

## SCIENZA, MITO, LETTERATURA E FUMETTI<sup>1</sup>

ALBERTO BECATTINI

*Liceo scientifico Niccolò Copernico di Prato*

MARCO CIARDI

*Università di Bologna*

GIACOMO SCARPELLI

*Università di Modena e Reggio Emilia*

### 1. Un confine inesistente (*Marco Ciardi*)

Esiste davvero una frattura fra la cultura umanistica e la cultura scientifica, oppure questa presunta divisione dipende soltanto dal nostro modo di porci davanti a tale questione? E se questi due mondi, apparentemente così distanti fra loro, fossero più legati di quanto in genere siamo soliti pensare? Proprio Galileo, uno dei fondatori della scienza moderna (di cui definì con precisione regole e metodo di ricerca), amava moltissimo i classici e gli autori del suo tempo, e fu proprio grazie alla sua passione per la letteratura, la poesia e l'arte che riuscì a sviluppare quella capacità di immaginazione che poi gli sarebbe stata utilissima per compiere una straordinaria rivoluzione in campo astronomico. «Solitamente, quando si parla d'immaginazione o di fantasia», ha scritto il celebre pedagogista L. S. Vygotskij, in un testo dedicato all'analisi della creatività infantile, si pensa a «tutto ciò che è irreali, che non s'accorda con la realtà delle cose». Ma la verità è un'altra; perché l'immaginazione «si manifesta in tutti – senza eccezione – gli aspetti della vita culturale, rendendo possibile la creatività artistica, scientifica e tecnica». Per questo motivo «l'immaginazione in genere, è necessaria a pari titolo nell'arte e nella scienza. Se non ci fosse stata questa facoltà l'umanità non avrebbe potuto creare l'astronomia, la geologia, la fisica» [15].

Quanto “ingegno scientifico” e spirito dell'infanzia” siano strettamente legati fra loro sarà analizzato e spiegato nel dettaglio da Giacomo Scarpelli. A noi preme, invece, fin da ora, ricordare come uno degli obiettivi dell'impresa scientifica dovrebbe essere quello di stimolare la ricerca, attraverso lo sviluppo dell'immaginazione e della fantasia. Spesso, invece, l'insegnamento scolastico delle varie discipline, soprattutto nell'ambito

---

<sup>1</sup> Il 21 marzo 2013, presso l'Aula Magna dell'Università di Siena, si è svolto l'incontro sul tema “Scienza, mito, letteratura e fumetti”, promosso e organizzato da Pianeta Galileo 2012/13. L'articolo riporta il contenuto degli interventi dei tre relatori.

della scuola secondaria superiore, tende a paralizzare le capacità creative degli studenti, perché le questioni fondamentali sono presentate in maniera estremamente asettica e tecnicistica, raramente accompagnate da una spiegazione che permetta di capire i motivi e le cause della loro origine da un punto di vista storico. La conoscenza della storia del pensiero scientifico potrebbe contribuire a creare un progetto educativo corretto, restituendo alla scienza il suo vero significato culturale: infatti, mostrerebbe come la scienza non sia soltanto un insieme ripetitivo di schemi e procedimenti non modificabili, ma consista anche (o soprattutto) in ricerca ed invenzione. La separazione della scienza dal suo racconto storico genera invece effetti dannosi e spesso non rimediabili. Tagliando alla radice i suoi legami con la storia, la scienza ha creato una barriera (che tuttavia è inesistente) fra sé ed il mondo umanistico. Dunque sarebbe necessario recuperare, nell'ambito dell'esposizione della scienza, i suoi evidenti contenuti filosofici e culturali, e sottolineare che la formazione di ogni scienziato (e, a maggior ragione, di ogni grande scienziato) non è mai strettamente tecnica; essa infatti ha un grande debito con lo sviluppo della capacità di immaginazione, spesso proveniente dall'aver coltivato (anche assiduamente) interessi in altri campi, quali l'arte, la poesia e la letteratura. Come ha scritto Primo Levi, «la distinzione tra arte, filosofia, scienza non la conoscevano Empedocle, Dante, Leonardo, Galileo, Cartesio, Goethe, Einstein, né gli anonimi costruttori delle cattedrali gotiche, né Michelangelo; né la conoscono i buoni artigiani di oggi, né i fisici esitanti sull'orlo del conoscibile».[1]

