

# Sogni, illusioni, realtà virtuali: i mondi possibili della science fiction\*

Simona Micali

Non abbiamo bisogno di altri mondi,  
abbiamo bisogno di specchi.  
Stanislaw Lem, *Solaris* (1961)

## Come si costruisce e come funziona un mondo fantascientifico

All'interno di quella vasta area dell'immaginario finzionale che generalmente associamo all'etichetta di 'narrativa speculativa' (un'etichetta-ombrello in cui rientrano a vario titolo generi e modi eterogenei come il fantasy e l'allegoria, l'utopia e l'horror, la satira e la fiaba, nelle loro declinazioni attraverso diversi media), la science fiction si caratterizza come l'immaginazione di mondi alternativi al nostro, e tuttavia coerenti con il nostro paradigma conoscitivo. Infatti, come altri generi e modi della narrativa speculativa, la fantascienza si basa sulla regola generativa del *what if* (cosa succederebbe/sarebbe successo se...), declinata solitamente secondo due modalità. Nella prima, il mondo

---

\* Questo saggio è nato da un'idea condivisa con Orsetta Innocenti, la quale ha sviluppato un percorso di ricerca per molti aspetti parallelo al mio nell'ambito del genere fantasy. La ringrazio qui per il fondamentale contributo che le nostre discussioni comuni hanno dato alla mia riflessione sui meccanismi di produzione e ricezione delle opere speculative.

fantascientifico viene presentato come alternativo a quello attuale: è un mondo *altro*, oppure è il nostro mondo ma sottoposto a un'ipotesi controfattuale, cioè un mondo derivato da un *what if* collocato in qualche punto del passato, dal quale si è prodotta una evoluzione storica alternativa. Nella seconda, il mondo fantascientifico è una anticipazione del futuro, nella quale trovano sviluppo coerente certi caratteri o potenzialità ritenuti dominanti o comunque altamente plausibili. In altre parole, i mondi fantascientifici possono essere generati dalla domanda "Cosa succederebbe/sarebbe successo se questa particolare condizione fosse diversa o se questo particolare evento avesse avuto un diverso sviluppo?"; oppure dalla domanda "Cosa succederà se non cambia nulla e le cose proseguiranno così come ora?". Nel secondo caso, il meccanismo di *world building* viene definito come 'estrapolazione', nel primo invece si parla di 'speculazione' in senso proprio.<sup>1</sup> In entrambe le modalità, tuttavia, la regola necessaria e sufficiente perché il mondo prodotto venga definito fantascientifico è che quel "se" sia sempre una condizione razionale, *possibile* secondo tutti le conoscenze e i principi attualmente accettati del nostro sapere scientifico. Se vogliamo tradurre questo meccanismo di costruzione del mondo fantascientifico nei termini di semantica finzionale, diremo dunque che il mondo di finzione fantascientifico si caratterizza come un mondo *altro* rispetto a quello attuale, e tuttavia integralmente 'naturale' – ossia, nei termini proposti da Lubomír Doležel,

---

<sup>1</sup> Come sintetizza Brian McHale (1992), "Extrapolative SF begins with the current state of the empirical world, in particular the current state of scientific knowledge, and proceeds, in logical and linear fashion, to construct a world which might be a future extension or consequence of the current state of affairs. Speculative world-building, by contrast, involves an imaginative leap, positing one or more disjunctions with the empirical world which cannot be linearly extrapolated from the current state of affairs. Worlds constructed by extrapolation, one might say, stand in a metonymic relation to the current empirical world, while worlds constructed by speculation stand in a metaphorical or analogical relation to it" (1992: 244). Per un approfondimento sulla distinzione tra immaginazione estrapolativa e speculativa cfr. Littlewood/Stockwell 1996.

appartenente alla categoria dei «mondi nei quali non esiste nulla e non accade nulla che violi le condizioni aletiche del mondo attuale»<sup>2</sup> (1999: 121).

Tanto nella modalità speculativa quanto in quella estrapolativa, il lettore/spettatore si ritrova dunque trasportato in un paradigma di realtà alternativo al suo, che il patto narrativo gli impone di accettare come plausibile *non solo* temporaneamente e nei limiti dell'opera che sta leggendo/guardando (come accade in tutti i generi che implicano una *suspension of disbelief*), ma *anche* nell'ambito del suo orizzonte di realtà, grazie alla mediazione delle connessioni poste implicitamente (nella speculazione) o esplicitamente (nella estrapolazione) tra il mondo finzionale e quello attuale<sup>3</sup>.

In questa prospettiva, il mondo finzionale fantascientifico si distingue dai mondi tipici di altri generi speculativi per la limitazione strutturale posta alle ipotesi che generano le norme che lo regolano, gli

---

<sup>2</sup> Val la pena di sottolineare come Doležel stesso includa nella sfera del «naturale» anche «quegli esseri extraterrestri che sono costruiti come fisicamente possibili» (121n.). La nozione centrale è appunto quella di *possibilità*: definiremo la science fiction come l'insieme delle strategie attraverso le quali elementi fantastici (eventi, personaggi e relazioni) vengono resi fisicamente (ma anche, aggiungiamo, psicologicamente e eticamente) 'possibili'.

<sup>3</sup> Questo meccanismo è generalmente agevolato dalle strategie rappresentative dell'opera fantascientifica, che di norma puntano a incrementare l'effetto di reale mediante l'assunzione delle modalità tipiche della rappresentazione mimetico-realistica. La science fiction classica, insomma, è un genere decisamente sperimentale per quanto riguarda la costruzione del mondo finzionale, ma tendenzialmente conservativo per quanto riguarda modalità e strategie narrative, specialmente nel suo versante letterario: «Because truly new conditions differ radically from consensus reality, they are usually embedded in familiar narrative frames in order to be intelligible [...]. In terms of narrative framing, sf is a conservative genre, in two respects. Its writers generally adhere to the conventions of epic-world building, and to the conventions of circumstantial realism» (Csicsery-Ronay 2011: 82).

oggetti e gli individui che lo abitano. In un mondo fantascientifico rigoroso, insomma, non incontreremo maghi o semidei, ma al limite individui dotati di particolari poteri derivati da mutazioni genetiche o esposizione a agenti contaminanti; né dovremo temere che il sole non sorga, a meno che un meteorite non colpisca la Terra bloccandone la rotazione... In un certo senso, la science fiction diventa così un genere ibrido, a metà strada tra l'immaginazione fantastica e la congettura: ogni singola opera, e ogni singolo mondo che essa istituisce, sarà fondato su un'ibridazione di queste due componenti, combinate secondo un dosaggio specifico.

