

## ERCcOMICS, fumetti digitali e scienza

Posted on 21 ottobre 2016 by dailyballoon

Ragazzuoli, salve a tutti e bentornati. È il terzo venerdì del mese e questo significa... webcomic. Solo che questo giro facciamo le cose in grande e non parliamo di un titolo singolo, ma di un intero progetto. Quindi preparatevi, oggi si parla di *ERCcOMICS*.



Partiamo dalle basi. ERC sta per European Research Council, un organo europeo che finanzia progetti scientifici di varia natura. Se avete una vaga idea di come (non) funziona il mondo della ricerca scientifica e il termine “grant” vi è familiare avete di certo capito di cosa si sta parlando. *ERCcOMICS* è un progetto che mette assieme 16 scienziati e altrettanti fumettisti per realizzare dei webcomics (sempre 16) su alcuni dei progetti finanziati con fondi ERC.

Cosa possiamo quindi aspettarci da questa piattaforma (trovate tutto quello di cui parlo a [questo indirizzo](#))? Bè, di certo un progetto di divulgazione scientifica che, in vari modi, vi spieghi alcune cose che altrimenti non vi arriverebbero mai. La divulgazione è al giorno d’oggi un nodo cruciale del progresso scientifico e tecnologico la cui importanza, al contempo, è sistematicamente sottostimata.



© La Bande Destinée for ERCcOMICS

# I WANT YOU FOR ERCCOMICS

For more information visit our website : [erccomics.com](http://erccomics.com)  
or write to [info@erccomics.com](mailto:info@erccomics.com)



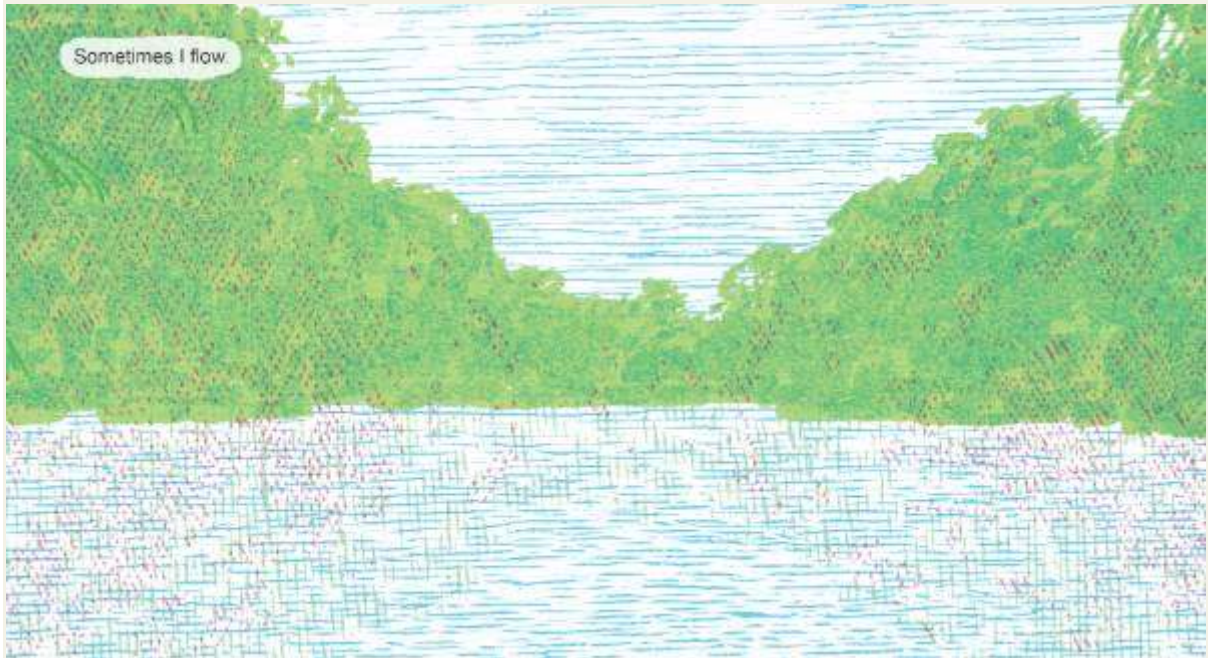
Poi c'è la questione del linguaggio fumetto e di come questo si presti a tale fine. Ne avevamo già parlato un po' quando dissi la mia su *Cosmicomic* e, in maniera meno eclatante, quando uscì la recensione di *Unflattening*.



