

Veronica Moretti, Alice Scavarda

Graphic Medicine. Una disciplina in cerca di autore

(doi: 10.1423/102890)

Rassegna Italiana di Sociologia (ISSN 0486-0349)

Fascicolo 3, luglio-settembre 2021

Ente di afferenza:

Università di Bologna (unibo)

Copyright © by Società editrice il Mulino, Bologna. Tutti i diritti sono riservati.

Per altre informazioni si veda <https://www.rivisteweb.it>

Licenza d'uso

L'articolo è messo a disposizione dell'utente in licenza per uso esclusivamente privato e personale, senza scopo di lucro e senza fini direttamente o indirettamente commerciali. Salvo quanto espressamente previsto dalla licenza d'uso Rivisteweb, è fatto divieto di riprodurre, trasmettere, distribuire o altrimenti utilizzare l'articolo, per qualsiasi scopo o fine. Tutti i diritti sono riservati.

Graphic Medicine

Una disciplina in cerca di autore

di VERONICA MORETTI e ALICE SCAVARDA

1. *Introduzione: l'utilizzo delle graphic novel nella ricerca sociale*¹

Negli ultimi due decenni, i *comics* (fumetti) e le *graphic novels* (romanzi grafici) sono diventati un oggetto di indagine per gli studi accademici, tanto che la stessa «teoria dei fumetti» – che concerne qualsiasi approccio teorico ed empirico nel descrivere la natura del fumetto come forma di arte distinta e le proprietà formali in quanto medium culturale – ha subito una decisa evoluzione (Kuttner *et al.* 2017). Questo fenomeno si è particolarmente diffuso nei Paesi di lingua inglese, in cui numerosi autori si sono concentrati su aspetti diversificati dell'uso dei fumetti e delle *graphic novel*, spaziando da elementi storici, sociologici, antropologici e mediatici. Ne è un esempio il lavoro di Patricia Leavy che, attraverso il suo *Handbook of arts-based research* (2018), delinea, *inter alia*, l'applicazione delle tecniche grafiche nella raccolta, interpretazione e disseminazione di risultati. Così come il volume di Helen Kara (2015) dedicato ai metodi creativi all'interno della ricerca sociale, in cui *graphic novel* e fumetti ricoprono ampio spazio. Anche nei contesti francofoni i fumetti sono utilizzati all'interno delle analisi scientifiche, ma con una maggiore focalizzazione dal punto di vista della semiotica (Williams 2012).

Nello specifico, quella che viene definita come Comics-Based Research (CBR) fa riferimento a un esteso set di pratiche e tecniche che utilizza la sequenza di immagini e testi per la raccolta, l'analisi e la diffusione di dati all'interno della ricerca sociale.

¹ L'articolo è il frutto del lavoro congiunto delle autrici, tuttavia a Veronica Moretti sono da attribuirsi i par. 2.1 e 2.3, ad Alice Scavarda i par. 2 e 2.2, a entrambe le autrici i par. 1 e 3, compresa la nota sui limiti dello studio.

Come sottolineato da Ramos (2004) i fumetti consentono di produrre un differente frame teorico e cognitivo per individuare sia l'oggetto indagato sia i risultati prodotti.

Se in origine lo sviluppo della CBR è stato limitato a un gruppo di studiosi/artisti accomunati da passione scientifica e talento grafico, e quindi spesso isolati nella loro produzione di conoscenza, a oggi l'utilizzo di fumetti rappresenta un'emergente promessa nella ricerca sociale per la sua versatilità e integrazione alle tecniche già esistenti, ponendo nuove basi epistemologiche e metodologiche (Boguslaw *et al.* 2005). Come riportato da Barberis e Grüning (2021), configurandosi come ambito di studi in forte crescita, i recenti sviluppi della CBR si orientano principalmente verso tre canali: studi sui media, studi letterari e altri studi (studi di genere, studi postcoloniali, ecc.).

In ragione di tali considerazioni, una crescente porzione di autori (Nakazawa 2005; Nalu, Bliss 2011; Short *et al.* 2013) considera la *graphic-social science* come la possibilità di utilizzare le *graphic novel* nella ricerca sociale con varie possibilità di applicazioni, dalla disseminazione dei risultati fino all'utilizzo del fumetto come mezzo per raccogliere dati.

Tra gli esempi principali trovano menzione la *graphic history* in cui le immagini sono utilizzate come narrazione in prima persona di eventi presenti e passati (Okubo 1946; Spiegelman 1986) o nella riproduzione di una ricerca d'archivio (Buhle, Schulman 2005). Un altro fortunato esempio è la *graphic anthropology*, ispirata da disegni di stampo etnografico per raccontare visualmente diverse culture e popolazioni (Afonso, Ramos 2004). E ancora, la CBR è stata recentemente oggetto di studio anche da parte della filosofia, della *participatory research*, degli studi femministi e del mondo medico-sanitario. È in particolare su quest'ultima dimensione che il contributo si soffermerà, analizzando l'approccio della *Graphic Medicine* (GM).

Dal punto di vista metodologico, l'articolo propone una rassegna che discute il ruolo della GM all'interno delle scienze sociali, ed in particolare della sociologia della salute². Nello specifico, si discute quanto i pazienti e i loro caregiver possano ampliare le proprie narrazioni di malattia attraverso le illustrazioni grafiche, superando l'isolamento sociale determinato dai pregiudizi

² Tutte le immagini presenti nel contributo sono state riprodotte con il permesso degli autori.

relativi ad alcune condizioni – specialmente quelle mentali. In ultimo, si riflette su come l'utilizzo della GM nella formazione dei professionisti sanitari e di studenti di medicina contribuisca a rafforzare una serie di competenze comunicative e relazionali. Rispetto a quelle che possono essere definite come «narrazioni post-moderne», proponiamo l'utilizzo della GM nel filone della medicina narrativa (Charon 2008) come uno strumento riflessivo per colmare il divario tra la conoscenza oggettiva e biomedica delle caratteristiche di una malattia e la sua esperienza soggettiva, nonché le sue implicazioni sociali. I prossimi paragrafi saranno dedicati all'approfondimento di queste tecniche.

2. *Il contributo della Graphic Medicine alla sociologia della salute*

La *Graphic Medicine* (GM) è un campo di studi emergente con diverse aree di interesse. Volendo fornire una definizione ci si può far ispirare dal suo ideatore Ian Williams (2015) che la identifica, all'interno dell'evocativo *Graphic Medicine Manifesto*, come il punto di incontro tra immagine e salute, l'intersezione tra i fumetti e la dimensione dell'*healthcare*. La GM inizia ad avere un riconoscimento dentro e fuori l'accademia. Sul sito Web ufficiale (<http://www.graphicmedicine.org/>), è presente un database aggiornato periodicamente su quelle che sono le varie *graphic novel* presenti in commercio; molte di queste opere sono disegnate e confezionate da abili fumettisti che hanno avuto un'esperienza personale con la malattia, si sono presi cura di un parente con problemi di salute o che svolgono una professione sanitaria.

