

Marco Ciardi

## **Quando Darwin incontrò Flash Gordon: Scienza e cultura di massa tra Otto e Novecento**

Volume della collana editoriale Quality Paperbacks (n. 679), Roma, Carocci, 2023.  
ISBN: 9788829021307

Scientia, vol. III, n. 2 (dicembre 2025)

DOI: 10.61010/2974-9433-202502-15

ISSN: 2974-9433

A partire dall'Ottocento, e in particolar modo dalla seconda metà, la scienza ebbe un'estensione mai vista precedentemente non solo negli ambiti accademici o specialistici, ma anche ben al di fuori di tali, spesso austeri, contesti ufficiali. Pur non essendo una disciplina di primario interesse collettivo, o almeno non in modo così evidente, iniziava allora a essere diffusa a un pubblico sempre più vasto, attirando la cosiddetta classe media ed entrando nelle case veicolata da libri, giornali, riviste e, successivamente, fumetti, trasmissioni radiofoniche, video. Alcuni generi letterari cominciarono, ad esempio, a essere intrisi di elementi riconducibili alla cultura scientifica, facendosene portavoce. Di concerto, lo sviluppo di quest'ultima con le sue nuove idee fungeva da fonte di ispirazione per la narrazione in storie e avventure.

Il libro di Marco Ciardi *Quando Darwin incontrò Flash Gordon: Scienza e cultura di massa tra Otto e Novecento* descrive in maniera intensa e coinvolgente proprio il rapporto tra scienza e cultura popolare, indagandone il connubio, le intersezioni, le mutue influenze e l'eredità.

La trattazione, dipanandosi dapprima attraverso un succinto inquadramento introduttivo della scienza e della sua divulgazione in una prospettiva storica, si affaccia al concetto di fantascienza per poi estendersi all'individuazione e all'analisi dei generi letterari e delle principali opere che hanno suggellato il legame del binomio scienza-immaginazione. Dalle opere scientifiche e letterarie che potremmo definire 'classiche' di Mary Shelley, Charles Darwin e Jules Verne, il saggio, scandito da un criterio preponderatamente cronologico, fa riferimento ai romanzi polizieschi di Conan Doyle, a quelli d'avventura di Salgari e Burroghs, per poi giungere a vagliare l'apporto della neonata cinematografia, fino ad arrivare al fumetto con i suoi personaggi disegnati che superano i confini dell'immaginazione. Nel libro si scoprono le basi e le ragioni attraverso le quali generi letterari e stili narrativi eterogenei, fino ad arrivare al cinema e fumetto, abbiano reso possibile la diffusione delle idee scientifiche. Ecco quindi spiegate le influenze che queste ultime hanno avuto, ad esempio, in *Frankenstein* di Mary Shelley o nei *Viaggi straordinari* di Jules Verne; e ancora, nelle esplorazioni marziane di John Carter e nelle vicissitudini di Tarzan, nati entrambi dalla penna dello scrittore Edgar

Rice Burroughs. Vi sono poi le avventure fantascientifiche dai fumetti della prima metà del Novecento, come quelle di Buck Rogers, di Flash Gordon e dell'“extraterrestre” Superman che, di fatto, hanno reso lo spazio siderale un luogo molto più vicino alla Terra. Ma anche senza lasciare i confini del nostro pianeta, non mancano luoghi inesplorati abitati da creature ancestrali, come nel caso del romanzo *Il mondo perduto* di Arthur Conan Doyle, che narra l'incidente di una spedizione scientifica in seguito al quale il professor Challenger e il suo seguito sono proiettati in una zona del pianeta isolata ferma all'era Giurassica, ancora abitata da dinosauri (non dimentichiamo il fascino che i dinosauri esercitarono tra fine Ottocento e primi anni del Novecento). Il contorno scientifico, attraverso il quale si viene a dare sostanza e legittimità a questa ambientazione narrativa fantastica, è la teoria dell'evoluzione di Darwin. Conan Doyle, tuttavia, è sicuramente molto più noto per un'altra sua invenzione letteraria, quella del personaggio di Sherlock Holmes. Protagonista indiscusso del genere poliziesco e investigativo, Holmes è probabilmente il detective per eccellenza nell'immaginario collettivo mondiale. La genesi del personaggio si basa sulle caratteristiche di Joseph Bell, professore di Medicina a Edimburgo e insegnante dello stesso Conan Doyle il quale, infatti, si laureò in Medicina nel 1881. A ben vedere, sia il personaggio principale Holmes, che il comprimario dott. Watson nonché l'antagonista professor Moriarty, sono particolarmente esperti di specifiche discipline scientifiche: Sherlock Holmes è un esperto di chimica, il dottor Watson è un medico e il professor Moriarty possiede un genio matematico. Le pagine poliziesche di Doyle, dunque, sono pregne di nozioni scientifiche che risulteranno indispensabili agli attori delle vicende narrate per mettere in atto i propri intenti o risolvere i casi sottoposti alle loro indagini investigative. Ciò non è chiaramente un caso: si pensi allo sviluppo e all'imponente attestazione nel corso dell'Ottocento della semeiotica medica e della metodologia clinica, nonché della chimica, in generale, e della chimica clinica, in particolare, discipline dalla portata moderna e dirompente impiegate per l'analisi e la valutazione del reperto clinico volte all'individuazione di una specifica entità nosografica e alla sua risoluzione (un po' come un 'caso' poliziesco). Ma la scienza in Sherlock Holmes, come sottolineato da Ciardi, non costituisce un insieme pedante di nozioni; essa, infatti, viene presentata in modo accattivante e coinvolgente a sostegno della narrazione.

Tra Ottocento e Novecento, dunque, svariati generi letterari e altre forme comunicative e mediatiche (come cinema, radio, televisione), imbevute di conoscenze scientifiche, hanno reso possibile la creazione di mondi verosimili, la risoluzione di indagini e casi impossibili, l'esplorazione di ipo-

tetiche terre ignote sulla superficie terrestre o di un'immaginaria terra cava o delle profondità abissali con sottomarini straordinari, il contatto con altri abitanti del cosmo o con forme di vita artificiali, la costruzione di macchine del tempo e di astronavi potentissime per solcare la galassia.

Quello che l'autore propone al lettore è quindi l'affascinante racconto di quanto la scienza abbia influenzato, sotto molteplici aspetti, la cultura popolare (e viceversa) contribuendo a creare personaggi, luoghi, vicende e miti intramontabili. Un connubio tra scienza, espressioni letterarie e artistiche (nella loro accezione più ampia), intrattenimento e immaginazione, che ha plasmato il 'bagaglio pop' tra Ottocento e Novecento e la cui eredità culturale emerge costante nei panorami culturali attuali.

**Andrea Cozza**

andrea.cozza87@gmail.com