

POLITECNICO DI TORINO
I FACOLTA' DI ARCHITETTURA
Corso di Laurea Magistrale in Design del prodotto ecocompatibile
Tesi meritevoli di pubblicazione

La sostenibilita' a fumetti: progetto di narrazione sequenziale per la divulgazione dello sviluppo sostenibile

di Fabrizio Furchi

Relatore: Luigi Bistagnino

Correlatore: Cristian Campagnaro

La meccanica del fumetto è semplice: due o più immagini accostate, che descrivono un cambiamento spaziale o temporale. Le istruzioni di salvataggio sugli aerei e persino la Colonna Traiana possono essere considerati un fumetto.

Questa tesi di laurea è un viaggio, alla scoperta delle potenzialità didattiche delle nuvole parlanti, applicate ai principi della sostenibilità ambientale.

La ricerca è nata dalla mostra "Innovazione & Design", realizzata all'interno del DIPRADI e andata in tour in diverse scuole del Piemonte, per far riflettere gli studenti sulla possibilità di creare un futuro sostenibile già dal presente.

Pensando ai ragazzi, è stato scelto il fumetto come mezzo per comunicare la sostenibilità, divertendo.

Sono stati individuati quattro temi di base: la rete biologica, la ciclicità, la cooperazione nella diversità e il me/we, ovvero la responsabilità condivisa.

Per comunicarli in una storia a fumetti, sono state esaminate le basi della narratologia e le potenzialità dei fumetti multimediali.

Dalla semiotica è stata tratta la struttura in 3 atti, come schema generale su cui costruire una storia. Secondo questo schema, una storia viene costruita intorno ad una situazione iniziale (Primo Atto) che subisce un cambiamento (Primo Punto di Svolta). Questo cambiamento dà al protagonista una motivazione per agire e affrontare una serie di prove o eventi (Secondo Atto) che portano ad un ulteriore cambiamento (Secondo Punto di Svolta). Da lì in poi la narrazione converge verso la conclusione (Terzo Atto).

In base all'ibridazione multimediale del fumetto è stato inquadrato il modello di Supergulp, una serie di video-fumetti Rai, della fine degli anni '70, che ha anticipato le attuali evoluzioni sul web.

Avendo in mano gli strumenti, è stato studiato un concept che fornisse l'ossatura principale della storia e comunicasse i valori sostenibili. Tra varie ipotesi, è stata scelta quella della non-esistenza: se il comportamento anti-ecologico non cambierà, l'umanità cesserà di esistere.

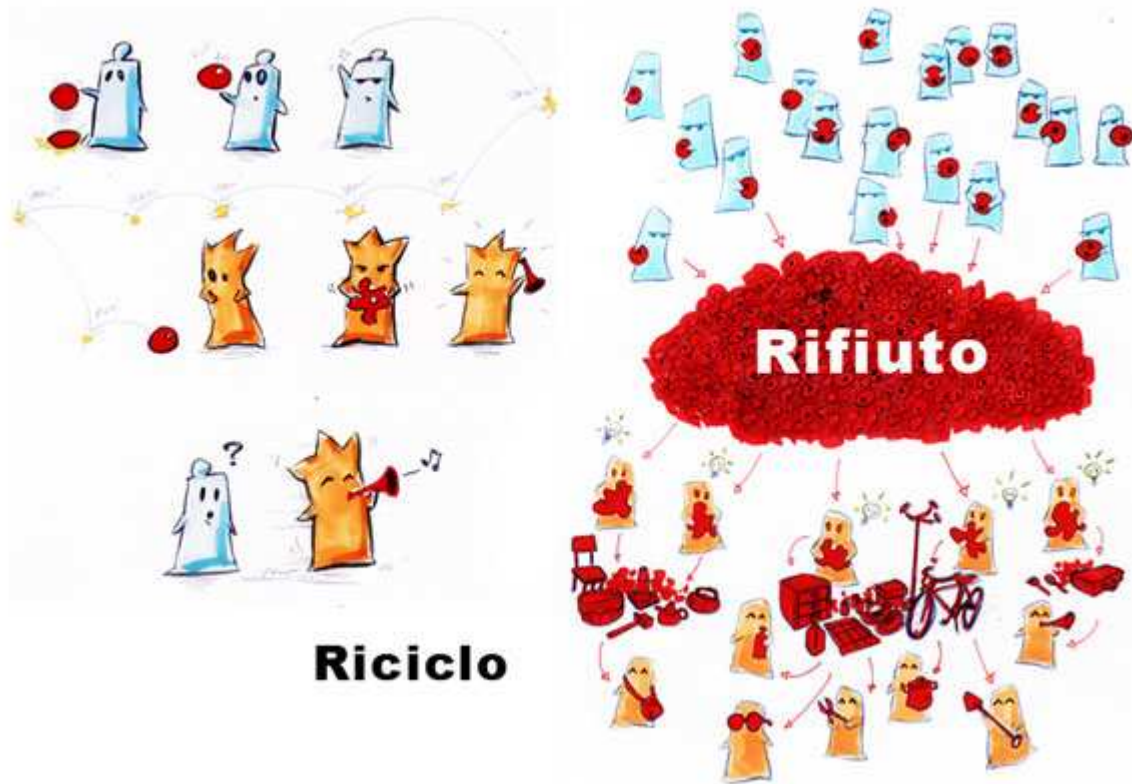
La storia è stata costruita come una vera e propria architettura narrativa. Come primo step, nella realizzazione della struttura, sono state considerate quattro storie tipo, in cui fosse rilevante il tema del cambiamento. Da queste è stata selezionata quella del film "The Family Man".

