

proposta didàctica

propostes didàctiques elaborades per Bernat Bataller

a la lluna
de València

L'home bicentenari i altres relats

Isaac Asimov

www.bromera.com
edicions

bromera



NOTA SOBRE LES PROPOSTES DIDÀCTIQUES

Les propostes didàctiques que completen els llibres de la col·lecció «A la lluna de València» han sigut concebudes com un instrument auxiliar, sempre que calga, de la tasca lectora.

Segons els objectius que es pretenga assolir, segons les necessitats i les disponibilitats dels receptors, caldrà fer una selecció més o menys àmplia i més o menys profunda d'aquest ventall obert de possibilitats diverses i variades. També es podrà suprimir, variar, completar o fer tot el que els discents i els docents consideren convenient per tal de fomentar la lectura, i per tant de millorar la comprensió, la capacitat de relació i de raonament i, sobretot, la capacitat de diversió i creació personal que qualsevol llibre ofereix a qui el llig.

A) SOBRE L'ÈPOCA HISTÒRICA

1. Segons s'afirma a la introducció, Asimov i la seua família van emigrar als Estats Units al cap de poc de formar-se l'URSS. Busca informació sobre aquesta entitat política (en una enciclopèdia, en un documental, en Internet...), i redacta, amb les teues paraules, un informe breu en el qual queden clares qüestions com les següents:
 - 1.1. El significat de la sigla.
 - 1.2. Què era l'URSS? En quin any es va crear i quan es va dissoldre?
 - 1.3. Quina situació política va substituir?
 - 1.4. Amb quins objectius va nàixer i quina era la ideologia que hi imperava? Valora'ls.
 - 1.5. Quins països de l'actualitat formaven part de l'URSS?

2. Els Estats Units d'Amèrica (EUA) han abanderat històricament l'oposició mundial contra el sistema polític que liderava l'URSS. Busca informació sobre el país nord-americà (en una enciclopèdia, en un documental, en Internet...), i redacta, amb les teues paraules, un informe breu en el qual queden clares qüestions com les següents:
 - 2.1. Quina potència europea va colonitzar aquell territori? Quan?
 - 2.2. Què va passar amb els pobladors anteriors?
 - 2.3. En quin any es van independitzar els EUA? Com?
 - 2.4. Amb quins objectius es van independitzar i quina és la ideologia que hi ha predominat des d'aleshores? Valora-la.
 - 2.5. Determina si, amb el pas del temps, els EUA s'han mantingut fidels al seu antiimperialisme inicial o han variat d'actitud.
 - 2.6. Què va ser la guerra freda? Indica quant de temps va durar, qui hi va estar involucrat i el resultat de tot plegat.

3. Com ja hem dit, la família Asimov va deixar l'URSS al cap de poc de la revolució comunista i va emigrar als Estats Units. Ara, respon raonadament les preguntes següents:
 - 3.1. Amb quin dels dos sistemes polítics es devien sentir més identificats?
 - 3.2. Valora si pot tenir alguna significació el fet d'haver triat els EUA.

4. A les acaballes dels anys 50, un esdeveniment va marcar el començament de l'anomenada *curso espacial*, i va fer que la ciència i la tecnologia començaren a interessar al gran públic, fet que va afavorir que foren publicats nombrosos assajos de divulgació científica.
 - 4.1. Quin esdeveniment va suposar l'inici de la curso espacial?

- 4.2. En què va consistir aquesta *competició* i quins estats hi van participar?
- 4.4. L'objectiu aparent de la cursa espacial era el coneixement científic de l'univers que ens envolta, però quins objectius no declarats trobes que perseguien els estats que hi van participar?
- 4.5. Enumera les fites més importants de la cursa espacial del segle passat.
- 4.6. Creus que en l'actualitat continua aquesta cursa? I en el futur, quins estats creus que hi podrien participar? Raona la resposta i comenta-la amb la resta de la classe.