Va ricordato che l'utilizzo dei fumetti all'interno e per descrivere la medicina non costituisce di certo una novità. Hansen (2004) sottolinea come già negli anni '40 le figure mediche occupavano un posto di rilievo nei vari fumetti di avventura, tanto da paragonare scoperte sanitarie ad atti eroici e valorosi e il regno della medicina ad un campo di battaglia, che ci conduce immediatamente ad un paragone con quanto accaduto alla categoria medico-sanitaria durante la pandemia Covid-19, in cui la potenza delle metafore e dei simboli è stata vivificata più dalla letteratura che dalla scienza.

Come vedremo, le *graphic novel* possono agire nella riduzione dello stigma di alcune disabilità, socializzare i pazienti e i loro caregiver alla gestione di una patologia, nonché informare

e promuovere maggior empatia tra i professionisti sanitari e gli studenti di medicina. I fumetti scritti da e attorno a un gruppo vulnerabile possono fornire informazioni preziose sulle sfide quotidiane che i soggetti sono costretti ad affrontare. In un certo senso i fumetti possono agire come cassa di risonanza dando voce a chi fa parte di categorie emarginate.

Dopo aver illustrato le origini e le caratteristiche della GM, in quel che segue mostreremo come questa disciplina si configuri come una specifica forma di metodo visuale (Prosser 1998; Harper 2012), che può essere utilizzato in modo autonomo o in combinazione con altre tecniche, ad esempio per scopi esplorativi, contribuendo alla sociologia della salute e, in particolare, agli studi sulla malattia cronica e sulla disabilità. Immaginando le possibili obiezioni alle nostre tesi, elaboreremo un'argomentazione prolettica (Cardano 2020) volta a sostenere le buone ragioni che ci portano a ritenere l'uso delle narrazioni grafiche delle patologie (*graphic pathographies*) o delle biografie grafiche delle malattie e dei traumi (*graphic memoirs of illness and trauma*) particolarmente promettente per gli studi sociologici che utilizzano le immagini sulle malattie croniche e sulla disabilità e non solo.

La nostra proposta di introdurre la GM negli studi di sociologia della salute ricalca la doppia anima della sociologia visuale: a) teorica, focalizzata a indagare sia i processi di visualizzazione sia gli usi che le persone fanno delle immagini nella vita quotidiana e b) metodologica, che fa dell'immagine uno strumento di raccolta delle informazioni (Harper 2012; Faccioli, Losacco 2010). La GM contribuisce a entrambe queste dimensioni: fornendo spunti di riflessione sui modi con cui le immagini sono create, modificate e interpretate e offrendo strumenti di costruzione della documentazione empirica (le *graphic novel*) che uniscono testi e immagini. Vediamo come.

Per quanto riguarda gli aspetti teorici, relativi al modo in cui le immagini sono create, interpretate e utilizzate dalle persone, il mezzo grafico offre possibilità comunicative molteplici, sfruttando le potenzialità della combinazione di due codici diversi: quello visivo e quello verbale. La giustapposizione di parole e immagini può essere utile a mettere in evidenza dimensioni diverse del linguaggio, esercitando una sorta di funzione metalinguistica (Jacobson 1966) e permettendo di accostare quello che un personaggio dice a quello che pensa veramente. Nella figura 1, tratta da *Mom's cancer* di Brian Fies, l'autore raffigura una sua

telefonata con il patrigno, mostrando nella stessa vignetta sia il significato manifesto della loro conversazione, sia quello implicito, inserito nei riquadri sottostanti le immagini.

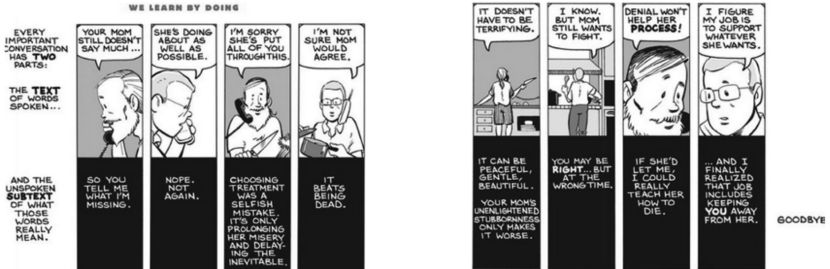


FIG. 1. *Mom's cancer*: telefonata tra il protagonista e il patrigno.

Dal punto di vista metodologico, le narrazioni grafiche delle patologie possono essere utilizzate prevalentemente per un uso interattivo (Gariglio 2010) cioè come elemento che media l'interazione tra ricercatore e osservati, in due accezioni: come stimolo per indagare le reazioni dei partecipanti e come elemento prodotto dai partecipanti stessi (percezione soggettiva, a cui appartiene ad esempio la Photovoice). È necessario precisare che si tratta di immagini sintetiche, che vengono eseguite dalla mano dell'uomo, e non di immagini analogiche, quali quelle fotografiche (Sorlin 2001). Questa caratteristica non le rende facilmente riproducibili e può limitarne la produzione da parte dei partecipanti, distinguendo le narrazioni grafiche da altre tecniche molto utilizzate quali Photovoice, perché la distanza tra professionisti e dilettanti non si è ridotta come in ambito fotografico. Tuttavia, in modo simile alle fotografie, essendo immagini fisse e in sequenza, se utilizzate come stimolo consentono un'ampia libertà interpretativa: la giustapposizione di due o più vignette porta il lettore a creare una sequenza narrativa, attribuendo significato anche agli spazi vuoti, dove si sviluppa «la magia e il mistero» del fumetto (McCloud 1993). Le *graphic novel* rappresentano un «ritmo discontinuo di momenti scollegati» o un insieme di frammenti che danno vita a un'esperienza di lettura dettata dal lettore: quest'ultimo può decidere il ritmo di acquisizione delle informazioni. Il coinvolgimento attivo del lettore, il dialogo che

s'instaura con l'autore, ricorda da vicino l'interazione tra osservatore e osservati, tra ricercatore e soggetti in studio e rende il mezzo espressivo così efficace e foriero di informazioni empiriche. L'interconnessione tra immagini e parole è complessa, «un fumetto non si sviluppa nelle parole, o nelle immagini, ma da qualche parte nel mezzo di essi» (Williams 2012, 22). È proprio in questo connubio tra parole e immagini che si manifestano le potenzialità delle narrazioni grafiche delle patologie come mezzo per accedere a ciò che la malattia rappresenta per chi ne è abitato o per chi ne vive gli effetti, attraverso l'uso di alcuni strumenti propri del mezzo grafico, che rappresentano figure retoriche ed elementi costitutivi di *comics* e *graphic novels*, quali le metafore, l'esagerazione, le similitudini, gli *emanata* (simboli iconici che raffigurano i sentimenti dei personaggi).

In quel che segue, specificheremo come la *Graphic Medicine* possa offrire un contributo teorico ed empirico alla narrazione di malattia, alla rappresentazione culturale di malattia e alla formazione dei professionisti sanitari. Nello specifico, il fil rouge che lega questi tre ambiti è il rapporto medico-paziente, tema centrale della sociologia della salute, che riteniamo possa essere arricchito dall'utilizzo delle *graphic novel* come strumento di ricerca perché valorizza la dimensione narrativa dell'esperienza di malattia, dei pazienti così come dei professionisti sanitari, con alcune peculiarità che illustreremo. Si tratta di una dimensione rilevante, che a fronte della recente crisi della dominanza medica da un lato e dell'emergere di pazienti esperti dall'altro, può consentire di evitare i rischi di una medicina basata sulle evidenze e difensiva, incapace di accogliere la domanda di partecipazione e coproduzione della cura dei pazienti (Giarelli 2005; Bronzini 2016).

