

Da sempre la visualizzazione è parte centrale della divulgazione e della comunicazione, scientifica e non solo: grafiche, illustrazioni, foto, possono semplificare un discorso o semplicemente rendere più agevole la lettura di testi complessi.

Anche il fumetto ha fatto la sua parte a livello divulgativo nella manualistica e nella comunicazione, spesso riservandosi, per motivi di utilità, un ruolo didattico e didascalico: gli autori e i curatori del progetto ERCcOMICS hanno un piano di più larghe vedute.

ERCCOMICS è un portale di webcomics finanziato dai fondi dell'unione europea che si occupa di divulgare ricerche scientifiche con il linguaggio del fumetto, ma con una peculiarità: il fumetto non è una trasposizione in vignette della ricerca ma piuttosto il contenitore di una o più storie ispirate dalla ricerca stessa, o da aspetti che senza questo supporto visivo e narrativo sarebbe meno facile cogliere appieno.

Abbiamo conversato con quasi tutti gli autori e i curatori di questo portale, per capire come il progetto è strutturato e dove vuole arrivare.



Massimo Colella e Fiammetta Ghedini sono i curatori del portale. Assieme sono anche autori di uno dei webcomics (*Max Order*), con Fiammetta ai disegni: ci raccontate come nasce il progetto e qual è il suo scopo?

Fiammetta: All'epoca della nascita del progetto collaboravo come ricercatrice con il Sony Computer Science Laboratory, collaborazione che dura tuttora. Io e Massimo, con la sua agenzia La Bande Destinée, abbiamo pensato ad un primo progetto di comunicazione scientifica per parlare a fumetti dello sviluppo delle intelligenze artificiali. Quel primo progetto è andato molto bene e abbiamo deciso di crearne altri e di unirli in un contenitore, che è diventato poi ERCcOMICS.

Il primo fumetto in assoluto, nato da quelle prime esperienze e sviluppando il tema delle intelligenze artificiali, è stato *Max Order*. L'uscita sul portale è a puntate, come gli altri fumetti. Questo webcomic è curato e disegnato da me e Massimo, mentre per i progetti successivi ci siamo appoggiati ad altri autori.

Massimo: un anno e mezzo fa abbiamo partecipato al bando dell'European Research Council per ottenere i fondi per portare avanti questa piattaforma web di comics a carattere scientifico, con pubblicazioni mensili: ci siamo appoggiati all'università Pierre e Marie Curie di Parigi, perché per poter concorrere ai bandi europei serve necessariamente l'appoggio di un'università.



Max Order

Come avete selezionato le ricerche e i successivi webcomic, quando è partito il progetto?

Fiammetta: io e Massimo abbiamo fatto una prima scrematura tra le ricerche, selezionando quelle che avessero uno specifico potenziale narrativo, perché l'aspetto narrativo è la peculiarità in più che il fumetto può portare, oltre alla visualizzazione. Lo scopo di ERCCOMICS non è creare fumetti "di servizio" ma vere e proprie narrazioni parallele alle ricerche.

Massimo: Abbiamo selezionato tra i progetti presenti in E.R.C., confrontandoci anche con le loro proposte basate su precisi criteri che siamo vincolati a seguire: il ventaglio degli studi al quale ci avviciniamo deve essere il più ampio possibile (scienze umane, fisica, biologia etc) e così la nazionalità (e anche il genere) dei ricercatori e degli autori. Per il primo anno di vita ERCCOMICS, abbiamo preparato una shortlist tra i progetti finanziati negli ultimi 5 anni, mentre dal secondo anno abbiamo aperto noi un bando per chiedere ai ricercatori di mandare i loro progetti.

Hanno risposto in molti con entusiasmo.

Sono arrivate proposte anche dall'Italia e molte dal sud dell'Europa. Il nostro sogno sarebbe ricevere progetti, e contattare fumettisti, anche da quei paesi che non hanno un grande rapporto col linguaggio del fumetto.

È uno dei motivi per cui abbiamo aperto anche una call per disegnatori, sperando di trovare qualche talento da paesi nuovi, Bulgaria, Grecia... dovunque.

Fiammetta: tengo a dire che una delle particolarità di questo progetto è che rispetto ai soliti finanziamenti, i fondi sono dati ai singoli ricercatori, lasciati liberi di utilizzare lo strumento del fumetto per esplorare o visualizzare gli aspetti di cui hanno bisogno, all'interno della loro ricerca.