Questo particolare meccanismo di costruzione del mondo fantascientifico ha importanti conseguenze sui processi di fruizione dell'opera. Come negli altri generi speculativi, tale processo si caratterizza come un doppio movimento immaginativo, grazie al quale il lettore/spettatore compie un viaggio dal proprio mondo verso quello finzionale e ritorno: l'opera lo trasporta in un *altrove* fantastico, dove grazie al meccanismo del *make-believe* (Walton 2011) può beneficiare di incontri e esperienze impossibili nel suo orizzonte di realtà; tale esperienza del nuovo e del diverso arricchisce il fruitore, e fa sì che colui che ritorna sia più ricco e più saggio di colui che era partito. Ma nella science fiction la componente che ho definito 'congetturale', che da un lato limita la libertà di quella esperienza (il mondo fantascientifico deve sottostare alla regola della plausibilità e coerenza epistemologica), dall'altro è il tramite di un livello di significato ulteriore dell'opera fantascientifica, la cui natura è propriamente 'politica'. Infatti, in quanto variante o derivazione plausibile del nostro mondo, il mondo fantascientifico ne diventa più esplicitamente, strutturalmente un'immagine deformata e straniante, il veicolo di una messa in questione del nostro mondo, secondo quel meccanismo che Darko Suvin (1985) ha definito come 'straniamento cognitivo', e che tanto per Suvin quanto per Fredric Jameson (2005) accomuna la fantascienza con l'utopia. La meraviglia e il disorientamento prodotti dal diverso in esse si combinano sempre con il riconoscimento di ciò che è familiare: il meccanismo fondamentale di fruizione dell'opera fantascientifica consiste quindi nella combinazione di due distinti

processi percettivi, che definiremo come ‘spostamento’ e ‘riconoscimento’; attraverso la dialettica di questi due processi, il lettore è condotto a acquisire una diversa consapevolezza del mondo in cui vive, maggiormente critica o semplicemente relativistica<sup>4</sup>. In altre parole, il mondo possibile fantascientifico funziona sempre come un esercizio cognitivo, che proietta un effetto di straniamento sul reale quotidiano mettendone in evidenza, alterandone o rovesciandone aspetti o relazione che usualmente diamo per scontati, o non percepiamo chiaramente. Tale potenziale cognitivo, come osserva Jameson, diventa fondamentale nell’immaginario della modernità avanzata, in cui la conoscenza e la comprensione del mondo sono diventate inaccessibili al singolo individuo, e pertanto l’opera d’arte non è più in grado di offrircene un tentativo di rappresentazione totale: «The present – in this society, and in the physical and psychic dissociation of the human subjects who inhabit it – is inaccessible directly, is numb, habituated, empty of affect» (Jameson 2005: 287). La rappresentazione estetica del reale dovrà allora affidarsi a strategie di mimesi indiretta, allegorica o metonimica – delle quali la science fiction, genere finzionale strutturalmente sperimentale, ci offre un campionario particolarmente ampio, offrendosi così come spazio privilegiato di riflessione sul presente. Si spiega così la sua centralità nell’immaginario narrativo contemporaneo, tanto sul piano della produzione che del consumo estetico, specialmente nei suoi settori più esplicitamente politicizzati o comunque ‘impegnati’; nonché l’interesse

---

<sup>4</sup> Sherryl Vint (2014) descrive come segue il meccanismo dello straniamento cognitivo: «Sf forces us to confront ideas and conventions that have been *made to appear* natural and inevitable, by giving us a world founded on other premises. The dialectical interaction between what is familiar and what is alien thus opens up a more critical understanding of the structures underlying and shaping the familiar world of daily experience. This movement back and forth between a normal world that begins to appear strange, and a strange one that becomes more normalized as we immerse ourselves in the sf world, is the source of the genre’s ability to be a reflection *on* reality as well as *of* it» (39).

crescente che essa suscita tra teorici e critici degli studi letterari, di estetica e dei cultural studies.

Fin qui abbiamo riepilogato meccanismi compositivi e di ricezione già ampiamente descritti, e in maniera piuttosto concorde, sia dagli studiosi di science fiction sia dai teorici dei mondi finzionali; si tratta del resto di aspetti rispetto ai quali i produttori e i consumatori abituali di opere speculative manifestano generalmente un buon livello di consapevolezza. Ritengo tuttavia che le descrizioni attualmente disponibili e condivise potrebbero essere integrate e approfondite, per superare il duplice limite di una sia pur meritevole intenzione apologetica, tipica degli studiosi di fantascienza (i quali puntano soprattutto a evidenziare la dignità estetica e la rilevanza politica del proprio oggetto di studio), e di un formalismo un po' astratto e generalizzante, che caratterizza invece gli studi dei teorici dei mondi finzionali (i quali si accontentano per lo più di incasellare la science fiction in una categoria sufficientemente ampia e generica da accogliere tutte le opere del genere). Un ulteriore limite comune a entrambe le prospettive è a mio parere quello di non muoversi in una dimensione intermediale: la maggior parte delle descrizioni di modalità e strategie della science fiction infatti si concentrano sulla sola produzione letteraria, mentre caratteristica peculiare e evidente dell'immaginario scientifico è proprio la circolazione di temi, trame, personaggi e strategie tra opere, autori e media diversi: letteratura, cinema, fumetto, serie TV, videogiochi, gioco di ruolo...

Per una comprensione ampia e approfondita di cosa sia la science fiction, come funzioni e a cosa serva, mi pare che un percorso particolarmente promettente potrebbe consistere proprio nel mettere a reagire i metodi formalizzanti della teoria dei mondi finzionali con quelli tipici dei *science fiction studies*, più incentrati sul versante tematico e i significati filosofici o politici dell'opera. La mia impressione infatti è che nella science fiction la relazione tra questi due livelli sia più stretta e essenziale di quanto non si potrebbe pensare – in altre parole, che quello che potremmo definire come 'messaggio politico' dell'opera passi anche (se non prioritariamente) sia per le

strategie di costruzione del mondo finzionale sia per le modalità di gestione del patto narrativo. Si tratta di un tipo di approccio che ovviamente richiederebbe corpus ampi e articolati in senso diacronico e intermediale, e che quindi non può trovare spazio nell'ambito di questo intervento. Quello che proverò a fare è piuttosto cercare di verificare la produttività di una simile prospettiva 'ibrida' applicandola a un corpus ristretto di opere in cui siano presenti esplicite e rilevanti componenti metafinzionali e autoriflessive, le quali cioè si offrano naturalmente a un'analisi di questo tipo, agevolando, se non addirittura prefigurando, il lavoro dell'analista.

## **Come viaggiare attraverso mondi**

Per comprendere meglio le strategie che intervengono nella costruzione del mondo fantascientifico, e, specularmente, nel processo della sua decodifica da parte del lettore/spettatore, nel resto di questo intervento rivolgeremo dunque l'attenzione a opere in cui tali strategie vengono assunte direttamente come tema del racconto. Più precisamente, quelle su cui mi concentrerò sono opere in cui la vicenda si svolge in parte in un mondo che riproduce realisticamente quello attuale, e in parte in un mondo *altro*, costruito appunto per speculazione o estrapolazione, e in cui sono indagati esplicitamente le modalità di creazione del mondo altro, il suo rapporto con quello attuale e la possibilità di conoscerlo, interagire con esso o addirittura controllarlo. Infatti il diverso statuto dei due mondi fa sì che essi siano regolati da leggi parzialmente o prevalentemente diverse; avremo dunque a che fare con quella categoria di mondi finzionali che Doležel definisce «diadici», cioè che presentano una discontinuità al proprio interno tra zone caratterizzate da «condizioni modali contrarie» (1999: 134).

