

Possible Worlds, Eutopias and Dystopias in some Contemporary Fictional Universes

Françoise Lavocat

Abstract

In this article, I examine the Possible Worlds Theory and its application to contemporary fictional universes, specifically focusing on eutopias and dystopias. I trace the historical development of the Theory from the 1970s. The Theory, emerging from formal logic and analytic philosophy, presents an alternative to binary thinking by considering all as fiction. I critique David Lewis's approach, which eliminates hierarchies between real and fictional worlds, and instead propose to analyze alternative fictions, particularly counterfactuals, fantasy, and science fiction, from their relation to the real world and their moral dimensions. The study contrasts utopias and dystopias, suggesting the use of "eutopia" and "cacotopia" for better and worse states than the current world. I explore whether these alternative fictions challenge or reinforce the boundary between reality and fiction. Through the analysis of works like Laurent Binet's *Civilizations* and Liu Cixin's *The Three-Body Problem*, I investigate the role of play in these narratives and their implications for understanding contemporary culture's obsession with alternative worlds.

Keywords

Possible Worlds Theory, Counterfactuals, Science fiction, Reality and fiction boundaries.

Mondi possibili, eutopie e distopie in alcuni universi finzionali contemporanei

Françoise Lavocat

Storicamente, la teoria dei mondi possibili si è sviluppata negli anni Settanta, un momento in cui le frontiere della finzione, cioè la differenza tra fatto e finzione, tra realtà e immaginazione, erano più contestate. La teoria, emersa nel quadro della logica formale e della filosofia analitica, è apparsa come un'alternativa a questo tipo di pensiero, perché nel contestare ogni forma di binarismo può essere paragonata a una forma di panfictionalismo (la questione della frontiera non si pone allora, poiché tutto è finzione). Tuttavia, come vedremo, una certa concezione dei mondi possibili (quella di David Lewis in particolare) abolisce qualsiasi gerarchia tra mondi (reali e fintizi); non è questo l'approccio che adotterò in questo articolo.

Accanto alla teoria dei mondi possibili, si sono anche sviluppate negli ultimi decenni del secolo scorso le teorie della finzione (Pavel 1986, Ryan 1991, Schaeffer 1999, Doležel 1999). La questione del valore morale delle finzioni, totalmente estranee ai mondi possibili della logica formale, è emersa rapidamente. Thomas Pavel ha dichiarato nel 2003 che «le finzioni sono mondi di norme e di bene», contraddicendo le concezioni degli anni '70 secondo cui la letteratura di qualsiasi valore era necessariamente trasgressiva. I mondi possibili contemporanei sono davvero orientati al bene? In ogni caso, propongo di collegare le due domande: l'orientamento al bene o al male gioca un ruolo nel mettere in discussione o rafforzare il confine tra realtà e finzione?

Nella prima parte di questo articolo, mi propongo di ritornare sulla definizione di mondi possibili finzionali. Spiegherò la limitazione della mia riflessione alle finzioni che prendono la forma di un'alternativa. Tornerò quindi sull'opposizione tra utopia e distopia. Proporrò di usare un'altra opposizione, secondo me utile, quella tra eutopia e cacotopia.

In una seconda parte, esaminerò i diversi tipi di finzioni alternative, cioè i controfattuali, il fantasy e la fantascienza, da due angolazioni partico-

lari: quella della loro relazione con il mondo attuale e quella della dimensione assiologica (ciò che tende al bene o al male).

Infine, in una terza parte, cercherò di fare luce su questa questione attraverso due esempi specifici di finzione alternativa, un controfattuale eutopico e utopico (*Civilization* di Laurent Binet, 2019; *Civilizzazioni*, nella traduzione italiana di Anna Maria Laruzzo del 2020), e un romanzo di fantascienza, spesso descritto come una space opera cyberpunk, radicalmente distopico (*Il problema dei tre corpi*, nella traduzione italiana di Benedetta Taviani del 2017). Introdurrò poi la questione del gioco, che svolge un ruolo essenziale in queste due opere.

I. Cos'è un mondo possibile fittizio?

La piramide di Teodoro, nella *Teodicea* di Leibnitz, considerata come la prima rappresentazione finzionale della gamma di possibilità, solleva la questione del bene e del male fin dall'inizio: le diverse versioni della vita di Sesto Tarquinio, che si svolgono nei diversi compartimenti della piramide, possono essere buone per Tarquinio ma cattive in una prospettiva più ampia, mentre il mondo in cima alla piramide, che è la realtà voluta da Dio, può essere un disastro per Tarquinio, ma serve l'interesse generale secondo un piano divino. È il migliore dei mondi possibili, che Voltaire ha tanto deriso attraverso il personaggio di Pangloss. La teoria leibniziana è comunque suggestiva e rilevante per chi è interessato alle finzioni. In particolare, stabilisce che i mondi possibili possono essere combinati secondo una condizione di massimalità: in senso modale, una collezione è massima se contiene la totalità dei possibili compossibili. Jean-Pascal Anfrey propone di chiamare “mondi possibili” le collezioni di “mini-mondi” (2016). Non adotterò questa terminologia, ma mi ispiro ad essa, preferendo parlare di maxi-mondi per le collezioni di mondi possibili di cui la cultura contemporanea è altrimenti piena (Anne Besson 2015).

