 2023, p. 42). Pertanto anche a livello narratologico abbiamo due macroaree geoculturali in cui sono preponderanti alcuni aspetti narrativi: da un lato l'estremo Oriente, dove i racconti autobiografici si concentrano su eventi rilevanti a livello collettivo; queste andranno a formare le cosiddette *We-narratives*, caratterizzate da un'anima collettivista e in cui si perseguono le cosiddette *implementation intentions* (desiderio di trovare i mezzi per ottenere qualcosa), per cui l'azione è attuata insieme agli altri. All'opposto, invece, vi è l'Occidente: qui l'attenzione si concentra su tratti caratteristici distintivi dei singoli individui, nonché sulla loro psicologia individualista, con un focus sulle loro motivazioni emozionali ed individuali, in prospettiva dei loro obiettivi futuri da perseguire rigorosamente da soli. Questi tratti costituiscono *I-narratives* come modello autobiografico preponderante, ovvero resoconti sostanzialmente egocentrici, dove le sequenze narrative rappresentano i processi assiologici in termini di *goal-intentions* (desideri di qualcosa) per cui il sé decide l'azione (Conti, 2023).

Alla luce di quanto esaminato, è dunque possibile che l'esposizione ad una determinata cultura visiva influenzi lo sviluppo artistico, com'è visibile nelle comparazioni delle narrazioni visive nei manga giapponesi o nei *comics* americani, oppure tra *comics* americani ed europei, determinando sostanzialmente degli stili narrativi *cultural-oriented* (Conti, 2020; 2023).

In secondo luogo, è stata ipotizzata una direzione interpretativa alternativa, che non tenga conto dell'aspetto geografico o culturale in cui è immersa la narrazione, bensì di una classificazione sulla base di alcune differenze narrativo-morfologiche, ovvero seguendo una suddivisione per generi.

Sebbene non sia del tutto legittimo suddividere i graphic novel a livello stilistico o per contenuti standardizzati, perché qualsiasi tentativo di tassonomia non sarebbe esaustivo, questa operazione può risultare necessaria ed utile sia per gli autori che per i lettori, nel riscontro di alcune regolarità. Di fatto anche nell'universo del graphic novel sono emerse alcune riconoscibili tendenze, ormai particolarmente evidenti e diffuse nel panorama editoriale attuale. In una prospettiva globale, è stato assodato come il graphic novel sia un medium intergenerico, crossover e a canone aperto, potenzialmente senza limiti a livello letterario, poiché in grado di adattarsi a qualunque modalità narrativa. Un aspetto particolarmente interessante è però la sua vocazione alla metalessi, cioè il continuo intreccio tra realtà e finzione: in questo processo, la realtà può entrare nella finzione e viceversa, creando un cortocircuito continuo dove la finzione si intreccia alla realtà, plasmandola a tutto tondo. Anche alcuni studi critici sostenevano la visione per cui il graphic novel moderno fosse fortemente alla ricerca di realismo, così da porsi anche in un senso di continuità con il romanzo, che sembra non riuscire più a perseguire l'obiettivo di trattare seriamente di certi temi senza annoiare o esasperare il lettore moderno (Baetens, Frey, 2015). Tuttavia, sarebbe un giudizio affrettato ritenere che il graphic novel tenda a specializzarsi sin da subito su un tipo o un altro di narrazione quale caratteristica essenziale del medium, sebbene siano state riscontrate delle ricorrenze tematiche a partire dagli anni Settanta in poi, come la semi-autobiografia, la storia, il documentario, la noia e la nostalgia a rappresentanza delle caratteristiche dell'esistenza post-moderna (ivi, 2015).

Per focalizzare velocemente le ultime due, è possibile vedere che in tutta la cultura contemporanea, incluso il mondo delle narrazioni grafiche, la storia e la nostalgia sono temi tanto importanti quanto frequenti. Dopo la svolta post-moderna che sanciva la "fine della storia", nei primi anni Novanta, il tema del passato da riscoprire e reinterpretare non è mai stato tanto popolare quanto in questo periodo di profusione, e questo dibattito attuale sul senso del dominio del passato sembra riversarsi anche nella narrazione grafica, così che anche il graphic novel avrebbe contribuito alla cultura della nostalgia (ivi, pp. 217-220). Perciò gli autori si trovano spesso a ricamare sofisticate elaborazioni sul tema della storia, spesso interpretata in virtù della necessità di dover lasciare una traccia, come già sosteneva Marc Bloch (1950), per cui stiamo vivendo in un'epoca di ipercostruzione di archivi e collezioni che può essere letta nei romanzi grafici dai lavori di Art Spiegelman, Joe Sacco, Ben Katchor, Chris Ware, Kim Deitch e Derf Backderf, dove ricordare è più che mai una necessità, ed infatti tali autori sono legati anche a questo soggetto (Gardner, 2011, pp. 787-806). Questi autori utilizzarono il graphic novel come strumento anche per trattare questioni politiche e sociali, senza

concentrarsi ossessivamente su collezioni storiche. In tal modo possiamo riconoscere come questo genere di opere si dividano sostanzialmente in due categorie: riflessioni sulla storia e sulle collezioni, oppure narrazioni che affrontano eventi storici come crisi politiche, rivoluzioni, atti terroristici e nuove questioni sociali. Ciò avverrebbe ancora una volta in opposizione al fumetto, proprio perché, così come esso fu legato per sempre allo *humour* o nel trattare episodi a tema supereroi, dal momento che il graphic novel non è più identificabile in questo senso come il diretto erede dei *comics*, attraverso alcuni tropi tematici sono state create delle opere poi divenute in tutto e per tutto letterarie, continuando la tradizione romanzesca del narrare le storie personali ed emotive dell'individuo, ma ancor più nello specifico dell'individuo in crisi a causa di una storia drammatica o di un trauma. In questo senso, sembra esserci un'affinità selettiva anche con il tema della nostalgia, poiché questo sembrerebbe essere il vero e solo *Zeitgeist* contemporaneo (Baetens, Frey, 2015). Non dobbiamo infatti dimenticare i mutamenti storico-sociologici che si sono susseguiti dalla fine degli anni Ottanta in poi, in seguito alla velocità data da Internet, dal diffondersi della tecnologia, da traumi storico-sociali (ne è un esempio nella cultura americana l'11 settembre 2001): insomma, tutte queste tracce possono indurci a credere che la fine degli anni Novanta contenessero già in sé una sorta di angoscia da fine secolo, accentuata da plurimi traumi collettivi e dalla rapidità nell'evoluzione sociale (ivi, 2015, p. 218). Ciò che può interessarci più di tutto per ciò che riguarda alcuni mutamenti sul piano artistico-diegetico è come la struttura reticolare di Internet imponga un tipo di lettura non necessariamente sequenziale, ma che incoraggia la componibilità, la ricostruzione di senso e la struttura reticolare dell'apprendimento (Calabrese, Zagaglia, 2017). In tal modo, anche i graphic novels contribuirebbero a preparare il lettore ad un nuovo tipo di lettura, molto più simile alla fruizione delle nuove tecnologie, ed in aggiunta a ciò si pone la loro intrinseca capacità di contenere gran parte della storia narrata o reale, vale a dire inclusa la storia del medium stesso e della cultura popolare, inclusi i fumetti che li hanno preceduti. Le opere più recenti stanno radicalmente indicando nuove direzioni di un futuro fortuito per espandere sempre più il territorio della letteratura e le nostre modalità di pensarla più che altro come competenza narrativa (ivi, 2017). In buona sostanza, la letteratura – e con essa tutti i suoi prodotti – non è più il fine della narrazione ma diviene uno strumento, un approccio ed un metodo per allenare lettore ed autore ad una molteplicità di *frames* e *scripts*, puri veicoli di narrazioni: in questo senso possiamo vedere il mondo letterario come un luogo in cui allenare gran parte delle nostre competenze neurocognitive.

In definitiva, considerando quanto esaminato fin qui, è possibile riconoscere soprattutto la costante caratteristica del realismo (come attaccamento alla realtà e bisogno di raccontarla), il quale può manifestarsi nel graphic novel attraverso almeno quattro modalità: 1) autobiografie, biografie, semi-autobiografie; 2) reportage giornalistici e diari di viaggio; 3) storiografici; 4) adattamenti letterari,

parodie, ritratti autoriali di personaggi storici o letterati o artisti (Calabrese, Zagaglia, 2017). Questi sono assimilabili ai principali generi su cui sarà utile soffermarci.

Possiamo considerare l'autobiografia un genere peculiare ed il punto di partenza del graphic novel (dopodiché, diventerà la regola), mentre nel fumetto viene trattata e rappresentata solo in una fase successiva. Un lavoro sperimentale in questo campo può essere considerato *Binky Brown Meets the Holy virgin Mary* di Justin Green (1972), che racconta la storia del suo alter ego giovanile; importante anche il lavoro di Harvey Pekar, *American Splendor*, che dà avvio al passaggio del graphic novel da *memoir* disegnato a vera e propria narrazione autobiografica a fumetti (Tosti, 2016). L'autobiografia di fatto è spesso confusa con il *memoir*, sebbene si tratti di due tipologie narrative abbastanza differenti, malgrado ciò è possibile notare delle somiglianze tra in opere quali *Non mi sei mai piaciuto* di Chester Brown (1994), *Fun Home* di Alison Bechdel (2006) e *Palestina* di Joe Sacco (1993). C'è da dire che si tratta di due generi particolari, perché le autobiografie a fumetti sembrano essere particolarmente coerenti con l'idea che la definizione graphic novel vuole restituire, cioè quella di "un particolare tipo di fumetto adulto e colto": innanzitutto perché veicolano un'idea di verità che si contrappone al mondo fantasy del fumetto supereroico, ed in secondo luogo perché mettono l'autore al centro con un tono ironico. In questo genere, a livello artistico, è da notare spesso il ricorso a pochissimi colori, didascalie che abbondano a scapito delle sequenze mute; in sostanza, si porta avanti di più la narrazione piuttosto che l'immagine, così che "la componente *novel* rischia di sopravanzare quella *graphic*" (Tosti, 2016, p. 691). Un esempio di graphic novel che trae fortemente spunto dalla letteratura romanzesca è considerato *Jimmy Corrigan, il ragazzo più in gamba della terra* di Chris Ware (2001): quest'opera esprime prima di molte altre il potenziale innovativo dell'iconotesto, esplorando nuovi modi di integrare parole e immagini e di formattare visivamente le tavole, grammaticalizzando aspetti come il punto di vista dei narratori, l'identità dei personaggi e le strutture narrative (Calabrese, Zagaglia, 2017).

Sono esemplari in questo senso anche: *Persepolis* di Marjane Satrapi (2000-2003); *Blankets* di Craig Thompson (2003); *LMVDM: La mia vita disegnata male* di Alfonso Pacinotti, alias Gipi (2008); *Sono ancora vivo* di Roberto Saviano e Asaf Hanuka (2021); *Fun Home* di Alison Bechdel (2006) e *Cages* di Dave McKean (1998). Nei graphic novels semiautobiografici rientra anche il celeberrimo *Maus* di Art Spiegelman (1986) in quanto racconta l'esperienza di Vladek Spiegelman, padre di Art, nella Polonia della seconda guerra mondiale, raccontata al figlio: egli vuole farsi raccontare quest'esperienza, che non lo riguarda in prima persona, ma per la necessità di trovare delle risposte al suicidio della madre. L'autore Art, attraverso il racconto del padre, comincia quindi a vivere attraverso il protagonista in prima persona l'inferno raccontato di Auschwitz (ivi, 2017).

Degne di nota sono anche le opere di Zerocalcare, a partire da *La profezia dell'armadillo* (2011) e *Un polpo alla gola* (2012), autore senza precedenti in Italia, erede del movimento underground e che spazia dal genere autobiografico al graphic journalism, che pure verrà enucleato a breve.

Diverso è invece il discorso nel genere biografico, che può trattare delle vite di qualunque personaggio, dai personaggi storici alle star hollywoodiane. Sono presi ad esempio: *James Joyce, ritratto di un dublinese* di Alfonso Zapico (2011); *Anne Frank – Diario* di Ari Folman e David Polonsky (2017); *Tupac Shakur. Solo Dio può giudicarmi* di Paolo Gallina (2016); *Nick Cave – Mercy on me* di Reinhard Kleist (2017). In questo ambito, alcune opere significative in cui è il fumettista stesso a raccontarsi sono spesso di matrice giapponese, come è il caso di *Una vita tra i margini* di Yoshihiro Tatsumi (2012) o *Life in picture* di Will Eisner (2009). Abbiamo poi alcuni esempi biografici in cui, diversamente, il fumettista è protagonista della storia, sempre a cavallo tra reale e finzionale, come ad esempio in *Tezuka secondo me: una biografia d'autore* di Takao Yaguchi (2009); *Osamu Tezuka: una biografia manga* (2004) ad opera dell'autore stesso; *I am a hero* di Kengo Hanazawa (2022).

Per quanto riguarda il genere documentaristico, sono qui cruciali due fattori: il realismo ed il ruolo del narratore. Rispetto alle narrazioni verbali, nel graphic novel il problema di chi racconta la storia è diverso, perchè in quest'ultimo le parole del narratore sono visivamente presenti e questa presenza dichiarata crea nuove possibilità di ripensare alla relazione tra autore, autore implicito e narratore (Baetens, Frey, 2015). Rientrano dunque nel genere documentaristico: *Quaderni russi – Sulle tracce di Anna Politkovskaja* di Igort (2015); *Il tesoro del cigno nero* di Paco Roca (2018); *Umani. Il Roja è un fiume* di Edmond Baudoin (2018); *Tributo alla terra* di Joe Sacco (2020).

Diverso è il genere storico, che per rimanere fedele alla narrazione storica deve distinguersi dal reportage e dall'estrema finzionalizzazione, talvolta con scopi educativi. Rientrano in questo genere anche opere quali: *Laika* di Nick Abazdis (2007); *Berlin: city of stones* (2000) e *Berlin: city of smokes* (2008) di Jason Lutes; *Canale Mussolini* di Antonio Pennacchi (2010); *Heimat* di Nora Krug (2018).

Sempre a proposito di scopi di *edutainment*, degni di nota sono anche gli adattamenti letterari, da romanzo a graphic novel. Iniziati con la serie *Classics illustrated*, collana creata dalla americana Elliot Publishing con lo scopo di illustrare quanti più classici possibile, oggi sono disponibili veri e propri graphic novel quali: *Ulisse* di Hugo Pratt e Fabrizio Paladini (2023); *Le avventure di Huckleberry Finn* di Lorenzo Mattotti (2012); *Il grande Gatsby* di Aya Morton e Fred Fordham (2021); *Kafka. La metamorfosi* di Sergio Vanello (2021); *Le notti bianche* di Andrea Laprovitera e

Carlo Rispoli (2022); *Il maestro e Margherita* di A. Klimowski e D. Schejbal (2009); *Orgoglio e pregiudizio* di N. Butler e H. Petrus (2013) e molti altri ancora.

In conclusione è doveroso citare anche il graphic journalism, un genere relativamente nuovo il cui capostipite che inaugura la stagione del giornalismo a fumetti è riconosciuto nel già citato *Palestina. Una nazione occupata* di Joe Sacco (1993-1995); fino ad arrivare al più recente *Kobane Calling* di Zerocalcare (2016). Si tratta di una forma di giornalismo che si avvale delle potenzialità narrative e della forza del fumetto, quindi ha lo scopo di diffondere informazioni, senza perdere di credibilità nonostante mescoli elementi reali con elementi finzionali. L'elemento centrale è generalmente la cronaca o il *reportage* di un avvenimento attuale (o attualizzato), compresi: la situazione sociopolitica di un determinato Paese, resoconti di viaggio, impegno civile, inchieste e così via (Calabrese, Zagaglia, 2017). Diversamente, il genere specifico del *reportage* vero e proprio si occupa di raffigurare quasi fedelmente la realtà, al fine di una maggiore comprensione della stessa e di diffusione delle informazioni verso un pubblico più ampio possibile, come sono stati eccellenti i tentativi delle opere: *Fax da Sarajevo* di Joe Kubert (1999); *Quaderni ucraini* di Igort (2010); *Gaza 1956. Note ai margini della storia* di Joe Sacco (2010); *Cronache birmane* di Guy Delisle (2013).

Altre opere significative, a cavallo tra l'inchiesta giornalistica, la cronaca e la biografia, possono essere: *Il delitto Pasolini* di Gianluca Maconi (2022); *Falcone e Borsellino* di Giacomo Bendotti (2022); *Carlo Giuliani. Il ribelle di Genova* (2011) editi da Becco Giallo. Non solo autori, ma anche riviste sul piano internazionale adottano ormai questa modalità per raccontare la cronaca e l'attualità: alcuni esempi autorevoli sono da ricondurre alla *Revue Dessinée* in Francia (2013) con un suo parallelo Italiano (2022), il *Cartoon Movement* americano e Internazionale in Italia.

In riferimento a quanto analizzato, dobbiamo ora considerare che ad oggi l'interesse dei graphic novel non è fermo a questi casi, ma anzi è tuttora in evoluzione ed in intensa attività. Infatti l'interesse per i graphic novel non si limita a questi generi, sono stati infatti attenzionati anche altri ambiti che possono andare oltre l'intrattenimento, l'estetica e la letteratura. Segnatamente, la capacità e l'intento di *infotainment* (informazione ed intrattenimento) o *edutainment* (educazione ed intrattenimento) dei graphic novel è davvero straordinaria nelle opere di Graphic Medicine, disciplina nata nel primo decennio del XXI secolo dal medico e fumettista Ian Williams (Conti, 2023, p. 104).

Nel prossimo capitolo, dunque, sarà esaminato questo specifico ambito e nuovo campo di ricerca, che prende il nome di Graphic Medicine, ossia unifica l'ambito della medicina con il potenziale delle narrazioni verbo-visive, al fine di sostenere un orientamento di tipo relazionale tra medico e paziente. Sarà quindi analizzato questo nuovo, interessantissimo approccio, che mira ad implementare un futuro miglioramento nel rapporto medico-paziente, con alcune sostanziali implicazioni che sono riuscite a cambiare davvero le sorti del graphic novel. Per dare una prospettiva ancora più profonda,

il passo successivo sarà capire se e come è davvero possibile “curarsi con i comics” e perché è stato adoperato in maniera privilegiata proprio questo medium nella medicina grafica: un passo decisamente straordinario per il *visual storytelling*, le pratiche artistiche e la letteratura, unite dal fine comune di riscoprire un grande potere curativo.

Capitolo 3. La Graphic Medicine

3.1 La medicina narrativa

A questo punto possiamo asserire come nel campo artistico, tanto quanto nell'educazione e formazione, lo studio delle pratiche narrative è divenuto essenziale. Oggi viviamo in un'epoca in cui tutto è diventato comunicazione, alla quale è inestricabilmente legata la capacità di storytelling, che sembrerebbe essere stata da sempre una peculiarità dell'uomo (Calabrese, Conti, 2020). La stessa comprensione e costruzione della realtà sembrerebbe dipendere da ciò che Jerome Bruner chiamava pensiero narrativo, per molti aspetti differente dal pensiero logico, in quanto si occupa di ricostruire anche ciò che non esiste più o non esiste ancora, grazie alla controfattualità (ivi, pp. 30-33, 2022; Bruner, 1986; 1990).

La maggior parte delle attività che svolgiamo nel corso della vita, come mentire, ricordare, sperare, dubitare, pianificare e così via, dipendono dalla nostra capacità di narrare: lo storytelling non riguarda più solo i romanzi. In aggiunta, abbiamo considerato come il connubio tra parola ed immagine ha dato vita ad una profusione di racconti per immagini, e ciò è dovuto ad una ormai assodata ragione neuroscientifica, a cui i racconti verbo-visivi devono il loro successo. Sotto questa luce, la genesi di nuove forme di raccontare l'esperienza, come i graphic novels, aprono l'orizzonte a molte possibilità dello storytelling anche a livello tematico, tanto che da qualche anno a questa parte, la narrazione può essere riferita alla pratica della medicina in diversi modi e in vari contesti. Perciò prima di muoverci verso nuovi scenari applicativi del racconto per immagini vale la pena per un momento soffermarci nel campo della medicina narrativa.

Una prima definizione di medicina narrativa proviene da Rita Charon, che per prima la definì come un'arte di tipo umanistico, che permette di riconoscere ed interpretare le difficoltà dei pazienti secondo una logica del tutto nuova, ossia pensando alla relazione possibile tra curante e curato (Charon, 2001; 2006). Seguendo le sue parole nello specifico: "Possiamo definire narrativa quella medicina praticata con le competenze che permettono di riconoscere, recepire, interpretare le storie di malattia e reagirvi adeguatamente. Grazie alla medicina narrativa, si può identificare meglio la malattia, trasmettere sapere e rispetto, collaborare con umiltà tra colleghi, accompagnare il paziente, insieme con la sua famiglia, lungo la sofferenza. Si tratta di un sapere concreto che aiuta a comprendere il vissuto dei pazienti, ma anche degli operatori sanitari" (Charon, 2006, p. 1, in Calabrese, Conti, Fioretti, 2022, pp. 23-24).

Essenzialmente, quindi, la *narrative medicine* si occupa di tutte quelle relazioni medico-paziente e del miglioramento delle condizioni di salute dei malati attraverso forme molteplici di *storytelling* (Calabrese, 2019). È opportuno specificare che con tale disciplina non si intende una

pratica di medicina alternativa alla medicina basata sulle prove di efficacia (principalmente dati quantitativi), ma piuttosto si configura come un approccio relativo alla pura relazione medico-paziente, che contestualmente vuole occuparsi del miglioramento delle condizioni di salute di quest'ultimo, attraverso le varie possibilità di racconto offerte dallo *storytelling*, compresi i romanzi, i diari, il cinema o i graphic novels (Calabrese, 2020).

Questa asserzione potrebbe aprire uno scenario critico per cui per i profani è legittimo chiedersi: perché la narrazione e perché la malattia? Da dove nasce la necessità di raccontare la malattia? Di cosa e a chi parla esattamente la medicina narrativa? Oggi la medicina narrativa è diventata una prospettiva irrinunciabile per recuperare quel ruolo che un tempo veniva ricoperto dalla *bed side medicine*, ovvero un qualcosa di aggiuntivo che il medico faceva a capo del letto parlando con il paziente per capire come il suo dolore fosse nato e come si potesse affrontare (Kleinman, 1988; Smorti, 2018); ma questo ad oggi non basta più, tanto che è sorta la necessità di assumere nuove competenze specifiche e strumenti di stampo narrativo per i medici di oggi.

Infatti, come enucleato nel documento di consenso ufficiale dell'Istituto superiore di Sanità e del CNMR (2015) nelle linee di indirizzo per la medicina narrativa, i quattro possibili approcci teorici alla medicina sono quello terapeutico, come è il caso della psicoterapia che si serve della parola per curare; l'approccio fenomenologico-ermeneutico, che riguarda le modalità con cui le narrazioni sono state strumentalizzate per veicolare significati e azioni; l'approccio socio-antropologico, che considera la medicina un sistema socio-culturale in cui la salute è una questione collettiva; l'approccio umanistico-narratologico che sarà esattamente quello di nostra pertinenza (Centro Nazionale Malattie Rare, 2015).

Quest'ultimo è intrinseco all'opera sistematica della dottoressa Charon, che fa riferimento all'azione *patient-centered*, rispettando il principio aureo che la medicina narrativa si proponga come una modalità di fare medicina che parte dalla storia della persona senza sovrapporsi all'anamnesi vera e propria, cioè alla storia medica ufficiale. La medicina narrativa ambisce a modificare, implementare e portare ad un livello qualitativamente migliore questa storia; ma al contempo non è da intendersi come una tecnica, un protocollo o un paradigma, bensì è una modalità di lavoro che dipende in gran parte dal professionista della cura, più che dallo stato di salute del paziente o dalla sua possibilità di applicazione (Virzi et al., 2011). La narratività compare sulla scena proprio nel momento in cui la medicina sembra non bastare più da sola nel rapporto con il paziente; di conseguenza nell'individuazione e gestione degli stati di sofferenza. In fondo, il racconto della malattia, che è un importante punto di riferimento nella vita di ognuno, è un elemento imprescindibile della medicina contemporanea (ivi, 2011), dove la narrazione del paziente può essere perfettamente uno strumento di trasformazione della pratica clinica e di chi se ne prende cura, fondata sulla partecipazione attiva

dei soggetti coinvolti nelle scelte. Solo in questo modo le persone diventano protagoniste del processo di cura e non sono soggetti passivi di trattamenti asettici (Corea et al. 2015).

Partire dallo studio della narrazione della malattia offre assolutamente la possibilità di sviluppare una comprensione superiore di ciò che accade rispetto a qualunque altra costruzione artificiosa di significato. È in tal modo che medici, terapisti ed operatori sanitari in generale possono assumere il ruolo di facilitatori, aiutando a raccontare una storia alternativa, talvolta diversa da quella del punto di vista del paziente. Così, sarebbe proprio grazie alla *narrative medicine* che si è compresa l'importanza delle vere storie dei pazienti (Calabrese, 2019; Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Sarà chiaro come con storia e narrazione non si intende una letterarizzazione della malattia oppure come una sostituzione delle terapie né tanto meno delle cure concrete, ma piuttosto le arricchisce, sfruttando il potenziale terapeutico dei racconti da parte di ciascuno degli attori coinvolti nel processo di cura, tra cui pazienti, *caregivers* o in generale di chi opera nel sistema sanitario, dove comunque la situazione del paziente è il punto focale da cui ripartire, nonché la parte fondamentale da considerare, esattamente al pari dei sintomi più evidenti o dei chiari segni della malattia (Virzi et al. 2011).

Come anticipato, è importante sottolineare che la *narrative medicine* non si propone come una pratica alternativa alla medicina tradizionale e soprattutto non aborrisce le pratiche mediche consolidate e basate su risultati scientifici, ma è il volto complementare di quest'ultima, ad oggi più che mai necessario. Per metterla in pratica ci si può avvalere di molteplici strumenti, alcuni dei quali sono stati sperimentati: l'autobiografia, la scrittura e la lettura, il cinema e la musica, le arti figurative.

Dunque la medicina narrativa non si limita affatto nella volontà di esortare i sanitari ad adottare un atteggiamento accogliente, dialogico, filantropico nei confronti del bisogno di raccontare che può avere il malato, né si può ridurre ad un extra da aggiungere alla visita medica nei tempi supplementari alla visita medica di base (Calabrese, Conti, 2022). Arriviamo così ad una definizione sistematizzata e canonizzata dall'Istituto Superiore di Sanità e dal CNR nel 2015, che ci aiuta a delimitare il campo:

Con il termine di Medicina Narrativa si intende una metodologia d'intervento clinico-assistenziale basata su una specifica competenza comunicativa. La narrazione è lo strumento fondamentale per acquisire, comprendere e integrare i diversi punti di vista di quanti intervengono nella malattia e nel processo di cura. Il fine è la costruzione condivisa di un percorso personalizzato nel processo di cura, il cui fine è anche la costruzione di una storia di cura (Corea et al., 2015, p.13).

In questa occasione furono delineati importanti punti per circoscrivere la medicina narrativa, nei termini del passaggio dall'interesse personale di singoli studiosi all'attenzione anche nel contesto della organizzazione sanitaria pubblica.

L'obiettivo che viene perseguito d'ora in avanti sarà quello di argomentare dettagliatamente come è possibile farlo e quali sono le ragioni scientificamente validate per adottare questo approccio, oltre a ricercarne i vantaggi e cercare di comprendere quali sono le necessità a cui risponde, dal momento che il suo sviluppo non rende più scindibili gli aspetti clinici dagli aspetti autobiografici ed individuali di una storia di malattia (Spinsanti, 2016). È quindi necessaria una valutazione preliminare e soprattutto critica su cosa si intenda con i concetti di salute e malattia.

Anzitutto, in questa prospettiva si considera la cura come un campo dell'esistenza, un concetto che investe anche la sfera esistenziale-culturale, di cui la salute è una minima parte. Ciò che si intende con salute in quest'accezione è ciò che enuncia il modello biopsicosociale della salute, formulato esattamente per illustrare il principio secondo cui la salute non va vista solo come assenza della malattia. In realtà, tale concetto fu introdotto a partire dalla fine degli anni Settanta, secondo un modello formulato dal medico George L. Engel nell'articolo *The need for a new medical model. A challenge for biomedicine* (1977). Questo nuovo approccio alla persona, fondandosi sulla concezione multidimensionale della salute, fa riferimento ad essa come qualcosa di composto dall'insieme di tre principali componenti, ossia: una parte legata alla biologia in cui sono incluse le caratteristiche fisiche dell'individuo (funzioni, organi, strutture) e il loro funzionamento; la parte psicologica, dove è più opportuno includere tutti quegli aspetti mentali (stato intellettuale, stato psicologico, emotività); infine, le componenti sociali che fino a quel momento erano state eluse dal campo della salute (vita domestica, lavorativa, economica, familiare, civile); non si escludono neanche alcuni valori intrinseci nell'uomo come i suoi valori spirituali-esistenziali. È solo da una visione complessiva e da un funzionamento generalmente positivo di tutte le parti di questo sistema che si può parlare di benessere dell'individuo; viceversa, se anche solo una delle tre viene per qualche motivo intaccata, la salute risulta già compromessa ed il rischio è quello di vivere anche inconsapevolmente una situazione di malessere, da cui può derivare la malattia, come risultato in senso negativo di una delle suddette condizioni (Sciarretta, 2021). Pertanto la salute non è un benessere superficiale del funzionamento organico, ma va concepita come una situazione sistemica positiva, data dalla correlazione di una serie di condizioni, dove tutte le componenti sono chiamate in causa per determinare il benessere o il malessere dell'individuo, tenendo conto della totalità della persona, in modo da rendere la vita degna di essere vissuta nella sua globalità (OMS, 1947; 2001). Quello della cura, inoltre, può essere definito come un concetto politico, infatti tutti i sistemi di welfare internazionali, in particolar modo a partire dal secondo dopoguerra, hanno come principio quello di preservare la salute dei cittadini "dalla culla alla tomba" (Calabrese, 2019). È importante sottolineare anche questo, poiché dal nuovo paradigma biopsicosociale nascono una serie di implicazioni sociologiche e mediche straordinarie, connesse al concetto di cura autentica, che ha radici pedagogiche e filosofiche profonde. Questo nuovo modo di

concepire la salute e la vita stessa implica che per tutta la durata della nostra vita abbiamo bisogno di cura autentica e non solo di medicina come riparo di un problema di salute (Spinsanti, 2016), ma piuttosto di qualcosa che possa liberare l'individuo. Se la medicina è sempre stata prerogativa di una professione riservata a specialisti, la cura può essere praticata da molti (famiglia, politica, amicizie, educatori), senza contare che molti trattamenti terapeutici, come ad esempio la psicoterapia, si servono proprio della parola per curare sofferenze a livello psichico-esistenziale (Calabrese, 2019).

