



Book Review - Standard

Barbara Grüning, Alice Scavarda

Sociologia del fumetto. Concetti, metodi e pratiche di ricerca

Roma, Carocci, 2025

Citation: Stagi, L. (2025). *Barbara Grüning, Alice Scavarda. Sociologia del fumetto. Concetti, metodi e pratiche di ricerca*, in «Cambio. Rivista sulle trasformazioni sociali», Vol. 15, n. 30: 251-254. doi: 10.36253/cambio-19835

© 2025 Author(s). This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<https://www.fupress.com>) and distributed, except where otherwise noted, under the terms of the CC BY 4.0 License for content and CC0 1.0 Universal for metadata.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Sociologia del fumetto di Barbara Grüning e Alice Scavarda si colloca in un punto di snodo rilevante per la sociologia contemporanea, là dove l'interesse per il *visual/picture turn* (Jay, 2002, Mitchell 2009), le metodologie creative (Pink, 2009) e partecipative (Freire, 1970) e la sociologia pubblica (Burawoy, 2005) incontra la necessità di una riflessione epistemologica e metodologica sistematica. Il volume nasce in un contesto in cui si sono consolidate le riflessioni sulla diffusione del fumetto come strumento per la comunicazione della ricerca e della teoria sociale o come tecnica partecipativa ma è meno presente un dibattito sulle questioni epistemologiche, teoriche, metodologiche e pratiche relative all'uso e allo studio del fumetto all'interno della sociologia.

Il lavoro Grüning e Scavarda risponde a questa lacuna proponendo un impianto teorico e analitico che rifiuta tanto la separazione tra studi *sul* fumetto e studi *attraverso* il fumetto quanto l'adozione di un unico paradigma interpretativo. La struttura del testo riflette questa ambizione integrativa. I primi capitoli ricostruiscono, secondo la prospettiva bourdesiana, il campo del fumetto, mostrando -in qualche modo sulla scia dei lavori di Dal Lago e Giordano (per es. 2006) - come definizioni, classificazioni e criteri di legittimazione siano il prodotto di interazioni tra il campo della produzione culturale e quello della critica. L'attenzione non è rivolta a una storia lineare del fumetto, ma alle condizioni sociali che ne hanno favorito o ostacolato l'emergere come campo relativamente autonomo, con un'attenzione specifica al contesto italiano.

I capitoli centrali affrontano la dimensione linguistica, narrativa e iconografica del fumetto, superando una lettura puramente socio-semiotica e individuando nelle interazioni e nelle relazioni sociali le unità fondamentali dell'analisi sociologica. In questo quadro, il fumetto è considerato uno spazio privilegiato per osservare la costruzione delle rappresentazioni sociali, la performatività delle identità e il modo in cui ideologie dominanti vengono riprodotte, negoziate o contestate.

All'interno di questa architettura complessiva, il quinto capitolo e l'epilogo assumono un ruolo centrale e, per certi versi, paradigmatico. È qui che il progetto teorico del volume si esplicita con maggiore forza, articolando una proposta di sociologia del fumetto come pratica riflessiva, partecipativa e pubblica. Concentrandosi sull'uso del fumetto nella ricerca qualitativa

partecipativa e sul concetto di riflessività, queste parti mostrano come il fumetto non sia soltanto un oggetto culturale o un linguaggio da analizzare, ma un vero e proprio dispositivo epistemologico.

Un passaggio cruciale di questo percorso è la parte centrale del terzo capitolo, in cui si affronta il fumetto non solo come medium e oggetto culturale, ma come dispositivo analitico per lo studio delle interazioni e delle relazioni sociali, delineando alcune specificità formali e semiotiche particolarmente rilevanti per la ricerca sociologica. Tra queste emergono la multimodalità, la sequenzialità, la soggettività e la spazializzazione del tempo, caratteristiche che derivano dall'uso combinato del segno grafico, del colore, della prospettiva e della messa in scena.

