

Esplorazione: **COSA raccontare**

Giociamo con il futuro **Napoli 2020: la metropoli globale**

“La predizione è molto difficile,
specialmente per quanto riguarda il futuro”

Niels Bohr (1885-1962)

Raccontare Napoli nel 2020

- con un **racconto** (max 10.000 battute spazi inclusi)
- con una **poesia** (60 versi)

Le tematiche/ il messaggio

“Quando i contesti delle azioni si estendono nello **spazio** al punto da toccare uomini all’altro capo del mondo, e nel **tempo** al punto da condizionare il futuro degli uomini vicini e lontani, allora è chiaro che la maggior parte dei nostri concetti e delle nostre pratiche devono essere profondamente riviste”.

Daniel Innerarity, 2008

L'ispirazione

Future Agenda 2020

I TEMI/ VALORE E VALORI	MENO SCELTE Meno capacità di spesa implica la ricerca di un più alto livello di soddisfazione; la tendenza sarà: meno varietà – costo inferiore.
	‘EURO’ ASIATICO L'introduzione di una moneta unica asiatica (ACU - Asian Currency Unit) comporterà l'esigenza di nuovi parametri di equilibrio degli scambi commerciali.
	LUSSO RESPONSABILE Il mercato del lusso sarà orientato alla compostezza ed alla qualità del consume più che alla quantità. La sostenibilità sarà essenziale.
	MONETA DIGITALE I pagamenti in moneta digitale (anche e soprattutto attraverso gli apparecchi di telefonia cellulare e simili) sarà la norma nel 2020.
	POVERTA' URBANA La natura delle dinamiche economiche vede da un lato l'aumento della migrazione e nelle metropoli e dall'altro l'esplosione delle professioni intellettuali, con la conseguenza dell'aumento della distanza tra ricchi e poveri.

I TEMI/2 LIFESTYLE	AUTENTICITA' VIRTUALE Identità virtuale e fisica non sono la stessa cosa, oggi; nel 2020 la differenza non sarà più percepita.
	IDENTITA' "OMOGENEA" L'identità personale e quella professionale saranno sempre più connesse e tradotte nell'equazione identità = interazione con gli altri.
	CITTA' "DENSE" L'immigrazione cresce a livello globale e – dal punto di vista della efficienza – le città più dense (come Hong Kong e Manhattan) sono più sostenibili di quelle meno dense (es. Los Angeles e Mexico City).

I TEMI/3 SALUTE	PANDEMIE GLOBALI Si prevede che nei prossimi dieci anni la popolazione mondiale fronteggerà 2 o 3 pandemie globali, che partiranno dai paesi del terzo mondo per colpire poi quelli occidentali.
	TELE-SALUTE GLOBALE Le cure mediche saranno dispensate sempre più grazie a strumenti tecnologici che garantiranno assistenza a distanza.

**I TEMI/4
RISORSE**

MENO ENERGIA

I giorni della 'energia facile' sono finiti. L'unica scelta è consumare meno energia, una evoluzione legata al cambiamento dei nostri comportamenti individuali.

“WATER WARS”

Oggi 7 miliardi di persone si dividono la medesima acqua di cui cento anni fa usufruivano 1 miliardo e mezzo di persone. Le guerre interesseranno sempre più questa risorsa.

POLITICA DEI MERCATI DEL CIBO

Le decisioni su cosa e dove produrre saranno fatte su scala globale e non più sulla propensione dei mercati nazionali o geografici.

RICICLAGGIO TOTALE

L'obiettivo 'zero rifiuti' nel lungo periodo è essenziale per la sostenibilità della convivenza.

I TEMI/5 INFORMAZIONE	ACCESSO ‘OPEN’ L’accesso all’informazione è il fattore ‘livellante’. L’accessibilità delle informazioni le rende più rilevanti per le possibilità di innovazione collettiva.
	CONNETTIVITA’ GLOBALE Nel 2020 si arriverà a raggiungere 50 miliardi di apparecchi elettronici connessi. Nel 2010 erano 4 miliardi.
	CONOSCENZA ‘DI CONSUMO’ L’industrializzazione della conoscenza e delle competenze diventerà sempre più accentuata

Rappresentazione/1: **COME raccontare**

Lo ‘Statuto’ della Fantascienza

I caratteri della fantascienza

	SCIENCE FICTION
Tema principale	Dislocazione temporale: Futuro/ passato
Sfida per il protagonista	Esplorazione possibilità morali, filosofiche e politiche
Stato d'animo del lettore	Aspettativa
Sentimento/ approccio del lettore	Speculativo/Scientifico
Prospettiva del lettore (rispetto all'eroe)	Contemporanea
Elemento centrale della narrazione	Vicenda (l'azione è spesso off stage)
Ambientazione	Ampia

La struttura: una possibile griglia dei temi

IMPORTANTE: Stabilire una catena coerente tra cause ed effetti

	Contesto	Problema	Impatto	Reazione
Valori				
Lifestyle				
Risorse				
Informazione				
Salute				

Rappresentazione/2: **COME raccontare**

**Gli spunti creativi
SCIENCE FICTION
FANTASCIENZA/ SOTTOGENERI**

FANTASCIENZA/ i sottogeneri

Dystopian / Utopian	Variazioni estreme dello schema sociale. È descritta una società da incubo o da sogno.
Space Opera	Avventure di ambientazione cosmico-spaziale o che comunque ampliano l'orizzonte narrative allo spazio siderale.
Alternate History	Ad un certo punto del corso degli eventi storici interviene un cambiamento.
Cyberpunk	Il campo d'azione è cibernetico (telematico-virtuale), il tempo è un futuro (abbastanza) prossimo.
Steampunk	Fantascienza trasposta in un mondo di fine '800 di ambientazione Vittoriana (nel mondo anglosassone).
Military SF	Il protagonista e l'ambientazione sono militari.
Romantic SF	Un sottogenere che mette insieme genere fantascientifico (preponderante) e sentimentale.
Hard SF	Legato alle 'scienze pure': fisica, biologia ecc. Importante l'accuratezza scientifica e la capacità di divulgazione
Soft SF	Legato alle 'soft sciences': psicologia, sociologia ecc. (es. Storie di 'primo contatto')