

La *graphic medicine* come spazio eterotopico. Rappresentare e ripensare il reale nella ricerca sociale Veronica Moretti

This article proposes to read comics as heterotopic spaces capable of representing and, at the same time, producing social knowledge. Starting from the process of legitimation of the medium and its hybrid verbo-visual status, the paper shows how graphic sequentiality and the spatialization of narrative generate heterochronies and configurations of meaning that challenge the linear registers of academic writing. The adoption of a Foucauldian paradigm allows the interpretation of comic panels as “counter-sites” in which time, space, and social relations are suspended and reorganized, bringing to the fore marginal voices and counter-narratives. On a political and educational level, comics function as a cultural technology of critique, fostering processes of reflexivity, visual literacy, and the redistribution of epistemic authority within research and pedagogical contexts. Graphic Medicine constitutes a paradigmatic case: through pathographies and situated narratives, comics render vulnerability and uncertainty in care visible, dismantling dominant stereotypes and metaphors.

Introduzione

Negli ultimi decenni, il fumetto ha conquistato uno spazio crescente nel panorama culturale e accademico, superando l’etichetta di prodotto d’intrattenimento “minore” per affermarsi come linguaggio dotato di una propria complessità semiotica ed epistemica (D’Andrea *et al.* 2024; Dorfles 2005). È importante precisare come questo processo di legittimazione non si sia limitato alla sfera estetica, ma abbia riguardato più in generale la capacità di rappresentare, e al tempo stesso di produrre, conoscenze (anche) sociali. Il fumetto oggi, lungi dall’essere solo un genere narrativo, si configura come un medium ibrido, capace di articolare testi e immagini, temporalità e spazi, esperienza soggettiva e processi collettivi (Galvan 2024; Halsall, Warren 2022; Kukkonen 2013).

Questo articolo rappresenta un tentativo, almeno nelle intenzioni di chi scrive, di leggere e commentare il fumetto applicando una visione “alternativa” alle sue interpretazioni classiche.

Per questo, il primo paragrafo servirà ad introdurre il percorso di legittimazione, complesso e mai lineare, che il medium del fumetto ha intrapreso nel corso del tempo. Gli sforzi che segnano un processo di riconoscimento molteplice, per cui il fumetto è entrato a pieno titolo anche nelle scienze sociali e nella comunicazione, sono stati compiuti da diversi studiosi anche nel contesto italiano¹ che ne hanno messo in luce il valore culturale ed educativo. Il “fumetto accademico” – un neologismo che non cerca assolutamente di addomesticare il mezzo all’ambito scientifico – espone la conoscenza a una vulnerabilità pubblica che ne consente al contempo l’apertura,

¹ Sottolineo “anche” in considerazione della vasta letteratura sul tema prodotta a livello internazionale. Si vedano, tra le tante ricerche, quelle di En-Yi Ting (2019), Kinsella (2020), La Marca (2022), Hescher (2016).

permettendo di rendere visibili i processi, i dubbi e le emozioni che accompagnano la produzione del sapere. In questo senso, e ribadendo quanto dichiarato in apertura, il fumetto non rappresenta semplicemente un nuovo mezzo espressivo, ma un terreno di sperimentazione metodologica (Kuttner *et al.* 2021; Rainford 2020; Dean-Coffey 2013), dove la scienza sociale si interroga sui propri linguaggi, sui propri confini e sulle proprie posture epistemiche.

All'interno del secondo paragrafo, ed è qui che risiede la promessa di innovazione del presente contributo, propongo di adattare il concetto foucaultiano di *eterotopia* al fumetto e alla sua applicazione all'interno delle scienze sociali.

Come “spazi altri”, utilizzando l'espressione di Foucault stesso, le eterotopie mettono in crisi i modi ordinari di organizzare il tempo, lo spazio e persino le relazioni sociali, consentendo di osservare dall'interno le tensioni e le contraddizioni della società contemporanea. Se applicato al fumetto, tale concetto permette di comprendere il medium non soltanto come rappresentazione della realtà, ma come luogo di sperimentazione critica, in cui la conoscenza sociale si articola attraverso nuove grammatiche visive e narrative. Una specie di sovvertimento che propone nuove logiche e articolazioni.

Proseguendo, cercherò, nel terzo paragrafo, di mostrare come l'applicazione del concetto di eterotopia al fumetto renda visibili importanti sfumature politiche, formative e trasformative. In questa direzione, Cox (2021) osserva che il medium del fumetto risulta ottimale per dare voce a soggettività che negoziano genere, etnie o intersezionalità, proprio perché la combinazione di testo e immagine consente una rappresentazione polisemica e stratificata. Le ricerche di Scott e Fawaz (2018), Chute (2010) e delle studiose raccolte nel volume collettivo di “Intersectional Feminist Readings of Comics” mostrano come la presenza crescente di donne, minoranze etniche, corpi non conformi e provenienti da background marginalizzati stia progressivamente modificando l'orizzonte identitario dei fumetti.

Ampliare le possibilità di identificazione significa contestare norme pregresse di esclusione, ridefinendo chi può essere visto, rappresentato e riconosciuto. E come, ad esempio, chi disegna o viene disegnato negozia la propria rappresentazione e il messaggio veicolato mediante le tavole illustrate.

Infine, mi concentrerò su un esempio concreto di (ri)pensamento dell'applicazione del fumetto, sempre nella sua accezione eterotopica: la Graphic Medicine. Se declinato nel contesto della salute, il fumetto diviene un mezzo privilegiato per rappresentare l'esperienza del tempo nella malattia: non come sequenza lineare (e qui ci rifacciamo ai capisaldi che vedono nella narrazione individuale la possibilità di raccontare l'esperienza dell'*illness*)² ma come spazio di simultaneità e risonanza, dove il passato riemerge nel presente e il corpo diventa archivio visivo di memoria, dolore e trasformazione. E dove si possono raccontare storie nuove. Nuove non per chi scrive. Nuove per chi si accinge alla lettura e alla comprensione di fatti personali.

In questo senso, ogni tavola è un'eterotopia narrativa che ospita temporalità divergenti e saperi plurali, permettendo al lettore di “abitare” il tempo della cura – un tempo diseguale, oscillante e profondamente umano.

² Naturalmente, il riferimento qui è quanto proposto mediante l'approccio della Narrative-based Medicine, sviluppato da Charon, che sottolinea l'importanza della narrazione e delle storie di pazienti e professionisti per una comprensione più profonda e umana dell'esperienza di cura (Charon 2006).