2.1. Graphic Medicine come strumento narrativo

La dimensione soggettiva di malattia è stata definita da alcuni autori (Twaddle 1994; Maturo 2007) *illness*. Sostanzialmente, la *illness* ci racconta come il soggetto percepisce e convive con la sua infermità. Coinvolgendo la parte emozionale, tra cui l'ansia, la paura, il dolore (Hofmann 2002). Questa condizione soggettiva di sofferenza è stata reputata nel corso del tempo utile alla stessa formulazione della diagnosi. In particolare, l'approccio

fenomenologico ed ermeneutico, proposto dai coniugi Kleinman e denominato Narrative-Based-Medicine (NBM), guarda alla narrazione del paziente non come mera rendicontazione dei sintomi, bensì come la genesi dell'esperienza stessa di malattia, l'anello di congiunzione tra il sapere del medico e la diagnosi della patologia. In questo senso, fumetti e *graphic novel* possono essere utilizzati come mezzo per veicolare narrazioni di malattia che uniscono testi e immagini, inserendosi nel filone della NBM come elemento innovativo che consente l'accesso a contenuti viscerali e spesso difficilmente comunicabili dell'esperienza soggettiva della malattia (*illness*).

La narrazione opera come vettore di ordine sociale nel sistema medico, segmentando e classificando stati fisici e mentali del paziente, più o meno visibili ad occhio nudo (si veda, ad esempio, Bury 2001; Frank 2013; Kleinman 1989).

Inoltre, con il loro modo unico di raffigurare il tempo spazialmente, le narrazioni grafiche sono capaci di incorporare sia il diacronico fluire della narrazione, attraverso il quale il narratore sperimenta il suo sé incorporato (Charon 2008), sia il carattere sincronico dell'esperienza, attraverso la giustapposizione di vignette che sono visibili simultaneamente, ma allo stesso tempo possono essere lette in modo sequenziale, come emerge nella figura 2, tratta da *Mom's cancer* di Brian Fies. Il processo diagnostico della madre può essere letto in modo diacronico, da sinistra a destra, oppure in modo sincronico, come un tutt'uno, essendo rappresentato in un'unica pagina.

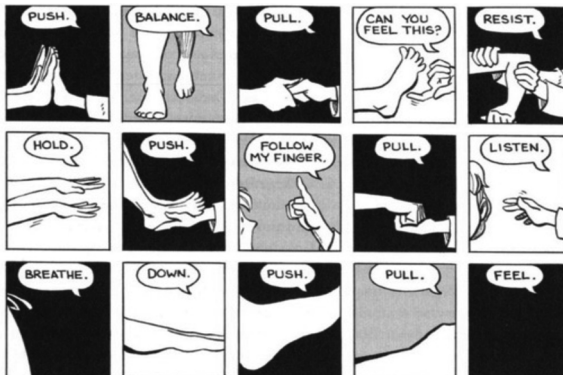


FIG. 2. Il processo diagnostico della madre del protagonista.

Come sostiene Chris Ware (2004) «scrivere per immagini» rappresenta una forma emergente di linguaggio che insiste sull'alfabetizzazione visiva, o *visual literacy*, competenza trasversale sempre più diffusa, anche tra le persone con abilità cognitive differenti. In modo parallelo al film *Blue* di Derek Jarman, in cui l'unico fotogramma blu fornisce una rappresentazione della vista deformata dalla cecità del regista, effetto collaterale dell'AIDS ormai incalzante, il colore è utilizzato per «vedere con gli occhi delle persone malate», offrendo una sorta di intuizione del mondo interno dei protagonisti e del modo con cui si relazionano alla malattia e alle interazioni nelle quali sono coinvolti. Questo aspetto positivo può anche essere considerato un limite delle narrazioni grafiche, che per loro natura presentano al lettore una specifica versione degli elementi che l'autore ritiene importanti dell'esperienza (auto)biografica, spesso suscettibili di diverse interpretazioni (Wood *et al.* 2018). Inoltre, le molteplici possibilità di lettura (diacronica o sincronica) delle vignette unite all'uso di strumenti metalinguistici (ad esempio rappresentare il fumettista mentre sta disegnando una striscia) mettono in luce l'artificio utilizzato e possono quindi sollevare dubbi sull'autenticità della narrazione (Williams 2015) nonché produrre una distanza tra il lettore e gli eventi narrati.

2.2. Immagini come medium: rappresentazioni culturali di malattia

La seconda dimensione in cui proponiamo l'utilizzo delle *graphic novel* fa riferimento al sistema culturale in cui la malattia prende forma; quella che Twaddle (1968) definisce come *sickness*. La *sickness* si rivolge a tutte le aspettative, convenzioni, ruoli e norme sociali manifestate da una comunità (Hofmann 2016). Attraverso la *sickness* si comprende il ruolo di malato e, soprattutto, si determina se questo/a necessita di trattamenti specifici anche in termini economici e legislativi.

Le narrazioni grafiche delle patologie contribuiscono a formare quella che Deborah Lupton (2012) riprendendo Gilman (1988) definisce l'iconografia della malattia, ovvero «il ritratto del sofferente, del paziente, che altro non è se non l'immagine della malattia antropomorfizzata» (*ibidem*, 2). In linea con Susan Sontag (1989) gli stereotipi di una patologia e della persona che ne soffre, prodotti attraverso le immagini e il linguaggio

(*sickness*) influenzano il modo in cui il paziente è trattato dagli altri e sono interiorizzati dal paziente stesso, influenzando il modo in cui vive la propria condizione (*illness*). Le narrazioni grafiche delle patologie costituiscono «un'iconografia non ufficiale della malattia e della disabilità» (Williams 2015), offrendo la possibilità di sfidare tabù e stereotipi e di costituire modi di rappresentazione soggettiva alternativi ai modelli di categorizzazione biomedici e più attinenti all'esperienza concreta di chi ne è abitato, modificando così i modelli culturali della malattia e della disabilità. Tuttavia, le narrazioni grafiche raffigurano spesso singole esperienze, che possono costituire un punto di vista parziale a partire dal quale mettere in luce le dimensioni sociali e culturali della malattia e della disabilità. Ed è proprio su queste dimensioni che si fondano da un lato la Sociologia della Malattia Cronica (si veda, ad esempio, Bury 1982) e dall'altro il modello sociale della disabilità e i *disability studies*, variegato ambito di studi che nasce dalle rivendicazioni degli attivisti inglesi e americani (Medeghini *et al.* 2013; Scavarda 2020) che si basa sulla distinzione tra menomazione, intesa come limitazione funzionale individuale e disabilità, una forma di svantaggio sociale. Sebbene le narrazioni di malattia siano diffuse all'interno del filone della Sociologia della Malattia Cronica (si veda Bury 2001) all'interno degli studi sulla disabilità il dibattito è aperto sulla loro valorizzazione come strumenti di ricerca (Smith, Sparkes 2006). Da un lato, secondo alcuni autori il rischio che si corre è quello di favorire la diffusione di rappresentazioni idiosincratiche, incapaci di cogliere le diverse manifestazioni di una condizione e alcuni aspetti salienti (contestuali) della convivenza con una specifica forma di sofferenza (Shakespeare 2017). Dall'altro, gli studiosi della seconda generazione dei *disability studies* mettono in luce l'importanza della riflessione sulla sofferenza personale, come elemento emancipativo per le persone malate e disabili: attraverso la riappropriazione della propria esperienza (*ibidem*), realizzando il motto del modello sociale inglese: *Nothing about us without us*. Grazie alle narrazioni grafiche, così, possono decidere quali aspetti raffigurare visivamente, in una sorta di *pictorial embodiment* (El Refaie 2012) che procede dai diversi modi in cui il senso del sé è reso attraverso la rappresentazione dei segni della malattia e del suo trattamento. Proprio perché le narrazioni grafiche focalizzano l'attenzione sui movimenti e sulle posture assunte dal corpo, anche quando il testo suggerisce

