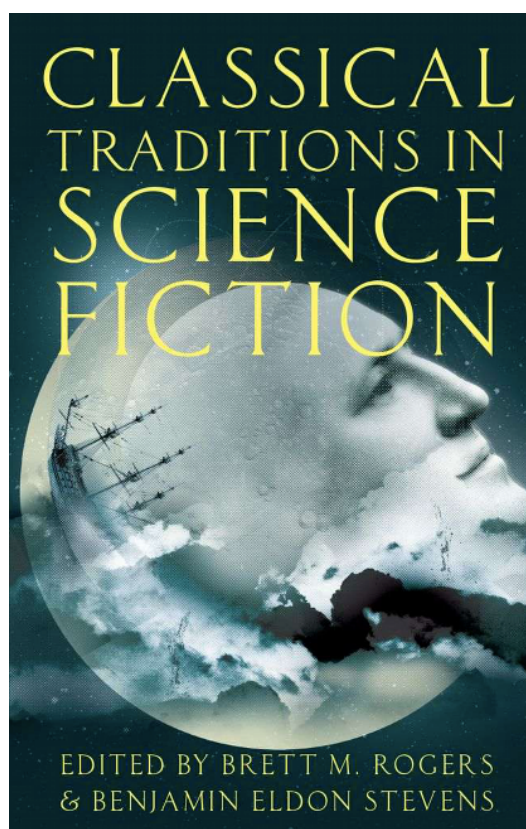


*Classical Traditions in Science Fiction*, Brett M. Rogers and Benjamin Eldon Stevens (eds.), coll. «Classical Presences», Oxford University Press, New York 2015.

Recensione a cura di Domitilla Campanile e Rossana Valenti<sup>1</sup>

Il tema del volume, e la circostanza che si tratta della prima ampia pubblicazione dedicata al rapporto tra fantascienza e tradizione classica, danno ragione della estesa *Introduzione* (pp. 1-24): vi compaiono interessanti questioni metodologiche, come quelle relative alla definizione stessa di *Science Fiction*, abbreviata in SF: i curatori comprendono, in maniera un po' ambigua, sotto questa dizione anche concetti come *science fable*, *scientific fantasy* o *speculative fiction*, non definendone quindi con chiarezza statuto e caratteristiche formali. Questa incertezza, peraltro, è probabilmente ineludibile nell'esame di un 'genere' che conosce molte ramificazioni e incroci, se non vere e proprie 'invasioni di campo'.

Gli studi ai quali i curatori si rifanno, nel tentativo di organizzare in maniera coerente un insieme di testi, serie televisive, film, videogiochi ispirati a tematiche



---

<sup>1</sup> Il volume è stato letto e discusso in maniera condivisa da entrambe: per la stesura della recensione, Domitilla Campanile si è occupata in particolare dei seguenti saggi: A. Keen, *Mr. Lucian in Suburbia: Links between the True History and The First Men in the Moon*; G. S. Bucher, *A Complex Oedipus: The Tragedy of Edward Morbius*; J. P. Christensen, *Time and Self-Referentiality in the Iliad and Frank Herbert's Dune*; B. M. Rogers, *Hybrids and Homecomings in the Odyssey and Alien Resurrection*; G. Grobóty, *Revised Iliadic Epiphanies in Dan Simmons's Ilium*.

fantascientifiche, sono soprattutto un libro di Adam Roberts, *The History of Science Fiction* (London 2006), di impianto storiografico, che segue l'evoluzione del tema dalla sua prima apparizione nella tradizione letteraria greca a oggi, e il saggio di Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre* (Yale University Press 1979), che adotta una prospettiva di analisi critica e teorica.

Nel suo libro Roberts aveva sostenuto che vi è stato nel mondo antico un filone di interesse narrativo verso la fantascienza, ma questa linea è stata interrotta dal predominio culturale e filosofico esercitato dalla teologia cattolica, per riprendere vigore solo dopo la Riforma protestante, a seguito della diffusione della teoria astronomica copernicana.