B) SOBRE L'AUTOR I EL GÈNERE

1. Segons una llista elaborada per la UNESCO, Asimov figura entre els cinquanta escriptors més traduïts del món.
 - 1.1. Cerca aquesta llista per Internet i anota el lloc que hi ocupa l'escriptor d'origen rus.
 - 1.2. Anota també tots els escriptors que conegues d'aquesta llista, d'acord amb l'ordre d'importància que tenen per a tu (perquè els coneixes més o perquè t'agraden més les seues obres).
 - 1.3. Si has llegit alguna obra d'aquests escriptors, esmenta-la i valora-la breument.
2. Defineix, amb les teues paraules, el gènere literari de la ciència-ficció, les característiques que té i els components més significatius tal com els entenies abans de llegir la introducció a aquest llibre i els relats que inclou.
 - 2.1. Torna a escriure aquesta definició tenint en compte tot el que has après després de llegir aquest recull narratiu.
 - 2.2. Comenta les diferències més notables que hi ha entre les dues definicions.
3. A més d'Isaac Asimov, en la introducció s'esmenta Arthur C. Clarke i Robert A. Heinlein com dos dels escriptors principals de la ciència-ficció clàssica. Dins del gènere, però, també hi ha altres autors fonamentals, com ara Jules Verne i H. G. Wells.
 - 3.1 Demostrea raonadament, amb arguments i exemples, si consideres que Verne és un autor de ciència-ficció o no.
 - 3.2 Verne va incloure en les seues novel·les aparells, avenços científics i descobriments que, en la seua època, eren pura ciència-ficció, però que després han sigut una realitat. En aquest sentit, descriu quatre o cinc invents o descobriments que, aparentment siguen inabastables ara però que puguen ser reals en el futur.
 - 3.3 H. G. Wells va ser un escriptor molt prolífic, autor d'obres que posteriorment s'han traslladat a la pantalla en versió cinematogràfica o televisiva. Digues tres d'aquestes obres i, en cas d'haver-ne vist alguna, comenta-la.
 - 3.4. A banda d'aquests autors, fes memòria i esmenta tots els que coneixes que conreen el gènere de la ciència-ficció. Si n'has llegit alguna de les seues obres, resumeix-la.
4. De segur que has vist alguna vegada pel·lícules tan conegudes com les de la saga de *La guerra de les galàxies*, *Alien* o *Terminator*. També és ben possible que conegues jocs d'ordinador basats en escenaris, històries o personatges futuristes. Indica quines semblances o diferències trobes entre aquestes pel·lícules o els jocs i la ciència-ficció d'Asimov.

5. També és ben cert que, en la història del cine, hi ha adaptacions d'obres de ciència-ficció que enllacen amb la temàtica asimoviana. Dos exemples ben clars són *Blade Runner* i *Intel·ligència artificial*.
- 5.1. Comenta aquestes pel·lícules, si les has vistes, o troba informació i relaciona-les amb les tres lleis de la robòtica.
6. Organitzeu un debat sobre les possibilitats que veieu als relats d'Asimov per a ser portats a la gran pantalla. S'ha d'incidir en quins relats veieu més possibilitats cinematogràfiques, quin paper jugarien els efectes especials, o quin director seria el més adequat per a aquesta empresa.