Tale duplicazione del mondo finzionale all'interno di una stessa opera può essere resa plausibile in molti modi: il più tradizionale è quello del viaggio fisico del protagonista da un qui a un là e ritorno, come accadeva tradizionalmente nel racconto utopico, o in quello del

viaggio nel futuro, come nella variante moderna dell'utopia inaugurata da *L'an 2440* di Louis Sébastien Mercier (1771). Si tratta di un modello di trama piuttosto comune nell'ambito della narrativa speculativa, quello appunto del viaggio in un mondo meraviglioso, che semplifica il meccanismo del *make-believe* offrendo al lettore/spettatore di identificarsi in un personaggio o un gruppo di personaggi postulati come simili a sé, e che pertanto agiscono come «mediatori» nel duplice meccanismo di spostamento e riconoscimento (Micali 2006): in altre parole, il lettore potrà effettuare il tragitto immaginativo di andata/ritorno tra il nostro mondo e l'altro per il tramite del percorso fisico compiuto dal personaggio mediatore.

Per rendere più chiaro in cosa consista la specificità dei mondi fantascientifici nel più vasto campo dell'immaginazione speculativa rinunceremo alle astronavi interstellari, alle macchine del tempo, e a tutti i dispositivi tipici del *scientific romance* e della *space opera*, che talvolta ci conducono in luoghi e tempi particolarmente esotici e tutto sommato scientificamente non molto più plausibili di Oz, Wonderland o Fantasia. Restringeremo invece l'attenzione ai casi in cui il mondo fantascientifico si configura come uno spazio pericolosamente *vicino*, che si insinua o che si sovrappone al mondo quotidiano, venendo così a costituire un'alternativa invadente o immanente con la quale il protagonista – e il lettore/spettatore – è obbligato a confrontarsi. È insomma un mondo possibile, ma è *più possibile di altri*. L'ipotesi su cui si fonda l'indagine è che il coefficiente di possibilità del mondo fantascientifico sia direttamente proporzionale al suo potenziale cognitivo: un'ipotesi a cui è senz'altro possibile individuare numerose controprove, ma che possiamo accogliere come generalmente verificabile.

Questa tipologia di mondi fantascientifici 'contigui' prevede due varianti principali. Il primo caso è quello degli universi paralleli, una teoria indagata tanto dalla filosofia che dalla fisica teorica (Wolf 1988), che la fantascienza riadatta specialmente in connessione al tema del viaggio nel tempo: il secondo universo si crea da un cambiamento nel passato causato dall'interferenza del viaggiatore; tale modifica lascia tuttavia in vigore anche la linea temporale originale (cioè solitamente

quella che corrisponde all'orizzonte di realtà del lettore/spettatore), pertanto si possono dare passaggi tra l'uno e l'altro universo, o comunque relazioni di rispecchiamento consapevole, interferenza o scambio<sup>5</sup>. Il tema degli universi paralleli è stato esplorato in maniera brillante da Philip K. Dick, in cui costituisce una delle tante accezioni dell'incertezza ontologica universale che è il tema centrale dell'immaginario dickiano nel suo complesso (Rossi 2014); ma è ben presente anche nell'immaginario contemporaneo, specialmente popolare, in cui spesso compare nelle zone di sovrapposizione tra i generi della fantascienza e del fantasy: dai multiversi della Marvel e di altre saghe superomistiche alla fortunata serie TV *Fringe* (2008-13) di J.J. Abrams, da *Star Trek* alla trilogia cinematografica *Cloverfield* (2008-18, anch'essa prodotta da Abrams). Vale la pena di sottolineare che si tratta di un tema che ha suggestionato anche scrittori che normalmente non vengono affatto associati al genere fantascientifico: *Ada or Ardor* (*Ada o ardore*, 1969) di Vladimir Nabokov, *The Plot Against America* (*Il complotto contro l'America*, 2004) di Philip Roth e *Never Let Me Go* (*Non lasciarmi*, 2005) di Kazuo Ishiguro difficilmente vengono letti come romanzi di science fiction, di cui in effetti non presentano le caratteristiche generiche; e tuttavia il primo è indubbiamente un esperimento sulle possibilità offerte dalla nozione di universo parallelo, mentre Roth e Ishiguro sfruttano il modello della storia alternativa o controfattuale, trasportandoci in mondi in cui *qualcosa* è andato diversamente rispetto alla storia che conosciamo, e invitandoci a misurare criticamente la relazione tra il mondo rappresentato e quello attuale. Il concetto di universi paralleli è infatti per sua natura molto versatile, e si presta a applicazioni narrative eterogenee. Nella fantascienza popolare e nel fantasy superomistico ci si sposta tra un universo e l'altro con relativa facilità, tendenzialmente con l'ausilio di portali o altri tipi di dispositivi tecnologici, o per effetto di qualche esperimento azzardato che ha creato delle perturbazioni del cosiddetto 'continuum spazio-temporale'; il focus di questo tipo di storie è di

---

<sup>5</sup> In relazione al concetto di mondi possibili e al suo uso in campo narratologico, la teoria degli universi paralleli è stata indagata da Ryan 2006.

solito quello di mettere in guardia contro i rischi di giocare con le leggi della fisica, giacché non si sa mai dove ci si potrebbe ritrovare o cosa potrebbe sbucare dal varco inter-universale (per esempio gli orrendi mostri che in *Cloverfield* si danno allegramente a distruggere la Terra). Ma l'idea può evidentemente essere declinata in direzione di una riflessione critica o anche apertamente politica sul nostro mondo, attraverso la problematizzazione della distanza che lo separa da quello parallelo (come accade in Roth e Ishiguro), o la costruzione di quest'ultimo come una sua allegoria deformata e straniante (come avviene in Nabokov). La funzione cognitiva di questo gioco di rispecchiamento tra universo 'reale' e doppio finzionale può essere intensificata mediante la sua rappresentazione all'interno della vicenda, in cui uno o più personaggi del mondo alternativo sono ossessionati dalla fantasia di vivere una realtà illusoria, e che il mondo reale sia *un altro*, più o meno coincidente con il nostro: è l'allucinazione condivisa dagli psicotici curati dal protagonista di *Ada* di Nabokov, o dei dissidenti dell'America occupata dai Nazisti in *The Man in the High Castle* (*L'uomo nell'alto castello*, 1962) di Philip Dick. In questi casi la relazione tra mondo reale e mondo parallelo acquista evidentemente una funzione metafinzionale, offrendosi come spazio di riflessione creativa sul rapporto tra mondo e finzione, sulla consistenza di ciò che consideriamo 'reale' e sul valore conoscitivo dell'immaginazione speculativa<sup>6</sup>.

