10-23 Workshop: Scrittura collettiva ucronica e metodologia creativa

---

Laboratorio di Scrittura Collettiva: Sintesi Metodologica e Distillati di Valore

Data di inizio sessione: 23 ottobre 2026, ore 14:05

---

1. Distillati e Principi Chiave (Validi a Lungo Termine)

Metodologia Creativa e Processi Decisionali

- **Mettere paletti chiarifica la libertà:** Definire ciò che si esclude rende più facile orientare l'immaginazione a 360° senza perdere coerenza. La cornice e i vincoli abilitano l'atto creativo anziché restringerlo.
- **Evitare temi divisivi come progettazione dell'attenzione:** Escludere argomenti polarizzanti non è censura, ma una scelta mirata a tutelare la qualità del dialogo e la sostenibilità del lavoro condiviso.
- **Democrazia creativa come convergenza:** Il voto (es. a scrutinio palese o tramite ballottaggio) individua le opzioni, ma serve un processo dialettico per armonizzare preferenze e capacità del gruppo, evitando la mera conta numerica.
- **Il ritmo del facilitatore tra ampiezza e focus:** Un processo solido alterna l'espansione libera delle possibilità a una contrazione verso scelte praticabili.
- **Neutralità del facilitatore/docente:** Dichiarare le proprie preferenze personali come irrilevanti separa il gusto individuale dalla scelta del collettivo, preservando l'autonomia del percorso.
- **Fase artistica vs. Lavoro artigianale:** Il percorso si articola in due momenti distinti: la genesi intuitiva (invenzione e negoziazione concettuale) e la successiva stesura (costruzione e rifinitura tecnica).
- **Idea forte ≠ Romanzo riuscito:** Il salto dalla suggestione astratta alla pagina scritta rappresenta il vero collo di bottiglia; la differenza risiede nella disciplina, nella ricerca e nell'esecuzione tecnica.
- **La sostenibilità futura della scelta tematica:** Scegliere la storia in funzione della capacità di approfondimento e documentazione del team nel lungo periodo, non solo del fascino momentaneo.

Teoria Narrativa e Pensiero Ucronico

- **Il meccanismo del "Come se" come motore di realtà:** L'ucronia si distingue dal fantasy per il suo ancoraggio a vincoli di verosimiglianza storica. Senza un punto di svolta (*turning point*) preciso che muta una coordinata storica catalizzatrice, il racconto scade nella pura astrazione senza contrasto con il reale.
- **Densità simbolica e riconoscibilità:** Più un evento storico è universalmente noto e denso di significati condivisi (es. Torri Gemelle, Muro di Berlino), maggiore è la forza emotiva e l'accessibilità dell'ucronia.
- **Distanza cognitiva vs. Distanza temporale:** In narrativa storica, la difficoltà cresce con la complessità delle conoscenze richieste per ricostruire il contesto (es. Impero Romano), rendendo la scrittura un'impresa tecnica oltre che creativa.
- **La fecondità del "tradimento" intellettuale:** Come nella filosofia i grandi superamenti nascono dal "tradimento" dei maestri (da Platone ad Aristotele, da Hegel a Marx), anche nel processo creativo la deviazione flessibile dai vincoli e dalle premesse iniziali genera sintesi terze originali ed evita forzature artificiose.

Percezione del Tempo e Tecnologia

- **La distorsione temporale dell'evoluzione tecnologica:** L'accelerazione esponenziale (come quella osservata nell'ambito dell'IA dal 2023 in poi) comprime la percezione storica: archi temporali di pochi anni arrivano a pesare cognitivamente come decenni.

---

2. Sintesi dei Lavori del Laboratorio (23 ottobre 2026)

Metodologia e Dinamiche d'Aula

- **Obiettivo del gruppo:** Strutturare un'opera letteraria corale e coerente realizzata da 25 studenti.
- **Priorità al testo:** Privilegiata la solidità strutturale (sinossi generale e costruzione dei personaggi) rispetto all'avanzamento rapido o a moduli teorici (es. lezione su Dostoevskij, posticipata).
- **Regole decisionali:** Adozione di votazioni binarie (Sì/No) a scrutinio palese per evitare fasi di stallo.

Scelte Narrative e Direzione del Progetto

- **Genere stabilito:** Approvato a maggioranza (16 voti favorevoli) il genere **fantascienza ucronica / storia controfattuale** (ambientazione passata con premessa "cosa sarebbe successo se..."), scartando la fantascienza futuristica tradizionale.