altri significati, la *Graphic Medicine* è in grado di rappresentare la malattia e la disabilità come un'esperienza che trascende il contesto medico. In linea con il modello sociale, le rappresentazioni grafiche delle patologie mostrano come una menomazione si trasformi in disabilità quando il contesto sociale non riesce a rispondervi adeguatamente.

In particolare, il male mentale costituisce la principale forma di sofferenza i cui segni e sintomi non sono facilmente discernibili e per questo motivo è particolarmente «perturbante» in senso freudiano (Freud, 1919; Moretti, Maturo 2021) e gravato in maggior misura dallo stigma (Cardano *et al.* 2020). La *Graphic Medicine* può costituire un utile strumento per contrastare gli stereotipi sulla sofferenza psichica, attraverso un supporto visivo che aiuta a decostruire immagini che rimandano a paure confuse sulle capacità misteriose o sull'imprevedibilità della condotta di chi ne è abitato (Seah 2012). L'accessibilità delle *graphic novel*, grazie all'uso delle immagini, la possibilità di affrontare temi delicati e tabù con l'ironia o con gli strumenti retorici, le rendono particolarmente adatte a un pubblico di lettori eterogeneo, che può comprendere anche le stesse persone con problemi psichici (*ibidem*). Ne è un esempio illuminante la *graphic novel: Psychiatric tales*, scritta e illustrata da Darryl Cunningham, ex infermiere in un reparto psichiatrico e a sua volta sofferente dal punto di vista psichico, che contiene undici racconti di individui con diverse patologie mentali (tra cui demenza, schizofrenia, depressione e disturbo anti-sociale della personalità). Le narrazioni raccontano la condizione di incomprensione e di discriminazione vissuta dai protagonisti, a causa del loro disturbo psichico, al quale sovente gli altri reagiscono con la sottovalutazione, la negazione o il rifiuto. Cunningham descrive lo stigma associato al male mentale come un giano bifronte: da un lato tendente a negare la sua natura patologica, essendo in larga parte rintracciabile solo nello stato di sofferenza espresso da chi lo manifesta (configurandosi come un'*illness* senza *disease*, con quest'ultima s'intende la definizione biomedica della malattia) dall'altro mirato a raffigurare la sofferenza psichica come una condizione invalidante e irreversibile. Come si evince nell'immagine 3, le metafore iniziali servono a rappresentare lo stato emotivo di chi soffre di un disturbo psichico e le vignette finali espongono la difficoltà di una sofferenza, spesso scambiata per pigrizia o mancanza di volontà, di ottenere cittadinanza. L'autore ricorre alle spiegazioni biologiche, tipiche

della psichiatria contemporanea (*ibidem*) per dare legittimità e credibilità al male mentale, rubricandolo come un'alterazione dei meccanismi biochimici cerebrali, non dissimile da altre malattie del cervello. L'associazione del male mentale ad altre patologie cerebrali, efficacemente rappresentata dalla figura del cervello, *locus* dove sono contenute tutte le forme di sofferenza considerate, ha una funzione de-stigmatizzante: in modo non dissimile dal tumore al cervello o dall'ictus, il male mentale è una malattia e come tale può essere curata.

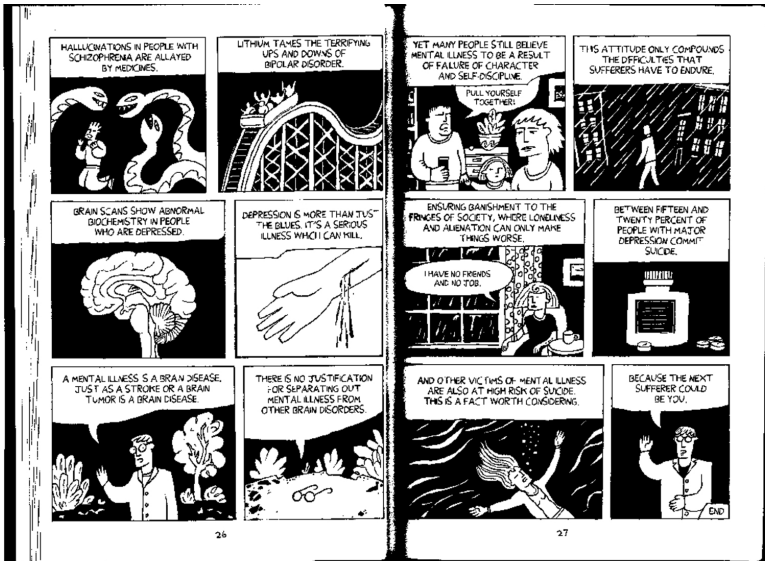


Fig. 3. Psychiatric tales: il male mentale come patologia biologica.

Il testo, infatti, si prefigge di istruire il lettore sulla possibilità offerta alle persone con sofferenza psichica di condurre un'esistenza appagante, grazie alla disponibilità di farmaci efficaci, che ne limitano i sintomi, senza effetti collaterali particolarmente invalidanti (figura 4).

Le *graphic novel* sono utilizzate come strumento per combattere lo stigma associato a una condizione in modo diretto,

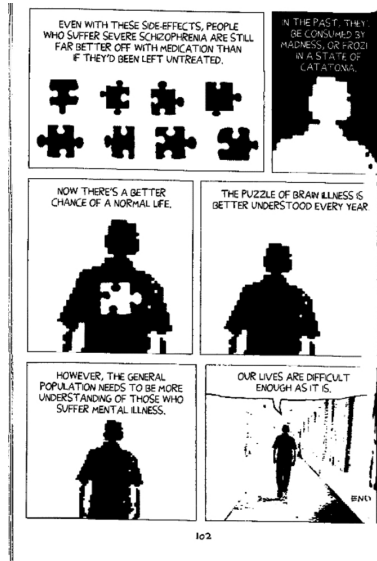


FIG. 4. La possibilità di un'esistenza appagante per chi è abitato dal male mentale.

all'interno di un progetto realizzato dalla Northumbria University e dall'organizzazione no profit Fulfilling Lives, che ha coinvolto un gruppo di studenti nella realizzazione di un'antologia di narrazioni grafiche finalizzata a decostruire gli stereotipi su alcune forme di vulnerabilità sociale, in particolare salute mentale e dipendenze (Wood *et al.* 2018). L'antologia è stata accompagnata da una campagna sui social media, volta a disseminare il lavoro prodotto dagli studenti. I risultati di questa esperienza mostrano la capacità delle narrazioni grafiche di consentire la riflessione sugli stessi stereotipi di chi le produce (in questo caso, degli studenti) e di raffigurare le esperienze di vita di chi ha bisogni complessi in modo creativo, sensibilizzando la popolazione più generale al tema della vulnerabilità sociale.