La seconda variante di 'mondo contiguo' ci rimanda invece al catalogo sempre più vasto e variegato delle realtà virtuali: il mondo 'altro' in questo caso non consiste in un luogo fisico, bensì in una dimensione parallela che duplica, attraversa o si sovrappone a quella fisica; nel sistema di Doležel, tale dimensione virtuale rientra nella categoria dei «mondi intermedi», cui appartengono anche le

---

<sup>6</sup> Sul valore conoscitivo in particolare dell'immaginazione controfattuale cfr. anche Rosenfeld 2002 e Doležel 2010.

dimensioni del sogno e dell'allucinazione<sup>7</sup>. Il diverso statuto di realtà dei due mondi comporta che il passaggio tra l'uno e l'altro si configuri nei termini di una metalessi, cioè di un cambiamento di livello narrativo (Lavocat 2013 e Pier 2016), e questo aspetto complica il meccanismo del *make-believe*, come giustamente rilevato da Kendall Walton. Infatti, se è vero che «[i]l mondo di un sogno all'interno del mondo di una storia non è meno reale del mondo della storia» (2011: 328), essendo entrambi mondi ugualmente finzionali, è anche vero che la partecipazione al mondo di secondo livello viene condizionata dal suo duplice statuto finzionale, dall'essere cioè rappresentato come una finzione dentro una finzione: «La nostra partecipazione è al gioco di far finta del primo ordine» (328-9), pertanto l'immedesimazione del fruitore nel secondo ordine di realtà dovrà essere agevolata da una serie di dispositivi narrativi costruiti appositamente per questo scopo (a cominciare appunto dall'identificazione nel personaggio mediatore dello spostamento/riconoscimento).

Il tema delle realtà virtuali ha acquisito un ruolo sempre più centrale con lo sviluppo di internet e dei social network da un lato e delle tecniche di simulazione virtuale della realtà dall'altro, il cui impatto sulle vite individuali e sulle dinamiche socioculturali è stato straordinario per velocità e quantità di aspetti coinvolti<sup>8</sup>. L'immaginario fantascientifico ha accolto precocemente e entusiasticamente le possibilità offerte dalle nuove tecnologie digitali: nel 1982 la Walt Disney produce *Tron* (con la regia di Steven Lisberger), il primo film ambientato in un mondo virtuale, il 'Grid': è qui che il programmatore di videogiochi Flynn, dopo essere stato smaterializzato

---

<sup>7</sup> «La contrapposizione aletica tra naturale e soprannaturale è superata dai mondi intermedi. Il sogno, l'allucinazione, la follia, gli stati di alterazione indotti dalla droga sono esperienze umane, fisicamente possibili; nel contempo in questi modelli appaiono persone, oggetti ed eventi fisicamente impossibili» (Doležel 1999: 123).

<sup>8</sup> Sulle profonde trasformazioni culturali, psicologiche, antropologiche e estetiche prodotte dall'avvento delle tecnologie digitali e della rete cfr. almeno Johnson 1999, Papacharissi 2011, de Kerckhove-de Almeida 2014.

e digitalizzato da un laser sperimentale, si ritrova a interagire con la personificazione dei programmi da lui stesso creati. Non è un caso che l'altrove di *Tron* sia connesso al campo dei videogiochi. In primo luogo, è soprattutto questo settore dell'intrattenimento, dall'enorme successo commerciale, a trainare la fase iniziale di sviluppo delle simulazioni digitali interattive, e ancora oggi ha un ruolo dominante negli investimenti commerciali finalizzati allo sviluppo delle tecnologie virtuali immersive. In secondo luogo, e più importante per il nostro discorso, la fantasia di trasferirsi letteralmente nel mondo del gioco non è che una trasposizione fisica dei meccanismi tipici di fruizione del videogioco, in cui l'utente si identifica con un avatar e per suo tramite si muove nell'universo virtuale e interagisce con i suoi elementi e attori (e, di qui a breve, con gli avatar di altri utenti). *Tron*, insomma, così come i numerosi film che ne riprenderanno l'idea centrale, si limita a letteralizzare il meccanismo fondamentale di fruizione del videogioco, trasformando la proiezione mentale nel mondo virtuale in proiezione corporea, in una tipica fantasia escapistica che rimanda all'immaginario fantasy.

Il Grid di *Tron*, come accade per tutti i videogiochi classici, è ancora un mondo chiuso, interamente contenuto nel mainframe della ENCOM Corporation in cui è registrato il suo programma, e accessibile solo da esso. A modificare la nozione di realtà virtuale è la nascita e lo sviluppo della rete globale, una rivoluzione tecnologica e culturale che è in gestazione esattamente negli anni in cui viene prodotto il film<sup>9</sup>. Nello spazio illimitato e infinitamente manipolabile di internet non vi sono più confini invalicabili né regole inflessibili, i mondi virtuali possono espandersi e arricchirsi a proprio piacimento, all'interno di quell'ipermondo virtuale che la rete stessa rappresenta: un mondo aperto, infinibile, in costante sviluppo, che non si pone più come

---

<sup>9</sup> Ricordo che internet, come interconnessione globale di reti informatiche autonome, appare in forma embrionale già alla fine degli anni Settanta; i protocolli per consentire l'accesso globale e la libera interazione nella rete, e quindi la nascita del World Wide Web, vengono elaborati tra il 1991 e il 1992. Per maggiori dettagli cfr. Ryan 2010.

ontologicamente subordinato rispetto al mondo fisico, con il quale può anzi interferire e ben presto si ritroverà persino a competere per la priorità culturale, economica, politica. Nata come spazio della meraviglia e dell'avventura pura, la dimensione virtuale acquista così ben presto anche una componente politica, addirittura un potenziale sovversivo. Solo due anni dopo l'uscita del film Disney, *Neuromancer* (*Neuromante*, 1984) di William Gibson fonda ufficialmente la corrente del 'cyberpunk', che raccoglie e aggiorna l'eredità della social science fiction degli anni Settanta proprio alla luce delle nuove tecnologie digitali immersive e dello sviluppo della rete. Il futuro prossimo venturo dell'immaginario cyberpunk è un mondo caotico, sovrappopolato, sporco e violento, interamente dominato dalle logiche spietate di un capitalismo finanziario fuori controllo; l'unico spazio utopico residuo è appunto quello del cosiddetto cyberspazio, il duplicato digitale dell'universo materiale<sup>10</sup>, in cui i nuovi eroi hacker possono accedere a una libertà di movimento e un potere d'azione che nel mondo fuori della rete sono esclusivo appannaggio delle corporazioni criminali o finanziarie (le quali sono più o meno la stessa cosa). A dispetto di un immaginario tecnologico che oggi ci appare datato e un po' ingenuo, la fantasia cyberpunk di un cyberspazio come antimondo utopico e anarchico, in cui gli emarginati del tardo-capitalismo possano riscattarsi dalla propria impotenza e irrilevanza nel mondo reale e rivestire i panni dei difensori dei deboli e vendicatori degli oppressi, ha influenzato profondamente la filosofia libertaria e anticorporativa dei futuri utenti della rete e dei social

---

<sup>10</sup> A beneficio del lettore, il testo riporta la descrizione del cyberspazio fornita in un documentario televisivo per bambini: «A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the non space of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding» (Gibson 1984: 51).

network<sup>11</sup>. E infatti ritroviamo quella medesima fantasia emancipatoria in *Ready Player One* (2011), il bestseller di Ernest Cline recentemente adattato per il cinema da Steven Spielberg (2018), che può essere letto come una riscrittura di *Tron* in versione tecnologicamente aggiornata e cyberpunk a uso degli adolescenti dell'era di internet e dei social network (Fassone 2018): i protagonisti questa volta sono dei comuni ragazzini, abitanti delle baraccopoli di un mondo prossimo futuro in disfacimento, i quali combattono tramite i propri avatar per difendere l'autonomia di OASIS, il mondo virtuale e utopico in cui milioni di persone trovano ogni giorno conforto e riscatto dalle proprie misere vite<sup>12</sup>, e che una multinazionale sta cercando di privatizzare.

