

Fantascienza: tra utopia e distopia

Patrizia Monetti

Docente di Lettere scuola secondaria di I grado "Mezzanotte", Chieti



Realizzazione

Il percorso è stato realizzato nei mesi di ottobre e novembre 2015, nelle classi III A e III B della scuola Secondaria di primo grado "Giuseppe Mezzanotte" di Chieti.

Per avviare il progetto ho mostrato ai ragazzi due video musicali ambientati nel futuro: *Sing for Absolution*, dei Muse; *Talk*, dei Coldplay.

La band dei Muse nel 2004 dà vita a quello che è considerato un piccolo capolavoro nel panorama dei videoclip. *Sing for Absolution*, infatti, vede la realizzazione di una vera e propria opera di fantascienza. Il video mostra un'astronave che decolla da un pianeta straripante di rottami che sono l'immondizia tecnologica accumulata in anni di missioni spaziali. Il viaggio si conclude con l'atterraggio su un pianeta devastato da guerre e inquinamento: la Terra.

Nel 2006, i Coldplay sono diretti da Anton Corbijn sulle note del loro *Talk*. Dopo l'atterraggio su un pianeta alieno,

Chris Martin e il suo gruppo scoprono un automa che "sembra" amichevole.

La visione dei due video è servita a catalizzare l'attenzione dei ragazzi con un approccio diverso dal solito. È stata poi svolta una discussione guidata, sorta di *brainstorming* in cui i ragazzi hanno cominciato a riflettere sulle caratteristiche del genere, prendendo spunto dai video e dalle loro conoscenze pregresse. È seguita la lettura di brani antologici che ha portato alla conoscenza degli scrittori di fantascienza e delle caratteristiche del genere, attraverso schede strutturate. In particolare è stata approfondita la figura di Isaac Asimov, citando le sue tre "Leggi della robotica", che regolano i rapporti tra uomini e robot. Per comprenderle meglio, anche immaginando gli scenari possibili nel caso della loro infrazione, ho proposto la visione del film *Io Robot*, diretto da Alex Proyas.

Ideazione e progettazione

Tra i generi narrativi che si analizzano nella classe terza in Antologia c'è il racconto di fantascienza. È un genere molto apprezzato dai ragazzi perché rappresenta un tentativo di immaginare mondi futuri e di anticipare il destino dell'umanità, partendo da presupposti reali e concreti, gli sviluppi scientifici e tecnologici che producono profondi cambiamenti in tutti gli aspetti della vita.

A inizio dell'anno scolastico ho deciso di approfondire questo genere letterario con le due classi terze a me affidate, considerando che nel corso dell'anno precedente alcuni alunni avevano già manifestato una passione per i film di fantascienza.

Il percorso progettato (vedi Appendice 1, pag. 113) ha pertanto inteso far conoscere agli allievi la varietà delle tematiche e delle tecniche narrative della letteratura fantascientifica, stimolandoli a sviluppare il piacere di leggere e a inventare trame e racconti allenando il pensiero creativo.



La band dei Coldplay

Il cinema è molto amato dai ragazzi, perciò ho fatto leva su questo interesse per affrontare l'argomento *fantascienza*; è stato invitato a un intervento Francesco Iezzi, dottorando in Storia del Cinema presso "La Sapienza" di Roma. Il relatore ha parlato delle origini del cinema fantascientifico, dei grandi registi di ieri e di oggi e dei remake delle pellicole di fantascienza. Dopo questi stimoli, gli alunni hanno svolto due attività cooperative di scrittura creativa: **storie senza fili** e **racconti con inizio e imprevisto inizialmente dati**. Le attività di gruppo sono risultate divertenti e coinvolgenti e hanno stimolato i discenti a condividere le risorse creative (vedi Appendice 2, pag. 114).

Come raccordo interdisciplinare è stato letto e commentato con la collega di Matematica un racconto di Asimov *Nove volte sette*, in cui, in un futuro lontanissimo, l'uomo appare completamente un "alienato" rispetto alle sue facoltà cerebrali, avendo persino dimenticato i più elementari procedimenti di calcolo.

Sono poi seguite lezioni sul **decantamento**, stimolando i ragazzi a porsi dalla parte degli alieni. In questo caso ho utilizzato due racconti. Il primo brano, *Sentinella*, di Fredric Brown, letto, commentato e analizzato con esercizi di suddivisione in sequenze, comprensione, analisi e riflessione sulla lingua. Il secondo, *Zoo* di Edward D. Hoch - non presente sull'antologia -, utilizzato come prova di ascolto e con una verifica finale.

