

AA.VV. (2021-2024). *Collana Comics&Science*. Feltrinelli Comics. www.comicsandscience.it

Comics&Science nasce nel 2012 come sezione della programmazione culturale del festival *Lucca Comics&Games*. Dal 2013 diventa una serie di pubblicazioni a fumetti e nel 2016, sotto la cura di Symmaceo Communications, si trasforma in una collana di CNR Edizioni, etichetta editoriale del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR).

L'obiettivo è promuovere il rapporto tra scienza e intrattenimento, nella convinzione che entrambi costituiscano momenti formativi importanti per la crescita dell'individuo e del cittadino.

Alla collana regolare, composta da due nuovi titoli all'anno, si affianca una collana Spin-off di albi speciali, nati in collaborazione con aziende, enti e istituti.



1. Raccontare la matematica con i fumetti: un'esperienza

La comunicazione della matematica è una delle esperienze più difficili per un comunicatore scientifico, sia perché verte su argomenti astratti e poco visibili, sia perché la matematica spesso cancella le tracce dei processi che hanno portato ai vari concetti e teorie elaborati nel corso dei secoli. Capire come si risolvono certe equazioni, o l'uso dei numeri complessi, o ancora le nozioni di base del

calcolo infinitesimale, può risultare difficile in assenza della comprensione di un quadro generale di riferimento e soprattutto di sfondi narrativi a questi argomenti che ci permettano di trovare con essi un aggancio anche emotivo.

Proprio partendo da queste riflessioni è nato *Comics&Science*, un progetto di comunicazione realizzato in collaborazione da CNR Edizioni e dallo studio editoriale Symmaceo, che dal 2012 utilizza il fumetto per veicolare idee e fatti della matematica e, più in generale, della cultura scientifica.

Nato come una serie di incontri all'interno della programmazione culturale di *Lucca Comics&Games*, il più importante festival europeo dedicato a ogni forma d'intrattenimento, *Comics&Science* ha iniziato da subito a ramificarsi in attività collaterali: editoriale (produzione di pubblicazioni a fumetti scritti e disegnati per l'occasione dai principali autori italiani: Leo Ortolani, Tuono Pettinato, Silver e poi tanti altri, come Claudia Flandoli, Giuseppe Palumbo, Sergio Ponchione, Zerocalcare, Silvia Ziche), *reading* e rappresentazioni dal vivo di adattamento delle produzioni a fumetti (una sul manoscritto perduto di Archimede e una su Vito Volterra), allestimento di mostre. Tra chi scrive vi sono i due curatori: un matematico accademico e uno di formazione, passato all'editoria dopo alcuni anni di lavoro in centri di ricerca pubblici e privati. È quindi naturale che all'inizio *Comics&Science* si concentri su matematica e scienze "dure", per poi altrettanto naturalmente differenziarsi a mano a mano che l'interesse riscontrato produce occasioni in altri ambiti di studio e di ricerca (chimica, biologia, paleontologia, storia).

2. Filosofia comunicativa e scopi

Lo scopo dichiarato del progetto è il coinvolgimento del maggior numero di lettori possibile, da quelli "puri" di fumetti a quelli in ambito più strettamente scientifico, storicamente molto attento al fumetto come lettura privilegiata (questo è ancor più vero nei paesi francofoni, dove notoriamente il fumetto, o *bande dessinée*, è una lettura universalmente diffusa e quasi del tutto al riparo dalla diffidenza culturale mai del tutto superata nel nostro paese).

Più formalmente le finalità "statutarie" del progetto, come riportate nelle comunicazioni ufficiali, sono le seguenti:

«*Comics&Science* ha come obiettivo la promozione del rapporto tra scienza e intrattenimento, nella convinzione che entrambi costituiscano momenti formativi importanti per la crescita dell'individuo e del cittadino. I "comics" del titolo rimandano a un linguaggio privilegiato, quello del fumetto, omaggiato anche dalle scelte di formato e confezione, reminiscenti a un tempo del classico e popolare "giornalino" italiano e del moderno *comic book* anglosassone».

3. Filosofia narrativa

Il denominatore comune delle pubblicazioni e di tutte le produzioni derivate di *Comics&Science* è la scelta consapevole del fumetto come linguaggio d'elezione per l'intrattenimento di qualità, evitando didascalismi e un approccio didattico, avvertito come più proprio della divulgazione in senso stretto. I fumetti di *Comics&Science* non *spiegano* i fatti o le nozioni della scienza, ma li utilizzano come "motori narrativi" per storie che si muovono su vari registri, stili grafico-narrativi e generi tra i più diversi: umorismo, fantascienza, fantasy, avventura, horror e così via. Storie che soprattutto divertano e attraggano il pubblico per quello che sono: fumetti interessanti e artisticamente validi.