Tra le varie forme di letteratura (dalla mitologia alla fantascienza) che hanno intrattenuto e intrattengono uno stretto rapporto con il mondo della scienza (dalla fisica all'archeologia) un punto di primo piano va indubbiamente riservato a una delle grandi forme d'arte dei nostri tempi, la letteratura a fumetti. Anche i rapporti tra *comics* e scienza possono essere inquadrati e studiati all'interno di una casistica generale riguardante i rapporti fra scienza e letteratura, e che ho cercato di precisare qualche anno or sono, occupandomi dell'attività scientifica di Xavier de Maistre, noto al grande pubblico per i suoi contributi letterari e, in particolare, per la pubblicazione del celeberrimo *Voyage autour de ma chambre*, edito nel 1795:

- a. scienziati che forniscono specifici contributi letterari. In questo caso il pensiero va subito agli autori di fantascienza, fra i quali Isaac Asimov rappresenta uno dei punti di riferimento per eccellenza. Oppure ai capolavori del 'chimico' Primo Levi.
- b. opere scientifiche contenenti riferimenti letterari o, più in generale, ispirate o determinate dalla produzione letteraria; oppure opere scientifiche considerate anche come opere di alto valore letterario; fra queste non si può fare a meno di citare il *Dialogo sopra i due massimi sistemi del mondo* (1632) di Galileo Galilei, il quale è infatti anche considerato uno dei più grandi scrittori italiani del Seicento. Secondo Giacomo Leopardi, la prosa di Galileo rappresentava una mirabile sintesi di lingua e di stile.

- c. Letterati che parlano di scienza nelle loro opere, oppure, produzioni letterarie sensibilmente influenzate dalla ricerca scientifica e dai mutamenti che in essa avvengono. Per un caso esemplificativo, si può fare riferimento alla storia del mito di Atlantide [3].
- d. Letterati che si sono attivamente impegnati in ricerche o disquisizioni di natura scientifica. Non è affatto sorprendente o inusuale incontrare riconosciuti scrittori e poeti, citati in tutte le storie della letteratura, impegnarsi attivamente nel campo della ricerca scientifica. Oltre al già citato caso di Xavier de Maistre, non può non essere menzionato, ancora una volta, il nome di Giacomo Leopardi, la cui formazione intellettuale fu in larga misura anche scientifica, come è ben evidenziato, oltre che dalla sua biografia, anche da tutta la sua produzione letteraria, a partire da quella giovanile.

Naturalmente va precisato che la casistica sopra riportata può essere facilmente comprensibile soltanto se riferita alla distinzione contemporanea che di fatto si è venuta a creare fra le professioni di scienziato e letterato; ma assai più difficile risulta la sua determinazione almeno fino alla metà del XIX secolo, fino a quando, cioè, non si cominciò ad utilizzare la parola scienziato in riferimento ad una specifica attività istituzionalmente riconosciuta. Non a caso, il termine *scientist* venne utilizzato per la prima volta da William Whewell durante una riunione della British Association for the Advancement of Science soltanto nel 1833, e la sua accettazione non fu per niente scontata. Solo nel corso della prima metà dell'Ottocento la scienza divenne un'attività professionale ben definita e autonoma, anche sotto il profilo economico. Tuttavia, per quanto riguarda il caso della letteratura a fumetti, la sua nascita e il suo sviluppo si collocano in un periodo in cui la separazione professionale fra attività letteraria e attività scientifica è ormai ampiamente definita e consumata. Infatti, nonostante abbia radici antiche e illustri, il fumetto così come lo conosciamo è nato nel corso dell'Ottocento. Alcuni studiosi tendono oggi ad attribuire l'invenzione del fumetto moderno allo scrittore e illustratore ginevrino Rodolphe Töpffer, dal 1832 professore di Letteratura all'Università di Ginevra, ma non c'è dubbio che i primi grandi personaggi della storia del fumetto così come oggi lo conosciamo (Yellow Kid, Bibì e Bibò, Little Nemo, ecc.), comparvero negli Stati Uniti tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento. Fu in quel momento che i quotidiani moderni conobbero i primi grandi successi di vendita e il nuovo genere letterario conquistò anche il pubblico più maturo. Assieme al cinema, il fumetto ha rappresentato una delle più straordinarie innovazioni nel campo della comunicazione culturale dell'età contemporanea.

