

---

# La fantascienza relativa

Marcello Cotugno

Non sono un esperto di fantascienza. Non sono neanche uno psicologo. Sono un artigiano. Esercito da dieci anni la professione di regista teatrale e cinematografico.

Mi piace citare quello che dice Natalia Ginzburg quando racconta in "Piccole virtù", di sentirsi a suo agio solo in un momento: quando scrive. Anche io, come molti altri artisti o presunti tali, sento di dire di trovarmi a mio agio quando dirigo gli attori o quando monto un film, perciò non aspettatevi grandi orazioni, ho un foglio davanti che leggerò e scruterò sempre.

Comunque, io mi occupo di aria, di idee, di emozioni, di dare vita alla fantasia attraverso il teatro e il cinema.

Quello di cui voglio parlarvi riguarda in qualche modo il mio percorso lavorativo inteso in un senso etico e filosofico.

Supponiamo che il signor Sigma, durante un soggiorno a Parigi cominci ad avvertire dei disturbi alla pancia. fa mente locale e cerca di definire il disturbo: bruciori di stomaco? Spasimi? Dolori viscerali? Egli cerca di dare un nome a stimoli imprecisi? Dando loro un nome li culturalizza, cioè riassume quello che era un fenomeno naturale sotto precise rubriche codificate, cerca quindi di dare ad una esperienza personale una qualifica che la rende simile ad altre esperienze già nominate nei libri di medicina o negli articoli di giornale.

Ora ha trovato la parola che gli sembra giusta: questa parola sta per il disturbo che egli avverte. Visto che intende comunicare i

suoi disturbi ad un medico, egli sa che potrà usare la parola in luogo del disturbo (che il medico non avverte e forse non ha mai avvertito in vita sua), chiunque sarebbe disposto a dire che questa parola, che il signor sigma ha individuato, sia un segno.

Ma il nostro problema è più complesso. Il signor Sigma decide ci chiedere un appuntamento ad un dottore. Consulta la guida telefonica di Parigi: segni grafici precisi che gli dicono chi sia il medico e come raggiungerlo.

Esce di casa, cerca con gli occhi un segnale particolare che ben conosce: entra in un bar. Se fosse un bar italiano cercherebbe di individuare un angolino immediatamente vicino alla cassa dove dovrebbe esserci un telefono, di colore metallico. Siccome sa di essere in un bar francese ha a propria disposizione altre regole interpretative dell'ambiente: cerca l'imboccatura della scala che scenda nello scantinato. Lì, egli sa, in ogni bar parigino che si rispetti, ci sono le toilette e i telefoni.

Ora egli ha di fronte il disco con le lettere dell'alfabeto e i numeri, egli sa che il medico che cerca corrisponde a DANO019, questa sequenza di lettere e numeri corrisponde al nome del medico, cioè significa casa tal dei tali. Ma introdurre il dito nei fori del disco e farli girare in corrispondenza a numeri e lettere volute ha ancora un altro significato: vuol dire che il dottore sarà avvertito del fatto che Sigma lo sta chiamando. Sono due ordini di segni diversi, tanto è vero che posso annotare un numero di telefono, sapere a chi corrisponde non chiamare mai; e posso fare un numero a caso, senza sapere a chi corrisponde, e sapere che facendolo chiamo qualcuno.

In ogni caso Sigma fa il numero: un nuovo suono gli dice che il numero è libero. E finalmente ode una voce, ora il medico gli ha dato un appuntamento e un indirizzo.

Così scriveva Umberto Eco in *Segno*, libro del 1973 per introdurre il discorso sulla semiotica, la scienza che studia i segni.

Il mio approccio iniziale al teatro a Napoli è stato molto influenzato dalle teorie semiotiche sul teatro del mio maestro, Guglielmo Guidi, che si rifaceva alle teorie di Marco De Marinis e appunto ad Umberto Eco. Quello che allora mi affascinava, e che è stato fondamentale per la mia formazione e crescita, riguardava l'approccio scientifico all'arte e quindi alla fantasia. Il concetto di *semiosi illimitata*, cioè la possibilità di scomposizione infinita di una data scena in azioni, sequenze, movimenti e micro-movimenti infiniti, ha in qualche modo aiutato il contenimento di una fantasia a tratti prorompente che caratterizzava il mio modo di essere regista.

