

[Stampa questa pagina](#)

RUBRICA - Scienza e beni culturali

ERCcOMICS: i webcomic per raccontare la ricerca

di [Alessia Colaiani](#)

Quante volte vi sarà capitato di leggere sui giornali di una importante ricerca scientifica e di non riuscire ad afferrarne immediatamente il contenuto. O, ancora, di non capire il perché venga svolta, il suo scopo, le sue ripercussioni sulla società. Un disegno, però, può essere più chiaro e immediato di mille parole. Sono proprio queste le basi di **ERCcOMICS**, un progetto dell'**ERC-European Research Council** in cui la narrazione visiva - il visual storytelling - conferisce una nuova e intrigante veste alla comunicazione scientifica in Europa.



Abbiamo chiesto a [Fiammetta Ghedini](#) e [Massimo Colella](#), coordinatori editoriali di ERCcOMICS, di raccontarci questa avventura in sospeso tra arte e scienza.

Come è nato ERCcOMICS?

Massimo Colella: Facciamo un piccolo passo indietro. Io, con la mia agenzia di comunicazione specializzata in fumetti e animazione, La Bande Destinée, e Fiammetta avevamo già lavorato insieme per la Sony. A quei tempi lei era lì e si occupava di comunicazione della scienza.

Fiammetta Ghedini: La Sony non è solo un'azienda ma è anche un laboratorio di ricerca. In particolare, mi stavo dedicando a un progetto finanziato proprio dall'ERC (Consiglio Europeo della Ricerca).

MC: Da lì è nata l'idea di collaborare per altri progetti. In seguito è stato pubblicato il bando dell'ERC destinato alla comunicazione innovativa: vi abbiamo partecipato con La Bande Destinée, associandoci alla **Sorbonne Université** con la quale avevamo già avuto contatti, e siamo riusciti a vincere il concorso. L'avventura di ERCcOMICS è iniziata due anni e mezzo fa e terminerà nel 2020. Ora siamo a un po' più di metà percorso, abbiamo finito due stagioni di webcomic, stiamo lavorando alla terza - che sarà pronta a inizio settembre - e, infine, ci sarà l'ultima stagione l'anno prossimo.

Il progetto nasce, quindi, come esigenza del mondo della ricerca di trovare un nuovo canale di comunicazione?

FG: Dal punto di vista della commissione del Consiglio Europeo della Ricerca c'è stata una domanda. L'ERC sta finanziando progetti di ricerca molto specifici: sono legati a tutte le discipline, dalle scienze umane all'ingegneria, e vengono definiti "high risk" in quanto molto ambiziosi, tanto da essere prevista l'eventualità del mancato raggiungimento di risultati. Sono progetti visionari ed è la borsa di ricerca più prestigiosa che uno scienziato possa ricevere in Europa oggi. L'ERC, a questo punto, cercava un modo di comunicare questi studi per spiegare efficacemente come i soldi dei cittadini venissero spesi. Noi ci occupiamo di una forma di comunicazione molto diversa dalla solita divulgazione e questo si è adattato bene al loro punto di vista. Una comunicazione visionaria per progetti di ricerca visionari.

Artisti e scienziati hanno dovuto incontrarsi su un terreno comune e dialogare. Come è andata?