Concluso il percorso, la classe III B ha svolto un **compito di realtà**: ho invitato gli alunni a presentare con tutti i linguaggi, verbali e non verbali, il genere studiato ai bambini delle classi quinte della scuola Primaria, che in quel periodo venivano a visitare la nostra scuola per la Continuità.

I ragazzi hanno accolto questo invito con tanto entusiasmo: hanno preparato lezioni Power Point, sforzandosi anche di semplificare per i bambini alcuni concetti piuttosto complessi (**allegato 1** e **allegato 2**); hanno prodotto video e cartelloni; hanno organizzato un gioco di mimo con titoli di film di fantascienza famosi; hanno perfino ideato e realizzato un balletto i cui protagonisti erano robot.

L'incontro con le classi quinte si è svolto in un'atmosfera gioiosa e coinvolgente: prima è stata fatta la presentazione del genere, poi si è svolto il workshop in cui i ragazzi tutor, divisi in gruppi, hanno fatto sperimentare ai più piccoli varie esperienze, dal disegno al gioco dei mimi, dal ballo alla scrittura creativa (vedi Appendice 2). Gli alunni della classe III B, insegnanti per un giorno, hanno svolto il loro compito di realtà con serietà ed entusiasmo.

Valutazione

La fantascienza è tra i generi più ricchi di sfumature e varietà di linguaggi, perché ha attratto scrittori e artisti di ogni genere e proprio questa varietà di linguaggi è stato il punto forte dell'esperienza proposta.

Le verifiche orali e scritte sono state valutate facendo riferimento, oltre che alle conoscenze e competenze acquisite, anche al grado di maturazione, all'autonomia personale, alla situazione di partenza e considerando il cammino effettuato da ogni alunno. Per la valutazione degli elaborati scritti ho preso in esame la correttezza formale, l'aderenza alla traccia, l'organizzazione logica e l'originalità dei contenuti, la chiarezza espositiva. Per valutare le competenze, sia in itinere che nel compito di realtà, ho utilizzato una griglia di osservazione delle competenze con i parametri di autonomia, relazione, partecipazione, responsabilità e flessibilità.

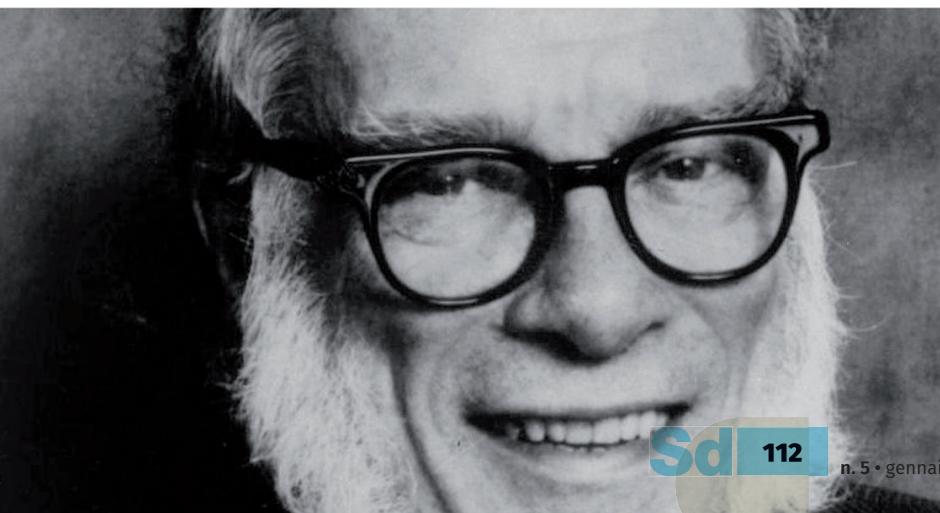
Come già mi è successo in altre occasioni, rifletto sul fatto che la presenza in classe della LIM, l'incontro con un esperto, i lavori di gruppo, lo stimolo a utilizzare i linguaggi del corpo e quello iconico, la presentazione ai più piccoli sono tutti elementi che hanno stimolato l'interesse e hanno fatto in modo che tutti i ragazzi, anche i più fragili in italiano, trovassero una strada per lavorare con interesse e attenzione.

