



www.guidocontessa.it

LA TRAGICOMMEDIA DELLA TECNOLOGIA

Morte al contante | I cellulari | Il computer e la Rete |
L'e-commerce | Le auto | Casa e città intelligenti

Nel 1979, Emanuele Severino ha pubblicato per Rusconi "Techné - Le radici della violenza". Nella quarta di copertina si legge: "...la civiltà della tecnica che, seppure liberata da ogni ipoteca dogmatica della cultura tradizionale, si presenta, in quanto manifestazione estrema della volontà di potenza, come la forma più rigorosa, ma anche più inesplorata, dell'alienazione".

La tecnologia ha tanti meriti, ma la sua divinizzazione ha raggiunto livelli grotteschi. Il futuro ipotizzato dal mercatino della fantascienza è costituito da un mondo con poca umanità e molte macchine. La tecnologia promette di liberare l'uomo dalla fatica, ma nel breve periodo moltiplica solo la disoccupazione. Giura di rendere la vita più facile e comoda, ma intanto ruba tutto il nostro tempo e richiede sforzi mentali da laureati in ingegneria. Illude che gli esseri umani, liberati dalla tecnologia, possano dedicare più tempo ai loro veri interessi ma intanto dedicano ore e giorni alla tecnologia. Incensiamo l'utopia tecnologica progettando lo sbarco su Marte; esaltandoci per lo sviluppo della robotica e delle telecomunicazioni; idolatrando la Rete come accadeva agli inizi del XX secolo, quando stavano arrivando il volo e il cinema. Il paradosso è che, mentre adoriamo il vitello d'oro della tecnologia, siamo impotenti di fronte alla xilella, uccidiamo gli oceani con la plastica, e subiamo il clima come facevano i nostri antenati neandethaliani. Siamo troppo occupati nella fantascienza del futuro, per occuparci della scienza utile a risolvere i problemi di oggi.

Questa è una critica dell'ossessione grottesca per la tecnologia, non un auspicio della sua abolizione. Non è un'ipotesi di ritorno alla clava, ma una considerazione laica della tecnologia ed del suo controllo, magari anche con seri interventi politici e normativi. Per esempio, una riduzione automatica del canone, quando la velocità reale dei dati è inferiore a quella promessa. La tecnologia non è buona a prescindere, ma quando serve ed è controllata, senza asservire.

I tecnologi e le loro industrie sono meglio di Dio. Dio ci ha condannato alla morte, ma non ha deciso scadenze di massa e lascia alla sorte il destino individuale. I tecnologi hanno inventato invece la "obsolescenza programmata" per la quale ogni apparecchio muore dopo un certo numero di anni. Un "cosicidio" di massa programmato alla nascita. In alternativa i tecnologi hanno inventato i "nuovi

modelli", che escono a distanze temporali sempre più ravvicinate. Il nuovo modello non è solo più appetibile del precedente, ma lo mette fuori gioco rendendone impossibile l'uso. Nel caso delle auto, l'operazione nuovo modello è favorita dalla politica che scopre sempre una qualche dannosità insopportabile nei modelli più vecchi (emissione di gas tossici, componenti pericolosi, ecc.) che vengono proibiti per legge. In altri casi, la politica sostiene la tecnologia con leggi che obbligano all'acquisto di oggetti supplementari o integrativi: il casco per le moto; il seggiolino anti-abbandono dei neonati, per le auto; l'impianto elettrico a norma per le case; le macchine per le fatture elettroniche, nei negozi.

Metà della tecnologia è utilissima, l'altra metà ha la stessa funzione degli specchietti che i Conquistadores davano ai nativi americani: seduzione e assoggettamento. Vediamo qualche esempio.

1. Morte al contante

La criminalità organizzata con un fatturato complessivo di oltre 137 miliardi di euro e un utile di oltre 104 miliardi di cui oltre 65 miliardi in denaro contante, è "la più grande azienda italiana". A lanciare l'allarme è Confesercenti e Sos Impresa nella XIII edizione del rapporto 'Le mani della criminalità sulle imprese' sottolineando che il ramo commerciale della criminalità mafiosa e non, che incide direttamente sul mondo dell'impresa, da solo sfiora i 100 miliardi di euro, pari a circa il 7% del Pil nazionale. Sono 250.00 gli emigrati italiani negli ultimi 10 anni con una perdita stimata di 16 miliardi (secondo Sole24ore). Sono invece, secondo La Repubblica, 16,6 i miliardi annui fatturati dalle ecomafie. Ammontano a 7-8 miliardi annui le esportazioni di armi italiane.

