

LE FORME DELLA CURA CON LA GRAPHIC MEDICINE

Martina Consoloni, Alessia De Stefano, Martina Follador, Carolina Mancuso, Veronica Moretti, Stefano Ratti, Alice Scavarda e Andrea Voglino¹

Dalle origini internazionali alla rete italiana sul tema della Graphic Medicine

La Graphic Medicine (talvolta abbreviata come GM) nasce formalmente all'inizio degli anni Duemila per iniziativa del medico e fumettista britannico Ian Williams, che nel 2007 conia il termine per indicare l'intersezione tra fumetto e discorso sanitario. Fin dalle origini, il campo si configura come spazio interdisciplinare in cui professionisti della salute, pazienti, caregiver e studiosi utilizzano il linguaggio del fumetto per raccontare esperienze di malattia, cura e vulnerabilità. Successivamente, con la pubblicazione del *Graphic Medicine Manifesto*,² la disciplina si consolida sia come pratica artistica sia come ambito di ricerca accademica.

In Italia a partire dal 2020, la Graphic Medicine si è strutturata grazie all'iniziativa di un gruppo interdisciplinare di studiose e studiosi, professionisti sanitari e autori, interessati al rapporto tra fumetto e salute, che ha dato vita a *Graphic Medicine Italia*. Il gruppo di fondatori si propone di promuovere la ricerca, la didattica e la divulgazione nel campo della narrazione grafica applicata ai contesti clinici e formativi, favorendo il dialogo tra ambito sanitario, artistico-culturale, sociale e accademico. La creazione del sito web dedicato,³ nel 2022, ha rappresentato un passaggio fondamentale per consolidare la rete nazionale, offrendo uno spazio di documentazione delle attività, di condivisione di progetti e di diffusione di risorse teoriche e operative.

Nel corso degli anni, infatti, l'Associazione ha promosso e patrocinato numerose iniziative volte a diffondere la conoscenza della Graphic Medicine in ambito sanitario e culturale. Il fumetto – in download gratuito – *Anna e Marco*, ad esempio – ambientato presso il Policlinico Paolo Giaccone di Palermo – racconta la storia che ruota attorno a paure e aspettative di una paziente e di un caregiver a seguito della

1 Gli autori del presente contributo collaborano con: Laboratorio di trasduzione del segnale, Centro di Anatomia, Dipartimento di Scienze Biomediche e Neuromotorie (DIBINEM), Università di Bologna (Stefano Ratti); Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia, Università di Bologna (Martina Consoloni e Veronica Moretti); Dipartimento di Culture, Politica e Società, Università di Torino (Alice Scavarda); Graphic Medicine Italia (tutti).

2 Mary Kay Czerwiec, Ian Williams, Susan Merrill Squier, et. al., *Graphic Medicine Manifesto*, "Pennsylvania State University Press", 2015.

3 Graphic Medicine Italia website, <https://graphicmedicineitalia.org>.

diagnosi e nel corso del trattamento di una patologia neoplastica. Il progetto mira a sottolineare l'importanza del benessere emotivo e psicologico dei pazienti attraverso un percorso di cura multidisciplinare che coinvolge oncologi, radiologi, medici nucleari, odontoiatri, esperti in Medicina orale e altri professionisti sanitari.

Anche l'organizzazione di interventi e workshop formativi ha contribuito alla diffusione del tema, ad esempio i laboratori aperti alla cittadinanza, organizzati durante il "Disability Film Festival" di Torino, hanno contribuito a sviluppare riflessioni collettive sull'abilismo a partire dalla co-creazione di fumetti di gruppo. Studenti, insegnanti, operatori sanitari, persone con disabilità e loro famigliari si sono trovati a disegnare insieme e a mettere a confronto le loro rappresentazioni della disabilità.