La multimodalità rappresenta uno degli elementi centrali del potenziale espressivo del fumetto. Attraverso la compresenza di parole e immagini il fumetto attiva due canali comunicativi distinti ma interagenti, capaci di veicolare significati in modi differenti. Come ben argomentato dalle autrici, parole e immagini non trasmettono infatti lo stesso tipo di informazioni né attivano le stesse modalità interpretative; ma è proprio dalla loro interazione che scaturisce la ricchezza semantica del fumetto. Tale interazione può assumere forme estremamente variabili: dal predominio del codice verbale a quello visivo, da configurazioni di complementarità e rafforzamento reciproco fino a situazioni di piena interdipendenza. Anche nei casi in cui il testo verbale è assente, è tuttavia la possibilità di una doppia codificazione a costituire il massimo potenziale comunicativo del medium.

Questa intersezione tra parola e immagine consente alle immagini non solo di accompagnare il testo, ma anche di ampliarne, problematizzarne o persino contraddirne i significati, aprendo lo spazio a interpretazioni plurime e a un'analisi critica delle dinamiche rappresentate. È proprio tale caratteristica a rendere il fumetto un terreno particolarmente fertile per la rappresentazione dell'interazione sociale, tanto da una prospettiva interazionista quanto da una prospettiva etnometodologica. Dal punto di vista dell'interazionismo simbolico, il fumetto permette di osservare come gli individui costruiscano e ricostruiscano significati simbolici orientando reciprocamente le proprie azioni. Le sequenze di vignette rendono visibili i processi attraverso cui le interazioni si sviluppano nel tempo, mostrando la negoziazione continua dei significati che sostiene la vita sociale. In questa direzione, il fumetto si presta a rappresentare ciò che Erving Goffman ha definito "ordine dell'interazione" (2015): l'insieme di strutture, aspettative e regole implicite che regolano l'interazione faccia a faccia e che sono fondamentali per la riproduzione sociale. Parallelamente, la prospettiva etnometodologica consente di valorizzare il fumetto come strumento per far emergere il carattere situato e contestuale dell'ordine sociale inteso come il risultato di pratiche quotidiane fondate su metodi taciti, appresi e applicati in modo irriflesso dagli attori sociali. Il fumetto, attraverso la rappresentazione simultanea di più dimensioni semantiche nella stessa vignetta e il riferimento a molteplici punti di vista, rende visibili il dato per scontato e l'ordine latente. La possibilità che parole e immagini entrino in tensione o in contrasto tra loro può produrre effetti di distorsione, ironia o comicità che interrompono la linearità interpretativa e sollecitano una riflessione sulle diverse dimensioni coinvolte nell'interazione. Tale scarto mette in evidenza il carattere non univoco delle interpretazioni sociali e richiama il concetto etnometodologico di indicialità, ossia il margine di ambiguità che caratterizza ogni scambio comunicativo e che può essere risolto solo alla luce del contesto e di un patrimonio interpretativo condiviso (Grafinkel, 1967).

In questa prospettiva, il fumetto rende visibile il fatto che le interazioni sociali non possiedono un significato intrinseco e stabile, ma acquistano senso nel momento stesso in cui vengono prodotte e interpretate dagli attori coinvolti. Il richiamo al concetto di riflessività, centrale nella tradizione etnometodologica, rafforza questa lettura: comprendere le interazioni quotidiane significa osservare i processi di significazione attraverso cui gli individui attribuiscono senso alle proprie azioni e a quelle altrui, senza assumere un punto di vista esterno e distaccato.

Il fumetto si configura così come uno strumento particolarmente efficace per individuare e descrivere i diversi modi in cui le persone danno senso alle relazioni sociali in cui sono coinvolte e, attraverso la sua specifica grammatica visivo-narrativa, permette dunque di cogliere la complessità delle interazioni sociali e di restituirne la dimensione processuale, situata e intrinsecamente plurale.

Il quinto capitolo affronta invece in modo sistematico l'uso del fumetto all'interno di disegni di ricerca partecipativa. La proposta, originale e convincente, è integrare il fumetto lungo l'intero processo di ricerca: dalla costruzione del disegno di indagine alla produzione dei materiali empirici, fino all'analisi e alla comunicazione dei risul-

tati. In questa prospettiva, il fumetto non è ridotto a un semplice supporto illustrativo o divulgativo, ma diventa uno strumento capace di incidere sulle modalità di produzione della conoscenza.