La teoria dei mondi possibili è stata tuttavia svincolata dalla sua origine leibniziana. Negli anni '70, formalizzata nel quadro della logica modale, è diventata uno strumento teorico molto potente per il calcolo delle verità relative e delle previsioni, che ha rivoluzionato tutti i campi della conoscenza. Per il filosofo analitico Saul Kripke (1963), un “mondo” è una costruzione astratta, un insieme di proposizioni caratterizzate dal loro valore modale (assiologico, deontico, aletico, epistemico) che formano descrizioni di stati completi (tutte le proposizioni sono o vere o false) e coerenti (non contraddittorie). La possibilità è legata all'accessibilità, perché un mondo

è possibile per un altro mondo, se è accessibile per questo mondo, se c'è una relazione tra questi due mondi. I logici generalmente considerano che il mondo possibile M2 sia una replica dal mondo di partenza M1 con un cambiamento locale.

Questo articolo non è il luogo per ricordare il dibattito tra logici e teorici letterari sulla misura in cui la teoria dei mondi possibili può essere utile per l'analisi della fiction, senza perdere le sue caratteristiche formali. Già nel 1986, Thomas Pavel trovava scomodo il contributo della logica formale e raccomandava un uso distante di questa teoria. Io stessa ho proposto di considerare le finzioni come "mondi possibili impossibili", il che è una violazione del principio fondamentale della definizione dei mondi possibili (Lavocat 2020). Tuttavia, le questioni sollevate dai logici, quella delle modalità, della compossibilità e della massimalità, sono molto fruttuose per l'analisi delle finzioni.

Rimangono due difficoltà. La prima è definire quello che chiameremo un mondo possibile. Il romanzo *Madame Bovary* è un mondo possibile? Possiamo considerare ogni opera letteraria un mondo possibile? Un film, che non consiste in un testo scritto, è un mondo possibile? Non sarebbe meglio riservare il termine "mondo possibile" agli insiemi che sono in continua espansione, come i franchise, le opere associate ai loro prodotti derivati, gli adattamenti e le fan fiction? È ovviamente giustificato analizzare *Madame Bovary* dal punto di vista delle modalità, o al centro di una costellazione di bozze, adattamenti e di opere "transfinzionali" nel senso di Richard Saint Gelais (2011)¹. Non c'è neanche motivo di riservare l'appellativo di mondi possibili fintizi per insiemi di proposizioni: un mondo possibile fintizio può essere definito come uno stato di cose non referenziale, stipulato da costrutti linguistici, immagini fisse o in movimento, e interazioni ludiche. Ma in questo articolo, in linea con l'idea che un mondo possibile è una replica di un mondo di partenza con un cambiamento locale, scelgo di limitare la mia analisi a ciò che più esplicitamente suggerisce un mondo possibile: finzioni che si presentano come alternative, che includono altri mondi possibili o che sono al centro di una costellazione di varianti.

La seconda questione che si pone è se la teoria dei mondi possibili accentua o mina la differenza tra realtà e finzione. Naturalmente, se la realtà

¹ «il fenomeno per cui due o più testi, dello stesso autore o meno, si riferiscono congiuntamente alla stessa finzione, sia riprendendo dei personaggi, sia estendendo una trama precedente o condividendo un universo fintizio» (Saint-Gelais 2011: 7, traduzione mia).

è vista come un “mondo di partenza”, circondato da mondi possibili, che a loro volta possono essere mondi di partenza che danno accesso ad altri mondi possibili, la differenza ontologica tra i mondi può essere cancellata. Il realismo modale, esemplificato dal filosofo Davis Lewis, sostiene che c’è un modo solo di esistere e che non c’è nessuna gerarchia tra i mondi. Poiché sostengo che c’è un confine ontologico tra realtà e fantasia, fatto e finzione, mi chiederò se il tipo di finzioni alternative che esaminerò minano, trasgrediscono o rafforzano questo confine.

Infine, vorrei chiarire la terminologia che userò riguardo alla modalità assiologica applicata a queste finzioni alternative. Se l’utopia può essere definita come «un piano immaginario di governo, dove tutto è perfettamente regolato per la felicità di tutti» (Littré), userò piuttosto il termine “eutopia”, per designare alternative che rappresentano stati di cose migliori del mondo attuale. La parola fu coniata da Thomas More per designare un luogo immaginario dedicato al bene. L’antonimo di eutopia sarebbe allora la cacotopia, un termine oggi comunemente usato per designare stati di cose peggiori del mondo attuale (Vuillemenin 2015). Propongo di riservare il termine distopia, contrariamente all’uso corrente (un’utopia che si è trasformata in un incubo, una società totalitaria immaginaria che è dannosa per gli individui sotto ogni aspetto), per i rari mondi che sono cattivi nel loro stesso principio, cioè che ignorano o contraddicono radicalmente il sistema di valori corrente e condiviso.