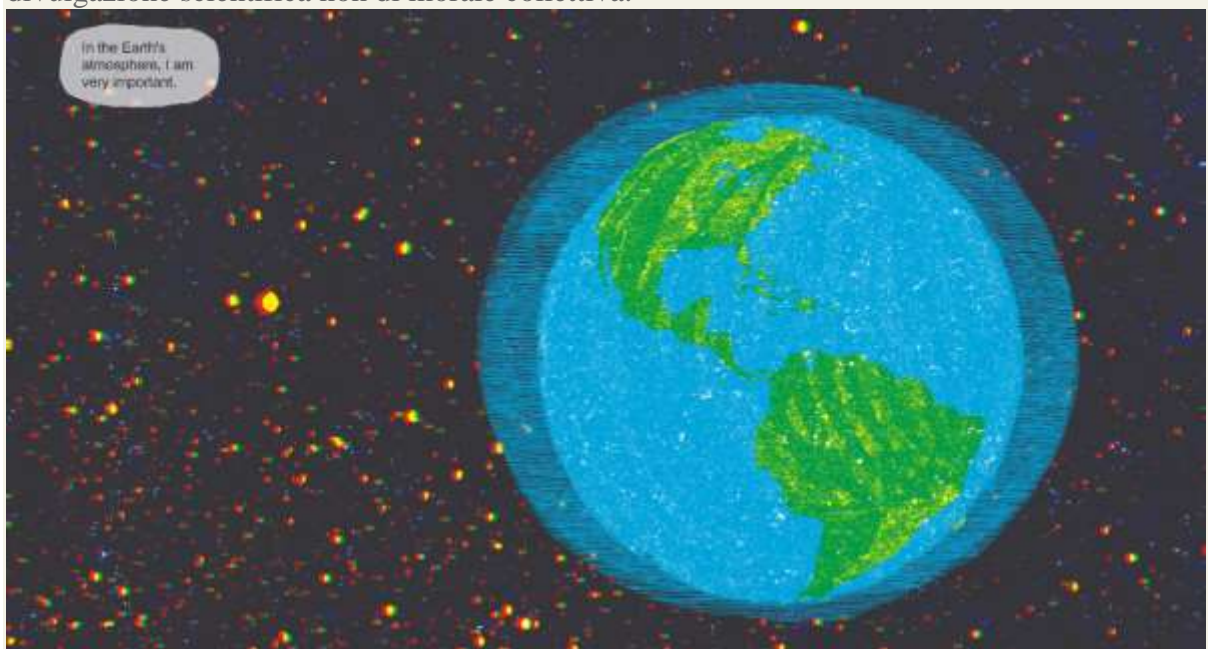
Il progetto *ERCcOMICS* prende una direzione diversa da entrambi i titoli citati. Se il primo infatti si poneva come una biografia multipla degli scienziati che fecero la cosmologia e il secondo era invece un vero e proprio saggio disegnato, in cui testi e figure fungevano a turno da corpo ed esempio dell'argomentazione, i quattro titoli di cui parliamo ora prendono strade

differenti sia nella forma che nelle premesse. Vediamoli uno per uno, seguendo l'ordine in cui li ho letti perché mi vien comodo così.