1. In principio era il fumetto

I processi di legittimazione scientifica e l'affermazione di un tema di ricerca come oggetto di indagine legittimo, capace di attraversare e contaminare confini disciplinari differenti, richiedono tempo. Specialmente nel caso di storie a fumetti. Da linguaggio a lungo percepito come "popolare", marginale rispetto alle arti maggiori³ o ai linguaggi della conoscenza (Lacassin 1971), il fumetto è progressivamente divenuto un laboratorio teorico e metodologico per le scienze sociali, in dialogo con la teoria dei media, gli studi culturali, la pedagogia e le medical humanities (Chute 2011; Griffin 2019; Green 2015).

La natura ibrida del medium - fondata sull'intreccio di parola e immagine⁴, di temporalità e spazialità, di esperienza e astrazione (Groensteen 2007) - consente di rappresentare e al tempo stesso di problematizzare la realtà sociale in forme polifoniche. Attraverso la sequenzialità grafica e la spazialità della pagina, il fumetto mette in scena processi complessi, articolando simultaneamente il piano micro delle biografie individuali e quello macro delle strutture sociali, culturali e politiche (Moretti, Della Puppa 2025). Come tale, il fumetto si colloca a pieno titolo nel campo delle pratiche che uniscono analisi e rappresentazione, teoria e immaginazione, facendo emergere dimensioni dell'esperienza che la scrittura accademica tradizionale tende a escludere o a marginalizzare (Backe 2021). Ed è su queste premesse che l'interesse delle scienze sociali si avvia.

Non sorprende allora quanto il percorso di legittimazione del fumetto come linguaggio e come oggetto di studio si fondi su alcune pietre miliari. McCloud, in *Understanding Comics* (1994), ha dimostrato che il fumetto non è un derivato della letteratura o delle arti visive, ma un linguaggio autonomo con una propria grammatica cognitiva e narrativa. Questa prospettiva, rompendo le gerarchie tradizionali tra parola e immagine, considerato che l'intera opera è essa stessa un fumetto, ha aperto la strada a un ripensamento più ampio del rapporto tra linguaggio, conoscenza e rappresentazione.

Tuttavia, già Eco, in *Apocalittici e integrati* (1964), aveva colto l'importanza culturale e simbolica del fumetto quale dispositivo di costruzione dell'immaginario collettivo, capace di riflettere e, al tempo stesso, di produrre i valori e i miti della modernità di massa. Quella tanto discussa dai cosiddetti apocalittici, peraltro.

Sulla stessa linea, Barthes, in *Mythologies* (1957), mostrava come le narrazioni visive, lungi dal limitarsi a rappresentare il reale, lo trasformino, inscrivendo nei suoi oggetti e nelle sue forme quotidiane la trama ideologica di un'epoca. In questa prospettiva, ogni fumetto si configura come una scelta interpretativa e, soprattutto, politica, un'operazione di senso che negozia significati e poteri tra autore, testo e lettore. La sua forza risiede proprio in questa dimensione dialogica e plurivoca: nella capacità di mettere in comunicazione sguardi diversi, di costruire spazi di confronto e di disaccordo, di far emergere le contraddizioni e le ambivalenze del sociale.

³ E qui il merito si deve a Claude Beylie che, ampliando la definizione delle "sette arti" di Ricciotto Canudo, ne parla per la prima volta come Nona Arte in un articolo del 1964, *La bande dessinée est-elle un art?*

⁴ Anche se qui è doveroso precisare che non tutti i fumetti prevedono la giustapposizione di un registro verbale e testuale. Ne sono un esempio fumetti solamente illustrati, tra cui *The Arrival* (2006) di Shaun Tan; *About Betty's Boobby* (2018) di Vero Cazot e Julie Rocheleau; *The Number 73304-23-4153-6-96-8* (2008) di Thomas Ott.

Su queste basi si è sviluppata la riflessione contemporanea sui fumetti, che ha progressivamente ridefinito il medium come campo interdisciplinare di ricerca. Gli studi di Groensteen (2007) e Barbieri (1991; 2017) hanno contribuito a restituire al fumetto la sua complessità formale e semiotica, mettendo in luce come le sue strutture narrative, i suoi ritmi visivi e la sua sintassi spaziale lo rendano un linguaggio capace di accogliere, in forme ibride, la tensione fra personale e collettivo, fra memoria e rappresentazione. Questa capacità di attraversare generi e contesti ha certamente favorito la diffusione del fumetto anche come linguaggio critico e riflessivo: dal fumetto supereroico e d'avventura alle autobiografie disegnate, dai manga alle produzioni underground, ogni tradizione culturale ne ha ridefinito le funzioni e gli orizzonti di senso.

In questa prospettiva, autori come Labarre (2020), Hescher (2016) e, recentemente, un'opera collettanea intitolata *The Social Genre of comics* (Moretti, Della Puppa 2025) hanno riletto la nozione di "genere" interpretandola come un costruito dinamico e relazionale, che opera come spazio di negoziazione fra produzione e ricezione, estetica e cultura, individuale e collettivo. Il fumetto, allora, smette di essere una forma stabile per diventare un campo di pratiche discorsive e sociali, un laboratorio in cui si articolano valori, aspettative e tensioni di una determinata epoca. Tale carattere relazionale e contestuale consente di concepirlo come un mediatore simbolico tra autore, pubblico e società, e al tempo stesso come uno strumento per esplorare i processi di costruzione e trasformazione del reale. Permette, inoltre, di esplorare eventi politici e vissuti sociali in modo autentico e sotto forma di vera e propria denuncia sociale⁵.

Anche nell'ambito accademico italiano, numerosi autori hanno contribuito a definirne il valore culturale e analitico. Brancato (2016) ne ha messo in luce il doppio statuto di prodotto dell'industria culturale e fonte storica; Frezza (2008) ha indagato il rapporto del fumetto con la società italiana e con i media di massa; Barbieri (2017) ne ha decifrato i codici e le strutture linguistiche. Cristante (2021) e Calabrese (2017) ne hanno sottolineato la valenza pedagogica e formativa, mentre Grüning e Scavarda, con la recente pubblicazione *Sociologia del fumetto* (2025), hanno contribuito a fondarne una vera e propria disciplina di indagini. Altri studiosi, come Della Puppa e Walker (2025), ne hanno sperimentato l'uso come strumento di ricerca qualitativa ed etnografica, in particolare nello studio delle migrazioni e delle minoranze. Infine, la *graphic medicine*, che verrà ampiamente discussa all'interno dell'ultimo paragrafo, ha mostrato come il fumetto possa diventare un mezzo per rappresentare la sofferenza, la cura e la vulnerabilità, restituendo dignità e voce alle esperienze corporee e affettive spesso escluse dal discorso medico-istituzionale (Moretti 2025).