A conclusione della attività, voglio riconoscere che questa è stata un po' una sperimentazione che posso confermare ben riuscita perché nel suo svolgimento ho potuto osservare tutti gli alunni partecipativi e migliorati nell'autonomia e nelle capacità di riflessione e valutazione.

Pur essendo un percorso di inizio anno scolastico, alcuni ragazzi hanno scelto di presentare i testi antologici e le caratteristiche della fantascienza nel colloquio orale dell'esame conclusivo e qualcuno ne ha fatto cenno nel tema d'esame come di un argomento motivante e molto interessante.

Tutto il materiale prodotto, raccolto in un fascicolo, è stato poi pubblicato nel sito web della scuola.

Lo scrittore di fantascienza Isaac Asimov.



APPENDICE I

Il progetto

Competenze chiave da sviluppare

- Comunicazione nella madre-lingua.
- Imparare a imparare.
- Competenza digitale.
- Competenze sociali e civiche.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

Conoscenze

- Individuare e analizzare l'ordine della narrazione.
- Conoscere gli elementi caratterizzanti il testo narrativo di fantascienza.
- Conoscere il genere fantascientifico, la sua storia, gli autori.
- La fantascienza nel cinema.
- Elementi di lingua e lessico.

Attività per conoscere

- Visione di video musicali ambientati nel futuro.
- Lezioni frontali.
- Lettura di brani antologici.
- Lettura di schede di presentazione del genere tratte dal libro di testo.
- Lezione di approfondimento: la fantascienza nel cinema di ieri e di oggi.
- Visione di trailer cinematografici.
- Visione del film *Io Robot*.

Attività per riflettere e approfondire

- Mappa creativa sulle informazioni raccolte.
- Lavoro di gruppo: *Storie senza fili* (scrittura creativa).
- Approfondimento: un testo di fantascienza sui numeri (interdisciplinarietà).
- Approfondimento: Asimov e le tre leggi della robotica.
- Approfondimento: Utopia e distopia.
- Lavoro cooperativo (scrittura creativa): scrivere un racconto di fantascienza con inizio e imprevisto dati.
- Il decentramento: dalla parte degli alieni.
- Diario di bordo del percorso (metacognizione).

Abilità

Leggere

- Comprendere lo svolgimento di un testo narrativo.
- Dividere un testo in sequenze.
- Comprendere il punto di vista.
- Leggere e sciogliere impliciti e supposizioni.
- Leggere ad alta voce in modo espressivo.

Ascoltare

- Identificare, attraverso l'ascolto attivo, le caratteristiche del testo e gli elementi del genere.
- Ascoltare per immedesimarsi nei personaggi.

Parlare

- Esprimere le proprie opinioni su un testo dato.
- Partecipare in modo attivo a una discussione.

Scrivere

- Scrivere o modificare un racconto di fantascienza a partire da spunti diversi.
- Sviluppare una trama di fantascienza.

Attivare le competenze: il compito di realtà

- Organizzazione (autonoma o in gruppo) di modalità per rielaborare e trasmettere le conoscenze acquisite: preparazione di mappe, cartelloni, prodotti multimediali (Power Point, video...), uso dei linguaggi non verbali (danza...). Competenze attivate: agire in modo autonomo e responsabile, progettare, collaborare, competenza digitale.
- Presentazione del genere fantascientifico alle classi quinte della scuola Primaria con attività laboratoriali (competenza comunicativa).

APPENDICE 2

Scrivere un racconto di fantascienza con inizio e imprevisto dati

RACCONTO I - IL SALVATAGGIO DELLA GRANDE BIBLIOTECA

Inizio

In una città ci sono alcuni pompieri che hanno il compito di bruciare i libri!

La città era pervasa dalla tecnologia, non c'era uno spazio verde, solo grattacieli e grattacieli. La città non si estendeva in ampiezza, ma in altezza, difatti i suoi grattacieli superavano i duecento piani. Alla periferia della città c'era una vecchia biblioteca del 1964 e lì si potevano trovare libri che parlavano dell'ecologia e dell'ecosistema.

Il governatore John aveva ordinato ai suoi pompieri di bruciare i libri della Grande Biblioteca. Il governatore non aveva buone intenzioni, voleva bruciare i libri per i suoi loschi piani: erano piani che gli avrebbero permesso di diventare ancora PIÙ ricco!

Imprevisto

Uno dei personaggi pronuncia due versi in rima baciata.

Quello che non sapeva, però, era che lì c'era un mastodontico robot che proteggeva IL GRANDE LIBRO ANTI-TECNOLOGIA (questo libro bloccava l'eccessivo sviluppo della tecnologia).