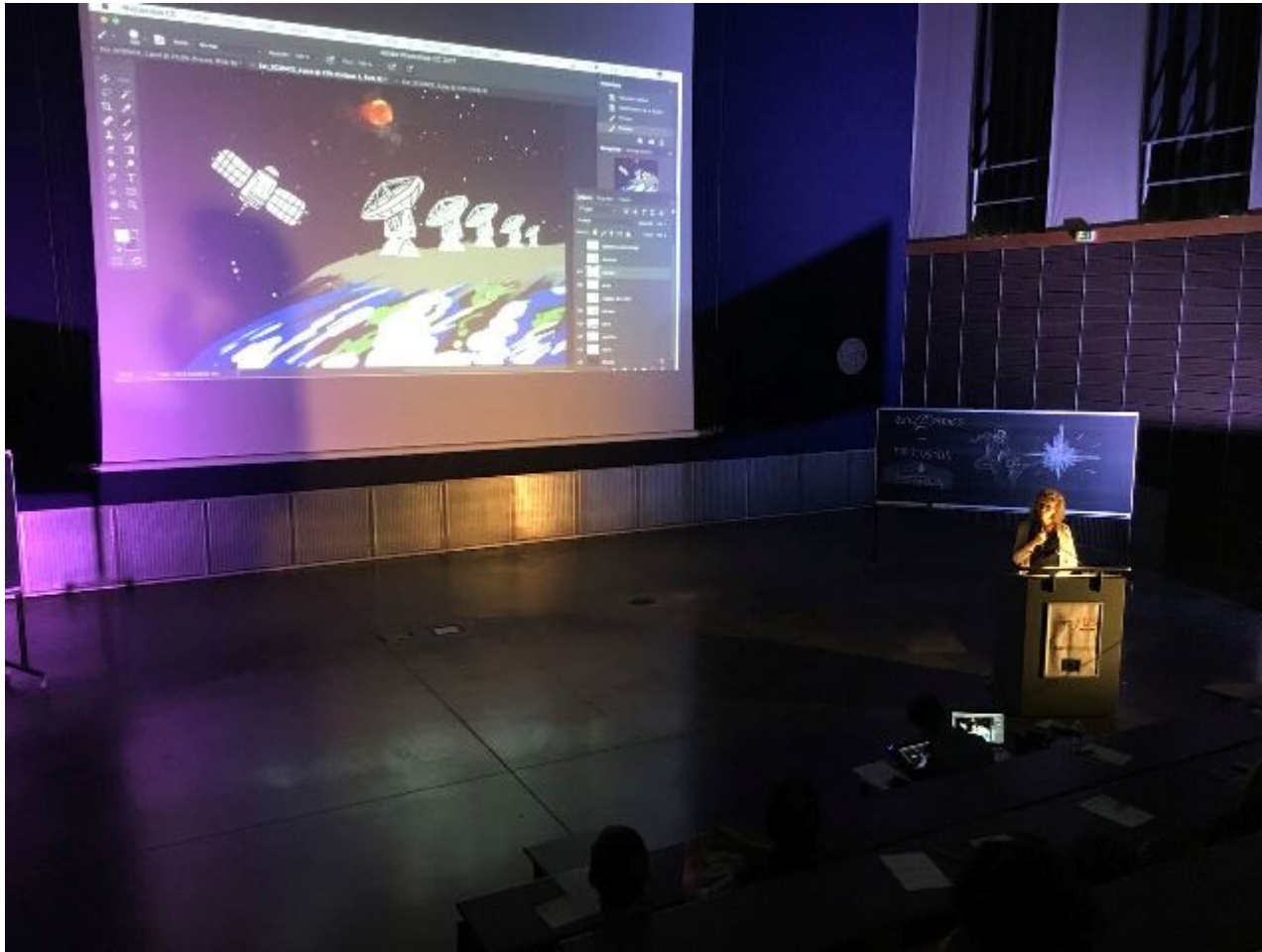
FG: Questo è stato ed è l'aspetto più interessante. Noi mettiamo in relazione lo scienziato e l'artista ed è spesso quest'ultimo a occuparsi dello script (la sceneggiatura) della storia. Attraverso l'incontro e il dialogo si crea una sinergia in cui l'artista trova ispirazione su soggetti che altrimenti non potrebbe conoscere e lo scienziato trova dei modi nuovi di descrivere la propria ricerca a un pubblico non esperto. Vi è poi il passaggio in cui la ricerca deve essere visualizzata e trasformata in una storia. Tutto questo genera collaborazioni in cui entrambi i protagonisti, alla fine del percorso, si sono arricchiti.

ERCCOMICS Interview: Mickael Tanter



MC: La collaborazione tra scienziati e artisti è il cuore del progetto: da entrambi i lati c'è lo sforzo di andare incontro all'altro. Gli scienziati, in questo modo, si allenano nello spiegare ciò che fanno in modo da renderlo comprensibile a un pubblico più ampio ma anche gli artisti si sforzano nel capire cosa c'è dietro un lavoro di ricerca. In uno dei webcomic realizzati, il ricercatore era particolarmente appassionato di fumetti e ha avuto modo di partecipare anche alla stesura dello storyboard (sequenza di immagini, schizzi, e didascalie che descrivono in successione i cambiamenti di scena e di azione principali nella progettazione del

fumetto), mettendo le mani in pasta. In generale, noi cerchiamo sempre di coinvolgere il più possibile gli studiosi, non solo sui contenuti ma anche per spunti narrativi da utilizzare e sfruttare a livello di storytelling. Spesso si è creato un bel rapporto tra artisti e scienziati e, su questa scia, abbiamo anche organizzato degli Illustrated talks, eventi in cui un ricercatore espone il proprio lavoro e, dal vivo oppure in video, il disegnatore illustra ciò che viene spiegato durante la conferenza.