È proprio a partire da questa capacità di costruire spazi di pensiero alternativi che cerco di introdurre una comprensione del fumetto come "spazio altro", come eterotopia nel senso foucaultiano: un luogo in cui si intrecciano reale e immaginario, visibile e invisibile, norme e deviazioni. Nel paragrafo seguente, questa prospettiva verrà approfondita per mostrare come il fumetto, attraverso la sua struttura spaziale e narrativa, costruisca mondi possibili, rappresenti luoghi marginali o dimenticati e

⁵ Faccio qui riferimento alla graphic novel '30 seconds from Gaza', racconti palestinesi dalla Striscia. "Immagini che la Storia dovrà giudicare".

renda visibili quelle dimensioni del sociale che le forme tradizionali di rappresentazione tendono a escludere.

2. Le eterotopie: da Foucault al fumetto

Il concetto di eterotopia, formulato da Foucault nella conferenza *Des espaces autres* (1967), designa quei luoghi concreti e localizzabili che funzionano come “contrositi”: spazi reali che riflettono, contestano e sovvertono l’ordine dominante. A differenza delle utopie, luoghi senza luogo, proiezioni di un altrove ideale, le eterotopie esistono nel mondo sociale e ne costituiscono la controparte critica. Esse sono spazi ambigui e complessi, nei quali il reale e l’immaginario si intrecciano, producendo forme di discontinuità e di inversione. Non si collocano al di fuori della società, ma la attraversano dall’interno, rivelandone le contraddizioni e le tensioni. Foucault, infatti, definisce le eterotopie come luoghi “altri” che mettono in scena la società in forma riflessa, spesso deformata o ribaltata. In esse, ciò che è marginale, deviante o residuale trova una collocazione simbolica, ma anche una forma di visibilità. Sono spazi che rappresentano la realtà per contrasto e che, proprio attraverso questo scarto, rendono possibile una riflessione critica. Il carcere, l’ospedale, il manicomio o il cimitero, ma anche il teatro, il museo, la nave o il giardino incarnano modalità diverse di eterotopia: luoghi separati, regolati da norme specifiche, dove il tempo e lo spazio assumono una forma altra. Il teatro, ad esempio, comprime mondi e tempi differenti in un unico spazio scenico; il museo accumula e conserva, in un solo luogo, epoche e culture lontane; il cimitero, spostato ai margini della città moderna, riflette il bisogno borghese di separare i vivi dai morti e di dare alla morte un ordine visibile.

Le eterotopie funzionano come dispositivi di rivelazione: mostrano ciò che la società rimuove, sospendono le categorie abituali di tempo, spazio e identità, aprono interstizi in cui norme e ruoli possono essere rinegoziati. Potremmo argomentare che in esse il mondo appare insieme familiare e straniante, riconoscibile e al tempo stesso trasfigurato. In quest’ottica, l’eterotopia non rappresenta dunque un semplice “altrove”, ma un modo di pensare e abitare lo spazio in chiave critica: un luogo liminale dove l’ordine sociale si rispecchia e si incrina, dove l’immaginazione produce nuove configurazioni del reale.

Una prospettiva del genere consente di leggere il fumetto come un *altro spazio* culturale. La sua materialità formale – la sequenza delle vignette, i vuoti del *gutter*⁶, la giustapposizione di testi e immagini – crea configurazioni che destabilizzano la linearità della rappresentazione. Il fumetto, infatti, mette in scena una pluralità di tempi e luoghi che non coincidono mai perfettamente con quelli socialmente istituiti: frammenti del quotidiano convivono con elementi immaginari, la memoria personale con la storia collettiva, il registro intimo con quello politico.

Se le eterotopie foucaultiane rappresentano luoghi in cui l’ordine del reale viene sospeso e riorganizzato, il fumetto può essere considerato una loro traduzione narrativa: uno spazio simbolico e visivo che disarticola la realtà per restituirla sotto nuove forme di senso. Non a caso, del resto si è progressivamente affermato come uno degli strumenti più originali e accessibili per rappresentare e riflettere sulle grandi crisi

⁶ Altrimenti definito come lo spazio bianco fisico tra una vignetta e l’altra.

del nostro tempo, tra cui quella climatica. Le percezioni pubbliche e soggettive del fenomeno sono influenzate da fattori diversi – abitudini individuali, condizioni socioeconomiche, appartenenze politiche e culturali – e spesso le statistiche e i dibattiti istituzionali non riescono a offrire orientamenti chiari o condivisi (Arıkan, Günay 2021; Luo, Zhao 2019).

In questo scenario, il linguaggio del fumetto si distingue per la sua capacità di tradurre l'astratto nel visibile, restituendo in forma narrativa ed emotiva dati e processi che altrimenti resterebbero invisibili. Le tavole permettono di comprimere e dilatare il tempo, stabilendo nessi immediati tra cause e conseguenze, e di rappresentare la simultaneità dei fenomeni – come desertificazione, incendi, innalzamento delle temperature o perdita di biodiversità – che una narrazione lineare difficilmente potrebbe restituire.

Tra le opere più rappresentative vi è *Le Monde sans fin* (2021) di Jancovici e Blain, che intreccia divulgazione scientifica, ironia e riflessione politica per esplorare le trasformazioni energetiche e climatiche del pianeta. In *Climate Changed* (2014), Squarzone costruisce una riflessione autobiografica che intreccia scienza, biografia e impegno etico, ponendo chi legge di fronte alla dimensione esistenziale della crisi ecologica. Nel quadro che qui si propone, queste due opere vengono assunte come casi guida, poiché consentono di osservare in modo particolarmente chiaro l'intreccio tra narrazione grafica, sapere scientifico e responsabilità etico-politica, che costituisce uno dei nodi analitici centrali del saggio.

E allora, in questa prospettiva, ci è utile richiamare la teoria di Ricoeur sulla *mimesis* narrativa, che ci offre una chiave interpretativa decisiva. Nella trilogia di *Temps et récit* (1983-1985), Ricoeur sostiene che il racconto non riproduce semplicemente l'esperienza, ma la riconfigura attraverso l'*emplotment*, ossia l'organizzazione degli eventi dispersi in una trama coerente. Nel fumetto, tale processo assume una dimensione ulteriore: la narrazione non si limita a ordinare temporalmente l'esperienza, ma la spazializza attraverso la pagina, la sequenza e la giustapposizione visiva. Ogni vignetta è al tempo stesso un frammento e un nodo relazionale, un punto in cui l'esperienza temporale si traduce in configurazione simbolica.

Ed è questa trasposizione spaziale del tempo a rendere il fumetto un luogo in cui le temporalità sociali si intrecciano e si rifrangono, producendo vere e proprie eterocronie – tempi plurali, soggettivi e collettivi che coesistono nello stesso spazio narrativo. Come osserva Elias (1993), il tempo è una costruzione sociale: non una misura naturale, ma un dispositivo che regola e ordina i rapporti fra individui e istituzioni. Ed è così che il fumetto, infrangendo la linearità cronologica e moltiplicando i livelli di lettura, rende percepibile il carattere storico e convenzionale del tempo sociale.