La fine degli anni Venti vide l'avvento dei grandi fumetti di avventura. Oltre a Tarzan, disegnato da Burne Hogarth, nacquero Cino e Franco (Tim Tyler e Spud Slavins nell'originale americano) e Buck Rogers, il primo eroe della fantascienza. Il decennio successivo coincise quindi con la cosiddetta «epoca d'oro del fumetto»: vennero creati Mandrake, Flash Gordon, l'Uomo Mascherato (The Phantom) e molti altri.

Topolino, presentato nel 1928 come primo cartone animato sonoro, fece la sua apparizione a fumetti nel 1930. Sarà Alberto Becattini, uno dei massimi esperti del settore, a illustrarci alcune delle molteplici interazioni e influenze fra letteratura a fumetti, mito e scienza nel fantastico universo della letteratura Disney.

## **2. Ingegno scientifico e spirito dell'infanzia (Giacomo Scarpelli)**

È opinione comune che nell'*enfant prodige* sia viva e operante la fiamma del genio adulto. Ma a nostro avviso si tratta di ribaltare la prospettiva e di chiedersi se nell'uomo provvisto di talento scientifico non continui invece ad ardere il fuoco della creatività infantile. In altre parole, il vero bambino sapiente non sarebbe il bambino-prodigio, bensì lo scienziato-bambino. Il quale in sostanza è mosso dagli stessi stimoli creativi dell'infanzia.

Si potrebbe riferire della passione di Einstein per i costumi da capo indiano e per la sua propensione a evitare con il sotterfugio e con lo sberleffo le cerimonie ufficiali (ai suoi occhi emblemi dell'autorità degli adulti), così come a escogitare burle a scapito dei colleghi, tra cui Niels Bohr, anch'egli premio Nobel per la Fisica. E si potrebbe raccontare della vocazione di Bohr stesso per i cavallini pony e le trombette, e dell'indole di un terzo Nobel, Richard Feynman, il quale non perdeva occasione per mascherarsi da danzatore polinesiano e suonatore di tam-tam, o a improvvisarsi scassinatore della casaforte dove erano custoditi i progetti della bomba atomica, cui lui medesimo lavorava, nell'ambito del Progetto Manhattan [7, 11, 12]. Quanto ci preme non è l'aneddotica, bensì provare a verificare il peso effettivo nella personalità del genio scientifico di alcune impronte caratteriali e guizzi infantili. Ai quali noi aderiamo sempre volentieri, forse perché muovono e amplificano quel residuo di bambino ancora sepolto in ciascuno di noi, e forse anche perché l'irriverenza ludica riveste una funzione di affrancamento dalle costrizioni sociali, analogamente a quella del "motto di spirito" studiato da Freud.

Proprio Freud fu il primo a individuare l'accordo esistente tra le forme più celebrate del genio e gli psicocomportamenti del bambino. Il 28 maggio 1899 scriveva all'amico Wilhelm Fliess: "Ho comperato *La scoperta di Troia* di Schliemann, e mi ha fatto grande piacere leggere il resoconto della sua infanzia. Costui ha trovato la felicità con il tesoro di Priamo, poiché la felicità deriva soltanto dal soddisfacimento di un desiderio infantile" [5, p. 391]. Einstein avrebbe certamente sottoscritto, convinto com'era che lo studio e la ricerca della verità rappresentassero un ambito in cui era consentito "restare bambini per tutta la vita" [4, p. 77].