L'approccio di Suvin, molto produttivo nello sviluppo di larga parte dei contributi raccolti nel volume, fa riferimento alla nozione di *cognitive estrangement*, un senso di estraniamento, che si apre tra l'universo del racconto e l'effettivo contesto storico nel quale il narratore si colloca: questo estraniamento pertiene sia al futuro che al passato, e permette un ulteriore avvicinamento tra le due dimensioni temporali.

Com'è ovvio, queste premesse metodologiche possono provocare divergenze e discussioni (ed è auspicabile che lo facciano): in ogni caso risulta particolarmente fecondo l'interesse verso una idea di ricezione del classico aperta a diverse tipologie di contatti e mediazioni tra antico e moderno.

Il volume è organizzato in quattro sezioni: la prima, intitolata *SF's Rosy-Fingered Dawn*, raccoglie contributi intesi a evidenziare il forte interesse che un'analisi dei modelli non solo più recenti ma anche molto antichi può offrire allo studio dei primi romanzi e racconti fantascientifici pubblicati nell'Ottocento.

Il primo saggio, *The Lunar Setting of Johannes Kepler's Somnium*, *Science Fiction's Missing Link* (pp. 27-45), a firma di D. Swenford, prende in esame il *Somnium* di Keplero (composto intorno al 1593, ma continuamente rimaneggiato per buona parte del corso della sua vita, fino alla morte avvenuta nel 1630), analizzandone gli stretti rapporti con due testi antichi, il *De Facie* di Plutarco e *La storia vera* di Luciano: S. legge l'opera di Keplero nel contesto del procedimento allegorico di origine medievale, e considera il *Somnium* una tappa del processo nel corso del quale i filosofi del Rinascimento dialogarono con i testi antichi sforzandosi di mettere a punto una distinzione tra scienza e religione. Se il testo di Keplero ha il tono di un'opera satirica che cerca di dimostrare la falsità della visione geocentrica con la semplice, ma ingegnosa trovata di spostare il punto di vista dell'osservatore dalla terra alla luna, il tono del linguaggio, spesso misticheggiante, e la comparsa di riferimenti soprannaturali, pur alternati con passaggi più argomentativi e razionali, denotano il profondo significato

‘spirituale’ e filosofico che la luna deteneva nella visione dell’astronomo, per il quale essa era un pianeta, ma anche un corpo spirituale che ‘agiva’ con le sue forze nell’universo mistico: in questa prospettiva risulta particolarmente forte il legame tra Keplero e l’opera di Plutarco (che egli aveva tradotto e che voleva inserire nell’edizione finale del *Somnium*), della quale condivideva l’idea che la luna possedesse significative proprietà spirituali. Così Keplero inaugura un genere letterario assolutamente moderno che apre un filone di racconti sugli extraterrestri destinato a immensa fortuna nella tradizione occidentale, utilizzando materiali che provenivano dal meno moderno dei generi letterari antichi, il dialogo filosofico.

Lungo la stessa linea, il saggio di J. Weiner (*Lucretius, Lucan and Mary Shelley’s Frankenstein*, pp. 46-74) sviluppa una interessante analisi testuale articolata attorno a un’idea di intertestualità non solo come consapevole allusione stilistica all’operare dell’autore modello, ma anche come strategia di lettura e interpretazione personale di ogni lettore: ne risulta che i poemi di Lucrezio e Lucano hanno fornito spunti importanti in alcuni snodi narrativi centrali nel romanzo della Shelley, ma soprattutto ne hanno determinato, insieme a quello scientifico, l’interesse ‘etico’ verso il tema dei limiti della conoscenza umana. L’idea di una Natura personificata percorre l’intero romanzo, espressa attraverso il linguaggio e l’*imagery* di Lucrezio, così come appare in linea con la visione epicurea l’idea che alla fine il mostro sia *legally* destinato a tornare ai dispersi e discordanti *semina rerum* dai quali aveva tratto vita. La condanna etica della mostruosità è poi accentuata dai rimandi a Lucano: il riferimento alla necromanzia e alla manipolazione della vita e della morte costituisce un vistoso cambiamento di orizzonte nel romanzo: se è atomistico e anatomico l’approccio al corpo considerato nella sua materialità, la creazione artificiale viene condannata come autentico *nefas*. In questi termini si inaugura un genere letterario che accomuna opere diverse attraverso l’instaurarsi di una tensione tra antiche tradizioni e nuovi razionalismi: il romanzo della Shelley fa sue le promesse di ateismo e materialismo che la scienza di quegli anni annuncia, ma accoglie anche profonde apprensioni sulla incipiente trasgressione di antiche e primordiali leggi della natura.