C) SOBRE ASPECTES DEL CONTINGUT DELS RELATS

1. En el relat *Com es divertien*, les noves tecnologies plantegen canvis en els sistemes d'ensenyament tradicional. Actualment, les pissarres electròniques i el llibre digital estan arribant als centres educatius arreu del nostre territori.
 - 1.1. Enumera els canvis que, segons tu, provocarà la introducció de les noves tecnologies a les aules.
 - 1.2. Feu un debat a classe, amb un grup que defense els avantatges de les noves tecnologies a les aules i un altre que en destaque els inconvenients.
 - 1.3. Imagina i descriu com seran les escoles i l'educació del segle XXI.
2. En *Tots els problemes del món*, Asimov tracta la qüestió de la predicció del comportament humà per part d'un ordinador.
 - 2.1. Exposa, d'una manera raonada, la teua opinió sobre si el comportament d'un ésser humà individual és previsible o no. I el d'un grup d'éssers humans? I el d'un país sencer?
 - 2.2. Diversos escriptors han tractat d'aquest tema. Un dels més coneguts és Philip K. Dick, que va escriure un relat de ciència-ficció que després seria portat al cinema per Steven Spielberg. Consulta Internet, si no el coneixes, i digues el nom del relat i el de la pel·lícula; i escriu un resum de l'argument.
3. En *Què és l'home?*, Asimov juga amb les tres lleis de la robòtica i amb el concepte d'ésser humà per a oferir un relat sorprenent.
 - 3.1. Ara que coneixes les tres lleis, explica si, al teu parer, en la pràctica, es poden aplicar a l'hora de dissenyar un robot.
 - 3.2. Després de llegir el relat, defineix el complex de Frankenstein.
 - 3.3. Exposa la teua opinió sobre aquest complex i si creus que les màquines poden arribar a ser una amenaça per als éssers humans.
 - 3.4. Busca en una enciclopèdia o en Internet informació sobre el luddisme, fes-ne un resum i explica'n l'episodi més conegut al nostre país.
4. En *La tria*, un grup de persones tracta de resoldre el problema de la superpoblació de la Terra i la falta d'aliments, que amenacen el futur de la humanitat.
 - 4.1. A les acaballes del segle XVIII, un erudit britànic va enunciar també una teoria sobre el problema de l'alimentació i l'augment demogràfic. Esbrina el nom d'aquest erudit i comenta breument la seua hipòtesi sobre la progressió de la població.
 - 4.2. Asimov situa l'argument del seu conte a començament del segle XXI. Analitza si la situació actual del planeta està allunyada del plantejament de l'escriptor, o si, per contra, aquest plantejament no dista tant de la realitat.

- 4.3. En el relat, els membres de l'Organització Mundial dels Aliments postulen la necessitat de sacrificar una gran part de la població perquè la resta hi pugui sobreviure. Valora aquesta decisió.
 - 4.4. Debateu obertament si aquesta manera d'actuar és justificable o no.
 - 4.5. Comenta si, al teu parer, podem arribar a l'escenari descrit per Asimov i proposa possibles solucions per a no trobar-nos en aquesta situació en un futur.
5. En *L'home bicentenari*, Asimov ens presenta un robot que porta, fins a l'extrem, el desig de convertir-se en un ésser humà. Després d'haver vist la pel·lícula homònima basada en aquest relat, dirigida per Chris Columbus i protagonitzada per Robin Williams, fes les activitats següents:
 - 5.1. Enumera les diferències que hi ha entre el relat i l'adaptació cinematogràfica.
 - 5.2. Què t'ha agradat més, el relat o la pel·lícula? Per què?
 - 5.3. En l'actualitat ja existeixen els bioxips i, d'ací a no res, seran una realitat els ordinadors biològics i altres avenços en el camp de la biotecnologia. La distància entre la tecnologia i la vida és, per tant, cada vegada menor. Exposa arguments segons els quals creus que, si aquest procés continua, serà possible o impossible, que un robot pugui tornar-se un ésser humà. I a la inversa, aporta raonaments que avalen o invaliden la possibilitat que un humà pugui convertir-se en un robot.
 - 5.4. Quina és la barrera entre la vida artificial i la natural? Raona la resposta.
6. En *Exiliat a l'infern*, dues persones programen un ordinador per a determinar la culpabilitat o la innocència d'un altre humà.
 - 6.1. Explica si, segons tu, aquesta situació és només *ciència-ficció* o pot arribar a produir-se en la realitat.
 - 6.2. Analitza raonadament si un robot o un ordinador poden ser capaços d'administrar justícia. Comenteu-ho a classe i feu un debat sobre aquesta qüestió.
 - 6.3. Pensa si hi ha alguna situació en què una màquina pot ser més justa i objectiva que un ésser humà i, en cas afirmatiu, descriu-la.
7. En *L'incident del Tricentenari*, Asimov ens planteja la possibilitat que un robot pugui substituir un president humà per governar un país d'una manera més eficient.
 - 7.1. Els protagonistes del relat discuteixen sobre aquesta idea. En un moment determinat, Edwards diu el següent: «Que hi haja hui en dia un robot a la Casa Blanca per una raó molt bona pot conduir al fet que hi haja un robot a la Casa Blanca d'ací a vint anys per una raó molt roïna, i després que hi haja robots a la Casa Blanca sense cap raó, de manera automàtica».
 - 7.2. Exposa la teua opinió sobre aquesta possibilitat: preferiries un dirigent robot eficient o un ésser humà no tan intel·ligent? Raona la resposta.