La medicina in senso canonico, per come è stata sempre praticata, è invece quella che segue il metodo detto *evidence-based medicine*, ovvero medicina basata sull'evidenza, sulle prove di efficacia, sulle informazioni e metodologie aggiornate, che possano consentire con certezza l'utilità e la finalità di un trattamento (Strauss et al., 2007). Seguendo il rigore scientifico dato dalla quantificabilità e dalla oggettività di una rappresentazione, l'approccio *evidence-based* sembrerebbe essersi preoccupato di "contare", misurare sui corpi dei pazienti piuttosto che "raccontare" qualcosa di loro (Spinsanti, 2016; Smorti, 2018). Ciò è dovuto al fatto che nella *evidence-based medicine* le decisioni cliniche devono essere prese sulla base di prove affidabili, sviluppate da medici che utilizzano il loro giudizio e tengono conto di valori e circostanze, oltre a dati misurabili e ripetibili. In tal modo essa si fonda su un approccio quantitativo sia nella pratica che nella ricerca, e ciò fino ad ora ha implicato una partecipazione marginale e passiva del paziente, in quanto gli aspetti centrali sono i dati scientifici, misurabili ed oggettivi (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022).

Diversamente, la *narrative-based medicine* parte da presupposti e ricerche di tipo qualitativo, attraverso la raccolta di dati come il vissuto del paziente, le sue emozioni, sulle relazioni che vive sia nell'ambiente di cura che a livello sistemico-relazionale (Calabrese, Conti, 2020). Questo modello fu inizialmente elaborato alla Harvard Medical School (Good, 1999) e poi teorizzato ampiamente nel corso degli anni Duemila, a partire dagli studi di Charon in poi (Charon, 2001; 2006), cercando di definire come l'approccio medico basato sulla narrazione possa contribuire specialmente attraverso le storie per poter avanzare qualitativamente nelle delle cure e nel rapporto medico-paziente (Virzì et al, 2011). Più che altro questo secondo costrutto culturale, per come lo intendevano già Kleinman (1980) e Good (1999), antesignani e punti di riferimento della *narrative-based medicine*, è da intendersi come la possibilità di accedere in un mondo privato, fatto di simboli e dal vissuto esperienziale del malato, al fine di arricchire le cure mediche tradizionali attraverso l'utilizzo terapeutico della narrazione del paziente, della famiglia, degli operatori coinvolti (Calabrese, Conti, 2020).

In questo senso, si evince che *evidence-based medicine* e *narrative-based medicine* non si elidono né si svalutano reciprocamente ma si completano; infatti quando si parla di applicare l'approccio narrativo alla medicina, si intende nella pratica un certo tipo di narrazione che vada ad

integrare tutte le evidenze scientifiche assodate, proponendo un approccio relazionale tra medico e paziente, dove diviene centrale il fattore della storia personale di quest'ultimo (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Perciò il paziente è l'elemento principale per garantire l'obiettivo della qualità delle cure: la persona malata non vuole essere più considerata come un asettico oggetto di cura, ma come attivo protagonista con la sua storia, le sue risorse, le sue capacità, artefice del suo percorso terapeutico-riabilitativo, dove ciò che preme è conoscere la sua storia o il soggetto stesso nella sua totalità, secondo i criteri proposti dal moderno paradigma biopsicosociale (ivi, 2022; Engels, 1977).

Vi è un'altra differenza sostanziale, data dalla polisemia della parola italiana "malattia" con i corrispettivi inglesi *disease*, *illness* e *sickness*. Kleinman distinse per primo la malattia in *disease* e *illness* (Kleinman, 1988), dove per *disease* intende la malattia in senso biomedico, cioè come una lesione organica del corpo, un danno riparabile o meno, una deviazione della normale componente biologica, rilevabile appunto in modo oggettivo attraverso segni e sintomi, mentre con *illness* si intende la sfera emotiva che implica la realizzazione personale e l'esperienza soggettiva della malattia (Calabrese, Conti, 2020).

Inoltre, se l'approccio *evidence-based* intende la malattia nell'accezione di *disease*, ovvero come una mera disfunzione organica, (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022), la *narrative-based medicine* tiene in considerazione anche i significati di *sickness* o *illness*. Con *illness* si intende perlopiù la percezione che il soggetto ha della malattia, il suo vissuto emozionale, mentre con *sickness* si intende nello specifico il significato sociale della malattia (ivi, pp. 19-20). Quest'ultimo aspetto non è affatto trascurabile, in quanto il riconoscimento dello stato di malattia da parte della comunità in cui l'individuo vive comporta una presa in carico dei suoi bisogni di paziente da parte degli organi assistenziali, oltre che della sua famiglia: in questo modo la malattia o patologia assume una rilevanza ed un ruolo sociali. In sintesi la medicina narrativa, presupponendo una concezione unitaria della natura umana, rappresenta un'importante risorsa per modificare la concezione di malattia solo come *disease* e non come *sickness* o *illness* (Kleinman, 1988; ivi, 2022).

Inizia quindi a delinearsi una via in cui intravedere la medicina narrativa come un'opportunità per andare oltre l'evidenza scientifica e ravvicinarsi all'interesse del vissuto unico dei pazienti, dove peraltro il dispositivo narrativo è uno strumento dall'alto potenziale, che consente di attribuire senso agli eventi e alla realtà che le persone sperimentano e condividono nell'esperienza quotidiana, in particolare in una situazione di malattia (Virzì et al. 2011). Quando il paziente racconta la propria storia di malattia, questa riguarda qualcosa di più profondo rispetto all'esperienza temporanea di un qualcosa da cui si sta cercando di guarire. È infatti da notare come le storie di malattia costituiscano la narrazione del vissuto soggettivo dell'individuo: ciò che per lui costituisce la sua malattia, intesa in tutta la sua sfera di emozioni, sensazioni, pratiche e comportamenti, diventa inevitabilmente un

nuovo mondo, inteso come modo di percepire una situazione anomala, inaspettata (Calabrese, Conti, 2020). Visto sotto questa luce, il solo modo per provare ad esplorare questo mondo impetuoso e denso è l'uso della narrazione (Bert, 2007). Da ciò si può assumere che le narrazioni di malattia possono essere più di tutto uno strumento di comprensione della malattia stessa, che il paziente può essere guidato ad elaborare. Chi invece è deputato ad ascoltare il racconto di malattia, come i medici che ne hanno la necessità, oppure i familiari, diviene co-autore del percorso di cura e solitamente opera anche per ricostruzione delle vicende e dell'intero contesto in cui la malattia si inserisce (Virzi et al., 2011). Tutti questi personaggi hanno il compito di ricomporre questa storia e cercare di integrare in una visione di insieme molti particolari elementi, per cui è opportuno che abbiano gli strumenti opportuni per farlo (Smorti, 2018).

Gli elementi della narrazione sono dunque fondamentali specialmente nel racconto di malattia e altrettanto nel processo di guarigione. In questa fase, un racconto correttamente strutturato può concorrere a costituire il significato del discorso interiore che il paziente compie, definendo innanzitutto le ragioni, le modalità, gli agenti, la sequenzialità, il *setting* e i modi in cui la malattia può capitare (Greenhalgh, Hurwitz, 1999). Tutto ciò deriva dalla relazione tra dimensione narrativa e dimensione generale di salute: se la realtà si forma solo se può essere raccontata, nel senso di riordinata secondo una narrazione, l'io può essere condotto a conoscersi, curarsi, trasformarsi proprio grazie alla capacità di narrarsi (Calabrese, 2019). Curarsi grazie e tramite la parola, in fondo, significa scambiare racconti, anche alla luce della psicoterapia, per cui il racconto concorre a sanare il sé, riparando la propria storia interiore (Kottler, 2015).

Il potere curativo delle narrazioni è una storia molto antica, risalente almeno alla Grecia del IV secolo a.C. (Calabrese, 2019). Già in alcune opere di Aristotele sono contenuti spunti esplicativi sul potere catartico delle narrazioni; prima ancora, per i pitagorici la catarsi era intesa come un rito magico o una sorta di atto di purificazione del corpo. Lo Stagirita invece teorizza una nuova interpretazione della *katharsis* nella Poetica (VIII, 7, 1342 a) e nella Politica (VI, 1449 b 25-30) come incorporamento e simulazione delle emozioni fruite, in grado di produrre effetti concreti sullo spettatore della tragedia grazie ad una partecipazione emotiva attiva ed attraverso le tre fasi di identificazione, catarsi e introspezione (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022, pp. 53-55). Due strade principali che aumentano l'esperienza partecipata sono la paura per gli altri e la *pietas*. La prima è un'emozione forte, con serie ripercussioni fisiologiche (Manini et al., 2013) mentre l'altra si dimostra estremamente coinvolgente, che porta ai massimi livelli il potere della finzione. Così, lo spettatore della tragedia, in maniera rigorosamente indiretta, vede e prova emozioni che non possono però avere un impatto nella realtà, ma possono invece mutare il suo status interiore (Lear 1988, pp. 297-326 in Calabrese, 2019). Un'ulteriore specificazione è che la paura si prospetta come una *self-centered*

emotion ossia generalmente rivolta a se stessi, mentre la *pietas* all'opposto sembrerebbe una *other-centered emotion*, rivolta verso l'altro (Ferrari, 1999); ancora più profonda può essere la *quasi-fear*, ovvero la paura solamente immaginata, che rappresenta il massimo grado di capacità empatica (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Ciò non è indifferente poiché risalta il ruolo dell'agente nell'esperienza dolorosa e aiuta a comprendere ciò che Aristotele aveva individuato come il vero segreto della catarsi, ossia la vicarietà. Provare emozioni indirette, esperite in un luogo protetto, consente di guardare dall'esterno la tragedia, ma contemporaneamente di sentirla dentro di sé come se stesse avvenendo allo spettatore, e ciò consente di poter in qualche modo percepire davvero cosa gli attori provano (ivi, 2022). Così lo spettatore è conscio di quello che sta per accadere, mentre il protagonista della tragedia non sa nulla se non nel momento in cui lo vive: così facendo si crea un'asimmetria che diventa il vero catalizzatore dell'impatto emotivo, ed è qualcosa di parallelo alla odierna *suspense* (Calabrese, 2016). È tale impatto che, a sua volta, rende la catarsi il fulcro di gran parte della magia della *narrative medicine* (Manini et al. 2013 in Calabrese, 2019, p. 2).

Benché la narrazione come cura abbia radici storiche profonde, è nelle pratiche moderne che viene applicata a più contesti e resa più nota. Come anticipato in precedenza, si attribuisce alla dottoressa Charon la vera paternità del concetto di medicina narrativa (Calabrese, Conti, 2020). Nella definizione pertinente alla sua opera *Narrative medicine. Honoring the stories of Illness* (2006), viene specificato che: “la medicina narrativa fortifica la pratica clinica con la competenza narrativa, per riconoscere, assorbire, metabolizzare, interpretare ed essere sensibilizzati dalle storie di malattia. Aiuta medici, infermieri, operatori sociali, terapisti a migliorare l'efficacia di cura attraverso lo sviluppo della capacità di attenzione, riflessione, rappresentazione, affiliazione con i pazienti e i colleghi” (Charon, 2006, p. 6). Grazie agli studi successivi in questo campo, e alla formazione di programmi di studio dedicati alla *narrative medicine* nella sua università natale, la Columbia University, dopo non molto tale disciplina si diffonde a livello internazionale.

In Italia, invece, una prima manifestazione di interesse per questo ambito di ricerca si fa strada intorno al 2014, con l'ufficializzazione dovuta alla Conferenza di consenso coordinata dall'Istituto Superiore di Sanità, dal CNMR e dal Centro Nazionale Malattie Rare. In quest'occasione si pensò di dare una definizione più canonica e scientifica possibile, per cui si intende con medicina narrativa: “una metodologia d'intervento clinico-assistenziale basata su una specifica competenza narrativa, fondamentale per acquisire, comprendere e integrare i diversi punti di vista di quanti intervengono nel processo di cura e per co-costruire percorsi terapeutici personalizzati” (Centro Nazionale Malattie Rare, 2015, p. 13).

Se volessimo però tracciare una storia in diacronia della medicina narrativa, è possibile riscontare gli albori della disciplina nelle *medical humanities*, dove è centrale il concetto dell'*humanitas*, estratto

dall'ambito retorico per essere considerato anche in altri settori, quali la letteratura, la giurisprudenza e naturalmente la medicina, che stava vivendo all'epoca un periodo di crisi relativa all'epoca contemporanea. Questo approccio "umanizzato" della scienza fu idealizzato sempre negli Stati Uniti a partire dagli anni Settanta, e costituì la fase germinale della medicina narrativa moderna, contendendo dunque l'intuizione di dover applicare un approccio umanistico anche al sapere scientifico, non più divisi nell'eterna lotta. Una medicina attenta all'ascolto dei valori e delle esperienze personali è stata anche una necessità con profonde radici in questioni di bioetica (Spinsanti, 2016). Da questa antica polarizzazione con le scienze dure, il movimento delle *medical humanities* mirava a rimettere al centro l'umanità del paziente; iniziando quindi ad introdurre in maniera interdisciplinare le discipline umanistiche, le arti alla formazione e alla pratica medica, lo scopo era cercare di umanizzare la scienza (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). In particolare, intorno alla fine degli anni Novanta, si ha la vera svolta nella "nuova" *narrative medicine*, dove il vissuto autobiografico diviene molto più frequente, a discapito dei racconti di finzione. In questo modo nascono anche le patografie, sempre più diffuse anche alla luce di eliminare il tabù su qualcosa che prima di quel momento non poteva o voleva essere esposto né raccontato (Smorti, 2018). Questo cambio culturale che ha voluto sdoganare la malattia, dal suo nascondimento alla sua manifestazione rappresentata, è avvenuto nel giro di un decennio, come si può notare da molti racconti sulla convivenza con il cancro (Spinsanti, 2016).

È pur vero che nella letteratura si è sempre parlato della morte, a partire dalle epidemie fino alle malattie più complesse ed individuali, in quanto la malattia viene assunta anche come topos letterario oppure a livello simbolico-morale; ma la svolta autobiografica si può dire una pratica esclusiva dell'ultimo secolo (Calabrese, Conti, 2020). Ma il racconto autodiegetico della malattia, così come la capacità di narrare le emozioni, è un'occasione di confronto e formazione emotiva, oltre a dare la possibilità di mostrare in maniera pura ciò che si è vissuto e che sembrava inenarrabile (Smorti, 2018).

Inoltre, a livello etimologico è possibile notare un cambio di denominazione nella storia della disciplina. Un'altra possibilità fu quella di *caring narratives* (Cenci, 2015) riguardo a tutte quelle narrazioni che hanno lo scopo di facilitare il percorso personale con la malattia, con scopo di personalizzare il percorso diagnostico e terapeutico e disegnando una cura co-costruita tra professionisti e persona malata anche tramite azioni quali la ricerca di sostegno, consigli, esperienze condivise (Spinsanti, 2016). Si distingueva perciò da una narrazione più generica, che si serve comunque dello storytelling per far conoscere la patologia o a raccontare il vissuto e i bisogni del malato o dei curanti (Cenci, 2015). Più recentemente, invece, l'ambito anglofono e italiano condividono la dicitura *narrative medicine* originario americano, mentre quella di matrice britannica

narrative-based medicine, benché più chiara e corretta, sicuramente meno ambigua, è stata tenuta in considerazione. Tuttavia, il binomio “medicina narrativa” è utilizzato principalmente per praticità, nonostante l’ambiguità dell’aggettivo “narrativa”, che può riferirsi sia all’atto di narrare che alla caratteristica del narrare, ossia che è proprio del narrare. Attualmente, comunque, questa espressione è ormai diffusa e condivisa nel contesto internazionale, tradotta a seconda nelle lingue di appartenenza, come è il caso di “medicina narrativa” in italiano, *medicina gràfica* in spagnolo, *médecine graphique* in francese e così via, oppure mantenendo l’originale inglese. Ciò che qualsiasi denominazione anche precedente all’attuale medicina narrativa condivide è la volontà di ricercare, sottolineare ed auspicare ad una medicina personalizzata, vale a dire che sia finalmente espressione di un diverso rapporto tra curante e curato (Spinsanti, 2016). Come detto in precedenza, un altro punto di partenza era il modello clinico-assistenziale che andava contro l’impianto quantitativo e riduzionistico della medicina, che fino a quel momento mirava alla cura diretta della malattia vista come *disease*, ovvero un male da curare con la tecnica.

Per riassumere alcuni punti essenziali, bisogna tener presente che la finalità ultima è quella clinico-assistenziale, da integrare con le associate metodologie *evidence-based*, per la co-costruzione di una storia di cura ed inoltre bisogna prevedere la corrispondenza di diversi punti di vista dei soggetti coinvolti nel processo terapeutico. Questo lavoro è indispensabile per la personalizzazione del percorso di cura del paziente. Infine, la medicina narrativa consente l’*empowerment*, inteso come incremento delle capacità delle persone a controllare attivamente la propria vita, la propria storia di cura ed in particolare il coinvolgimento attivo del paziente (Caporale et al., 2015). Dunque se inizialmente la narrativizzazione della medicina era tesa ad affrontare in maniera diversa la malattia, a comprenderne ed inquadrarne il significato in un quadro più ampio, il suo mezzo e fine era quello di utilizzare un approccio narrativo nella relazione con il paziente: in tal modo, la medicina narrativa diviene il campo privilegiato per quel paradigma empatico da ricercare nella relazione tra medico e paziente, offrendo al primo una metodologia affidabile per rispettare la storia personale della malattia (Virzi et al., 2011).

Alla luce di ciò, è possibile notare come la medicina narrativa voglia andare oltre la pretesa di guarire esclusivamente tramite la parola, creando un approccio multidimensionale alla cura. In aggiunta, le storie di malattia aiutano davvero a vedere il mondo dagli occhi del paziente che convive con qualcosa di negativo, oltre che con se stesso e con il proprio malessere; ma questo per il lettore può essere solamente un vantaggio, in termini di acquisizione di nuovi *frames* e sviluppo dell’empatia, attraverso ciò che è anche detta empatia narrativa, che potrebbe svilupparsi a partire tanto dalla lettura di storie finzionali quanto dalle *non-fiction* che raccontano *life narratives* (Keen, 2010).

Non è infatti nuova né tantomeno rara la pratica della biblioterapia, che consiste nella proposizione e nella lettura di storie analoghe alla propria per adoperare uno sguardo vicario, o per sviluppare l'identificazione attraverso i personaggi. Infatti, sempre più di frequente, i terapeuti suggeriscono ai propri pazienti di leggere libri scelti ad hoc per trarre atto di alcune potenziali analogie e di consultare le storie altrui inserendole nel percorso personalizzato (Calabrese, Conti, 2020). È stato dimostrato che gli effetti positivi di questa esperienza sono maggiori in quanto i soggetti si identificano e/o empatizzano con i personaggi delle finzioni, grazie alle quali si favorisce un'immersività emozionale durevole, non frammentaria, che è la vera chiave d'accesso per le narrazioni a tutti gli effetti terapeutiche (Calabrese, Conti, Fioretti, 2020).

In questo senso il medico, *caregiver* o facilitatore, può sviluppare capacità empatiche e di ascolto imparando a prendersi cura della persona con il suo vissuto e le sue emozioni, evitando di concentrarsi esclusivamente sulla malattia. Solo per dare una panoramica, sono nate diverse metodologie – di cui verranno specificate altre più avanti – per applicare la medicina narrativa, come ad esempio: le interviste semi-strutturate; l'utilizzo della cartella parallela all'anamnesi e analisi tecnica; il diario riflessivo da far compilare al paziente; la *story sharing intervention*, ovvero la condivisione di storie in gruppi di narrazione; la proposizione di libri di autoaiuto, le arti visive ed il cinema e così via (Garrino, 2010; Calabrese, Conti, 2020).

Questo è essenziale perché qualunque malattia è caratterizzata da una traiettoria che può essere lunga o molto articolata nelle malattie cronico-degenerative, oppure breve, lineare come accade nelle malattie infettive, se non complessa, peculiare invece nelle malattie rare. La medicina narrativa si può applicare in qualsiasi momento della storia della malattia (Spinsanti, 2016) e soprattutto nessun ambito medico può esserne escluso: questo è lo straordinario vantaggio e potenziale della *narrative medicine* (Greenhalgh, Hurwitz, 1999).

Per quanto riguarda alcune metodologie, stando alle varie esperienze applicative fino ad oggi realizzate e in base alle conoscenze degli esperti, sempre con l'obiettivo di riportare il paziente al centro del processo di cura, la medicina narrativa può essere utilizzata nei seguenti ambiti: prevenzione, diagnosi, terapia, *team work* e aderenza al trattamento, riabilitazione, consapevolezza del ruolo professionale e del proprio mondo emotivo da parte degli operatori sanitari e socio-sanitari, e non da ultimo prevenzione del *burnout* di operatori e *caregiver* (Centro Nazionale Malattie Rare, 2015).

Rimane da capire come è possibile però raccontare la malattia e come queste storie si realizzano nel concreto. Per quanto riguarda alcuni aspetti più morfologici, oltre alla narrazione autobiografica o patografia, sono stati individuati alcuni generi in base a specifiche caratteristiche per quanto riguarda i racconti di malattia, sulla malattia o della malattia.

Le *illness narratives* (racconti di malattia) trattano solitamente di un'esperienza soggettiva della malattia, ma possono assumere focalizzazioni multiple, quindi assumere il punto di vista del paziente o del caregiver, sia in prima persona che terza persona, dove è particolarmente interessante notare il rapporto tra narratore, narrazione e malattia (Hydén 1997 p. 27; in Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Parimenti, possiamo riconoscere le *illness as a narrative* (malattia come narrazione) dove si descrivono gli eventi legati ad una patologia, nella quale il narratore è testimone primario; oppure ancora *narrative about illness* (narrazioni sulla malattia), in cui la focalizzazione è interna e il narratore è testimone incarnato in più personaggi, in quanto lo scopo è rappresentare il significato della malattia; infine possiamo imbatterci in una *narrative as illness* (narrazione come malattia), che a differenza della seconda, è emblematica e rappresentativa dei reali strascichi e risvolti che la malattia può causare (emblematiche in questo senso sono i racconti di traumi, dove emergono alcune difficoltà nel riportare la storia (ivi, 2022, pp. 12-13).

È stato asserito come nella medicina narrativa si possa evidenziare il rapporto medico-paziente, ed infatti essa può presentarsi in ulteriori, varie forme. Tutte le direzioni della comunicazione sono possibili, perché, come inizialmente accennato, tutto ad oggi dipende dalla comunicazione: la prima forma plausibile in questo ambito è sicuramente l'anamnesi, cioè la prima vera comunicazione tra medico e paziente, o meglio il riassunto che i pazienti riportano dalle informazioni ricevute dai medici, e dunque si raccontano/confrontano con un terzo personaggio (Virzi et al., 2011). In aggiunta, si può verificare nella conversazione tra medico e paziente sull'andamento o significato della malattia stessa: qui entriamo nel merito della storia clinica, ovvero della narrazione anche intima tra paziente e medico. Se fino alla nascita della medicina narrativa al medico interessava contare (misurare la febbre, la pressione, i parametri) ad oggi sappiamo che questo non basta più, e che al contrario per il paziente è importante il raccontare (Smorti, 2018). Infine, è possibile riscontrare una terza accezione di racconto che è propria delle patografie (racconti autobiografici, di rado biografici), dove a differenza delle *illness narratives*, emerge in maniera chiara la malattia vissuta in prima persona o di una persona vicina, di cui si assume il punto di vista (Hawkins, 1999).

In questo caso è importante notare la relazione tra dimensione narrativa autodiegetica e le condizioni generali di salute, che vengono opportunamente e soggettivamente rappresentate (Calabrese, 2019). Anche dette *misery reports*, nel senso di racconti di sofferenza, queste storie descrivono realisticamente quello che si vive quando si attraversa il territorio di una malattia. Queste narrazioni *del* dolore sono molto interessanti nelle ragioni per cui vengono prodotte, perché sembrerebbero avere una valenza testimoniale (Smorti, 2018). È per questo che l'ascolto del paziente ha una funzionalità sia umanitaria che diagnostica, poiché la possibilità di esprimersi da parte del paziente e l'ascolto da parte del medico permettono di approfondire una dimensione aggiuntiva ai

semplici segni o sintomi della malattia, ma è soltanto quando un paziente capisce la malattia, le cause, la sua cura e il suo senso, che può decidere di guarire e di conseguenza fare il necessario (Sanders, 2009).

Alla luce di quanto detto sulla personalizzazione della medicina ognuno ha un proprio modo di vivere la narrazione. Eppure solitamente chi traduce la propria sofferenza in narrazione non lo fa per motivi unicamente artistici o letterari, ma perché subentrano i bisogni tra i più disparati, tra cui quello di dare prova dell'esistenza di se stessi, spesso nonostante la malattia (Smorti, 2018). A detta di Spinsanti, esistono almeno tre ragioni profonde per una storia *narrative-based*, prima fra tutti, perché narrando si comprende che cosa succede dalla nascita alla morte, dove la strada per la cura traccia anche la storia del corpo, che ricorda tutto (Van der Kolk, 2014). Non da meno, narrando si guarisce, perché ciò che si è compreso, e che quindi è visibile sotto una nuova luce, può essere rimediato, riformulato, riponderato, e soprattutto trova nella condivisione del racconto l'accesso verso la guarigione, secondo il principio della catarsi (Calabrese, 2019). Infine, narrando si cura, sia con la parola che con la terapia, perché la medicina *evidence-based* non è all'opposto della narrazione, ma è il suo punto d'appoggio e sempre complementare (Spinsanti, 2016 pp. 23-24).

Per quanto riguarda un aspetto più tecnico delle metodologie *narrative-based*, ad oggi possiamo constatare come nella letteratura siano presenti molti strumenti proposti ed elaborati in rapporto a differenti contesti, obiettivi ed attori. Sono infatti stati utilizzati, rispettando molti criteri di utilizzo degli strumenti (come la scelta per indicare la dimensione del racconto, le finalità e così via) ma lasciando ampia libertà di scelta e creativa: la *narrative inquiry*, cioè il colloquio condotto con competenze narrative, la cartella parallela, le interviste narrative semi-strutturate, la *story sharing intervention*, la scrittura riflessiva, il narratore vicario, la videointervista, il diario scritto o elettronico e non da ultimo, naturalmente, la narrazione di una storia illustrata, particolarmente utile per i pazienti bambini (Centro Malattie Rare, 2015).

Ancora, la *narrative medicine* si sta ultimamente declinando in molteplici modi, tra cui la biblioterapia, la medicinema, la robotica educativa (in fase sperimentale soprattutto riguardo alle sindromi autistiche e alle demenze senili) e la Graphic Medicine (Calabrese, Conti, 2020).

Rispetto a quanto detto fin qui, solo a livello esemplificativo, sono rappresentativi alcuni interessanti progetti in varie realtà sanitarie che mettono in pratica alcune possibili realizzazioni della medicina narrativa, quali: "Medicina narrativa in terapia intensiva" che raccoglie le riflessioni su tre casi per migliorare l'operatività in reparto (Polvani, Sarti, 2013); "Terapia della dignità" sulla scrittura pratica per la creazione di un testamento (Chochinov, 2015); "Culla di parole" per il supporto dei neogenitori con figli in condizioni prenatali precarie (Aite, 2006); "L'argento vivo", storie di anziani raccontate dai loro *caregivers* (Nigri, 2015); "Assenza, più acuta presenza" sull'accompagnamento al dolore

del lutto (Crozzoli, 2003); “Narrazione e fine della vita” sul trattamento e la qualità delle cure palliative di accompagnamento al fine vita (Gordon, Peruselli, 2001) o il programma *Time Slips* dello *Anne Davis Basting Center* con lo scopo di utilizzare la creatività per il trattamento di anziani con demenza senile (Basting, 1998). Questi progetti, che fortunatamente hanno avuto seguito e hanno svolto una funzione ispiratrice per ulteriori opere affini, hanno come denominatore comune la volontà delle istituzioni di promuovere e sostenere la medicina che possa integrare la narrazione nell’agire quotidiano (Spinsanti, 2016, pp. 193-199). Altre esperienze di questo genere basate sul potere curativo della narrazione, sfruttano la biblioterapia con l’ausilio di testi che aiutano la riflessione, o anche di alcuni progetti sperimentali nell’ambito della formazione del personale sanitario sulla “umanizzazione del rapporto medico-paziente”, sono in atto già da qualche tempo anche sul piano internazionale (Bert, 2007; Berthoud, Elderkin 2013; Czerwicz et al, 2015).

Di fatto, non è ormai aliena l’opinione che la formazione del medico possa comprendere più nel profondo determinati aspetti della malattia anche grazie alla letteratura, capace di attingere a vissuti, emotivi, narrazioni, esperienze che possono far riflettere sul difficile ruolo del paziente, ma anche su quello del medico, sul quale sempre più frequentemente si guarda anche alla ricerca di nuovi metodi per migliorare le abilità dei medici di instaurare un rapporto fondato sulla comprensione reciproca, facilitato dal mezzo della narrazione (Spinsanti, 2016).

Infine, la complessità del lavoro di medicina narrativa che risiede nell’incontro tra medico e paziente può sicuramente essere avvalorato da una efficace preparazione del medico. È fondamentale anche questo per aiutare gli operatori sanitari a capire ciò che provano in presenza della malattia, non solo come *disease*, ma sempre come *illness*. È qui che si vede chiaramente il vero parallelismo tra narrazione e medicina: il medico non ha doti naturali, ma solo tanta formazione, così come il narrare richiede un esercizio continuo e la possibilità di confronto (Virzi et al., 2011). Per avanzare in questo senso servono sicuramente delle competenze chiave che promuovano sia le capacità di storytelling che quelle cognitive e sociali (Calabrese, Conti, 2020). Ciò che ci auspichiamo è che quella della medicina narrativa possa diventare una pratica quotidiana di pari passo a tutte quelle competenze socio-relazionali come l’empatia e il *mind-reading* (Keen, 2010).

Un contesto altrettanto promettente sul quale varrebbe la pena investire per la medicina narrativa è quello all’interno delle aziende sanitarie che si occupano anche di formazione e comunicazione (Spinsanti, 2016), ma non solo nei luoghi di cura: ad esempio, sulla scia della Columbia University, dove è già presente un programma di medicina narrativa, più facoltà mediche stanno inserendo tale insegnamento nei loro curricula. Qui i clinici possono ricevere una prima introduzione generale a testi in cui i protagonisti sono malati e malattie, o si allenano a scrivere storie di medici, pazienti, oppure a formulare dettagli e dati di cartelle cliniche con un lessico semplificato rispetto a quello tecnico,

tipico delle cartelle cliniche (Virzì et al., 2011). Al medico può dunque essere sempre proposta, se non richiesta, non solo nei luoghi di studio ma anche nel suo futuro posto di lavoro una formazione continua alla comunicazione che possa certamente avvalersi di narrazione, al fine di sfruttare il suo potenziale di flessibilità e adattabilità all'esigenza o alla persona del paziente in situazioni reali, oltre all'acquisizione necessaria di competenze di pertinenza dei saperi filosofici, pedagogici, antropologici, letterari.

