

Dalle narrazioni alternative alle narrazioni integrative. L'utilizzo del fumetto nelle storie di malattia

Veronica Moretti (Università di Bologna)

Il contributo si concentra sul potere delle narrazioni visuali a partire da situazioni di vulnerabilità e marginalità generate dalle esperienze di malattia. Nello specifico, propongo l'analisi di un percorso grafico e multiforme con l'obiettivo di raccontare la complessità di alcune patologie attraverso delle narrazioni per immagini e la creazione di un fumetto. All'interno della sociologia della salute, 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. Tuttavia, la narrazione della malattia è stata lungamente dominata dalla prospettiva dei professionisti sanitari o delle ricercatrici/tori, con una voce spesso distante dalla realtà

quotidiana del paziente. Così, mentre le parole delineano i contorni della malattia, i fumetti possono riempire questi contorni con colori e immagini evocative, offrendo una rappresentazione più completa e umanizzata delle esperienze dei soggetti. Con il loro modo unico di raffigurare il tempo e lo spazio occupato nelle tavole, le narrazioni grafiche sono capaci di incorporare sia il diacronico fluire della narrazione, attraverso il quale il narratore sperimenta il suo sé incorporato, come ci ricorda Charon (2008), sia il carattere sincronico dell'esperienza, attraverso la giustapposizione di vignette che sono visibili simultaneamente.

Dal punto di vista metodologico, questo contributo si fonda su illness stories raccolte tramite colloqui in profondità (20) con pazienti in diverse condizioni cliniche. Una volta trascritte e analizzate secondo i presupposti della Grounded Theory, le testimonianze sono state elaborate da un gruppo interdisciplinare (composto da sociologhe, medici e artisti) con il compito di produrre le prime tavole illustrate da condividere con i protagonisti delle storie. Nello specifico, i soggetti sono stati chiamati a riconoscere la rappresentazione visuale della loro malattia e della loro biografia in diverse fasi, a partire dalla scelta dei colori, del livello di anonimato su dettagli sia anatomici sia personali e il messaggio generale veicolato dall'opera. Questo processo promuove un maggiore coinvolgimento e una partecipazione attiva dei pazienti nelle narrazioni di malattia, ridefinendo il confine tra i vari saperi. Da alcune riflessioni preliminari sull'esperienza, emerge che i racconti per fumetto, spesso percepiti come forme d'arte marginali o alternative, offrono una possibilità peculiare di integrare il sapere medico tradizionale con le esperienze personali dei pazienti. Questa sinergia tra arte visiva e narrativa non solo arricchisce la comprensione delle condizioni mediche, ma fornisce anche una dimensione più empatica e relazionale al trattamento e alla comprensione della malattia. Laddove il linguaggio medico può risultare tecnico e spesso complicato, i fumetti traducono queste informazioni in storie accessibili e visivamente coinvolgenti, che possono essere comprese da un pubblico più ampio. Attraverso la narrazione visiva, infatti, i fumetti catturano dunque la complessità emotiva e sociale della malattia, offrendo così una visione più completa che va oltre i dati clinici. Questo approccio non solo aiuta i pazienti a sentirsi meno isolati nelle loro esperienze, ma incoraggia anche i professionisti della salute a

considerare gli aspetti umani e quotidiani del vivere con diverse patologie. In questo modo, il fumetto si configura non come una narrazione alternativa, ma come un'estensione del sapere medico, che valorizza la storia personale del paziente come parte integrante del processo di cura e comprensione della malattia.

Tuttavia, si pongono anche nuove sfide con questa modalità. Anzitutto, nonostante gli sforzi di coinvolgimento, l'ambiente oppressivo, di marginalità e vulnerabilità generato dalla malattia non scompare con la narrazione e la partecipazione. E questo comporta che non soltanto la persona viene incoraggiata a raccontare la sua esperienza di malattia ma anche a scegliere in che modo renderla manifesta e visualizzabile in un secondo momento, aumentando l'impatto emotivo della ricerca nei partecipanti. In secondo luogo, coinvolgere soggetti che presentano una situazione clinica molto critica, significa negoziare con le dimensioni temporali da valorizzare all'interno del fumetto, essendo il futuro molto incerto e, per alcuni, una tappa non realizzabile. Infine, non possiamo trascurare alcuni limiti insiti nella scelta dello strumento stesso: trattandosi di storie individuali è difficile generalizzare un messaggio univoco verso altri pazienti, dal momento che ogni vissuto di malattia è specifico e personale.