

Giuseppe Gesano

Racconti Smart Weapon

Una premessa semantica

“Smart” è un ben strano vocabolo della lingua inglese. L’[Online Etymology Dictionary](#) ci dice che viene dal verbo “smeortan”, che in inglese antico significava “causare sofferenza”, secondo una radice proto-germanica che ha generato verbi dal significato affine in olandese e tedesco. Fin dal 1200, come sostantivo e ancor più come aggettivo qualifica quella sofferenza come “pungente”, “tagliante”. Dal 1300 si ritrova con due significati diversi: “veloce”, “attivo”, da un precedente “compiuto con forza e vigore”; e “capace negli affari”, da “tagliante”, “acuto”. Nella leziosa società del 1700 prende anche il significato di “aggiustato nell’abbigliamento” e quindi di “elegante”. Pare che sia dal 1948 in avanti che nello slang americano si usa l’espressione “smart cookie” per indicare un tipo svelto, intellettualmente in gamba; mentre è solo dal 1968 che è attestato l’uso collegato al “buon senso”, all’“intelligenza”, all’“ingegno”. Per l’uso attuale di “smart” l’[Oxford Dictionary on line](#) dà tre gruppi di significati diversi: 1] “ripulito”, “elegante”, “alla moda”; 2] “dotato di una intelligenza pronta, vivace” (in americano, perfino “impertinente”); 3] “rapido”, “svelto”, “attivo”. È soprattutto dal secondo e terzo significato che derivano tutte le parole composte che stanno invadendo la nostra realtà e il nostro immaginario collettivo, spesso senza che si sappia bene che cosa veramente vogliono dire.

Lo stesso *Oxford Dictionary* fornisce per “weapon” la seguente definizione: “oggetto costruito o utilizzato per infliggere un dolore al corpo o un danno fisico”. L’aggettivo “smart” nel suo significato iniziale e il sostantivo “weapon” sembrerebbero dunque fatti l’uno per l’altro. L’uso congiunto risulta però solo dal 1972, volendo indicare “un’arma che si comporta come se fosse guidata da una propria intelligenza”: un cruento ritorno alle origini, in cui vengono persi tutti i significati positivi acquisiti via via da “smart”, salvo quelli utili a procurare un maggior danno, ad arrivare al bersaglio con una maggiore precisione.

La storia

– Ecco, è tuo. Vai e finiscilo! – ti comunica nell’interfono il navigatore che ha portato l’arma, la *smart weapon*, in prossimità dell’obiettivo.

Per lui è stato facile, semisdraiato nella poltrona da ufficiale di rotta davanti alla consolle, ai radar e ai video di controllo, tanto che non ha smesso di spararsi nelle cuffie la sua musica preferita e a chattare nei social a cui partecipa. Ti ha detto che t’invidia per ciò che stai per fare, ma tu dubiti che l’abbia detto convinto, o davvero consapevole di ciò che ti aspetta: come si può invidiare qualcuno perché il suo compito è di uccidere (o di essere ucciso)?

La tua vestizione è stata molto più complicata della sua: hai dovuto indossare una muta aderente, che è collegata *wireless* alla “Macchina”; in testa hai un casco integrale, anch’esso collegato, nel cui visore verranno proiettate le scene dell’omicidio; come il resto della tua bardatura, guanti e calzari sono in grado di riprodurre movimenti e sensazioni tattili fittizie. Anche la tua postura è ben più scomoda della sua: in piedi, senza alcun appoggio se non quello del pavimento, chiuso al buio in una scatola anecoica, in modo che nessun segnale locale possa venire a disturbarti nella percezione di tutti quei segnali che simuleranno invece quanto avverrà sul luogo dell’attentato, probabilmente lontano migliaia di chilometri. Puoi fingere di muo-

verti secondo quanto avverrà, ma i tuoi “movimenti” non produrranno alcuno spostamento effettivo del tuo corpo reale, ma solo quelli concitati dei corpi dei protagonisti.

– Sono pronto... Vado... Che Dio mi benedica! – gli rispondi, e senti subito dopo il click d’interruzione delle comunicazioni con l’esterno locale.