Di conseguenza, è chiaro come stiamo affrontando un campo di studi interdisciplinare e transdisciplinare in evoluzione, con chiari principi deontologici e confini da esplorare negli anni a venire, specialmente quando il progresso tecnologico avanzerà, ambendo a livelli di comunicazione minima. Anche in questo caso la dimensione digitale non è qualcosa da demonizzare, ma che anzi può dimostrare numerosi vantaggi anche nelle aree della medicina narrativa. Infatti la *digital narrative medicine* si è concretizzata in progetti come il *Center for Digital Health Humanities*, fondato nel 2019 con lo scopo di archiviare racconti di più voci in un unico luogo digitale, oppure il *Digital Narrative Medicine*, una piattaforma aperta a più enti del settore sanitario che hanno lo scopo di raccogliere informazioni per la diagnosi, il percorso terapeutico e la gestione delle cure (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022, pp. 106-107).

Per concludere, possiamo asserire come la medicina narrativa non sia solo una rivoluzione in campo medico nel rapporto tra curante e curato, ma ciò che ci auspichiamo è che diventi una pratica quotidiana basata sul confronto tra gli attori coinvolti e la condivisione di competenze importanti a partire dalla pratica dello storytelling, fino a giungere alla preparazione del personale sanitario. Una possibile strada da intraprendere ora è quella dei percorsi educativi o progetti dedicati; per farlo, considereremo la medicina basata su narrazione secondo uno dei suoi obiettivi principali, ovvero l'esplorazione del suo potenziale in quanto metodologia di valore pedagogico per medici, sanitari, pazienti e *caregiver* (Centro Nazionale Malattie Rare, 2015).

La comprensione del contesto della *illness narrative* ci fornisce un riferimento per trattare i problemi dei pazienti in modo olistico, dalla diagnosi alle opzioni terapeutiche: così le *illness narratives* e le *narratives of illness* quindi sono un medium per l'educazione dei pazienti e dei professionisti e possono contribuire alla ricerca (Greenhalgh, Hurwitz, 1999). Non sarebbe assurdo il caso che possano emergere degli *scripts* sottostanti alle narrazioni e contribuire al sapere medico. Anche qui per la *narrative-based medicine* le prove di efficacia sono state sorprendenti, per cui è stata peraltro integrata la *narrative-based medicine* nella formazione e nella pratica clinica, nell'attitudine personale di chi si occupa di salute attraverso specifici programmi di formazione, finalizzati a sviluppare capacità relazionali ed empatiche come sopra detto (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022).

In questa premessa introduttiva è stato riassunto come già diversi studi si sono occupati della volontà di aiutare il medico ad apprendere come leggere e interpretare le narrazioni dell'altro (Smorti, 2018) e scoprire il mondo di significati, convinzioni, miti che fanno del paziente un'entità unica e irripetibile (Virzi et al., 2011). È quindi fondamentale che qualsiasi lettore, paziente, operatore sanitario, *caregiver* o studente sia messo in condizioni di comprendere l'approccio e le metodologie del metodo narrativo per la medicina. Il passo successivo, dunque, sarà comprendere, alla luce delle premesse fatte fin qui e degli studi svolti in anni recenti, come sarebbe possibile esprimere il vero potenziale insito nella medicina narrativa, in particolar modo ripensando ai prodotti verbo-visivi e tramite gli strumenti di storytelling che abbiamo a disposizione, e specificatamente su ciò che è stato illustrato rispetto al graphic novel.

3.2. La Graphic Medicine

Se con la *narrative medicine* è stata definita una metodologia di intervento clinico-assistenziale basata sulle competenze narrative, da intendersi come un approccio innovativo diverso da quella che era stata la medicina basata sui dati, dopo non molto, dalla necessità di continuare ad implementare la relazione comunicativa tra paziente e medico, nasce anche la medicina grafica. Quest'ultima viene delineata sin da subito come un ambito artistico e di ricerca interdisciplinare, con il quale si intende sfruttare a pieno il potenziale sia degli strumenti della medicina *narrative-based* che delle narrazioni visive, in particolare il fumetto (Czerwiec et al., 2015).

Tale disciplina nasce nel 2010 per opera del medico e fumettista britannico Ian Williams, che in concomitanza della creazione del suo sito Graphicmedicine.org, per primo la definì: “l'interazione tra il mezzo espressivo del fumetto e il dibattito sulla salute” (Williams, 2007; 2010). È utile disambiguare anche qui l'utilizzo della parola “medicina”: come sottolinea lo stesso Williams all'interno del sito, è stata scelta questa dicitura per indicare principalmente il ruolo che i fumetti possono svolgere nell'assistenza sanitaria, in virtù del loro potenziale terapeutico, da riscoprire ed utilizzare in ambito medico da parte di tutti gli operatori, pazienti, e fumettisti (ivi, 2010). Dopo qualche anno, grazie alla collaborazione con altri autori e medici, prende forma anche il Graphic Medicine Manifesto, tuttora un'inesauribile fonte di ispirazione ed un'opera che ha iniziato a tracciare il sentiero per canonizzare la disciplina, il cui scopo centrale è quello di supportare l'utilizzo del fumetto in ambito sanitario. Concordando sul fatto che la Graphic Medicine si pone l'obiettivo di indagare la rappresentazione dei sintomi fisici ed emotivi della malattia attraverso il medium del fumetto, senza alcun dubbio chiunque possa realizzare opere di questo genere, rappresentando le loro condizioni ed esperienze, genera una valida e nuova conoscenza, per cui ogni contributo è essenziale (Czerwiec et al., 2015, p. 133).

Mentre la medicina narrativa si realizza sottoforma di racconti verbali, che a seconda delle necessità può assumere diverse sfumature, come il diario, l'intervista, autobiografia e così via, con la medicina grafica si intendono tutte quelle rappresentazioni della malattia, di segni fisici o emozionali o di sintomi, raffigurati grazie al linguaggio grafico, cioè a partire dal fumetto come mezzo espressivo.

Sebbene si parli spesso di fumetto come tecnica utilizzata, in questa accezione è naturalmente inclusa anche l'etichetta di *graphic novel*, alla luce della rassegna fatta fin qui. In più, essa si propone come un aiuto concreto nell'esplorazione di tutti quegli aspetti costanti della malattia e della medicina di cui abbiamo fatto esperienza visiva, spaziale, compresi quelli più difficili da gestire nell'esperienza del paziente come la difficoltà di elaborazione o accettazione della malattia (Czerwicz et al., p. 46).

Sono studiati già da un decennio, ormai, i benefici tratti sia dalla lettura che dalla produzione di opere grafiche da parte di pazienti, soprattutto qualora la lettura delle patografie da parte del medico possa fornirgli uno strumento supplementare per comprendere meglio i sintomi e gli effetti delle malattie: tutto questo ha inevitabilmente cambiato la rotta ed il destino del *graphic novel* (Calabrese, Conti, 2020). Come è stato già delineato a proposito della storia dei *comics*, i fumetti autobiografici e i *graphic novels* hanno in qualche modo superato le storie di supereroi, dal momento che sono iniziate le varie rappresentazioni del Sé anche nella letteratura grafica (Williams, 2012).

Benché il tema della medicina nei fumetti non sia una novità assoluta, secondo il parere di Williams è con l'opera *Binky Brown meets the Holy Virgin Mary* di Justin Green (1972) a partire dagli anni Settanta che viene sancita la nascita del *graphic memoir* sulla malattia o sul trauma, in quanto viene letteralmente raffigurato per la prima volta il suo disturbo ossessivo-compulsivo (ivi, 2012).

In questo senso, a partire dalle solide basi poste della medicina narrativa, nata inizialmente grazie alla narrazione autobiografica e alla biblioterapia, per la medicina grafica vengono aggiunti nuovi *tools* quali i fumetti, i *graphic novels* ed in generale il *visual storytelling*, sia per quanto riguarda la sfera della cura del paziente, sia l'educazione medica o qualunque altra applicazione relativa all'assistenza sanitaria (Calabrese, Conti, 2020).

Nata quindi come branca della medicina narrativa che mira ad esplorare e supportare l'utilizzo del fumetto in ambito sanitario, e perseguendone i principi, la medicina grafica ha compreso come l'utilizzo dei *graphic novels* possa essere una risorsa fondamentale per il personale sanitario, i pazienti e i *caregivers* (Williams, 2012). Infatti, fino ad ora questi ultimi erano stati esclusi dalla sfera della cura del modello medico tradizionale, mentre tutta la medicina *narrative-based* si preoccupa anche di tenere in considerazione questi due attori fino ad ora reputati marginali (Li, Gray, 2023).

Perciò la Graphic Medicine mira ad esplorare tutte le possibilità in cui la salute e la malattia possono essere rappresentati in forma grafica, tenendo conto della doppia anima delle opere e della

loro duttilità, ovvero nella possibilità di potersi rivolgere sia agli operatori sanitari oppure ai pazienti che narrano la propria storia di malattia (Conti, 2023). È possibile inoltre considerare la medicina grafica come un metodo per rivoluzionare la conoscenza e lo studio nelle cure, offrendo una prospettiva più inclusiva della medicina, della malattia, della disabilità e della cura così come dell'essere curati (Czerwiec et al. 2015).

Per tali motivi, la medicina grafica è stata definita anche un'ideologia anticonformista, di pari passo con la *narrative medicine*, per loro natura contrarie al sapere medico assolutistico; riconoscendo più di tutto i limiti dell'approccio medico *evidence-based*, dove l'aspirazione massima è quella di adottare un approccio più inclusivo della medicina, attraverso l'esperienza diretta raccontata dai pazienti e la diversità di prospettive che possono essere considerate nel supporto terapeutico (Venkatesan, Peter, 2019). Di fatto la medicina grafica amplia le modalità di rappresentazione delle *illness narrative*, tanto che Green e Myers hanno coniato sin da subito il sintagma 'patografia grafica', in riferimento ad uno specifico genere in cui si raffigura l'esperienza medica, o la condizione in generale, dal punto di vista del paziente che ripercorre, analizza e racconta la propria storia di malattia (Green, Myers, 2010; Li, Gray, 2023).

In questo senso, anche il graphic novel, che è un medium relativamente recente, può sicuramente aiutare molte più persone innanzitutto ad avvicinarsi a questo nuovo approccio (molto più del fumetto di cui molti ancora dubitano); in secondo luogo può aprire la strada per sollevare nuovi quesiti e nuove discussioni su temi a livello medico, sia per i professionisti che per gli *outsider*, perché il tema della salute riguarda in ogni caso ognuno di noi (Williams, 2012).

Per riassumere, la medicina grafica vuole evidenziare quella dimensione taciuta ma tangibile e soprattutto visibile dell'esperienza umana della malattia: muovendosi tra diverse narrazioni, diversi stili narrativi e tematiche, in particolar modo le patografie sono uno strumento democratico, di grande potenzialità artistica per rappresentare allo stesso tempo l'aspetto fisico, emotivo e psicologico della malattia (Venkatesan, Peter, 2019).

Ritorna quindi una domanda affrontata già in precedenza: perché il fumetto? In questa sede è stato avallato ormai come numerosi studi abbiano rilevato che l'unione di immagini e testo consente la comprensione, dal momento che leggere e vedere attivano le stesse aree del cervello, ma differenti sistemi di processamento tra le nuove informazioni e la conoscenza pregressa, così da stimolare la costruzione di nuove connessioni (Mayer, Sims, 1994). Inoltre, il fumetto può essere tanto un mezzo semplice quanto privilegiato per dar voce a chi molto spesso è stato trascurato o non tenuto in sufficiente considerazione (Czerwiec et al., 2015); oltre alle numerose caratteristiche di poter estendere l'accessibilità, il coinvolgimento e la comunicazione intorno a complessi argomenti, inclusi quelli di cui si sta discutendo, correlati alla salute ed al campo medico (Li, Gray, 2023).

Più di tutto, occorre considerare una straordinaria qualità del fumetto, cioè che tutti possono disegnare: non vi sono regole precise, non vi sono dogmi né decaloghi istituzionali da seguire, ma ognuno è libero di esprimere il proprio sentire. Vi sono quindi non pochi vantaggi nell'utilizzo della Graphic Medicine, tra cui un netto miglioramento diagnostico da affiancare alla *evidence-based medicine*, l'implementazione della comunicazione medico-paziente, specialmente se si seguono i principi generali della medicina narrativa; a ciò va aggiunto l'utilizzo a scopo terapeutico del *visual storytelling* (Calabrese, Conti, 2020). Inoltre, come già aveva illustrato Scott McCloud, la semplicità o l'astrazione dell'icona in alcuni fumetti può consentire ad un più vasto pubblico di lettori di immedesimarsi nella narrazione, liberando un personaggio che non è costretto in una data età, genere, o morfologia corporea (Li, Gray, 2023).

Per quanto riguarda invece i lettori che sono anche studenti di medicina, i fumetti stimolano molto di più degli infiniti libri che hanno già in dotazione. In particolare, a partire da e grazie al movimento delle *medical humanities* moltissime facoltà di medicina hanno iniziato ad incoraggiare gli studenti ad ampliare la loro cultura, integrando gli studi umanistici nei loro programmi proprio per conoscere dall'interno la condizione umana (Williams, 2012). La flessibilità e la libertà espressiva che poche arti come quella del fumetto consentono, derivante dall'unione di parole ed immagini, ovvero dalla scelta ponderata di testo e dall'immediatezza dell'immagine, indubbiamente offrono una varietà di espressioni che difficilmente sono riscontrabili in altri media. In effetti, i fumetti offrono un alto grado di coinvolgimento grazie alla sinergia tra parole e immagini, particolarmente nei testi descrittivi. Questo formato consente maggiore libertà rispetto ad altri format narrativi, richiedendo un linguaggio specifico e una resa grafica che sia in armonia con l'immagine. La componente verbale modula il significato dell'immagine, che può avere molteplici interpretazioni, rendendo i fumetti ideali per esprimere emozioni complesse (Williams, 2012). Allora, l'impatto e la potenza delle storie grafiche non sono dati solamente dalla giustapposizione del testo e dell'immagine, ma dalla manipolazione dell'immagine stessa, ovvero dalle infinite possibilità che l'immagine può darci, trattando la malattia sia come un gioco drammatico che con ironia pungente (Green, Myers, 2010). Così facendo, gli utilizzi della Graphic Medicine sicuramente si intrecciano anche con l'arte terapia, dal momento che l'esplorazione dei sintomi e l'elaborazione della malattia è ora amplificato (Czerwicz et al., 2015).

È poi da sottolineare la vocazione interdisciplinare della medicina grafica, in quanto moltissimi studiosi provenienti da differenti interessi e differenti *background* possono trovare invece un terreno comune ed incontrarsi nel territorio del fumetto e della Graphic Medicine, ciascuno apportando il proprio contributo a seconda degli obiettivi di indagine. Dal momento che tra le sue principali ambizioni vi è quella di essere una disciplina con forti intenti divulgativi, anche in questo caso il

fumetto e il graphic novel si prestano assolutamente come mezzi ideali per presentare diversi valori, percezioni e modi di vedere (Squier, 2015).

Come detto, anche in questo caso abbiamo due obiettivi e direzioni principali: da un lato le opere grafiche che si occupano di sviluppare un nuovo approccio alla medicina per operatori sanitari, medici, studenti di medicina, e chiunque sia coinvolto nel processo di cura da parte del curante; dall'altro, la via che pone l'enfasi sulla rilevanza delle storie per comprendere ed affrontare la malattia da parte del paziente, come è il caso della realizzazione di patografie da parte di chi riceve la cura (Czerwiec et al., 2015).

Al pari della biblioterapia, per cui un medico può, ad esempio, consigliare dei testi con tema analogo alla malattia che il paziente dovrà affrontare, nella sfera della cura le patografie grafiche risultano particolarmente utili ai pazienti e ai loro famigliari soprattutto nella comprensione di cosa potrebbe succedere durante il decorso della malattia: dal punto di vista del paziente, la lettura di questo tipo di narrazioni può sicuramente aiutarlo a focalizzarsi sul presente, per comprendere quanto gli sta accadendo oppure per stimolare delle domande a cui prima di quel momento non si era pensato (Green, Myers, 2010). Ma mentre la biblioterapia è incentrata sull'uso di testi verbali, di cui principalmente romanzi, poesia o libri di auto-aiuto, da qualche anno è stato considerato anche il graphic novel come supplemento alla biblioterapia: le *graphic narratives*, quindi, avrebbero inglobato la funzione curativa, salvifica e confortante della letteratura con il potere curativo delle narrazioni, in grado di ricostruire la realtà tramite un senso di connessione ed empatia con i personaggi (McNicol, 2017). Perciò si può notare come siano molteplici i vantaggi che sono stati riscoperti nell'utilizzo della Graphic Medicine, che vuole rispondere a serie esigenze sia di carattere diagnostico che educativo. Essendo un'area di ricerca interdisciplinare, da un lato essa vuole esplorare un nuovo approccio verso la medicina da parte del personale sanitario, ponendosi come uno strumento formativo; dall'altro può suggerire ai pazienti di produrre le patografie per raffigurare i loro racconti sulla malattia in forma di graphic novels (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Nonostante le patografie grafiche possano apparire simili ai racconti *di* malattia sul piano tematico, i loro potenti messaggi visivi sono in grado di generare una connessione immediata, istantanea e quasi diretta, così anche i racconti verbali, che richiedono più tempo e riflessione, difficilmente riescono a fare in maniera così istintiva (Green, Myers, 2010).

Perché questo è necessario? È da ricordare quanto non sia in fondo così banale il potere curativo delle narrazioni, quindi sarà chiaro come anche nel caso della realizzazione di racconti grafici, questi possano servire per differenti motivi: per comprendere e far comprendere agli altri il decorso della malattia, per liberarne il potenziale curativo grazie alla narrazione, per estraniarsi dal punto di vista interiore e per riuscire ad avere una visione quanto più esterna del Sé (Calabrese, Conti,

Fioretti, 2022). Quello che è stato definito “il narratore ferito” (Frank, 1997), ovvero colui che ha attraversato un’esperienza profonda e che condividendo, raccontando, mostrando la propria storia agli altri, poiché conosce il suo dolore, ha una competenza sul corpo che nessun altro ha, può avvalersi della capacità di guarire (Williams, 2012). Specialmente nella sua sofferenza, egli riscopre un potenziale di analisi proveniente dall’interno, ma deve trovare il modo per raccontarlo affinché la catarsi si realizzi.

La complessità della narrazione puramente verbale non è però sinonimo di riuscita, né si ha la certezza di funzionare, in alcuni casi pare irrealizzabile e ciò è visibile in particolar modo quando abbiamo a che fare con situazioni traumatiche, che meritano una breve nota.

Ad essere auspicabile non è solo la riformulazione di eventi difficili, quanto la creazione di una narrazione più coesa possibile rispetto all’accaduto, o quanto meno di riuscire ad assegnare un ordine al racconto del trauma (Calabrese, Conti, 2020). I traumi interessano molto i narratologi, tanto che sin dall’altezza degli anni Ottanta, quando è stato scoperto il disturbo da stress post-traumatico, ci si è resi conto che ogni trauma induce un *bug* della memoria in grado di invalidare l’abilità del soggetto a raccontare gli eventi e a trasformarli in narrazione (ivi, 2020). Vi sono alcuni svantaggi, anche in termini narratologici, nel racconto del trauma se chi intende farlo è lo stesso soggetto che l’ha subito, che può manifestare anche situazioni di afasia. Il trauma infatti è un evento preverbale, che avviene a monte della possibilità di raccontarlo; ciò sarebbe dovuto al fatto che ai fini del racconto è molto difficile organizzare l’evento in un resoconto coerente con un inizio, un’evoluzione e una fine (Calabrese, 2019). Sapendo che vi è solitamente una confusione tra *plot* e *fabula* (Van Der Kolk, 2014), è possibile partire da questo: per guarire, un paziente oltre al diventare narratore (di se stesso, della sua malattia o della malattia di sé in terza persona); di fatto, un *plot* danneggiato presenta nella maggior parte dei casi dislocazioni temporali, omissioni momentanee, riferimenti prolettici (Oatley, 2014; Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Nel caso specifico di narrazioni di traumi che non funzionano, sono stati “diagnosticati” e riconosciuti particolari *markers* ricorrenti, come ad esempio: amnesia episodica, dissociazione, permutazione delle cause e degli effetti, ruolo primario dei *flashback* sulla narrazione al presente, logiche argomentative di tipo psicotico o allucinatorio, difficoltà a considerare il contesto sociale e la presenza di una collettività, tendenza all’isolamento dell’individuo (Calabrese, 2019; Calabrese, Conti, 2020).

Rimanendo nel campo di pertinenza della narratologia, e riconoscendone il suo potenziale grazie alle proprietà intrinseche delle parole e dei testi, si può procedere su due piani paralleli anche nel trattamento della memoria traumatica: in prima istanza per il recupero del piano cognitivo, per il quale occorre riordinare l’intreccio in un ordine quanto meno sequenziale, in secondo luogo si può agire sul recupero del piano emotivo, nel quale occorre lavorare sull’esperienza della simulazione che i

testi possono avere sul lettore, in modo da empatizzare con esso e concorrere a ricostruire la parte emotiva del trauma anche tramite un'operazione di *reframing* (ivi, 2020 p. 114). Il vuoto del trauma quindi inficia negativamente sul racconto, rendendolo un'esperienza perduta o non recuperabile, e soprattutto potrebbe derivarne un resoconto senza le emozioni che gli eventi hanno prodotto o, viceversa, una rassegna delle emozioni senza alcun ricordo degli eventi (Calabrese, 2019).

Nel caso particolare dei racconti di eventi traumatici, è stato notato come il racconto di sé in terza persona sia particolarmente funzionale per la loro rielaborazione (Kross, Ayduk, 2010; Calabrese, 2019); solo in questo modo l'autore può essere sia la vittima del trauma che un osservatore distaccato, esattamente grazie a questo stratagemma metafinzionale (Gardner, 2008) e questa tecnica la ritroviamo spesso nei graphic novel nel rappresentare il passaggio dalla prima alla terza persona (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022).

È proprio per questo che, davanti al fallimento delle parole, le immagini possono essere in grado di catturare l'esperienza ed essere trasformate non più come incubi senza tempo e spazio, ma anzi essere inseriti in una sequenza che dia loro ordine e senso. Dal momento della loro riscoperta e rivalutazione, i graphic novels che rientrano nell'area medica sono stati eletti ancora a medium privilegiati, in grado sia di approfondire le competenze narrative del paziente che le capacità analitiche dei medici. Se i pazienti riescono a raccontarsi, i medici possono meglio comprendere la patologia prima accettata e poi raccontata da parte dei malati. Questo è già un grande atto rivoluzionario, perché significa in prima istanza avere la capacità di normalizzare la sfera identitaria del paziente in quanto malato (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Ecco perché è un lavoro che va fatto in sincrono tra paziente e malato, anche qui tutto interamente basato sulla comunicazione e sulle competenze narrative.

Se nella medicina *evidence-based* non esiste quasi nessuna forma di comunicazione diretta tra medico e paziente, nella medicina grafica il disegno diviene uno strumento di *embodiment* (Baikie, Wilhelm, 2005; Charon 2006 in Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Le immagini sono dunque assolutamente importanti per auspicare ad un miglioramento qualitativo nelle diagnosi, per la comunicazione tra medico e paziente e per lo scopo terapeutico delle narrazioni che nel caso della medicina grafica sono indissolubilmente legate al graphic novel (Green, Myers, 2010).

Per tutti questi motivi si può notare come sia stato fatto dalla medicina grafica un salto qualitativo, unendo al racconto verbale frammentato il potenziale delle immagini. Così i fautori della Graphic Medicine ritengono che lo stesso atto di riflessione, che implica un rallentamento nell'elaborazione del ricordo, sia necessario per disegnare e riportare i dettagli di un incontro (ad esempio tra medico e paziente), dell'emozione, dell'esperienza nella malattia, e pertanto i fumetti possono implementare sia il linguaggio visivo dell'autore che del lettore (Czerwicz et al., 2015). Più di tutto, questa modalità narrativa aiuta a spostare la prospettiva ed inducono alla riflessione profonda: così facendo, creano

una connessione tra le persone proprio tramite le loro storie, migliorando la comunicazione tra medico e paziente e, in fin dei conti, dando la possibilità di trasformare realmente l'azione medica (Calabrese, Conti, 2020). I fumetti infatti hanno un indice di coinvolgimento del lettore molto alto e potente, che ha a che fare soprattutto con l'unione di parole e immagini (Williams, 2012). Dal momento che le patografie grafiche sono solitamente ricche di metafore e rappresentazioni visive della malattia, rendono possibile la condivisione di un immaginario potente sulla salute e sulla malattia, creando un *engagement* con il lettore, anche se questo fosse del tutto estraneo all'argomento. In particolar modo nei riguardi del medico, le immagini aiutano a strutturare gli *schemata* della malattia, che in questo modo possono andare a costituire una sorta di archivio di segni e manifestazioni della malattia, che possono essere un supporto della diagnosi vera e propria (Czerwiec et al., pp. 115-120).

Non meno irrilevante è il dibattito sulla veridicità delle narrazioni, vale a dire che è stata posta spesso la domanda se le autobiografie siano davvero affidabili, e quanto possono contare per degli studenti di medicina alle prime armi? La risposta anche in questo caso è positiva, poiché in ogni caso i medici devono attingere dal resoconto in prima persona per iniziare a compilare un'anamnesi: anche in questo caso vi è sempre una percentuale di affidabilità che va considerata di pari passo alla valutazione dei sintomi oggettivi. L'obiettivo, come sempre, è quello di andare più a fondo possibile sia nella storia del paziente che nella diagnosi per comprendere nella sua interezza la storia *personale* della malattia e non nel voler delineare una verità oggettiva sopra tutte (Williams, 2012).

Anche in questo caso, da una prima stima fatta in questo decennio di sperimentazione, un genere che ha funzionato molto bene a scopo terapeutico sono state le patografie di tipo autobiografico, in quanto la creazione (oltre che pubblicazione) di una narrazione grafica sulla propria malattia implica in prima istanza lo sforzo di autodefinirsi, cioè di comprendere e di spiegare il proprio sé a partire proprio dall'interno, oltre che comprendere un atto indispensabile di autoanalisi (Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Altra azione necessaria è quella del sistematico confronto con i modelli culturali in cui il paziente è immerso, che possono dar luogo a differenti versioni dell'immagine sociale del corpo, a partire da accezioni come gender, salute, bellezza, e quindi nella salute nel senso di *sickness*, ossia come significato sociale della malattia (ivi, 2022 p. 19; El Refaie, 2012, p. 18).

Per tutte queste ragioni, ad oggi la letteratura è densa di graphic novels a tema medico dalle molteplici sfumature, ad esempio anche per ciò che riguarda i *disability studies*, le *illness narratives*, alcuni temi sul *caregiving*, e per l'educazione medica (Czerwiec, 2015). Ciascuno di questi generi è una dimostrazione della varietà tematica e letteraria, derivante dalle molteplici esperienze culturali.

Inoltre, la qualità del graphic novel di essere sia un mezzo di *infotainment* (informazione ed intrattenimento) che di *edutainment* (educazione ed intrattenimento) si concretizza al massimo grado

in molte opere esemplari di Graphic Medicine che hanno contribuito alla canonizzazione del genere sin dalle prime sperimentazioni (Conti, 2023). Si tratta di narrazioni che hanno funzionato e funzionano perfettamente anche perché, detto in altre parole, con molte probabilità il linguaggio grafico risulta il mezzo ottimale per mostrare cosa sia il significato personale della malattia; mentre dalla prospettiva di chi si occupa della cura, ci si può concentrare su come utilizzare le storie di malattia per empatizzare davvero con il paziente, riconoscendo in lui la sua storia oltre che la sua malattia (Williams, 2012). Nelle patografie grafiche invece gli artisti creano la loro propria iconografia della malattia ed in tal modo contribuiscono a generare una nuova e valida conoscenza, unendo sentimenti e percezioni soggettive del vissuto con la malattia, cercando di fornirne un'oggettiva rappresentazione visiva (Czerwiec et al, 2015). A parere di Williams qualsiasi argomento, anche il più sfidante, può essere “divertente” o quanto meno sicuro, se raccontato o spiegato attraverso il mezzo del disegno (ivi, 2015). Agli albori delle sue ricerche, egli si era concentrato in particolare sulle *illness narratives* nei fumetti; ben presto si interessò anche su aspetti più particolari, come ad esempio il tema della salute, della malattia e disabilità che sono rappresentati visivamente, specialmente da parte di artisti senza una specifica preparazione nell'illustrazione medica.

Prima della nascita della medicina grafica, infatti, questo campo era dominio esclusivo di dottori o di artisti specializzati su illustrazioni mediche che volevano controllare e standardizzare il più possibile l'aspetto esteriore e visibile della malattia, molto spesso ricadendo nella standardizzazione o conformismo, provenienti da racconti generici e poco approfonditi dei pazienti. Invece la medicina grafica vuole rompere questa – talvolta imprecisa o sbrigativa – asimmetria epistemica, ritenendo più opportuno, e seguendo i principi aurei della medicina narrativa, che il modo ottimale per rappresentare la malattia e il *caregiving* sia ascoltare coloro che la vivono o l'hanno vissuta (Czerwiec et al., 2015).

Quando ci si riferisce ad opere di Graphic Medicine ci si può riferire generalmente a *graphic memoirs* sulla malattia, fumetti educativi per studenti e pazienti, articoli e libri accademici; ma anche *strips* comiche sulla sanità, *reportage* grafici e laboratori terapeutici sul fumetto, oltre a molte altre pratiche e materiali, sia per quanto riguarda racconti finzionali che realistici (Williams, 2007).

Alcune opere degne di nota in questo campo hanno trattato i temi più vari, delle quali segnaliamo innanzitutto delle *illness narratives* di patologie e traumi raccontati da chi ne ha avuto esperienza o abbia voluto raccontare qualche tematica in particolare. È il caso di romanzi grafici importanti quali possono essere: *Taglia e cuci* di Marjane Satrapi (2003) sul tema dell'imenoplastica; *Acme Novelty Library 18* di Chris Ware (2007), celebre fumettista statunitense riconosciuto a livello internazionale anche per *Jimmy Corrigan* (2000); *I am not these feet* di Kaisa Leka (2009) patografia

sulla sostituzione dei suoi piedi amputati con delle protesi; *Monsters* di Ken Dahl (2009) vincitore dell'Ignatz Award nella categoria dei graphic novels semi-autobiografici, che tratta dei sintomi fisici, psicologici e soprattutto emotivi dell'herpes; *Parentesi* di Elodie Durand (2010) sulla sua lotta contro l'epilessia; *Aliceheimer's: Alzheimer's Through the Looking Glass* di Dana Walrath (2016), storia dell'autrice che si prende cura della madre, di cui rappresenta il lento declino cognitivo in seguito alla diagnosi dell'Alzheimer; infine, caso emblematico di rappresentazione di un trauma è sicuramente *Anatomia di uno stupro* di Nina Bunjevac (2018), vincitrice del Miglior Graphic Novel al Lucca Comics and Games nello stesso anno.