Grazie a questo apporto scientifico, il mio avvicinamento al teatro prima e al cinema poi, ha vissuto di concetti riformisti e tecnologici. Allo studio programmatico dei classici teatrali accostavo la visione di film, l'ascolto di musiche contemporanee, l'incontro col mondo delle immagini, con le tecniche innovative della cultura.

Nel 1987 nella scuola di teatro di Guidi a Napoli arrivò il primo computer con i floppy da 5,25, un Amstrad che ho ancora conservato. Fu una rivoluzione, ricordo la meraviglia delle stampe seriali sulla carta a moduli e le stampanti ad aghi. Per scrivere amavo recarmi a casa di un mio caro amico, perché aveva un computer uguale al mio ma con un hard disk e ancora più fondamentale, con uno schermo a colori, oggetto assai raro per il periodo. La cosa più bizzarra era che nel 1989 non esistevano né l'interfaccia grafica né tanto meno internet, quindi ciò che io vedevo era solo uno schermo rosso con le scritte di testo bianche, ma allora mi bastava a stimolare la creatività.

L'arrivo di Windows, con le sue finestre grafiche, scopiazzate dalla Apple che però forse pochi sanno aveva rubacchiato il progetto dalla RankXerox, rivoluzionò ulteriormente la situazione.

Trascorrevo molto tempo a installare e provare programmi, giochi come Monkey Island, il computer era diventato un'esperienza che non poche persone paragonano a quella psichedelica dell'LSD: un viaggio, un confronto tra te la macchina e la tua mente.

Perché la fantascienza relativa?

Quand'ero bambino guardavo un telefilm di fantascienza, "Spazio 1999", perché il protagonista assomigliava a mio padre e perché mi attraeva vedere la misteriosa vita che ruotava intorno alla base lunare di Alpha e del pianeta Vega. Col passare degli anni la fantascienza ha finito con l'annoiarmi un po' e sebbene mi capita di vedere qualche film del genere, non riesco ad amarla e a emozionarmi. Ricordo di quando iniziai a leggere la saga di Dune e dopo poche pagine smisi, deluso e poco interessato a storie che si perdevano in mondi terribili e concetti filosofici che sebbene interessanti mi risultavano astrusi.

Allora cosa ci fai qui?

La fantascienza relativa è per me nata nel momento in cui ha bussato alle nostre porte, con la nascita del cyberpunk, di internet e delle nuove tecnologie digitali.

Da quel momento i personaggi e le storie seppur intrise di elementi futuribili e fantascientifici non risultavano così lontane da noi, ma avevano un'inquietante vicinanza con il nostro tempo e con i drammi esistenziali che ci riguardano.

*(...)parlando di cyberpunk si fa riferimento a un complesso di idee, a un insieme di figure narrative e retoriche, ad alcuni autori e gruppi, che sembrano dare espressione politica alle utopie e alle*

*paure collegate agli sviluppi tecnologici di questi anni*

Se 1984 di Orwell presagiva un 'futuro' disastroso che non è stato, *Blade Runner* apriva l'orizzonte a questo tipo di cultura, presagita da Dick e poi sintetizzata da Gibson, Sterling e altri.

Cito da Ken McLeod: negli anni sessanta dalla fantascienza classica, solita raccontare di conquiste spaziali e rosei futuri ipertecnologici, nacque la *New wave* degli scrittori, Ballard, Moorcock, Harrison, insofferenti nei confronti dell'ingenuo ottimismo della produzione precedente. La guerra in Vietnam, l'era del sesso droga e *rock and roll*, i timori di sovrappopolazione portarono questi autori ad immaginare scenari ben più cupi per i loro racconti, il futuro sembrava non promettere nulla di buono.