In pratica e più semplicemente, l'obiettivo di *Comics&Science* è parlare di scienza – ad alto livello e non di rado su argomenti di punta della ricerca – con storie realizzate da autori di primo piano, a cui viene affiancato un preciso apparato redazionale, composto da articoli che approfondiscono i temi sullo sfondo delle storie, in un linguaggio non specialistico e con un'attenzione particolare al rigore e alla chiarezza espositiva.

4. Sviluppi e adattamenti

La scelta del fumetto come linguaggio di riferimento è stata fatta anche perché presenta il vantaggio di essere un dispositivo adattabile con pochi sforzi a formati diversi da quello originale. Un esempio tipico è la storia di 24 pagine *Archimede Infinito 2.0*, pubblicata su *Comics&Science* nel 2017, per i testi e i disegni di Giuseppe Palumbo (Palumbo, 2017). L'anno precedente lo stesso autore aveva realizzato la quasi omonima *Archimede Infinito* (Palumbo, 2016), pubblicata come chiaro omaggio alla rivista di matematica *Archimede*, sulle cui pagine inaugurava una rubrica di "fumetti matematici" che prosegue tuttora. La storia era un distillato estremamente sintetico – due sole pagine – della complessa e affascinante vicenda del *Palinsesto C*, l'unico documento esistente a riportare il testo originale del *Metodo dei teoremi meccanici*, opera fondamentale del genio di Siracusa creduta perduta per secoli, fino a divenire semi leggendaria. Il lavoro preliminare svolto in quelle due pagine aveva poi semplificato la stesura di una trama più lunga e articolata, senza contare un certo numero di importanti *character design* (gli studi preliminari di ambienti e personaggi della storia, come la Siracusa greca, Cicerone e ovviamente lo stesso Archimede). Quasi in contemporanea, i materiali esistenti e testi aggiuntivi redatti appositamente, hanno permesso di realizzare una semplice drammaturgia in quattro parti per uno spettacolo dal vivo rappresentabile da tre persone: l'autore che disegna in diretta sullo sfondo di musiche d'ambiente, alternato a una voce narrante commentata dalla proiezione di immagini tratte dal fumetto, con un monologo finale, dove uno "specialista" sviluppa e meglio spiega al pubblico il contenuto storico e matematico della rivoluzione rappresentata dal *Metodo*. Un formato facilmente adattabile alle esigenze dei luoghi e degli eventi – festival culturali, mostre di fumetto, aule universitarie, musei – presso i quali è stata rappresentata a tutt'oggi una quindicina di volte.

5. Spin-off

La filosofia comunicativa e narrativa di *Comics&Science* è sposata anche da progetti terzi, nati su richiesta di società, istituzioni e accademie interessate ad applicarla ai loro contenuti.

Nel 2018 le Edizioni della Normale della Scuola Normale Superiore pubblicano *Speciale Normale* (AA. VV., 2018), una pubblicazione prodotta da Symmaceo che ospita un fumetto di Leo Ortolani sulla storia dell'istituzione e articoli di approfondimento a contorno.

Nel 2020, in collaborazione con CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche, il marchio Feltrinelli Comics di Feltrinelli Editore pubblica *La funzione del mondo – Una storia di Vito Volterra* (Bilotta & Grillotti, 2020), un romanzo a fumetti scritto da Alessandro Bilotta e disegnato da Dario Grillotti. L'occasione sono gli 80 anni dalla scomparsa del grande matematico Vito Volterra, fondatore dello stesso CNR.

Nel 2023, sempre Feltrinelli Comics pubblica *La medusa immortale* (Frongia & Cajelli, 2023), un volume a fumetti dedicato alla vita e all'opera di Anton Dohrn, figura chiave nella storia della biologia marina e fondatore dell'attuale ente di ricerca SZN – Stazione Zoologica Anton Dohrn Napoli. L'occasione sono i 150 anni della fondazione della Stazione, che decide di dedicare tempo e risorse adeguate alla comunicazione al grande pubblico della propria storia e della propria attuale importanza, scegliendo tra i vari strumenti quello del fumetto in chiave *Comics&Science*.