I pompieri, appena arrivati, cominciarono ad appiccare l'incendio, allora l'anima robotica del possente essere, si risvegliò.

Il robot prese un pompiere e lo mangiò, poi disse:

*Io proteggerò i libri a costo della vita,
questa biblioteca non può essere pulita.*

I pompieri impauriti cercarono rifugio tra i palazzi, mentre uno di loro, di nome Lenny, andò a riferire tutto ciò al governatore.

Questo succedeva all'insaputa del popolo, fino a quando un giovane ragazzo di nome Joe sentì quella discussione e la riferì al padre che, di conseguenza, lo disse al popolo.

Così tutto il popolo corse alla biblioteca per difenderla.

Il governatore dovette cedere e la biblioteca venne salvata.

scritto da: Cicalini Manuela, Di Fulvio Francesco, Falzani Chiara,
Salvatore Riccardo, Sebastianelli Danilo

RACCONTO 2 - K (KAPPA)

Inizio

In una città ci sono alcuni pompieri che hanno il compito di bruciare i libri!

Siamo nel 2048 a Berlino; Natasha è una ragazzina di soli quattordici anni che cerca di salvare il mondo dalla scomparsa del sapere.

Circa tre anni prima i genitori di Natasha sono scomparsi in un tragico incidente e da quel giorno lei non è stata più la stessa; è costretta a fare da madre al fratellino Josh e a badare al cane robot, costruito da suo padre. La notizia della sterminazione dei libri le arriva dalla migliore amica, Joana. Il padre di Joana però è la mente del progetto contro i libri e l'amicizia tra lei e Natasha è destinata a finire.

Con l'avanzamento della tecnologia gli scienziati, compreso il padre di Joana, ritengono che i libri siano obsoleti e che quindi sia opportuno bruciarli. Natasha e Joana sono decise a fermare il progetto, si ritrovano nella cameretta di Josh e cercano sul computer notizie, mappe e informazioni su come arrivare al quartier generale "K", dove bruciano i libri. «Natasha, clicca su quel link, sembra interessante!» dice Joana. «Ok, vado!» risponde Natasha.

Imprevisto

Arriva uno scienziato che parla russo.

Dopo aver cliccato su quel link le due ragazze si collegano, in qualche strano modo, con uno scienziato russo: «**Privet***, scusate il mio accento russo, sono uno scienziato: mi chiamo Fydor, vengo da Mosca e lavoro al "K", come posso aiutarvi?». Natasha risponde senza esitare «Ciao Fydor, sappiamo che lavori al quartier generale, ma devi aiutarci a porre fine a questa tragedia» Fydor risponde «Sì, ci sto, e ho già un piano per aiutarvi: tra poco vi invierò la mappa del "K", salvatela, stampatela e studiatela, ci risentiamo più tardi, privet!». Le ragazze rimangono interdette, ma dopo un minuto di assoluto silenzio iniziano a studiare la mappa.

Dopo poche ore sono pronte, si sentono con Fydor e partono in spedizione per il freddo e spaventoso quartier generale. Riescono ad entrare e ad accedere al programma madre; quando sembra che abbiano raggiunto l'obiettivo, dagli angoli della stanza immacolata, chiamata sala madre, sbucano cento androidi, il padre di Joana e un fantoccio.

Tutto è finto: Fydor in realtà è il padre di Joana travestito, ciò in cui le ragazze hanno creduto era solo una trappola. Nel giro di pochi secondi gli androidi dividono Joana da Natasha, che poi viene rinchiusa nelle segrete per sempre. Passano anni da quando anche Natasha è scomparsa, Josh cresce da solo con il cane robot, non saprà mai cosa è successo a sua sorella ed il mondo cadrà nell'oblio dell'ignoranza.

*Privet = ciao

scritto da: Cecilia Falcone, Riccardo Terregna, Mattia Romano

RACCONTO 3 - VIAGGIO NEL FUTURO**Inizio**

Egitto, 2015

Un gruppo di scienziati scopre una porta spazio-temporale che conduce a un pianeta misterioso.

Mister Chief ordina al suo gruppo di scienziati di andare a combattere l'esercito del pianeta misterioso per ripristinare la pace. In questo pianeta sconosciuto, nell'anno 2085, dovrà affrontare con i suoi alleati nuovi nemici, letali tecnologie e un'antica forza malvagia, decisa a vendicarsi e a distruggere. Dopo questa guerra il volto dell'umanità cambierà per sempre.