2.3. Il contributo della Graphic Medicine alle Medical Humanities

Scriveva Oliver Sacks (1985), nella sua celebre opera *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello*, che «Il medico, a diffe-

renza del naturalista, non ha a che fare con una vasta gamma di organismi diversi teoricamente adattati in modo medio a un ambiente medio, bensì con un singolo organismo, il soggetto umano, in lotta per conservare la propria identità in circostanze avverse» (*ibidem*, 21). Parafrasando questa citazione, e in linea con quanto affermato qualche anno più tardi da Good (1994), la medicina si situa in contesti culturalmente peculiari che contribuiscono a descrivere il corpo umano e la malattia non potendo prescindere dal paziente nella sua accezione olistica. Secondo Good (1994) la biologia non può essere considerata come qualcosa di esterno alla cultura, dal momento che ne è profondamente influenzata e che la medicina clinica contribuisce a creare corpi, malattie e pazienti. Per tale ragione fare un apprendistato in ambito clinico significa anche imparare a relazionarsi con tutti gli attori – umani e non umani – presenti sul set sanitario.

La raffigurazione visiva e testuale dell'esperienza della malattia iscrive la GM all'interno degli strumenti disponibili alle *Medical Humanities* (si veda Bleakley 2015) che integrano la letteratura e le arti visive all'interno dei profili dei futuri operatori sanitari, al fine di potenziarne la comprensione della malattia da un punto di vista olistico, non solo biologico, ma anche narrativo, politico e sociale, proprio perché occuparsi di un paziente non significa solo curarne il corpo (Green 2013). La raffigurazione della malattia dalla prospettiva del paziente, del familiare o del caregiver, attraverso l'illustrazione di una molteplicità di temi, dall'esperienza soggettiva della malattia al burnout del caregiver, può indurre attuali e futuri professionisti sanitari a comunicare in modo più chiaro e conciso, sostenendo l'empowerment del paziente. La letteratura suggerisce che le *graphic pathographies* possono essere utilizzate per potenziare negli studenti di medicina le capacità di osservazione e interpretazione, fornire ai medici nuove competenze intuitive e acquisire maggior empatia verso il paziente (*ibidem*).

Entrando maggiormente nel dettaglio, per quanto riguarda le capacità deduttive e cognitive, centrali nel processo clinico, la lettura delle *graphic novel*, per la loro frammentarietà e discontinuità, è paragonabile a un processo diagnostico, che presume la capacità di collegare tra loro parti di informazioni derivate dalla storia del paziente (testo) e dalle rappresentazioni del suo corpo (immagini), e di dedurre una struttura esplicativa che li riconduca a un modello riconoscibile (Green 2015). In secondo

luogo, per quanto riguarda le competenze comunicative e relazionali, quali empatia e ascolto attivo, che dovrebbero caratterizzare un professionista sanitario riflessivo, alcune *graphic novel* trattano questi temi direttamente, mostrando esempi virtuosi e non di comunicazione tra medico e paziente, fornendo quindi un repertorio di buone pratiche e di comportamenti da evitare a cui gli studenti possono attingere, ad esempio in relazione alla comunicazione della diagnosi. Ne è un esempio la vignetta tratta da *Cancer vixen* di Marisa Acocella Marchetto (figura 5) che attraverso una sequenza in quattro parti rappresenta in modo efficace la rottura biografica (Bury 1982) della protagonista, a fronte delle parole, apparentemente neutre, pronunciate dal suo medico curante, di cui annota l'ora esatta. La drammaticità della didascalia dell'ultima immagine: «My world came to an end» è acuita dall'espressione di Marisa, i cui capelli compaiono sullo sfondo, i cui occhi sono coperti con una mano e la cui bocca è aperta in un'espressione di orrore. L'analisi di simili sequenze può sensibilizzare gli studenti alle conseguenze delle loro scelte comunicative, inducendoli a compiere decisioni più consapevoli e rispettose del vissuto dei pazienti (Green 2015).

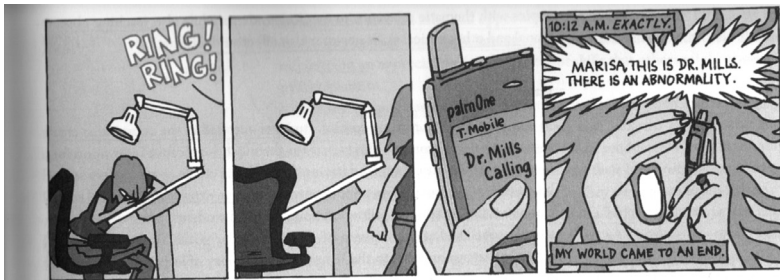


FIG. 5. *Cancer vixen*: la comunicazione della diagnosi.

Pur essendo una promettente area di studi, non sono ancora molti i contesti in cui le *graphic novel* sono entrate tra i banchi della facoltà di medicina. Una felice eccezione può essere resa con il contributo di Green (2013) *Teaching with comics. A course for fourth-year medical students* che descrive in dettaglio il suo corso di *Graphic Medicine* e l'esperienza didattica realizzata con gli studenti del Penn State College of Medicine.

Pochi sono anche gli studi che valutano l'uso delle narrazioni grafiche come strumento pedagogico, soprattutto in ambito sanitario, sebbene siano utilizzate in discipline quali fisica, biologia, letteratura e scrittura creativa (Green 2010). Un'indagine (Hosler, Boomer 2011) pur non rivolta agli studenti di medicina, mette in luce l'utilità delle narrazioni grafiche come strumento formativo, nello specifico mostra la capacità di supportare e motivare gli studenti all'apprendimento dei concetti più ostici di una disciplina (la biologia). L'indagine ha testato l'utilizzo di una *graphic novel* appositamente creata per gli studenti di un corso di Biologia Sensoriale, evidenziando un aumento significativo delle conoscenze scientifiche e un atteggiamento più positivo nei confronti della biologia a fine corso. Gli autori sostengono che la combinazione di testo e immagini aumenta la concentrazione nella lettura e la memorizzazione delle informazioni rispetto a un'opera solo testuale. Oltre a migliorare le abilità di lettura degli studenti, l'uso di fumetti e *graphic novel* ne stimola le capacità creative, narrative e l'immedesimazione con i personaggi. Per tornare all'ambito sanitario, Anand e colleghi (2018) hanno condotto uno studio trasversale tra 130 studenti di medicina e 108 infermieri di un college medico e infermieristico nel centro di Delhi. La ricerca aveva lo scopo di far emergere la conoscenza e la percezione della GM nell'educazione medica. I risultati hanno mostrato una scarsa consapevolezza della tematica e una diffusa difficoltà a legittimare l'utilizzo di *comics* e *graphic novel* per la formazione dei professionisti sanitari, perché non ampiamente riconosciuti come strumenti pedagogici, e talvolta nemmeno narrativi. I pregiudizi che ancora circondano questa forma espressiva, poco apprezzata in ambito accademico, rappresentano probabilmente uno dei principali ostacoli alla diffusione di questo approccio. Un altro studio condotto da Lazarus e Rosslyn (2003) ha indagato la possibilità di introdurre un modulo speciale, basato sui fumetti, per gli studenti di medicina presso la Leicester Warwick Medical School nel gennaio 2000. L'obiettivo del corso era quello di migliorare la conoscenza e la comprensione dei vissuti di malattia dei pazienti esaminando la percezione degli studenti, riportata in forma scritta, esposta a una serie di seminari *art-based*. Gli autori concludono presentando il risvolto positivo dell'esperienza e mostrando come i fumetti siano in grado di stimolare un apprendimento riflessivo rispetto alla dimensione della salute. A questi risultati si aggiunge l'indagine di Dolev e colleghi (Dolev

