

PHYSICS 4 COMICS, la fisica a fumetti

✍ A. Marino 📅 30-05-2016 ↗ <http://www.primapagina.sif.it/article/449>

Come fa l'Uomo Ragno ad arrampicarsi sui muri? E sarà mai possibile teletrasportarsi? Queste sono alcune delle domande che tutti gli appassionati di supereroi e fumetti si pongono, ed è forse proprio la fisica a porre il limite tra la fantasia e la realtà.

Il mondo degli appassionati di fumetti si ciba di scienza, molto spesso senza neanche rendersene conto. Per affrontare con un tocco di scientificità quanto si legge o si vede nel mondo dei supereroi, gli studenti dell'associazione PONYS (Physics and Optics Naples Young Students) dell'Università degli Studi di Napoli Federico II hanno deciso di partecipare quest'anno al COMICON, la XVIII edizione del Salone Internazionale del Fumetto tenutasi alla Mostra d'Oltremare di Napoli dal 22 al 25 aprile 2016.

La loro iniziativa, Physics 4 Comics, finanziata dal progetto Young Minds della European Physical Society, li ha visti impegnati per quattro giorni, con un pubblico di 130.000 visitatori, e due stand dove si poteva assistere a esperimenti di fisica e partecipare a giochi da tavolo a tema scientifico. Gli esperimenti cercavano di far comprendere come tutto ciò che vediamo accadere nei film, o che leggiamo negli albi a fumetto, possa avere o meno una spiegazione scientifica. Lo stand dei giochi da tavolo è stato invece realizzato in collaborazione con il Dott. Fabio Chiarello, ricercatore dell'Istituto di Fotonica e Nanotecnologie del CNR, e coordinatore del concorso "Fotonica in Gioco" tenutosi in occasione dell'Anno Internazionale della Luce 2015. Tra i vari giochi presentati quello che ha riscosso sicuramente più successo è il Quantum Race, una sorta di gioco dell'oca, ma in un mondo di regole bizzarre ispirate alla meccanica quantistica.

Grazie alla collaborazione con l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN) Sezione di Napoli, e l'aiuto del Dott. Luca Lista, l'associazione PONYS ha anche presentato un fumetto, chiamato proprio PHYSICS 4 COMICS, che ha visto fisici e disegnatori dalla Scuola Italiana di COMIX lavorare insieme. Sei articoli di divulgazione, mirati a spiegare come funzionano il martello di Thor, il teletrasporto di Star Trek, la spada laser di Star Wars, il mantello dell'invisibilità di Harry Potter, il cervello positronico immaginato da Asimov, e l'incredibile aderenza ai muri dell'Uomo Ragno, hanno accompagnato la lettura delle tavole della disegnatrice Maria Giada Del Vecchio, basate sulla sceneggiatura di Anna Korobova. Più di 4000 copie del fumetto, scaricabile gratuitamente online, sono state regalate ai visitatori dello stand. Per l'occasione, il fisico e disegnatore Federico Davide ha realizzato una singolare immagine di Einstein per celebrare la scoperta delle onde gravitazionali.

Il gioco, come dicevano il pediatra D. Winnicott e lo psicanalista E. Gaddini, costituisce nella formazione dell'individuo una sorta di aerea transazionale, che diventa il modo e il mezzo con cui il

bambino progressivamente si avvicina alla realtà esterna condivisa con tutti. Chissà che non possa essere, in questo senso, anche il modo per avvicinare i giovanissimi al mondo della fisica.