Non sai bene perché ti sei auto-benedetto e, soprattutto, se sia proprio un dio al quale vale la pena di chiedere protezione. Quello che sta per succedere in parte dipenderà da te, dalla tua abilità, in parte dalle reazioni degli altri, ma in massima parte dipenderà da ciò che è stato programmato, cioè dalla capacità dei programmatori d’immaginare ciò che potrà accadere e di prevedere delle risposte automatiche adeguate a tutto. Sì, perché i casi sono infiniti e infinite le possibilità della loro composizione, così che solo un dio che non giochi a dadi potrebbe aiutarti a tiratene fuori: sarà per questo che l’hai invocato.

In effetti, tu parteciperai fittiziamente all’attentato più per testimoniare i fatti che per manovrarli, dato che la *smart weapon* alla quale è affidato è in grado di cavarsela egregiamente da sola in quasi tutte le evenienze. L’esigenza di un testimone si è manifestata dopo i tanti, troppi disinganni che davano per compiuta una missione (“*Mission accomplished*” è la formula ufficiale) mentre, poco dopo, il suo bersaglio designato tornava a manifestarsi, vivo e vegeto e ancor più tracotante per lo scampato pericolo.

“Testimoniare” è però un termine riduttivo, largamente eufemistico, rispetto a ciò che sei chiamato a fare, e soprattutto a subire. Gli studi sulla intelligenza artificiale e di neuropsicologia, condotti in parallelo, hanno dimostrato la superiorità inventiva della mente umana a reagire al caso, magari in modi imprevedibili e per ciò stesso meno contrastabili, mentre le macchine sono infinitamente più rapide nell’attuare i rimedi necessari. Vi è poi una proprietà del cervello animale, dell’uomo e di gran parte delle bestie, che non è simulabile in modo adeguato dai computer: la sofferenza, fisica e mentale.

Tu, dunque, sei ora virtualmente proiettato sul luogo dove dovrà essere ucciso un “Nemico dell’Umanità”, come è definito dalle autorità che hanno organizzato l’attentato e hanno ingaggiato te per “eseguirlo”. L’arma che è stata lì teletrasportata è tanto sofisticata da poter compiere da sola l’omicidio, ma potrebbe risultare necessario un tuo intervento correttivo davanti a evenienze impreviste. Questo è il tuo compito attivo ai fini della missione. Ma ne hai un altro, ben più delicato e risolutivo per la verifica della sua riuscita: identificarti con il bersaglio e subire virtualmente gli effetti dell’attentato che dovrà portarlo alla morte. Il tuo corpo reale non morirà (almeno, non dovrebbe morire), ma fino a quando non ti disconetteranno dalla “Macchina” e non ti tireranno fuori da questa scatola sarà come se lo fosse, dopo aver subito tutte le sofferenze inferte dall’arma al “Nemico dell’Umanità”. Solo così si potrà essere sicuri della sua uccisione e della riuscita definitiva della missione.

Nelle prime sperimentazioni di questa procedura, il doppio ruolo da interpretare, di assassino e di vittima, aveva procurato non pochi problemi, fino al *feedback* in cui il “Protagonista” – quale ora sei tu – faceva fallire la missione come esecutore per evitarsi le conseguenti sofferenze come suo martire. Sono stati quindi introdotti diversi artifici per evitarlo: dall’assoluta segretezza sulla identità dell’obiettivo, a un *training* profondo di odio mirato, anche se non personalizzato e pertanto intercambiabile; da un indottrinamento volto a cancellare ogni rimorso o senso di responsabilità per ciò che sei chiamato a eseguire, a un programma crescente di torture in caso di deviazione dalla missione – supplizi, questi, che agiscono direttamente sul corpo fisico del “Protagonista” fino a farlo effettivamente morire, se è il caso. Da qualche tempo la procedura è così diventata sufficientemente sicura, e viene adoperata contro tutti i più pericolosi oppositori del Regime.

Finalmente ora potrai conoscere la tua vittima designata, che hai imparato a odiare con tutto te stesso, fino a essere disposto a patire con lei le stesse sofferenze che la porteranno a morte.

Il visore del tuo casco s’illumina e tu avanzi nella prospettiva dell’uccisore, accompagnando la *smart weapon* che cerca la vittima nel suo rifugio. Percepisci qualcosa di familiare, non tanto negli ambienti a te del tutto sconosciuti, ma piuttosto nell’atmosfera, negli odori, un che di “casa”. Avanzi ancora e dietro a un angolo la vedi, spaventata e quasi arrendevole. La guardi, la riconosci: il bersaglio designato è tua madre!

Ti lasciamo al tuo compito – meglio – alle tue scelte, che speriamo tu sia ancora in grado di fare con la responsabile intelligenza dell’Uomo che sei.