et al. 2001) che, sebbene non tratti direttamente di fumetti e *graphic novel*, riporta le conseguenze positive dell'utilizzo delle arti visive sulle competenze diagnostiche degli studenti di medicina.

3. *Discussione e conclusioni*

Il presente contributo ha inteso fornire un resoconto dell'utilizzo delle narrazioni grafiche delle patologie e, più in generale, del nuovo approccio della *Graphic Medicine* alla sociologia della salute. Mostrando le potenzialità di un loro sottoinsieme, le narrazioni grafiche delle patologie, in un ambito specifico, ovvero la sociologia della salute, si mira ad aprire un dibattito più allargato sul tema, al fine di ampliarne le possibilità di utilizzo e le occasioni di riflessione teorica sui loro limiti e vantaggi.

Le *graphic novel* trovano senso in un filone che potrebbe essere denominato *Graphic-Based-Medicine*, dal momento che le narrazioni grafiche possono essere uno strumento in grado di supportare il pensiero scientifico sulla malattia e sulla disabilità, e informare il rapporto medico-paziente, attraverso la valorizzazione dei contenuti più viscerali dell'esperienza individuale e la rappresentazione delle barriere che si frappongono alla piena inclusione sociale delle persone malate, disabili e dei loro caregiver, contribuendo a ridurre lo stigma che grava sulle loro condizioni.

Come strumenti visuali, fumetti e *graphic novel* dal punto di vista teorico contribuiscono a favorire la riflessione sui processi di visualizzazione e sugli usi che le persone fanno delle immagini, dal punto di vista metodologico offrono strumenti di raccolta, analisi e disseminazione di risultati di ricerca. Riprendendo la tripartizione di Twaddle (1968) le narrazioni grafiche delle patologie contribuiscono a informare, mettere in discussione e arricchire tutti e tre i piani della malattia individuati dall'autore. Costituendo «un'iconografia non ufficiale della malattia e della disabilità» (Williams 2015), offrono modi di rappresentazione più attinenti all'esperienza concreta di chi ne è abitato, rimodellando così i modelli culturali della malattia e della vulnerabilità, anche sociale. L'accessibilità delle *graphic novel*, peraltro, le rende facilmente fruibili anche da parte delle persone con diverse abilità (ad esempio con disabilità cognitiva o sofferenti psichiche). È necessario precisare alcuni limiti del loro utilizzo, relativi all'ancoraggio ai vissuti individuali, che può rappresentare

un punto di vista parziale e non adeguato a mettere in luce le dimensioni strutturali che incidono sulla mancata inclusione sociale delle persone malate e disabili. Tuttavia, senza dubbio forniscono le cosiddette persone vulnerabili di uno strumento per veicolare contro-narrazioni utili a sfidare la rappresentazione biomedica dominante delle loro condizioni.

Un promettente ambito di indagine per la ricerca sociale è costituito dall'utilizzo delle *graphic novel* nella divulgazione di informazioni di salute pubblica. Secondo Houts e colleghi (2006) la comunicazione sanitaria potrebbe trarre vantaggio dall'uso dei fumetti per quattro motivi:

- 1) è in grado, grazie al supporto visivo, di attirare l'attenzione sul messaggio contenuto del messaggio più dei comunicati scritti
- 2) può aiutare le persone a comprendere le informazioni presentate anche in presenza di alcuni limiti (es. linguistici)
- 3) aumenta la possibilità di ricordarsi il messaggio
- 4) accresce la probabilità che le persone agiscano in accordo con il messaggio (adesione ai suggerimenti proposti).

Lo studioso che si affacci alla *Graphic Medicine* ha possibilità di attingere al ricco repertorio di narrazioni prodotte per indagare le rappresentazioni culturali di una certa condizione, ma allo stesso tempo, può utilizzare *graphic novel* e fumetti come strumenti di costruzione della documentazione empirica aggiuntivi rispetto alle tecniche visuali già in uso (Faccioli, Losacco 2010). *Graphic novel* e fumetti presentano innumerevoli vantaggi come strumenti metodologici, per un uso interattivo sia come stimolo sia come prodotto dei partecipanti (percezione soggettiva). Come stimolo, presentano i vantaggi del connubio tra immagini e parole, ma anche qualche limite, derivante dall'utilizzo di artifici e strumenti metalinguistici che possono ostacolare l'immedesimazione del lettore e renderne la fruizione ostica da parte di individui con diverse abilità. Per quanto riguarda la percezione soggettiva, rispetto ad altre tecniche come Photovoice, le narrazioni grafiche richiedono più competenze nell'elaborazione rispetto alle fotografie e sono meno facilmente utilizzabili. Questa possibilità, che è stata finora poco esplorata, è da valutare come modo per massimizzare le potenzialità dello strumento sia in termini di produzione di materiale empirico, sia in termini di potenziamento dell'empowerment dei soggetti. Varrebbe la pena concentrarsi in futuro sugli utilizzi delle narrazioni grafiche non solo nelle *medical humanities*, o nella sociologia della salute, ma anche in ambiti quali studi di genere, *science and technology*

studies, critical race studies, queer studies, per citare alcune delle applicazioni menzionate dai fondatori della GM (Squier 2015).

Infine, proprio per la capacità di fornire un'immagine più complessa e sfaccettata della sofferenza, in linea con un approccio bio-psico-sociale, possono essere utili nella formazione dei professionisti sanitari, al fine di fornire strumenti di riflessione critica sulla pratica clinica e sulla concezione biomedica della malattia (*disease*). Anche in questo caso, gli studi che valutano l'utilizzo della GM come strumento pedagogico sono ancora esigui, sebbene mettano in luce notevoli benefici sia sulle capacità cliniche sia sulle capacità relazionali dei futuri professionisti sanitari e qualche ostacolo, dovuto alla scarsa considerazione a livello accademico del mezzo grafico. La ricerca futura potrebbe quindi orientarsi a esplorare da un lato le potenzialità di *graphic novel* e fumetti come metodi di ricerca per le scienze sociali, per indagare le narrazioni individuali e le rappresentazioni culturali dei fenomeni, dall'altro le loro potenzialità come strumenti pedagogici per la formazione degli studenti in diversi ambiti disciplinari.