Imprevisto

Uno dei personaggi pronuncia due versi in rima baciata.

*Caro pianeta, che rendi me relitto,
prima o poi sarai sconfitto!*

Queste le ultime parole di coloro che morivano in guerra.

15 Ottobre 2085, pianeta sconosciuto.

La guerra è ufficialmente aperta.

I nemici sono tanti e ben armati, ma poco abili nel combattimento; gli scienziati cadono uno a uno perché non possono competere con le avanzate tecnologie di quel pianeta.

Solo Mister Chief continua a combattere finché non sente un colpo di *honey badger* e cade a terra ormai sfinito, recitando i versi.

Questa sarà la tragica fine dell'umanità dovuta alla troppa fiducia e sicurezza verso la tecnologia del mondo moderno. Ma in un tempo futuro gli umani torneranno all'attacco perché la gloria non è mai troppa.

Ma questa è un'altra storia ...

scritto da: Lara Di Paolo, Ruben D'Amicodatri, Stefano Piacentini,
Giulia Ciammaichella

RACCONTO 4 - VIAGGIO A KEPLER

Inizio

A causa di una tempesta una astronave deve tornare sulla Terra, ma un membro dell'equipaggio rimane separato dalla squadra...

Sono qui, anno 2025, mi trovo nell'astronave in partenza per Giove per ampliare le nostre conoscenze. Mi presento sono Mc.Kurty, comandante dell'astronave, e sono accompagnato dal mio solito equipaggio, composto da tre astronauti addetti alla sperimentazione, compreso me, e due piloti.

Finalmente, aspettavamo da tanto questo momento che sembrava non arrivare mai.

Siamo in viaggio, tutto sembra andare come previsto, tranne la partenza che è stata molto agitata. Girovaghiamo nello spazio alla ricerca di Giove. Sono passate tre settimane e Giove sembra ancora lontano. Non pensavamo che sarebbe passato così tanto tempo.

Improvvisamente vedo una spirale, una specie di buco nero concentrico che ci sta risucchiando piano piano. Non faccio in tempo ad avvertire i miei compagni, che il buio ci ha già inghiottiti. Siamo smarriti, un secondo fa non vedevamo più nulla, ora siamo smarriti in un'altra galassia dell'universo.

Imprevisto

Inserire la parola "inclito".

Davanti a noi si presenta un grande pianeta, immenso, mi salta subito alla mente un pianeta studiato anni fa. È Kepler 452 quell'INCLITO pianeta studiato tempo fa dalla NASA.

Esso assomiglia al nostro pianeta, la Terra, sembra molto, ma molto più grande, quasi il triplo. Una cosa importante è che non si è sicuri che ci sia ossigeno o no. Atterriamo sul pianeta con bombole di ossigeno e radar speciali; grazie a questo scopriamo che Kepler può fornirci energia rinnovabile. Mentre stiamo ancora sperimentando, sfortunatamente una tempesta ci prende in pieno. Decidiamo di riavvicinarci alla navicella, ma la nebbia ci offusca la vista. Arrivati nell'astronave ci accorgiamo che uno degli scienziati non è più con noi, lo cerchiamo e ricerchiamo ma non c'è; l'unica nostra preoccupazione è che si sia perso o sia morto a causa della terribile tempesta. Noi dobbiamo ripartire ora a qualsiasi costo, però penso sempre che sia stato attirato da qualche energia magnetica. Durante il viaggio di ritorno nella nostra galassia ripassiamo nel buco nero senza accorgercene, un lampo di luce si accende in mezzo a noi. Sono accecato, non capisco più niente, ma appena riapro gli occhi ritrovo con me lo scienziato che credevamo morto.

Finalmente tutti insieme esultiamo! Lui ci inizia a raccontare quello che era successo, in pratica aveva incontrato una tribù di alieni che gli avevano spiegato (inspiegabilmente conoscono l'inglese) che esistono dei vortici magnetici che collegano le galassie anche a distanza di molti anni luce.

Ci racconta che gli alieni non sono poi così strani e cattivi come ci vengono sempre raccontati, si potrebbe definirli accoglienti.

Dopo un altro mese ritorniamo sulla Terra e raccontiamo tutta la nostra avventura e tutte le nostre paure durante il viaggio.

scritto da: Mennilli Giulia, Agamennone Lucrezia, Lalli Matteo