Dalla fine degli anni settanta lungo tutti gli anni ottanta il progresso tecnologico compì una virata imprevista. Se la "conquista" della luna, negli anni sessanta, aveva fatto sognare mondi sconosciuti e viaggi interstellari, nella prima metà degli anni ottanta, dopo una gestazione durata oltre un decennio, Internet vedeva la luce. Le nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione avrebbero disintegrato le distanze meglio di quanto potesse fare una nave spaziale dell'epoca, ma i nuovi viaggiatori sarebbero stati seduti ai loro terminali, le informazioni avrebbero viaggiato al posto loro.

In questo contesto letterario, tecnologico e sociale, nel 1984, William Gibson pubblica *Neuromancer*, il romanzo d'apertura del genere cyberpunk.

In effetti sembra che la parola cyberpunk sia stata conosciuta da Bruce Bethke che pubblicò un racconto dal titolo omonimo nel 1982, ma è anche vero che Anthony Burgess col suo *Arancia Meccanica* è considerato il pioniere del genere. Comunque questa non è una lezione sul cyberpunk.

Secondo me l'uomo deve vivere il suo tempo, cioè non deve barricarsi dietro cancelli temporali che gli consentano uno schermo protettivo dalla realtà. E questo vale sia per il passato che per il futuro. Quando voglio provocare a cena con amici dico che secondo me l'opera lirica e la musica classica dovrebbero essere bandite dal pianeta. È ovvio che mi tiro addosso impropri e do l'incipit a discussioni interminabili sull'importanza del passato la perfezione di certe musiche di Wagner o di Mozart o di Bach o di Beethoven. Niente da dire. Ma se solo pensassimo a questa cosa da un altro punto di vista, forse capiremmo che l'affermazione non è del tutto sbagliata.

Consideriamo la vita media di Giovanni B, egli ha un lavoro che lo impegna un tempo X, una famiglia che lo impegna un tempo Y, e un tempo libero che chiameremo K.

Consideriamo ora questo tempo K con un valore: 120 minuti giornalieri. Giovanni B. dovrà decidere come impiegarli, non è tanto tempo. Allora Giovanni B. dovrà fare una scelta: ipotizziamo che Giovanni B. abbia delle passioni, degli hobby o come li volete chiamare voi, la musica, il teatro, il cinema.

Se Giovanni B. utilizzerà il suo tempo solo per cose inerenti al passato egli non avrà spazio per conoscere il Suo di tempo, la sua era, molto più sconosciuta e quindi meno rassicurante. Ma a me piace pensare che anche Bach si sentiva poco sicuro quando scriveva la sua musica.

E questo concetto, secondo me, giustifica l'affermazione provocatoria sulla musica classica, presa naturalmente come esempio guida di quello che sto dicendo.

Troppe volte ho conosciuto studenti del conservatorio che non conoscevano, vi parlo degli anni 80, Philip Glass o Michael Nyman, o ancora meglio Blue Gene Tyranny o Brian Eno, tutti

esponenti di musica contemporanea. Oggi forse qualcuno in più li conosce ma forse solo grazie a qualche colonna sonora e non certo per *Einstein on The Beach* o per *Out of the Blue*.

Quindi è più facile asserragliarsi dietro le certezze di Beethoven che non cercare di capire chi sia Mutsumi Kanamori, in arte Mu, la nuova cantante e *performer* giapponese che è da poco esplosa nel mercato mondiale.

Personalmente ho sempre seguito la musica cosiddetta di tendenza, dai tempi della *New Wave* degli anni '80, ma anche prima la musica psichedelica, il rock, il progressive. Mi successe però, negli anni 90, di non interessarmene più per un po', di restare un po' barricato anch'io dietro le mie certezze *rock beat* e psichedeliche da un lato e minimali dall'altro. Quando chiesi a mio fratello Massimo, che ha un negozio di dischi, di farmi ascoltare qualcosa di nuovo, lui mi fece sentire i Massive Attack e altre band dell'epoca. All'inizio la mia reazione fu di sconcerto, non capivo cosa volessero dire. Ma, passato questo scoglio ho apprezzato la 'nuova musica' e da allora ho ripreso a seguire come posso il panorama musicale mondiale.