Una volta ottenuta una struttura generale, è stato necessario "riempire" i vari segmenti della storia, seguendo la via della struttura in tre atti e curando alcuni parametri particolari.

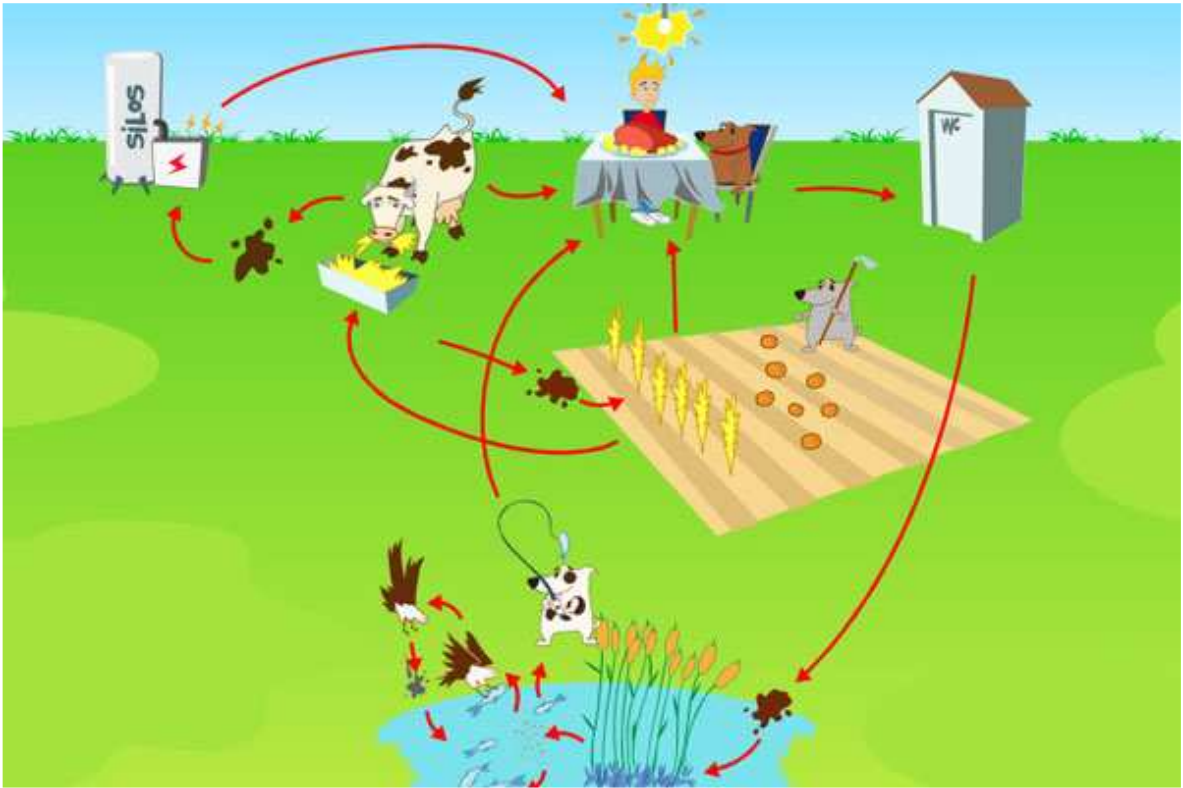
Il Primo Atto è stato dedicato alla presentazione del protagonista, dell'ambiente e dei personaggi di supporto. Per creare identificazione con il target, è stato scelto un teenager come protagonista, da far interagire con dei coetanei in attesa dell'autobus. Il Primo Punto di Svoltà introduce il cambiamento e il personaggio guida: la città e gli amici del teenager scompaiono e lui si trova da solo con il suo cane, che comincia a parlargli.

Il Secondo Atto permette al protagonista di esplorare una realtà diversa dalla sua quotidianità, una realtà sostenibile spiegata dal personaggio guida. Il cane del teenager lo coinvolge in una serie di sketch, che spiegano i quattro temi di base in modo semplice e intuitivo.

Il Secondo Punto di Svoltà cancella il cambiamento drastico e riporta il protagonista alla situazione iniziale, ma con l'esperienza acquisita durante il viaggio con il personaggio guida. Scegliendo i temi fondamentali della mostra, il protagonista si trova a confrontarsi con situazioni quotidiane, in cui può domandarsi quale sia il comportamento più adeguato da tenere, in base alla nuova ottica sostenibile. Nella scena finale il teenager si confronta con i suoi coetanei – e implicitamente con i lettori – suggerendo come ogni singolo debba fare la sua parte per cambiare il sistema.



Il linguaggio a fumetti può descrivere concetti come il riciclo in modo rapido e intuitivo



La sistemicità rappresentata nel video-fumetto: il rifiuto di un sistema può diventare il nutrimento di un altro



Il personaggi principali del video-fumetto

Per ulteriori informazioni, e-mail:
Fabrizio Furchi: alexelder@libero.it

Per approfondire, è possibile vedere la clip su Youtube:
<http://www.youtube.com/watch?v=PKmr19O8f6Q>
Oppure consultare le slide della presentazione multimediale:
<http://www.slideshare.net/spacechili/sostenibilit-a-fumetti>