Sulla scena italiana invece sono degni di nota *La vita inattesa* di Micol Arianna Beltramini, Tito Faraci e Alessandro Ferrari (2014); *Triplo guaio* di Isabella di Leo (2019); *Loop. Indietro non si torna* (2017) disegnato dal collettivo Mammaiuto e realizzato dai pazienti del reparto di pediatria oncologica, nell'ambito del Progetto Giovani dell'Istituto Nazionale dei Tumori di Milano; recentemente stanno emergendo anche temi complessi come il fine vita, affrontato in *Eluana. 6233 giorni* di Claudio Falco, Marco Ferrandino e Martina Sorrentino (2015).

Due esempi aurei di Graphic Medicine che sono stati a lungo studiati sono ancora *Cancer Vixen* di Marisa Acocella Marchetto (2006) sulla sua diagnosi di cancro al seno e *Mom's cancer* di Brian Fies (2006), realizzato con lo scopo di dare conforto ai *caregivers* di pazienti oncologici; oltre ad essere due opere encomiabili ed antesignane della rottura del tabù sul cancro. Sono ulteriormente interessanti tutte quelle storie sull'autismo che vogliono raffigurare la convivenza con la neurodivergenza o il disturbo dello spettro autistico, tra cui emergono *Something different about dad: how to live with your Asperger's parent* di Kristi Evans e John Swogger (2010); *Face value comics* di Dave e Angela Kot (2013) e *Differenza invisibile* di Julie Dachez (2016).

Amplissima è anche la letteratura anche a tema salute mentale, a partire da *The Bad Doctor. The Troubled Life and Times of Dr. Iwan James* di Ian Williams (2014), dove l'autore e medico affronta ed accetta la sua convivenza con il disturbo ossessivo-compulsivo. Altri titoli che hanno assunto una rilevanza su questo tema sono *Marbles: Mania, depression, Michelangelo and me* di Ellen Forney (2012); oppure *La mia ciclotimia ha la coda rossa. Come vivere con chi soffre di un disturbo bipolare* di Lou Lubie (2020); oppure la serie degli autori Steve Haines e Sophie Standing iniziata con il romanzo grafico basato su evidenze scientifiche *Trauma is really strange* (2015), seguito da *Pain is really strange* (2015), *Anxiety is really strange* (2018) ed infine *Touch is really strange: Graphic Medicine* (2021).

Ancora, a cavallo tra salute mentale e sui disturbi alimentari, sono riconosciute opere come *Cheese* di Giulia Spagnulo detta Zuzu (2019); *Lighter than my shadow* di Katie Green (2013), positivamente acclamato dalla critica per aver ritratto le montagne russe da attraversare nella

sopravvivenza attraverso l'anoressia e la bulimia; oppure *Nervosa*, memoir di Hayley Gold (2023) vincitrice del Graphic Medicine Award 2024. Per quanto riguarda invece l'ambito educativo, sono da segnalare *Not your Mother's Meatloaf* (NYMM) di Liza Bley e Saiya Miller (2013) e *You Know, Sex:Bodies, Gender, Puberty, and Other Things* di Cory Silverberg e Fiona Smyth (2022), che trattano in particolare dell'educazione sessuale, narrati da e destinati ad un pubblico adolescente.

A proposito di educazione, entrando nello specifico campo dell'educazione medica, di cui si tratterà approfonditamente nel prossimo paragrafo, non possiamo non citare *The Lady Doctor* di Ian Williams (2019) sulla vita privata e la carriera di un medico; *Illness in the academy* di Kimberly R. Meyers (2007), una raccolta di patografie di una delle fondatrici del movimento di Graphic Medicine, realizzata proprio a scopi educativi; oppure *Missed It* di Micheal Green e Ray Rieck (2013) in cui si narra di un medico perseguitato da una diagnosi errata, che sarà la causa di un frustrante senso di colpa.

Infine, nella *youth fiction* vengono annualmente elette alcune opere ad opera della YALSA (*Young Adult Library Services Association*), divisione della *American Library Association* (Tosti, 2016). Tra i graphic novels segnalati negli ultimi anni rientrano alcuni titoli di Graphic Medicine, tra i quali: *Other Boys* di Damien Alexander (2021), un memoir interamente disegnato dall'artista, che tratta del tema del suo PTSD dalla perdita di un genitore agli atti di bullismo subiti alle scuole medie; *My Mom Had an Abortion: A Shout Your Abortion Project* di Beezus B. Murphy, disegnato da Tatiana Gill (2021) che tratta il difficile tema dell'aborto e della consapevolezza sessuale da parte di un'adolescente americana.

Nell'ottica di generare una maggiore consapevolezza ed un sapere più ampio sul tema della malattia, queste opere concorrono tutte all'ambizione di elevare ancora di più la medicina grafica affinché possa essere adottata come punto di forza tanto della letteratura, quanto nel campo della formazione ed educazione, da utilizzare di norma quale valido strumento per la medicina (Green, Myers, 2010).

In aggiunta a ciò, un traguardo già raggiunto si vede dal fatto che tutto il movimento è ad oggi globalmente diffuso ed attira l'interesse di studiosi, ricercatori, medici, autori e umanisti di tutto il mondo, dagli Stati Uniti al Regno Unito, dal Giappone alla Spagna fino all'Italia, in cui si registrano le attività principali dei gruppi interdisciplinari vocati alla materia, per cui quella della Graphic Medicine è ad oggi una consolidata community (Venkatesan, Peter, 2019). Di fatto, il gruppo Graphic Medicine International Collective organizza annualmente una conferenza in una prescelta città. A partire dalla prima conferenza organizzata a Londra nel 2010 ad opera del dottor Williams, da quel momento in poi, in questa ricorrente occasione, tutto il movimento di professionisti appassionati di fumetti e medicina si riunisce per discutere su un tema comune prestabilito, al fine di portare avanti gli obiettivi della Graphic Medicine, ampliando gli orizzonti all'inclusività, diversità e creatività

umana (Venkatesan, 2024). Un esempio recentissimo è l'ultima conferenza, tenutasi nel luglio 2024 ad Athlone, Irlanda, che è stata la quindicesima edizione sul tema del *Draíocht* ("magia" in gaelico). Per concludere, la medicina grafica come sapere accademico è ormai quanto di più auspicabile possa esserci sia nella letteratura che nella formazione medica. In questa fase introduttiva è stato delineato il percorso per comprendere come alcuni graphic novels possano essere dei mezzi creativi ed al contempo molto seri per imparare e trasmettere qualcosa riguardo ai complessi temi della malattia e della salute, proprio perché tale medium si presta perfettamente a questo scopo, poiché è fruibile dalla maggior parte delle persone e nel suo essere altamente accessibile (Green, Myers, 2010). Una volta compreso il punto di vista del paziente, affinché il medico abbia le competenze per poter esperire le sue stesse sensazioni, ciò che è necessario indagare ora è il potenziale della Graphic Medicine di costituirsi come un permanente strumento formativo per il personale sanitario.

3.3 Il graphic novel nella formazione medica

Nella disamina delle possibili applicazioni della medicina narrativa si è tenuto conto in primo luogo di tutte le forme narrative per quanto riguarda il supporto terapeutico, dopodiché si è visto come la medicina grafica sia una forma di autorappresentazione o rappresentazione della malattia da parte dei pazienti. Anche i graphic novel che trattano di *illness narratives* hanno una doppia anima, ponendosi come narrazioni curative sia per gli autori, che si raccontano ed elaborano il proprio vissuto, sia per i lettori, che possono vivere un momento catartico, e dove in più si possono invitare i medici ad empatizzare con i propri pazienti (Calabrese, 2019). Tuttavia, le possibilità narrative del graphic novel non si esauriscono a queste, e anzi sono molteplici gli ambiti nei quali può essere utilizzato nella pratica e nella relazione clinica. In questo senso infatti si considera la funzione assunta dalle narrazioni, compresi film, romanzi, poesia e arti visive che vengono utilizzate nei curricula delle facoltà di medicina, ovvero nella formazione medica, soprattutto per coinvolgere più attivamente gli studenti. Sempre più evidenze cercano di sostenere come questa modalità di fruizione riesca a contribuire alla funzione educativa di fumetti e graphic novels (Green, Myers, 2010). In questo modo anche la critica, gli educatori e gli editori si sono occupati di comprendere come si possa intervenire sulla formazione dei futuri medici, se è possibile apportare un concreto contributo sul loro agire professionale, a partire dalle fasi iniziali dalla loro formazione, e di come la medicina narrativa e le *graphic narratives* possano inficiare sulle competenze di tipo trasversale, come l'empatia, la comunicazione ed il *problem solving* (ivi, 2010).

In quest'ottica, le competenze narrative sono assolutamente funzionali a veicolare l'approccio educativo e terapeutico delle narrazioni nelle professioni sanitarie, reputate altamente stressanti: gli operatori sanitari, inclusi infermieri, medici, terapeuti, e molte altre professioni che prevedono

necessariamente l'interazione umana in condizioni di sofferenza o emergenza, inclusi poliziotti, vigili del fuoco, soccorritori, sono soggetti ad un alto stress psicofisico ed emotivo, poiché implicano un coinvolgimento in esperienze umane dense di dolore, sia fisico che emotivo, per cui tali operatori sono costantemente circondati da immagini talvolta spiacevoli, che sono per la maggior parte frammenti di storie dolorose, difficili da elaborare tutte insieme (Czerwec, 2015). Saper ricostruire queste storie e saperle adeguatamente interpretare è compito del medico, che deve poter scoprire e trovare non solo la diagnosi, ma anche i significati non detti che fanno parte della storia del paziente (Bert, 2007; Green, Myers, 2010). Pertanto, sarà utile focalizzarsi sull'utilizzo del graphic novel a scopo didattico-educativo per la formazione dei medici, che sono in realtà una frontiera nel campo interdisciplinare tra narratologia e medicina.

La Graphic Medicine può essere uno strumento educativo in primo luogo perché i fumetti possono essere utilizzati per migliorare le competenze comunicative, sviluppare l'identità professionale degli studenti come medici e far comprendere meglio le esperienze dei pazienti nel convivere con una malattia e nell'orientarsi nel mondo dell'assistenza sanitaria, vista ora sotto un'altra luce (Houts et al., 2006).

Non solo i fumetti come strumento e veicolo di contenuti didattici permettono a insegnanti, clinici e studenti di allontanarsi dall'esclusività dei libri di testo e dalle lezioni passive, ma la combinazione di testo e immagini sequenziali consente di mostrare qualsiasi prospettiva e avere un impatto emotivo maggiore rispetto al solo testo o alle sole immagini. Di fatto, i contenuti visivi sono stati da sempre impiegati per spiegare determinati argomenti, pressoché in ogni disciplina: sono molti gli studi che indicano i vantaggi della fruizione di contenuti in maniera multimodale, dalla teoria della doppia codifica (Paivio, 1986; Mayer, Sims, 1994) all'odierno *framework* dello *Universal Design For Learning*, che indica di fornire molteplici mezzi di rappresentazione, coinvolgimento, azione ed espressione, per differenziare e garantire l'apprendimento di tutti gli studenti (CAST, 2011; 2018).

Dunque, i prodotti verbo-visivi non andrebbero propriamente intesi come totali sostituti dei classici testi, ma come supporto nell'apprendimento, soprattutto per ciò che riguarda tutte quelle competenze trasversali, come l'empatia, la comunicazione e l'osservazione attenta; senza escludere la presentazione di contenuti in chiave artistico-creativa per migliorare il pensiero deduttivo ed il ragionamento (Green, Myers, 2010). Inoltre, come sappiamo, per leggere un fumetto bisogna prestare attenzione non solo a ciò che è raffigurato, ma anche a ciò che è implicito, e dunque si deve dedurre un significato maggiore, ovvero si chiama in causa quel processo di *closure* descritto da McCloud (1992): in questo modo, il lettore deve avere la capacità di fare inferenze su una situazione, anche senza il supporto verbale delle parole (Green, Myers, 2010). Alla luce di ciò sono state avallate anche molte ricerche che sostengono come lo studio tramite arti visive sia un indice di miglioramento delle

capacità di diagnosi (Dolev et al., 2001; Miller et al., 2008; Green, 2009), ma in sostanza possiamo dire che il fumetto aiuta nell'osservazione, e nella comprensione e nell'interpretazione delle situazioni di vita reale, soprattutto perché sostiene l'attivazione dell'attenzione ai segnali non verbali, ponendosi a cavallo tra competenze mediche e culturali (Green, Myers, 2010).

Anche se il proposito iniziale della Graphic Medicine non era quello di educare il lettore, questo nuovo proposito, una volta riscoperto, non può assolutamente essere trascurato, ma anzi come valore aggiunto dovrebbe essere utilizzato di più per raggiungere obiettivi sia clinici che didattici all'interno delle facoltà di medicina, vale a dire integrando questa materia all'interno dei corsi di formazione dei futuri medici sin dai primi anni (Venkatesan, Peter, 2019). Di fatto questa non è una storia recente, poiché già dall'inizio degli anni Duemila, alla Columbia University di New York, gli studenti di medicina utilizzano graphic novels e patografie prodotte dai pazienti: storie da leggere in cui i protagonisti sono loro o le loro malattie, ma anche da studiare, per imparare a semplificare ed abbandonare progressivamente il tradizionale lessico delle cartelle cliniche (Virzì et al., 2011) e non solo: sempre grazie ad alcuni corsi sperimentali, gli studenti stessi hanno iniziato a produrre dei diari grafici digitali per tenere traccia dei loro progressi in qualità di studenti e medici *to be* (Charon, 2006; Calabrese, Conti, Fioretti, 2022).

L'accoglienza della Graphic Medicine in ambito accademico segue comunque le tracce della travagliata storia del fumetto, il cui utilizzo nelle aule universitarie diverse da quelle delle facoltà artistiche sarebbe avvenuto in concomitanza della rinnovata credibilità del fumetto, dopo la prima metà degli anni Ottanta, ovvero quando questo viene riconosciuto come medium dalla intrinseca capacità di narrare storie di qualsiasi genere (Smith, 2015). Da quando il graphic novel, in qualità di evoluzione del fumetto, è stato legittimato e rientrato nella letteratura, è da considerarsi un mezzo di trasmissione della cultura e di contenuti informativi: così le *graphic narratives* sono giunte a contenere, come sappiamo, anche argomenti più complessi, come le patografie e le tematiche mediche in generale che illustrano il vissuto dei pazienti (Williams, 2012). Sono altresì contenuti sempre più istruttivi, precisi e pratici: anche le patografie possono essere un mezzo per rappresentare la conoscenza scientifica, attraverso la semplificazione e grazie all'utilizzo di immagini rappresentative della malattia e testi concisi ed esplicativi (Green, Myers, 2010).

In aggiunta, il merito che si può riconoscere prima al fumetto e poi al graphic novel è stato anche il superamento del tradizionale modo di fare scuola: mentre gli accademici sembrano essere stati abituati a pensare alle discipline e a scrivere per compartimenti stagni, ciò che è innovativo dei nuovi prodotti verbo-visivi è proprio la loro capacità di parlare a diverse fasce di pubblico. In questo modo, dal dibattito pubblico, il fumetto diviene anche una questione accademica, dal momento che riesce a

farsi comprendere da un pubblico eterogeneo, con vari interessi e background, ad unire cioè più saperi sotto un'unica forma discorsiva (ivi, 2015).

Un esempio applicativo di questo genere deriva dalla pubblicazione di *Unflattening. A doctoral dissertation in comics form* di Nick Sousanis (2015), tesi dottorale del ricercatore della Columbia University di New York pubblicata dalla Harvard University Press, che per la prima volta dopo i saggi di Scott McCloud, *Understanding comics* (1992) e William Eisner, *Comics and sequential art* (1997) decide di pubblicare un saggio a fumetti che non fosse pertinente all'ambito artistico.

Una proposta recente proviene invece dalla geriatra Muna Al-Jawad, che sostiene che i fumetti possono essere utilizzati anche come metodo di ricerca, come illustra lei in primis nella sua realizzazione *Comics are research: graphic narratives as a new way of seeing clinical practice* (2015), dove propone che i fumetti siano il collegamento perfetto tra la teoria e la pratica medica, che utilizza sia in ambito di ricerca che come insegnante, in quanto i fumetti e le ricerche *comics-based* sono a sua detta il modo perfetto per unire varie narrazioni, a più livelli, dal didattico al personale (Al-Jawad, 2015). Le evidenze attuali, comunque, sostengono come la lettura di graphic novels dedicati alla cultura medica possa aiutare gli studenti, specialmente ai primi anni, a pensare criticamente al contesto nel quale si appresteranno a lavorare, nonché ai loro diversi ambiti disciplinari e al saper riportare storie anche sulla complessità del percorso di istruzione nelle facoltà di medicina (Smith, 2015). Bert sostiene invece che i percorsi formativi con questo orientamento *narrative-based* siano di certo un strumento utile al medico, ma soprattutto che la medicina narrativa non sia da intendersi solo come una disciplina a sé stante, isolata dal restante curriculum; piuttosto sarebbe opportuno incorporarla alle altre discipline, interpretandola come un atteggiamento mentale del medico, che deve imparare ad ascoltare e considerare con rispetto le storie di malattia come elementi fondamentali del processo di cura (Good, 1994; Bert, 2007).

Parallelamente, introdurre alcune pratiche come la realizzazione di fumetti personali, in cui il medico riesce a vedersi in qualità di professionista competente e protagonista della propria storia, non potrà che aiutarlo nell'attuare una comunicazione più chiara e precisa sia con i pazienti che con i colleghi (Green, Myers, 2010; Green, 2015). A detta di Scott Smith, *Swallow Me Whole* di Nate Powell (2008) si può considerare la prima *graphic illness narrative* in cui si solleva il dibattito dell'inadeguatezza medica di fronte all'esperienza concreta, diretta dei pazienti, ed alla loro attesa di una diagnosi.

Nel concreto, i fumetti realizzati per uso didattico di rado spiegano letteralmente i concetti, che tendono alla semplificazione e sono più focalizzati sulla narrazione che sull'illustrazione (Brunetti, 2011). Inizialmente, infatti, i fumetti a tema medico erano realizzati da artisti specializzati

nell'illustrazione medica, i quali controllavano e standardizzavano l'iconografia della malattia (Williams, 2015). La *graphic anatomy* è ancora oggi la raffigurazione anatomica, più o meno fedele, di un organo o di un sistema del corpo umano, creata per scopi informativi o educativi (Moretti et al., 2023), ma con le patografie grafiche, e più in generale con l'introduzione della Graphic Medicine, si stravolge questa gerarchia, poiché le storie di malattia vengono rappresentate visivamente soprattutto da chi non ha una preparazione artistica che, apportando il proprio vissuto e le proprie percezioni, contribuisce alla creazione di una nuova conoscenza rispetto alla malattia (Czerwicz et al., 2015). Fortunatamente, nel corso della storia, l'illustrazione medica si è evoluta, passando dai dettagliatissimi disegni rinascimentali a rappresentazioni più rifinite e concettuali, che certamente non sarebbero esistite senza gli studi precedenti; oggi però, grazie alle conoscenze apprese, ciò che si realizza maggiormente sono delle infografiche, spesso semplificate, dove a contare non è tanto il dettaglio, ma il concetto e la comprensione sistemica per conoscere il funzionamento di un organo al fine di migliorare l'apprendimento (Naicker, 2023, pp. 63-83).

È quindi grazie alla medicina grafica che si è invertita questa tendenza, perché a mostrare cosa significhi convivere con una malattia sono i medesimi pazienti, gli artisti e i protagonisti delle *narratives* fornendo una propria iconografia della malattia (Williams, 2012). Naturalmente, alcuni media si prestano meglio nell'educazione del medico, e tra questi rientrano assolutamente le arti visive e la letteratura; da qui il fumetto si pone come un medium ibrido tra le due, perciò sembra più che funzionale usare il mezzo evocativo delle immagini letterarie, unite alle immagini realizzabili da pannelli e *strips* dei fumetti, mentre le arti visive contribuiscono in qualità di genere poliedrico che libera molto potenziale immaginativo (Myers, 2015). I graphic novels o alcune *comics strips* possono essere molto più funzionali delle immagini reali, soprattutto come nel caso dell'utilizzo di immagini fotografiche, talvolta troppo crude o parziali, mostrando solamente parte della storia. Ne è un esempio l'opera della fotografa Matushka *Beauty out Damage* (1993) dove vengono immortalati gli effetti post operatori della mastectomia; mentre Kimberly Myers utilizza il graphic novel *Cancer Vixen* di Marisa Acocella Marchetto (2006) per illustrare tutto l'*excursus* ed il significato concreto dell'affrontare tale percorso clinico (Myers, 2005).

Con i fumetti creati dai medici stessi si aggiunge un tassello, ovvero rappresentare il vissuto emozionale della loro esperienza educativa e lavorativa. Il proposito è naturalmente che lo studio e la produzione di fumetti in medicina diventi una prassi comune nelle facoltà ed in tutti i curricula, riconoscendo i vantaggi ed i contributi alla medicina stessa, che può apportare il fumetto nella formazione medica, dove le storie di malattia o sulla malattia possono essere educative in almeno due direzioni: per il pubblico (compresi i pazienti che devono essere informati) o per il personale sanitario,

inclusi studenti, medici, specializzandi, infermieri, in quanto ciò che si rappresenta è sempre un contributo al discorso sulla salute pubblica (Williams, 2012; Green, 2015).

È stata inoltre dimostrata l'efficacia dell'utilizzo di fumetti nell'educazione dei pazienti nell'ambito della prevenzione e della comunicazione sulle malattie. La letteratura scientifica e l'informazione pubblica, infatti, si avvalgono sempre più frequentemente dei fumetti, che grazie alla combinazione di immagini e testo riescono efficacemente a comunicare informazioni sulla prevenzione della salute (Rakower, Hallyburton, 2022). Non è estraneo che le storie grafiche siano state varie volte impiegate per promuovere una consapevolezza sui temi di salute pubblica e per implementare la comunicazione informativa su alcune patologie, specialmente riguardo problemi complessi come le dipendenze, l'HIV o il diabete (Pieper et al., 2000). Su questo tema si riscontrano alcuni lavori sperimentali, come la serie *Type 1* della *Revolve Comics* (2016-2021), oppure *Diabetes and Me: An Essential Guide for Kids and Parents* di Kim Chaloner, illustrato da Nick Bertozzi (2013).



Fig. 1. *Type 1* serie #1 *Origins*, 2 *S.T.I.G.M.A.*, #3 *Attack of the Ketones* della *Revolve Comics*

Anche qui c'è da chiedersi perché è stato scelto il fumetto: ancora una volta, questo medium è particolarmente appropriato per veicolare contenuti per i neofiti e per i pazienti che per la prima volta si ritrovano ad affrontare una malattia, dal momento che non sempre è facile esprimere a parole concetti complessi e messaggi che devono essere incisivi; invece l'intuitività e l'immediatezza date dalla comunicazione visiva riescono a trasmettere messaggi che talvolta le parole non riuscirebbero a dare: gran parte dei problemi e dilemmi sociali o etici in medicina sono causati da una scarsa comunicazione, perciò è assolutamente fondamentale analizzare come medico e paziente si interfacciano, e che cosa si raccontano (Green, Myers, pp. 20-23; Czerwicz et al., 2015).

Per riassumere, la Graphic Medicine può essere la strada ideale per insegnare delle competenze comunicative, per formare l'identità personale e naturalmente per empatizzare con il prossimo, perché è in grado di fornirci un'ampiezza di prospettive che difficilmente riusciamo a cogliere in altre tipologie narrative. Sembra quindi che fumetti e graphic novels, dai *graphic memoirs* a tema *illness* ai fumetti che trattano di contenuti più didattici a tema scienza o medicina, siano i mezzi ideali per rappresentare l'esperienza soggettiva della malattia e contemporaneamente hanno un valore educativo sia per il pubblico che per i professionisti sanitari, aiutando pazienti, operatori e studenti nei loro percorsi professionali (Williams, 2012).

Per ciò che riguarda il percorso formativo del medico, è bene sapere che anche in questo ambito è da tempo in corso un dibattito sull'utilizzo del graphic novel come strumento di lettura e su come i fumetti possano aiutare gli studenti ad imparare meglio e ad apprezzare la scienza, i cui miglioramenti in termini di abitudini e risultati di apprendimento sono stati valutati positivamente, proprio grazie all'impiego dei *comics* (Hosler, Boomer, 2011). È sulla scia delle prime facoltà di *Medical Humanities* che molte facoltà di medicina hanno introdotto inizialmente corsi di letteratura o sessioni cinematografiche per la formazione di futuri professionisti sanitari, e poi su come sia possibile utilizzare il fumetto sia come strumento di apprendimento che come prodotto artistico da realizzare (Czerwicz et al., 2015). Oggi l'arte nei corsi professionalizzanti non è una materia del tutto estranea, tant'è vero che alcuni insegnanti di medicina utilizzano con piacere mezzi espressivi artistico-letterari come la poesia, il romanzo, il teatro, il cinema, per spiegare agli studenti l'intreccio tra emozioni e malattia, ovvero per preparare gli studenti al mondo reale, al di fuori delle classi. Ma l'uso del fumetto nell'educazione medica è una novità: insegnare con i fumetti significa applicare alcuni scopi pedagogici alle più vecchie forme artistiche, ad un altro medium, che può concretamente modificare le capacità di osservazione, migliorare il ragionamento deduttivo e promuovere il lavoro di squadra (Green, 2015). Fino agli anni Duemila, nell'ampia letteratura sull'educazione medica, è stato difficile trovare qualche riferimento ai graphic novels o fumetti, mentre ad oggi nella Graphic Medicine per la formazione medica i fumetti ed i romanzi grafici assolvono la funzione di ingrandire quella lente attraverso la quale gli studenti possono vedere meglio il loro lavoro, i pazienti e anche se stessi come futuri professionisti (Gardner, Francis 2024).

In questo senso è esemplare il lavoro di Micheal Green, medico ed illustratore, in seguito fondatore del dipartimento di Humanities al Penn State College proprio nel primo dipartimento di studi umanistici all'interno della facoltà di Medicina, che ha introdotto l'uso del fumetto nell'educazione medica. Egli, leggendo le opere di Maus e Eisner, si rese conto che grazie al fumetto si possono esplorare e presentare concetti complessi, tra cui alcune questioni etiche: così, dal 2009 il suo corso di *Graphic storytelling e medical narrative* per gli studenti al quarto anno di medicina è un

baluardo dell'impatto culturale che la Graphic Medicine ha avuto e continua a perseguire da allora (Czerwiec et al., pp. 73-77). Strutturato in modalità seminariale, attraverso il lavoro in piccolo gruppo, si seguono due obiettivi principali: insegnare agli studenti a leggere fumetti relativi all'ambito medico in maniera critica ed aiutarli a creare un fumetto originale, basato su un'esperienza personale e scolastica significativa. Questo perché i discenti alle prime armi devono essere messi in condizione non solo di saper leggere, studiare ed interpretare i fumetti, ma anche di saperli creare: la focalizzazione sull'espressione creativa è probabilmente l'innovazione principale su cui iniziare a fare leva nelle facoltà di medicina, proprio perché è stato riscontrato quanto questo offra vari benefici. Più di tutto, in questo senso si esce dalla logica tradizionale, per cui non si vede agli studenti solamente come dei vasi da riempire con informazioni impersonali, ma si tiene conto anche delle loro competenze preesistenti, del loro vissuto emozionale e soprattutto della volontà di imparare (Green, 2015). La parte didattico-espositiva della lezione invece dovrebbe comprendere sicuramente un'introduzione sull'importanza di questo medium in medicina; l'introduzione di alcuni elementi di storytelling; l'illustrazione della relazione tra immagini e parole; l'esplorazione dei vari punti di vista e il disegno pratico; la scrittura dei dialoghi; la contestualizzazione della medicina a livello sociale; ed infine una presentazione di un proprio prodotto (ivi, 2015). Per la parte più discorsiva, che implica il dibattito di storie già realizzate, si può chiedere agli studenti di esprimere qualcosa su di sé attraverso alcune domande chiave, come ad esempio: "La cosa più divertente che ho vissuto da studente è stata quando...", "Uno dei momenti più felici della mia carriera da studente di medicina è stato...", "È stato particolarmente difficile quando un mio paziente..." etc. (Green, 2015, p. 72).

Un'altra proposta didattica prevede l'esercizio del disegno delle espressioni facciali o la scrittura dialogica utilizzando un fumetto stratificato, da mostrare in progressione. In questo caso, viene presentato un fumetto con balloons inizialmente vuoti, che successivamente vengono riempiti con il dialogo originale. Inoltre, è utile capire come poter riformulare i dialoghi per modificare l'interpretazione delle immagini: in questo esercizio dunque si rimuove il dialogo da un balloon, si ipotizza il dialogo, e solo dopo si mostra l'originale per osservare le differenze di interpretazione. Questa tecnica di stratificazione spinge gli studenti a leggere con maggiore attenzione i processi rappresentati, anziché limitarsi alla trama o al tema trattato (Myers, 2015). I risultati sono sorprendenti, non solo perché mostrano diversi modi in cui una storia può essere raccontata, ma anche l'ironia e la creatività che emergono attraverso l'uso del pensiero ipotetico, soprattutto perché la forza delle narrazioni visive deriva proprio dal potere del testo di modificare il senso dell'immagine (Green, Myers, 2010).

Un ulteriore esempio proviene dall'esperienza di insegnamento di Kimberly Myers, la quale in particolare nella sua lezione *The Cadaver Experience* insegna alle matricole di anatomia come approcciare questa materia, che per molti studenti del primo anno di medicina può essere spaventosa. Myers infatti dimostra come l'arte può funzionare come strumento pedagogico in medicina, perciò ha organizzato questo format di lezione iniziando con l'approccio letterario, come citazioni o immagini evocative sul funzionamento del corpo umano, o direttamente con dei disegni (Myers, 2015). Inoltre, nel 2012 ha ideato un corso dedicato alle patografie, per mettere gli studenti di fronte alla loro esperienza con i pazienti e con l'obiettivo di ripensare a cosa li ha condotti a scegliere la professione di medico. In questo caso le competenze narrative vengono sia esplorate in modo autonomo che guidato, tramite la lettura di alcuni graphic novels, come il già citato *Cancer Vixen* di Marisa Acocella Marchetto (2006) che viene proposto come lettura e discusso in classe. Da questa modalità didattica, Myers nota come nella lettura delle patografie gli studenti sono interessati soprattutto nella rappresentazione dei medici all'interno del fumetto e solo in un successivo momento emerge la rappresentazione del paziente: così loro leggono come comprendere e vedere sé stessi, tanto quanto comprendono il punto di vista del paziente.

Altro esempio dal mondo accademico proviene dell'infermiera e fumettista MK Czerwiec, autrice di alcune opere di graphic medicine e che dagli anni Duemila pubblica anche opere proprie con lo pseudonimo di *Comic nurse*.



Fig.2. Webcomic "My Graphic Medicine Origin Story" di MK Czerwiec, 2009 (Comicnurse)

Fonte: <https://comicnurse.com/comics/my-graphic-medicine-origin-story/>

Ispirandosi al metodo della scrittura riflessiva, ha sviluppato e sperimentato il disegno riflessivo: Czerwiec tocca con mano come questo metodo sia assolutamente funzionale nell'educazione medica, per cui annualmente organizza dei corsi in modalità di *workshops* di *Drawing Medicine* alla Northwestern University in Illinois, per studenti del primo e secondo anno (Czerwiec, 2015).