D) SOBRE L'ESTIL

«L'obra narrativa, posada a les nostres mans per a llegir-la, és el terreny en què es desenvoluparà un “joc”. Per a menar-lo a bon fi, cal que entre els dos participants, autor i lector, s'estableixi un acord tàcit: tots dos han de fer veure, han de fingir, que allò que s'explica en el llibre és real.

Així, l'autor es posa a escriure una creació de la seua imaginació “com si fos certa”; i el lector es posa a llegir “com si allò fos cert”. Perquè això s'esdevingui, cal, però, que l'autor disposi estratègicament en el seu text unes peces que justifiquen i permeten el “joc de la credibilitat”. Es tracta d'elements, personatges, llocs, coses, que el lector pugui imaginar com a reals. Que hi siguin més o menys abundants, depèn del grau de sensació de realitat a la qual aspiro el llibre.»

LLUÍS CALDERER

Introducció a la literatura (adaptació)

1. Després de llegir aquest fragment, respon les qüestions següents:
 - 1.1. Exposa la teua opinió sobre el «joc» literari plantejat per Asimov.
 - 1.2. Valora si l'autor aconsegueix, o no, la credibilitat necessària per a fer que el lector s'endinse en aquest joc? Raona la resposta.
 - 1.3. Tria un parell de relats d'aquesta antologia i analitza'ls, indicant els personatges, els llocs o les idees que permeten el «joc de la credibilitat» a què es refereix Lluís Calderer.
2. Com ja s'ha indicat en la introducció, Asimov escrivia per a provocar el debat mitjançant les accions dels seus personatges, més que per a commoure amb l'ús de les paraules. Així, tots els relats destaquen per un final colpidor i, en molts casos, sorprenent, que dóna sentit a la història que ens conta, la fa més comprensible i genera la reflexió per part de qui llig.
 - 2.1. Tria el relat que més t'haja agradat de tots i justifica per què l'has triat.
 - 2.2. Tria el relat amb el final més sorprenent i digues per què.
 - 2.3. Esmenta altres obres, escrites o cinematogràfiques, que conegues en què l'argument tinga un final sorprenent o impactant.
 - 2.4. La capacitat de condensar arguments, personatges i resolucions inesperades en poques pàgines, com són les que configuren l'obra estudiada, és un art difícil d'assolir. Com a darrer suggeriment, feu a classe un concurs de relats breus (entre una i tres pàgines) i llegiu-los en veu alta. Qui sap si estareu escoltant l'obra de l'Asimov del futur!

Propostes didàctiques referides al llibre
L'home bicentenari (ISBN: 978-84-9824-859-3)

© Edicions Bromera, SL
Apartat de correus 147 - 46600 Alzira
www.bromera.com

© Bernat Bataller, 2011

*a la lluna
de València*



Robots que desitgen ser humans, ordinadors que controlen el món i altres relats amb un final sorprenent, i del tot inesperat, componen aquesta antologia d'Isaac Asimov, un autor que, des del passat, va ser capaç d'escriure sobre el futur, anticipant idees i debats actuals. Deu relats que atraparan el lector i que l'endinsaran en un univers on la barrera entre realitat i ficció esdevé cada vegada més imperceptible.

Isaac Asimov (Petrovici, 1920 - Nova York, 1992), posseïdor d'una formació acadèmica i científica excepcional, és considerat el pare de la ciència-ficció, amb una obra extraordinàriament prolífica. Va publicar més de cinc-cents títols, entre relats breus, novel·les i llibres de divulgació científica. La trilogia original de la Fundació va rebre el premi a la millor sèrie de ciència-ficció de tots els temps.

edicions
bromera



www.bromera.com
edicions
bromera