6. Dall'intrattenimento al LABORatorio

I fumetti di *Comics&Science*, sebbene pensati in origine per i giovani frequentatori dei festival del fumetto come *Lucca Comics*, si sono rivelati adatti a una platea abbastanza eterogenea, in linea di principio "generalista", come quella dei tanti festival scientifici ed editoriali a cui il progetto contribuisce regolarmente con presentazioni e incontri con gli autori. Più recentemente, il progetto ha avuto l'occasione di rivolgersi a pubblici diversi e più specifici (bambini e ragazzi delle scuole primarie, secondarie inferiori e superiori),¹ il che ha portato a una riorganizzazione dei materiali già prodotti, con uno scopo duplice:

¹ La scuola primaria in Italia dura cinque anni e corrisponde alla scuola elementare nel Canton Ticino. La scuola secondaria di primo grado in Italia dura tre anni e corrisponde ai primi tre anni di scuola media nel Canton Ticino. La scuola secondaria di secondo grado in Italia dura cinque anni e corrisponde all'ultimo anno di scuola media e alla scuola media superiore o scuole professionali nel Canton Ticino.

da un lato rivolgersi agli insegnanti, suggerendo loro le potenzialità didattiche del fumetto; dall'altro, rivolgersi agli studenti, ai quali suggerire la possibilità di esprimersi col fumetto in maniera autonoma. Nasce da qui *Comics&Science LAB*, un format che prevede la partecipazione di uno o più autori di fumetti e di uno o più redattori di *Comics&Science*. L'approccio è informale e orientato all'intrattenimento, con ampio uso di aneddoti, esempi grafici e giochi a video. Ogni incontro prevede un primo momento dedicato al glossario del fumetto, per familiarizzare il pubblico a un linguaggio un po' più tecnico e non ovvio anche nei termini più semplici (quanti sanno che, nel contesto di una storia a fumetti, la pagina disegnata è la "tavola"?). Successivamente, si introducono argomenti di carattere matematico che si prestano particolarmente a essere presentati sotto forma di gioco, come per esempio il paradosso di Monty Hall o quello dei compleanni (il calcolo delle probabilità è notoriamente ricco di problemi formulabili in termini elementari e non tecnici), che in passato sono stati oggetto di brevi storie apparse sulla rivista *Archimede*. In seguito, si passa a mostrare come gli argomenti trattati, spesso astratti, possano essere raccontati/descritti/riformulati in narrazioni a fumetti. L'intero incontro è sempre accompagnato da immagini, *slide* e da un commento grafico dal vivo: un disegnatore sviluppa in tempo reale e davanti ai presenti il percorso logico dell'incontro, riportandone i concetti fondamentali a mano a mano che vengono esposti, con vignette, illustrazioni ed elementi di testo, come frasi, parole o intere nuvolette, nel contesto di brevi fumetti. Infine, si cerca di far passare il messaggio che il fumetto è uno strumento ideale per raccontare storie, anche su argomenti molto astratti, perché permette di visualizzare facilmente idee complesse in poco spazio e che, soprattutto, non è necessario saper "disegnare bene" per poterne realizzare uno. L'importante, come al solito, è aver ben chiaro cosa si vuole comunicare, a chi e perché, e saperlo rendere in modo efficace creando una narrazione coinvolgente. Da qui a costruire delle storie che funzionano il passo non è necessariamente breve, ma crediamo che sia un'esperienza da continuare, che potrebbe permettere a tante persone, attualmente poco motivate verso le scienze "dure", di avere un accesso "più amichevole" a certi contenuti astratti e fornire ai docenti uno strumento in più per coinvolgere i propri allievi.

Bibliografia

AA.VV. (2018). *Speciale normale. Gli anni di Pandora*. Edizioni della Normale.

Bilotta, A., & Grillotti, D. (2020). *La funzione del mondo. Una storia di Vito Volterra*. Feltrinelli Editore.

Frongia, F., & Cajelli, D. (2023). *La medusa immortale*. Feltrinelli Editore.

Palumbo, G. (2016). Archimede infinito. *Archimede*, 1, 38–41.

Palumbo, G. (2017). Archimede Infinito 2.0. *Comics&Science, The Archimedes Issue* (2), 9–30.

Roberto Natalini

Istituto per le applicazioni del Calcolo "Mauro Picone"
Consiglio nazionale delle ricerche, Italia
Direzione editoriale *Comics&Science*

Jacopo Peretti Cucchi

Redazione *Comics&Science*

Andrea Plazzi

Direzione editoriale *Comics&Science*
Symmaceo Communications