Un caso analiticamente centrale per comprendere questa riconfigurazione narrativa del tempo è rappresentato da *Maus* di Art Spiegelman, in cui il presente del narratore si intreccia con il passato traumatico del padre sopravvissuto ai campi di concentramento: la disposizione grafica delle vignette, la sovrapposizione dei piani temporali e l'uso del bianco e nero trasformano il racconto della memoria in una cartografia del trauma, dove la cronologia si spezza e il ricordo diventa spazio abitabile.

In una prospettiva comparativa, *Persepolis* di Marjane Satrapi funziona invece come esempio di supporto, utile a mostrare come dinamiche analoghe si declinino in un

diverso contesto storico e geopolitico. L'opera mette in scena la simultaneità tra storia pubblica e intimità biografica, mostrando come la rivoluzione iraniana si rifletta nella formazione di un sé femminile, diasporico e dislocato. L'alternanza di registro politico e familiare, di ironia e tragedia, di parola e silenzio, fa del fumetto un campo visivo in cui la soggettività si ricostruisce nel confronto con le rotture storiche.

Con una funzione prevalentemente esemplificativa, il lavoro di Joe Sacco consente di estendere questa riflessione al campo del graphic journalism. Con la sua *Palestine*, rivela come la forma del reportage grafico possa assumere una funzione analoga: il disegno sostituisce la pretesa oggettività del giornalismo tradizionale con una prospettiva situata, che rende visibili le contraddizioni del discorso mediatico e restituisce dignità alle voci subalterne.

Queste opere grafiche ci mostrano allora come la configurazione narrativa del fumetto agisca come dispositivo di *emplotment* sociale: un processo attraverso il quale le esperienze marginali, invisibili o frammentarie vengono messe in relazione e rese intelligibili. Il fumetto, in tal senso, non racconta solo storie ma costruisce mondi, configurando – riprendendo di nuovo i Ricoeur – un nuovo regime di senso, in cui il vissuto individuale diventa occasione per comprendere le strutture collettive.

La dimensione eterotopica del fumetto, inoltre, si manifesta nella sua capacità di far coesistere lingue, codici e culture. A completamento di questo percorso, e spostando l'attenzione dalla dimensione temporale a quella linguistico-culturale, un esempio emblematico è la rivista libanese *Samandal*, pubblicata in arabo, francese e inglese, che incarna un'autentica "eterotopia traduttiva": un luogo in cui diversi sistemi di significazione convivono e si confrontano, generando un'esperienza di lettura che disorienta e, al tempo stesso, riorienta. Questa pluralità linguistica e culturale non è un semplice segno di ibridazione, ma un gesto politico che sovverte l'ordine monolingue della comunicazione globale e apre a una riflessione sulla traduzione come pratica di mediazione sociale.

Ed è in questa prospettiva che le eterotopie della rappresentazione hanno una valenza intrinsecamente politica: non offrono un luogo neutrale di testimonianza, ma producono uno spazio critico in cui le categorie consolidate vengono messe in crisi. Attraverso la stratificazione delle voci, la sovrapposizione dei tempi e la moltiplicazione degli sguardi, il fumetto documentario e autobiografico funziona come uno *specchio rovesciato* della società: rende visibili le assenze, smaschera le esclusioni, produce nuove forme di appartenenza. Il prossimo paragrafo servirà a guidarci proprio in questo potere trasformativo.

3. Il fumetto come spazio politico, formativo e trasformativo

L'analisi dei fumetti come spazi eterotopici e identitari trova un logico proseguimento nella riflessione sul loro potenziale politico ed educativo. Per chiarire questa articolazione, è utile distinguere analiticamente tre livelli intrecciati ma non sovrapponibili: una dimensione politica, una formativa e una trasformativa. Se, come mostrato, il fumetto mette in scena identità fluide, intersezionali e in costante negoziazione, esso diventa anche un luogo in cui i conflitti sociali e simbolici possono essere rappresentati, discussi e decostruiti (Beadling 2024). La capacità del medium di articolare testo e immagine, di accostare registri linguistici differenti e di coniugare ironia, pathos e analisi sociale, gli conferisce un valore epistemologico che va oltre la

dimensione estetica: il fumetto produce conoscenza, suscita riflessione e stimola processi di apprendimento critico.

Sul piano politico, la sua funzione non è solo quella di rappresentare il mondo, ma di riorientare lo sguardo di chi lo abita. In questo senso, il fumetto agisce, per dirla con le parole di Turner (1969), come un oggetto liminale, capace di collocarsi tra i confini del reale e dell'immaginario, della scienza e dell'arte, dell'individuale e del collettivo. Attraverso la potenza dell'immagine e il ritmo della narrazione sequenziale, mette in moto processi di identificazione e distanziamento che favoriscono la riflessività. Il lettore o la lettrice, immersi in una storia che spesso parla di altri, finiscono per riconoscere parti di sé e del proprio mondo, in un processo di risonanza affettiva che diventa anche cognitiva.

È proprio a partire da questa funzione politica dello sguardo che si comprende la valenza formativa del fumetto. Questa duplicità tra immedesimazione e distanza, coinvolgimento emotivo e analisi sociale, spiega perché il fumetto si sia imposto come strumento privilegiato di riflessione critica e pedagogica. La sua capacità di rappresentare il dolore, la disuguaglianza, la vulnerabilità e la resistenza lo rende un medium profondamente politico. Non solo perché affronta temi sociali, ma perché politicizza lo sguardo, rendendo visibili le strutture di potere che attraversano il quotidiano. Attraverso il linguaggio dissacrante e ironico, i fumetti possono smascherare le norme e i discorsi che regolano la rappresentazione del corpo, del genere, della malattia o della diversità.

La sociologia visuale, in particolare, ha messo in luce come i fumetti operino una forma di denaturalizzazione del visibile: ciò che la cultura dominante dà per scontato – il corpo maschile come neutro, la salute come norma, la tecnologia come progresso – viene messo in discussione attraverso il paradosso grafico, la deformazione, il contrasto cromatico o la rottura della sequenzialità. Questi dispositivi estetici non hanno una funzione decorativa, ma epistemica: producono spostamenti cognitivi, costringendo il lettore a ricollocare i propri punti di riferimento simbolici. Secondo Mirzoeff (1999), la cultura visiva è “nuova” proprio perché concentra la propria attenzione sul visivo come spazio in cui i significati vengono creati e messi in discussione.

Nel suo classico studio sociologico *Art Worlds* (1982, 1), Becker scrive: «All artistic work, like all human activity, involves the joint activity of a number, often a large number, of people. Through their cooperation, the artwork we eventually see or hear comes to be and continues to be». In altri termini, la produzione di oggetti culturali come l'arte, la letteratura – e, naturalmente, il fumetto – è essenzialmente un'attività sociale.

