

IL MIGNOLO

L'INDICE PER BAMBINI & RAGAZZI

OTTOBRE 2022

ANNO IV

N. 12



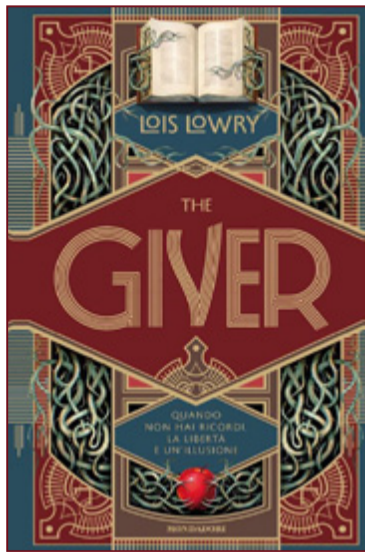
ILLUSTRAZIONE DI SIMONE FRASCA



Osservatorio scuola

Imparare dal distopico

di Beniamino Sidoti



e soprattutto scrittrici, che ne apprezzano alcuni elementi di novità non presenti nella "classica" distopia di autori di fantascienza (e non: hanno scritto distopie più o meno celebri anche Corrado Alvaro, Cormac McCarthy, Margaret Atwood, Ishiguro, Murakami e Houellebecq).

Anzitutto, nella distopia per *young adult* le vicende sociali si intrecciano con l'educazione sentimentale del protagonista (o, come spesso accade, della protagonista): la scoperta di come funziona il mondo si intreccia con le altre scoperte tipiche della crescita.

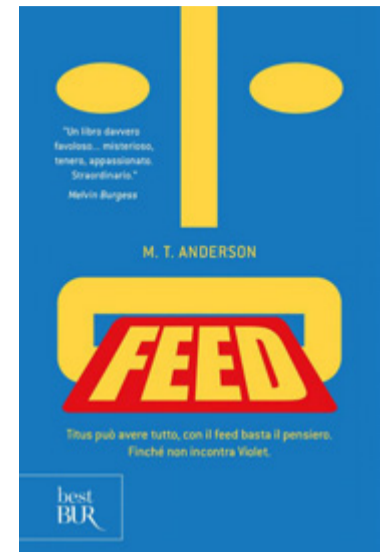
Senza pretesa di scrivere un per-



confrontarsi con regole che non piacciono o non sono accettabili.

La distopia letta o vista in classe

La lettura di un libro distopico, o la visione di uno dei numerosi film (e serie tv) che sono usciti a partire dagli stessi libri, può essere preziosa in classe: perché permette di discutere non solo della trama e delle vicende affrontate dai protagonisti, ma dell'intero mondo in cui si muovono. È un allargamento di visione e di campo che non si dà sempre nella lettura di un testo per ragazzi, e che può essere prezioso proprio per parlare di come la narrazione possa aiutare a immagina-



Viaggi nel tempo

di Fernando Rotondo

Venerdì 19 maggio alle 11,56 nel liceo D'Arturo-Horn di Bologna scoppia una bomba con conseguenze terribili. Un altro attentato terroristico? Giornali, radio e tg non ne parlano, come se non fosse mai successo. Giovedì 18 maggio un'Agente Temporale parte per sventare l'attentato, contemporaneamente si muove un Contro-Agente con fini opposti. **Temporali** (Camelozampa) di Davide Morosinotto è uno *spy-thriller* di fantascienza che racconta la stessa storia in due volumi con struttura diversa: *Fabula* in ordine cronologico, *Intreccio* andando avanti e indietro nel tempo, nell'arco di ventiquattr'ore. Niente spoiler, è tutto scritto in quarta.

Coraggiosamente Morosinotto lancia due sfide. La prima riguarda la scelta del lettore, ragazzo o adolescente, fra i due libri, e quindi anche la voglia e capacità dell'insegnante di scuola secondaria di indirizzare l'alunno verso il libro più adatto, iniziando a discorrere di narratologia. La seconda sfida è alla comprensione di alcuni problemi connessi ai viaggi nel tempo, dal "paradosso del nonno" (se torno indietro nel passato e uccido mio nonno, come potrò esistere oggi ecc.) all'"effetto farfalla" (se questa batte le ali a Pechino il tempo cambia a New York, ovvero una piccola modifica apportata nel passato può provocare effetti devastanti nel presente). Ne scrive in maniera "fantascientificamente scientifica" Renato Giovannoli in *La scienza della fantascienza* (Bompiani 2015).

I viaggi nel futuro hanno sempre stimolato la fantasia di grandi scrittori, dal prototipo *La macchina del tempo* di Wells (1895), un autentico classico del genere, a *Parigi nel XX secolo* di Verne (1863) e *Le meraviglie del Duemila* di Salgari (1907), entrambi piuttosto pessimisti. Quelli nel passato hanno un nobile antenato in *Un americano alla corte di Re Artù* di Twain (1889). Rodari in una delle sue *Novelle fatte a macchina* (1973) ironizza sul nascente turismo di massa immaginando una classe in gita scolastica a

Roma con la macchina del tempo dell'agenzia Cronotours per assistere all'uccisione di Cesare nelle Idi di Marzo del 44 a. C.: gli studenti vengono sommersi da una carovana di turisti americani, da una troupe tv che deve girare uno spot pubblicitario sui coltelli, il latino si mescola al romanesco e all'americano masticato col *chewing-gum*. Dalla fine del Novecento è dilagato un filone di romanzi distopici con relative trasposizioni in serie cine-tv, da *Hunger Games* alla trilogia *Divergent-Insurgent-Allegiant*, ma in questi casi a viaggiare non è una macchina, bensì l'immaginazione dello scrittore e del lettore. Proprio i segni di un immaginario perenne e tuttavia sempre reinventato si ritrovano nel recente *I corsari del tempo* di Pier Vittorio Mannucci (Mondadori), in cui la decenne Sofia per sfuggire ai bullettini precipita dal parapetto di Piazza Grande a Gubbio su un vascello misterioso che naviga il Fiume, una corrente di sabbia nera in grado di collegare ogni punto dello spaziotempo, le cui fessure i Corsari del Tempo penetrano per avventurosi viaggi in ogni luogo ed epoca.