Naturalmente, i partiti che lottano contro l'evasione, non discutono su come legalizzare e fiscalizzare la prostituzione; su come legalizzare e fiscalizzare gli stupefacenti; su come controllare meglio il ciclo dei rifiuti; o tassare la vendita di armi. Discutono su come abolire il contante. E la tecnologia è il santo protettore di questa lotta, insieme alle banche ed ai gestori delle carte di credito. Un affare colossale, se arrivasse a loro solo l'1% del contante in circolazione. L'idea è quella che lo Stato controlli e incroci tutte le transazioni elettroniche, arrivando così ad azzerare l'evasione. Pura utopia, per uno Stato che marcisce sotto una burocrazia e una Magistratura da terzo mondo. Ma vediamo i danni di questa mania tecnologica.

Ogni esercente (il carrettino dei gelati come l'ipermercato) deve avere un telefono, anche se vende castagne all'ingresso del cinema. Poi, con solo 500-1000 euro deve avere una macchinetta per le ricevute fiscali. Se ne ha una comprata 5 anni fa, oggi deve cambiarla (altri 500-100 euro). Poi ci vuole una macchinetta che legga le carte di credito e le carte bancomat (altro costo). Naturalmente le banche e i gestori delle carte trattengono una percentuale, fino al 5-6%. Alla base di tutto c'è la necessità dell'esercente di avere un conto corrente, che ha un costo. Inoltre mentre fino a qualche anno fa depositare soldi in un conto corrente produceva modesti interessi, oggi gli interessi sono negativi. Il che significa che prima depositavi 1000 euro e dopo dieci anni ne avevi 1050, oggi ne trovi 900. A tutto questo infuriare tecnologico si aggiungono le ore spese per i controlli dei rendiconti, i contenzioni su quelli errati, la manutenzione delle macchinette.

I cittadini devono avere un conto corrente, che costa ed ha interessi negativi. Quando arrivano all'acquisto consegnano la loro carta, ma purtroppo non c'è segnale. In Italia la Rete telematica è come quella idrica: lenta e piena di buchi. Se tutto va bene ricevono un pezzo di carta da non smarrire, ma archiviare. Giunti a casa non si contano le ore spese per i controlli dei rendiconti e i contenzioni su quelli errati. Per molti, il disagio e la complessità sono tali, da spingerli al ricorso a un commercialista, naturalmente a loro spese.

Oltre alla lotta all'evasione, i tecnofili giustificano l'abolizione del contante un passo avanti verso la sicurezza. Col contante, i malfattori avevano solo tre strumenti: il furto con destrezza, lo scippo, la rapina a mano armata. Oggi è una pacchia. Possono fare le stesse cose di prima, ma verso le carte invece che verso i contanti. Inoltre, possono taroccare il bancomat; clonare la carta di credito o il bancomat; craccare le linee telefoniche degli esercenti; il tutto da una postazione in Bulgaria o in India.

I più bravi arriveranno a infilarsi anche nel cervellone statale (l'hanno fatto con la CIA e la NASA) e rubare o truccare tutti i dati delle ricevute fiscali.

2. I cellulari

Il cellulare aumenta la messaggistica mentre azzoppa la comunicazione. A tavola non si parla con gli astanti, si messaggia col telefonino. In classe non si segue la lezione, si naviga su YouPorn. Anche sul lavoro, grazie a un ridicolo diritto alla privacy, si naviga di più e si lavora di meno.

Poi c'è la delinquenza, uguale a prima dell'era tecnologica, ma molto più veloce, pervasiva e impunita. Dalla pedofilia al porn revenge, dai virus allo SPAM, dalle truffe telematiche ai furti di identità, dagli haters alle fake news, il cellulare è una pacchia per i malintenzionati e i malviventi. Il fenomeno è tanto inarrestabile perchè la legislazione e le Forze dell'Ordine vanno in calesse, mentre i malfattori vanno alla velocità del suono. Le forze di repressione sono nazionali, la criminalità è multinazionale.

Il cellulare può essere clonato; ti fa localizzare ovunque vai; permette a tutti di scriverti e insultarti in modo anonimo.