In questa prospettiva, il fumetto può essere letto come una tecnologia culturale della critica (Couldry, Hepp 2018), uno strumento attraverso cui i soggetti e le collettività riflettono sul modo in cui vengono rappresentati e sul potere delle narrazioni. La dimensione partecipativa del medium - dai processi di co-creazione alle pratiche di fandom - alimenta una forma di intelligenza collettiva (Lévy 1997) che non si limita a consumare le storie, ma le rielabora e le trasforma. I lettori diventano così co-produttori di significato, attori di un processo di risignificazione culturale che attraversa confini disciplinari e sociali.

Se la dimensione politica riguarda ciò che il fumetto rende visibile, quella formativa concerne invece il modo in cui esso viene letto, interpretato e appreso. Da un punto di vista educativo, questa caratteristica rende il fumetto uno strumento particolarmente adatto a promuovere forme di apprendimento critico e riflessivo. Come suggerisce Freire (1970), la pedagogia della liberazione non consiste nel trasmettere contenuti, ma nel creare le condizioni perché le persone possano leggere il mondo e non solo la parola. I fumetti, in quanto - spesso ma non sempre - testi verbo-visivi, incarnano perfettamente questa possibilità: invitano a leggere e decifrare codici multipli, a interrogarsi sul rapporto tra immagine e potere, tra voce e silenzio, tra rappresentazione e omissione. L'atto stesso di leggere un fumetto diventa così un esercizio di analisi culturale, un processo di alfabetizzazione critica che coinvolge non solo l'intelletto, ma anche l'immaginazione e l'empatia.

Questa dimensione formativa si manifesta non soltanto nel contenuto, ma anche nella forma del medium. La disposizione spaziale delle vignette, la scelta dei colori, l'uso dei balloon e dei silenzi visivi creano un ritmo interpretativo che stimola la partecipazione attiva del lettore. Come osserva Groensteen (2007), l'organizzazione grafica del fumetto costruisce un "spazio mentale" in cui il senso si genera attraverso il movimento dello sguardo e la capacità del lettore di connettere frammenti dispersi. Questo lavoro cognitivo di ricomposizione diventa un modello per comprendere la complessità sociale: leggere un fumetto significa imparare a navigare tra piani diversi di significato, proprio come nella vita reale si devono interpretare simultaneamente linguaggi, corpi, simboli e contesti.

In ambito accademico e formativo, tali caratteristiche spiegano la diffusione delle pratiche di comics-based learning e di graphic social research, che valorizzano il fumetto come strumento di indagine e di restituzione della ricerca. Attraverso il disegno e la narrazione sequenziale, i partecipanti possono rappresentare vissuti difficili da verbalizzare, elaborare esperienze di vulnerabilità o di esclusione, e restituirle in forme comunicativamente efficaci. L'integrazione del fumetto nei processi di ricerca e formazione – come documentato da autori quali Ndalianis (2011), Kuttner e colleghi (2020) e Giancola (2021) – consente di superare la dicotomia tra sapere esperto e sapere vissuto, tra osservatore e osservato, dando voce a soggettività spesso escluse dalla produzione di conoscenza.

A partire da queste pratiche formative e partecipative, emerge infine una dimensione trasformativa, che eccede l'ambito educativo in senso stretto. Questo potenziale partecipativo apre anche a una riflessione politica più ampia. I fumetti, in quanto prodotti culturali accessibili e diffusivi, si collocano al crocevia tra comunicazione popolare e attivismo sociale. La loro fruizione pubblica, attraverso mostre, festival, performance e social media, li trasforma in strumenti di mobilitazione simbolica, capaci di rendere condivisibili esperienze di oppressione o di resistenza. In molti casi, il fumetto diventa un luogo di alleanza tra ricerca, arte e cittadinanza: un forum visivo in cui si discutono temi come la giustizia sociale, la salute, la memoria o l'ambiente.

Dal punto di vista teorico, questa funzione collettiva del fumetto può essere interpretata alla luce delle teorie della sfera pubblica (Habermas 1991 [1962]) e delle pratiche di cultural citizenship (Rosaldo 1994). I fumetti producono arene di discorso non istituzionali, in cui la rappresentazione assume un valore politico perché permette di rivendicare visibilità, riconoscimento e appartenenza. Nei progetti di graphic

medicine, ad esempio, il disegno diventa un atto di cura e di testimonianza; nei fumetti queer, un atto di sovversione e di affermazione identitaria; nei comics di denuncia, una forma di archivio emotivo e sociale. In ciascuno di questi casi, l'immagine agisce come strumento di contro-narrazione (Bamberg, Andrews 2004), capace di contestare l'ordine simbolico dominante e di generare nuove grammatiche dell'esperienza.

Le tre dimensioni fin qui discusse – politica, formativa e trasformativa – trovano un punto di condensazione nella dimensione corporea ed emotiva dell'esperienza di lettura. L'aspetto politico e pedagogico del fumetto si manifesta anche nella sua capacità di attivare il corpo e le emozioni, di sollecitare una conoscenza incarnata. Il linguaggio visivo dei comics mette in scena non solo ciò che è rappresentato, ma anche il modo in cui viene guardato: gli sguardi dei personaggi, le posture, i primi piani costruiscono una rete di relazioni affettive che coinvolge chi legge. Questa dimensione sensoriale non è secondaria, ma costituisce un canale di apprendimento etico ed empatico. Come dimostrano le ricerche di Szép (2020), Haan e colleghi (2022) e Tsao e Yu (2016), il contatto visivo e corporeo mediato dal fumetto stimola processi di riconoscimento e responsabilità che rafforzano la capacità di “vedere l'altro” – condizione fondamentale per ogni forma di conoscenza e di cura.

L'eterotopia del fumetto si compie così nel suo potere di generare spazi di trasformazione: spazi che accolgono il conflitto, l'ambiguità e la pluralità come risorse cognitive e morali. Nel suo linguaggio mescolato e nella sua capacità di tenere insieme emozione e analisi, esperienza e conoscenza, il fumetto rivela la possibilità di una pedagogia della complessità – una pedagogia che non si limita a spiegare il mondo, ma aiuta a immaginarlo diversamente. Nel prossimo paragrafo, proverò a raccontare di come un ambito specifico, ovvero la Graphic medicine, riesca ad incarnare uno spazio di conoscenza e di cura. Il tutto in chiave eterotopica.