II. Finzioni alternative

A. I controfattuali

I controfattuali sono i mondi possibili che articolano più strettamente i mondi possibili e la dimensione assiologica. Forniscono una versione aggravata o migliorata dello stato di cose attuale, come sottolinea Michael Butter (2009), studiando le molte finzioni che invertono l’esito della Seconda Guerra Mondiale e che generalmente mostrano che uno stato di cose risultante dalla vittoria di Hitler sarebbe molto peggiore del mondo attuale.

L’ottimismo leibniziano, secondo il quale il migliore dei mondi possibili, in cima alla piramide delle possibilità, è il mondo così com’è, sembra essere molto estraneo al nostro tempo. Eppure le alternative disforiche sono quelle che più vi si avvicinano. Mostrare l’orrore di un mondo risultante dalla vittoria delle potenze dell’Asse (come in *Fatherland* di Robert Harris del 1994) ci porta a pensare che una società democratica come la

nostra sia infinitamente preferibile a questo mondo possibile. Le alternative distopiche sono quindi piuttosto conservative (Lavocat, 2018). Ci sono, naturalmente, proposte più sofisticate (come nel romanzo di P. K. Dick, *L'Uomo nell'alto castello*, 1963) o più disperate: nel romanzo di Paul Auster, *Uomo nel buio*, 2008, il mondo reale-nel-romanzo, dove la guerra in Iraq ha luogo, è tanto atroce quanto il mondo alternativo, dove la guerra in Iraq non ha luogo, ma che è devastato da una guerra civile dopo la contestazione dell'elezione di G. W. Bush.

I controfattuali finti migliorativi sono quindi forse più rari e più audaci, poiché alla fine sfidano il mondo così com'è.

I controfattuali quindi non solo hanno la caratteristica di essere logicamente legati al mondo reale di cui sono una variante, ma implicano una scelta assiologica che costituisce una prospettiva conservatrice o contestatrice della storia e del presente. Le alternative di questo tipo non sfidano il confine tra fatto e finzione, come Lubomir Doležel l'ha giustamente sottolineato (2010). Al contrario, viene rafforzato dal confronto tra mondi che questo tipo di finzioni richiede necessariamente dal lettore o dello spettatore.

B. Maxi-mondi di fantasia

Il fantasy contemporaneo fa un tale uso della nozione di "mondo" che alcuni teorici della finzione, come Olivier Caïra, sostengono che sia necessario riservare questo termine a questo genere (2011). È vero che le opere di Tolkien, J.K. Rowlings, Lovecraft e i Marvel Studios costituiscono mondi possibili come un insieme di una miriade di mondi in continua espansione, mirando alla massimizzazione. Sono comunemente chiamati universi. Chiamerò "maxi-mondi" questi insiemi intermediali di artefatti (romanzi, film, anime, fumetti, giochi, figurine, banche dati) e un certo numero di pratiche (comunità, fan fiction, cosplay) che si sono sviluppate a partire da essi. La questione della loro compatibilità è costantemente sollevata, e un artefatto, un derivato o un costume che non si adatta al mondo originale è rifiutato dal pubblico o dalle comunità di fan (Caïra 2011). La costituzione di maxi-mondi gioca sia sulla completezza che sulla coerenza. In effetti, l'aumento del mondo di partenza da parte di autori, studios e fan mira spesso a colmare un vuoto narrativo. Per esempio, lo sviluppo di *Star Wars* massimizza la completezza e la coerenza: sappiamo che la continuazione (tra il 1999 e il 2005) della serie iniziale (uscita tra il 1977 e il 1983) costituisce un'analessi che fa luce sugli eventi raccontati nella prima trilogia. Tuttavia, questo passato modifica il presente; per preservare la coerenza d'insieme, i primi tre film sono stati rifatti nel 1997 e nel 2004 e mostrati in una nuova versione.

Il concetto di mondo si impone tanto più facilmente in questo settore della cultura perché spesso non è metaforico. Queste finzioni sono generalmente basate sulla costruzione completa di un paese, come la Terra di Mezzo (in Tolkien), di un luogo emblematico, come Hogwarts (Harry Potter), di un cosmo (*Star Wars*). I caratteri sono considerati come una popolazione, soprattutto perché la fantasia favorisce l'eterogeneità ontologica attraverso la proliferazione delle specie. Le encyclopedie associate ai giochi e gli innumerevoli indici di personaggi online si sforzano di elencare questi popoli finti e di topografare i luoghi che abitano. Le dimensioni di questi maxi-mondi possono far sognare: se leggere Harry Potter, al ritmo di 300 parole al minuto, richiede 60 ore (contro le 6,67 ore per l'*Odissea*), il suo fandom, nel 2021, conta 834.000 persone, e il numero di fan-fiction ispirate ad esso supera le 300.000.

Dal nostro punto di vista, sorgono diverse domande. E il confine tra fatto e finzione in queste configurazioni mutevoli? Il fantasy, che naturalmente non è un genere unificato, favorisce una prospettiva cacotopica o eutopica, e che influenza ha questo sulla capacità della finzione di traboccare nel mondo reale?