Nei vostri **webcomic** avete trattato tantissime discipline: dall'ottica alla sociologia, passando per le neuroscienze, l'astronomia, la biologia e

l'intelligenza artificiale.

MC: Sì, abbiamo toccato tematiche completamente diverse. Il prossimo anno sarà pubblicato un fumetto sullo yoga ma anche altri sulle "scienze dure". Cerchiamo di trattare tematiche diverse e di lavorare con differenti gruppi di ricerca, provenienti da tutto il mondo. Per ogni webcomic è pubblicato un bando sia per i progetti di ricerca, sia per gli artisti. Questi ultimi sono per lo più italiani e francesi che, dobbiamo ammetterlo, sono l'eccellenza in questo ambito.

Nel 2020 ERCcOMICS terminerà la propria attività. Cosa succederà?

MC: Ci è stato chiesto di pubblicare i fumetti in formato cartaceo, raccogliarli in un libro. Questa sarà una delle possibilità per proseguire con il progetto.

FG: La necessità di comunicare la ricerca in ambito europeo c'è e ci sarà sempre e ci saremo sempre noi con il nostro modo di fare divulgazione. Come diceva Massimo, anche il fatto di pubblicare su cartaceo sarà una nuova forma di comunicazione, considerando che il nostro pubblico attuale è tutto sul web.

MC: Infatti questa esperienza ha aperto una riflessione sui mezzi da utilizzare per comunicare. Abbiamo provato tantissime strade diverse: eravamo partiti con creazioni specifiche per i PC, da leggere su monitor, ma andando avanti abbiamo capito che ci saremmo dovuti spingere più in là, pensando a una fruizione da mobile, su tablet e smartphone, perché oramai tutto passa da questi strumenti.