Ancor più che nel caso degli universi paralleli, in questa variante il rapporto tra mondo reale e mondo altro si offre come perfetto tramite metaforico per una riflessione sui limiti, le potenzialità, la funzione e il significato della rappresentazione finzionale, come ha mostrato in maniera convincente Marie-Laure Ryan (2001). In quanto esibisce la propria natura di simulacro, il mondo virtuale si offre naturalmente come un omologo dell'universo finzionale, e la sua decodifica e fruizione pone questioni analoghe a quelle della lettura di un romanzo o della visione di un film. Un'opera incentrata sul rapporto tra mondo reale e mondo virtuale dunque contiene sempre una certa dose di autoriflessività (maggiore o minore a seconda del livello di complessità), cioè pone sempre anche in questione la propria natura di simulacro, e più in generale la natura e la legittimità del simulacro estetico rispetto al mondo cosiddetto (o supposto) 'reale' (Lavocat

---

<sup>11</sup> Con tutte le sue ovvie aporie: prima fra tutte il fatto che l'uso apparentemente libero e liberatorio delle piattaforme frutti miliardi a chi ne possiede le quote azionarie (Michaud 2008).

<sup>12</sup> Come spiega il protagonista del romanzo: «Maybe it isn't a good idea to tell a newly arrived human being that he's been born into a world of chaos, pain, and poverty just in time to watch everything fall to pieces [...]. Luckily, I had access to OASIS, which was like having an escape hatch into a better reality. The OASIS kept me sane. It was my playground and my preschool, a magical place where anything was possible» (Cline 2012: 18).

2013). Va tuttavia precisato che nelle opere che ho menzionato sin qui la gerarchia ontologica tra i mondi rappresentati non viene mai problematizzata: in *Tron*, in *Neuromancer* e *Ready Player One* sappiamo sempre se ci troviamo nel mondo reale (mondo finzionale di primo livello) o in quello virtuale (mondo finzionale di secondo livello), e il passaggio dall'uno all'altro è opportunamente segnalato dalle relative soglie in ingresso e in uscita. Se questa certezza viene messa in discussione, l'indagine sulla relazione tra realtà e finzione viene ad assumere un valore non solo estetico e (eventualmente) politico, ma anche filosofico e più propriamente epistemologico.

Per concludere dunque questa rapida rassegna sui mondi finzionali della science fiction, nell'ultima sezione di questo saggio esaminerò più da vicino tre opere *cult* del genere, che hanno influenzato durevolmente l'immaginario delle realtà virtuali: il romanzo *Ubik* (1969) di Philip K. Dick e i film *Matrix* (1999, USA/Australia), scritto e diretto da Andy e Larry Wachowski, e *Inception* (2010, USA/UK), scritto e diretto da Christopher Nolan. A collegarle – oltre al debito evidente che i due film intrattengono con l'immaginario dickiano – è appunto il fatto che in tutt'e tre la relazione tra mondo reale e virtuale e il passaggio di soglia tra i due mondi sono esplicitamente indagati e problematizzati. Infatti tanto nel romanzo quanto nei due film ci si può ritrovare – d'un tratto o addirittura da sempre – in un mondo virtuale; acquisirne la consapevolezza e trovare la via d'uscita per tornare nella 'realtà' sono le prove cruciali che gli eroi sono chiamati a affrontare. L'ipotesi, profondamente destabilizzante, sulla quale sono costruite le tre storie è che in assenza di una chiara soglia in ingresso (*quando e come sono arrivato qui*) può essere impossibile verificare lo statuto di realtà del mondo in cui ci troviamo: la nostra coscienza potrebbe pertanto essere intrappolata in un mondo che crediamo 'reale', ma che invece è puramente virtuale – sogno, allucinazione, simulazione digitale immersiva. L'altrove, insomma, da spazio dell'avventura e di emancipazione, rischia di trasformarsi in una trappola per la mente.

## Come fuggire da un mondo virtuale

*Ubik* è ambientato in un mondo futuro in cui è stata sviluppata una tecnica per trattenere ancora attiva la coscienza individuale per un certo tempo dopo la morte fisica del corpo; gli *half-livers* (semi-vivi) vengono tenuti in sospensione in degli istituti appositi, i *moratoriums*, all'interno di capsule di ibernazione dotate di un sistema di comunicazione con l'esterno, e possono essere 'risvegliati' e dialogare con i loro cari. Quando non sono connessi con il mondo esterno non sono semplicemente incoscienti, bensì sono sospesi in una condizione soggettiva che per molti aspetti è simile quella onirica, ma in cui possono avvenire interferenze sia dall'esterno, sia da parte degli altri *half-livers* ospitati nel loro stesso moratorio. Per Joe Chip e gli altri protagonisti del romanzo tuttavia questo stato di sospensione onirica si trasformerà in una simulazione condivisa di realtà per opera di Jory, un *half-liver* dotato di poteri paranormali, che se ne serve per catturare le coscienze degli altri pazienti del moratorio e assorbire così il loro residuo vitale – cioè, come confesserà lui stesso candidamente, per «mangiarli». Rielaborazione tipicamente dickiana del genio ingannatore di Cartesio, il personaggio di Jory diventa il tramite della riflessione metafinzionale del romanzo, essendo figura esplicita dell'autore/creatore di mondi finzionali (Rossi 2014: 191-2). Sarà lui stesso a spiegare a Joe le norme che regolano questa attività:

"Then it's all for me, just for me. This entire world."

Jory said, "It's not very large. One hotel in Des Moines. And a street outside the window with a few people and cars. And maybe a couple of other buildings thrown in: stores across the street for you to look at when you happen to see out."

"So you're not maintaining any New York or Zurich or -"

"Why should I? No one's there. Wherever you and the others of the group went, I constructed a tangible reality corresponding to their minimal expectations. When you flew here from New York I created hundreds of miles of countryside, town after town - I found that very exhausting [...]" (Dick 2002: 494-95)

Il *world-building* è dunque un'operazione impegnativa, ma ben diversa da quella di costruire un mondo reale: giacché quel che serve è solo che ciascuna scena presenti lo scenario verosimile *minimo* («corresponding to the minimal expectations») per supportare il gioco del *make-believe*.

Erede nell'era dell'elettronica della sospensione mesmerica sperimentata dal signor Valdemar nel celebre racconto di Edgar Allan Poe (1845), la *half-life* di *Ubik* inaugura la fantasia fantascientifica di un aldilà cibernetico, dove le coscienze disincarnate possano vivere indipendentemente dal corpo fisico e quindi sopravvivere alla sua morte: una fantasia che riceverà un fondamentale impulso dall'ipotesi teorica del *mind-uploading*, ossia la possibilità di effettuare la digitalizzazione e il trasferimento della coscienza individuale a un altro supporto materiale, o appunto a un ambiente virtuale<sup>13</sup>. Si tratta evidentemente di un ambito speculativo che presuppone e si fonda su una versione aggiornata del dualismo cartesiano, in base al quale il corpo è un mero supporto funzionale dell'io, che quindi potrebbe teoricamente vivere e svilupparsi indipendentemente da esso (Muri 2003).