La fantasia ha effettivamente la caratteristica di invadere il mondo reale. Questo accade in molti modi. Il fenomeno massiccio del cosplay (le convenzioni a tema dedicate al cosplay attirano centinaia di migliaia di persone) è un aspetto di questo. I personaggi di fantasia abitano un immaginario globalizzato e ispirano una vasta gamma di pratiche. In riferimento a Harry Potter, i giovani manifestanti thailandesi identificano il loro re con Voldemort, i manifestanti per i diritti delle donne in Sud e Nord America indossano il costume dei personaggi femminili de *Il racconto dell'ancella* (Anne Besson 2021), l'innocuo criceto Hamtarō è un emblema di protesta in diversi paesi asiatici (per il fatto che gira nella sua ruota come una gioventù senza speranza). Su una nota più sentimentale, sarebbero più o meno diecimila i giapponesi, uomini e donne, che avrebbero sposato personaggi di finzione, e molti siti di "Data sims" offrono un gioco che consiste nel formare relazioni romantiche con i personaggi (che possono portare a una rottura, una relazione breve o a un amore eterno). Attraverso la tecnica dello "Shifting", delle ragazze si autosuggeriscono per convincersi di essere un personaggio di fantasia, e cadono in un mondo immaginario (per lo più quello di Harry Potter). Infine, i tragici eventi di oggi ci hanno fatto scoprire che gli ucraini, compreso il loro presidente, si riferiscono comunemente agli aggressori russi come "Orchi"; questo appellativo preso da Tolkien ha una lunga storia, sulla

quale non ho bisogno di soffermarmi².

Può sembrare paradossale che le finzioni meno realistiche siano quelle che hanno più influenza sulla realtà. In effetti, questo è già successo prima nella storia. Da Virgilio a Florian e oltre, l'Arcadia, cioè l'universo fittizio più lontano dalla realtà, ha ispirato comportamenti, pseudonimi, modi di vestire e di sentire. Senza dubbio, Arcadia appartiene al registro dell'eutopia.

Per quanto riguarda il fantasy, contiene sottogeneri basati sulla cacotopia, come il dark fantasy, il cyberpunk (a cui appartiene *Il Problema dei tre corpi* di cui parlerò più avanti), il post-cyberpunk, il biopunk e così via. Non ignoro la differenza tra fantascienza e fantasy, ma noto che il confine è spesso molto difficile da tracciare, poiché entrambi contengono molto spesso creature ed eventi impossibili. Il fantasy e la fantascienza possono essere visti come varianti del nostro mondo attuale, che siano ambientati nel futuro o meno, con un cambiamento locale: una tecnologia più avanzata o leggi naturali modificate.

Qui però ipotizzo che sono gli universi orientati al bene a far nascere il maggior desiderio di attraversare il confine, o almeno di proiettarsi immaginariamente nel mondo fittizio, di impegnarsi metaletticamente con i personaggi. Come spiegano Florent Favard et Hélène Machinal (2022), le storie sulla fine del mondo hanno ormai invaso gli schermi, ma è *Star Trek*, franchising di fantascienza positiva, diffondendo un messaggio di speranza dal 1966, che unisce attualmente migliaia di fan. Inoltre, la produzione di fan fiction è generalmente composta da versioni più positive di quella proposta dall'opera originale. Così, ci sono fan fiction in cui Daenerys, l'eroina di *Games of Thrones*, non muore o viene resuscitata; altre in cui Kylo Ren, uno degli eroi di *Star Wars IX (The Rise of Skywalker, 2019)*, sfugge anche lui al suo destino fatale.

Ora, se la cacotopia domina in certi sottogeneri, si può anche pensare che il fantasy e la fantascienza contengono per natura una dimensione eutopica, nella misura in cui l'umanità aumentata, le capacità tecnologiche moltiplicate, il soprannaturale, l'eterogeneità ontologica (cioè la moltiplicazione delle specie), allargano la gamma delle possibilità, danno accesso a mondi inauditi, danno da conoscere personaggi con capacità molto superiori a quelle degli umani. È anche possibile che questa eterogeneità e

² I russi stessi hanno a lungo rivendicato questa identificazione con i guerrieri barbari di Tolkien, per opporli agli elfi degenerati che, ai loro occhi, rappresentano i popoli dell'Europa occidentale.

pluralità ontologica, che secondo me è il segno distintivo della finzione, suscita la nostalgia di un'antropologia che precede l'ontologia naturalista e unitaria che, secondo Philippe Descola, ha dominato l'Occidente dalla fine del Rinascimento (2014). Infine, introdurre la fantasia nel mondo reale attraverso i costumi, gli oggetti, i nomi, è fare una breccia in un orizzonte chiuso, che è perfettamente simboleggiato dal girare in tondo come il personaggio infantile di Hamtaro.

Possiamo dunque vedere che le funzioni dell'eutopia sono diverse. Può trattarsi di unire le comunità attraverso riferimenti comuni e positivi a un gruppo di età, di galvanizzare l'azione politica attraverso un riferimento a un immaginario associato a capacità soprannaturali, di abbellire la vita attraverso un'intimità trasgressiva con entità inesistenti. Dove la finzione non riesce a rassicurare i valori morali, manca di positività e ottimismo, la fan fiction la corregge. Bisogna ricordare che una buona parte della letteratura popolare assume perfettamente questa funzione di rassicurazione (è il genere "feel good fiction"), che era quella della grande maggioranza dei romanzi d'amore e d'avventura nella pre-modernità. Può darsi che l'eutopia sia una delle caratteristiche essenziali della finzione. In ogni caso, a lungo termine, corrisponde alle aspettative e ai desideri del pubblico.