L'obiettivo del corso è introdurre gli studenti alla Graphic Medicine, partendo dal recupero dell'abilità del disegno, che molti accantonano dai primi anni di scuola. Per questo, Czerwiec porta

avanti il messaggio che disegnare è un'arte semplice, che tutti i bambini compiono spontaneamente, ma che ad un certo punto viene come tarpata ad alcuni, ed incoraggiata solo ad altri, particolarmente talentuosi (ivi, 2015). A sua detta, invece, ciò che conta è adoperare il linguaggio visivo, dunque a partire dalla proposta di utilizzare dei semplici pastelli, incoraggia gli studenti a disegnare comunque, e non a pensare di “non essere in grado di” oppure non essere capace di riprodurre fedelmente la realtà: ciò che conta è trasmettere un messaggio, anche generico, o una rappresentazione delle proprie emozioni (Leavitt, 2010). Questo è possibile proprio perché il disegno è lo strumento perfetto che rafforza la connessione tra occhio, mano e cervello; stimola la creatività e non solo, anche i neurotrasmettitori fondamentali del cervello a livello biochimico, come la serotonina, le endorfine e la dopamina; ma soprattutto, il disegno è una catena che ci porta a conoscere passo dopo passo qualcosa in più rispetto alla nostra personalità, proprio perché il contenuto è già presente nella nostra mente (Bean, 2024). Un *workshop* su questo tema può opportunamente iniziare, ad esempio, con la commissione di un autoritratto: già in questa fase iniziale vengono fuori *frames* e *scripts* molto dettagliati e differenti da parte degli studenti, per non contare le differenze nell'adoperare il linguaggio visivo, dove essi sono chiamati ad elaborare come vedono se stessi, grazie al mondo del *visual storytelling* (Czerwicz, 2015): nel realizzare un fumetto si raccolgono ricordi e frammenti di storie, insieme a dettagli visivi e pensieri, per cui si realizza una ricerca interiore verso l'immagine personale e mentale, dove la difficoltà è proprio l'associazione dell'immagine mentale con la picture che ne verrà fuori (Milner, 1968). Inoltre, il dover sia disegnare che scrivere in dei riquadri impone e consente al tempo stesso di selezionare ed avere una visione d'insieme in un modo nuovo, talvolta rivelatore di qualcos'altro (Kochalka, 2005). Un'altra proposta di disegno può essere invece la raffigurazione dell'incontro clinico con i propri pazienti: anche in questo caso, da uno spunto molto semplice e vago nascono storie dettagliate, personali, uniche. Anche qui, come nel caso dell'autoritratto, si utilizza tendenzialmente un solo pannello su cui focalizzare tutta l'attenzione, perciò è data molta libertà spaziale e possibilità di fare più dettagli o sui dialoghi o focalizzarsi sui fattori principali (Abel, Madden, 2008; Brunetti, 2011). Un ultimo esercizio da proporre quando gli studenti hanno già familiarizzato con il fumetto ed acquisito sicurezza nel disegno, è la realizzazione di un fumetto intero che viene chiamata *jam comic* (Squier, 2015) per il fatto che viene realizzato in maniera collettiva: ciascuno studente, a turno ed in maniera progressiva, è chiamato a disegnare un pannello; terminato il proprio turno, la tavola passa al compagno che ha a fianco fino ad un numero definito di pannelli totali. Le competenze che qui vengono chiamate in causa sono ad esempio la creatività, la collaborazione e soprattutto la coerenza della storia, benché lo scopo finale sia il potenziamento della consapevolezza del fumetto, oltre che dell'abilità personale di poterlo realizzare, con creatività e spirito collaborativo (Czerwicz, 2015). Come consegna di fine corso, si può proporre

a ciascuno studente di realizzare il proprio fumetto individualmente, proponendo un tema dato da una parola chiave, oppure di recensire un'opera di Graphic Medicine, in quanto anche il dibattito intorno ad una storia affine alla propria quotidianità aiuta sicuramente lo sforzo creativo.

Queste esemplificazioni di segmenti di lezione dimostrano il valore ed i benefici di un uso a tutto tondo di fumetti o graphic novels nella formazione e nella pratica medica in ogni momento, dove lo scopo è sempre l'utilizzo di *illness narratives* o *narratives about illness* come dei ponti, attraverso i quali ci si appresta a costruire la propria carriera medica (Czerwicz, 2015).

Nella letteratura sono riscontrabili varie tipologie di narrazioni tra cui: racconti e storie che derivano dallo scambio tra medici e pazienti, oppure produzioni proprie dei pazienti e del loro vissuto con la malattia; storie *sui* medici, reali o finzionali; storie *per* i medici per scopi educativi. In particolare i fumetti o graphic novels possono essere molto validi nella formazione medica per la loro rilevanza tematica, soprattutto quando si trovano opere di Graphic Medicine a scopo didattico per studenti e/o neofiti di medicina o graphic novels con protagonisti uomini di scienza o a tema scientifico.

Al fine di mostrare questi diversi modi di narrare la malattia non solo come forma di guarigione, ma anche con scopi educativi, si possono enucleare alcuni titoli che vengono utilizzati nei corsi di *Comics and Medicine* come spunti di discussione sul vissuto emotivo e personale della malattia da parte dei pazienti. È il caso di un fumetto molto utilizzato nelle classi di Graphic Medicine, ovvero il già citato *Cancer Vixen* (Marchetto, 2006), portato spesso in esempio anche per discutere sulla complessa questione del saper dare cattive notizie. In particolare questo fumetto può aiutare gli studenti a vedere, da un punto di vista esterno, in modo esplicito la sensazione di ricevere una chiamata che cambia il percorso di guarigione (Marchetto, 2006 pp. 7-12): ciò non può fare a meno di generare una discussione sul lavorare sulla modalità di presentazione di buone o cattive notizie ad un paziente che non aspetta altro (Green, 2015). Un'altra opera decisamente esplicativa sulla convivenza con il cancro è senza dubbio *Stitches* di David Small (2009) e *Cancer made me a Shallower person: a memoir in comics* di Miriam Engelberg (2006), graphic memoir che raccontano storie talvolta brutali sulla convivenza con la malattia o il post-operatorio.

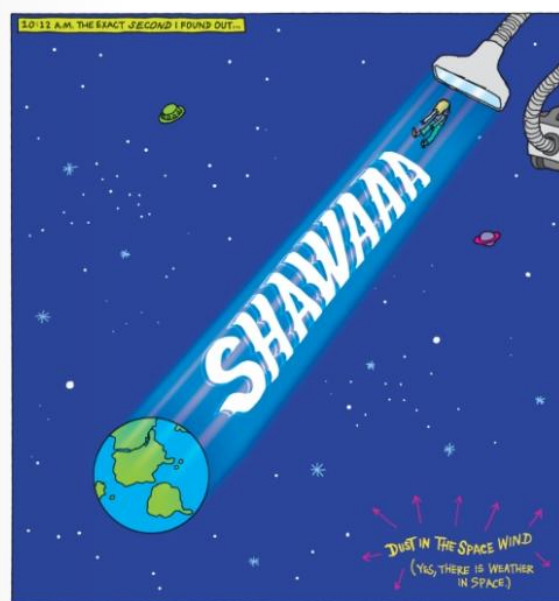


Fig. 2. *Cancer Vixen: A true story* di Marisa Acocella Marchetto, 2006, pp. 7-8

Alcuni graphic novels che sono degli esempi notevoli sulla malattia mentale sono *Psychiatric Tales: eleven graphic stories about mental illness* di Darryl Cunningham (2010); *Marbles* di Ellen Forney (2012); *Years of the Elephant* di Willie Linthout (2009).

Diversamente, tra le storie a tema scientifico nei graphic novels sono presenti alcuni titoli interessanti da proporre anche nelle classi, in qualità di opere rappresentative e stimolanti per gli studenti: *Optical Allusions* di Jay Hosler (2008) utilizzato come materiale bibliografico in molti corsi di medicina in America, è un'opera di Graphic Medicine sulla biologia oculare per introdurre ad un linguaggio e contesto scientifico i principianti.

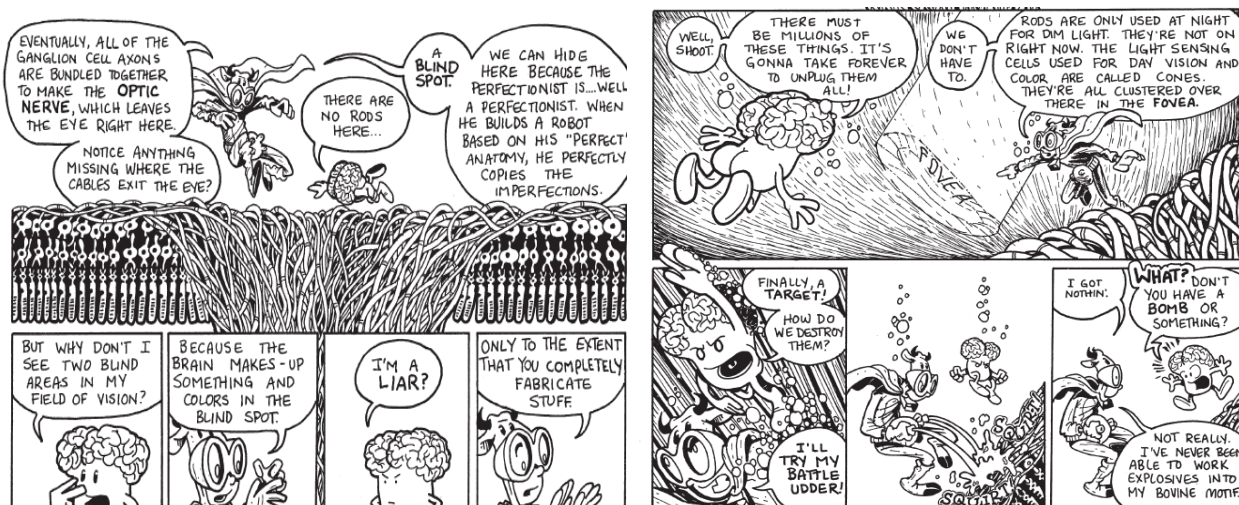


Fig 3. *Optical Allusions* di Jay Hosler (2008), Active Synapse, cap.3 "It looks like it could kill" p.

Si tratta di un fumetto ibrido, che condivide testo, illustrazioni e fumetti per spiegare il funzionamento neurobiologico dell'occhio. Infatti le storie vengono raccontate con il fumetto per introdurre il lettore a concetti molto complessi, per poi passare alla parte testuale in cui vengono illustrati i concetti generici, ma più dettagliati: in tal modo l'espedito narrativo fumettistico serve sia per rilassare il lettore che per attivare il suo coinvolgimento. Sulla stessa direzione prosegue *The Stuff of Life: A Graphic Guide to Genetics and DNA* di Mark Schultz, Zander e Kevin Cannon (2009) che illustra elementi di biologia e genetica. Da segnalare è poi *Neurocomics* di Matteo Farinella (2013), fumetto sul funzionamento del cervello scritto dal neuroscienziato Matteo Farinella e disegnato da Hana Ros.



Fig. 3. Rappresentazione del cervello tramite la metafora della foresta in *Neurocomics* di Hana Ros e Matteo Farinelli, Rizzoli Lizard, 2014, cap. 1, pp. 14-15 e pp. 20-21

Ancora sul fronte italiano abbiamo titoli molto validi, quali ad esempio il recente graphic novel di anatomia *Pancreas* di Veronica Moretti e Stefano Ratti (2024); molto interessante è poi la collana *Comics&Science*¹⁴, una recente iniziativa del Consiglio Nazionale delle Ricerche, un progetto di *edutainment* che dedica ad ogni numero una *issue* su argomenti scientifici, come il caso di *The Leonardo Issue* (2019) che attualizza la vita dello scienziato, artista ed uomo d'ingegno Leonardo Da Vinci nella Milano odierna, in cui si ambienta un racconto poliziesco ante litteram. Con un proposito analogo vi è anche *Graphic Science* di Darryl Cunningham (2017) nato proprio con lo scopo di illustrare le vite di scienziati molto meno conosciuti, ma ugualmente importanti per la scienza, come Lavoisier, Anning e Tesla, per entrare nelle loro vite e vedere dai loro occhi i loro traguardi, scoperte ed anche insuccessi. Sono infatti altrettanto numerose ed interessanti anche le biografie in graphic novel che raccontano le vite di scienziati e matematici: qui l'immagine svolge senza dubbio un ruolo fondamentale nell'illustrare le loro teorie scientifiche e solo parzialmente il loro vissuto personale (Tosti, 2016). Esempari da questo punto di vista sono *Logicomix: An Epic Search for Truth* di Apostolos Doxiadis e Christos Papadimitriou (2009) sui fondamenti della matematica, incentrato

¹⁴ <https://www.comicsandscience.it/>

dalla prospettiva di Bertrand Russell; e *Feynman* di Ottaviani e Myrick (2012) sulla vita dello scienziato e fisico Richard Feynman, famoso in tutto il mondo per il Nobel vinto nel 1965.

Per quanto riguarda invece storie prettamente sui medici ed il loro lavoro sono interessanti i lavori riportati dagli accademici della Penn State, tra cui emergono alcuni lavori dei loro ex-allievi, come ad esempio: *Vita Perseverat (Life goes on)* di Ashley L. Pistorio (2016), breve storia a fumetti in cui l'autrice e studentessa all'ultimo anno rappresenta lo strazio di dover nascondere le proprie emozioni durante una giornata di tirocinio ed un turno extra, in cui ha visto immagini strazianti nel reparto di terapia intensiva; oppure *Whatever Floats Your Boat* by Shane Lavin (2014), un racconto breve di uno studente dell'ultimo anno alla Penn State, che realizza cosa abbia significato per lui diventare finalmente un medico. Un esempio tra l'ironico e l'educativo è il fumetto *The Taming of Tina* di Taylor Olmstead (2012) sul difficile approccio tra medici ed una "terribile" bambina in un reparto di pediatria. Tutte queste sono opere create da studenti al quarto anno di medicina, che mostrano come la Graphic Medicine utilizzata per esprimere il loro punto di vista possa servire ad esorcizzare alcune loro esperienze determinanti nella loro carriera: *Missed it* di Micheal Green (2013), pubblicato negli *Annals of Internal Medicine*, dove l'autore racconta un errore per il quale il senso di colpa nell'aver causato la morte di un paziente lo perseguiterà a lungo. Ad aggiudicarsi un importante riconoscimento è stato poi il graphic novel *The infinite Wait and Other Stories* di Julia Wertz (2012), che racconta del senso di frustrazione di una paziente che sta aspettando nella totale incertezza una diagnosi, e perciò rappresentativo della complessità della comunicazione tra medico e paziente.

Ancora, il graphic novel *The sick doctor* di Ian Williams (2024) tratta, in chiave finzionale, dell'annoso tema della vita privata e clinica del medico stesso: cosa succede quando un medico si ritrova ad essere malato; come testo invece si pone a conclusione della trilogia dell'autore (dopo *The Bad Doctor* e *The Lady Doctor*) che ha come nucleo centrale il raccontare la vita nella pratica clinica. Del medesimo autore, risalendo alle sue pubblicazioni sotto pseudonimo di Thom Ferrier, è degna di nota anche la serie di fumetti *Disrepute* (2012), in cui viene ritratto il complesso mondo interiore del medico arrabbiato, compresi tutti i pensieri disfunzionali che deve sofferatamente trattenere in pubblico.

Per concludere, è possibile ora sostenere e verificare che, grazie alla sua immensa capacità di comunicare anche le esperienze traumatiche, la Graphic Medicine è utilizzata come uno strumento dal grande potenziale per implementare molte abilità che devono essere parte della expertise dei medici. Indubbiamente, però, per implementare la formazione medica grazie alla *narrative-based medicine* occorre non solo presentare il medium del fumetto in sé, ma gran parte del lavoro è dato dalla collaborazione tra pazienti, studenti, artisti e altre figure dell'ambito sanitario, al fine ultimo di

fare in modo che gli studenti di medicina acquisiscano una certa sensibilità ed in secondo luogo un senso di responsabilità etica, professionale che guidi la loro pratica quotidiana (Bleakley, 2015).

Come è stato più volte sottolineato, i fumetti aiutano a ingaggiare e potenziare le capacità cognitive, oltre ad abilità che comprendono l'empatia, la comunicazione, il ragionamento deduttivo e la scrittura, l'attenzione ai segnali non verbali e consapevolezza di bias, che una volta acquisite andranno inevitabilmente a migliorare la qualità ed anche il momento di condivisione della diagnosi (Green, 2015). Leggere fumetti e graphic novels quindi arricchisce gli studenti a livello personale e curriculare, mentre saper produrre dei fumetti veri e propri consente loro di pensare in maniera creativa senza inibizioni (Czerwiec et al., 2015). In ultimo, la realizzazione in prima persona di fumetti sembrerebbe aiutare gli studenti ed i medici tirocinanti a divulgare la loro apparente inesperienza, specialmente durante la delicata fase di formazione; di conseguenza, medicina narrativa e medicina grafica possono essere impiegate sia nella pratica clinica, in particolar modo nel sostenere nel sostenere e costruire percorsi terapeutici personalizzati, ma anche e soprattutto nella introduzione delle pratiche narrative funzionali agli studenti dei primi anni (Calabrese, 2019). In un'epoca in cui il progresso tecnologico e l'efficacia degli strumenti diagnostici sono dati per scontato, ciò su cui si può intervenire senza mai accontentarsi è il miglioramento umano della relazione medico-paziente: è questo il naturale sviluppo di un certo tipo di competenza medica che non vede più come scindibili gli aspetti clinici con gli aspetti autobiografici della malattia (Calabrese, Conti, 2020).

In questo senso, la Graphic Medicine è davvero uno strumento educativo nella relazione oltre che nella trasmissione di contenuti, ed è una pratica che non può più essere trascurata negli studi moderni. In realtà, non è tanto da chiedersi “se”, né “come”, ma piuttosto *quando* diverrà prassi comune l'utilizzo della medicina narrativa in questo contesto, proprio in virtù dei benefici riscontrati nelle pratiche comunicative, empatiche e in evidenti miglioramenti a livello clinico e terapeutico.

Di pari passo, la Graphic Medicine ed i graphic novels aprono le porte a molteplici argomenti, che sfociano in altri campi della conoscenza, e temi assolutamente attuali che si pongono all'incrocio di saperi come la scienza, la filosofia e anche nuove discipline come la bioetica, come vedremo nel prossimo capitolo.

Capitolo 4. *Case study*: Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel.

4.1 La donazione del corpo alla scienza

Prima di prendere in esame il graphic novel che si è scelto di trattare in questo caso studio, per fornire alcuni elementi di contesto occorre soffermarsi brevemente sul tema della donazione volontaria del corpo e dei tessuti *post mortem* alla scienza. Premettendo quindi che in questa sede verrà trattato solo in maniera introduttiva il significato della donazione del corpo a fini di studio, di formazione e ricerca scientifica, questa sintesi si pone in una posizione imparziale rispetto al tema, senza la pretesa di sottolinearne vantaggi o svantaggi, oppure aspetti solamente positivi o negativi, benefici o criticità sul tema, e lungi dall'orientare il lettore verso una posizione piuttosto che un'altra. Pertanto, questo lavoro si esula da tutto ciò che può essere un giudizio di valore o un tentativo di direzionare l'opinione verso una posizione predeterminata nella materia in esame, ma occorre ricordare che stiamo dando degli elementi contestuali, più recenti e validi possibili, su un argomento di interesse comune e rilevanza sociale e collettiva. Tuttavia, un dibattito così importante ed attuale non può prescindere dalla selezione di alcuni campi di pertinenza, che confluiscono nel nostro più artistico-letterario, in quanto gli argomenti proposti rientrano tanto nell'opinione pubblica quanto nelle più recenti opere di Graphic Medicine, come si vedrà anche nei più recenti graphic novels che verranno menzionati nei prossimi paragrafi.

È possibile affrontare l'argomento della donazione del corpo in primo luogo dal punto di vista dell'interesse medico, ma ciò implica alcune riflessioni anche a livello giuridico e filosofico, dal momento che questo argomento sollecita anche alcuni dubbi di natura bioetica. Tale disciplina, relativamente recente, si occupa anche della relazione medico-paziente per ciò che riguarda problematiche come il consenso informato, il diritto alla salute, il rifiuto delle cure o le direttive anticipate (Faralli, 2014).

Considerando in prima istanza il piano medico, la dissezione anatomica per fini di studio è da sempre una pratica fondamentale per la formazione del medico; ciononostante, questo tema anche di interesse pubblico, strettamente correlato alla donazione volontaria del corpo da parte di tutti quei pazienti che ne abbiano fatto richiesta, è rimasto a lungo quasi marginale, particolarmente in Italia (De Stefano et al., 2023). Di conseguenza, anche la donazione del corpo ha sempre avuto un ruolo fondamentale nella formazione del medico, poiché nonostante la disponibilità attuale di strumenti e tecnologie alternative, la letteratura scientifica internazionale continua unanimemente a sostenere l'insostituibilità dell'esperienza diretta su cadavere per la formazione medica e per lo sviluppo della ricerca scientifica (Brenner et al., 2024; *ivi*, p. 210). Di fatto, molto spesso la ricerca e la formazione

medica, chirurgica, o la ricerca in ambito biologico-anatomico, consistono sostanzialmente nella pratica e nell'osservazione diretta su cadaveri, molto spesso praticando delle tecniche che nei casi clinici reali si dovrebbero poi praticare su pazienti viventi (Zullo, 2020). Inoltre, la carenza di corpi donati, in Italia ed in molti altri Paesi, può rappresentare un problema, in vista anche dell'aumento di studenti di medicina (Brenner et al., 2024).

Naturalmente ai futuri medici, oltre ad una idonea preparazione teorico-pratica, deve essere garantita una formazione etica, per incoraggiare lo sviluppo delle sensibilità e del rispetto nei confronti tanto del paziente, quanto del corpo o dei tessuti utilizzati per scopi di formazione (Zullo, 2020). Ebbene, fino a non molto tempo fa, l'utilizzo dei corpi per fini di studio era riservato solo su corpi non identificati, in seguito a lunghi e rigorosi accertamenti, mentre da qualche anno questa pratica non è più possibile, oltre che eticamente discutibile (Boscolo-Berto et al., 2020). Infatti, in Italia la Commissione Nazionale di Bioetica ha stabilito che la donazione del corpo deve derivare dalla libera volontà dimostrata dall'espressione del consenso informato da parte del donatore (CNB, 2013). Quindi, se nel corso della storia della medicina lo studio dell'anatomia prevedeva l'utilizzo di corpi non reclamati o non riconosciuti da alcun conoscente o familiare, inclusi tutti coloro che al momento della morte pervenivano senza nome o provenienza, oltre a diseredati o poveri, la morale dell'epoca riconosceva come legittimo il poter destinare tali entità quanto meno all'indagine anatomica (Richardson, 2001). Ciò non esulava comunque dal trattamento dignitoso riservato a scopi scientifici ma, come sopra accennato, tale procedura nel nuovo millennio iniziò a non essere più moralmente accettabile. Pertanto, in seguito ad un lugo dibattito bioetico, è nata una nuova proposta di legge che recasse disposizioni più precise in materia di disposizione del corpo e dei tessuti *post mortem* a fini di studio.

Prima della attuale legge il quadro normativo di riferimento era risalente agli anni Trenta, trattandosi del Regio Decreto n.1592 del 31 agosto 1933, il cui problema sostanziale risultava essere pur sempre l'assenza di dichiarata volontà da parte del soggetto e delle disposizioni mancate. In questa prospettiva, la recente promulgazione della legge n.10 del 10 febbraio 2020, "Norme in materia di disposizione del proprio corpo e dei tessuti *post mortem* a fini di studio, di formazione e di ricerca scientifica", che per la prima volta disciplina la donazione *post mortem* del corpo e dei tessuti alla scienza, ha rappresentato un aggiornamento legislativo importante, soprattutto rispetto agli avanzamenti scientifici e all'evolversi della discussione etico-giuridica sull'uso del corpo per fini di studio e ricerca. In tal modo, a fronte di una corretta informazione e scelta autonoma da parte del cittadino, lo scopo della donazione diviene anche un principio democraticamente valido per tutti coloro che ne abbiano volontà, avendo tutti, in maniera equa ed indistinta, la possibilità di informarsi e di scegliere liberamente se e come offrire un contributo alla ricerca medica. Per quanto riguarda la

forma della legge, nell'Articolo 2 "Promozione ed informazione" del provvedimento stesso si esplicita innanzitutto la necessità di aumentare la comunicazione in merito all'argomento, facendo fede sull'autonomia delle regioni e dalle aziende sanitarie stesse per realizzare progetti di comunicazione ed informazione sul tema della donazione tramite risorse educative, comunicative o istituzionali per i medici e per i cittadini (D.P.R. n.10/2020).

A tal proposito, è stato indagato anche se la Graphic Medicine possa essere un nuovo strumento comunicativo anche in questo campo, sfruttando appieno il suo potenziale per ciò che riguarda l'informazione e conoscenza sulla donazione del corpo sia nella comunità scientifica che nella cittadinanza (De Stefano et al., 2023), con esiti assolutamente positivi, in quanto il medium del fumetto e del graphic novel è altamente accessibile per veicolare molteplici tematiche, tra cui quelle attinenti all'educazione sanitaria, ma anche una più ampia consapevolezza ed informazione sulla salute (ivi, p. 211).

Per citare solamente altri due punti essenziali della legge 10/2020, gli articoli 3 e 4 specificano le modalità della manifestazione del consenso e di come debba avvenire la dichiarazione presso i centri di riferimento, di pertinenza esclusivamente nell'ambito medico, analogamente alle disposizioni sul consenso informato e sulle Disposizioni Anticipate di Trattamento (d'ora in avanti "DAT"), tutelati dalla legge 219/2017, la quale reca "Norme in materia di consenso informato e di disposizioni anticipate di trattamento", nelle forme di atto pubblico o per scrittura privata, con la sottoscrizione da parte del donatore e l'individuazione di un fiduciario, che testimonierà le ultime volontà del donatore (Caporale et al., 2022). Dopodiché la dichiarazione di consenso deve essere consegnata alla Asl di appartenenza, cui spetta il compito di conservarla e di trasmetterla telematicamente alla Banca dati DAT generiche (Atzeni, 2020). In aggiunta, è bene specificare che, per essere realizzabile, una donazione non può limitarsi alla mera redazione di un atto amministrativo da compiere in vita, bensì deve basarsi sull'espressione di un consenso libero, informato e che avvenga nel pieno delle facoltà decisionali dell'individuo, basato su un processo di reciproca fiducia tra cittadino ed istituzione (Caporale et al., 2022). In tal modo l'impegno necessario diventa quello di promuovere e diffondere una adeguata cultura, che garantisca ai donatori piena fiducia e trasparenza nelle procedure giuridiche e mediche (Zullo, 2020). Sul piano strettamente legislativo è da ricordare che la legge è conforme anche ai principi costituzionali di promozione dello sviluppo della cultura e della ricerca, funzionali alla tutela della salute (art. 9), oltre che al principio di solidarietà sociale (articoli 2 e 3), ed infine al principio di autodeterminazione della persona (articolo 13) qui inteso nella pretesa di rispetto del proprio corpo e delle DAT (Zullo, 2020; Rodotà, 2011).

Che significato ha, dunque, l'atto di donazione del corpo per la scienza?

Questo atto vuole concretizzare l'idea di essere parte di una società, come tutti gli atti di altruismo nel senso più letterale del termine, come la consapevolezza del bisogno a cui rispondono anche altre opportunità di donazione, come quelle di sangue, organi o plasma.

Ad un livello più astratto, questo gesto implica la fiducia che in futuro altre persone agiranno come il donatore stesso, e che altre persone di conseguenza beneficeranno del loro altruismo.

Dalla letteratura in materia è emerso che il tema della donazione del corpo dipenda in gran parte dalla cultura e dall'educazione di provenienza, sia a livello personale che culturale (De Stefano et al., 2023), considerato che si tratta di questioni eticamente sensibili che hanno a che fare anche con convinzioni morali e personali e con ragioni che dipendono in buona parte anche dal rapporto tra autonomia individuale e cultura solidaristica del dono e dell'altruismo, rifacendosi all'individualità e all'educazione del singolo nel suo contesto socio-economico e culturale (Furia, Zullo, 2020). Anche la motivazione nel sentirsi parte attiva e solidale di una collettività può diventare molto importante per alcuni gruppi di persone, ad esempio di quelle affette da patologie rare o croniche, che difficilmente trovano qualche forma di supporto, e pertanto quello di solidarietà diventa il principio solitamente più forte con cui sostenere la ricerca (Caporale et al., 2022).

In secondo luogo, è possibile individuare la sostanza della legge, che racchiude il senso profondo dell'atto sul quale il legislatore ha posto attenzione, ossia l'attenzione verso una cultura etico-giuridica della scelta e dell'autodeterminazione, nel rispetto del principio contenuto nell'articolo 13 della Costituzione, oltre che del dono come atto puramente altruistico prima che politico (Zullo, 2020). Oltre ai benefici per la ricerca scientifica, altri fattori da tenere in considerazione, come il principio di solidarietà, possono motivare la scelta di donare il proprio corpo *post mortem*, intendendo la donazione come atto di valore a favore della collettività (CNB, 2013).

Infine, la visione generale da parte di chi si occupa di bioetica e biodiritto è che la donazione del corpo rappresenti un gesto di elevato valore etico e dall'importante rilevanza sociale, in linea con forti valori civili, come la già citata solidarietà, ma anche l'autodeterminazione, la libertà di pensiero e la fiducia nel progresso e nella conoscenza, dal momento che si cerca di contribuire con effetti concreti sullo sviluppo della sanità pubblica, della ricerca scientifica e del progresso in campo medico (Caporale et al., 2022).

Viste queste premesse necessarie ed ausiliari ad affrontare il tema della donazione del corpo, è già possibile scorgere la complessa interdisciplinarietà della questione, trovandosi al crocevia tra medicina, filosofia, diritto e scienza. Tutti gli ambiti di pertinenza della donazione del corpo infatti non sono semplici, poiché coinvolgono molte sfere dell'agire umano. Ad esempio, dalla prospettiva giuridica qui evidenziata e supportata dalle fonti giuridiche e dai relativi commenti a margine, emergono molti chiarimenti, ma anche zone d'ombra dell'attuale e recente legislazione (Boscolo-

Berto et al., 2020); tuttavia questo è da considerare assolutamente come un traguardo ed un punto di partenza, che produrrà sicuramente nuove riflessioni anche nell'ambito del biodiritto.

Secondariamente, da un punto di vista prettamente medico, si considera la donazione del corpo come qualcosa di utilitaristico, in cui rientrano le pratiche e le strategie per la formazione dei futuri medici; ma specialmente a fronte dell'idea di utilità, la questione della donazione *post mortem* e l'utilizzo del corpo umano e delle sue parti a fini di ricerca scientifica rivelano alcuni aspetti problematici, inerenti soprattutto alla necessità di non considerare il corpo solamente come un "soggetto-oggetto", e che richiede l'espressione dichiarata di principi etici fondamentali, che vanno sia tutelati che bilanciati (Zullo, 2020; Atzeni, 2020).