Tale concezione dualistica dell'io viene portata alle estreme conseguenze in *Matrix* (Priarolo 2004). Nel film dei Wachowsky, che si rifanno dichiaratamente tanto a Philip Dick quanto all'immaginario cyberpunk, il mondo illusorio è una simulazione digitale elaborata dalle AI che hanno preso il controllo del pianeta, e che viene fatta condividere a tutti gli umani dal momento della loro nascita: i corpi materiali degli esseri viventi sono rinchiusi in delle capsule di sospensione, totalmente inerti e connessi a un sistema di tubi che forniscono loro il nutrimento e gli stimoli neurali grazie ai quali le loro menti percepiscono la simulazione come realtà. Solo alcuni paranoici sospettano che qualcosa non torni nel mondo in cui vivono; compito

---

<sup>13</sup> L'ipotesi del *mind-uploading* è uno dei temi centrali dell'immaginario fantascientifico contemporaneo. Per il suo inquadramento e la discussione delle problematiche filosofiche e psicologiche a essa connesse si veda Blackford-Broderick 2014; per un'analisi delle sue occorrenze nell'immaginario fantascientifico cfr. Lino 2018 e Micali 2019: 185-95.

dei pochi uomini 'liberi' è trovarli e salvarli, disconnettendoli materialmente dalle macchine e portandoli via sulle loro navicelle pirata. Inoltre, i ribelli che vivono all'esterno possono connettersi anche loro a Matrix, introducendo i propri avatar nella simulazione attraverso le linee telefoniche<sup>14</sup>. La componente metafinzionale in questo caso è messa particolarmente in evidenza: Matrix è un programma di simulazione interattiva, il quale si compone di un'architettura di ambientazioni e di regole di funzionamento, ed è elaborato da un autore-dio onnipotente in un codice specifico (le cascate di simboli verdi su fondo nero che riempiono i numerosi schermi del film); tale codice si traduce in un mondo vivo solo nelle coscienze degli individui che vi partecipano – in una sorta di *make-believe* forzato e inconsapevole. In altre parole Matrix è la quintessenza dell'opera intesa come sistema di 'prescrizioni a immaginare', così come ce la descrivono Kendall Walton e gli altri teorici della fruizione estetica; pertanto non stupisce che alla seduzione di questo operamondo straordinaria resistano solo pochi 'lettori sospettosi', tipici rappresentanti di un atteggiamento ipercritico e paranoico.

La dimensione virtuale di *Inception* può essere vista come una combinazione tra l'aldilà onirico di *Ubik* e la simulazione digitale ingannatoria di *Matrix*. L'altrove è infatti letteralmente quello del sogno, il quale però grazie all'azione combinata di mezzi elettronici e chimici (ci si collega a una misteriosa valigetta tramite delle flebo) può essere condiviso da più persone. Il setting finzionale e il canovaccio del

---

<sup>14</sup> Anche in *Ubik* la comunicazione tra vivi e *half-livers* avviene attraverso dispositivi come il telefono e la televisione; mentre in *Inception* per inviare segnali 'dall'esterno' si ricorre alla musica. Sul ruolo dei mezzi di comunicazione nell'elaborazione dell'immaginario della virtualità e di esistenza incorporea rimando al fondamentale studio di Jeffrey Sconce: «By traversing time and space at the speed of light, electronic media have always indulged the fantasy of discorporation and the hope that the human soul, consciousness, or subject could exist independently of his or her material frame. Related to discorporative fantasy is that of the electronic elsewhere – the media's occult power to give form to sovereign electronic worlds» (2000: 202).

sogno sono pianificati da un 'architetto', e vengono controllati da uno specifico sognatore, che assolve dunque alle funzioni di regista, e nel cui sogno gli altri partecipanti possono entrare e agire. La componente metafinzionale come si vede è assunta esplicitamente all'interno del film<sup>15</sup>, dove viene elaborata anche una teoria del funzionamento della cooperazione testuale: infatti l'architetto si limita a costruire scenari e regole di base del mondo onirico, ma affida poi al sognatore-regista il compito di 'riempire' questo mondo proiettandovi i materiali del proprio subconscio<sup>16</sup>. Nella nostra prospettiva, l'aspetto più interessante del film è che questa struttura concentrica del mondo finzionale può venire reiterata più volte: è anche possibile infatti che i partecipanti a un sogno a loro volta entrino in un altro sogno, in un modello a scatole cinesi; tuttavia non si tratta di mondi autonomi, dal momento che attraverso il subconscio dei sognatori ciascun mondo esterno interferisce con quello interno. Il risultato sarà un sistema di universi multipli composto da una successione di livelli, attraverso i quali ci si può muovere addentrandosi «verso il basso» o risalendo «verso l'alto» (*down there/up there*).

Dunque quello di *Inception* è un mondo digitale costruito e controllato dall'esterno, in cui le coscienze vengono trasportate – talvolta a loro insaputa – come accade in *Matrix*; ma come in *Ubik* la condivisione avviene tra un gruppo ristretto di individui e per un tempo limitato. Ai fini della definizione dello statuto del mondo virtuale, la caratteristica della condivisione è l'aspetto cruciale, ben più che la stabilità o la coerenza (in nessuno dei tre casi il mondo virtuale è

---

<sup>15</sup> Sulla componente metafilmica nel cinema di Nolan, e in particolare in questo film, cfr. Olson 2015.

<sup>16</sup> Come spiega il protagonista Cobb a Ariadne, l'architetto che ha appena reclutato: «"You create the world of the dream. We bring the subject into that dream, and they fill it with their subconscious." / "How could I ever acquire enough detail to make them think that it's reality?" / "Well, dreams, they feel real while we're in them, right? It's only when we wake up that we realize something was actually strange"» (*Inception*, BluRay version, Warner Home Video, 00:25:07-57).

particolarmente coerente o stabile<sup>17</sup>). A differenza del sogno e dell'allucinazione – i prototipi del 'mondo intermedio' secondo Doležel – la dimensione virtuale infatti non è rappresentata come soggettiva, cioè esistente nella percezione di uno solo dei personaggi, bensì come oggettiva e condivisa: è uno spazio in cui soggetti diversi si incontrano e interagiscono autonomamente. Ma se un'allucinazione è condivisa da più individui, in base a quale criterio si potrà stabilire con certezza lo statuto di realtà del mondo in cui viviamo, o crediamo di vivere?