Tuttavia, un altro fatto importante della cultura contemporanea può portare a una sfumatura in questa osservazione, cioè la centralità del gioco. A questo proposito, penso che sia essenziale sottolineare la particolarità della modalità assiologica del gioco, che è quella di essere indeterminato. Un gioco è neutrale in termini di bene e male (Lavocat 2019). Non è un crimine affondare una nave nel gioco della Battaglia navale; dare scacco matto a una regina non porta lacrime ispirate dall'empatia per quel personaggio; è perfettamente indifferente, in un gioco, difendere pezzi verdi o rossi, neri o bianchi. Ovviamente, quando il gioco è combinato con una finzione, la questione del bene o del male può sorgere, soprattutto quando questa finzione si riferisce alla storia reale; questo è ciò che Olivier Caïra e Jérôme Larré hanno evidenziato a proposito di giochi ambientati nel contesto della seconda guerra mondiale (2009). Cosa succede allora quando si combinano mondi possibili alternativi con il tema del gioco? Questo è ciò che mi propongo di esaminare in una terza e ultima parte, dedicata a due esempi specifici, una finzione controfattuale, e una che risale alla fantascienza cyberpunk.

III. Il gioco come mondo, il mondo come gioco

A. *Civilizzazioni* di Laurent Binet, 2019: un controfattuale eutopico

L'originalità del romanzo *Civilizations* di Laurent Binet sta nel suo essere un controfattuale eutopico. L'autore immagina le condizioni di possibilità (compreso il fallimento della spedizione di Cristoforo Colombo) di un'invasione e colonizzazione dell'Europa nel Cinquecento da parte degli Incas. Questa ipotesi produce uno stato di cose che è senza dubbio una versione migliorata dell'Europa rinascimentale, senza guerre di religione, essendo i monoteismi stati soppiantati da un culto del sole con sfumature razionaliste. Come molte utopie, questo mondo è un riflesso invertito e ironico del mondo di oggi: la spedizione di Atahualpa, che lo porta alla testa Sacro Romano Impero, riunisce tutti i perseguitati dell'epoca, ebrei, mori convertiti, poveri contadini, e, in una strizzata d'occhio alla nostra epoca preoccupata dei diritti LGBTQ, l'emblema dell'Inca è una bandiera arco-baleno. La componente utopica è anch'essa presente in questo romanzo, attraverso le richieste dei contadini tedeschi che portano a una rivoluzione riuscita (in cui Lutero perde la vita) e alla promulgazione delle dieci leggi dell'impero (cap. 62). Queste delineano una società giusta, basata su un'equa distribuzione delle tasse e uno sviluppo economico dedicato al bene comune. Ma *Civilizations* non è del tutto un'utopia: in primo luogo, perché Atahualpa, lettore di Machiavelli, non è né un filosofo né un dittatore umanista; in secondo luogo, perché l'era di pace e di prosperità che il suo regno costituisce è di breve durata, rapidamente distrutta da una nuova invasione dall'Europa, questa volta dagli Aztechi, che stabiliscono un ordine ingiusto e crudele, per di più appoggiandosi ai resti reazionari del vecchio ordine. Ma non si tratta nemmeno di una cacotopia: la finzione non si sofferma su questo disastro, mentre il controfattuale diventa una contraffinzione. La fine di Atahualpa è avvolta in una riscrittura del *Lorenzaccio* di Musset. Nelle pagine finali, la finzione si concentra sull'improbabile incontro di Montaigne, El Greco e Cervantes, in partenza per l'America, e sul loro destino, che è evidentemente diverso da quello della realtà storica.

Questa leggerezza, che sfrutta il piacere delle narrazioni alternative, è dovuta al fatto che il romanzo assomiglia molto a un gioco. In effetti, il titolo *Civilizations* si riferisce a un videogioco, che è (al singolare) il titolo di un franchising la cui quarta edizione "Civilization IV: Rise and Fall" era uscita appena due anni prima della pubblicazione del libro (si noti che nel-

la traduzione italiana di *Civilizations, Civilizzazioni*, il riferimento è perso). La strategia di conquista di Atahualpa, che si basa molto sulla formazione di alleanze, e il fatto che l'antica Europa sia chiamata il "Quinto Quarto" sono allusioni a questo gioco, di cui il romanzo adotta il tema: si tratta infatti della caduta dell'impero di Carlo V e dell'ascesa e caduta di Atahualpa. Inoltre, il funzionamento dei videogiochi riecheggia la costruzione di un'ipotesi controfattuale. Consiste nel chiedersi cosa mancava agli Amerindi per resistere agli spagnoli e poter conquistare altri continenti: ferro, cavalli e antcorpi che rendono innocuo il contatto con i popoli stranieri. Il romanzo crea circostanze plausibili perché gli Amerindi siano in possesso di questi elementi, proprio come si scelgono gli attributi di un avatar in un videogioco prima di un combattimento. Un viaggio a Cuba e nell'America centrale e meridionale della regina groenlandese Freydis, molto più lungo di quello che fece realmente, fornisce la circostanza necessaria. Freydis, d'altra parte, non è una estranea per molti lettori: è l'eroina di diversi romanzi contemporanei e di una serie televisiva (*Vikings*, 2013-2020). L'ucronia erudita si avvale dei codici dalla cultura popolare.