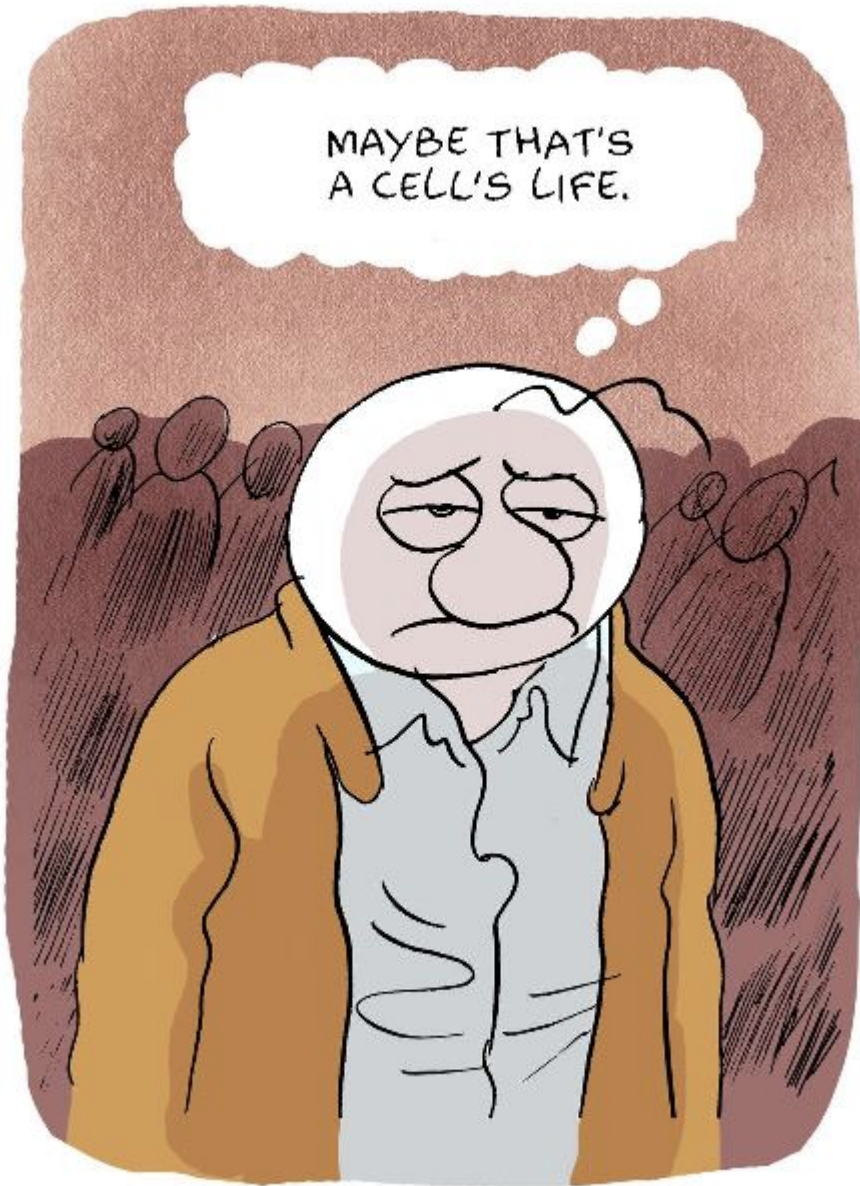


Immagine tratta da [A Cell's Life](#), disegnato e scritto per ERCcOMICS da Alessandro Tota e Fiamma Luzzati e basato sugli studi di Malin Parmar

La molteplicità nei media adoperati è una cifra che salta subito all'occhio nel sito di ERCcOMICS.

MC: Stiamo ragionando su come raggiungere più persone mediante differenti vettori. Questo condiziona anche il formato. Eravamo partiti dallo sviluppo di storie lunghe o anche molto lunghe, su una cinquantina di pagine, e adesso ci esprimiamo in spazi più brevi, da poter consultare seduti in una metropolitana, mentre si torna dal lavoro, o sulla panchina di un parco, in un momento di relax.

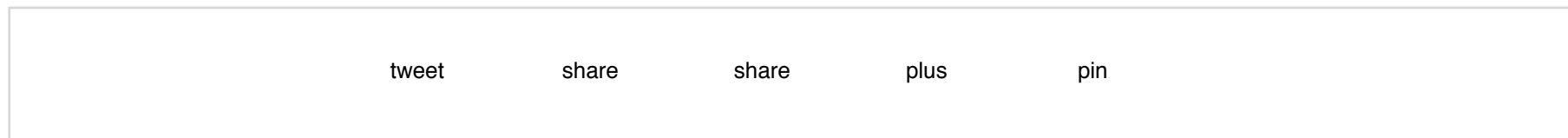
FG: Inoltre ogni webcomic presenta un tipo di interazione diversa. La sperimentazione non risiede solo nella tipologia di comunicazione, il fumetto, ma anche nel testare nuove modalità di fruizione sul web.

Qual è, secondo voi, il futuro dell'arte che comunica la scienza in Europa?

FG: Non ci dobbiamo considerare sempre indietro rispetto ad altre situazioni. Qui succedono cose molto interessanti. Abbiamo artisti/fumettisti di qualità e questo ci dona molte possibilità.

MC: L'ERC sta investendo molto nella comunicazione perché ha capito che poche persone conoscono il lavoro dei ricercatori da loro finanziati: ci sono studi che raggiungono risultati strabilianti e nessuno lo sa. Il Consiglio Europeo della Ricerca ha capito che il linguaggio dei ricercatori necessita di un lavoro di traduzione. Del resto abbiamo dei grandissimi talenti nel mondo del fumetto europeo, specialmente in Francia e in Italia, e il filone del fumetto scientifico sta vivendo un periodo favorevole. È una via che si sta percorrendo e che sicuramente crescerà.

Credits dell'immagine di copertina: La Bande Destinée per ERCcOMICS



Tag: [fumetti](#) [webcomic](#) [ERC](#) [scienza](#) [ricerca](#)



Alessia Colaianni

Giornalista pubblicista, si è laureata in Scienza e Tecnologia per la Diagnostica e Conservazione dei Beni Culturali e ha un dottorato in Geomorfologia e Dinamica Ambientale. Divulga in tutte le forme possibili e, quando può, insegna.