Accanto alle attività scientifiche e formative, un ruolo significativo è svolto dalla comunicazione digitale. In particolare, il profilo Instagram dell'Associazione rappresenta uno strumento strategico di divulgazione e sensibilizzazione, attraverso il quale vengono condivisi aggiornamenti, approfondimenti tematici, segnalazioni bibliografiche e contenuti, volti a rendere accessibile il dibattito anche a un pubblico più ampio e non strettamente accademico. È proprio questa la piattaforma utilizzata per la diffusione dei contenuti di "Drawing Together", un ciclo di incontri on-line volti a imparare a costruire una storia a fumetti in tutte le sue fasi, a partire dallo *storytelling* base, passando per l'organizzazione delle tavole, la creazione del personaggio e la conclusione della storia.

Parallelamente ai canali social, anche il sito web è in continuo aggiornamento e ospita una sezione dedicata alla recensione critica di opere di Graphic Medicine, costituendo uno spazio di analisi e riflessione sulle produzioni editoriali nazionali e internazionali. Tali recensioni non solo orientano lettori, studiosi e professionisti nella scelta dei testi, ma contribuiscono anche alla costruzione di un discorso teorico sul fumetto come dispositivo narrativo multimodale e accessibile, e per questo motivo capace di rappresentare l'esperienza della malattia e della cura.

Particolare attenzione è stata dedicata alla creazione di reti di collaborazione con realtà internazionali già attive nel settore, favorendo scambi culturali e accademici. Parallelamente, Graphic Medicine Italia ha promosso momenti di divulgazione aperti al pubblico, partecipando a festival del fumetto, eventi culturali e incontri nelle scuole, con l'intento di sensibilizzare la cittadinanza sul valore della narrazione grafica come strumento culturale, di divulgazione scientifica e di attivazione comunitaria.

Nel corso degli anni, il gruppo è cresciuto aggiungendo risorse che mantengono la natura interdisciplinare del progetto originale, espandendosi con nuove idee e progetti. Inoltre, dal 2022 a oggi, il collettivo Graphic Medicine Italia ha partecipato a congressi nazionali e internazionali in giro per il mondo, ampliando il network anche al di fuori dei confini italiani.

Ma perché i fumetti ora? Negli ultimi decenni il fumetto ha conosciuto un processo di legittimazione culturale che lo ha progressivamente sottratto alla marginalità cui era stato a lungo relegato. La cosiddetta *graphic novel* ha contribuito in modo decisivo a questo riconoscimento, dimostrando come il linguaggio sequen-

ziale possa affrontare temi storici, politici, autobiografici e scientifici con profondità analitica e forza espressiva.

Graphic-Based Medicine

Si può parlare di *Graphic-Based Medicine* declinandola in tre ambiti principali tra loro profondamente interconnessi:

1. Formazione
2. Comunicazione e divulgazione medico-scientifica
3. Narrazione del vissuto della malattia.

Considerando il contesto italiano, il primo esempio nell'ambito della formazione medica è rappresentato dai workshop “Graphic Medicine meets Anatomy”, tenutisi durante gli anni accademici 2020/2021 e 2021/2022, presso l'Università di Bologna, all'interno del corso di “Medicine and Surgery”. Il percorso è stato strutturato in modo progressivo: una prima introduzione teorica al tema della Graphic Medicine, un'attività pratica di produzione narrativa, momenti di lavoro in piccoli gruppi e una riflessione sul sistema italiano di donazione del corpo alla scienza. Gli studenti non si sono dimostrati semplici fruitori, ma autori: hanno sviluppato progetti originali, discussi collettivamente, e partecipato a una valutazione finale attraverso questionari anonimi. In questo contesto il fumetto diventa uno strumento pedagogico che consente una riflessione etica e consapevole su un tema delicato come la donazione del corpo *post mortem*. Un ulteriore segnale della crescente integrazione di questo approccio nei percorsi formativi proviene dall'Università di Bologna, dove dall'anno accademico 2024/2025 il corso “Graphic-Based Medicine: Formazione, Narrazione e Comunicazione medica a fumetti” è diventato insegnamento integrato a scelta nel piano di studi di Medicina e Chirurgia, e dall'Università di Torino, che nello stesso anno ha inserito nel Corso di Laurea in Infermieristica l'attività didattica elettiva, inserita nel programma curriculare del primo e del secondo anno, “Laboratorio di Graphic Medicine: il fumetto come strumento comunicativo, formativo e autoriflessivo”.