4. *Limiti dello studio*

Pur essendo piuttosto consolidate in ambiti differenziati, la *Comics Based Research* e la *Graphic Social Science* (Nakazawa 2005; Nalu, Bliss 2011; Short *et al.* 2013) non sono ancora diventate oggetto sistematico di attenzione dal punto di vista accademico come ambito di ricerca e indagine sociologica. Mancano infatti ricerche empiriche nel contesto italiano che abbiano mostrato l'effettiva applicazione di tali strumenti nella progettazione, raccolta e disseminazione di risultati di ricerca, in grado di tradurre l'impianto teorico e metodologico anglosassone per il contesto nazionale. In quest'ottica, l'articolo si propone come una pubblicazione secondaria che è non ancora in grado di colmare l'assenza di valutazione sulle difficoltà operative della GM e del mancato inquadramento nel contesto italiano. Pur avendo proposto una panoramica approfondita su un tema ancora poco affrontato in Italia, lo studio in questione risente di queste lacune.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Afonso, A.I., Ramos, M.J. (2004) *New graphics for old stories: Representation of local memories through drawings*, in Afonso, A.I., Kurti, L., Pink, S., a cura di, *Working Images Visual Research and Representation in Ethnography*, London, Routledge.
- Anand, T., Kishore, J., Ingle, G.K., Grover, S. (2018) *Perception about Use of Comics in Medical and Nursing Education among Students in Health Professions' Schools in New Delhi*, in «Education for Health», 31, 2, pp. 125-9, doi: 10.4103/efh.EfH_298_15.
- Barberis, E., Grüning, B. (2021) *Doing Social Sciences Via Comics and Graphic Novels. An Introduction*, in «Sociologica», 15, 1, pp. 125-42.
- Bleakley, A. (2015) *Medical humanities and medical education: how the medical humanities can shape better doctors*, New York, Routledge.
- Boguslaw, J., Weiser, J., Polycarpe, M., Burns, M., Rochlin, S. (2005) *Part of the Solution: Leveraging Business and Markets for Low-Income People*, <https://www.issuelab.org/resource/part-of-the-solution-leveraging-business-and-markets-for-low-income-people.html>.
- Bronzini, M., a cura di (2016) *Vissuti di malattia e percorsi di cura*, Bologna, Il Mulino.
- Buhle, P., Schulman, N. (2005) *History and comics*, in «Review in American History», 35, pp. 315-23.
- Bury, M. (1982) *Chronic illness as biographical disruption*, in «Sociology of Health and Illness», 4, 2, pp. 167-82, doi: 10.1111/1467-9566.ep11339939.
- Bury, M. (2001) *Illness narratives: fact or fiction?*, in «Sociology of Health & Illness», 23, 3, pp. 263-85, doi.org/10.1111/1467-9566.00252.
- Cardano, M. (2020) *Defending Qualitative Research: Design, Analysis, and Textualization*, London, Routledge.
- Cardano, M., Cioffi, M., Scavarda, A. (2020) *Sofferenza psichica, follia disabilità*, in Cardano, M., Giarelli, G., Vicarelli, G., a cura di, *Sociologia della salute e della medicina*, Bologna, Il Mulino.
- Charon, R. (2008) *Narrative medicine: Honoring the stories of illness*, Oxford, Oxford University Press.
- Dolev, J.C., Friedlaender, L.K., Braverman (2001), *Use of fine art to enhance visual diagnostic skills*, in «Jama», 286, 9, pp. 1020-21, doi:10.1001/jama.286.9.1019.
- El Refaie, E. (2012) *Autobiographical comics: Life writing in pictures*, Jackson, University Press of Mississippi.
- Faccioli, P., Losacco, G. (2010) *Nuovo manuale di sociologia visuale: dall'analogo al digitale*, Milano, Franco Angeli.
- Frank, A.W. (2013) *The wounded storyteller: Body, illness, and ethics. Second Edition*, Chicago, University of Chicago Press.
- Freud, S. (1977) *Il perturbante*, in Freud, S., *Opere 1917-1923. L'Io e l'Es e altri scritti*, Torino, Boringhieri, pp. 81-114.
- Gariglio, L. (2010) *I 'visual studies' e gli usi della fotografia nelle ricerche etnografiche e sociologiche*, in «Rassegna Italiana di Sociologia», 51, 1, 117-40, doi: 10.1423/31733.
- Giarelli, G. (2005) *La svolta narrativa: l'incontro clinico come negoziazione di significati*, in G. Giarelli, B.J. Good, M.-J. Del Vecchio Good, M. Mar-

- tini, C. Ruozi, a cura di, *Storie di cura. Medicina narrativa e medicina delle evidenze: l'integrazione possibile*, Milano, Franco Angeli, pp. 35-50.
- Gilman, S.L. (1988) *Disease and Representation: Images of Illness from Madness to AIDS*, New York, Cornell University Press.
- Goffman, E. (2003) *Stigma. L'identità negata*, Verona, Ombre Corte.
- Good, B.J. (1999) *Narrare la malattia*, Torino, Edizioni di Comunità.
- Green, M.J. (2013) *Teaching with Comics: A Course for Fourth-Year Medical Students*, «J Med Humanit», 34, pp. 471-76, doi: 10.1007/s10912-013-9245-5.
- Green, M.J. (2015) *Graphic Storytelling and Medical Narrative: The Use of Comics in Medical Education*, in M.K. Czerwiec, I. Williams, S. Merrill Squier, a cura di, *Graphic Medicine Manifesto*, Philadelphia, The Pennsylvania State University Press.
- Hansen, B. (2004) *Medical history for the masses: how American comic books celebrated heroes of medicine in the 1940s*, in «Bull Hist Med», 78, pp. 148e91, doi: 10.1353/bhm.2004.0018.
- Harper, D. (2012) *Visual sociology*, Abingdon Oxon, Routledge.
- Harvey, R.C. (1979) *The Aesthetics of the Comic Strip*, in «Journal of Popular Culture», XII, pp. 640-52, doi: 10.1111/j.0022-3840.1979.1204_640.x.
- Hoffman, B.J. (2016) *Disease, Illness, And Sickness*, in Solomon, M., Simon, J.R., Kincaid, H., eds., *The Routledge Companion to Philosophy of Medicine*, Abingdon, Routledge.
- Houts, P.S., Doak, C.C., Doak, L.G., Loscalzo, M.J. (2006) *The role of picture in improving health communication: A review of research on attention, comprehension, recall, and adherence*, in «Patient Education and Counseling», 61, pp. 173-90.
- Jacobson, R. (1966) *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli.
- Kara, H. (2015) *Creative research methods in the social sciences: A Practical Guide*, Bristol, Policy Press.
- Kearns, C., Kearns N. (2020) *The role of comics in public health communication during the COVID-19 pandemic*, in «Journal of Visual Communication in Medicine», doi: 10.1080/17453054.2020.1761248.
- Kleinman, A. (1978) *Concepts and a Model for the Comparison of Medical Systems as Cultural Systems*, in «Social Science and Medicine», 12, pp. 85-93, doi: 10.1016/0160-7987(78)90014-5.
- Kleinman, A. (1989) *The Illness Narratives. Suffering, healing and the human condition*, New York, Basic Books.
- Kuttner, P., Sousanis, N., Weaver-Hightower, M.B. (2017) *How to draw comics the scholarly way: Creating comics-based research in the academy*, in P. Leavy, a cura di, *Handbook of Arts-Based Research*, New York, Guilford Press.
- Lazarus, P.A., Rosslyn, F.M. (2003) *The arts in medicine: Setting up and evaluating a new special study module at Leicester Warwick Medical School*, in «Med Educ», 37, pp. 553-9, doi: 10.1046/j.1365-2923.2003.01537.x.
- Leavy, P. (2018) *Handbook of Arts-based research*, New York, Guilford Press.
- Medeghini, R., D'Alessio, S., Marra, A., Vadala, G., Valtellina, E. (2013) *Disability Studies. Emancipazione, inclusione scolastica e sociale, cittadinanza*, Trento, Edizioni Erickson.
- Lupton, D. (2012) *Medicine as culture: Illness, disease and the body. Third Edition*, London, Sage.