4. Un esempio concreto: la graphic medicine come spazio eterotopico di conoscenza e di cura

In questo paragrafo, riporto una delle espressioni a mio avviso più evidenti della capacità del fumetto di configurarsi come spazio eterotopico: la Graphic Medicine (GM). Definita dal suo ideatore, Ian Williams (2007), come la branca della medicina narrativa che esplora e supporta “l'interazione tra il mezzo espressivo del fumetto e il dibattito sulla salute⁷”, negli ultimi anni gli scritti e le ricerche attorno al tema sono proliferati (Moretti *et al* 2025). Che sia la storia di un padre con una figlia disabile⁸ – narrata in tono tutt'altro che pietista – o le vicende di una giovane donna con disturbo bipolare, come ben raccontato da Ellen Forney nel suo *Marbles*, queste “patografie” (Green, Mayers 2010) cercano di offrire una rottura rispetto all'isolamento che, spesso, una malattia comporta per il soggetto che ne è abitato. Con la peculiarità che tutte le storie raccontate sono vere.

La GM, dunque, può essere interpretata come un “altro luogo” che esiste nel reale ma che sospende, riorganizza e talvolta sovverte i regimi ordinari di rappresentazione del corpo, della malattia e della conoscenza medica. Un luogo in cui la combinazione di linguaggio visivo - tipica del fumetto – e la narrazione autobiografica – tipica della medicina narrativa – creano uno spazio simbolico e sociale dove la malattia smette di

⁷ Si rimanda al sito <https://graphicmedicineitalia.org/pagine/la-disciplina/>

⁸ Penso all'opera di Fabien Toulme, *Non è te che aspettavo*.

essere un fatto esclusivamente clinico per diventare un'esperienza condivisa, affettiva e cognitiva.

Ed è precisamente in questo senso che la pratica narrativa del disegno potrebbe agire come una contro-topografia della cura: un luogo in cui la vulnerabilità si trasforma in risorsa cognitiva e la sofferenza diventa esperienza narrabile e condivisa.

Detta in altri termini, la potenza eterotopica della graphic medicine risiede nella sua capacità di produrre una pluralità di regimi di senso. In un'unica pagina convivono la temporalità lineare della diagnosi, la sospensione del tempo vissuto nell'aderenza alla terapia, il ritmo della memoria e la discontinuità dell'esperienza corporea, oltre alla coesistenza della malattia con le reti sociali entro cui il soggetto è inserito.

La lettura della Graphic Medicine come spazio eterotopico può essere ulteriormente arricchita alla luce delle riflessioni di Zygmunt Bauman sulla retrotopia (2017). Nel contesto di società segnate da incertezza, precarizzazione e perdita di fiducia nelle istituzioni esperte, Bauman osserva come si diffonda una tendenza a cercare nel passato – reale o immaginato – forme di sicurezza, ordine e stabilità simbolica. Applicata al campo della salute, questa dinamica si traduce spesso in una nostalgia per un modello di medicina paternalistica, percepita come più solida e rassicurante rispetto alla complessità e all'ambiguità della cura contemporanea.

Le narrazioni di Graphic Medicine si collocano in tensione con questa retrotopia sanitaria: pur facendo spesso riferimento alla memoria, alla biografia e al passato del soggetto, esse non propongono un ritorno a un ordine perduto, ma rendono visibile l'irriducibile incertezza dell'esperienza di malattia. In questo senso, il fumetto non ricostruisce un'illusione di controllo, ma espone la fragilità come condizione strutturale, producendo uno spazio narrativo in cui l'assenza di certezze diventa condivisibile e, quindi, socialmente elaborabile.

Cercherò adesso di calare questi concetti in due esempi dove l'esperienza soggettiva della vulnerabilità si intreccia con le strutture del sapere medico e le emozioni della cura: entrambi, seppur con sfumature diverse, contemplanò l'applicazione del disegno nel contesto della salute mentale, nei luoghi dove la pagina disegnata diventa un "altrove" e dove il confine tra chi cura e chi è curato tra sapere tecnico e sapere esperienziale, si fanno porosi.

Partiamo dal fumetto *Psychiatric Tales* (2010) di Cunningham, in grado di aprire un varco sorprendente. L'autore, ex infermiere psichiatrico e a sua volta portatore di una vulnerabilità personale, costruisce una raccolta di undici racconti che esplorano la vita quotidiana di persone affette da schizofrenia, depressione e disturbi della personalità. Attraverso un tratto essenziale e un linguaggio sobrio, Cunningham restituisce la dimensione umana della sofferenza psichica, mostrando come i pazienti siano intrappolati tra la negazione della loro condizione e la sua patologizzazione definitiva (Moretti, Sacavarda 2021). Nel fumetto non c'è giudizio, né distanza. C'è la fatica del vivere, la confusione, la paura. C'è lo stigma, che appare come un volto a due facce: da un lato la negazione della malattia ("non è niente, bisogna solo reagire"), dall'altro la sua trasformazione in destino ("non ne uscirai mai"). Tra queste due posizioni opposte, l'autore apre uno spazio di respiro, dove la sofferenza viene nominata senza vergogna e la malattia diventa, finalmente, esperienza condivisibile.

Per certi aspetti, l'opera *Psychiatric Tales* segue esattamente la logica che Canguilhem descrive ne *Il normale e il patologico* (1966) dove viene mostrato che la normalità non

è un insieme di parametri biostatistici, ma una capacità di adattamento. Ciò che è normale, secondo Canguilhem, non è ciò che si conforma a una media, ma ciò che riesce a trovare equilibrio nel proprio contesto. Il patologico, allora, non è semplicemente uno scostamento dalla norma: è un nuovo tipo di norma, meno efficace, meno flessibile, ma comunque un tentativo di adattamento. È un modo diverso di essere al mondo.

E nel fumetto di Cunningham il manicomio, la clinica, la stanza del colloquio diventano eterotopie del quotidiano: spazi reali ma separati, in cui il potere, la cura e la paura convivono. Ma sono anche luoghi di possibile riconciliazione, in cui l'alterità – la diversità – viene finalmente ascoltata.