L'interrogativo viene messo in evidenza da tutt'e tre le opere di cui ci stiamo occupando mediante il medesimo procedimento: l'occultamento della soglia in ingresso nel mondo virtuale. Si tratta di un procedimento tipico del racconto fantastico, in cui l'ellissi narrativa sulla soglia in ingresso è la strategia classica per suscitare il dubbio epistemologico ("Sogno o son desto?"); del resto è facile notare come tanto *Ubik* quanto *Matrix* e *Inception* rielaborino moduli e strategie del racconto fantastico, declinandoli secondo la modalità fantascientifica. Lo schema di partenza della vicenda è il medesimo: il lettore/spettatore si identifica in un personaggio che pensa di vivere nel mondo reale ma invece a un certo punto scopre di trovarsi in un mondo parallelo e virtuale. In *Ubik* seguiamo Joe Chip e i suoi colleghi della Runciter

---

<sup>17</sup> Come osserva Françoise Lavocat, «second worlds do not have the same status as their reference worlds – which are fictionally real. Both logically and according to the laws of physics and physiology which govern them, these worlds seem to suffer from an ontological deficiency, which particularly affects the bodies of their inhabitants» (2013: 432). In *Ubik*, come spiegherò tra poco, la realtà illusoria degli *half-livers* tende a decadere e anche a regredire nel tempo; in *Matrix* hanno luogo spesso manipolazioni a opera degli agenti della IA che operano nella simulazione; in *Inception* il subconscio del regista del sogno influenza gran parte degli elementi dello scenario, compreso il comportamento delle comparse, che spesso rispondono alle regole della logica onirica. Ma va sottolineato come l'instabilità ontologica sembra riguardare esclusivamente le leggi 'fisiche e fisiologiche' del mondo secondario (tempo, spazio, funzionamento dei corpi, ecc.), e non coinvolga invece le coscienze dei personaggi che lo abitano, le quali invece si mantengono sorprendentemente inalterate.

Associates, che dopo essere sopravvissuti a un attacco terroristico si accorgono che la realtà che rapidamente inizia a 'decadere' e invecchiare, come se fosse sottoposta a un processo di entropia accelerata. In realtà nessuno di loro è sopravvissuto all'attentato, e quella che credono essere la realtà è in effetti il mondo illusorio in cui li ha imprigionati Jory. Contemporaneamente, dall'esterno, il loro ex datore di lavoro Glenn Runciter (che nel mondo illusorio credono essere morto) cerca di avvertirli della loro condizione mediante messaggi in codice; mentre la moglie di Runciter, anche lei un'*half-liver*, riesce a inviare loro un antidoto al processo di decadimento, il misterioso Ubik.

In *Matrix* seguiamo invece Neo, un programmatore-hacker paranoico, il quale è sin dall'inizio convinto che 'il mondo non è quel che sembra'<sup>18</sup>; ne riceverà la conferma quando verrà contattato da un gruppo di pirati informatici, che gli offrono un'opportunità di conoscere 'la verità': sono appunto gli avatar dei ribelli fuori della simulazione, che lo libereranno dalla sua prigionia e risveglieranno nel mondo vero. Il colpo di scena fondamentale del film, ossia il risveglio del protagonista nella sua vasca, è abilmente preparato, ed è diventato una delle scene da antologia del cinema speculativo.

Anche grazie al successo della 'trovata' di *Matrix*, e al proliferare di pellicole che negli anni successivi hanno cercato di riproporla, in *Inception* il dubbio ontologico viene assunto come tema ormai scontato, e rielaborato a vari livelli diegetici, anche attraverso la moltiplicazione virtuosistica di piani narrativi derivata dalla struttura del 'sogno nel sogno', e quindi il proliferare delle metalessi. A un primo livello,

---

<sup>18</sup> L'inaffidabilità delle nostre percezioni e il dubbio ontologico sulla consistenza del reale sono due tipici temi dickiani che *Matrix* ha rielaborato in maniera particolarmente efficace, suscitando l'interesse anche di una serie di studiosi di filosofia e scienze cognitive: cfr. per esempio David J. Chalmers, "*The Matrix as Metaphysics*", in Schneider 2016 (35-54); o, nello stesso volume, la riflessione di Nick Bostrom sulla possibilità che tutti stiamo già inconsapevolmente vivendo in una mondo virtuale ("*Are You in a Computer Simulation?*", 22-5).

abbiamo scene in cui alcuni personaggi non fanno di star sognando, mentre lo fanno altri personaggi e lo spettatore. In altre scene invece neppure lo spettatore sa di star assistendo a un sogno, e lo scoprirà insieme al personaggio ignaro; in alcuni casi, mediante l'espedito del sogno nel sogno, il sognatore è convinto di essersi svegliato nel mondo reale, ma scoprirà – e noi con lui – che si è risvegliato all'interno di un altro sogno: è quanto accade per esempio nella sequenza iniziale del film, che pone quindi sin dall'inizio l'incertezza sullo statuto del reale come sua strategia fondamentale. Infatti il dubbio ontologico e le sue devastanti conseguenze sono un tema centrale della vicenda: la moglie del protagonista Cobb, Mal, dopo aver abitato troppo a lungo un mondo di sogno, è diventata incapace di distinguere il sogno dalla realtà, e si è uccisa perché era convinta così di risvegliarsi 'nel mondo reale'; il suo fantasma, prodotto del rimorso del subconscio di Cobb, infesta ora i sogni di quest'ultimo, e cerca di convincerlo a restare con lei nel mondo onirico suggerendo di essere la 'vera Mal'<sup>19</sup>, e che il mondo da lei abitato sia reale quanto quello fuori del sogno.

Il suggerimento di Mal Cobb ci conduce all'ultimo aspetto della nostra breve analisi. Rispetto alla relazione tra mondo reale e mondo virtuale, dobbiamo infatti registrare una fondamentale differenza tra le tre opere, nonostante le evidenti analogie nella struttura generale del mondo finzionale diadico, come del resto nelle trame e nelle strategie narrative adottate.

In *Matrix* ritroviamo una chiara soglia in uscita, il 'risveglio' del protagonista, che risolve l'esitazione assegnando lo statuto di realtà a uno solo dei due mondi (Sogno, oppure Son desto); durante le sue visite successive nel mondo di Matrix, Neo proverà stupore per la perfezione della simulazione, ma la sua *verosimiglianza* non lo indurrà mai a dubitare che esso possa essere *vero*, e da qui in poi la vicenda si svilupperà secondo i classici moduli della guerra tra umani e macchine. Viceversa sia *Ubik* sia *Inception* ripropongono la struttura di

---

<sup>19</sup> «What if you're wrong? What if I'm what's real?» (*Inception*, 2:02:12-15).

un racconto fantastico tradizionale, in cui l'effetto rassicurante della soglia in uscita viene invalidato tramite il dispositivo dell'oggetto mediatore (Ceserani 1996: 81-82). Nell'ultimo capitolo di *Ubik*, Glenn Runciter, in visita al moratorium, scopre con sgomento di avere in tasca delle monete da 50 cents dove è impresso il profilo di Joe Chip, il suo defunto dipendente che dovrebbe essere tranquillamente addormentato in una delle capsule di ibernazione: «This was just the beginning» (Dick 2002: 510) recita la sibillina conclusione del romanzo. In *Inception*, come si è visto, la struttura dei mondi (e dei livelli diegetici) concentrici contribuisce a radicalizzare il dubbio ontologico, che infatti non viene sciolto alla fine del film: l'oggetto mediatore è in questo caso una piccola trottola che Cobb fa girare ogni volta che gli viene il dubbio di essere in un sogno<sup>20</sup>, e che nel mondo reale a un certo punto si ferma – ma in questo caso l'ultima inquadratura si interrompe mentre la trottola sta ancora girando, suggerendoci che il protagonista potrebbe ancora star sognando.