Qual è l'effetto del modello di gioco, a parte il fatto che certamente rende il romanzo più leggibile per i lettori di oggi? Ipotizzerei che favorisca la distanza, che privi il valzer degli imperi di qualsiasi pathos. Il messaggio politico contenuto nella dimensione utopica ed eutopica del romanzo persiste, ma domina la neutralità indotta dal gioco di strategia implicito nella logica del controfattuale. In questo dispositivo, Atahualpa non è né una pedina, né un eroe da romanzo tradizionale. Non è proibito pensare che questo modo di giocare con la storia, nello stesso tempo politicamente impegnato e ludico, sia un modo contemporaneo di raggiungere i lettori, cosa che il successo mondiale del romanzo, che presto sarà adattato in un film, sembra confermare.

B. *Il problema dei tre corpi, space opera e cyberpunk distopico*

Il romanzo di Liu Cixin offre un'inquietante contraddizione alla definizione di Thomas Pavel della finzione come "un mondo di norme e di bene". Non ho familiarità con tutta la produzione attuale di narrativa apocalittica, ma secondo Jean-Paul Engélbert, che ha studiato queste narrazioni (2019), esse sarebbero in definitiva positive, perché ci invitano ad allontanare il nostro presentismo, permettendoci di pensare alle modalità delle azioni possibili contro l'imminente avvento della catastrofe. In questo caso, le fiction apocalittiche, che sono solitamente descritte come distopie,

non provocano alcun terremoto morale.

Questo è però il caso del *Problema dei tre corpi*, la famosissima trilogia di Liu Cixin, pubblicata in Cina tra il 2008 e il 2010. In essa, la fine del mondo avviene per una ragione congiunturale (la Rivoluzione Culturale), che ha riscontro in una ragione più generale e globale, poiché non è altro che la legge dell'universo. La Rivoluzione Culturale è la causa primaria dell'apocalisse perché l'ignobile linciaggio di un famoso astrofisico da parte di giovani guardie rosse ha lasciato sua figlia così amareggiata che anni dopo non ha esitato, pur conoscendo le conseguenze, a rispondere a un messaggio extraterrestre, rivelando così la posizione della Terra. Con questa risposta, la giovane programma volontariamente la distruzione della Terra. Infatti, la legge che governa l'universo è che ogni civiltà si nasconde accuratamente dalle altre, per non caderne preda, a causa della mancanza di risorse. Se si scopre la posizione di un pianeta abitato, esso diventa un oggetto di cupidigia per la colonizzazione sterminatrice delle altre文明izzazioni del cosmo. Paleamente, questa situazione non è diversa dalla logica predatoria che ha prevalso nelle imprese coloniali sulla Terra. La conseguenza di questo stato di cose è che, tra gli umani, qualsiasi sentimento moralmente positivo (simpatia per civiltà sconosciute, desiderio di cooperazione, senso di colpa ispirato dalla colonizzazione o acuta consapevolezza ecologica) è lo strumento della catastrofe. Questa inversione assiologica è molto inquietante, in contrasto con quanto accade, per esempio, in *Don't look up* (2021), dove la fine dell'umanità è il risultato della follia e dell'avidità di politici corrotti. Nel romanzo di Liu Cixin, sono i sentimenti dell'umanità ad annullare l'umanità, il che rende il romanzo una distopia assoluta.

Nel primo volume della trilogia, il gioco ha un ruolo centrale. Si tratta di un videogioco, ideato dal partito di coloro che favoriscono l'invasione della Terra da parte di creature chiamate trisolari, perché abitano un pianeta colpito dalla distruzione periodica inflitta loro da tre soli. Il gioco, chiamato "I tre corpi", mira a reclutare nuovi sostenitori della colonizzazione trisolariana introducendo i giocatori, attraverso una tuta aptica e cuffie di realtà virtuale, in un mondo che rappresenta la situazione di più o meno duecento successive civiltà trisolariane. Ogni civiltà viene inevitabilmente distrutta dopo che gli esseri che la compongono si sono dedicati anima e corpo allo studio del problema dei tre soli, per capire i loro movimenti, prevederli e imparare ad adattarsi ad essi. Ma tutti gli sforzi sono vani, perché il movimento di questi soli è imprevedibile ed erratico come quello di una palla in una partita di 'rugby' cosmico. L'unica scoperta finalmente fatta da una delle ultime generazioni trisolariane è che «Dio gioca a dadi», come afferma un avatar di nome Einstein, contraddicendo così l'Einstein

storico (Liu 2017: 253). L'unica legge che si possa capire rispetto al governo dell'universo è che i pianeti si distruggono a vicenda. Trisolaris scomparirà quindi a sua volta, così come gli altri undici pianeti che componevano il suo sistema. Consapevole di tutto ciò, il giocatore umano, alla fine del gioco, assiste alla partenza trionfale della flotta di Trisolaris verso la Terra, credendo che tutto sia finzione.