Strettamente interconnesso alla prima esperienza bolognese è l'ambito della comunicazione e divulgazione medico-scientifica. Se a livello internazionale la letteratura sulla Graphic Medicine è presente da diversi anni, in Italia il primo articolo scientifico dedicato al tema riporta proprio i dati raccolti nei workshop “Graphic Medicine meets Anatomy”. L'analisi si è concentrata sull'efficacia dei fumetti nella sensibilizzazione sulla donazione del corpo, dimostrando come il fumetto possa diventare non soltanto strumento narrativo o didattico, ma anche mezzo di comunicazione pubblica capace di tradurre contenuti complessi, in forme accessibili, senza banalizzarli.⁴

⁴ Alessia De Stefano, Isabella Rusciano, Veronica Moretti, et. al., *Graphic medicine meets hu-*

Inoltre, in collaborazione con l'Ordine dei Medici Chirurghi e degli Odontoiatri della Provincia di Monza e della Brianza, è stato sviluppato un Corso di formazione in Graphic Medicine, nato nell'ambito di un progetto già realizzato e finalizzato a valorizzare il linguaggio del fumetto come strumento clinico e formativo. Il percorso ha posto al centro la Graphic Medicine come approccio innovativo capace di integrare arte e medicina, offrendo ai professionisti sanitari strumenti narrativi e visivi per raccontare la malattia, migliorare la comunicazione medico-paziente e promuovere il *self-management*. Parallelamente, è stata organizzata anche una mostra, che ha permesso di esporre e condividere le opere realizzate, rendendo tangibile l'impatto della Graphic Medicine e stimolando riflessioni sul rapporto tra arte e pratica clinica. L'iniziativa ha evidenziato il valore della Graphic Medicine nella formazione dei professionisti sanitari, favorendo nuove modalità di lettura e rappresentazione dell'esperienza di cura all'interno della pratica clinica.

Il terzo ambito della *Graphic-Based Medicine* riguarda la narrazione del vissuto della malattia. In questo contesto il fumetto funziona come spazio espressivo per raccontare l'esperienza soggettiva della patologia. Opere come *Il grande male*, *Stitches* e *Mom's Cancer* mostrano come la malattia possa essere rappresentata nelle sue dimensioni corporee, psicologiche e sociali. La sequenzialità delle immagini consente di visualizzare dolore, temporalità, trasformazione e fragilità, rendendo comunicabile ciò che spesso risulta difficile da esprimere esclusivamente attraverso il linguaggio verbale. Lo mostra anche il primo articolo scientifico pubblicato in Italia su questo tema, sviluppato a partire da una ricerca svolta con professionisti sanitari piemontesi che si occupano di autismo.⁵ Psicologi, neuropsichiatri infantili e educatori sono stati intervistati a seguito della lettura di due graphic novel *La differenza invisibile*⁶ e *Le piccole vittorie*⁷ e hanno messo in luce le potenzialità della narrazione grafica nel rappresentare l'autismo come una condizione sociale ancora poco conosciuta e non solo come una patologia. In questa prospettiva, la Graphic Medicine dà voce ai pazienti e contribuisce a ridefinire il rapporto tra esperienza individuale e sapere clinico, mettendo in dialogo dimensione narrativa e pratica medica.^{8, 9, 10}

Nel loro insieme, questi tre ambiti dimostrano come la *Graphic-Based Medicine* non rappresenti un semplice uso illustrativo del fumetto, ma una pratica trasversale che attraversa educazione, esperienza e comunicazione, contribuendo alla costruzione di una medicina più consapevole della propria dimensione narrativa, etica e relazionale.

man anatomy: The potential role of comics in raising whole body donation awareness in Italy and beyond. A pilot study, "Anatomical Sciences Education", 16 (2023), 2, p. 209-223.

5 Alice Scavarda, Veronica Moretti, *Health got graphic! The role of Graphic Medicine in unpacking autism*, "Disability & Society", 40 (2025), 2, p. 490-512.