È d'altra parte ovvio che non si può seguire tutto. Bisogna operare una scelta. Io vi invito solo a operare questa scelta in modo coraggioso, di occuparvi di voi *e del* vostro tempo.

Jaimz Bee ha detto "Il futuro mi interessa perché è il luogo dove passerò il resto della mia vita".

Io non passerò il resto della mia vita tra le braccia di Beethoven e neanche di Rossini e mi piace pensare che se Beethoven fosse vivo oggi, suonerebbe la musica dei Massive Attack.

Il discorso musicale è estendibile all'arte, al teatro, al cinema, a tutto.

E ovvio che Frank Capra sia un genio, così come lo sono stati Hitchcock o Truffaut, ma registi come Larry Clark, Harmony Korine o Darren Aronofsky raccontano di noi, di quello che ci circonda, del nostro maledetto tempo.

E la fantascienza, in maniera diversa forse, ci ha allontanato dalla realtà prendendone le distanze. Beh forse è diverso, questa è solo un'opinione, ma cerco solo di capire perché io me ne sia allontanato e perché invece mi senta così vicino a romanzi come *Luce Virtuale* o *L'Accademia dei Sogni* di Gibson.

Parliamo allora di cosa sta succedendo, di che cosa è la fantascienza relativa, in maniera concreta.

Jung diceva: "Ciò che è senza ambiguità e senza contraddizioni coglie soltanto un lato delle cose"

Borges ha detto: "Dubbio, uno dei nomi dell'intelligenza.

Prendiamo in mano una mela. È una mela? Sì. L'oggetto nelle nostre mani appartiene agli agglomerati spazio-temporali che chiamiamo l'insieme delle mele, di tutte le mele di ogni tempo e luogo. Ora stacciamone un boccone, mastichiamolo e inghiottiamolo. Lasciamo che il nostro apparato digerente separi le molecole della mela. L'oggetto che abbiamo in mano è ancora una mela? O no? Stacciamone un altro boccone. L'oggetto è ancora una mela? Diamo ancora un altro morso e così via fino a finirla. La mela è mutata da una cosa in una non-cosa, in nulla. Ma dove ha oltrepassato la linea di demarcazione fra mela e non mela?

Con questa metaforica descrizione Bart Kosko introduce nel suo libro la logica *fuzzy*.

La logica sfumata si propone come un'interpretazione flessibile delle trasformazioni della vaghezza e pluralità di senso delle complessità del reale.

Oppure:



Una mia amica si è recata recentemente in Giappone ed era meravigliata da come funziona la metro. Abituata ad una ammasso di gente addossata e appesa a sostegni appositi che ci sballottano di qua e di là. In Giappone la gente, immobile e non appesa dorme placidamente per riposarsi dai ritmi assurdi della loro vita fatta di dormitori cimiteriali. La mia amica non sapeva che tutto ciò è reso possibile da un sistema basato sulla *fuzzy logic*, che è una filosofia-tecnologia che cerca di sviluppare l'intelligenza artificiale delle macchine e di superare il sistema binario.

Sappiamo che i computer rispondono al codice 01 quello binario, appunto vale a dire che per una macchina o è sì o è no, una cosa è vera o è falsa.

La *fuzzy logic* cerca già dagli anni 60 di insegnare alle macchine a comportarsi in maniera fuzzy, cioè chiaroscura, molto più vicina al comportamento dell'essere umano. Un uomo piange ad un funerale è triste, ma 5 minuti dopo scoppia in una fragorosa risata. Ma non era triste? Era triste all'85 per cento ma un suo 15 per cento era incline ad una possibile allegria, magari temporanea, magari dettata da una sua indole avvezza allo scherzo.