Quali funzioni assegna questa romanzo al gioco? Non si tratta tanto di suscitare empatia, facendo partecipare il giocatore umano alle disgrazie della gente di Trisolaris, quanto di immergerlo in un mondo che gli appare come una seconda realtà, più interessante di quella in cui vive. Il giocatore è portato a desiderare l'attualizzazione di questo «mondo immaginario complesso, misterioso, spaventoso e allo stesso tempo poetico» (*ibid.*: 243). Quando capisce che non si tratta di una finzione, è pronto, per amore di questa, ad accettare l'invasione trisolariana. Il suicidio collettivo è quindi radicato nel desiderio di trasgredire il confine tra realtà e finzione, e nel lusingamento della finzione (il gioco essendo stato concepito da umani, non dà una rappresentazione accurata di Trisolaris e dei trisolariani, il cui aspetto è sconosciuto ai terrestri).

Da un punto di vista narrativo, il lettore alterna la narrazione degli eventi che si svolgono sulla Terra (dove i trisolariani in avvicinamento sono già riusciti a produrre misteriosi disturbi), e le varie sessioni del videogioco dove segue le tribolazioni dell'avatar dell'eroe in ambienti onirici. Da un punto di vista ermeneutico, capiamo che il mondo trisolariano riflette il nostro (tutti gli avatar prendono il nome di studiosi e filosofi conosciuti, Einstein, Copernico, Socrate, suggerendo il fallimento della scienza e della filosofia umana). Ma soprattutto, da un lato, il gioco è seducente in quanto dà accesso a un mondo e, dall'altro, rivela che l'universo è governato da un gioco, vale a dire un sistema privo di senso e di morale.

Ci sono tratti comuni nei due romanzi, in quanto i loro autori immaginano una colonizzazione che inverte e imita quella dell'Occidente nel resto del mondo. Il romanzo di Binet affronta questo tema tramite una eutopia distanziata, quello di Liu Cixin tramite una distopia radicale³. I due romanzi sono anche paragonabili in quanto il gioco come modello e motivo è cen-

³ Con qualche sfumatura, tuttavia, perché, prima della distruzione finale, la Terra viene salvata più volte dall'astuzia e dal coraggio di alcuni eroi, il che conferma la scala di valori comune; ma verrà infine distrutta in seguito all'arrivo al potere di una donna nutrita di umanesimo e consapevolezza ecologica, il che è profondamente scoraggiante – in una parola, distopico.

trale. Nel romanzo di Binet, il gioco è associato alla logica della costruzione controfattuale; in quello di Liu Cixin, il gioco rivela le leggi dell'universo, che sono quelle del caos e, quindi, della predazione. In entrambi i casi, benché diversamente, il gioco è lo strumento di distruzione: di due imperi nel romanzo di Binet, di due pianeti in quello di Liu Cixin.

La teoria dei mondi possibili, associata, come in origine, a una prospettiva assiologica, permette comunque di apprezzare la natura dello scarto tra il mondo reale e il mondo alternativo: si tratta semplicemente di una versione migliorativa o peggiorativa, oppure rappresenta il migliore o il peggiore dei mondi possibili attraverso la costruzione di nuove leggi che riorganizzano la società, o al contrario la distruzione del mondo attraverso la rovina del fondamento di ogni morale?

I mondi possibili alternativi non sfidano la frontiera tra realtà e finzione, ma quelli del fantasy, e più in particolare del fantasy eutopico, e suscitano particolarmente il desiderio di attraversare quel confine. Al contrario, i controfattuali rafforzano certamente la sensazione di un divario tra il mondo attuale e la sua alternativa, sia che quest'ultima sia migliore che peggiore della realtà storica. Infine, il gioco appare come una componente centrale di alcune finzioni contemporanee, sia che intervenga come modello e principio di composizione, come in *Civilization*, sia come parte integrante della finzione, come nel *Problema dei tre corpi*. In questo caso, il gioco in sé ha una funzione ermeneutica: rappresenta la finzione stessa, permettendo di tematizzare la sua seduzione e la sua menzogna, il desiderio di attraversare il confine e di confondere la finzione e la realtà, che è uno degli strumenti della perdita di umanità.