Infine, tali considerazioni possono condurre ad una riflessione più profonda, che non esclude l'indagine filosofica, più direttamente correlata alla bioetica. Benché da sempre l'uomo si interroghi sul significato della morte e della vita, talvolta intese nel senso più generale possibile, la bioetica viene intesa come tutto l'insieme di questioni che nascono dal trattamento della vita in generale, compreso il suo inizio, la sua cura dal punto di vista biopsicosociale, e nella malattia in particolare per ciò che riguarda anche la relazione medico-paziente, e soprattutto la fine della vita (Lecaldano, 2002). In questo senso, non è stato estraneo un interrogativo anche sul significato profondo della donazione del corpo o del trapianto, a fronte del forte indottrinamento religioso nella nostra tradizione occidentale, che vede il corpo come qualcosa di sacro ed inviolabile (Lalatta, 2012).

Per concludere, in relazione alla prospettiva filosofica, sarebbe interessante soffermarsi anche su un ultimo aspetto connesso al dibattito bioetico, chiedendosi cosa rappresenti il corpo umano per la scienza e per il medico: se possa essere un confine, nella sua dimensione di debolezza e limitatezza, o una frontiera, in grado di aprire nuove strade alla ricerca e all'educazione del medico, preparato e formato anche al pieno rispetto di principi etici nei confronti dei suoi pazienti.

4.2 Il graphic novel tra letteratura e bioetica

Il tema della donazione del corpo è stato quindi trattato in numerosi e recenti studi, nei quali viene messo spesso in luce quanto questo atto possa rappresentare un momento fondamentale per la ricerca, soprattutto in qualità di pratica insostituibile nello studio dell'anatomia per la formazione del medico, il quale, operando su cadaveri volontariamente donati ai centri autorizzati, ha la possibilità di studiare, operare direttamente o aggiornarsi in sicurezza, formandosi come professionista sanitario a tutto tondo (Saw, 2018; De Stefano et al., 2023).

Tuttavia si tratta anche di una questione che solleva non pochi interrogativi sul piano etico. È stato dunque evidenziato un punto fondamentale della legge 10/2020, che aggiorna e disciplina la pratica della donazione, compresa la sua informazione e promozione, e nella quale si specifica, come

richiesto dal Comitato Nazionale per la Bioetica, l'importanza del consenso informato (CNB, 2013). Affinché esso sia eticamente valido, sono richiesti solitamente tre requisiti: l'informazione corretta, che deve avvenire o autonomamente o dal medico al paziente; la comprensione dell'informazione, imprescindibile per decidere; infine, la volontarietà dell'atto da parte del paziente (Becchi, 2022).

Tale funzione ha rappresentato senza dubbio una grande conquista sia per la giurisprudenza che per la medicina, perché pone il paziente al centro della relazione terapeutica, dove egli non è più quindi l'*oggetto* della cura, ma il *soggetto* che deve essere curato, aiutato, rispettato nella sua dignità (Zullo, 2020). Da qui deriva anche l'idea che qualunque decisione sulla salute o sul trattamento del paziente possa essere indipendente da una precedente ed adeguata manifestazione di un consenso esplicito, attuale, e proveniente da una adeguata ed autonoma fonte di informazione (Becchi, 2022).

Il consenso informato è dunque il requisito etico imprescindibile per conferire al paziente qualunque tipo di intervento o trattamento sanitario durante la vita del paziente o, come in questo caso, dopo la sua accertata morte. Questo punto fondamentale è prescritto anche nell'articolo 8 comma a della legge 10/2020 che reca il "Regolamento di attuazione", in cui vengono stabilite anche le modalità di trattamento ed il limite temporale per cui può essere utilizzato, comunque non superiore a dodici mesi, per consentire la restituzione delle esequie alla famiglia (D.P.R. n.10/2020). Malgrado ciò, si dovrebbe tenere conto di altre ragioni che concorrono a maturare la scelta della donazione: immaginare il proprio corpo oggettivato ed in qualche modo manipolato, può ragionevolmente sollevare delle resistenze psicologiche, in quanto l'individuo è fatto anche di un proprio universo culturale, ideologico, simbolico, emotivo ed affettivo; pertanto anche nel dibattito pubblico non di rado si affrontano questioni relative alla corporeità e alla diversità interspecie, oltre che umana (Furia, Zullo, 2020).

Per provare a trovare risposta a queste domande, come anticipato, potrebbe non bastare solo la prospettiva medica o giuridica, bensì si può esplorare l'argomento dal punto di vista della bioetica, dal momento che un punto di riferimento cruciale sulla questione deriva proprio dal già citato parere del Comitato Nazionale per la Bioetica del 2013 (CNB, 2013; Caporale et al., 2022).

Ma che cos'è la bioetica? Essa è stata definita "un campo di interminabili lotte" (Pessina, 1999, p. 36) perché è un sapere interdisciplinare, che sostanzialmente ha riaperto quel dialogo mai interrotto tra scienza e filosofia: perché quest'ultima si interessa di medicina è una storia antica quanto cruciale, poiché esistono dei presupposti filosofici anche per la ricerca scientifica, come il fatto che affidare agli scienziati la soluzione di quesiti etici significa considerare che i problemi non sono risolvibili solo tecnicamente, ma è in ogni caso implicita anche la sfera dell'agire morale (ivi, 1999). Separare queste due sfere è oggi ancor più impensabile, alla luce del rapido mutamento tecnologico, che porta gli studiosi ad interrogarsi non solo sulla riproducibilità tecnica, sulla possibilità o

impossibilità di realizzare qualcosa, ma come fare in modo che quel qualcosa non sia dannoso per l'uomo (Furia, Zullo, 2020). Perciò, ad oggi il termine *bioetica* è impiegato per indicare sia quel settore di indagine nato dall'incontro tra l'etica e le scienze della vita, che la disciplina accademica che discute di questioni relative alla vita dell'uomo, nata dall'unione di vari saperi, dalla medicina alla filosofia, dalle scienze cognitive alla psicologia fino alla giurisprudenza, economia e politica: questa varietà di ambiti coinvolti rappresenta per l'appunto la realtà multiforme della bioetica (Becchi, 2022).

La nascita della bioetica quale disciplina avviene intorno alla metà del XX secolo, in concomitanza di una lunga serie di trasformazioni scientifiche, industriali, tecnologiche, e alle nuove alternative, e all'intervento che l'avvenire tecnologico consentì anche sui processi di vita, incluse la nascita e la morte (Lecaldano, 2001). Da ciò ne conseguirono naturalmente anche mutamenti di ordine culturale e giuridico, come ad esempio la nascita del biodiritto, ossia una più precisa descrizione della dimensione giuridica relativa alle scienze della vita, oltre che della cura e della salute dell'essere umano (Casonato, 2009).

La bioetica è, in estrema sintesi, l'etica applicata alla vita in tutte le sue forme, inclusi animali e ambiente, che si occupa a livello teorico e pratico di temi come la nascita, la morte e la qualità della vita; di conseguenza si occupa di questioni legate alla medicina, alle biotecnologie, alla distribuzione delle risorse sanitarie, alla difesa ambientale e alla giustizia sociale, tutte ugualmente accomunate dalla necessità di avere una rilevanza ed una direzione etica (Becchi, 2022). La necessità di sistematizzare questa convergenza di interessi fu sollevata dai rapidi progressi tecnologici in settori quali la medicina e la biologia, nel tentativo di offrire una risposta agli interrogativi che avessero a che fare sia con il *bíos*, la vita intesa nel suo senso organico e biologico, e con l'*éthos*, cioè le convinzioni e le scelte morali che guidano il comportamento umano (Potter, 1970). Un ulteriore interesse nel dibattito bioetico è relativo al corpo e alla corporeità dell'uomo, in quanto sono da sempre l'oggetto della medicina; tuttavia non è possibile considerare la corporeità e l'individualità umana solamente come strumenti di lavoro, e pertanto vengono in soccorso i livelli psicologico e filosofico, che aiutano a fare luce sugli orientamenti e le prassi mediche (Lecaldano, 2001).

Per gran parte del Novecento fu centrale il pensiero del filosofo Hans Jonas (1903-1993) che in un testo aurorale dal titolo *Il principio responsabilità* (1979) senza mai utilizzare il termine *bioetica*, allora non consolidato, ne è tuttavia considerato il capostipite, con il merito di aver rivoluzionato la sorte dell'intreccio tra filosofia e medicina, specialmente grazie ai suoi contributi sul fine vita (Portinaro, 2002; Becchi, 2022). Egli si interrogò in primis sul cambiamento apportato alla scienza e alla medicina dalla modernizzazione tecnologica; in secondo luogo, indagò sul perché e come l'individuo non percepisca spontaneamente una responsabilità verso le conseguenze lontane

delle proprie azioni, specialmente rispetto a quelle che riguardano il futuro e i posteri (Jonas, 1979; 1997). Alla fine della sua lucida analisi, egli afferma l'importanza di superare questa limitazione per delineare la possibilità per l'uomo di assumersi la responsabilità non solo verso le persone presenti, ma anche verso le generazioni future, che saranno inevitabilmente influenzate dalle nostre decisioni attuali: questo sarà il principio aureo della bioetica, che mira a dare anche a livello pratico un contributo alle scelte dell'umanità per quanto riguarda la vita nella sua interezza, tanto nel mondo umano, animale o per quanto riguarda il nostro ecosistema (Bauman, 1993).

Dopo Jonas, molti filosofi e bioeticisti hanno dato una inflessione diversa alla disciplina, trasformandola in un sapere condiviso e sempre connotata dal carattere interdisciplinare, a cavallo tra medicina, scienza, giurisprudenza e naturalmente filosofia; servendosi poi del contributo delle nuove scienze cognitive e della psicologia (Becchi, 2022).

Parallelamente e contestualmente alle prime dissertazioni, nascono anche i comitati bioetici e i centri di ricerca specializzati, come l'Hastings Center di New York (1969) e il Kennedy Institute of Ethics che si occupavano di biomedicina ed etica medica, cercando di dare un contributo pragmatico e non più meramente teorico, ossia di ricoprire un ruolo di *governance* nella bioetica pubblica, come hanno dimostrato l'istituzione di vari Comitati Nazionali, che si pongono lo scopo di guidare le decisioni anche di stampo politico relativamente a tematiche pubbliche di incertezza etica (Becchi, 2022).

Dopodiché, dall'altezza degli anni Ottanta, il termine bioetica è stato impiegato in modo ormai esclusivo per designare una branca dell'etica medica (Walters, 1978). La ragione per cui nasce una specifica categoria di comitati per la pratica clinica si deve all'esigenza di non affidare unicamente ai medici decisioni cruciali riguardanti la salute o il trattamento dei pazienti, ricordando che si trattava di un'epoca storica di grande crisi dell'autorità medica e di parallela crescita del movimento per i diritti dei pazienti (Becchi, 2022). Da questo momento la bioetica, per un certo periodo, diventa una disciplina riferita principalmente al contesto medico, vale a dire con tutto ciò che ha a che fare con le condizioni della vita umana, intesa nel suo inizio, durata e fine. Inizialmente si parlava di biomedicina solamente in tre accezioni, ovvero riguardo la sperimentazione sui soggetti umani, l'impiego della tecnologia nella pratica medica e l'aspetto sociale della medicina (Reich, 1978; Pessina, 1999).

Con molte probabilità, tuttavia, ed essendo anche il nostro ambito di interesse, il tema più tradizionale ed attuale della bioetica applicata alla riflessione medica è quello della relazione medico-paziente, ovvero quella serie di discussioni riguardanti, da un lato, il ruolo del paziente nel processo decisionale rispetto alle proprie prospettive di cura e, dall'altro, il ruolo del medico – direttivo o non direttivo, neutrale o informativo, accompagnatore o spettatore – nel suo rapporto con il paziente (Zullo, 2020).

Nella letteratura sono stati identificati tre modelli di relazione medico-paziente: il modello paternalistico, il modello contrattualistico e il modello cooperativo: il primo prevedeva una visione *top down* del rapporto medico-paziente, per cui il medico era paragonabile al padre di famiglia che decideva tutto per il nucleo familiare; diversamente, il modello contrattualistico considera il rapporto tra medico e paziente come parte di un contratto, la cui modalità relazionale è quella dell'accordo; infine è solo con l'introduzione dell'ultimo modello che si inizia a parlare di un'alleanza terapeutica, prevedendo che la decisione ultima sul trattamento (sanitario o *post mortem*) sia l'esito di una condivisione di decisioni tra curante e curato (ivi, 2022, pp. 20-23).

L'alternativa che è stata invece sostenuta da altri medici, artisti e pazienti, è il modello basato sulla narrazione e sulla relazione tra medico e paziente, ovvero la *narrative-based medicine* (Charon, 2006).

Questi cambiamenti paradigmatici hanno dunque portato con sé anche rapidi aggiornamenti nella bioetica. Naturalmente, alla luce delle considerazioni fatte fin qui, senza affondare nello specifico nei doveri del medico o del paziente, quello che ci interessa è comprendere come la donazione del corpo sia un argomento di pertinenza etica, e quali rappresentazioni è possibile riscontrare nella letteratura.

Quello della donazione del corpo e dei tessuti *post mortem* è stato definito un atto dalla profonda valenza etica, che rispetta i valori civili e solidali per la collettività, in quanto supporta il progresso scientifico e per la salute pubblica (Caporale et al., 2022). Si tratta più di tutto di una donazione, la cui motivazione può derivare da diversi fattori, nel pieno rispetto del principio di autodeterminazione (Zullo, 2020). Il che non implica un'appropriazione indebita da parte delle istituzioni competenti, ma si tratta di un gesto volontario, consapevole ed informato, in cui il donatore o donatrice sceglie di contribuire ad un bene futuro pur senza averne alcun riscontro personale: da qui nasce la logica e anche la psicologia del dono (Furia, Zullo, 2020). In secondo luogo, non si tratta assolutamente di un vincolo né di un obbligo, così come non lo sono la redazione di un testamento o la donazione di sangue, per cui spetta all'autonomia del soggetto di informarsi e valutare se questo tipo di donazione possa rientrare nelle sue ultime volontà.

Una delle motivazioni che muovono la logica del dono è esattamente ciò che Jonas suggeriva con l'introduzione del principio responsabilità, ovvero egli promuove una visione che considera il futuro come un orizzonte importante, come qualcosa che andrà oltre le condizioni predeterminate e il presente, enfatizzando la responsabilità dell'uomo verso l'uomo e la continuità: questo implica che le azioni odierne dovrebbero essere orientate anche ad una sorta di dovere verso il futuro (Jonas, 1979). In questa illuminante prospettiva, la filosofia è la strada che ha posto queste domande, ma la letteratura è un mezzo per provare ad esplorarle.

Tornando alla connessione tra queste tematiche e la loro rappresentazione all'interno di opere artistiche e letterarie, è possibile riscontrare delle possibili declinazioni anche all'interno dei graphic novels. Abbiamo visto come la Graphic Medicine sia uno strumento straordinario per l'educazione sia del medico che del paziente, migliorando la comunicazione e la consapevolezza sulla malattia secondo le prospettive di entrambi (Charon, 2006; Williams, 2012; Calabrese, Conti, Fioretti, 2022). Grazie all'immediatezza e alla versatilità del visual storytelling, nell'ambito della salute vengono trattati spesso temi complessi da comprendere a livello umano tanto per il paziente quanto per il medico (McNicol, 2017; De Stefano et al., 2023). Anche per ciò che riguarda la formazione in materie specifiche, come l'anatomia, la chirurgia ed infine tutta la sfera etica e sociologica, la Graphic Medicine ha apportato numerosi benefici nell'educazione e nell'informazione su queste tematiche (De Stefano et al., 2023).

A questo punto è naturale chiedersi come alcune di queste si possono riscontrare anche nei graphic novels. Senza dubbio, la curiosità verso l'anatomia e temi come la manipolazione genetica, il prolungamento della vita e l'artificialità sono sempre stati suggestivi per la *science-fiction*, ma passare dal fumetto di fantascienza alle *life narratives* è stato un lungo percorso anche nella storia del romanzo grafico (Tosti, 2016). Probabilmente dovremo aspettare per l'appunto il graphic novel, in particolar modo nel genere autobiografico, in cui nelle narrazioni attuali il tema viene affrontato con maggiore consapevolezza, in base a differenti e specifici obiettivi narrativi.

Sul tema del fine vita è doveroso citare due opere esemplari: *Exit, dossier sul fine vita* di Gloria Bardi e Luca Albanese (2019), che racconta cronologicamente la storia dal 1952 al 2018 sul dibattito intorno a diversi temi come la morte cerebrale, le direttive anticipate di trattamento, l'eutanasia e la sedazione profonda, allo scopo di informare e contribuire alla coscienza civica su ciò che riguarda il fine-vita, visto da più prospettive (Conti, 2023). Questo graphic novel in forma di dossier è strutturato secondo varie narrazioni di casi clinici, riflessioni, esperienze e dibattiti giuridici sull'argomento, ad esempio partendo dalla nascita della terapia intensiva, fino a citare veri e propri casi autobiografici, come quelli di DJ Fabo, Eluana Englaro, Piergiorgio Welby e Terri Schiavo (ivi, 2023).

Un altro graphic novel esemplare in questo caso è *Eluana 6233 giorni* di Claudio Falco, Marco Ferrandino e Martina Sorrentino (2015), graphic novel dedicato alla storia di Eluana Englaro, la giovane ragazza che, in seguito ad un incidente stradale, dal 1992 è vissuta in uno stato vegetativo permanente, il cui decesso è stato registrato in seguito all'interruzione della nutrizione artificiale diciassette anni dopo, e dopo una lunga vicenda giudiziaria tra la famiglia sostenitrice dell'eutanasia e il sistema giuridico italiano.

In ambedue i casi è affascinante notare come il graphic novel sia ancora una volta uno strumento idoneo sia per gli aspetti informativi, ma soprattutto per sensibilizzare i lettori sull'importanza di garantire giuridicamente il rispetto della volontà individuale, comprese le decisioni riguardanti il concludere la propria vita (Conti, 2023).

Diversamente, nella categoria *graphic anatomy* troviamo altrettante opere interessanti addirittura nella letteratura per l'infanzia. Ad esempio, in *Dizionario folle del corpo* di Katie Couprie (2019), che ha ricevuto dei riconoscimenti sia al *Salon du livre jeunesse* di Montreuil (2019) che alla *Bologna Children's Book Fair* (2020). Tale progetto, nato dalla collaborazione con l'Istituto di Anatomia umana dell'Università di Bologna e le sue collezioni, rappresenta un punto di incontro tra arte e scienza, che può essere davvero alla portata di tutti, rappresentando appieno un prodotto *crossover*, compatibile con le accezioni viste in precedenza in questo lavoro (Beckett, 2008; Falconer, 2009).

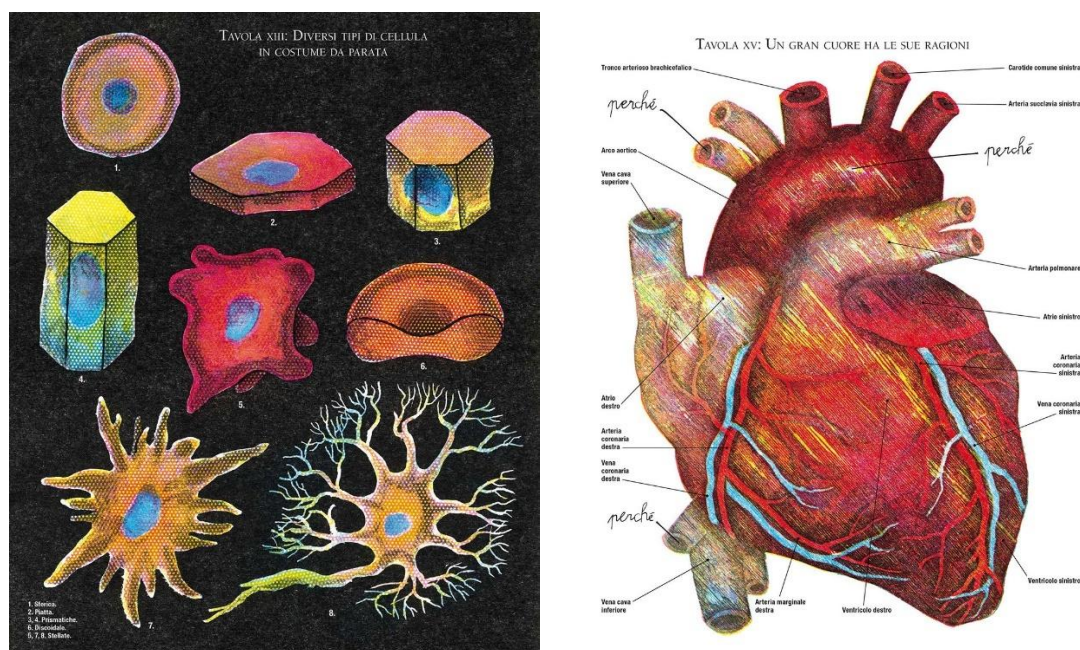


Fig. 1. *Dizionario folle del corpo* di Katie Couprie, Fatatrac, 2019, tavole anatomiche XIII “*Diversi tipi di cellula in costume da parata*” e XV “*Un gran cuore ha le sue ragioni*”.

Specificatamente per la didattica è stato pubblicato recentemente invece *Pancreas. Biografia a fumetti di un organo* (2024) di Veronica Moretti e Stefano Ratti, illustrato da Matteo Farinella, Francesco Rossi, Paola Zanghì e Ernesto Anderle, realizzato dalla collaborazione tra Graphic Medicine Italia, l'Associazione Italiana per lo Studio del Pancreas, l'Associazione Italiana di Chirurgia Epatobiliopancreatica e l'Associazione Pierluigi Natalucci.

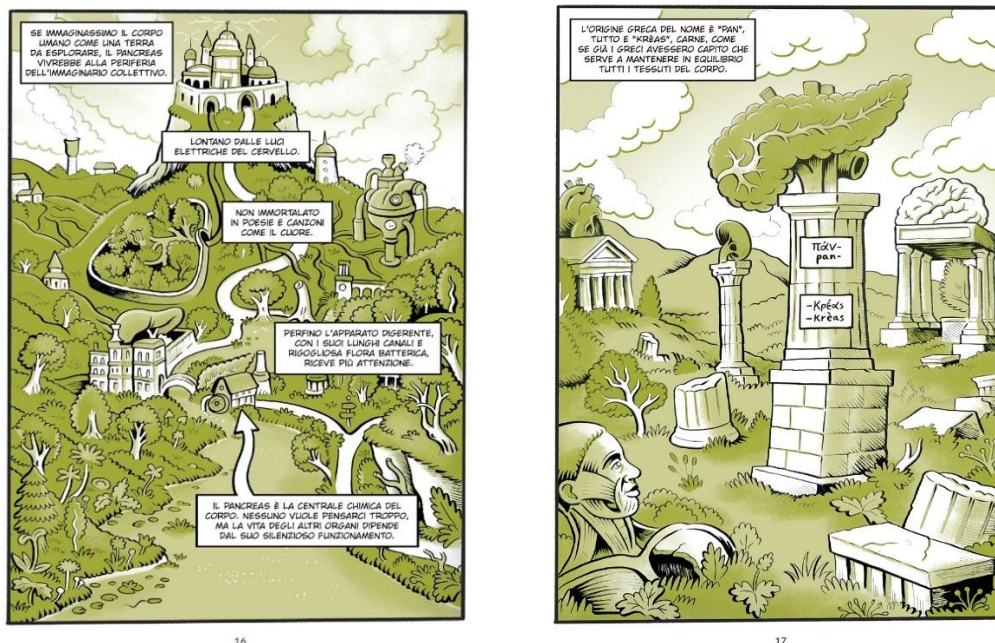


Fig. 2. *Pancreas. Biografia a fumetti di un organo* di Moretti e Ratti, illustrazioni di Farinella, Rossi, Zanghì e Anderle, BeccoGiallo, 2024, pp. 16-17.

Queste opere, citate solo a titolo esemplificativo, offrono diverse prospettive e delle diverse sfumature di temi come l'anatomia, la ricerca scientifica, la rappresentazione della malattia o della salute; ma anche le implicazioni etiche delle tecnologie mediche o dei casi presi in considerazione. Prima di illustrare nel dettaglio il *case study* che sarà preso in esame, è opportuno fornire qualche aspetto contestuale sul graphic novel *Il primo paziente*, per illustrarne innanzitutto la genesi.

Se infatti alla Graphic Medicine si riconosce il merito di aver tirato fuori il potere narrativo delle narrazioni verbo-visive, rafforzato le competenze comunicative e relazionali tra medico e paziente, di poter essere uno strumento per la formazione medica, ci si chiede anche quale possa essere il suo ruolo all'interno della sociologia della salute, oppure utilizzandola come metodologia per la ricerca sociale (Moretti, Scavarda, 2021).

Il progetto nasce con la volontà di far incontrare i diversi saperi delle scienze mediche e sociali con il mondo dell'arte, e come si apprende dall'introduzione:

Il primo paziente è una sintesi tra medicina, sociologia, disegno scientifico e arte che vuole dare una voce plurale e sinergica ad un atto di grande generosità per la formazione medica e la ricerca scientifica (Ratti et al., 2024, p. 3).

Si tratta dunque di un'iniziativa dalla duplice direzione: per la formazione medica e per la ricerca scientifica, ma soprattutto per illustrare il tema complesso della donazione del corpo alla scienza.

Tale progetto interdisciplinare infatti nasce da alcuni spunti forniti da diverse iniziative: alcuni workshop di Graphic Medicine realizzati negli scorsi anni proprio all'Università di Bologna per gli studenti della facoltà di Medicina e Chirurgia, ed il progetto PRO.DONO¹⁵ (2022) ideato presso la medesima università (Ratti et al., 2024).

L'impresa creativa è stata supportata dal patrocinio e dalla collaborazione tra Alma Mater Studiorum – Università di Bologna e l'Accademia delle Belle Arti di Bologna, nonché grazie alla collaborazione tra i dipartimenti di Scienze Biomediche e Neuromotorie e di Sociologia e Diritto dell'Economia della medesima università, ai quali si aggiungono la Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna, il Centro Anatomico di Bologna¹⁶ e l'associazione Graphic Medicine Italia¹⁷.

Al centro dell'opera è, come anticipato, la delicata tematica della donazione del corpo alla scienza. Attraverso il potere delle immagini e del fumetto, cinque gruppi di studenti provenienti da discipline diverse lavorano insieme per trasmettere al pubblico l'importanza e la sensibilità di questo atto di generosità.

I tredici autori che hanno collaborato alla realizzazione di quest'opera sono autori ed artisti emergenti ed alcuni con esperienza alle spalle; ad accomunarli è la provenienza dall'Accademia di Belle Arti, oltre al desiderio e alla bontà di raccontare con le immagini come funziona la donazione del corpo *post mortem* alla scienza (ivi, 2024). Le opere provengono quindi dalle mani e dall'estro dei giovani artisti: Vittoria Adorno, Davide Angelini, Giuseppe Balestra, Emilia Benedetti, Sara Colaone, Chiara De Martin, Federico Gaddi, Matilde Ganassi, Francesca Giulino, Paolo Ipsa, Laverve (Marco Libardi), Pastoraccia (Alessandro Pastore), Rachele Robotti e Nicole Tecchio, che approfondiremo singolarmente nel prossimo paragrafo, soffermandoci, dove possibile, sulle singole narrazioni. La curatela dell'opera è invece stata affidata a Stefano Ratti, Veronica Moretti, Otto Gabos, Caterina Coluccio, Sara Colaone e Onofrio Catacchio.

Infine, in occasione dell'uscita del libro, sulla scia delle esposizioni ispirate dai fumetti (Tosti, 2016) è stata allestita una mostra delle tavole, organizzata presso la Collezione delle Cere Anatomiche "Luigi Cattaneo" di Bologna, grazie alla collaborazione sinergica tra il Sistema museale di Ateneo e i suddetti dipartimenti universitari e l'Accademia¹⁸. L'allestimento consiste nell'inserimento delle tavole anatomiche contenute nell'albo sia nelle vetrine che sui tavoli anatomici centrali, proponendosi come un'occasione per visionare le tavole sganciate dall'impaginazione e contestualmente di visitare la storica collezione di cere anatomiche. Le tavole sono posizionate in punti strategici, accompagnate

¹⁵ <https://site.unibo.it/centro-anatomico/it/ricerca/pro-dono>

¹⁶ <https://site.unibo.it/centro-anatomico/it>

¹⁷ <https://graphicmedicineitalia.org/>

¹⁸ <https://sma.unibo.it/it/agenda/il-primo-paziente-mostra>

da pannelli espositivi con didascalie che introducono il visitatore sia al tema in esame che allo scopo del libro.

Per analizzare l'opera più da vicino, ad un livello narratologico e morfologico, nel prossimo paragrafo verranno approfondite le storie de *Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel*.

4.3 Case study: Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel

L'idea di creare un graphic novel per spiegare il senso della donazione del corpo alla scienza deriva dal successo impareggiabile dell'illustrazione e del fumetto, che ben si prestano come mezzi ideali per rappresentare concetti complessi, a sfondo scientifico, ma soprattutto temi sofisticati, specialmente qualora si voglia affrontarli sotto più aspetti. *Il primo paziente* è infatti un'opera in cui si incontrano con armonia le scienze mediche, le scienze sociali, l'arte e la narrazione, dove si rappresenta il significato concreto di questo gesto altruistico, promosso per fini sociali, ma soprattutto per la ricerca scientifica. Gli autori e le autrici hanno infatti interpretato ed esplorato liberamente più argomenti, con uno stile sempre diverso e soggettivo, offrendo delle personali interpretazioni sul tema in oggetto, in modo che qualunque lettore potesse facilmente immedesimarsi (Ratti et al., 2024).

Di fatto, il visual storytelling ed in particolare il graphic novel sono strumenti privilegiati per consentire un'ampia libertà espressiva, tale da riuscire a raggiungere un pubblico più ampio, rispetto alle narrazioni solamente verbali o saggi settoriali. Grazie all'enorme versatilità del romanzo grafico che riprende la struttura del fumetto ma che, come è stato enunciato in precedenza nel secondo capitolo, presenta alcune differenze quali la forma autoconclusiva, i temi sofisticati, intrecci documentaristici, biografici o autobiografici, il formato libro (Calabrese, Zagaglia, 2017; Baetens, Frey, 2015), è stato quindi possibile esplorare questo complesso argomento sotto più punti di vista. Il titolo perifrastico "*Il primo paziente*" rimanda alla figura centrale del donatore, come illustrato dalla dottoressa Lucia Manzoli nell'introduzione:

Il donatore è il primo paziente che il giovane studente incontra quando si avvicina per la prima volta allo studio dell'anatomia umana. Ma è anche il primo paziente che il medico re-incontra, attraverso il quale acquisisce capacità e competenze da trasferire ai pazienti successivi.

E questo rapporto non si esaurisce con il termine degli studi, ma si mantiene per tutta la vita professionale, in virtù della formazione continua che la medicina richiede (Ratti et al., p. 5).