Questo è fuzzy, il bicchiere mezzo pieno e il bicchiere mezzo vuoto. Le applicazioni pratiche della *fuzzy logic* sono e saranno infinite, dalla NASA che le utilizza per le esplorazioni su Marte, ai motori di ricerca su Internet, agli autofocus delle telecamere ai tostapane e lavatrici che forse qualcuno di voi già li ha in casa e non lo sa. Nel 1994 possedevo un modem a 2400 baud, unità di velocità di trasmissione dei dati. Tale modem mi permetteva di collegarmi alle BBS Bulletin Board System, i predecessori di Internet, componevi un numero di telefono e ti collegavi ad una Banca dati dove poter scambiare idee e file con amici virtuali e magari trovare il driver della stampante. Erano i tempi di Decoder,

di Agorà e di tante altre BBS. Poi è arrivato Internet, che già esisteva da tempo ad appannaggio militare, e le barriere della comunicazione si sono abbattute.

"Risponde la segreteria telefonica di Marcello Cotugno lasciate un messaggio dopo il bip o scrivete all'indirizzo di posta elettronica [rachel.vany@iol.it](mailto:rachel.vany@iol.it)". Era il 1994 e la gente credeva che fossi pazzo.

Pochi anni dopo siamo tutti pronti a mandare foto, testi; film e musica attraverso internet, ftp, *peer to peer*, server remoti e quant'altro.

Oggi tutti hanno la posta elettronica, il sito internet, scaricano materiale legale o illegale da internet; vivono cioè un tempo in maniera virtuale. Appunto in un cyberspazio. Oggi sono andato su internet. Dove? In nessun posto e in tutti i posti.

Ora sono davanti al mio terminale e scarico qualcosa da emule, mentre faccio una traduzione e sento mp3 con iTunes e cerco sui siti Cockney il significato del Rhymin'slang "Can you Adam and Eve it?".

Faccio tutto questo senza avere un vocabolario, uno stereo ma solo una tastiera ed uno schermo.

Molta gente ancora scrive con la penna e non riesce ad usare la tastiera, a manifestare la sua creatività attraverso i pulsanti. Per me è vero esattamente il contrario, la penna mi inibisce e mi stanca, la tastiera, sebbene la guardi in continuazione, stimola la mia creatività.

Allora mi chiedo, io ho quasi 40 anni e ho vissuto gran parte della mia infanzia e adolescenza con poca tv con molti soldatini e giochi come risiko, subbuteo, e ping pong. Come la pensano i giovani cresciuti davanti a *Doom*, *Play Station* e *reality TV*? e come la penseranno quelli che verranno poi. Cosa sarà una penna

tra 50 anni?

Nel Medio Evo Alto la nascita della Stampa di Gutenberg cambiò completamente il modo di vivere la vita e la cultura. Infatti dalla pietra si passò alla carta. Le opere sarebbero state ricordate attraverso la carta stampata e non più attraverso le opere di architettura.

Non stento ad immaginare le reazioni iniziali davanti ad una novità così sconvolgente.

Ed è sempre stato così, l'uomo deve abituarsi al mutamento. E anche le leggi.

Il 17 dicembre 1903, su una ventosa spiaggia del North Carolina i fratelli Wright dimostrarono, per una durata appena inferiore ai cento secondi, che un veicolo più pesante dell'aria, dotato di propulsione propria, era in grado di volare.

Fu un momento entusiasmante e la sua importanza venne ampiamente compresa. Quasi immediatamente, ci fu un'esplosione d'interesse per questa nuova tecnologia, e un'ondata di innovatori iniziò a costruire su di essa.

Così scrive Lawrence Lessig, autore del libro *Free Culture, Cultura Libera*.

Torniamo a noi. All'inizio del 900, quando un proprietario terriero possedeva un terreno questo era suo fino al cielo più remoto. Poi quando appunto arrivarono gli aerei ci fu il problema del diritto del passaggio sui suoli di proprietà privata. Bisognava pagare?

Ci fu un caso in cui Thomas Lee, contadino del North Carolina, iniziò a perdere i polli a causa dei voli a bassa quota degli aerei militari. Sporse denuncia poiché il governo violava la sua proprietà terriera.

La legge di allora trovò un ottimo espediente per rigirare la

situazione a suo favore, ecco cosa disse il giudice Douglas:

Esiste un'antica dottrina secondo cui nel diritto consuetudinario, la proprietà di un terreno si estende fino alla periferia dell'universo... tale dottrina non ha spazio nel mondo moderno. L'aria è un'autostrada pubblica, come ha dichiarato il Congresso. Se ciò non fosse vero ogni volo transcontinentale sarebbe soggetto a infinite denunce per violazione di proprietà. Il senso comune si ribellerebbe all'idea...