6 Mademoiselle Caroline, Julie Dachez, *La differenza invisibile*, Francia, Delcourt, 2016.

7 Yvon Roy, *Les petites victoires*, Francia, Rue de Sèvres, 2017.

8 David B., *Il grande male*, Francia, L'Association, 1996.

9 David Small, *Stitches*, USA, W. W. Norton, 2009.

10 Brian Fies, *Mom's cancer*, Harry N. Abrams, 2004.

Narrazione grafica e medicina: formazione, ricerca e centralità delle persone

I progetti “PRO DONO” (PRopensioni e Ostacoli alla DONazione del corpo post-mortem alla scienza) e “Graphic Anatomy: biografia a fumetti di un organo” mostrano come il fumetto possa diventare uno strumento integrato di formazione medica, ricerca sociale e educazione alla cura partecipata. “PRO DONO”, sviluppato presso l’Università di Bologna, analizza conoscenze e ostacoli legati alla donazione del corpo post-mortem, riconosciuta come fondamento della formazione medica. Da questa esperienza nasce “Il primo paziente – La donazione del corpo alla scienza in graphic novel”,¹¹ realizzato con l’Accademia di Belle Arti di Bologna: un’opera, costruita su interviste a studenti, donatori, familiari e professionisti sanitari, che utilizza la narrazione grafica come strumento di riflessione etica e dialogo pubblico. Il volume, patrocinato da Graphic Medicine Italia, utilizza il linguaggio del fumetto per raccontare la storia della chirurgia attraverso sei storie interconnesse. Il progetto mette in evidenza il valore dei rapporti umani tra professori e studenti, e soprattutto l’importanza del donatore: la decisione di donare il proprio corpo, le motivazioni personali e le implicazioni scientifiche costituiscono il nucleo narrativo della storia. Ogni capitolo è illustrato con uno stile grafico distintivo, strettamente collegato a una specifica parte del corpo umano, creando una narrazione che stimola l’immaginazione pur radicandosi in eventi e concetti reali. In un continuo dialogo tra memoria del passato e riflessione sul presente, *Il primo paziente* offre una prospettiva intima e scientifica, favorendo la consapevolezza sull’importanza del donare e promuovendo una riflessione collettiva sul futuro della medicina.

In continuità con questo approccio, *Graphic Anatomy* pone al centro pazienti, associazioni e società scientifiche, traducendo le testimonianze di persone con patologie rare e non rare in volumi che intrecciano rigore medico e vissuto biografico. La collana comprende *Pancreas* e *Cuore*,^{12, 13} dedicati rispettivamente alla sensibilizzazione sulle patologie pancreatiche e cardiache. L’anatomia umana viene esplorata attraverso il linguaggio del fumetto per rappresentare in modo narrativo le esperienze dei pazienti, integrando conoscenze e metodologie provenienti dalla medicina, dalla sociologia e dalle arti visive. “Graphic Anatomy” propone una dissezione anatomica a fumetti di un organo e delle storie cliniche a esso associate, con l’obiettivo di facilitare la comprensione delle complessità medico-scientifiche e delle dinamiche legate alla cura. Il progetto è patrocinato da Graphic Medicine Italia e ha visto la collaborazione di Associazione Italiana per la Donazione di

11 *Il primo paziente*, a cura di Stefano Ratti, Veronica Moretti, Otto Gabos et. al., Bologna, Tunuè, 2024.

12 Veronica Moretti, Stefano Ratti, *Pancreas. Biografia a fumetti di un organo*, Padova, Becco Giallo, 2024.

13 Veronica Moretti, Stefano Ratti, *Cuore. Biografia a fumetti di un organo*, Padova, Becco Giallo, 2025.

Organi, Tessuti e Cellule (sezione provinciale di Bologna), Associazione Italiana Amiloidosi Familiare, SICCH - Società Italiana di Chirurgia Cardiaca, Associazione Italiana per lo Studio del Pancreas, Associazione Italiana di Chirurgia Epatobiliopancreatica e Associazione Pierluigi Natalucci.