La stretta relazione tra la poesia latina e i primi racconti di fantascienza è il tema del saggio di B. E. Stevens, uno dei curatori del volume: in *Virgil in Jules Verne’s Journey to the Center of the Earth* (pp. 75-104) l’A. prende in esame le citazioni virgiliane presenti nel romanzo di Verne, ma fornisce anche, alla fine del suo contributo, un elenco di tutte le esplicite citazioni classiche che ricorrono nel *Viaggio al centro della Terra*. La somiglianza strutturale tra l’opera virgiliana e il romanzo si combina con una profonda differenza epistemologica: l’eroe moderno, il ‘nuovo uomo’ scientifico, non incontra ombre o altri esseri soprannaturali nel

suo viaggio, e la sua ‘conoscenza’ è affidata solo ai risultati della pratica scientifica, che relega al ruolo di mera tradizione poetica e sentimentale i classici latini. L’incerta cosmologia ciclica, descritta da Anchise ad Enea nel corso della sua visita all’oltretomba, viene sostituita dalla nascente scienza della geologia, che fornisce un modello cronologico lineare della storia umana.

Il saggio di A. Keen (*Mr. Lucian in Suburbia: Links between the True History and The First Men in the Moon*, pp. 105-20) offre un penetrante esame dei rapporti tra *La Storia Vera* di Luciano – ritenuta spesso la prima opera di fantascienza – e il romanzo *The first Men in the Moon* (1901, trad. it. *I primi uomini sulla luna*, 1910) di H. G. Wells. L’analisi è assai utile, perché la relazione tra le due opere è in genere più affermata come dato pacifico che dimostrata con cura; Keen è, certo, ben consapevole che vari libri possono aver fornito materiali significativi ed essere considerati una sorta di antecedenti per *The first Men in the Moon*, tra i quali fra i più importanti resta il *Somnium* di Giovanni Keplero (1634, sul quale si veda il I capitolo di questo volume), senza contare *A Plunge into Space* (1890) di Robert Cromie, autore che non mancò di far notare analogie sospette al limite del plagio tra i due libri. Lo scopo di Keen di mostrare che Wells conosceva *La Storia Vera* di Luciano e che in *The first Men in the Moon* ne sono riecheggiate vari episodi mi sembra del tutto persuasivo, così come la sua convinzione che in entrambi sia da riconoscere anche un intento satirico. A questo proposito, tra i volumi non ignoti a Wells si potrebbe, volendo, aggiungere anche *The Surprising Adventures of Baron Munchausen*, di R. E. Raspe (1785), un’altra opera dove a viaggi fantastici, allunaggi e altre imprese iperboliche si accompagnano intenzioni satiriche.

Vale la pena di ricordare, inoltre, che all’inesauribile immaginazione di Luciano si può attribuire il personaggio divenuto poi un emblema del XX secolo. La genealogia letteraria dell’inquietante figura dell’apprendista stregone incapace di dominare poteri da lui stesso evocati si segue, infatti, a partire proprio dal personaggio descritto da Luciano nel *Philopseudes*, attraverso la ballata goethiana *Der Zauberlehrling* (1797) e il successivo poema sinfonico di Paul Dukas *L’apprenti sorcier* (1897), sino al celebre episodio nel film di animazione *Fantasia* prodotto da Walt Disney (1940).

La seconda sezione del volume, intitolata *Classics*, raccoglie quattro contributi, intesi a definire la ripresa di testi classici nelle opere di fantascienza comparse intorno alla metà del Novecento, quando il nuovo genere letterario è ormai divenuto noto anche al più vasto pubblico: viene meno in questo periodo la citazione diretta di temi e testi classici, eppure ciononostante si rileva una indiretta, non per questo meno significativa, incidenza di epistemologie che rimandano alla tradizione antica.