Il sottotitolo invece rimanda sin da subito all'obiettivo centrale dell'opera, ovvero illustrare e spiegare il tema della donazione del corpo alla scienza, tramite la possibile interazione tra fumetto e medicina

da cui è nata la Graphic Medicine, che tra i suoi propositi fa rientrare anche il supporto alla formazione del medico oppure favorire le abilità comunicative nel suo lavoro (Green, Myers, 2015); in quest'opera questi due obiettivi sono stati abilmente uniti, in quanto anche in queste pagine il medico o lo studente di medicina assumono il ruolo di protagonista sotto varie declinazioni, e l'importanza della figura del donatore, fondamentale per la preparazione dei medici e per la ricerca scientifica, sono ampiamente sostenute. Tuttavia, quello che ci interessa ai fini di questo lavoro e limitatamente al campo di pertinenza della narratologia, non è prendere una posizione in merito al tema, ma di fornire un'analisi di contenuto e morfologica del graphic novel in esame.

Pertanto, è da tener presente in primo luogo che per quanto riguarda la struttura de *Il primo paziente* si tratta di un prodotto artistico-letterario che pur non strutturandosi su una narrazione lineare, coerente, con dei personaggi fissi, si presenta piuttosto come un prodotto ibrido, che ha in sé sia la forma documentaristica che letteraria, e dove la soluzione di una raccolta antologica è stata funzionale a racchiudere varie e complesse interpretazioni della medesima traccia. Le sette storie raccolte rappresentano in maniera aneddotica diverse prospettive e punti di vista, in particolare: la storia dell'anatomia; uno studente di medicina in un futuro immaginario e ultratecnologico; un medico e docente che si appresta ad istruire gli studenti; una donatrice mossa da profonde motivazioni personali; i dubbi dei familiari del donatore; un esploratore del mondo quantico in un futuro utopico; la volontà di un uomo qualunque *post mortem*, in dialogo con la morte stessa. Questi sette *scripts*, ricalcando quasi il genere della sceneggiatura, raccontano in maniera sintetica, concisa ma significativa cosa significa approcciarsi alla donazione; cosa vede il medico e cosa il paziente; cosa può rappresentare questo gesto per un familiare e quali sono le ragioni profonde che possono spingere una persona, di qualunque età, a compiere questa scelta.

I protagonisti provengono sia dal mondo finzionale, come in *Dall'Interno* di Paolo Ipsa oppure come in *Respiro* di Emilia Benedetti, che dal mondo reale, come nella storia di Matilde Ganassi, *La prima volta*. Alle narrazioni si alternano altrettante tavole anatomiche, che da un lato vogliono rappresentare creativamente delle zone corporee o degli organi, come ad esempio in *Cuore* di Francesca Gulino (Ratti et al., 2024, p. 48), *Occhio* di Chiara de Martin (ivi, p. 112) e *Polmoni* di Federico Gaddi (ivi, p. 131); ma anche altre, che rappresentano metaforicamente il corpo umano come in *Habitat* di Laverve (ivi, pp. 32-33), *Addome 2* di Davide Angelini (ivi, p. 65) o *Cervello* di Paolo Ipsa (ivi, p. 80).

Dal momento che si tratta di una serie antologica in cui le storie scelte si intrecciano, unite da una contiguità logica e tematica, è sempre possibile riconoscere come il *trait d'union* sia sempre e comunque l'idea della donazione, e di come il *corpus* di aneddoti, storie e testimonianze, sia dei donatori che dei medici, vada a comporre una raccolta che sostiene l'importanza della ricerca

scientifica. In questo romanzo grafico, dunque, lo scopo è proprio quello di dare delle diverse versioni di questa immagine, in grado di descrivere differenti sensazioni, idee, concetti ed attori che ruotano attorno alle difficoltà che si incontrano nel percorso di donazione del corpo: da quelle dei comuni cittadini che si avvicinano a questa scelta, fino ai medici operanti e agli studenti di medicina che muovono i loro primi passi tra le sale settorie.

In linea generale possiamo immaginare che il plot abbia come sfondo la città di Bologna, in cui è nato il medesimo progetto editoriale: essa è anche un luogo che compare sporadicamente all'interno di alcune vignette, in cui ritroviamo raffigurata la città, dando quasi la sensazione di trovarsi in una lunga metalessi: ad esempio, a partire dall'introduzione su una scena finzionale in cui si intravedono gli storici portici (ivi, p. 10); oppure in una finzione storica, in cui si racconta la nascita degli studi anatomici, dove il setting è specificatamente il Teatro Anatomico di Bologna (ivi, p. 19); oppure ancora nel racconto *La prima volta*, dove il racconto è ambientato nell'odierno e reale Istituto di Anatomia Umana di Bologna (ivi, p. 51).

Peculiare è proprio la storia d'apertura, *Il primo paziente: come funziona il percorso di donazione* di Francesca Gulino (ivi, pp. 10-16), che funge anche da introduzione visiva al libro. Il racconto nasce infatti con un espediente narrativo: subito si ha un'indicazione temporale, in quanto la prima indicazione testuale ci informa di trovarci a Bologna, nella primavera 2024, dove due amiche chiacchierano sedute al tavolino di un bar. I dialoghi iniziano *in medias res*, mentre l'una racconta all'altra di un piccolo intervento subito, e che, vista la presunta bravura del chirurgo, è stupita dal fatto che le pratiche chirurgiche siano svolte ancora su corpi reali. Questo le porta a discutere brevemente sulla donazione del corpo, di cui l'amica è del tutto ignara, mentre lei, che ha subito l'intervento, racconta di cosa si tratta. Tre frames dopo seguiamo il rientro a casa dell'amica, ma che ora vuole saperne di più, tanto che la sua curiosità la porta a fare delle ricerche su internet. In queste prime pagine si può notare l'opposizione tra immagini e testo, in quanto le descrizioni sono molto lunghe e richiedono di soffermarsi abbastanza sulla lettura, mentre i disegni, grazie allo stile grafico molto vivace e denso, danno un senso di dinamicità e salti temporali; inoltre, i classici balloons rotondi sono sostituiti da dei riquadri contenenti delle vere e proprie note descrittive, dove vengono dettagliatamente spiegate sia la storia che la modalità di svolgimento della donazione del corpo. A livello grafico è interessante anche l'utilizzo di alcuni frames che richiedono molta attenzione, in quanto le vignette sono dense di contenuto; si passa infatti da frames macro, dove troviamo più entità attive, da un minimo di due ad un massimo di sette, come ad esempio nella scena della cena, dove troviamo ben sette personaggi (ivi, p. 16; Cohn, 2013). Vi sono però anche pannelli mono, dove si vede la protagonista riflettere da sola, anche se sullo sfondo vi è sempre un'entità che le fa da compagnia, ovvero il suo animale domestico (Ratti et al., 2024, p. 14). Un'unica scena rappresenta

un particolare, ovvero il gesto di mescolare il miele nella tazza del tè (ivi, p. 14), ma anche qui non possiamo parlare di entità *amorphic*, ovvero senza alcun segno di attività (Cohn, 2013), in quanto il balloon con la pipetta terminante sul margine destro suggerisce che vi è una voce fuori campo. A proposito di livello di attenzione visiva, è degno di nota anche il risalto cromatico di tre colori primari molto accesi, come il giallo, il rosso ed il ciano, che in contrasto con lo sfondo bianco mantengono attiva l'attenzione, agganciando sin da subito il lettore.

Successivamente si legge la prima storia effettiva: *Il grande meccanismo* di Giuseppe Balestra (ivi, pp. 19-30). Come si nota subito dal distacco cromatico dove i toni diventano color seppia e lo stile semi-realistico dà una sensazione di antiquato, qui viene utilizzata un'ellissi temporale anteriore, riprendendo l'origine della storia della donazione del corpo per scopi scientifici: infatti, la narrazione stessa si dichiara subito ambientata nella Bologna medievale, soffermandosi poi nel Teatro anatomico di Bologna nel 1896.

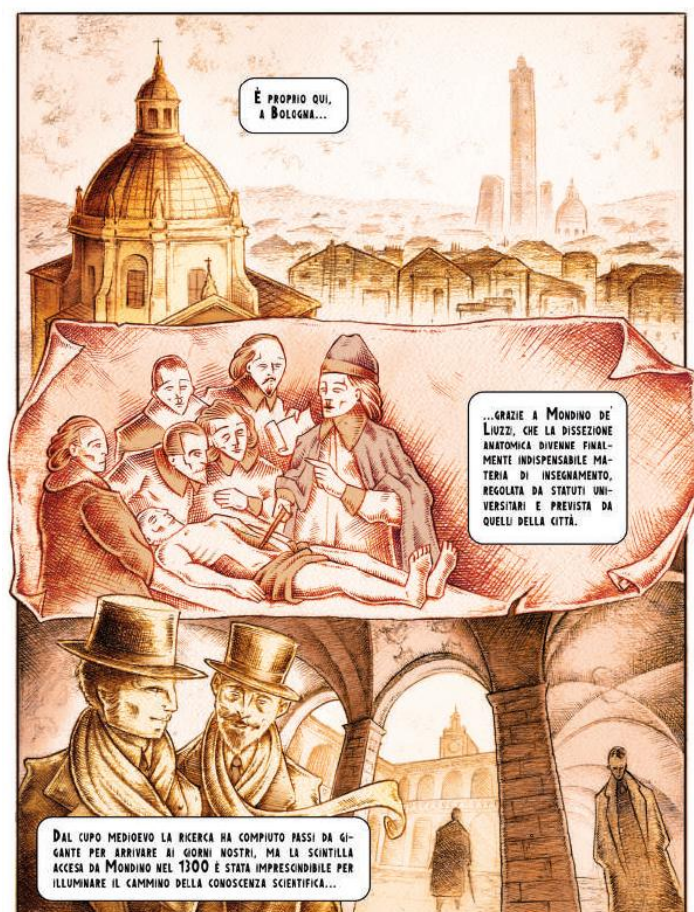


Fig. 1. *Il grande meccanismo* di Giuseppe “GB” Balestra, p. 19

In questo racconto, dunque, si ripercorre il lungo processo storico che ha portato alla pratica della dissezione come pratica di insegnamento, grazie a Mondino De' Liuzzi, e illustrando il lungo percorso dell'insegnamento dell'anatomia. Al lettore viene data la possibilità di seguire un estratto di una breve e vicaria lezione di anatomia, dove ad esempio si osserva, grazie ad un'inquadratura con punto di

vista dall'alto (De Giovanni, 2014), il professore in che sta dissezionando un cadavere (Ratti et al., 2024, p. 27), mentre è intento a spiegare agli studenti anche il lungo percorso che ha concesso loro di fare tale lavoro, pur andando contro la morale dell'epoca. In questa narrazione è interessante notare che poche vignette sono separate dai *gutters*, ad eccezione di poche pagine (ivi, pp. 26-30), mentre il resto delle illustrazioni tendono ad occupare la pagina intera o addirittura la doppia pagina (ivi, pp. 22-23), dove il lettore può immedesimarsi al centro dell'aula, insieme agli altri studenti, grazie all'utilizzo del campo totale e del punto di vista frontale (De Giovanni, 2014). Molto particolari sono anche i frames dettagliati (Ratti et al., 2024, p. 29) e le inquadrature semi-soggettive come ad esempio il bisturi in procinto di incidere (ivi, p. 26), il tavolo con gli attrezzi (ivi, p. 28), oppure un'ulteriore inquadratura ravvicinata al costato (ivi, p. 29). La storia si conclude mostrando anche l'obiettivo dell'esercitazione, ossia l'osservazione del muscolo cardiaco in primo piano, sotto gli occhi stupiti degli studenti in secondo piano (ivi, p. 30).

Le seguenti due pagine sono occupate dalla prima tavola anatomica, *Habitat* di Laverne, alias Marco Libardi (ivi, pp. 32-33), che in un ottimo gioco di contiguità cromatica, riprende i toni del color panna per lo sfondo, ed il nero che ricorda il carboncino. Questo disegno, che come la maggior parte delle tavole anatomiche è distribuito su due pagine, visto nella sua interezza, raffigura un corpo semidisteso, da guardare nel complesso. A partire dalla pagina di sinistra sono distinguibili i piedi e gli arti inferiori, mentre il busto, le mani e la testa occupano la pagina di destra, ma nessun dettaglio è raffigurato con precisione: ciò che sta al posto del corpo sono dei funghi, delle alghe o dei filamenti erbosi, ed infine molti fiori stilizzati, che occupano la superficie del corpo, in uno strano gioco metonimico in cui il corpo umano viene interpretato come un grande sistema vivente, un habitat incontaminato o una riserva naturale da preservare.

Proseguendo, si incontra la seconda storia, intitolata *Respira* di Emilia Benedetti (ivi, pp. 34-47) e che dà subito un distacco rispetto a quanto letto fino ad ora. La prima vignetta occupa tutta la prima pagina, dove si legge un intenso dialogo tra due amici, Paolo, che è disteso sul letto impegnato a ripassare da un libro, e Oscar, che invece è fuori campo, ma di cui è possibile ascoltare la sua voce dai balloon la cui pipetta termina sul margine sinistro della vignetta, dando la sensazione che si trovi su quel lato della stanza (De Giovanni, 2014). I colori qui si attenuano, diventando più caldi, dove primeggia il blu cobalto tendente al pastello, e le linee sono meno marcate rispetto alle illustrazioni precedenti, creando un disegno dallo stile realistico e al contempo moderno. Questa sensazione è riscontrabile quasi nell'immediato anche nella narrazione: infatti, si scoprirà che Oscar non è una vera persona, ma un'intelligenza artificiale umanoide, coetaneo di Paolo, nonché suo coinquilino e compagno di corso. La storia di fatto inizia nella loro casa, mentre i due sono intenti a ripassare per un esame universitario, che viene affrontato e raccontato poche pagine dopo, in quanto è anche l'apice

della trama. Si tratta dell'esame di chirurgia, dove Oscar, nonostante le molte simulazioni virtuali che ha tentato, fallisce, mentre Paolo, dedito studente che ha seguito il corso e le esercitazioni in presenza, riesce ad ottenere il massimo dei voti. Interessante, qui, la serie di vignette che rappresentano l'esame (Ratti et al., 2024, pp. 44-45): apre la scena un campo medio con una prospettiva dall'alto che mostra chiaramente l'aula, ma anche i quattro candidati all'esame e la docente al centro (ivi, p. 44); le tre vignette successive denotano una transizione delle vignette da soggetto a soggetto (McCloud, 1996). A seguire, vi è una sequenza di dieci vignette senza alcun dialogo, ma solamente i dettagli dell'andamento dei rispettivi esami, che sembrano indistinguibili, anche per il colore monocromo azzurro pastello. Prestando invece attenzione all'alternanza dei punti di vista, dense di dettagli come le forbici chirurgiche che sezionano o l'applicazione dei punti di sutura (Ratti et al., 2024, p. 45), e soprattutto l'utilizzo delle inquadrature soggettive, che portano il lettore a vedere cosa il personaggio sta vedendo (De Giovanni, 2014). Nell'ultima vignetta a chiusura della sequenza, si ritorna alla terza persona, ed infatti si vede Oscar chiedere ironicamente al compagno come sia andata, ma che poi cinque vignette dopo apprenderà di essere stato rimandato.

Le prossime due pagine sono occupate da un'altra coppia di tavole anatomiche: si tratta di *Cuore*, realizzate da Francesca Gulino (Ratti et al., 2024, pp. 48-49). Qui è molto interessante notare la composizione grafica e cromatica, il cui impatto visivo suggerisce all'occhio di navigare tra i dettagli e da osservare complessivamente, in maniera bilaterale.



Fig. 2. Tavola anatomica, *Cuore* di Francesca Gulino, pp. 48-49

Il cuore, che occupa quasi tutta la pagina di destra, è qui rappresentato come se fosse parte di un grande sistema solare, insidioso, ricco e colorato, da esplorare. Nella pagina sinistra infatti vediamo due figure vestite con una tuta spaziale che sembrano fluttuare in una cassa toracica fittizia, mentre in alto una strana navicella li attende: i due cosmonauti sembrano vagare liberamente in questo sistema fatto di piastrine, lunghe arterie e vene colorate, mentre il cuore è un fermo punto di riferimento. I colori, invece, sembrano tutt'altro che irreali, e anzi riprendono i toni molto realistici delle componenti organiche, come il rosso acceso del sangue, il blu delle vene e il giallo delle mucose e membrane.

Procedendo, ci si imbatte nella terza storia, che si intitola *La prima volta*, scritta ed illustrata da Matilde Ganassi (ivi, pp. 51-61), che ci riporta a colori più caldi e scuri, sui toni del marrone e vinaccia. Interessante notare che qui come stile grafico è stata fatta una precisa scelta: i *gutters*, ovvero gli spazi tra una vignetta e l'altra (McCloud, 1996) non sono bianchi come è solito trovarli, bensì neri. Anche i disegni hanno colori sui toni caldi, mentre i contorni delle figure non sono molto marcati, tanto da sembrare acquarellati; uno stile molto particolare che, forse guidato anche dallo sfondo nero, che sembra suggerire un tono calmo, di silenzio ed una importante densità di significato per tutta la durata della narrazione. A proposito della narrazione vera e propria, si nota come il setting riporti

nuovamente il lettore nel mondo reale, infatti nella prima vignetta viene ritratto l'ingresso dell'Istituto di Anatomia Umana di Bologna. I protagonisti sono Carlo ed Adele, che si ritrovano tra i corridoi del museo delle cere anatomiche, in cui stanno passeggiando e ricordando i tempi passati da giovani studenti, agli albori delle loro professioni pieni di dubbi e timori, ma che vengono presentati solamente da una silhouette (De Giovanni, 2014); infatti dovremo aspettare la quinta vignetta per distinguerne i volti, e apprendere che sono due medici giovanissimi. Ad un certo punto, un collega li richiama, facendo loro presente che gli studenti li stanno attendendo: così, nella vignetta successiva, vediamo i due medici prepararsi con camice, guanti e mascherine chirurgiche, pronti alla lezione di anatomia (Ratti et al., 2024 p. 53). Mentre la lezione si svolge è interessante notare l'utilizzo dei vari piani ed inquadrature (De Giovanni, 2014): nella prima pagina si vede in un campo medio la sala settoria in cui i due si preparano ad operare; subito dopo si ha uno zoom con due primi piani sui loro volti nostalgici, posti al centro della pagina, mentre continuano a raccontarsi dei tempi passati; dopo ancora si vedono due particolari (dettagli) della stessa scena, ovvero una vista laterale ed una vista dall'alto del medesimo pennarello, che sta preparando il tracciato per l'incisione da fare sul petto del cadavere (Ratti et al., 2024, p. 53). In questa narrazione è interessante l'uso quasi cinematografico delle inquadrature, che sembrano muoversi in rapidità, ma che allo stesso tempo danno modo al lettore di soffermarsi a lungo nelle vignette, vista la loro estensione in larghezza, che solitamente corrisponde anche ad una dilatazione temporale (McCloud, 1996). Un'altra tecnica ampiamente sfruttata anche nel cinema, è ad esempio la vista dal basso, che qui si vede in fondo alla pagina, a suggellare il compimento della dissezione, e che riprende esattamente la prospettiva del cadavere, da cui si vede il gruppo composto dai sei studenti, che invece lo osservano dall'alto del tavolo (Ratti et al., 2024, p. 55). Le pagine successive sono ancora più affascinanti, perché riportano ai pensieri di Carlo ed Adele, dai quali si sviluppa una lunga metafora del viaggio, con un azzardato riferimento intertestuale a Dante e Virgilio: qui però si vedono i due protagonisti vagare all'interno di un corpo (ivi, pp. 56-57), in quanto sono sovrastati dalla cassa toracica, rimbalzando sul cuore o ai margini del fegato, mentre esplorano silenziosamente questa selva oscura dai misteri ancora celati. Nelle ultime pagine si riprende la narrazione realistica e al presente, dove i due medici smettono di fantasticare e si preparano all'operazione in cui sperimenteranno una nuova tecnica chirurgica, alla quale spetteranno anche alcuni studenti. Qui la transizione predominante è quella da momento a momento (McCloud, 1996), infatti pur essendoci pochissima *closure* (come sopra detto, i *gutters* stessi sono ridotti al minimo), e ci si muove all'interno di brevi momenti ravvicinati, dove la scena è sostanzialmente statica. In perfetta coerenza con questo stile molto serio, per ciò che riguarda le entità attive nelle vignette, si può notare una predominanza di vignette mono (Cohn, 2013), dove vi è un solo soggetto attivo alla volta, alternativamente a vignette macro, dove ci sono più soggetti, rappresentati in questo

caso dal gruppo di studenti che è in attesa della lezione. Mentre l'operazione si svolge, si chiude la narrazione con una pagina contenente tre vignette, dove si nota un buon utilizzo della transizione da soggetto a soggetto (McCloud, 1996): siamo sempre nella stessa stanza, ma in ordine sequenziale si vedono dapprima i medici che entrano dalla porta, gli studenti intorno al tavolo, e nell'ultima vignetta viene rappresentato probabilmente uno sguardo posato distrattamente su quella che può essere una targa affissa sull'architrave di una porta. Qui viene raffigurato un noto proverbio latino che recita *Hic mors gaudet succurrere vitae*, ossia "Questo è il luogo in cui la morte è lieta di aiutare la vita" (Ratti et al., 2024 p. 62), che di fatto molto spesso si ritrova anche nelle sale settorie o all'ingresso degli Istituti Anatomici.

A seguire, ci si addentra nella terza e quarta tavola anatomica, questa volta proposte come illustrazioni distinte, le quali ci fanno però notare anche una certa contiguità cromatica rispetto agli episodi precedenti: infatti nelle tavole *Addome 1* e *Addome 2* di Davide Angelini (ivi, pp. 64-65), poste in sequenza l'una accanto all'altra, i colori predominanti sono sempre il rosso scuro, il marrone ed il violaceo. In *Addome 1* viene raffigurato con un punto di vista molto ravvicinato, simile al particolare (De Giovanni, 2014) di quello che può sembrare un flusso sanguigno o il flusso attraverso i villi intestinali, dove compare un piccolo personaggio finzionale, amorfo, con due piccole antenne sulla testa, che regge una candela e si fa strada, seguendo il flusso sanguigno (Ratti et al., 2024, p. 64). In *Addome 2* ritroviamo lo stesso personaggio, questa volta decisamente più statico, mentre fissa qualcosa alla sua destra, suggerendo al lettore la direzione da osservare. Il punto di vista del disegno è però stato pensato dal basso, infatti tutto il margine superiore, fino alla prima metà della pagina è occupato da un grosso intestino che si trasforma in una grande scalinata a chiocciola, al centro della quale la fioca luce della candela, retta dal personaggio, crea un punto che vuole far capire all'osservatore il punto in cui si è fermato.

La quarta storia in ordine di impaginazione è stata realizzata da Vittoria Adorno e porta il titolo *Quel che resta* (ivi, pp. 67-78): si tratta di una narrazione realistica e drammatica sul rapporto madre-figlia. Anche qui non è irrilevante il distacco cromatico rispetto alle illustrazioni precedenti, infatti a risaltare subito è il contrasto tra bianco e celeste, che predominano lungo tutta la narrazione, inframezzati dal color tortora e dal rosa pesca per i punti luce. Solitamente questi colori sono associati alla fiducia, alla lealtà ed alla tranquillità, ed infatti non appena ci si immedesima nella storia, sembra di trovarsi in una mattina come tante: un campo lunghissimo (De Giovanni, 2014) mostra una città questa volta indefinita, in cui i tre palazzi che occupano il centro del campo sono accomunati tutti dalla stessa frequenza radio, che il lettore "ascolta" tramite i balloon, e che sta trasmettendo un notiziario in cui si parla della donazione del corpo. Nel frattempo, alcune persone camminano per strada ma sono indistinguibili, le spazzatrici puliscono le strade, un gatto nero cammina sui tetti e il disegno statico

suggerisce che è esattamente una mattinata come tante dove il sole sta appena sorgendo (Ratti et al., 2024, p. 67). Appena due vignette dopo si entra nella casa di un'anziana coppia e nella loro routine, e la vignetta che riporta il particolare della sveglia informa che sono le sette del mattino, per cui il plot si avvia proprio in concomitanza del loro risveglio e del momento della colazione, che consumano pacatamente insieme (ivi, p. 69). Dopo non molto, mentre il marito Renato è in procinto di uscire, si vede il telefono squillare: è Irene, la loro figlia, che chiama la madre in cerca di conforto, poiché sta vivendo un momento doloroso, dovuto al fatto di non riuscire a concepire. In questi frames dove apprendiamo la storia secondaria di Irene, le sue preoccupazioni e angosce (ivi, pp. 71-73), tuttavia la narrazione principale su cui si riporta l'attenzione è la storia della madre, che girovaga per casa in cerca di risposte e non si dà pace, soprattutto quando si guarda allo specchio (ivi, p. 73); infatti dopo l'uscita di scena di Renato, seguono una serie di vignette di tipo micro (Cohn, 2013), dove è lei l'unica entità attiva nella scena e vi è una focalizzazione su alcuni dettagli, come ad esempio il telefono accostato all'orecchio, senza trascurare l'eccezione di alcune vignette *amorphic* (Cohn, 2013), in particolare una in cui si vedono delle foglie di una pianta, e l'altra dove è inquadrato uno svuotatasche (ivi, pp. 72-73), probabilmente a suggerire dove si è posato il suo sguardo. Pur cercando in tutti i modi di assicurare la figlia, al termine della telefonata rimane sola con se stessa, senza sapere cosa dire: queste vignette senza dialoghi, infatti, hanno una forza descrittiva molto importante, come il ritratto della sua solitudine in salotto (ivi, p. 74), dove vengono però focalizzati alcuni dettagli come le foto di famiglia; oppure quando la donna è ritratta di spalle pensierosa, mentre sembra intenta a prendere un'importante decisione, e tutto questo è deducibile grazie ad un'inquadratura semisoggettiva (De Giovanni, 2014). Seguono pagine dense, con una media di sette vignette per pagina (Ratti et al., 2024, pp. 76-77), dove viene raffigurato il suo dissidio interiore, secondo un ritmo lento e inquieto; infatti la maggior parte delle transizioni è di tipo da aspetto ad aspetto, e servono proprio per dare un senso di stasi, per coinvolgere con consistenza il lettore, pur trovandosi sempre nella stessa scena, come a voler dare un senso di dilatazione temporale (Mc Cloud, 1996). La storia si conclude con la decisione della donna di donare il corpo alla scienza, con la speranza di interrompere quel circolo doloroso dovuto alla difficoltà, probabilmente genetica, nella procreazione. Dopodiché, a spezzare il tono cupo ma consolatorio lasciato dal pathos dell'ultima storia, segue la quinta tavola, intitolata *Cervello*, disegnata da Paolo Ipsa (Ratti et al., 2024, pp. 80-81), è molto particolare e riprende i toni patinati, tra il color panna ed il marroncino. Quello che si può vedere qui è il cervello in sezione orizzontale, stilizzato, raffigurato con un'abile metafora che lo rappresenta come un grosso *tank* suddiviso in diversi compartimenti: in cima troviamo la cabina di pilotaggio con un pilota paracadutista al comando; al centro vi è la direzione dei servizi segreti, protetta da porte a chiusura blindata e luci a infrarossi; ancora più centrali sono gli uffici di direzione dove vengono

studiate le strategie d'azione, affiancate dal comparto di *intelligence*, e in cui due uomini studiano attentamente i dati grazie a nastri e *personal computers*; proseguendo verso i bassifondi, all'altezza del cervelletto, troviamo due operai alle prese con dei cavi da sistemare, mentre in corrispondenza dell'occhio vediamo una sorta di periscopio. Insomma, una grande metafora dell'organo più complesso dell'organismo, qui descritta come una macchina impeccabile che funziona solo se adeguatamente coordinata.

La sesta storia si intitola *Amorevoli corpi* ed è stata illustrata da Rachele Robotti (ivi, pp. 83-94), in uno stile grafico molto particolare. Quella che ci apprestiamo a leggere è una narrazione drammatica su una famiglia che non condivide la scelta della donazione del corpo da parte di un loro caro, in questo caso il padre. La storia è quindi quella della scelta di Vincenzo, un uomo affetto da sclerosi laterale amiotrofica, come leggiamo da un dettaglio del referto nella nona vignetta (ivi, p. 84), la cui famiglia composta dalla moglie Marta ed i figli Anita e Giorgio, è seriamente preoccupata e soprattutto non condivide la sua scelta di donare il corpo alla scienza *post mortem*; scelta che lui sembra già aver preso, in quanto la narrazione *in medias res* informa solamente che c'è della tensione in famiglia e che l'uomo, in questa delicata fase iniziale, non sembra avere appieno il loro supporto. Questo racconto è interessante nell'esplorare anche l'aspetto psicologico della donazione del corpo, in questo caso leggendo le perplessità della famiglia convinta di non poter dire addio ad un caro, spaziando tra i ricordi legati a lui e i dubbi su questa iniziativa che egli ha preso autonomamente. Tuttavia la storia si conclude con un lieto fine, ovvero con una transizione di sei vignette da soggetto a soggetto, che ritraggono Vincenzo circondato dalla sua famiglia, che lo abbraccia per lasciare posto alla letizia di essersi ritrovati tutti insieme per un'uscita a cena (ivi, p. 94), momento conclusivo della giornata oltre che della storia, che ha lo scopo di riappacificare la famiglia, in quanto tutti hanno accettato la serena decisione del padre. Da evidenziare è anche lo stile peculiare in cui questa narrazione grafica è stata realizzata: la copertina presenta dei colori caldi sui toni pastello, dove predominano il verde acqua ed il giallo; lo stile di disegno è stilizzato, minimal, ma tendente al realistico. Da notare è anche il layout molto denso ma schematico, con una media di otto vignette per pagina con transizioni dinamiche da soggetto a soggetto, dove nella prima parte si alternano Marta, Anita e Vincenzo; tuttavia le entità attive in questa prima parte del racconto sono al massimo due personaggi per vignetta, per cui si ha una maggioranza di pannelli mono (Cohn, 2013). A rompere questa schematizzazione molto statica vi è l'eccezione di un inframezzo che occupa due intere pagine in cui tutto lo sfondo è colorato di azzurro, con lo scopo di raffigurare una piscina (Ratti et al., 2024, pp. 86-87), dove si distingue solamente il bordo vasca bianco nei margini inferiori delle pagine. Qui le entità attive sono più di due, infatti in questa enorme vignetta macro si contano ben dodici personaggi (Cohn, 2013) ma si nota bene la solitudine di Anita, isolata da tutti gli altri; lo scopo di

questa scena infatti sarebbe stato anche la rappresentazione di una pausa rispetto al nodo centrale, poiché Anita si prende un momento per sé, ma in cui comunque dominano nei balloons tutti i pensieri che la attanagliano sulla scelta del marito, come a voler dire che nonostante il dolore, la vita quotidiana continua.

Segue la sesta tavola anatomica, *Articolazioni* di Nicole Tecchio (Ratti et al., 2024, pp. 96-97). Qui lo sfondo riprende il foglio quadrettato utilizzato per le esercitazioni di disegno tecnico, al cui centro troviamo quella che sembrerebbe l'articolazione del gomito, decorata anche in questo caso da elementi tra il finzionale e il reale; ad esempio si nota un piccolo personaggio che sembra riposarsi sulla punta del gomito, sfruttandola come se fosse un cuscino: un utilizzo del tutto capovolto in quanto è un punto biologico che riposa davvero raramente.