In questo quadro, e come secondo esempio, propongo un'opera che a mio avviso rappresenta al meglio questa capacità del fumetto di mettere in scena l'idea di normalità della pratica medica e i suoi fallimenti: *The Bad Doctor* (2012) di Ian Williams. Il lavoro di Williams rappresenta molto più di un graphic novel: è un racconto che sfida e supera i confini rigidi tra ciò che consideriamo serio o leggero, personale o professionale. Apre dunque un luogo in cui la cura e il controllo si intrecciano, e la vulnerabilità emerge come parte costitutiva dell'essere umano. Che coincide, appunto, anche con l'essere un medico. Williams, infatti, utilizza il fumetto per condurci nella mente e nella quotidianità di Iwan James, un medico di base tormentato dal disturbo ossessivo-compulsivo e da un profondo senso di inadeguatezza nel rispondere alle aspettative del suo lavoro. Dietro il camice bianco, Iwan non affronta solo i problemi dei suoi pazienti – tra cui depressione, pensieri suicidari e isolamento – ma combatte anche i propri demoni interiori, cercando di conciliare dovere professionale e vulnerabilità personale. La forza di *The Bad Doctor* risiede proprio nella sua capacità di trascendere i confini tra questi mondi, mostrando la medicina nella sua dimensione più umana. Le linee che separano medico e paziente, cura di sé e cura dell'altro, si fanno fluide. Williams mostra che la fragilità non è una deviazione dal ruolo professionale, ma un elemento costitutivo dell'esperienza del prendersi cura. In sostanza, smonta gli stereotipi e le metafore che spesso circondano la professione medica. E, come ha mostrato Susan Sontag nei suoi saggi *Illness as Metaphor* (1978) e *AIDS and Its Metaphors* (1997), le metafore che circondano la malattia e la cura non sono mai innocenti: riflettono e rinforzano schemi culturali e morali che definiscono chi è considerato “forte” o “debole”, “puro” o “colpevole”. In questo senso, smontare le metafore dominanti significa anche mettere in discussione gli stereotipi che attraversano la professione medica e il modo in cui viene narrata. In questo senso, il fumetto di Ian Williams si presenta come uno strumento versatile e trasgressivo: versatile, perché attraverso la narrazione visiva riesce a far dialogare mondi differenti – medico, emotivo, etico – in un unico spazio narrativo; trasgressivo, perché mette in discussione l'idea di una medicina intesa come dominio esclusivo del sapere tecnico.

L'ambulatorio del dottor Iwan James diventa allora uno spazio “altro” in cui le identità di chi cura e di chi la cura vuole riceverla si scompongono e si ricompongono. Qui la vulnerabilità del medico si specchia in quella dei/lle pazienti, il linguaggio clinico cede il passo all'introspezione e la malattia mentale – vissuta dal curante stesso – diventa un'occasione di conoscenza reciproca. Come ogni eterotopia foucaultiana, anche questo spazio contiene una tensione: è reale ma separato, quotidiano ma

simbolicamente rovesciato. La routine della pratica medica si trasforma in un laboratorio di riflessività etica, dove il sapere professionale incontra i propri limiti. Al tempo stesso, l'opera invita a riflettere sui limiti e sulle sfide di queste narrazioni. L'impatto emotivo è forte: leggere *The Bad Doctor* significa confrontarsi con l'idea che anche chi cura ha bisogno di essere curato, e che l'autorità medica si fonda su un'umanità fragile. Non tutti i lettori sono pronti a questo confronto, e non sempre il linguaggio del fumetto è riconosciuto, nelle istituzioni sanitarie e accademiche, come forma legittima di conoscenza. Ma è proprio qui che possiamo riscoprirne la forza sovversiva: nel mostrare che la cura è sempre un atto imperfetto, relazionale, vulnerabile – e che la conoscenza stessa nasce da questa imperfezione.

Concludo aprendo

Questo lavoro ha proposto una doppia mossa: da un lato, ri-legittimare il fumetto come dispositivo cognitivo e non come semplice veicolo illustrativo; dall'altro, interpretarlo – con Foucault – come eterotopia, ovvero come spazio reale ma "altro", in cui l'ordine del visibile viene temporaneamente sospeso e riorganizzato. In questa chiave, le tavole disegnate non sono solo rappresentazioni, bensì laboratori epistemici dove il sociale diventa interrogabile attraverso grammatiche verbo-visive che tengono insieme affetti, corpi, memorie e istituzioni. Provo dunque a riassumere in queste (in)conclusioni tre implicazioni che emergono con chiarezza.

Dal punto di vista epistemologico, la materialità del medium (vignette, gutter, ritmo sequenziale) rende praticabile una mimesi configurativa che, oltre il racconto lineare, spazializza il tempo e moltiplica i fuochi interpretativi. Ne derivano forme di conoscenza "sitate" e dialogiche, capaci di accogliere ambivalenze e discontinuità che la prosa accademica tende a normalizzare. Il fumetto, così, non "traduce" semplicemente dati: produce dati e li mette alla prova pubblicamente, esponendo la conoscenza alla verifica sociale della lettura.

La seconda dimensione concerne la politica. Le eterotopie del fumetto mettono in scena una lotta per la visibilità: decentrano lo sguardo, aprono spazio a soggettività marginalizzate e favoriscono contro-narrazioni rispetto ai discorsi dominanti su corpo, genere, razza, malattia, lavoro di cura. La dimensione partecipativa e co-creativa del medium (dal campo alla restituzione) rende negoziabili i confini tra sapere esperto e sapere vissuto, promuovendo una cittadinanza culturale in cui la rappresentazione è contesa, discussa, condivisa.

Infine, un ultimo asse è l'aspetto formativo. Come tecnologia della critica, il fumetto abilita pratiche di alfabetizzazione visiva e di apprendimento riflessivo: leggere (e fare) fumetti significa esercitare connessioni, riconoscere omissioni, maneggiare i silenzi, mettere in relazione tempi e piani diversi del racconto.

Nel mostrare la cura come esperienza incerta, relazionale e vulnerabile, il fumetto redistribuisce l'autorità epistemica e smonta stereotipi e metafore che circondano la professione medica.

Naturalmente, questa postura non è priva di limiti e sfide. Permane, in parte del mondo accademico e istituzionale, una resistenza a riconoscere il fumetto come forma legittima di conoscenza; inoltre, l'impatto emotivo e la prossimità con i vissuti pongono questioni etiche sulla raccolta, sulla selezione e sulla restituzione dei materiali.