In *A Complex Oedipus: The Tragedy of Edward Morbius* (pp. 123-44) G. S. Bucher si dedica a *Forbidden Planet* (*Il Pianeta proibito*, F. M. Wilcox, 1956), un film che «cleverly moulds Freudian ideas onto an armature constructed from Shakespeare's *Tempest*, while its production values and compelling story still command respect» (p. 123). Gli elogi all'opera, un classico della fantascienza, sono davvero meritati e Bucher presenta al lettore i motivi per cui il film spicca su molti altri e discute le fasi preparatorie e la realizzazione della pellicola con grande competenza e un'eccellente conoscenza degli studi anteriori (cui si può aggiungere, ora, J. Chapman, N. J. Cull, *Projecting Tomorrow: Science Fiction and Popular Cinema*, London 2012, pp. 79-92). Le riflessioni di Bucher sul rischio di attribuire un'importanza eccessiva alle vicende storiche e sociali contemporanee alla realizzazione del film sono assai equilibrate, mentre meno convincente mi pare la tesi principale del suo lavoro, il debito che la storia avrebbe nei confronti della tragedia greca e, segnatamente, dell'*Edipo Re* (per l'analisi specifica di relazioni tra la tragedia sofoclea e film di fantascienza vd., per esempio, A. Gordon, *Back to the Future: Oedipus as Time Traveller*, «Science-Fiction Studies» 14.3 (1987), pp. 372-85 e G. Bakewell, *The One-Eyed Man is King. Oedipal Vision in Minority Report*, «Arethusa» 41.1 (2008), pp. 95-112 e, ora, assai utile in generale su questi problemi, P. Michelakis, *Greek Tragedy on Screen*, Oxford 2013). L'uso di Aristotele è opportuno, ma non solo per comprendere questo particolare film: il riferimento a passaggi della *Poetica* fondamentali per la costruzione di una trama e dei personaggi è indispensabile per la comprensione di ogni film narrativo, specie per quelli del periodo classico hollywoodiano (vd., almeno, D. Bordwell, J. Staiger, K. Thompson, *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*, London 1985 e D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, London 1985; F. Vanoye, *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, Paris 1991). Edward Morbius è innegabilmente un personaggio tragico: all'inizio signore assoluto del pianeta Altair IV, alla fine perde tutto, anche la vita e l'unica figlia che lo abbandona per il comandante Adams. La peripezia è completa e nel segno di quanto descrive Aristotele per i protagonisti delle tragedie, non per il solo Edipo. Le analogie tra Morbius e l'infelice sovrano di Tebe sono, però, troppo tenui e generiche per sostenere la tesi di Bucher. L'impiego – forse eccessivo – di reali o presunte analogie tra i due e un uso altrettanto forte della metafora per compensare quanto manca nella storia rischia di forzare il limite dei piani di lettura possibili e di arrivare a una conclusione non del tutto persuasiva. Questi rilievi non intendono, invece, negare la forza della tradizione classica nell'ideazione di *Forbidden Planet*, tradizione ben amalgamata nella storia e segnalata immediatamente attraverso il nome

ominoso dell'astronave della spedizione che portava il prof. Morbius: *Bellerophon*.