Massimo: il fumetto permette di rendere concrete e visive le idee che la ricerca contiene: per quanto riguarda Beauty, fumetto di Francesca Protopapa e Eleonora Antonioni, la professoressa Giselinde Kuipers, sociologa dell'università di Amsterdam, ha potuto provare a visualizzare l'evoluzione del concetto di bellezza nei prossimi anni, basandosi sui dati da lei raccolti negli anni precedenti. I nostri fumetti non sono reportage, e nemmeno pubblicazioni scientifiche, ma

comunque fiction. Questo ci dà libertà creativa nell'immaginare una storia basata su elementi di analisi.

Come procede poi il lavoro tra ricercatore e fumettista? Il ricercatore si deve occupare in qualche modo della scrittura?

Massimo: Il ricercatore può partecipare, se ne ha voglia, ma non è necessario.

Io e Fiammetta siamo gli intermediari tra il ricercatore e l'autore. Nel caso del fumetto di Thomas Gosselin (... *and the Invisible*) e di quello Giacomo Nanni (*Tree Climbers*), i fumettisti sono autori completi. *Max Order* nasce da me e Fiammetta, *Beauty* è disegnato da Francesca e Eleonora ma scritto da me. La regola non è fissa, a parte un editing mio e di Fiammetta che c'è in ogni caso. Il ricercatore, volendo, potrebbe anche lavorare sulla sceneggiatura.

Fiammetta: il ricercatore non deve nemmeno avere una storia, quanto piuttosto spiegare la sua ricerca. E naturalmente deve approvare il fumetto finito. Finora è andato sempre tutto bene.

Ci incontriamo prima su Skype, e quando possibile fisicamente. Il lavoro viene mandato al ricercatore più volte, dalla fase del soggetto alla versione definitiva. È un lavoro d'equipe.



Tree Climbers

Come scegliete i disegnatori?

Fiammetta: per ora abbiamo selezionato e proposto noi i disegnatori, andando a cercare quelli che avessero lo stile giusto a seconda del progetto, e anche una fondamentale buona capacità di lettura e di comprensione delle ricerche stesse.

Vedo che nei vari fumetti avete utilizzato alcuni effetti di animazione e interazione classici dei webcomics.

Massimo: Sì, abbiamo collaborato con Lorenzo Ghetti (autore di *To Be Continued*) e Carlo Trimarchi, web designer e developer. La voglia di sperimentare è anche in quel senso, lavorando sulla navigazione. Nel caso di *Tree Climbers* di Giacomo Nanni, l'animazione con i vari livelli dello sfondo rende bene l'idea di trovarsi in una foresta.

Fiammetta: Carlo e Lorenzo non si occupano solo della parte tecnica, il loro è anche un ruolo creativo. Possono proporre soluzioni oltre che lavorare su quelle che possono interessare noi o i ricercatori.

Abbiamo chiesto a Lorenzo e Carlo di raccontarci la loro esperienza:

Lorenzo: gli autori e i ricercatori ci portano le loro proposte, il nostro compito è quello di stabilire la fattibilità e a volte consigliare o studiare da zero dei cambiamenti.

Una cosa importante è sicuramente l'attenzione all'economia del progetto, dobbiamo proporre soluzioni che siano equilibrate tra il costo dell'operazione stessa, in termini di tempi di lavoro, e la qualità e originalità della resa. Finora abbiamo lavorato bene, in questo senso.

Avevo già lavorato nella comunicazione usando immagini, per un'agenzia di banca mi sono occupato delle visualizzazioni durante i seminari, principalmente preparando illustrazioni ed infografiche.

Effettivamente questo è il mio primo progetto di comunicazione a fumetti.

Carlo: lo mi occupo di tutta la programmazione del sito e in particolare dell'animazione (gif escluse) e delle interazioni dei vari webcomics, cose di cui avevo già fatto esperienza su *To Be Continued*.

Nel caso di *Max Order*, che al momento è il fumetto con la struttura più regolare, è bastato realizzare l'idea che Massimo e Fiammetta avevano già ben chiara dall'inizio. Nel caso degli altri fumetti è servito più tempo per arrivare a una soluzione soddisfacente, soluzione che spesso va comunque rivista e riadattata da un episodio all'altro.