Bibliografia

- Anfrey, Jean-Pascal, “Autant de mondes sans connexion’: Leibniz et Lewis sur la compossibilité et l’unité du monde”, *Les Études philosophiques*, 119 (2016/4). <https://doi.org/10.3917/leph.164.0537>
- Auster, Paul, *Man in the Dark* (2008), trad. it. Massimo Bocchiola *Uomo nel buio*, Torino, Einaudi, 2008.
- Besson, Anne, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l’imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.
- Besson, Anne, *Les pouvoirs de l’enchantement : Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Éditions Vendémiaire, 2021.
- Binet, Laurent, *Civilisations* (2019), trad. it. Anna Maria Laruzzo *Cilizzazioni*, Milano, La Nave di Teseo, 2020.
- Butter, Michael, *Epitome of Evil; Hitler un American Fiction*, 1939-2002, New York, Palgrave Macmillan, 2009. <https://doi.org/10.1057/9780230620803>
- Caïra, Olivier – Larré, Jérôme (eds.), *Jouer avec l’histoire*, Villecresnes, Pinkerton Press, 2009.
- Caïra, Olivier, *Definir la fiction*, Paris, Editions du CNRS, 2011.
- Descola, Philippe, *Oltre natura e cultura* (2005), Ed. Nadia Breda, Firenze, SEID, 2014.
- Dick, Philip K., *L’omo nell’alto castello* (1953), Ed. Marinella Magri, Milano, Mondadori, 2022.
- Doležel, Lubomir, *Heterocosmica*, Baltimore, Johns Hopkins University press, 1999. <https://doi.org/10.56021/9780801857492>
- Doležel, Lubomir, *Possible Worlds, Fiction and History: The Postmodern Stage*, Baltimore, Johns Hopkins University press, 2010. <https://doi.org/10.1353/book.455>
- Engélibert, Jean-Paul, *Fabuler la fin du monde. La puissance critique des fictions d’apocalypse*, Paris, la Découverte, 2019. <https://doi.org/10.3917/dec.engan.2019.01>
- Favard, Florent - Machinal, Hélène, “Les séries de science-fiction au croisement d’un genre fictionnel et d’une forme narrative audiovisuelle”, *ReS Futurae*, 19 (2022). <https://doi.org/10.4000/resf.11137>
- Harris, Robert, *Fatherland* (1992); trad. Roberta Rambelli, Milano, Mondadori, 2017.
- Kripke, Saul, «Semantical considerations on modal logic», *Acta Philosophica Fennica*, 16 (1963): 83-94.
- Lavocat, Françoise, “Kontrafaktische Narrative in Geschichte und Fiktion”, *Geschichte der Fiktionalität. Diachrone Perspektiven auf ein kulturelles Konzept*, Eds. Johannes Franzen - Patrick Galke-Janzen, Würz-

- burg, Frauke Janzen und Marc Wurich, 2018: 253-267. <https://doi.org/10.5771/9783956504273-253>
- Lavocat, Françoise, "Possible Worlds, Virtual Worlds", *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, Eds. Alice Bell - Marie-Laure Ryan, Lincoln (NE), University of Nebraska Press, 2019: 272-295. <https://doi.org/10.2307/j.ctv8xng0c.16>
- Lavocat, Françoise, *Fatto e Finzione. Per un frontiera* (2016), trad. Chetro di Carolis, Del Vecchio editore, 2020.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm, *Saggi di teodicea* (1710), *Scritti filosofici*, Eds. Massimo Mugnai - Enrico Pasini, Torino, Utet, 1967.
- Lewis, David K., *On the Plurality of Worlds*, Oxford, Blackwell, 1986.
- Liu, Cixin, *Il problema dei tre corpi* (2007), trad. Benedetta Taviani, Milano, Mondadori, 2017.
- McKay, Adam, *Don't look up*, USA, 2021.
- Pavel, Thomas, *Mondi di invenzione: realtà e immaginario narrativo* (1986), Torino, Einaudi, 1992.
- Pavel, Thomas, "Fiction et perplexité morale", XXV conferenza Marc Bloch, EHESS, 10 giugno 2003, https://www.ehess.fr/sites/default/files/pagedebase/fichiers/thomas_pavel.pdf (ultimo accesso 28/03/2024).
- Ryan, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington (IN), Indiana University Press, 1991.
- Saint Gelais, Richard, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux, "Poétique"*, Paris, Seuil, 2011.
- Schaeffer, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction?*, "Poétique", Paris, Seuil, 1999
- Voltaire, *Candido, o l'ottimismo* (1759), trad. Nicola Cieri, Milano, Feltrinelli, 2013.
- Vuillemin, Alain, "Anticipation et cacotopie : la dictature totale à travers 1984 (1949) de George Orwell, 1985 (1978) d'Anthony Burgess et 2084 (2015) de Boualem Sansal", *Sociopoética*, 1.14 (2015): 5-26.

The Author

Françoise Lavocat

Françoise Lavocat is a French university researcher specializing in comparative literature and literary theory. She is interested in the literary treatment of catastrophes, the question of interpretation, and theories of fiction. More recently, she has been working on the demography of fictional characters. She has been a professor at Université Sorbonne-Nouvelle since 2011, is a member of the Institut Universitaire de France and the Academia Europaea, and holds an honorary doctorate from the University of Chicago.

The Article

Date sent: 30/06/2023

Date accepted: 28/02/2024

Date published: 30/05/2024

How to cite this article

Lavocat, Françoise, "Mondi possibili, eutopie e distopie in alcuni universi finzionali contemporanei", *Other possible worlds (theory, narration, thought)*, Eds. A. Cifariello - E. De Blasio - P. Del Zoppo - G. Fiordaliso, *Between*, XIV.27 (2024): 1-17, <http://www.between-journal.it/>