Jean-François Champollion decise a undici anni che avrebbe decifrato i geroglifici egizi. Michael Ventris era appena più grandicello quando, dopo aver ascoltato una conferenza sull'antica civiltà cretese, decise che ne avrebbe decrittato la scrittura (Lineare B). Nietzsche a tredici anni aveva stabilito di indagare la sostanza del Male; in seguito aveva raccomandato di mettere in ciò che si fa lo stesso impegno e la stessa serietà che pone nel gioco il bambino. Cosa accomuna dunque quest'ultimo e l'adulto geniale? Lo stupore per il mondo e il desiderio di spingersi oltre l'osservazione e la descrizione, fino

ad appropriarsi di ciò che si va svelando. Nel *Teeteto* (155d) Patone affermò infatti che l'essere colmo di meraviglia è proprio del filosofo e che "il filosofare non ha altro inizio che questo".

La pratica della scienza e della conoscenza costituirebbero insomma il gioco dei giochi, per svolgere il quale occorre conservare la curiosità nell'accezione più nobile e ampia, una curiosità fatta di prontezza e candore, impegno e leggerezza, immaginazione e ottimismo. Gli episodi a riguardo non mancano.

Alfred R. Wallace, il co-ideatore della teoria della selezione naturale, scrisse che in Darwin "la curiosità del bambino sembra non aver perduto nulla della sua forza". E un altro grande evoluzionista, Thomas H. Huxley, fece eco, asserendo che l'autore dell'*Origine delle specie* era l'esempio più genuino di scienziato in grado di affrontare e risolvere problemi cruciali in virtù di una mai perduta vena d'ingenuità infantile, che lo poneva davanti alla natura nella medesima umile e fruttuosa disposizione d'animo di Cenerentola verso principi e regge [9, I, p. 235]. Autorevoli storici della biologia si sono divertiti a loro volta a ritrarre Darwin come un "bambino troppo cresciuto" – definizione questa già adoperata per lui dalla moglie Emma [10]. L'immagine che emerge è quella di un Darwin metodico e tenace, che fece strumento della propria libertà intellettuale una *naïveté* che era espressione della meraviglia e del mai appagato bisogno di scoprire che accomunavano il bambino al filosofo. "Era sempre presente in lui un candore stupefacente e al tempo stesso infantile e profondamente ostinato": lo disse di Einstein J. Robert Oppenheimer, ma calzerebbe perfettamente anche per Darwin.

Se dunque s'impone la necessità di conservare l'originaria propensione al gioco come indagine, intesa cioè quale mezzo a disposizione del cucciolo che si prepara alla vita apprendendo e sperimentando, che cosa sarebbe accaduto se i geni, spesso non privi di magagne mentali, avessero subito terapie di tipo psicologico? Einstein a un allievo di Freud che si era offerto di esaminarlo rispose che seppure con rinascimento, non poteva acconsentire, e che preferiva rimanere nell'ignoranza di chi non è stato psicanalizzato. Era consapevole che diversamente avrebbe corso il rischio di diventare un cittadino più rispettoso ma meno creativo.

Freud in persona, tuttavia, l'analisi di un genio si provò a effettuarla, e saggiamente di uno del tempo che fu, che non avrebbe risentito dello scombussolamento eventualmente arrecato alla sua interiorità: Leonardo da Vinci, il quale rimase tutta la vita un temperamento sostanzialmente fanciullesco [6]. Oltre ai grandi giocattoli scientifici per i quali lo celebriamo, Leonardo inventò e costruì altri ingegnosi e trastulli, tra cui animaletti plasmati con la cera, in grado di librarsi nell'aria al minimo alito di vento. Erano oggetti che procuravano al suo creatore un piacere intimo, allo stesso modo di quelle lettere (rinvenute tra i manoscritti milanesi) a fantomatici vassalli di sultani babilonesi, contenenti resoconti di pellegrinaggi in Oriente. Un epistolario che ha fuorviato per decenni i biografi e che al dunque si è rivelato parto della fantasia di Leonardo, in cui egli dava sfogo al suo desiderio bambinesco d'avventura e di esplorare contrade lontane e misteriose.