Un primo ambito di applicazione riguarda l'uso del fumetto come strumento di elicitazione narrativa. Analogamente alle tecniche di foto-elicitazione sviluppate nei visual studies, le autrici introducono il concetto di *comic elicitation* o *comic interview*. In questo caso, chi conduce la ricerca propone ai partecipanti vignette o sequenze tratte da fumetti esistenti o appositamente realizzate, invitandoli a descriverle, interpretarle, esprimere le emozioni suscitate o collegarle a esperienze personali. Questa pratica valorizza la richiesta di un coinvolgimento attivo di chi prende parte a un processo che stimola l'interpretazione e l'emersione di significati plurali. Il vantaggio principale di questa tecnica risiede nella sua capacità di adattarsi a stili cognitivi e comunicativi eterogenei, combinando parola e immagine. Tuttavia, le autrici non eludono le criticità: la familiarità con il linguaggio del fumetto non è uniforme e, per alcuni partecipanti, la pluralità interpretativa può risultare spiazzante.

Un secondo ambito riguarda l'uso del fumetto nelle note etnografiche. In questo caso, il fumetto viene integrato nel lavoro quotidiano dell'etnografo come strumento per rappresentare non solo i dialoghi osservati, ma anche gesti, posture, suoni, odori e aspetti della cultura materiale che connotano l'esperienza sul campo. La multimodalità del fumetto e la sua capacità di combinare narrazione sequenziale e simultaneità visiva permettono di restituire la complessità delle interazioni sociali e di rappresentare una stessa situazione da prospettive multiple.

Questa pratica assume una rilevanza particolare sul piano riflessivo. Nel momento in cui il ricercatore traduce la propria esperienza in forma grafica, è chiamato a confrontarsi con le proprie scelte di selezione, focalizzazione e rappresentazione. Il fumetto diventa così uno strumento di auto-analisi, che consente di rendere visibile la relazione tra osservatore e osservati e di avviare un primo livello di analisi già nella fase di produzione dei dati.

Il terzo ambito, forse il più significativo sul piano epistemologico, riguarda la creazione di fumetti con i partecipanti. Inserendosi nella tradizione della ricerca partecipativa e di pratiche come il *photovoice*, questa modalità prevede che i partecipanti producano direttamente vignette, strisce o tavole sul tema di ricerca. Tali materiali possono essere creati prima dell'incontro di ricerca o durante interviste e workshop collettivi.

L'uso di materiali grafici autoprodotti consente di accedere a dimensioni dell'esperienza che difficilmente emergerebbero attraverso strumenti esclusivamente verbali. In particolare, il fumetto si rivela efficace nel lavoro con soggetti marginalizzati o vulnerabili – persone con background migratorio, disabilità, neurodivergenze, problemi di salute mentale, bambini o adulti con basso livello di scolarizzazione – offrendo loro la possibilità di esprimere vissuti, emozioni e valori attraverso categorie concettuali proprie. Il grande valore aggiunto, anche rispetto alla fotografia, è che il fumetto presenta il vantaggio di non essere vincolato a criteri di verosimiglianza, permettendo l'inserimento di elementi immaginari e l'affronto indiretto di temi sensibili, riducendo il rischio di stigmatizzazione.

Nel complesso ne risulta un'immagine del fumetto come strumento capace di ridurre le asimmetrie tra ricercatori e partecipanti e di favorire processi di co-costruzione della conoscenza. Davvero apprezzabile, tuttavia, è come le autrici mantengano uno sguardo critico sui limiti tecnici e culturali di questi approcci, evitando derive ingenuamente celebrative.

L'epilogo del volume, infine, svolge una funzione teorica cruciale, esplicitando il quadro epistemologico entro cui si collocano le scelte metodologiche discusse nei capitoli precedenti. Riprendendo la nozione di *serendipità*, Grüning e Scavarda propongono una riflessione sul carattere non lineare del lavoro scientifico, mettendo in discussione la rappresentazione idealizzata della ricerca come sequenza ordinata di fasi. La genesi del libro è presentata come un processo analogo a quello della creazione grafica: uno spazio di sperimentazione, deviazione e scoperta, in cui l'atto stesso di scrivere diventa strumento di riflessione e ripensamento.