Un grande successo ha ottenuto la trilogia cinematografica *Ritorno al futuro* di Robert Zemeckis (1985, 1989, 1990), con un continuo andirivieni tra presente, futuro e passato. Finché due anni fa Christopher Nolan in *Tenet* ha ribaltato i paradigmi del genere con viaggiatori che vengono dal futuro della terra, in estinzione per colpe nostre (inquinamento, sfruttamento delle risorse ecc.), per distruggere l'attuale umanità, rischiando però il paradosso del nonno o l'effetto farfalla, fate voi. Visto e rivisto più volte il film, si rischia di continuare a non capire meccanismi ed effetti dell'inversione temporale, ma non importa: si guarda affascinati dalla magia del cinema che strega, "perché è già strega" (Morin).

rotondo.fernando@gmail.com

F. Rotondo è studioso di letteratura per l'infanzia

zionali, di iniziativa individuale e di diritti umani.

Come creare una distopia

Fatto questo, il passo successivo è giocare a immaginare tante altre distopie possibili. Per immaginare una distopia possiamo partire da una legge, da una regola singolare, e intorno a questa costruire un mondo.

Cosa possiamo proibire? Cosa possiamo rifiutarci di regolare?

Potremmo immaginare una società in cui la musica è proibita: e se ci pare poco, cerchiamo di immaginarne le conseguenze e la resistenza, il consumo clandestino di musica. Oppure, cambiando argomento, potremmo fantasticare intorno a un mondo che proibisca di tenere con sé animali domestici (qualcosa del genere compare nella lunga saga cinematografica del *Pianeta delle scimmie*). Possiamo proibire la cartografia o la geografia; immaginare di impedire la storia e il ricordo; vietare la scienza... se vogliamo passare in rassegna le materie scolastiche.

Ancora, possiamo pensare al peggiore dei futuri possibili: un mondo stravolto dal cambiamento climatico, in cui le nazioni non sono riuscite ad accordarsi sul controllo delle emissioni. Intorno a questo nodo, possiamo pensare alla società che ne scaturisce, e ai suoi possibili ribelli: e qui costruire i nostri protagonisti.

La distopia rischia di essere un genere profondamente educativo.

ben.sidoti@gmail.com

B. Sidoti è scrittore e formatore.

Tra i sottogeneri preferiti del settore *young adult*, uno è quello della fantascienza: non intesa però come genere basato sulle possibili conquiste della scienza, ma come "narrativa speculativa", modo per ragionare, tramite le storie, su possibili scenari alternativi a quello corrente. Su cosa si ragiona? Su tante cose, come è tipico della narrativa *young adult*: si ragiona sui sentimenti e sulle regole, sul futuro e sul nostro ruolo nel mondo, sulle limitazioni visibili e su quelle nascoste. Lo strumento principale che accomuna la maggior parte di questi romanzi è la distopia.

Una distopia, secondo la definizione da manuale, è una utopia degenerata in maniere imprevedibili; la rappresentazione di un sistema di governo, per lo più e quasi sempre una tirannia, che prevede delle regole che sono conseguenze estreme di qualcosa che vediamo ai giorni nostri. Le prime distopie scritte sono per esempio quelle che fanno da sfondo a *1984* di George Orwell, con il suo Grande Fratello che controlla tutto e con l'istituzionalizzazione dei momenti d'odio; o *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury, in cui i libri sono stati resi fuorilegge.

La distopia è un'onda lunga

I romanzi distopici si impongono all'attenzione di chi si occupa di narrativa per adolescenti con la quadrilogia di Lois Lowry *The Giver* del 1993 (vincitrice nel 1994 della prestigiosa Newbery Medal, adattata per il cinema nel 2014): il primo romanzo viene accolto con curiosità e piacere in particolare da una generazione di scrittori

corso di lettura sulla distopia, i romanzi distopici per ragazzi parlano di libri e memoria (come in *The Giver*), di giochi e competizione (*Hunger Games*), di predestinazione e scelte personali (*Divergent*, ma anche *Matched*), di dittatura del gruppo (come in un libro profetico e purtroppo meno conosciuto: *Feed*, di M.T. Anderson), del controllo pervasivo delle nostre abitudini (*X*, di Cory Doctorow), di apparenza personale (*Brutti, Perfetti e Speciali*, la trilogia di Scott Westerfeld). Sopra ogni altra cosa, nei distopici per ragazzi ha luogo e dignità la ribellione, che diventa un modo per



re mondi diversi, regole diverse.

Già mentre descriviamo un qualsiasi romanzo distopico è evidente che la società, in questo genere di storie, è protagonista quanto i personaggi. Poi possiamo chiederci cosa faremmo noi: se, cioè, è giusto contravvenire alle regole (come quasi sempre avviene), se è possibile cambiarle, a chi tocchi farlo e in che modo. Possiamo ragionare intorno alle società reali: parlare, a seconda dei contenuti, di libertà di informazione o di pena di morte, di libertà di orientamento sessuale o di consumismo, di eccesso di controllo o di mancanza di controllo, di tasse e di multa-