L'analisi svolta da Freud suggerisce una considerazione su come l'energia immaginativa infantile possa avere un ruolo anticipatore anche nella forma più concreta della scienza, la tecnologia. In quest'ambito persino il cinema, la letteratura per ragazzi e il fumetto hanno dato il loro significativo e inatteso contributo. È risaputa l'affermazione di Steven Spielberg secondo cui ha voluto realizzare i film che gli sarebbe piaciuto vedere da piccolo. Ma pochi sanno che i progressi nell'investigazione all'interno della Grande Piramide di Cheope, compiuti da Gilles Dormion e da Jean-Patrice Godin, si devono alla brama per i segreti dell'archeologia egizia suscitata in costoro dalla lettura di un'avventura a fumetti del belga Edgar Jacobs, e che aveva per protagonisti gli esploratori Capitano Blake e Professor Mortimer. Ancor meno noto che un certo evoluto cellulare da polso messo sul mercato un paio d'anni fa, è la tardiva realizzazione commerciale della videoricetrasmittente da polso in dotazione al detective di carta Dick Tracy, creato da Chester Gould negli anni Trenta; e che il *Vash*, il più piccolo sottomarino del mondo, dalle forme di cetaceo, con pinne e sfiatatoi, costruito da Rowe e Kaiser in USA nel 1994, è la copia pressoché identica di quello concepito dall'eccentrico e svagato compagno d'avventure di Tintin, il professor Girasole, in una storia disegnata da Hergé nel 1942. Merita infine di riferire che Wernher von Braun, il padre dei progetti spaziali americani, aveva ispirato i suoi missili a quelle delle pellicole mute di Méliès (a loro volta tratte dalle storie futuribili di Verne), cui aveva assistito nella nativa Prussia quando portava i calzoncini corti.

Conclusivamente, rivolgiamoci al Robert Louis Stevenson autore de *L'Isola del Tesoro*, un romanzo che ha dischiuso le menti di generazioni e generazioni di ragazzi e che si è prestato a numerosissime versioni cinematografiche e a fumetti (anche chi scrive ha compiuto una rivisitazione ironica del romanzo [13]). Ebbene, questo scrittore – che Pietro Citati ha definito impareggiabile nell'insegnare l'arte di diventare maturi, lui che era rimasto fondamentalmente un ragazzo – ci ha lasciato una verità illuminante e definitiva: “Una predisposizione alla curiosità di oggi diverrà il sostrato della scienza di domani. Poiché dalla mente di un bambino si può pescare più storia e filosofia che in tutti i volumi stampati di una biblioteca” [14, p. 382].

### **3. Il fumetto disneyano tra mito, leggenda e realtà (Alberto Becattini)**

#### **3.1 Il mondo cavo**

A partire dal XVII secolo, diversi studiosi cominciano a teorizzare che il nostro pianeta sia cavo al proprio interno e che contenga superfici abitate o abitabili [8]. Il primo è Edmund Halley, che nel 1692 propone l'idea che la Terra sia formata da un guscio esterno spesso 800 km, da due gusci interni concentrici e da un nocciolo. Nel 1818 lo statunitense John Cleves Symmes Jr. avanza l'ipotesi che il guscio terrestre sia cavo e spesso 1300 km. Nel 1908 Willis George Emerson riporta la storia riferitagli dal pescatore norvegese Olaf Jansen, che insieme al padre afferma di aver raggiunto il mondo sotterraneo e visitato le città del mitico regno di Agartha (o Agarth). Il cuore del regno,

con capitale Shamballah, sarebbe situato sotto l'Asia centrale, si estenderebbe "per vie sotterranee nel mondo intero [...] fino alle caverne dell'America."

In ambito disneyano, è letteralmente affascinato dalla teoria del mondo cavo Bill Walsh, che dal 1943 sceneggia le strisce quotidiane di *Mickey Mouse* disegnate da Floyd Gottfredson. Nella strip del 26 settembre 1947, Topolino, caduto in una grotta, incontra uno strano ometto dalla testa ellittica che gli mostra poi un orologio con data 3 ottobre 2447, 500 anni nel futuro. Proviene dunque dai meandri della Terra, dove il tempo scorre in modo diverso rispetto alla superficie. L'ometto viene denominato Eega Beeva (Eta Beta), perché all'inizio "eega" è l'unica parola che dice e perché il suo vero nome è troppo complicato. Resterà al fianco del Topo per circa tre anni, mostrando anche di possedere strani poteri. L'11 luglio 1950, tuttavia, se ne tornerà alla sua dimora sotterranea, desideroso di rivedere i suoi cari.