*Matrix*, quindi, rimanda a una visione tutto sommato epistemologicamente rassicurante, in cui ciò che chiamiamo realtà potrebbe essere un'illusione, ma questa illusione può essere confutata con certezza e definitivamente; *Ubik* e *Inception* evocano invece la possibilità di una porosità, addirittura una reversibilità tra i due mondi, il cui effetto è assai più destabilizzante. Il risultato è quello di minare la differenza stessa tra mondo reale e mondo virtuale, evidenziando così l'aporia connaturata a una visione radicalmente dualistica: se noi *siamo* la nostra coscienza, e il corpo è una componente secondaria e in ultima analisi rinunciabile dell'io, non esiste più in criterio affidabile grazie al quale possiamo distinguere 'reale' da 'virtuale' (Priarolo 2004); al tempo stesso se questa differenza non è più percepibile, assegnare una priorità ontologica al mondo fisico su quello dell'illusione sensoriale diventa un'operazione quanto meno

---

<sup>20</sup> Ciascuno dei membri della squadra di 'ladri onirici' guidata da Cobb ha un simile oggetto personale, cui ci si riferisce come «totem», utilizzato per verificare se ci si trova in un sogno o nel mondo reale.

discutibile. Si tratta di un corollario inquietante, che nessuna delle tre opere formula esplicitamente; e tuttavia, se – come sembra – siamo tutti sempre più impazienti di superare i limiti dell’ottusa corporeità e disposti a rinunciare di buon grado alla priorità dell’autentico, non possiamo fare a meno di chiederci se non sarebbe in fin dei conti più pratico e piacevole restarcene nel sogno, o lasciarci trasportare definitivamente in Matrix.

## Bibliografia

- Blackford, Russel-Broderick, Damien (eds), *Intelligence Unbound: The Future of Uploaded and Machine Minds*, Oxford, Wiley Blackwell, 2014.
- Ceserani, Remo, *Il fantastico*, Bologna, Il Mulino, 1996.
- Cline, Ernest, *Ready Player One*, London, Arrow Books, 2012.
- Csicsery-Ronay, Istvan Jr., *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown (CT), Wesleyan University Press, 2011.
- De Kerckhove, Derrick – de Almeida, Cristiana Miranda (eds), *The Point of Being*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- Dick, Philip K., *Ubik*, in *Counterfeit Realities*, New York, SFBC, 2002.
- Doležel, Lubomír, *Heterocosmica: Fiction e mondi possibili* (1998), Milano, Bompiani, 1999.
- Doležel, Lubomír, "Counterfactual Narratives of the Past", *Possible Worlds of Fiction and History: The Postmodern Stage*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2010: 101-126.
- Fassone, Mario, "Effetto film: *Ready Player One* di Steven Spielberg", *L'indice dei libri del mese* 35: 5 (2018): <https://www.lindiceonline.com/focus/cinema/steven-spielberg-ready-player-one/> (ultima consultazione: 22 novembre 2019).
- Gibson, William, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984.
- Jameson, Fredric, *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London-New York, Verso, 2005.
- Johnson, Steven A., *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*, New York. Basic Books, 1999.
- Lavocat, Françoise, "Crossing the Borders of Fiction. Do Non-Existent Objects Have Bodies?", *Neohelicon* 2 (2013): 431-448.
- Lino, Mirko, "Una 'singolare' spettralità tecnologica: l'avatar tra cinema, letteratura e serie TV", *Ritorni spettrali: Storie e teorie della spettralità senza fantasmi*, Eds. E. Puglia-M. Fusillo-S. Lazzarin-A.M. Mangini, Bologna, Il Mulino, 2018: 185-205.

- Littlewood, Derek – Stockwell, Peter (eds), *Impossibility Fiction: Alterativity, Extrapolation, Speculation*, Amsterdam, Rodopi, 1996.
- McHale, Brian, *Constructing Postmodernism*, New York, Routledge, 1992.
- Michaud, Thomas, "Science Fiction and Politics: Cyberpunk Science Fiction as Political Philosophy", *New Boundaries in Political Science Fiction*, Eds. D.M. Hassler – C. Wilcox, Columbia (SC), University of South Carolina Press, 2008: 65-77.
- Micali, Simona, "Displacement, straniamento, utopia: a spasso per altri mondi", *Esilio*, Ed. R. Russi, Firenze, Le Monnier, 2008: 90-101.
- Micali, Simona, *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media: Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, Oxford, Peter Lang, 2019.
- Muri, Allison, "Of Shit and the Soul: Tropes o Cybernetic Disembodiment in Contemporary Culture", *Body&Society* 9: 3 (2003): 73-92.
- Olson, Jonathan, "Nolan's Immersive Allegories of Filmmaking in *Inception* and *The Prestige*", *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, Eds J. Furbi-S. Joy, New York, Columbia University Press, 2015: 44-61.
- Papacharissi, Zizi (ed), *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, New York, Routledge, 2011.
- Pier, John, "Metalepsis", 2016, *the living handbook of narratology*, Eds. P. Hühn et al., Hamburg, Hamburg University: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016> (ultima consultazione: 23 giugno 2019).
- Poe, Edgar Allan, *The Facts in the Case of M. Valdemar* (1845), London, Harper Collins, 2014.
- Priarolo, Mariangela, "«There is no spoon». Percezione e realtà nel cinema hollywoodiano di fine millennio", *Contemporanea: Rivista di studi sulla letteratura e sulla comunicazione*, 2 (2004): 113-22.
- Rosenfeld, Gavriel D., "Why Do We Ask «What If?» Reflections on the Function of Alternate History", *History and Theory*, 51: 4 (2002): 90-103.
- Rossi, Umberto, *The Twisted Worlds of Philip K. Dick: A Reading of Twenty Ontologically Uncertain Novels*, Jefferson (NC), McFarland, 2014.

- Ryan, Johnny, *A History of the Internet and the Digital Future*, London, Reaktion Books, 2010.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2001.
- Ryan, Marie-Laure, "From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative", *Poetics Today*, 27: 4 (Winter 2006): 633-74.
- Schneider, Susan (ed.), *Science Fiction and Philosophy. From Time Travel to Superintelligence*, Hoboken (NJ), Wiley, 2016.
- Sconce, Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham-London, Duke University Press, 2000.
- Suvin, Darko, *Le metamorfosi della fantascienza* (1979), Bologna, Il Mulino, 1985.
- Vint, Sherryl, *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*, London-New York, Bloomsbury, 2014.
- Walton, Kendall L., *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali* (1990), Milano, Mimesis, 2011.
- Wolf, Fred Alan, *Parallel Universes: The Search for Other Worlds*, New York, Simon&Schuster, 1988.

## **L'autrice**

### **Simona Micali**

Simona Micali è professore associato di Letterature comparate all'Università di Siena.

**Email:** [simona.micali@unisi.it](mailto:simona.micali@unisi.it)

## **L'articolo**

Data di invio: 23/06/2019

Data di accettazione: 31/10/2019

Data di pubblicazione: 30/11/2019

## **Come citare questo articolo**

Simona Micali, "Sogni, illusioni, realtà virtuali: i mondi possibili della science fiction", *Finzioni. Verità, bugie, mondi possibili*, Eds. R. Galvagno - M. Rizzarelli - M. Schilirò - A. Scuderi, *Between*, IX.18 (2019), <http://www.betweenjournal.it/>