E. Grayson, in *Walter M. Miller, Jr's A Canticle for Leibowitz, The Great Year, and the Ages of Man* (pp. 145-60) si occupa del romanzo di Miller, in realtà una trilogia di racconti, che ha conosciuto una fortuna immensa, sia sul piano del favore del pubblico (sono state vendute più di due milioni di copie, e il libro non è mai uscito fuori produzione), sia in riferimento alle opere che si sono ispirate a questo cupo racconto di un mondo apocalittico, uscito da una catastrofe nucleare: i romanzi di Gene Wolfe, Margaret Atwood, molti film e serie televisive di grande successo. Il ciclo di distruzione e rinascita, che caratterizza l'universo disegnato da Miller, viene efficacemente messo in relazione con la concezione del tempo espressa da Esiodo nelle *Opere e i giorni* e da Ovidio nelle sue *Metamorfosi*: entrambi i poeti descrivono un graduale processo di decadenza morale che affligge l'umanità. Il senso di distacco tragico, di perdita e di 'ritorno' a qualcosa percorre tutta l'opera di Miller, della quale G. sottolinea anche l'uso raffinato nella creazione di nomi e frasi ispirati al mondo greco-romano, per sottolineare la continuità di storie ed esperienze, pronte a misurarsi con le sfide aperte da nuove circostanze storiche.

Il «grande banchetto omerico» delle cui briciole si erano nutriti i tragici greci – come sosteneva Eschilo – ha generosamente alimentato senza interruzioni né esclusioni la cultura occidentale ed è quindi appropriato che uno spazio importante del volume sia riservato alla ricezione dei poemi omerici da parte anche di alcune opere di fantascienza. Nel primo di questi saggi J. P. Christensen (*Time and Self-Referentiality in the Iliad and Frank Herbert's Dune*, pp. 161-75) istituisce correlazioni tra la struttura temporale, narrativa e metanarrativa dell'*Iliade* da un lato e quella del famoso ciclo di *Dune* scritto da Frank Herbert (1965) dall'altro. Non è sempre agevole seguire le argomentazioni dell'autore o cogliere la pertinenza delle osservazioni rispetto alla tesi principale: si consideri, per esempio, questo passaggio (p. 169, ma se ne possono citare molti altri): «Some differences, perhaps culturally bound, do arise. Where the *Iliad's* temporal gestures are limited in duration both forward and backward, *Dune's* scope is more far-reaching. In both cases, however, the authority of the synchronic tale derives from the diachronic consciousness evinced by the text and imparted to the audience. Each narrative develops its meanings by collapsing past and future into an unstable present». Dopo aver recuperato analogie e differenze attraverso una personale analisi, l'autore, infine, può concludere (p. 175) che le «similarities, in addition, have as much to do with the pervasive literary influences of the Western tradition as with the putative genre of the fantastic».

Con il saggio di R. Raphael, *Disability as Rhetorical Trope in Classical Myth and Blade Runner* (pp. 176-96), viene preso in esame il film di Ridley Scott del 1982, ambientato nel 2019 (tratto liberamente dal romanzo *Il cacciatore di androidi* di Ph. K. Dick, del 1968), che ha innovato profondamente il genere fantascientifico: la scenografica futuribile con la sua città costantemente sotto la pioggia per l'inquinamento, confusa e schiacciata da costruzioni inquietanti e barocche, rimanda a una società oppressiva e paranoica, da cui il protagonista cerca di difendersi. La nostra cultura cinematografica brulica di vita 'artificiale': robot, cyborg, android, replicanti, intelligenza e organismi artificiali, macchine ostili, che si ribellano ai loro creatori. Secondo Jean Baudrillard l'origine dell'ansia che attanaglia la società contemporanea sta proprio nella eccessiva vicinanza tra le macchine e l'umanità simulata che esse esprimono, a dispetto della loro qualifica di "oggetti": i cyborg annullano la distanza binaria tra uomo e animale, organismo e macchina, fisico e non fisico, suscitando orrore. Lungo questa linea, l'A. pone a confronto alcuni miti classici e il film di Scott, per mostrare come la vita 'artificiale' definisca l'umano attraverso due modalità: la disabilità o, all'opposto, quella che viene definita come *hyper-ability*, una capacità di agire nettamente superiore alla portata dell'uomo 'naturale'. Sia nel mito classico che nella fantascienza, le forme di vita artificiale inizialmente sono destinate a compiere lavori (soprattutto di natura bellica). I primi androidi che compaiono nella tradizione occidentale sono le figure femminili che accompagnano Efesto nell'*Iliade* (XVIII, 367-617), quando Teti si reca da lui per chiedergli di forgiare le armi del figlio Achille: Efesto è l'unico dio dell'Olimpo greco che è disabile, e che lavora: due condizioni che appaiono connesse e che insieme segnalano la differenza tra lui e gli altri dei. Un altro esempio ricorre nelle *Argonautiche* di Apollonio Rodio, in riferimento alla figura del combattente Talo (IV, 1638-93); infine, nella storia ovidiana di Pigmalione e Galatea nel X libro delle *Metamorfosi*, si legge il caso di un uomo che crea un artefatto entrando poi in un rapporto emozionale con esso: in nessuno di questi racconti, il sentimento degli esseri artificiali viene preso in considerazione, né emerge mai alcun accenno a una loro dimensione ibrida o al senso di un rischio per la condizione umana; questi elementi compaiono invece in tutti i film di fantascienza, a cominciare appunto da *Blade Runner*, il cui regista crea il vocabolo "replicante" e ne introduce la figura nel nostro immaginario, da questo momento in poi connotato non tanto dalla paura di non riconoscere gli androidi, ma dall'ansia, davvero esistenziale, che ognuno di noi non riesca a riconoscere se stesso e la propria reale identità.