Tra gli scrittori affascinati dalla teoria del Mondo Cavo c'è il francese Jules Verne, che nel 1864 scrive il romanzo *Voyage au centre de la Terre* (*Viaggio al centro della Terra*), nel quale alcuni impavidi, guidati dal professor Otto Lidenbrock, seguono le indicazioni di una antica pergamena per per raggiungere il centro della Terra attraverso un vulcano, lo Snæffels in Islanda. Nel 1954, ancora Walsh e Gottfredson danno una loro particolare versione del viaggio al centro della Terra in *Topolino e il terraplano*. Earthplane è infatti il nome della macchina che il Topo e il piccolo Wing Ding usano per giungere nel regno di Concavia, dove Topolino viene eletto re e vive una serie di disavventure.

Il Terraplano sembra ispirarsi direttamente alla gigantesca macchina-talpa usata dal professor Abner Perry e dal giovane David Innes per raggiungere il centro della Terra nel romanzo *At the Earth's Core* (1914) di Edgar Rice Burroughs. Il mondo sotterraneo scoperto dai due scienziati è chiamato Pellucidar ed è abitato da pterodattili senzienti, uomini-gorilla e altri strani esseri. Il romanzo apre un ciclo del quale fa parte anche *Tarzan at the Earth's Core* (1929).

Tornando al romanzo di Verne, i viaggiatori arrivano infine in una enorme "caverna" al centro della Terra, trovandosi dinanzi a un vero e proprio mare sotterraneo, splendidamente raffigurato nel film del 1959 diretto da Henry Levin. Nella storia di Topolino troviamo invece un fiume sotterraneo che scorre verso l'alto, e grazie al quale il protagonista riuscirà a tornare in superficie, letteralmente sputato fuori da un geysir. Nel film di Levin, Lidenbrock e compagni risalgono le cavità terrestri attraverso un condotto del magma a bordo di un antico braciere, per poi essere espulsi attraverso la bocca del vulcano Stromboli.

### **3.2. Barks nell'antico Egitto**

L'autore disneyano maggiormente affascinato da miti e leggende è senza dubbio l'americano Carl Barks (1901-1999), che dal 1942 al 1966 disegna e sceneggia per gli albi a fumetti oltre 500 storie con i Paperi. Nel settembre 1943 viene pubblicata *Donald Duck and the Mummy's Ring* (*Paperino e l'anello della mummia*). In questo caso Barks è ispirato dal film di Karl Freund *The Mummy* (*La mummia*, 1932), un classico del

cinema horror nel quale Boris Karloff impersona Im-Ho-Tep, alto sacerdote egiziano vecchio di 3700 anni, resuscitato da una spedizione archeologica. Più importante, soprattutto dal punto di vista grafico, è tuttavia l'influenza del *National Geographic Magazine*. “Per la maggior parte delle ambientazioni e delle idee per la trama”, ricorderà Barks, “mi ispirai alle illustrazioni nel *Geographic*, pensando che quelli erano i luoghi che mi sarebbe piaciuto disegnare, con tutte quelle imbarcazioni, gli antichi templi e le piramidi. Così inventai una storia nella quale avrei avuto l'occasione di ritrarre quei magnifici sfondi.”

In particolare, nel rappresentare i luoghi leggendari che fanno da cornice all'avventura vissuta da Paperino e i Nipotini, Barks si rifà alle belle foto di B. Anthony Stewart pubblicate sul *Geographic* a corredo di un articolo nell'aprile 1940. Si pensi al quartiere orientale del Cairo, alla piramide di Maidum, o ai colossi di Memnon. Su un altro numero della rivista (quello dell'ottobre 1941), Barks trova poi l'articolo *Life, Culture and History of the Egyptians* (“Vita, cultura e storia degli Egiziani”), splendidamente illustrato da H. M. Herget. Proprio ai dipinti di Herget Barks attinge per quanto concerne il palazzo del Bey di El Dagga, ritratto nell'ultima parte della storia. Barks si rifà al tempio di Hat-shepsut, che peraltro sposta dall'entroterra sulla riva del fiume. Alle illustrazioni di Herget Barks attinge pure per i sarcofagi, i paramenti dei sacerdoti e gli arredi all'interno del palazzo.