Sembra che ora con l'avvento di internet ci troviamo di fronte ad un problema analogo. Infatti sino a pochi anni fa nessuno pensava ad una legislazione sui computer o sulla rete che andasse al di là delle restrizioni degli usi del software.

Ma con l'esplosione di internet il problema è scoppiato come una bomba. Scaricare file mp3 ma anche flac, divx o xvid è all'ordine del giorno, così come l'utilizzo di immagini o spezzoni di video protetti dal copyright.

Le major stanno tentando in tutti i modi di combattere la cosiddetta pirateria, ma gli artisti non beneficiranno da questa lotta, solo le major lo faranno. E dopo napster dopo audiogalaxy e l'isola felice di soulseek ecco una nuova realtà, il bit torrent un sistema che non utilizza più i server ma connette direttamente due computer in rete, come a dire se prima era impossibile risalire agli utenti per esempio di fastweb per via della legge sulla privacy, ora è impossibile.

Quindici anni fa volevo mettere in scena a teatro il film *Clerks* di Kevin Smith, un geniale ragazzo che a 23 anni aveva realizzato un film a bassissimo budget, lavorando in un supermercato di giorno e utilizzandolo come set di notte. Trovai rocambolescamente il suo numero e lo chiamai a Los Angeles, tra l'altro non rendendomi conto che lì fosse l'alba.

Kevin Smith fu molto gentile, sebbene assonnato, e l'idea gli piacque molto, ma mi disse che i diritti non li aveva più lui, con la realizzazione del film erano della Miramax. E inutile dire che i miei tentativi di acquisirli fallirono miseramente.

Quello che Lawrence Lessig e altri predicano, attraverso organi come Creative Commons è un nuovo disegno, di cui c'è bisogno per creare una regolamentazione nuova sul copyright sull'uso legale di materiale protetto da copyright e sul fatto che le idee che circolano, le contaminazioni che si fanno artisticamente sono utili per lo sviluppo dell'arte stessa.

Ad ogni modo, oggi un uomo che si dichiara moderno non può prescindere da una autocoscienza del tempo in cui vive, di questa *fantascienza relativa* appunto, che è un concetto nuovo eppure antico, ogni epoca con le sue scoperte ha portato novità che in prima istanza hanno fatto esclamare alla gente 'ma questo è assurdo è fantascienza', cioè scienza del fantastico e invece è sempre più vicina a noi.

La crescita è esponenziale:

Il cinema,

dalla parte produttiva la nascita del digitale ha abbattuto i costi e oggi tutti possono realizzare un film. Inoltre senza troupe affollate anche psicologicamente il rapporto regista-attore può usufruire di maggiore privacy sui set.

Dal punto di vista della fruizione la nascita dell'home theatre induce la gente a rimanere a casa, con schermi sempre più grandi che culmineranno in un paio di occhiali che indossati ci daranno la vista di un vero e proprio schermo da cinema. Inoltre la Dreamworks di Spielberg ha tentato di acquisire con l'aiuto di Austin Powers i diritti dei grandi classici del cinema del passato per riscriverli, utilizzando il Morphing, cioè sostituendo ad

Humphrey Bogart in Casablanca la faccia di Austin Powers con tanto di riscrittura in chiave, credo comica, della sceneggiatura;

Il teatro,

nel 2000 personalmente ho realizzato uno dei primi spettacoli dove c'era la presenza di internet in real time e dove il personal computer era il settimo personaggio sulla scena, "Anatomia della morte di..." rappresentato al Teatro Argentina a Roma, ma, a parte le tecnologie usate da me e da molti altri, si comincia a parlare di un'ulteriore frontiera: attori virtuali, ologrammi che in un futuro più o meno vicino possano sostituire il presunto attore reale, eliminando la peculiarità propria del teatro di compresenza e scatenando altri interrogativi;

La musica,

dove spesso si assiste a concerti dove i musicisti non ci sono più, ma solo un uomo che manovra macchine mentre un dj ci 'suona sopra';

In medicina,

la nascita dei robot a livello consumer, dal cane della sony alla colf tuttofare il passaggio è non breve ma possibile.