### TREE CLIMBERS



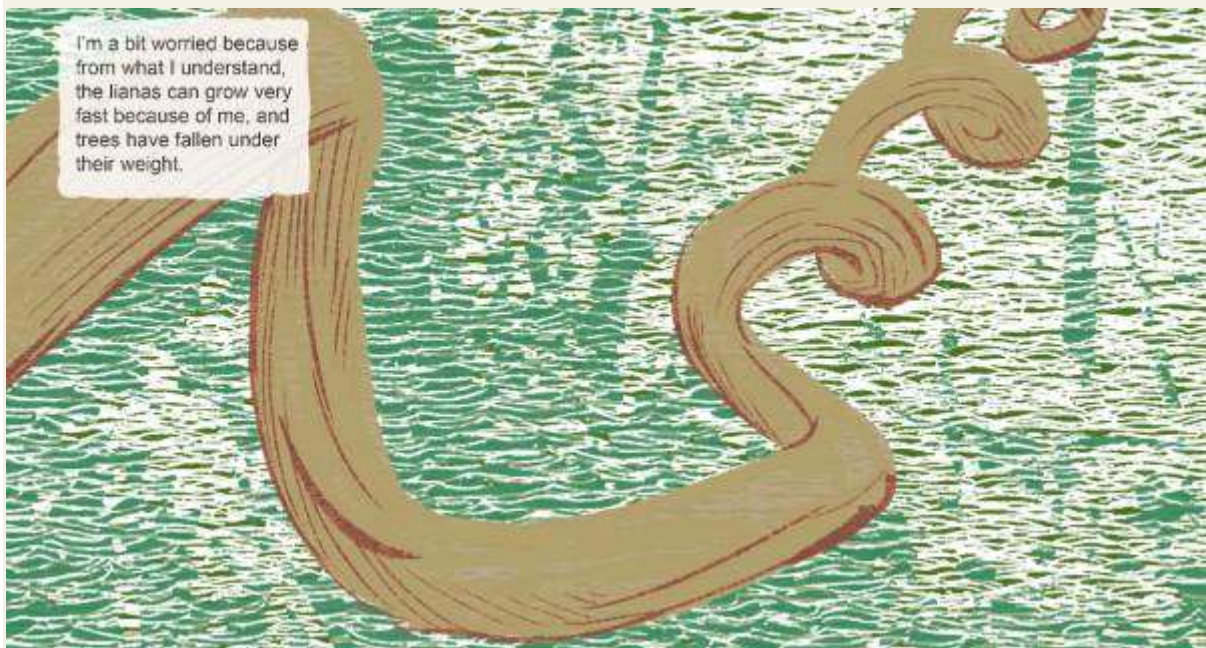
*Tree climbers*, del quale per ora sono usciti solo due episodi, è scritto da Hans Verbeeck e disegnato da Giacomo Nanni (unico dei disegnatori coinvolti che conoscevo anche prima di capitare in queste lande digitali). Si parla, manco a dirlo, di alberi. E di atmosfera. E di ecosistema. Ma mica nei soliti termini di “stiamo uccidendo il pianeta”, è un progetto di divulgazione scientifica non di morale collettiva.



Il fermo immagine non rende perché uccide l'effetto 2.5D, fatevi un giro e guardate le cose in movimento che ne vale la pena.

Narrativamente in questi primi due episodi vediamo personificate, con la propria personalità e il proprio carattere, presenze costanti che popolano la nostra atmosfera: anidride carbonica e acqua. E sono proprio queste presenze, spesso anche sfondando la quarta parete e parlando direttamente al lettore, a raccontarci il loro ruolo nell'equilibrio delle cose.

Per quanto non si dicano, almeno per ora, cose che chiunque con un minimo di coscienza ambientale sappia, già sentire l'acqua preoccuparsi quando piove troppo perché sa che la gente è scontenta, o sentirsi in colpa perché è responsabile della vita di piante parassite che poi fanno morire gli alberi "veri"... Tutto questo è davvero divertente. Il fumetto, in questo senso, funziona alla grande.



Tecnicamente poi si usano un sacco di trick da fumetto digitale 2.0, con cambi vignetta aggressivi, effetti 2.5D, lievi e gustose animazioni.

*BEAUTY*



Il secondo titolo è *Beauty*, di Giseline Kuipers, Francesca Protopapa ed Eleonora Antonioni, una riflessione sociologica sulla bellezza esteriore e di come questa, al di là della sfera sessuale, influenzi le nostre decisioni e in generale il nostro giudizio.

Siamo solo ai primi episodi, ma per ora non sono particolarmente entusiasta. La riflessione è di certo interessante, ma è dal punto di vista strutturale che *Beauty* funziona a metà. Un po' perché, nonostante il tema (e magari questa cosa è pensata e voluta) da vedere non è bello per niente. Ha questo disegno molto pop art, effetti visivi ridotti all'osso e, soprattutto, è eccessivamente didascalico. L'intero primo episodio, per esempio, non è che una lezione universitaria durante la quale la professoressa di turno parla di bellezza e sociologia. Viene da chiedersi cosa abbia aggiunto il linguaggio fumetto alla struttura dell'argomentazione.