### 3.3. Barks e il vello d'oro

Tra i miti che ispirano Barks per una delle sue più belle storie c'è quello di Giasone e del vello d'oro. Divenuto adulto, Giasone, figlio del re di Iolco, reclama il potere sul suo paese, che l'usurpatore Pelia si impegna a restituirgli dopo che gli avrà portato il vello d'oro consacrato ad Ares e custodito nella Colchide da un drago. Giasone chiede l'aiuto di Argo, il quale costruisce con l'aiuto della dea Atena la nave Argo, cioè “Veloce”. Quando finalmente Giasone e i suoi compagni raggiungono la Colchide, il re Eete subordina la consegna del vello alla condizione che Giasone riesca a domare due tori dagli zoccoli di bronzo, che soffiano fuoco dalle narici e compia ulteriori gesta sovrumane. Grazie ai sortilegi di Medea, figlia del re, che si innamora di Giasone, questi supera le diverse prove, riesce a far addormentare il terribile drago e fugge con Medea e con il vello. Dopo un avventuroso viaggio di quattro mesi, l'Argo approda finalmente a Iolco. Giasone porta poi la nave a Corinto consacrandola a Poseidone e, consegnato il vello a Pelia, ottiene il regno.

Nel dicembre 1955 viene pubblicata negli USA *Zio Paperone e il Vello d'Oro* il cui titolo originale (*The Golden Fleecing*) gioca su “fleece” (vello) e “fleecing” (fregatura). La storia fonde atmosfere dalle tinte fosche con situazioni surreali da commedia. Convinto che un paperone come lui “dovrebbe avere un abito d'oro per vestire in modo adeguato alle proprie possibilità”, Zio Paperone parte infatti verso la Colchide alla ricerca del vello d'oro, su una replica della nave Argo, messaggi a disposizione da quelli che sembrano dei mercanti arabi ma che si riveleranno invece essere arpie.

Nella mitologia greca, le arpie (ovvero, “le rapitrici”) sono creature mostruose, con viso di donna e corpo d’uccello. Sono citate, tra l’altro, nell’*Odissea* di Omero, nell’*Eneide* di Virgilio, e nel Canto XIII dell’*Inferno* dantesco, dove rompono i rami e mangiano le foglie degli alberi al cui interno si trovano le anime dei suicidi. Nella leggenda del vello d’oro, Giasone uccide le Arpie che ogni giorno rubavano il cibo a Fineo, re della Tracia. Le arpie di Barks sono invece patite di cucina, e costringono Paperone ad assaggiare piatti disgustosi come il *parsnip pudding* (assa fetida). Tra l’altro, su indicazione dei direttori editoriali, Barks deve cambiare il termine “harpies” in “larkies” (allodolette o mattacchione). Neutralizzate le arpie con l’aiuto dei nipotini, Paperone si impadronisce infine del vello d’oro. Come accade nella leggenda, a custodire il vello c’è un drago, che viene qui addormentato dai nipotini, i quali gli coprono gli occhi con della lana.

### 3.4. Paperino, Scarpa e il Colosso del Nilo

Considerato la più grande opera di Ramses II, il tempio rupestre di Abu Simbel, risalente al 1300 a. C., è una vera meraviglia dell’antichità. Le quattro colossali statue, alte venti metri e interamente scolpite nella roccia, sono un’icona della civiltà egizia. Gravemente danneggiato da un terremoto e sepolto per secoli sotto la sabbia, il tempio rischia di scomparire quando, nel 1954, il presidente egiziano Nasser decreta la costruzione della grande diga di Assuan, la quale prevede la creazione di un enorme lago artificiale. Al grido d’allarme lanciato dall’Unesco, 113 paesi sono pronti ad aiutare l’Egitto con uomini, denaro e tecnologia. Nel 1966, dopo anni di vane congetture, si giunge alla conclusione di smontare pezzo a pezzo il complesso, numerandone i blocchi, per rimontarlo in un luogo sopraelevato che non sarà sommerso dalle acque.