- **Limiti tematici concordati:**

    - **Esclusioni per saturazione:** Scartati il Terzo Reich/Nazismo (es. *La svastica sul sole*, *Fatherland*) e la Guerra Fredda (es. *For All Mankind*).
    - **Apertura cronologica:** Respinta all'unanimità la proposta di vincolare l'ambientazione al programma di storia di quarta superiore, lasciando aperta la scelta a qualsiasi periodo.
- **Crocevia narrativo sull'integrazione dell'Intelligenza Artificiale (tre opzioni emerse):**

    1. Abbandonare l'IA come tema centrale per tornare ai temi ucronici puri.
    2. Compromesso ucronico-tecnologico: ambientare la storia nel 2001, ipotizzando che una predizione dell'IA abbia impedito gli attentati dell'11 settembre.
    3. Proiezione dell'IA interamente nel futuro (direzione alternativa più radicale).

---

3. Prossimi Passi Operativi

1. Selezione condivisa dell'esatto periodo storico di riferimento.
2. Definizione del punto di divergenza storico (*turning point* ucronico).
3. Elaborazione della sinossi generale e progettazione dei personaggi principali tramite sessioni di brainstorming.

10-23 Sintesi: Progettazione Narrativa e Riflessione Tecnologica

Idee che valgono tra un anno

- La finzione come cornice interpretativa del presente: usare la metafora "alla Matrix" non per imitare, ma per rivelare come certe infrastrutture (social, sorveglianza, AI) possono definire ciò che chiamiamo realtà. L'arte narrativa funziona quando svela i programmi invisibili che governano la vita quotidiana.

- Utopia che degenera in distopia: le tecnologie nascono con una promessa (avvicinare le persone, democratizzare la conoscenza) e finiscono per rimodellare i comportamenti fino a invertire la promessa. L'asse utopia→distopia è una legge dinamica da mettere al centro, non un giudizio a posteriori.

- Il punto di vista come potere morale: scegliere il POV (terza persona con punti di vista) non è solo tecnica; decide chi ha il diritto di definire "realtà" e quindi chi può essere buono o cattivo. La struttura narrativa è un'etica implicita.

- Buoni e cattivi come funzioni, non etichette: "chi blocca i social passa come cattivo ma ha intenzione positiva." La morale nel mondo tecnologico è spesso trasversale alle intenzioni e ai risultati. Un buon antagonista è un guardiano di un bene concreto (attenzione, relazioni, dignità) contro un bene astratto (connessione, scala, efficienza).

- Geopolitica come meccanismo, non sfondo: introdurre Stati, sorveglianza e interessi (USA 2006, strapotere tecnologico) ha senso quando chiarisce le forze sistemiche che trasformano le scelte individuali in esiti collettivi. La trama spy-action deve rivelare le catene causali, non solo alzare l'adrenalina.

- L'assenza come rivelazione: raccontare "oggi 2026" senza social è un dispositivo potente. Togliere un pilastro rivela funzioni, dipendenze e vulnerabilità del sistema. La sottrazione è uno strumento di pensiero quanto l'aggiunta.

- Personaggi come archetipi di tensioni:

  - il funzionario che custodisce il limite (contro lo strapotere della scala tecnologica),
  - il giovane che cerca appartenenza senza protesi social,
  - il ribelle che vuole fondare nuove reti,
  - l'AI come specchio della nostra finzione (corporea/non corporea).

Gli archetipi servono a incarnare dilemmi, non a comporre un cast.

- Regola di progettazione frugale: pochi personaggi (2–5), chiari identikit, incipit in tre righe. La disciplina formale obbliga a scegliere l'essenziale e rende visibile la tesi narrativa.

- Filosofia applicata alla trama: Platone (caverna) non è citazione ornamentale; è una griglia per giudicare se una tecnologia illumina o proietta ombre. Ogni scena dovrebbe rispondere: stiamo uscendo alla luce o raffinando le ombre?

- Azione come vettore di idee: l'action e l'investigazione sono utili se portano il lettore di strada dentro la domanda vera: chi decide che cosa è reale? L'adrenalina è un mezzo per consegnare il concetto, non un fine.

Linee operative (trasferibili)

- Inventa mondi togliendo un pilastro reale: "se X non esistesse oggi, quale verità emergerebbe?" È un metodo di design narrativo e di pensiero strategico.
- Costruisci antagonisti con ragioni migliori dei protagonisti: rendi il conflitto non risolvibile da slogan; costringe il lettore a rivedere la propria mappa morale.
- Mappa promessa→costo: per ogni tecnologia, esplicita la promessa iniziale e il costo emergente sul lungo periodo. È una lente per evitare narrazioni ingenue.
- Scegli il POV come tesi: ogni cambio di punto di vista deve dimostrare un pezzo della tesi, non solo variare il ritmo.
- Geopolitica come vincolo narrativo: individua la forza dominante del periodo (es. USA e sorveglianza nel 2006) e trattala come gravità che curva le traiettorie dei personaggi.