

# 2012-2019 Sette anni di Comics&Science

Roberto Natalini e Andrea Piazzi

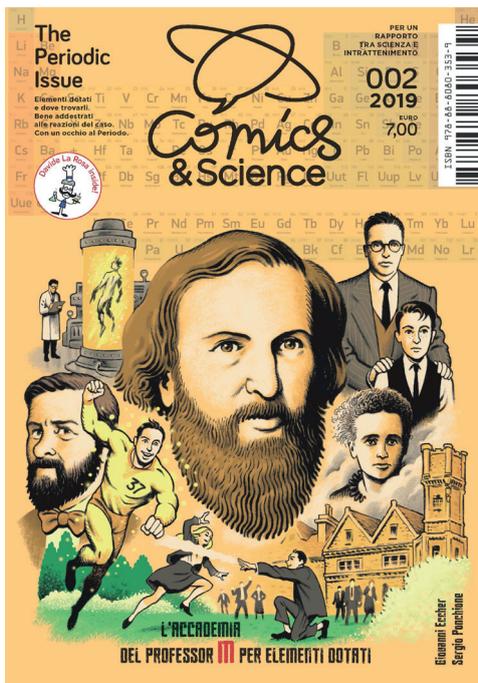
Forse l'inizio di *Comics&Science* è stato il 1° novembre 2012 alle ore 12, nella sala incontri del Palazzo Ducale di Lucca. L'incontro si intitolava "Di cosa parliamo quando parliamo di comics e scienza". Ma no, non è questo il vero inizio. Già un anno prima, sempre più o meno tra i portici di Palazzo Ducale, avevamo cominciato a ragionare su un'osservazione ancora più basilare: dove, se non a Lucca Comics & Games, avremmo trovato persone capaci di attenzione maniacale, capacità d'osservazione, gusto per la classificazione e la scoperta, passione, fantasia e improvvisazione?

Ma se proprio dobbiamo essere onesti, l'unica cosa vera che abbiamo fatto è stato di dare un nome (un po' scontato, ma efficace) a qualcosa che esisteva già. Partiamo da lontano: all'inizio, gli uomini si esprimevano con gesti e suoni inarticolati. Poi cominciarono a contare gli animali uccisi, o i giorni e le stagioni, tracciando dei segni o allineando dei sassolini (*khalix, calculus*). È forse da quel momento che la modellizzazione della realtà – un segno al posto di un oggetto reale – e l'arte grafica cominciarono il loro cammino comune. E le cose non sono cambiate troppo: quando abbiamo chiesto al fumettista Giuseppe Palumbo una storia su Archimede, lui ce lo ha mostrato intento a tracciare figure geometriche sulla sabbia della spiaggia di Siracusa. D'altra parte, come avrebbe detto Poincaré 2000 anni dopo, "la geometria è l'arte di ragionare bene su figure disegnate male". La scienza e i segni per raccontarla sono insieme da tanto tempo: un'idea antica e più attuale che mai.

Andrea è un matematico prestato al fumetto, a volte anche un personaggio dei fumetti; Roberto è un matematico che per fare il suo lavoro al CNR nelle applicazioni della matematica a un certo punto ha scoperto di aver bisogno di comunicare.

Nel 2012 abbiamo lanciato la sezione *Comics&Science* di Lucca Comics & Games, con una piccola e mirata programmazione dagli esiti incoraggianti e abbiamo capito subito che qualsiasi cosa con "comics" nel nome doveva dimostrare di esserne all'altezza.

Così, nel 2013 a Lucca avevamo con noi Leo Ortolani, uno dei maggiori



Il numero di *Comics&Science* in uscita a Lucca Comics & Games 2019, con un fumetto di Giovanni Echer e Sergio Ponchione

autori italiani, con una laurea in Geologia mai del tutto dimenticata, che si è divertito a proporre una serie di approfondimenti nello stile di note trasmissioni televisive, più o meno (più o meno che più) scientifiche: era nata *Misterius*, la trasmissione che non sa di che cosa parla, però non lo sapete neanche voi. Tra i personaggi di Ortolani c'era anche il matematico (vero) Cédric Villani, vincitore due anni prima della prestigiosissima medaglia Fields, e a novembre dello stesso anno Ortolani e Villani si incontravano a Lucca.

La filosofia di *Comics&Science* è molto semplice: parlare di scienza – ad alto livello – con fumetti realizzati dai migliori autori sulla piazza e accompagnati da approfondimenti precisi. Storie che soprattutto divertano e attraggano il pubblico per quello che sono: fumetti interessanti e artisticamente validi. Non abbiamo mai pensato a un'operazione di pura esposizione didascalica.