La terza sezione, intitolata *Classics in Space*, si apre con il contributo di G. Kovacs, *Moral and Mortal in Star Trek: the Original Series* (pp. 199-216): l'A.

indaga la presenza del mito greco in numerosi episodi della prima serie di *Star Trek*, negli anni 1966-1969, esaminando in articolare l'insistito legame tra il tema della longevità o immortalità e quello della immaturità morale dei personaggi. Tra le ragioni che crearono il fenomeno dello "startrekkismo", che ha dato vita a una consolidata setta internazionale di fan, manca però nell'analisi di K. il riconoscimento di un fenomeno che da *Star Trek* in poi è divenuto una costante nelle serie televisive moderne: il bisogno del pubblico di continuare a seguire i propri personaggi, l'incapacità per così dire di abbandonarli, divenendone in qualche modo 'dipendenti' più che fedeli cultori.

L'articolo dedicato all'influenza dell'immaginario omerico sulla fantascienza è di uno dei curatori del volume, B. M. Rogers, che con *Hybrids and Homecomings in the Odyssey and Alien Resurrection* (pp. 217-42) si interroga sulle influenze classiche in *Alien Resurrection* (*Alien – La clonazione*, Jean-Pierre Jeunet, 1997). La saga che segue per secoli lo scontro tra l'ufficiale Ellen Ripley, la protagonista che deve battersi contro un'entità aliena invasiva e mortale e una *corporation* infida e potente, è iniziata nel 1979 con *Alien* (Ridley Scott), proseguita poi con *Aliens* (*Aliens – Scontro finale*, James Cameron, 1986) e *Alien<sup>3</sup>* (David Fincher, 1992), mentre *Alien Resurrection* è, appunto, il quarto film della serie. Rogers si dichiara più interessato a porre «these texts in dialogue» che a mostrare quanto *Alien Resurrection* sia «a conscious or deliberate reception of the *Odissey*» (p. 225). Il dialogo scaturisce, allora, dalla presenza nell'*Odissea* e in *Alien Resurrection* di strutture ibride, umane, animali, divine (o iperumane, ipertecnologiche, cloni, cyborg e altro nel caso del film) e dalla lucida spietatezza con la quale Odisseo e Ripley affrontano e distruggono i nemici durante il loro ritorno a Itaca o sulla terra e nella provvisorietà esistenziale del ritorno.

Il saggio di V. Tomasso, *Classical Antiquity and Western Identity in Battlestar Galactica* (pp. 243-60), è centrato sull'analisi del messaggio di fondo della serie TV, che l'A. identifica nell'invito rivolto all'umanità di abbracciare un approccio 'mitico' all'universo per rompere il ciclo di distruzione indotto dallo sconfinato potere scientifico e tecnologico. La visione di T. però trascura, mi sembra, importanti allusioni relative alla teologia cristiana che percorrono molti episodi della serie, in linea peraltro con una diffusa ripresa (nel mondo statunitense) di ideologie e cosmologie ispirate a una visione religiosa della storia umana.