Riferimenti bibliografici

- Arikan G., Günay D. (2021), *Public attitudes towards climate change: A cross-country analysis*, in “The British Journal of Politics and International Relations”, 23, 1: 158–174.
- Backe H.-J. (2021), *Game-comics and comic-games. Against the concept of hybrids*, in Rauscher A., Stein D., Thon J.-N. (eds) *Comics and Videogames. From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, Routledge, London: 60-83.
- Bamberg M., Andrews M. (eds) (2004), *Considering counter-narratives: Narrating, resisting, making sense*, John Benjamins, Amsterdam.
- Barbieri D. (1991), *Il linguaggio del fumetto*, Bompiani, Milano.
- Barbieri D. (2017), *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma.
- Barthes R. (1957), *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris.
- Beadling J. (2024), *Comics as heterotopic medium: Lucy Knisley’s graphic memoir Displacement as exemplar of heterotopic comics*, in “ImageText”, 14, 3: <https://imagetextjournal.com/beadling-heterotopic/>.
- Becker H. (1982), *Art worlds*, University of California Press, Berkeley.
- Brancato S. (2016), *Il segno dei tempi. Fumetto come fonte di storia, pratica sociale e laboratorio di valori*, in “Mediascapes Journal”, 7: 115-130.
- Calabrese S. (2017), *Che cos’è il graphic novel*, Carocci, Roma.
- Canguilhem G. (1966), *Le normal et le pathologique*, Presses Universitaires de France, Paris.
- Charon R. (2006), *Narrative medicine: Honoring the stories of illness*, Oxford University Press, Oxford.
- Chute H. (2011), *Comics form and narrating lives*, in “Profession”, 1: 107–117.
- Chute H. L. (2010), *Graphic women: Life narrative and contemporary comics*, Columbia University Press, New York.
- Cox S. (2022), *Intersectional feminist readings of comics: Interpreting gender in graphic narratives*, Routledge, London.
- Cristante S. (2021), *La storia di Harari nel linguaggio dei comics*, in “indiscipline. Rivista di scienze sociali”, 1, 1: 168-171.
- D’Andrea F., Favaro A., Della Puppa F. (2024), *Un linguaggio che attraversa gli oceani, un ponte tra Ca’ Foscari e Cuba*, in Della Puppa F., Cano O. (a cura di), *L’isola che ci abita / La isla que nos habita*, Milano University Press, Milano: 155-187.
- Dean-Coffey J. (2013), *Graphic recording*, in “New Directions for Evaluation”, 140: 47–67.
- Della Puppa F., Walker S. (2025), *Comics in migration, migration in comics: Methodological reflections and theoretical perspectives emerging from the analysis of two case studies*, in Moretti V., Della Puppa F. (eds), *The social genres of comics. Impact and innovation of comics in social sciences*, Palgrave Macmillan, London:131-157.
- Dorfles G. (2005), *Il fumetto tra disegno e racconto*, in Giannetto N. (a cura di), *Poema a fumetti di Dino Buzzati: nella cultura degli anni ’60 tra fumetto, fotografia e arti visive*, Mondadori, Milano: 3-8.
- Eco U. (1964), *Apocalittici e integrati: Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano.

- Elias N. (1993), *Time: An essay*, Blackwell, Oxford–Cambridge (MA).
- Eszter Szép (2020), *Comics and the body: Drawing, reading, and vulnerability*, Routledge, London.
- Foucault M. (2004), *Des espaces autres*, in “Empan”, 54, 2: 12–19.
- Freire P. (1970), *Pedagogy of the oppressed*, Seabury Press, New York.
- Frezza G. (2008), *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Longo Editore, Ravenna.
- Galvan M. (2024), *Comics as trans literature*, in Vakoch D. A., Sharp S. (eds), *The Routledge handbook of trans literature*, Routledge, London: 419–428.
- Giancola O. (2021), *Socializzazione, integrazione, identità: Il mondo dei supereroi come lente sociologica*, in Visentin M., Giancola O. (a cura di), *Teoria sociologica e industria culturale: Comics, serie TV, letteratura e cinema*, Franco Angeli, Milano: 44-62.
- Green M. J. (2015), *Teaching with comics: A course for fourth-year medical students*, in “Journal of Medical Humanities”, 36, 4: 375–380.
- Green M. J., Myers K. R. (2010), *Graphic medicine: Use of comics in medical education and patient care*, in “BMJ”, Mar, 3: 340: c863. [https://doi: 10.1136/bmj.c863](https://doi.org/10.1136/bmj.c863). PMID: 20200064.
- Groensteen T. (2007), *The system of comics*, University Press of Mississippi, Jackson (MS).
- Grüning B., Scavarda A. (2025), *Sociologia del fumetto. Concetti, metodi e pratiche di ricerca*, Carocci, Roma.
- Haan M. M., van Gorp J. L., Knippenberg M., Olthuis G. (2022), *Facilitators and barriers in using comics to support family caregivers of patients receiving palliative care at home: A qualitative study*, in “Palliative Medicine”, 36, 6: 994–1005.
- Habermas J. (1991 [1962]), *The structural transformation of the public sphere*, MIT Press, Cambridge (MA).
- Halsall A., Warren J. (a cura di) (2022), *The LGBTQ+ comics studies reader: Critical openings, future directions*, University Press of Mississippi, Jackson (MS).
- Hescher A. (2016), *Reading graphic novels: Genre and narration*, Walter de Gruyter, Berlin.
- Kukkonen K. (2013), *Studying comics and graphic novels*, Wiley, Oxford.
- Kuttner P. J., Weaver-Hightower M. B., Sousanis N. (2021), *Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines*, in “Qualitative Research”, 21, 2: 195–214.
- Labarre N. (2020), *Understanding genres in comics*, Palgrave Macmillan, Cham.
- Lacassin F. (1971), *Pour un neuvième art: La bande dessinée*, UGE, Paris.
- Lévy P. (1997), *Collective intelligence: Mankind’s emerging world in cyberspace*, Perseus Books, New York.
- Luo Y., Zhao J. (2019), *Motivated attention in climate change perception and action*, in “Frontiers in Psychology”, 10: 1541.
- McCloud S. (1994), *Understanding comics: The invisible art*, Harper Perennial, New York.
- Mirzoeff N. (1999), *An introduction to visual culture*, Routledge, London.

- Moretti V. (2025), *When comics meet health: Graphic medicine*, in Moretti V., Della Puppa F. (eds), *The social genres of comics. Impact and innovation of comics in social sciences*, Palgrave Macmillan, London: 73-11.
- Moretti V., Della Puppa F. (eds) (2025), *The social genres of comics. Impact and innovation of comics in social sciences*, Palgrave Macmillan, London.
- Moretti V., Scavarda A. (2021), *Graphic medicine. Una disciplina in cerca d'autore*, in "Rassegna Italiana di Sociologia", 3: 733–754.
- Ndalianis A. (2011), *Why comics studies?*, in "Cinema Journal", 50, 3: 113–117.
- Plummer K. (2019), *Narrative power: The struggle for human value*, John Wiley & Sons, London.
- Rainford J. (2020), *Confidence and the effectiveness of creative methods in qualitative interviews with adults*, in "International Journal of Social Research Methodology", 23, 1: 109–122.
- Ricoeur P. (2013), *Temps et récit: La configuration dans le récit de fiction*, Média Diffusion, Paris.
- Rosaldo R. (1994), *Cultural citizenship and educational democracy*, in "Cultural Anthropology", 9, 3: 402–411.
- Scott D., Fawaz R. (2018), *Introduction: Queer about comics*, in "American Literature", 90, 2: 197–219.
- Sontag S. (1978), *Illness as metaphor*, Farrar, Straus and Giroux, New York.
- Sontag S. (1997), *AIDS and its metaphors*, Harmondsworth, London.
- Stephens Griffin N. (2019), *Comics and visual biography: Sequential art in social research*, in "Visual Studies", 34, 4: 319–335.
- Tsao P., Yu C. H. (2016), *There's no billing code for empathy. Animated comics remind medical students of empathy: A qualitative study*, in "BMC Medical Education", 16, 1: 204.
- Turner V. (1969), *Liminality and communitas*, in *The ritual process: Structure and anti-structure*, Cornell University Press, Ithaca: 41–49.