Qual è il circuito di diffusione della vostra piattaforma?

Massimo: per ora utilizziamo canali legati alla ricerca e soprattutto quelli dell'European Research Council. Abbiamo collegamenti con siti di fumetti e di divulgazione scientifica. Stiamo comunque ancora lavorando a come diffonderlo.

Il primo anno di uscite finisce a giugno, con dieci episodi per ogni webcomic (tranne *Max Order* che è più lungo) e quattro uscite al mese. Per ora la durata del progetto è di quattro anni, vedremo col tempo come potremo evolvere.

Ho visto che avete organizzato anche talk ed eventi esterni.

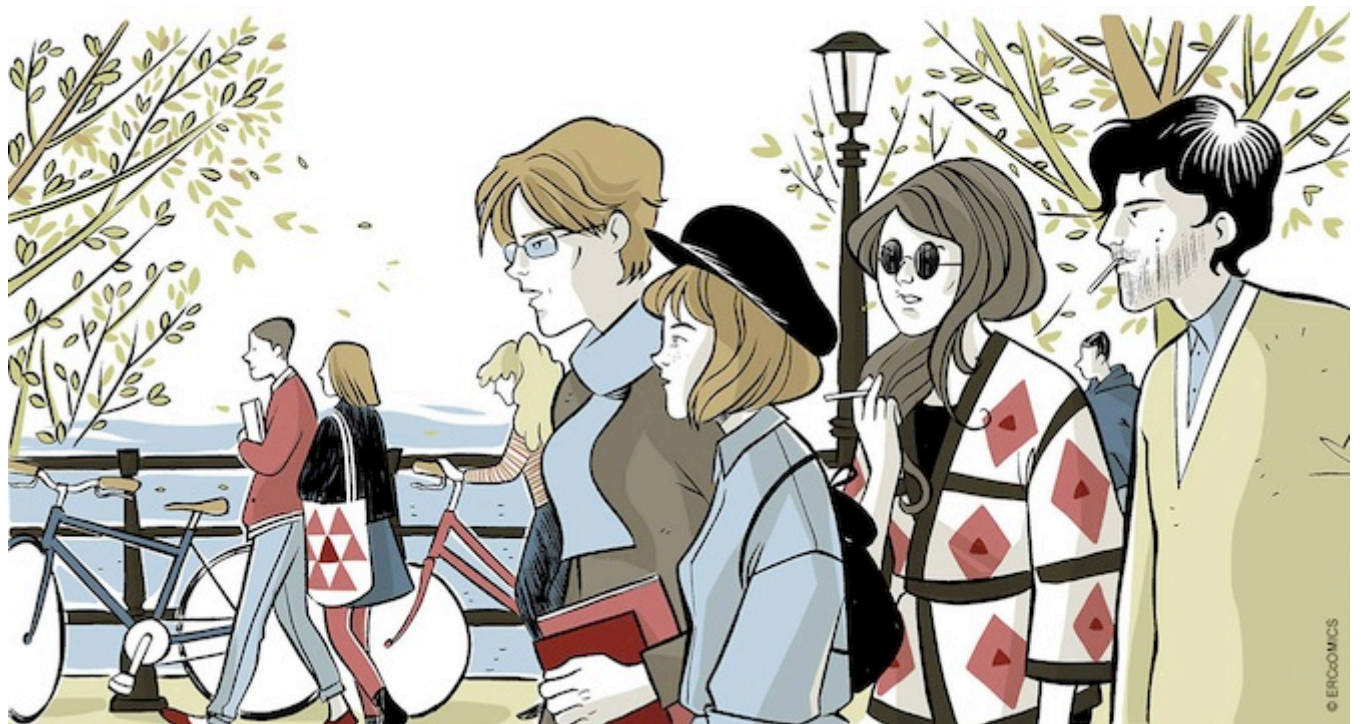
Fiammetta: Ne abbiamo già fatti 2, il primo a Parigi e il mese scorso una conferenza ad Amsterdam con disegni dal vivo. Abbiamo appena « inviato » un video a un TEDx Women a Bruxelles per fare da supporto al talk di una ricercatrice con la quale collaboriamo. L'idea è di accompagnare le conferenze con un supporto visivo creativo. Non si tratta, come già detto, di semplici visualizzazioni, ma di storie che possono anche fare da corollario alle ricerche.