Se vogliamo essere seri per cinque righe di seguito, ecco le nostre finalità "statutarie", quali appaiono nelle comunicazioni ufficiali:

*Comics&Science ha come obiettivo di promuovere il 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, tipiche del classico e popolare "giornalino".*

Ma che cosa abbiamo fatto in concreto? Di che cosa siamo fieri?

Per cominciare, dei riscontri: sia dai lettori "puri" di fumetti che da quelli – a volte un po' stupiti – che ci andiamo a cercare in ambito più strettamente scientifico.

Al CERN di Ginevra, per esempio (e pensiamo che non sia necessario presentarlo), che ha ospitato con entusiasmo un "Gruppo Vacanze *Comics&Science*" – un minivan stipato di fumettisti – da cui sono nate diverse iniziative, e naturalmente delle storie. Per esempio, *Oramai* di Tuono Pettinato (nel 2014, proprio l'anno in cui ricevette il Premio Gran Guinigi

come migliore autore italiano), una storia sui paradossi e sulla natura del tempo, nata dalle chiacchierate sugli aspetti più astratti e filosofici della moderna fisica teorica.

Un lettore d'eccezione è poi diventato un "nostro" autore, di quelli che ti appunti all'occhiello. Con Francesco Artibani – storico sceneggiatore Disney, insieme a noi al CERN – abbiamo coinvolto Silver, scoprendo con piacere che era un appassionato lettore di divulgazione scientifica,



Archimede Infinito 2.0 di Giuseppe Palumbo (2017) è anche uno spettacolo multimediale



Versione base della copertina di Archimede Infinito 2.0: gouache di china su cartoncino colorato

particolarmente interessato al tema scottante delle bufale in rete, e in generale della disinformazione in settori cruciali, come i vaccini, gli OGM, i veri costi della ricerca...

Avere il CNR come editore, e dirigerne uno storico organismo come l'Istituto per le Applicazioni del Calcolo di Roma, cosa che nel frattempo è capitata a Roberto Natalini, può tornare comodo: il CNR opera in 25 macroaree di ricerca, ciascuna

con decine di istituti, è stato riconosciuto dalla rivista *Nature* tra i 10 enti pubblici di ricerca più innovativi al mondo ed è facile che quello che si fa venga notato anche da altri. Come l'IIT – Istituto di Informatica e Telematica di Pisa, che in Italia vuol dire “Internet”: è qui infatti che vengono assegnati i domini “.it” e che nel 1986-1987 si portò Internet in Italia, effettuando la prima connessione dal nostro paese alla Rete delle reti. Nel 2016-2017 *Comics&Science* ha quindi festeggiato questo importantissimo trentennale insieme a Leo Ortolani, che per l'occasione è tornato a *Misterius*, e Federico Bertolucci, di cui si è perso il conto delle nomination agli Eisner Awards, e che nel 2019 ha ricevuto il Romics d'oro.

Uno dei tratti più tipici della ricerca scientifica – diversamente da altri settori, dove l'atteggiamento prevalente è quello della concorrenza – è la disponibilità alle collaborazioni. È quindi normale che nel 2017 *Comics&Science* abbia fatto squadra col Museo degli Strumenti per il Calcolo di Pisa, che per missione promuove la cultura informatica. Le possibili risposte alla domanda molto semplice “com'è possibile che per fare i calcoli si possano usare delle macchine?” non sono affatto banali, e attorno ad alcune aleggiamo addirittura delle leggende. Pane per i denti del veterano Alfredo Castelli, autore de *Il segreto di Babbage*, una “storia di Martin Mystère senza Martin Mystère” in chiave *steampunk*, disegnata dall'astro già pienamente nato di Gabriele Peddes.

E poi *Archimede Infinito 2.0*, la storia di Giuseppe Palumbo cui abbiamo accennato: la vicenda stupefacente e romanzesca – vera fino all'ultimo dettaglio – del “Palinsesto C” di Archimede, una delle scoperte storico-scientifico-archeologiche più importanti a cavallo tra XX e XXI secolo. Un'epica cavalcata attraverso i secoli, dalle sabbie di Siracusa al durissimo



La fanciulla e il drago: Licia Troisi (2019) firma una singolare “metafora fantasy” per i disegni di Carmine Di Giandomenico e Alessandro Micelli

dei materiali. Michele, affascinato dall'ambiente e dalla giornata trascorsa insieme ai ricercatori, ha fatto centro: mescolando con grande mestiere toni comici e drammatici, battute folgoranti e intuizioni profonde, ha costruito una storia ispirata e coinvolgente, totalmente nello spirito *Comics&Science*.