La quarta e ultima sezione, intitolata *Ancient Classics for a Future Generation?*, si apre con un altro contributo legato a motivi omerici, assai apprezzabile per lucidità e ricchezza di spunti. G. Grobéty, autrice anche di *Guerre de Troie, guerres des cultures et guerres du Golfe. Les usages de l'Iliade dans la culture écrite américaine contemporaine*, Bern 2014, in *Revised Iliadic Epiphanies in Dan Simmons's Ilium* (pp. 263-79) considera preliminarmente i vari



significati che il vocabolo epifania ha acquisito nel corso del tempo, per discutere poi in parallelo il trattamento omerico dell'apparizione di Atena nel passo del I dell'*Iliade* – quando la dea appare nell'assemblea per frenare Achille che sta per sguainare la spada e uccidere Agamennone – con l'omologo passo di *Ilium*, romanzo di fantascienza (Dan Simmons, 2003) che si presenta come una raffinata e dissacrante riscrittura dell'*Iliade*. L'analisi sinottica dell'episodio narrato nei due testi merita una lettura attenta e le conclusioni sull'importanza del libero arbitrio nella narrazione moderna sono di grande valore. Sarebbe difficile, poi, per studiosi dell'antichità non provare simpatia o non seguire con apprensione le scelte ribelli del protagonista di *Ilium*, il collega Thomas Hockenberry, un filologo del XX secolo inviato da potentissime entità superumane nella Misia del secondo millennio a.C. per essere testimone della guerra di Troia.

Il saggio di M. Makins, *Refiguring the Roman Empire in the Hunger Games Trilogy* (pp. 280-306), colloca la visione di un tirannico futuro in America, tema conduttore della trilogia, nell'ambito del filone di raffigurazioni negative dell'Impero romano, ispirate alle opere di Petronio, Tacito e Giovenale: l'obiettivo (pedagogico) della saga sarebbe quello di mostrare gli elementi oscuri e ambigui che circondano intrattenimenti apparentemente innocenti come i *reality show*. Nella struttura di ricognizione di un passato inconoscibile e di rapporto fantastorico sulla Roma imperiale al tramonto, la serie non nasconde quindi le sue ambizioni di parlare dell'oggi.

L'ultimo contributo, di C.W. Marshall, *Jonathan Hickman's Pax Romana and the End of Antiquity* (pp. 307-26), prende in esame una serie di fumetti comici, nella quale si narra di un viaggio nel tempo, che consente a importanti esponenti della Chiesa cattolica di armare un esercito, anche con armi nucleari, e inviarlo indietro nella storia a sostegno dell'imperatore Costantino.

Le domande che l'ultimo contributo del volume pone sul tappeto possono essere riferite a tutti gli articoli della raccolta: la ricezione dell'antico nella fantascienza è intesa a 'rimetterlo in vita', come deposito straordinario di storie ed esperienze, pronte a misurarsi con le sfide aperte da nuove circostanze storiche, o serve solo a raccogliere frammenti sparsi di una civiltà irrimediabilmente perduta, da utilizzare come mero materiale inerte e suggestiva ambientazione di fondo? Le risposte a questa domanda, varie e articolate, testimoniano in ogni caso la ricchezza degli approcci adottati nelle opere di fantascienza, e passibili di ulteriori, approfondite letture.

Il libro si chiude con un capitolo di R. W. Cape Jr., *Suggestions for Further Reading and Viewing* (pp. 327-38), che raccoglie una scelta di altre opere di fantascienza ispirate al mondo antico: romanzi, film e serie TV. Vi segue l'elenco

delle opere citate (pp. 339-70) e un Indice di opere e personaggi ai quali si fa riferimento nel volume (pp. 371-80).

In conclusione, *Classical Traditions in Science Fiction* offre un valido contributo, ricco di informazioni e spunti di ricerca, a un tema nuovo, probabilmente destinato ad ampliarsi nei prossimi anni, dato l'interesse che la nostra epoca, intrisa di domande e ricerche alimentate dalla scienza, continua a riporre nel classico.