INDEED, AS MANY STUDIES IN ECONOMY, PSYCHOLOGY AND SOCIOLOGY HAVE SHOWN, PEOPLE CONSIDERED ATTRACTIVE ARE SIGNIFICANTLY MORE SUCCESSFUL SOCIALLY AND ECONOMICALLY THAN PEOPLE WITH AVERAGE OR UNATTRACTIVE LOOKS.



Ma siamo ancora all'inizio. È sicuramente ancora presto per lanciarsi in giudizi definitivi e, in ogni caso, il tema è sfacciatamente interessante.

... *AND THE INVISIBLE*

Con ... *and the invisible* si cambia tono. Nei due episodi di Ulf Leonhardt e Thomas Gosselin si parla di invisibilità, come, dove, perché. E l'argomento è furbescamente inserito in un contesto narrativo che alletta il lettore con stramberie (come le assurde stanze del laboratorio di ricerca in cui si persegue in diversi modi l'invisibilità) che diluiscono il lato più didascalico/scientifico evitando di scendere in eccessiva pesantezza.



Anche tecnicamente ... *and the invisible* risulta intrigante, con animazioni più o meno elaborate e addirittura delle sequenze interattive in cui il lettore deve inserire dei dati per far proseguire la storia. Molto molto cool, e quell'estetica un po' underground patina tutto con una deliziosa aria di cazzeggio serio che ci sta.



MAX ORDER



E concludiamo con *Max Order*, l'ultimo dei titoli attualmente in corso ma il primo ad esser cominciato, ormai al settimo episodio. Per quanto mi riguarda il lavoro di François Pachet e



Fiammetta Ghedini è, sotto molti punti di vista, il migliore del progetto *ERCcOMICS*, almeno per ora.

Si inizia seguendo le vicende di Max, giovane artista in cerca della propria strada in una Parigi dei giorni nostri. A parte qualche strana didascalia con statistiche sul successo dei libri (tipo il tot per cento dei bestsellers ha protagonista un bambino, il tot per cento un adulto maschio e così via) tutto normale. Forma intrigante, si scorre tra le vignette cliccando con mouse o tastiera, ci sono animazioni e suoni. Ma non suoni suoni, proprio una colonna sonora. Che almeno all'inizio è l'inno alla gioia. Figo, ma apparentemente tutto normale, una storia e basta.



Poi cominciano a succedere cose. Si esce dal fumetto vero e proprio e, in uno slancio metanarrativo, osserviamo i creatori del progetto dibattere su che strada prendere. E lì, tra indizi e rivelazioni più o meno evidenti, si scopre che *Max Order* è tutto fuorché una storia normale. Perché è stata costruita, nei contenuti e nella forma, con una *flow machine* (che immagino si potrebbe tradurre come macchina a flusso?): praticamente un computer che, dati degli input, mima il talento artistico e produce un lavoro *creativo*, normalmente prerogativa della mente umana.



La macchina impara, affina le sue capacità, inizia copiando e poco alla volta prende autonomia. Proprio come la piccola Max. E quindi si riflette su cosa sia lo stile, cosa sia il plagio, cosa renda riconoscibile il talento... Ma lo si fa su tantissimi livelli, sia nella narrazione che nella sua costruzione.

Ecco quando ho cominciato ad intuire questa cosa (che è detta solo implicitamente nella storia, di per sé è invisibile, sta al di fuori della narrazione) sono uscito di testa. Lasciando da parte visioni apocalittiche sui robot che conquistano il mondo, che battono gli umani a scacchi e ora anche a go e che, apparentemente, adesso dipingono pure... Lasciando tutto questo da parte, è comunque una roba fuori di cervello. Leggete e fatemi sapere cosa ne pensate, perché io sono a un livello di incredulità ed entusiasmo che non vi posso trasmettere a parole (magari in un video in cui mi agito come un pazzo...).



E con questo è tutto, per ora, su *ERCcOMICS*. È un progetto molto interessante, per il linguaggio perché percorre strade nuove e sperimenta sulla divulgazione, ma anche per i contenuti perché si scoprono cose allucinanti. Tipo le flow machines. Al momento i fumetti di

cui abbiamo parlato sono solo in inglese, ma una bandierina italiana con scritto “coming soon” dovrebbe far ben sperare anche i non anglofoni. Date un occhio al sito [www.erccomics.com](http://www.erccomics.com) e fatemi sapere che ne pensate. Dai fumetti digitali per questo mese è tutto, ci vediamo il prossimo terzo venerdì del mese.