Nel loro insieme, i due progetti dimostrano che la narrazione grafica non è un semplice supporto illustrativo, ma uno spazio di co-produzione del sapere, in cui formazione, ricerca e comunicazione si intrecciano valorizzando la centralità di donatori, pazienti e comunità scientifiche nella costruzione di una medicina più consapevole e inclusiva.

Il progetto “Violenza e disabilità: strategie di prevenzione e contrasto”, promosso dall’Associazione Verba di Torino, con la collaborazione del Comune e dell’Università di Torino, mostra come il fumetto possa agire da catalizzatore per la conoscenza condivisa, rivelandosi un efficace mezzo di divulgazione sociale capace di avvicinare i cittadini a temi complessi e di forte impatto collettivo. La ricerca-azione ha coinvolto un gruppo di donne con disabilità vittime di violenza, e ha previsto una serie di laboratori creativi che hanno incluso l’uso del fumetto. Il fumetto, nello specifico, ha facilitato la condivisione e l’analisi di vissuti legati alla violenza intersezionale, configurandosi come uno strumento di ricerca partecipativa capace di promuovere l’*empowerment* di gruppi sociali marginalizzati. La ricerca ha incluso un workshop con il collettivo “Molestie” per la Giornata Mondiale per l’Eliminazione della Violenza di Genere, esperienza che ha ricevuto risalto mediatico all’interno del programma Rai *O anche no*. In questa cornice, il fumetto emerge come un ponte strategico tra i diversi ambiti della formazione e della comunicazione sociale, agendo al contempo come motore di riscatto personale e cittadinanza attiva.

Per questi motivi, anche nel quadro della Biblioterapia, la Graphic Medicine può configurarsi come una pratica di lettura e di produzione narrativa capace di favorire consapevolezza, identificazione e rielaborazione dell’esperienza di cura. Il fumetto diventa così un dispositivo relazionale che sostiene sia la riflessione individuale sia il dialogo tra pazienti, professionisti sanitari e comunità, contribuendo a una medicina più attenta alla dimensione narrativa e umana. Inoltre, la Graphic Medicine si presta a una doppia modalità di fruizione: ricettiva, attraverso la lettura, e attiva, attraverso la scrittura e la rappresentazione del proprio vissuto, ampliando le possibilità espressive e trasformative della narrazione.

Conclusioni

Il percorso delineato mostra come la Graphic Medicine, nata in ambito internazionale come iniziativa culturale e professionale, abbia progressivamente acquisito rilevanza anche nel contesto italiano, strutturandosi in rete accademica, pratica didattica, produzione scientifica e progettualità editoriale. Il recente approdo in sedi istituzionali – come l’evento tenutosi alla Camera dei Deputati il 16 aprile

2025 – segnala inoltre l'emergere di un interesse anche sul piano politico, indice di un processo di progressiva legittimazione pubblica.

L'evoluzione di questo ambito si traduce non solo in laboratori e sperimentazioni scientifiche, capaci di attivare processi trasformativi a livello locale, ma anche in corsi curriculari, in *public engagement* istituzionali e in pubblicazioni scientifiche, configurando un vero e proprio processo di istituzionalizzazione. La *Graphic-Based Medicine*, articolata nei tre ambiti della formazione, della comunicazione e della narrazione del vissuto di malattia, evidenzia così la propria natura trasversale e trasformativa.

In ambito formativo, la narrazione grafica si configura come dispositivo pedagogico capace di stimolare riflessioni etiche e consapevolezza critica su temi complessi; sul piano comunicativo si rivela uno strumento efficace per rendere accessibili contenuti medico-scientifici senza ridurne la complessità; nella dimensione narrativa, infine, offre uno spazio in cui il sapere clinico dialoga con l'esperienza vissuta, valorizzando la centralità di pazienti, donatori e professionisti, ma anche di persone con disabilità e provenienti da gruppi marginalizzati socialmente.

Nel loro insieme, queste traiettorie indicano che la Graphic Medicine rappresenta oggi una prospettiva significativa per ripensare la formazione sanitaria e la comunicazione scientifica in una società caratterizzata dalla centralità delle immagini e dalla necessità di tradurre la complessità del sapere medico in forme di divulgazione rigorose, accessibili e partecipate.