Abbiamo altri eventi in progetto, tra cui il tornare a Bruxelles per i festeggiamenti dei 10 anni di E.R.C., nell'aprile 2017.

Fiammetta, tu hai lavorato anche come disegnatrice, su *Max Order*.

Fiammetta: sì, la parte più difficile ma anche centrale nel progetto è questa tensione tra il non essere troppo didascalici e allo stesso tempo non cadere nella narrazione pura.

Francesca Protopapa e Eleonora Antonioni hanno partecipato al webcomic *Beauty*, basato su una ricerca della facoltà di sociologia sull'evoluzione del concetto di bellezza. Francesca è illustratrice e lavora come grafica in un'agenzia francese di rappresentanza di moda, mentre Eleonora, illustratrice e fumettista, è stata scelta per il suo stile che si associava al tema trattato.



Beauty

Vediamo nella pratica come hanno interagito con i ricercatori e con i curatori.

Francesca: hanno contattato me e separatamente Eleonora senza sapere che siamo amiche! Questo ovviamente ha facilitato il lavoro.

La nostra storia si svolge appunto seguendo due fili, il primo parla di un gruppo di fashionists, mentre il secondo racconta di un gruppo di studenti che si oppongono all'imposizione di determinati standard di bellezza.

I nostri stili sono associabili, anche se io ho dovuto smorzare molto le mie bande di colore superpop, per avvicinarmi ai toni più soft di Eleonora.

Nel nostro caso è Massimo a farci avere la sceneggiatura: penso che l'utilizzo del fumetto sia molto utile nel caso di studio di questo genere, i cui risultati sono teorici e più astratti che in altre scienze. La nostra professoressa ha analizzato ad esempio la percentuale di foto nelle riviste di moda in cui le modelle sorridono per vedere come la quantità cambiava nel tempo, a favore di altri tipi di atteggiamenti, nel tentativo di stabilire anche trend futuri.

La visualizzazione di queste ricerche è un supporto utile.

Eleonora: La sociologia è un campo di studi che si presta al rischio del depistaggio nella trasposizione. Bisogna essere attenti e in grado di leggere bene le conclusioni della ricerca, ma anche lasciare elementi di fiction. Io ad esempio ho ritratto la nostra professoressa nel fumetto! L'aspetto narrativo è importante e Massimo ci ha dato anche riferimenti cinematografici (mi ricordo ad esempio il consiglio di vedere *La Chinoise* di Jean – Luc Godard).

Le references però devono essere precise e puntuali.

Ora mi sto occupando di un fumetto divulgativo di storia delle religioni (che uscirà con Sinnos Editrice): si tratta di parlare ai ragazzi di tutte quelle religioni presenti in Italia che non siano quella cristiana di confessione cattolica. In questo senso, la resa deve essere ancora più didascalica, rispetto a *Beauty*.



Invisible

Tommy Gosseling ha lavorato al webcomic ...*And The Invisible*, sulla ricerca del prof. Ulf Leonhardt, sullo studio teorico dell'invisibilità.

Thomas: ho incontrato Ulf Leonhardt alcune volte, mi ha spiegato la sua ricerca e anche dato alcune idee visive, io poi l'ho scritta e disegnata.

L'idea di avvicinarsi al tema dell'invisibilità in modi differenti è parte della sua sinossi scientifica. Ma la mia storia non è altrettanto accurata scientificamente e si basa molto sul nonsense.

Ho cercato di amalgamare il tutto per rendere più divertenti i metodi scientifici olistici. L'argomento è molto ricco e sapevo che non mi sarei potuto occupare di tutto, così ho scelto di raccontare che ci sono diversi modi per interessarsi alla questione.

Chi è interessato può poi cercare informazioni ulteriori sul Web, ma il punto di partenza è stato quello di aprire particolari porte e finestre.

Non si può davvero disegnare l'invisibilità, ma si può disegnare quello che le sta attorno, che la renda plausibile e divertente. È la prima volta che mi occupo di divulgazione scientifica, e ho preferito un approccio letterario ad uno troppo didascalico.

È anche la prima volta che disegno un fumetto per il web, con lo scorrimento e le animazioni a cui pensare, anche se tutti quei "trucchi" sono programmati da altre persone. Questa è stata la vera e propria sfida per me, perché io di solito lavoro in un modo più tradizionale.