- Maturo, A. (2007) *Sociologia della malattia. Un'introduzione*, Milano, Franco Angeli.
- Moretti, V., Maturo, A. (2021) *Unhome' Sweet Home: The Construction of New Normalities in Italy During COVID-19*, Lupton, D., Willis, K., a cura di, *The COVID-19 Crisis. Social Perspectives*, New York, Routledge.
- McCloud, S. (1993) *Understanding comics: The invisible art*, Northampton, William Morrow.
- Nakazawa, J. (2005) *Development of manga (comic book) literacy in children*, in Shwalb, D.W., Nakazawa, J., Shwalb, B.J., a cura di, *Applied Developmental Psychology: Theory, Practice, and Research from Japan*, Greenwich, Information Age Publishing.
- Nalu, A., Bliss, P. (2011) *Comics as a cognitive training medium for expert decision making*, in «Proc. Hum. Fact. Ergon. Soc. Annu. Meet», 55, pp. 2123-27, doi: 10.1177/1071181311551443.
- Okubo, M. (1946) *Citizen 13660*, New York, Pantheon.
- Prosser, J. (1998) *The status of image-based research. Image-based research: A sourcebook for qualitative researchers*, London, Routledge.
- Ramos, M.J. (2004) *Drawing the lines. The limitations of intercultural ekphrasis*, London, Routledge.
- Sacks, O. (1995) *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello*, Milano, Adelphi.
- Scavarda, A. (2020) «Come pinguini nel deserto». *Strategie di resistenza allo stigma di famiglie con figli autistici e con Trisomia 21*, in «Rassegna Italiana di Sociologia», 61, 3, pp. 537-61.
- Seah, S.K.B. (2012) *The Drawn-Out Battle Against Stigma: Mental Health in Modern American Comics and Graphic Novels*, *Third Annual Undergraduate Conference on Health and Society*, Providence College, 31st March 2012, disponibile online all'indirizzo: <https://digitalcommons.providence.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1004&context=auchs> (consultato il 29.07.2020).
- Shakespeare, T.W. (2017) *Disabilità e società: Diritti, falsi miti, percezioni sociali*. Trento, Erickson.
- Short, J., Randolph-Seng, B., McKenny, A.F. (2013) *Graphic presentation: an empirical examination of the graphic novel approach to communicate business concepts*, in «Bus. Commun. Q», 76, pp. 273-303, doi:10.1177/1080569913482574.
- Merrill Squier, S. (2015) *The Use of Graphic Medicine for Engaged Scholarship*, in M.K. Czerwiec, I. Williams, S. Merrill Squier, a cura di, *Graphic Medicine Manifesto*, Philadelphia, The Pennsylvania State University Press.
- Smith, B., Sparkes, A.C. (2008) *Narrative and its potential contribution to disability studies*, in «Disability & Society», 23, 1, pp. 17-28.
- Sontag, S. (1979) *Malattia come metafora: il cancro e la sua mitologia*, Torino, Einaudi.
- Sorlin, P. (2001) *Figli di Nadar. Il «secolo» dell'immagine analogica*, Torino, Einaudi.
- Strauss, A.L., Corbin, J., Fagerhaugh, S., Glaser, B.G., Maines, D., Suczeck, B., Wiener, C. (1975) *Chronic Illness and the Quality of Life*, Saint-Louis, Mosby.
- Spiegelman, A. (1986) *Maus: A survivor's tale*, New York, Pantheon.
- Twaddle, A. (1968) *Influence and Illness: Definition and Definers of Illness Behavior among Older Males in Providence, Rhode Island*, Ph.D. Thesis, Brown University.

- Twaddle, A. (1994) *Disease, Illness and Sickness: Three Central Concept in the Theory of Health*, in «Studies in Health and Society», 18 pp. 1-18.
- Ware, C. (2004) *McSweeney's quarterly concern issue number 13*, New York, McSweeney's.
- Williams, I.C. (2012) *Graphic medicine: comics as medical narrative*, in «Medical Humanities», 38, 1, pp. 21-27, doi: 10.1136/medhum-2011-010093.
- Williams, I.C. (2015) *Comics and the Iconography of Illness*, in M.K. Czerwiec, I. Williams, S. Merrill Squier, a cura di, *Graphic Medicine Manifesto*, Pennsylvania, Pennsylvania State University Press.
- Wood, D., Ogilvie, Middleton, R. (2018) *What Do You See? Using the Graphic Novella to Challenge Stigma*, in CONFIA 2018, 6th International Conference on Illustration and Animation, 13th-15th July 2018, Esposende, Portugal.

[Accettato l'11 settembre 2021]

Graphic Medicine. A discipline in search for an author

The paper analyses the use of graphic novels in social sciences and investigates the contribution of Graphic Medicine, an upcoming but fast-growing discipline, to sociology of health and illness. The article firstly illustrates the characteristics of comics and graphic novels as visual media able to offer multi-faceted communication opportunities, thanks to the combination of visual and textual codes. The authors secondly maintain the ability of graphic narratives to strengthen all the three elements of the Twaddle's triad. Graphic pathographies portray the visceral aspects of the personal experience with a disease (*illness*) in an economic way. They expand the illness narratives of both patients and caregivers. Moreover, as part of a non-official iconography of illness and disability, graphic novels may reverse stereotypes and challenge the stigma of vulnerability, by modifying its cultural representation (*sickness*). Lastly, comics and graphic novels are useful in medical education, to make students critically reflect upon clinical practice and upon the biomedical conception of the disease (*disease*) in line with a bio-psycho-social model. The authors hope for scholars to open a debate about the use of graphic narratives in social sciences, in order to highlight advantages and drawbacks of graphic based research in different fields.

Keywords: Graphic Medicine, graphic novel, sociology of health, illness, stigma.

Veronica Moretti, Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia, Università di Bologna, Strada Maggiore 45, 40125, Bologna. E-mail: veronica.moretti4@unibo.it.

Alice Scavarda, Dipartimento di Culture, Politica e Società, Università di Torino, Lungo Dora Siena 100/A, I-10153 Torino. E-mail: alice.scavarda@unito.it.