Questa impostazione si radica in una concezione della sociologia come pratica scientifica, più che come applicazione di un metodo astratto: le autrici sottolineano come ciò che conta non sia il "metodo scientifico" in senso normativo, ma la capacità di produrre conoscenza teoricamente e pragmaticamente significativa a partire dall'analisi di un campo specifico. In questo quadro, la riflessività diventa il filo conduttore dell'intero volume.

La riflessività proposta è innanzitutto di matrice bourdieusiana: un esercizio critico che implica la presa di coscienza dei condizionamenti derivanti dalla posizione sociale del ricercatore, dalla sua traiettoria accademica e dalla sua formazione (2024). Tuttavia, le autrici ampliano questa prospettiva integrandola con contributi dell'epi-

stemologia femminista, attenti alle relazioni di potere che attraversano la situazione di ricerca e alla necessità di produrre conoscenza *con* e non *su* i soggetti sociali.

In questo senso, la riflessività non è intesa come semplice introspezione, ma come pratica relazionale e politica. Richiamando le riflessioni di Karen Lumsden (2019), Grüning e Scavarda sottolineano l'importanza di concentrarsi su ciò che è disordinato, scomodo, non familiare, includendo nella scrittura anche i fallimenti e le incertezze della ricerca. La riflessività diventa così una sensibilità estesa ai contesti che danno forma alla conoscenza e alle relazioni di potere con partecipanti ed è in questo quadro che il fumetto emerge come medium intrinsecamente riflessivo. La sua natura discontinua, polifonica e intertestuale lo rende particolarmente adatto a mostrare la realtà come socialmente costruita e la scrittura come messa in forma del mondo. Il fumetto incarna un modello "ideal-tipico" di testo aperto, resistente all'olismo teorico e capace di stimolare il confronto tra prospettive interpretative differenti. In quanto strumento di ricerca partecipativa, esso favorisce la produzione di intersoggettività e apre spazi di dialogo che possono estendersi oltre l'ambito accademico, contribuendo alla costruzione di una sociologia pubblica.

Concentrandosi sull'uso del fumetto nella ricerca partecipativa e sulla riflessività, *Sociologia del fumetto* offre un contributo originale e rilevante alla sociologia contemporanea. Il valore del volume risiede non solo nella sistematizzazione di pratiche emergenti, ma nella capacità di inserirle in un quadro teorico coerente, che interroga i presupposti epistemologici della disciplina.

Pur richiedendo al lettore una certa familiarità con il dibattito sociologico, il libro apre piste di ricerca feconde e invita a ripensare il rapporto tra metodo, linguaggio e produzione della conoscenza. In questo senso, il fumetto non è semplicemente legittimato come oggetto o strumento, ma proposto come luogo privilegiato di sperimentazione epistemologica, capace di mettere alla prova una sociologia più riflessiva, emancipatoria e pubblica.

Luisa Stagi

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Bourdieu, P. (2024). *Sulla Riflessività*, Milano: Meltemi.
- Burawoy, M. (2005). *For Public Sociology*. *American Sociological Review*, 70(1), 4–28.
- Dal Lago, A., Giordano, S. (2006). *Mercanti d'aura. Logiche dell'arte contemporanea*. Bologna: Il Mulino
- Freire, P. (1970). *Pedagogia degli oppressi*. Milano: Mondadori.
- Garfinkel H. (1967). *Studies in Ethnometodology*. Hoboken: Prentice Hall.
- Goffman E. (2015), *L'ordine dell'interazione*. Roma: Armando.
- Jay, M. (2002). That visual turn: The advent of visual culture. *Journal of Visual Culture*, 1(1), 87–92.
- Lumsden K. (2019), *Reflexivity. Theory, Method, and Practice*, Routledge, Lond – New York.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale* (A. L. Carbone, F. Mazzara & V. Cammarata, Trans.; M. Cometa, Ed.). Palermo: duepunti.
- Pink, S. (2009). *Doing Sensory Ethnography*. London: SAGE.