Il sesto racconto è stato realizzato da Paolo Ipsa e si intitola *Dall'interno* (ivi, pp. 99-110), il quale presenta uno stile che rompe del tutto con i precedenti sia a livello grafico che per il contenuto.



Fig. 3. *Dall'interno* di Paolo Ipsa pp. 98-110.

Subito ci si accorge di essere lontani dalla realtà, in un futuro ipertecnologico in cui la scienza è avanzata e tutto è possibile, dove di fatto lo stile *science fiction* viene dato subito dai colori scuri, dal verde acceso in contrasto con lo sfondo nero che rimanda subito a schermi, tecnologie ancora

immaginarie e ad un universo parallelo, molto lontano. Infatti il protagonista, Maverick, che viene presentato dal primo balloon, ci dà subito un riferimento intertestuale al noto pilota della marina americana, Pete “Maverick” Mitchell, protagonista dei film *Top Gun* (1986) e *Top Gun: Maverick* (2022), qui adattato ad essere il miglior pilota quantico, che viaggia all’interno di corpi da sanare. Infatti nella terza vignetta (ivi, p. 99), grazie all’unione di un ottimo punto di vista laterale ed alla silhouette in controluce (De Giovanni, 2014), vediamo il contorno di un corpo disteso su un tavolo operatorio, circondato da nient’altro che braccia meccaniche, che suggeriscono ancora che il setting è in un mondo diverso ed un futuro lontano. Sempre nella prima scena, la battuta: “Tranquillo, presto raggiungerai la luce della conoscenza”, proviene dalla voce fuori campo del supervisore di Maverick, che lo sta guidando a distanza ed immettendo nel corpo del paziente, presumibilmente grazie al potere del mondo quantico (Ratti et al., 2024, p. 99). Grazie alla netta diminuzione delle sue dimensioni, o per il fatto di essere un’intelligenza artificiale in forma ridotta ed umanoide, Maverick è direzionato all’interno del muscolo cardiaco, per un’esercitazione tra il ventricolo sinistro e la valvola aortica. Le prime pagine sono dense di azione, che impongono di seguire alternativamente il protagonista ed il suo supervisore, impegnati nella fase di ingresso nel corpo del paziente; infatti le transizioni rapide da soggetto a soggetto (McCloud, 1996) ci mostrano molte scene differenti in sequenza rapida, ad esempio all’interno di un’unica pagina vediamo nove distinte vignette con sei soggetti diversi; si tratta di vignette che spaziano dal mono al micro (Cohn, 2013), poiché le diverse entità sono chiamate a compiere sempre diverse azioni, ma sostanzialmente lo stesso setting ed il tempo cambiano di poco. La tensione è alta grazie alla suspense data dalla scansione temporale precisa delle fasi dell’operazione da seguire, riportate nelle battute del supervisore: “Sette minuti e diciannove secondi... Tre minuti... Inizializzazione fase 3...” (Ratti et al., 2024, pp. 102-104); così facendo il lettore è portato a seguire il processo tutto d’un fiato, volendo scoprire come andrà a finire la missione. Molto interessanti anche le scene dinamiche che rasentano l’azione cinematografica, tra cui alcune inquadrature soggettive, da cui è possibile vedere direttamente dagli occhi di Maverick cosa stia facendo, compresi alcuni inserti con i dettagli tecnici illuminati di verde (ivi, p. 104-106), o come si può vedere dalla vignetta particolare da cui si vede esattamente dal suo schermo (ivi, p.106). La narrazione in sé non prevede alcun colpo di scena o parabola particolarmente insidiosa, infatti dopo l’apice narrativo dell’obiettivo raggiunto, ci si limita a seguire il rientro nel mondo reale di Maverick, che si scopre essere un’intelligenza artificiale progettata appositamente per questo lavoro. In questa fase di chiusura è interessante invece notare la transizione da momento a momento (McCloud, 1996), dove si nota meglio la trasformazione progressiva di Maverick in termini di grandezza (Ratti et al., 2024, p.106-107), oltre alle linee di cinesi lunghe che danno un senso di movimento rapido,

rappresentando infatti la sua uscita dal corpo del paziente; in particolare il supervisore lo ammonirà preoccupato: “Vai troppo veloce, Maverick! Rallenta!” (ivi, p. 109).

Andando verso la chiusura troviamo la settima tavola, *Occhio*, di Chiara De Martin (ivi, pp. 112-113). Anche qui la composizione occupa due intere pagine, in cui l’organo della visione viene raffigurato tramite una illusione metalettica: in quest’illustrazione infatti vediamo due enormi occhi azzurri, che guardano in direzione di uno sfondo, il quale è composto da un altro paio di occhi che sembrano due fondali marini, nei quali navigano due sottomarini. Ai margini esterni delle pagine vediamo però due tuffatori, di cui uno sembra diretto verso il fondale, ma l’altro sembra volersi lanciare negli occhi “reali” che lo stanno fissando. Si potrebbe poi leggere questa illustrazione con una metafora riconducibile al navigare negli occhi dell’altro, oppure come un sogno in cui realtà e finzione si confondono, e dove, in fondo, è possibile immergersi dove più si desidera.

Segue la settima ed ultima storia, *Post Mortem* di Pastoraccia, alias Alessandro Pastore (ivi, pp. 115-130), in netto contrasto con le precedenti, anche perché si percepisce subito il tono ironico e grottesco. Già i colori danno subito una sensazione di vivacità, grazie al contrasto cromatico che domina per tutta la narrazione, questa volta interamente giocato sui toni del rosa, principalmente rosa, viola e fuxia, ben accostati con il bianco dei balloon ed il nero delle linee di contorno delle icone, questa volta molto spesse. Il tratto grafico qui utilizzato è infatti deciso, stilizzato, ma funzionale alla narrazione ironica che ci apprestiamo a leggere. In questo racconto i protagonisti sono Vittorio, un uomo di mezz’età impegnato a disegnare su un cavalletto, e la Morte, che sopraggiunge alle sue spalle, prendendosi sin da subito beffa di lui, il quale le risponde per le rime. I due non fanno altro che punzecchiarsi a vicenda con battute taglienti, soprattutto quando ironizzano sulla stessa Morte. Verso la conclusione, si rivede Vittorio seduto al tavolo, questa volta non per disegnare, bensì è intento a compilare il suo modulo di consenso per la disposizione del proprio corpo ai fini di studio e di ricerca scientifica, mentre la sua amica morte lo attende pazientemente. Nelle ultime due vignette infatti vediamo l’“anima” di Vittorio, rappresentata solo dai contorni neri e senza alcun riempimento, che saluta il suo corpo promettendogli di rivedersi tra “un annetto” (il tempo stabilito dalla legge italiana per la restituzione del corpo ai familiari), mentre nella vignetta di chiusura si vedono Vittorio e la Morte a bordo di una moto da corsa, diretti insieme chissà dove (ivi, p. 130). Questo racconto breve è molto interessante anche a livello tecnico, in quanto il layout prevede tendenzialmente due vignette rettangolari per pagina, con qualche eccezione di poche pagine da tre frames o poco più, rendendo quindi l’idea di una narrazione molto semplice, fluida, ma non per questo meno impegnativa. Sebbene la transizione principale sia del tipo da scena a scena (Mc Cloud, 1996), e le vignette quasi esclusivamente di tipo mono, in quanto le entità attive siano sostanzialmente sempre gli stessi due personaggi (Cohn, 2013), anche questo racconto è funzionale, poiché chiude un percorso

antologico molto intenso su più aspetti della donazione del corpo, dove in questo caso viene accennato, con leggerezza, anche un aspetto giuridico-burocratico come il consenso informato.

Conclude questo eclettico romanzo grafico un'ultima tavola, che questa volta impegna una sola pagina: si tratta di *Polmoni*, realizzata da Federico Gaddi (Ratti et al., p. 131). Questa formidabile e realistica tavola anatomica rappresenta gli organi della respirazione sul margine superiore della pagina, posizionati al centro, quasi in un'atmosfera onirica, angelica e crepuscolare sui toni rosati. Delle nuvole incorniciano il margine inferiore della pagina, suggestionando l'immaginazione quasi a perdersi nell'aere, oppure suggerendo che la vita continua fino all'ultimo respiro, ed oltre.

Conclusioni

Alla luce delle considerazioni svolte, vorrei concludere evidenziando solo alcuni punti salienti della tesi che ho fin qui sostenuto per dimostrare come il graphic novel sia un medium attuale, che propone nuove e talvolta sofisticate tematiche, e che si presta a trasmettere contenuti talvolta complessi ed innovativi, che meriterebbero più approfondite riflessioni.

Come è stato descritto nel primo capitolo, vi sono state delle ragioni storiche, letterarie e neuroscientifiche per cui è stata rivalutata l'importanza dell'immagine nella sua funzione comunicativa ed estetica. In particolare, all'altezza degli anni Ottanta del Novecento, con i fumetti e i romanzi grafici il binomio tra visione e testualità si è consolidato, rendendo quindi quello tra la parola e immagine un legame valido per illustrare con qualità, immediatezza e versatilità concetti molto spesso complessi. Tutto questo sarebbe stato il vero terreno fertile per la profusione del graphic novel, che si dimostra un prodotto crossover per la sua natura verbo-visiva, che è la vera forza espressiva di questo medium. Grazie alla doppia codificazione, data dall'unione inestricabile di due linguaggi differenti, quello testuale e quello visivo, e dipendentemente dal grado di sintonia tra i due, si generano prodotti unici, in grado di veicolare storie afferenti ad una pluralità di generi letterari. Ciò sarebbe possibile, ancora una volta, grazie al visual storytelling, che risulta lo strumento ideale a comunicare efficacemente narrazioni di vario genere, raccontando storie dalla qualità estetica impareggiabile, rispetto alle narrazioni redatte unicamente attraverso il linguaggio verbale.

La Graphic Medicine ha intuito tutto questo, unendo al potenziale espressivo e creativo del fumetto la sfera dell'assistenza sanitaria: così facendo, ha preso forma una disciplina che ha elevato il romanzo grafico, seguendo le orme precedentemente tracciate dalla *narrative medicine*, secondo un approccio nuovo che potesse sostenere la relazione tra medico e paziente, e contestualmente liberare il potenziale curativo della narrazione, grazie alla realizzazione delle patografie. In un'epoca in cui il progresso tecnologico e l'efficacia degli strumenti diagnostici sono dati per scontato, ciò su cui si può intervenire ancora è il miglioramento umano della relazione medico-paziente. In questo senso, è importante sottolineare come la Graphic Medicine possa essere considerata uno strumento educativo tanto in letteratura quanto in medicina e una pratica che non può più essere trascurata negli studi umanistici, né tanto meno nella pratica clinica attuale. Non è tanto da chiedersi "se", né "come", ma piuttosto *quando* diverrà prassi comune l'utilizzo della medicina narrativa in questo contesto, proprio in virtù dei benefici riscontrati nelle pratiche comunicative, empatiche e in evidenti miglioramenti a livello clinico e terapeutico.

Infine, come prodotto editoriale e culturale, il grande merito del graphic novel sarebbe stato quello di coniugare la sua intrinseca natura di *entertainment* o *edutainment*, che è assolutamente ciò che caratterizza il salto qualitativo di questo strumento nella Graphic Medicine.

Come ho voluto dimostrare attraverso questa breve rassegna, si può notare come le riflessioni sorte intorno al graphic novel siano ormai molteplici, di natura sempre più interdisciplinare e che i temi proposti siano sempre più sofisticati, affrontando le questioni più attuali da molteplici prospettive, che a loro volta arricchiscono il discorso sull'assistenza sanitaria. A tal proposito, il caso de *Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel* è stato scelto per l'innovazione tematica, e le differenti focalizzazioni da cui il tema è stato presentato, ma soprattutto perché come oggetto culturale ed artistico, a mio avviso, esemplifica nuovi utilizzi del graphic novel tanto nell'ambito letterario e sociologico, quanto in quello medico.

Grazie a questo straordinario progetto di divulgazione scientifica e sociologica sul tema della donazione del corpo *post mortem*, è possibile notare anche una positiva sperimentazione del graphic novel come nuovo strumento con una funzione sociologica, nonché come mezzo per veicolare un messaggio informativo-divulgativo, pur rientrando in una zona di interesse della Graphic Medicine. In questo caso, il fumetto ha avuto l'abilità di semplificare e al tempo stesso valorizzare un tema molto complesso da comunicare ad una moltitudine di lettori, sia per scopi informativi che per esplorare nuovi orizzonti tematici.

Di fatto, il romanzo grafico in esame è stato analizzato innanzitutto ponendo delle premesse contestuali sul tema in oggetto, ed in secondo luogo focalizzando gli aspetti artistico-narratologici. Senza dubbio, questo graphic novel presenta una narrazione non canonica: non vi è un unico personaggio, dei personaggi secondari o un plot unitario e un momento di crisi del protagonista, così come non si segue una linea cronologica né una diegesi lineare con un inizio, uno svolgimento ed una risoluzione. Tuttavia, lo storytelling è indubbiamente rispettato nei brevi scripts, che vanno a comporre una struttura antologica, da sempre ricorrente nella storia letteraria, che in questo caso è stata funzionale a raccogliere molteplici linee narrative, e che sono state un vero valore aggiunto per empatizzare con la densità di storie presenti al suo interno, di cui ciascuna meriterebbe un'analisi approfondita. Nella grande sfera delle possibilità narrative sono da considerare anche questi progetti peculiari, soprattutto quando raccontano di *life narratives* che chiunque può ritrovarsi a vivere nel quotidiano, e che in questo caso hanno rappresentato una varietà di prospettive da cui guardare una questione, che fino ad ora non era stata sufficientemente divulgata, quella della donazione volontaria del corpo *post mortem*, che ricordiamo essere un tema anche di interesse bioetico.

Attraverso questa lettura è dunque stato proposto, e spero dimostrato, un primo, lodevole esempio delle nuove finalità per cui può essere utilizzato il graphic novel anche nel campo delle scienze sociali e delle nuove, possibili sperimentazioni artistiche e narrative che contribuiscono alla Graphic Medicine. In definitiva, se consideriamo da capo l'evoluzione storica e culturale del fumetto, ricordando alcune ragioni sulla campagna politica effettuata contro di esso, possiamo dire che

importanti traguardi sono stati raggiunti, nuove frontiere si aprono e nuovi temi sono ancora da esplorare.

Con tale contributo spero di aver fissato un nuovo punto di partenza per altre riflessioni, di aver sollecitato di nuovo l'interesse per il romanzo grafico, e di aver aperto una breccia nella consapevolezza dei futuri lettori. Concludo nell'auspicio che questi studi, come quelli da cui ho attinto, possano continuare, e constatando come, benché nelle storie che avevano come protagonisti i supereroi e le loro avventure non ci fosse nulla di male (tant'è vero che sono un trend nuovamente rivisitato) ad oggi, decisamente, fumetti e graphic novels non parlano più solo di supereroi.

Bibliografia

- AIE, (2022). *Il mercato del fumetto in Italia*, Rapporto per il Salone internazionale del libro di Torino.
- Al-Jawad, M. (2015). *Comics are Research: Graphic Narratives as a New Way of Seeing Clinical Practice*. Journal of Medical Humanities, 36(4), pp. 369-374.
- Andreani, N. (2014). *Il graphic novel. Il fumetto spiegato a mio padre*. Eboli, NPE Editore.
- Atzeni, L., (2020). *Brevi note a margine della legge 10 febbraio 2020, n. 10 in tema di disposizione del proprio corpo e dei tessuti post mortem a fini di studio, di formazione e di ricerca scientifica*, AIC, Osservatorio Costituzionale, fasc. 5/2020.
- Ayduk, Ö., Kross, E. (2010). *From a distance: Implications of spontaneous self-distancing for adaptive self-reflection*, Journal of Personality and Social Psychology, 98(5), pp. 809-829.
- Bacchereti E. et al. (a cura di), (2020). *Il Graphic Novel: un crossover per la modernità*. Firenze, Firenze University Press.
- Baetens, J., Frey, H. (2015). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York, Cambridge University Press.
- Becchi, P. (2022). *Che cos'è la bioetica. Temi e problemi*. Genova, Geppicchelli Editore.
- Beckett, S. L. (2008). *Crossover Fiction: Global and Historical Perspectives*. New York, Routledge.
- Beckett, S. L. (2021). *Crossover literature*, in *Keywords for Children's Literature*, Nel P., Paul L. (eds.). New York, New York University Press, pp. 47-50.
- Beckett, S. L., (2008). *Crossover Fiction: Global and Historical Perspectives*. New York, Routledge, pp. 17-60.
- Bert, G., (2007). *Medicina narrativa*. Roma, Il pensiero Scientifico Editore.
- Berthoud, E. Elderkin, S. (2013). *Curarsi con i libri*. Palermo, Sellerio.
- Bolter, J.D., Grusin, R. (2018). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Trad. it., Milano, Guerini.
- Boscolo-Berto, R. et al. (2020). *Body donation in Italy: Lights and shadows of law No. 10/2020*. Clinical Anatomy Journal, 33(6), pp. 950–959.
- Brenner, E. et al., (2024). *The legal and ethical framework governing body donation in Europe – 2nd update on current practice*. Annals of Anatomy, 252(152195), pp. 1-10.
- Bruner, J. (1987). *Life as Narrative*, Social Research, 54 (1), pp. 11-32.

- Bruner, J. (1993). *La mente a più dimensioni*. Trad. it., Roma-Bari, Laterza.
- Brunetti, I. (2011). *Cartooning: Philosophy and Practice*. New Heaven, CT, Yale University Press.
- Calabrese, S. (2013). *Letteratura per l'infanzia: fiaba, romanzo di formazione, crossover*. Milano, Bruno Mondadori.
- Calabrese, S. (2019). *Manuale di comunicazione narrativa*. Milano, Pearson.
- Calabrese S., (2020). *Trauma e racconto*. TestoeSenso, 21, pp. 1-14.
- Calabrese, S., Conti, V., Broglia, L. (2021). *Elogio della visual literacy*, Enthymema, 27, pp. 90-113.
- Calabrese, S, Conti, V., Fioretti, C. (2022). *Che cos'è la medicina narrativa*. Roma, Carocci.
- Calabrese, S. (2019). *La 'graphic medicine': curarsi con i comics*. Griseldaonline, 18(2), pp. 117-136.
- Calabrese, S. (2019). *Quando l'immagine domina la parola. Genesi neuroscientifica di un primato*. Symbolon, 9-10, pp. 345-362.
- Calabrese, S., Conti, V. (in collaborazione con) (2020). *Neuronarrazioni*. Milano, Editrice Bibliografica.
- Calabrese, S., Zagaglia, E. (2017). *Che cos'è il graphic novel*. Roma, Carocci.
- Caporale, C. et al., (2022). *"Donarsi alla Scienza", Commissione per l'Etica e l'Integrità nella Ricerca* del Consiglio Nazionale delle Ricerche e Comitato Etico della Fondazione Umberto Veronesi.
- Castano, E, Kidd, D. (2013). *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*. Science, 342, pp. 377-380.
- Cenci, C. (2015). *Storytelling, caring narratives e medicina narrativa: perché le storie non sono tutte uguali*. Digital Health, Il Sole 24Ore.
- Centro Nazionale Malattie Rare (2015). *Conferenza di consenso: linee di indirizzo per l'utilizzo della Medicina Narrativa in ambito clinico-assistenziale, per le malattie rare e cronico-degenerative*, in I Quaderni di Medicina, (7), "Il Sole24Ore Sanità".
- Chambers, A., (2020). *L'età sospesa. Dalla letteratura Young Adult alla Youth Fiction: riflessioni sulla letteratura giovanile*. Trad. it., Modena, EquiLibri.
- Charon, R. (2001). *The patient-physician relationship. Narrative medicine: a model for empathy, reflection, profession, and trust*. JAMA, 286(15), pp. 1897-902.

- Charon, R. (2006). *Narrative medicine: Honoring the stories of illness*. Oxford, Oxford University Press.
- Charon, R., Hurwitz, B., (2013). *A narrative future for health care*. *Lancet*, 381(9881), pp. 1886-1187.
- Codeluppi, V. (2022). *Il ruolo sociale delle immagini digitali*. *Mediascapes Journal*, 19(1), pp. 218-228.
- Cohn, N. (2011). *A Different Kind of Cultural Frame: An Analysis of Panels in American Comics and Japanese Manga*. *Image & Narrative*, 12(1), pp. 120-134.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London, Bloomsbury.
- Cohn, N. (2013). *Visual Narrative Structure*. *Cognitive Science*, 37, 3, pp. 413-452.
- Cohn, N. (2014). *The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics*. *Frontiers in Psychology*, 5(680), pp. 1-10
- Comitato Nazionale per la Bioetica (2013). *Parere in materia di "Donazione del corpo post mortem a fini di studio e di ricerca"*, Relazione 04/2013.
- Conti, V. (2023). *New media e letteratura giovanile: quale retorica?*, Milano, Mimesis.
- Conti, V. (2024), *L'eutanasia nei graphic novels*. In *Il punto sull'eutanasia. Dal diritto alla letteratura*, in S. Canestrari, S. Calabrese, B. Cavarra, C. Faralli, M. Lanzillotta, A. Manna, L. Risicato, H. Serkowska (a cura di), Pisa, Pacini, pp. 255-270.
- D.P.R., *Norme in materia di disposizione del proprio corpo e dei tessuti post mortem a fini di studio, di formazione e di ricerca scientifica*, Gazzetta ufficiale, Legge 10 febbraio 2020, n. 10
- De Giovanni, M. (2014). *Scrivere a fumetti*. Ferrara, Kappalab.
- De Stefano, A. et al. (2023). *Graphic medicine meets human anatomy: The potential role of comics in raising whole body donation awareness in Italy and beyond. A pilot study*. *Anat Sci Educ*, (16), pp. 209-223.
- Eco, U., Augé, M., Didi-Huberman, G. (2015). *La forza delle immagini*. Milano, FrancoAngeli.
- Eisner, W. (2005) *Il fumetto come arte sequenziale*. Trad. it., Latina, Tunué.
- Engel, G. L. (1977). *The need for a new biomedical model: a challenge for biomedicine*. *Science, New Series*, (196) 4286, pp. 129-136.

- Falcone, M.L. (2013). *Webcomics. Piccolo manuale del fumetto on-line*. Padova, Primiceri Editore.
- Falconer, R. (2004). *Crossover Literature*. In *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, P. Hunt (ed.), Routledge, New York, pp. 556-575.
- Falconer, R. (2009). *The Crossover Novel: Contemporary Children's Fiction and Its Adult Readership*. Routledge, New York.
- Ferrari, G.R.F. (1999). *Aristotle's Literary Aesthetics*. *Phronesis*, 44 (3), pp. 181-198.
- Frank, A.W. (2022). *Il narratore ferito*. Torino, Einaudi.
- Furia A., Zullo S., (2020). *Il corpo tra proprietà e dono. Riflessioni tra etica, diritto e politica*, *Jura Gentium*, XVII, 2020, 1, in *Homo medicus e commodification. Una prospettiva bioetica*, pp. 60-80.
- Gardner, J. Herman, D. (2011). *Graphic Narratives and Narrative Theory: Introduction*. *SubStance*, 40(1), pp. 3-13.
- Garrino, L. (2010). *La Medicina Narrativa nei luoghi di formazione e di cura*. Milano, Ermes.
- Good, B. J. (1999). *Narrare la medicina*. Trad. it., Torino, Edizioni di Comunità.
- Gordon I., (2010). *Making Comics Respectable: How maus Helped Redefine a Medium*. *The Rise of the American Comics Artist*, pp.179-193.
- Green, M., Moretti, V., Scavarda, A., (2023). *Medicina creativa: il ruolo dei fumetti nei corsi di laurea in Medicina*, *Studi di sociologia, Vita e Pensiero*, pp. 51-63.
- Green, M. J., Myers, K.R. (2010). *Graphic medicine: use of comics in medical education and patient care*. *British Medical Journal*, (340) 7746, pp. 574-577.
- Greenhalgh, T., Hurwitz, B. (1999). *Narrative based medicine: why study narrative?*, *British Medical Journal*, (31), pp. 48-50.
- Groensteen, T. (1999). *The system of comics*. Jackson, MI, University Press of Mississippi.
- Hawkins, A.H (1999). *Pathography: patient narratives of illness*. *National Library of Medicine, West J Medicine*, 171(2), pp. 127-129.
- Hosler, J., Boomer, K. B. (2011). *Are comic books an effective way to engage nonmajors in learning and appreciating science?*, *CBE-Life Science Education*, 10(3), pp. 309-317.
- Houts, P.S et al. (2006). *The role of pictures in improving health communication: a review of research on attention, comprehension, recall, and adherence*. *Patient Education and Counseling*, 61(2), pp. 173-90.

- Houts, P.S. et al. (2006). *The role of picture in improving health communication: A review of research on attention, comprehension, recall, and adherence*. Patient Education and Counseling, (61), pp. 173-190.
- Hutcheon, L. (2011). *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*. Trad. it., Roma, Armando Editore.
- Hydén, L. C., (1997). *Illness and Narrative*. Sociology of Health & Illness (19), pp. 48-69.
- Jain, E. et al. (2012). *Inferring artistic intention in comic art through viewer gaze*. New York, ACM Press.
- Jenkins, H. et al. (2010). *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Trad. it., Milano, Guerini.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, NYU Press.
- Jonas, H. (2002). *Il principio responsabilità: un'etica per la civiltà tecnologica*. Torino, Einaudi.
- Keen, S. (2010), *Toward a Cognitive Theory of Narrative Acts*. Austin, TX, University of Texas Press, pp. 62-86.
- Keen, S. (2016). *Life Writing and the Empathetic Circle*. Concentric, Literary and Cultural Studies, pp. 9-26.
- Kleinman, A. (1988). *The illness narratives*. New York, Basic Books.
- Kleinman, A. (1988). *The illness narratives: Suffering, healing, and the human condition*. New York, Basic Books.
- Knoepfmacher, U.C. (2002). *The Critic as Former Child: A Personal Narrative*,. Explorations into Children's Literature, 12(1), pp. 5-9.
- Knoepfmacher, U. C., Myers, M. (2009). *From the Editors: "Cross-Writing" and the Reconceptualizing of Children's Literary Studies*. Children's Literature, (25), pp. 7-17.
- Lalatta, M.C, (2012). *Una bioetica degli argomenti*. Torino, Geppichelli.
- Lecaldano, E., (2001). *Dizionario di bioetica*. Bari, GLF Editori Laterza.
- Lucignani, G., Pinotti, A. (2007). *Immagini della mente: neuroscienze, arte, filosofia*. Milano, Raffaello Cortina.
- M. Czerwicz et al., (2015). *Graphic medicine manifesto*. Pennsylvania, Penn State Press.

- Manini, B. et al. (2013). *Mom feels what her child feels: Thermal signatures of vicarious autonomic response while watching children in a stressful situation*. *Frontiers in Human Neuroscience*, (7)299, pp. 1-10.
- Mayer, R., Sims, V. (1994). *For Whom Is a Picture Worth a Thousand Words?: Extensions of a Dual-Coding Theory of Multimedia Learning*. *Journal of Educational Psychology* Glenberg & Langston, (86), pp. 389-401.
- McCloud S., (1999). *Capire il Fumetto. L'Arte Invisibile*. Torino, Pavesio.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The extensions of Man*. Cambridge, MA, The MIT Press.
- McNicol, S., (2017). *The potential of educational comics as a health information medium*. *Health Information Library Journal*, (34), pp. 20-31.
- Mitchell, W. T. (2018). *Scienza delle immagini: Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*. Milano, Johan & Levi.
- Moretti, V., Scavarda, A., (2021). *Graphic Medicine. Una disciplina in cerca di autore*, *Rassegna Italiana di Sociologia*, (3), pp. 2-23.
- Nikolajeva, M. (2012) *Children's literature*, in *The Routledge History of Childhood in the Western World*, New York, Routledge, pp. 313-326.
- Nisbett, R. E. (2007), *Il Tao e Aristotele. Perché asiatici e occidentali pensano in modo diverso*. Trad. it., Milano, Rizzoli.
- Nodelman, P., (2008). *The Hidden Adult. Defining Children's Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- North, S. (1940). *A National Disgrace and a Challenge to American Patents*. *Childhood Education*, 17(2), p. 56.
- Ong, W.J., (2014). *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*. Trad. it., Bologna, Il Mulino.
- Pessina, A. (1999). *Bioetica. L'uomo sperimentale*. Milano, Mondadori.
- Pinotti, A. (2014). *Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft*. *Studi di estetica*, 4 (1-2), pp. 269-296.
- Pinotti, A., Somaini, A. (2016). *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*. Torino, Einaudi.

- Pustz, M. (1999). *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. Jackson, MI, University of Mississippi Press
- Ratti S. et al. (a cura di), (2024). *Il primo paziente. La donazione del corpo alla scienza in graphic novel*. Latina, Tunué.
- Rosen, J. (1997). *The crossover: Breaking the Age Barrier*. London, Publishers Weekly.
- Ryan, M. L, Thon, J., (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, University of Nebraska Press, pp. 473-476.
- Sabin, R. (1993). *Adult Comics*. New York, Routledge.
- Saw, A. (2018). *A new approach to body donation for medical education: The silent mentor programme*. Malaysian Orthopaedic Journal, (12), pp. 68-72.
- Smorti, A. (2018). *Raccontare per capire. Perché narrare aiuta a pensare*. Bologna, Il Mulino.
- Spinazzola, V., (2012). *Tirature 2012. Graphic novel, L'età adulta del fumetto*. Milano, Il Saggiatore, Fondazione Mondadori.
- Spinsanti, S. (2016). *La medicina vestita di narrazione*. Roma, Il Pensiero Scientifico Editore.
- Stein, D., Thon, J. (2013). *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin-Boston, De Gruyter.
- Tosti, A., (2016). *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*. Latina, Tunué.
- Van Der Kolk, B. (2014). *Il corpo accusa il colpo: Mente, corpo e cervello nell'elaborazione delle memorie traumatiche*. Trad. it., Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Venkatesan, S., Peter, A. (2019). *Towards a Theory of Graphic Medicine*. Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, (11)8, pp. 1-10.
- Versaci, R. (2007). *This book contains graphic language. Comics as literature*. Londra, Continuum Publishing Company.
- Virzì, A. et al., (2011). *Medicina Narrativa: Cos'è?*, Medicina Narrativa, (1), pp. 9-13.
- Wertham, F, (1954). *Seduction of the innocent*. New York, Rinehart.
- Williams, I. C. (2012). *Graphic medicine: comics as medical narrative*. Medical Humanities, (38), pp. 21-27.

Zullo, S., (2020). *Considerazioni etico-giuridiche a margine della Legge 10 febbraio 2020, n. 10 “Norme in materia di disposizione del proprio corpo e dei tessuti post mortem a fini di studio, di formazione e di ricerca scientifica”*, BioLaw Journal, Rivista di BioDiritto, 3(2020), pp. 271-285.