Dicevamo all'inizio: niente esposizioni didascaliche. Licia Troisi, forte del suo dottorato in Astrofisica e di un curriculum di scrittrice di romanzi che non sta a noi presentare, ha costruito una sorprendente metafora fantasy per uno dei più complessi e studiati fenomeni celesti: il ciclo vitale di una stella. *La fanciulla e il drago* è una storia che non richiede alcuna conoscenza scientifica, solo il desiderio di immergersi nelle spettacolari avventure cosmiche delineate da Licia e visualizzate da Carmine Di Giandomenico (storyboard), Alessandro Micelli (disegni) e

scontro in sede d'asta per il possesso di un prezioso manoscritto. Siamo ovviamente di parte, ma i risultati – sia artistici che comunicativi – ci sembrano spettacolari.

Nel 2018 a Lucca tocca a *Educazione subatomica*, una storia inedita di Zerocalcare (Michele Rech), nata dopo una visita alle “sorgenti di luce avanzate” Elettra e FERMI di Trieste. Si tratta di particolari acceleratori di particelle, gli strumenti più potenti di cui disponiamo per indagare la micro e nano-struttura

spet-ta-co-la-ris-si-ma-men-te colorate da Leo Colapietro.

Nel 2019 si festeggiano i 150 anni di vita della Tavola Periodica degli Elementi, uno strumento fondamentale per organizzare e comprendere ciò che sappiamo della materia. *Comics&Science* lo festeggia insieme all'ICCOM – Istituto di Chimica dei Composti OrganoMetallici del CNR, e alla Società Chimica Italiana, con una storia di Giovanni Eccher (testi) e Sergio Ponchione (disegni) che ci porta in una scuola per Elementi molto particolari, che ai lettori di fumetti ricorderà un tot di cose. Ma proprio un tot. In uscita a ottobre 2019.

C'è un aspetto di *Comics&Science* forse persino più interessante della qualità dei suoi fumetti, ed è la sua fecondità. Da quando esiste, ha ispirato – ci piace dire catalizzato – altri progetti, in totale autonomia ma certamente vicini in spirito. Sono ormai un certo numero e ne ricordiamo solo tre: le serie di collaterali per l'edicola *I manga delle Scienze* e *I grandi*



Con *Educazione Subatomica* (2018), Zerocalcare coniuga comunicazione scientifica e coscienza civica, sposando i valori della ricerca

della *Scienza a fumetti*; la rubrica *Archimedia*, all'interno della rivista per insegnanti e curiosi di matematica *Archimede*; la serie di storie Disney *Topolino Comic & Science*, sviluppate con la consulenza scientifica diretta di Natalini e altri ricercatori/scienziati (tutti fan Disney all'ultimo stadio).

Ovviamente, se *Comics&Science* ha funzionato così bene, la cosa doveva essere nell'aria, ma ancora oggi ci stupiamo nel constatare l'irragionevole efficacia dell'idea di creare curiosità intorno alla scienza usando il fumetto. E gli argomenti da raccontare, e gli autori capaci di farlo, sembrano spuntare come i funghi.

Venite a trovarci a Lucca, al Festival della Scienza di Genova, sul sito di CNR Edizioni e nelle migliori fumetterie, dove speriamo possiate condividere la nostra passione.

#### Comics&Science in numeri:

10 uscite dall'ottobre 2013 all'ottobre 2019  
 Periodicità semestrale (primavera/autunno)  
 Foliatura variabile: da 32 a 64 pagine; stabile a 48 pagine da primavera 2017.  
 Direzione editoriale: Roberto Natalini (CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche), Andrea Plazzi (Symmaceo Communications).  
 Editore: CNR Edizioni [www.edizioni.cnr.it](http://www.edizioni.cnr.it)  
 Prezzo di copertina: tra 4 e 10 Euro; 7 Euro da primavera 2017.  
 Pagina Facebook: [www.facebook.com/ComicsScience](http://www.facebook.com/ComicsScience)  
 Reperibilità: fumetteria, negozi Amazon, bookshop CNR Roma.  
 Contatti: [info@comicsandscience.it](mailto:info@comicsandscience.it)