L’idea per salvare il tempio deriva in effetti da una storia Disney, *Paperino e il colosso del Nilo*, realizzata dal maestro veneziano Romano Scarpa e uscita in due episodi su *Topolino* il 2 e il 9 luglio 1961. Zio Paperone è in Egitto a visitare il colosso di Ramses (per semplificare le cose, Scarpa riduce le statue a una sola), credendo che esso poggi su un enorme filone di platino. In cambio del suo sfruttamento, si impegna col governo egiziano a spostare il colosso che è minacciato dalla costruzione della diga di Assuan. A trovare infine la soluzione è Archimede Pitagorico: la statua dovrà essere tagliata in tanti cubi numerati e poi rimontata in una località che non verrà sommersa dalle acque dopo l’attivazione della diga. Paperino si occupa di coordinare i lavori di smontaggio. Gli operai assoldati sono in realtà i membri della Banda Bassotti, che di notte sostituiscono i blocchi originali (ricchi di uranio) con normalissimi blocchi di argilla. Per fortuna Paperino scopre il raggio dei furfanti e l’avventura si conclude nel migliore dei modi. Il colosso è ricostruito, i Bassotti arrestati e la famiglia dei paperi viene premiata dal governo egiziano con una onorificenza. Nella realtà, come Scarpa ricorderà in una intervista, “Verso la fine degli anni Ottanta il governo egiziano ha donato a quello italiano un preziosissimo reperto archeologico per l’aiuto ricevuto nel salvataggio dei

monumenti di Abu Simbel. Bè, il sistema che hanno utilizzato lo hanno appreso dalla mia storia. Io non ho ricevuto nessun ringraziamento personale, ma mi è bastata la soddisfazione” [2].

**BIBLIOGRAFIA**

- [1] B. Arpaia, *Non due ma mille culture*, in «Il Sole-24 ore», 10 luglio 2011, p. 33.
- [2] A. Becattini, L. Boschi, L. Gori, A. Sani, *R. Scarpa - Un cartoonist italiano tra animazione e fumetti*, Bologna, Alessandro Distribuzioni, 1988.
- [3] M. Ciardi, *Le metamorfosi di Atlantide. Storie scientifiche e immaginarie da Platone a Walt Disney*, Roma, Carocci, 2011.
- [4] A. Einstein, *Il lato umano* (1979) Torino, Einaudi 1980.
- [5] S. Freud, *Briefe an Wilhelm Fliess 1887-1904* (1986), Torino, Bollati Boringhieri 1990.
- [6] S. Freud, *Un ricordo d'infanzia di Leonardo da Vinci* (1910) in *Opere*, Torino, Bollati Boringhieri 1989, VI, pp. 213-284.
- [7] J. Gleick, *Genio. La vita e la scienza di Richard Feynman* (1992) Milano, Garzanti, 1994.
- [8] J. Godwin, *Il mito polare. L'archetipo dei Poli nella scienza, nel simbolismo e nell'occultismo* (1993), Roma, Edizioni Mediterranee, 2001.
- [9] L. Huxley (a cura di), *The Life and Letters of Thomas Henry Huxley*, London, Macmillan 1900.
- [10] A. La Vergata, *Images of Darwin*, in *The Darwinian Heritage*, a cura di D. Kohn, Princeton, Princeton University Press 1983, pp. 901-1099.
- [11] A. Pais, 'Sottile è il Signore...' *La scienza e la vita di Albert Einstein* (1982), Torino, Boringhieri 1986.
- [12] A. Pais, *Il danese tranquillo* (1991), Torino, Bollati Boringhieri, 1993.
- [13] F. e G. Scarpelli, *Estella e Jim nella meravigliosa Isola del Tesoro*, illustrazioni di Furio Scarpelli, Roma, Gallucci 2012.
- [14] R.L. Stevenson, *Random Memories: Rosa quo Loquorum* (1896), in *The Works of Robert Louis Stevenson*, London, Chatto & Windus, XV, 1907.
- [15] L. S. Vigotskij, *Immaginazione e creatività nell'età infantile*, Roma, Editori Riuniti, 1972.