Inoltre incroci genetici tra animali, hanno recentemente incrociato i geni di un ragno con quelli di una capra: alla fine la capretta produceva latte con sottili fili di ragnatele... inutile citare la clonazione perché ne sappiamo fin troppo;

L'arte contemporanea,

artisti come Stelarc da anni lavorano col concetto di espansione e protesi del corpo umano, con invenzioni di terzi bracci robotica o di orecchie biologiche da innestare sul palmo della mano, o di microchip installati nel corpo, proprio come avveniva in *Nirvana* di Salvatore e in *Johnny Mnemonic* per estendere il concetto di mutazione, nell'idea che la macchina non

va combattuta ma inglobata nel nostro sistema genetico;

L'informatica,

il settore forse in espansione + esponenziale del secolo. E di poco tempo fa la notizia che un nuovo *nanochip* grande quanto un granello di polvere è stato attivato per monitorare i senza tetto americani tramite GPS. Ora, la benetton e la philips hanno tentato di acquistarne un'ingente quantità (il costo del *chip* è basso, si aggira intorno ai 30 centesimi) per fare l'inventario dei capi o dei rasoi presenti nei loro negozi.

Ma questo vorrebbe dire che la prossima volta che comperete un jeans potreste essere monitorati e che qualcuno, magari non con le miglior intenzioni potrebbe seguire i vostri spostamenti. Proprio come avviene da tempo con i telefoni di tutti noi, perennemente sotto controllo.

Nanocomputer autorigeneranti sono stati inventati, con circuiti elettrici che in caso di rottura si riparano da soli, assolutamente compatibili e innestabili attraverso una semplice siringa. Difatti gli *States* dopo l'11 settembre volevano utilizzarli per monitorare l'ingresso nel paese di soggetti pericolosi o presunti tali.

Ci aspettano anni bui? No, bisogna solo che l'uomo tenti di adeguarsi alle nuove tecnologie scevro da paure che, il tempo ha dimostrato, si sono sempre rivelate vane e inutili.

Il progresso, il futuro sono i luoghi dove passeremo il resto della nostra vita.

Vi lascio con una confidenza personale:

"quando morirò voglio che le mie ceneri siano disperse su internet"

Grazie. Grazie. Grazie.

Marcello Cotugno, Diplomato in regia a Napoli all'Accademia di Guglielmo Guidi. È stato aiuto regista di Gabriele Lavia, Sergio Castellitto, Ricky Tognazzi, Luigi Squarzina, Silvio Orlando e altri. Debutta nella regia teatrale nel 1996 con "Emilie Muller" che gli vale una segnalazione al premio UBU. Ha partecipato ai laboratori di Eimuntas Nekrosius alla Biennale di Venezia. Nel 2000 vince il premio di drammaturgia nazionale "7 spettacoli per un teatro italiano per il 2000" col suo testo "Anatomia della morte di" rappresentato al Teatro Argentina. Dirige tra gli altri "Perversioni sessuali a Chicago" con Luca Zingaretti e Valentina Cervi, "Stalker" con Benedicta Boccoli, "Falene", "Un pensiero per Olga", "La notte papà sorride", "Gli amici di Matt", "Bash", "Closer+vicini" di Marber che è uno dei 4 finalisti al premio Ubu 2003 come migliore novità straniera. Diplomato nel 1999 alla New York Film Academy con "Don't you need. Somebody to love" ha una menzione speciale al LAIFA Festival 2001 di Los Angeles. Nel 2001 vince al Festival di Trevignano il premio alla miglior regia e il premio del pubblico col corto "Fuori dal giro" co-diretto con Dario Iacobelli. Nel 2004 realizza la docu-inchiesta, "Tracce d'amore" è un film NBHP (no budget human project) dal titolo "La notte papà sorride". Non credeva che le cose sarebbero andate così.