Poi ci sono i tempi e i costi di manutenzione e aggiornamento. Dobbiamo dedicarci alla carica della batteria, all'abbonamento al provider, alla SIM, alle Apps e appena abbiamo imparato a usare un modello di cellulare ne esce uno nuovo. Ore dedicate alla scelta del modello, con spiegazioni in anglogiapponese, cirillico o aramaico, specifiche tecniche chiare solo ai dottorandi del MIT. Altre ore dedicate alla scelta del provider (fornitore) e delle Apps (programmi).

La scelta del provider è tragicomica. Le offerte sono sulla velocità di trasmissione e sulla quantità di Giga disponibili con l'abbonamento.

Gli strilli quotidiani dei providers giurano di trasmettere alla velocità della luce, mentre la realtà non arriva ad un quinto di quanto promesso. Poi ci sono i Giga: 30, 50, 100 in aumento ogni giorno. Tanto nessuno può controllare quanto pesano una pagina, una foto o un video. A un certo punto ti avvisano che i tuoi Giga sono finiti e devi fare un atto di fede. Fidarsi e pagare.

Infine, siccome il nuovo modello di cui nessuno può fare a meno, non è compatibile col modello precedente, devi capire come recuperare il tuo materiale (indirizzi, foto, chat, mail). Non basta spostare la SIM perchè il modello nuovo non è compatibile col vecchio, e comunque ci sono dati nella memoria del cellulare. Allora? Beh, ti compri in computer dove scaricare i dati del vecchio per caricarli sul nuovo cellulare. D'altronde il computer ti serve, perchè il tuo cellulare non può contenere i 50.000 selfies che fai ogni anno. In alternativa al pc puoi utilizzare un cloud. Una "nuvola" della Rete dove archiviare i tuoi files. In un paio d'ore analizzi le offerte, impari come caricare e scaricare. Ci sono clouds gratuiti, ma che potrebbero chiudere in ogni momento. E a pagamento, più sicuri. In entrambi i casi, nessuno ti garantisce che un hacker non si copi tutto il tuo archivio.

A tutto ciò si aggiunge che quando il cellulare serve, non c'è campo. Quando c'è campo, la batteria è scarica, La carica, in media, va fatta ogni due giorni.

Quando la batteria è carica e c'è campo, è finito il credito. Siccome i tasti sono microscopici, gli errori di battitura non si contano. Inoltre, quelli a tastiera esposta fanno partire telefonate a caso. Questo si può evitare con una password di sole 7 lettere (3 maiuscole) e 3 cifre. Se dimentichi o perdi la password, devi fare una pratica kafkiana per riaverla. Naturalmente il cellulare non serve solo a telefonare. Può fare foto e video. Ciò moltiplica l'occhio del Grande Fratello, che si espande come l'universo. Oggi non sei più solo vigilato dalla Forze dell'Ordine, ma anche dalle telecamere private e soprattutto dai cellulari di chiunque. Qualsiasi cosa tu faccia, ovunque tu sia, stai certo di essere visto, filmato e diffuso in Rete in modo che l'intero pianeta lo sappia, e per sempre (ti vedranno anche i figli dei tuoi nipoti). I cellulari hanno ammazzato paparazzi e giornalisti (il che forse è un bene) insieme alla privacy.

Naturalmente, se sei filmato e messo in Rete hai diritto a rivolgerti alle solerti autorità. Può anche darsi che dopo dieci anni e 10.000 euro spesi in avvocati, tu abbia anche diritto a un risarcimento, che il colpevole non ti verserà perchè "non abbiente". Quanto al diritto di eliminare dalla Rete il tuo filmato non è il caso di parlarne. Rumeni, brasiliani e vietnamiti hanno già scaricato il tuo video e sono pronti a rimmetterlo online ogni 2-3 anni.

3. Il computer e la Rete

Quello che accade coi cellulari si registra anche per i pc, ma in forma peggiore. Ai guai sopra descritti se ne aggiungono altri. Il problema arriva prima: all'atto dell'acquisto. "*Acer Notebook PC, CPU Intel Core i5 di 7 gen. fino a 3,1 GHz, SSD 480GB, 8GB di RAM, display 15.6 HD LED, Bt, WIFI, Hdmi, Dvd-Cd+r-r, Win10 Pro, Office Pro 2019*"., questa è una presentazione di un pc portatile scelto a caso. Per capire di cosa si tratta devi prima iscriverti al Politecnico e arrivare al terzo anno. E devi spendere una settimana per scegliere fra le 100 offerte, di cui nessuno spiega le diversità.

I pc sono magici. Al punto che se qualcosa si guasta, occorre il mago Merlino per mettere a posto le cose. Il difficile è trovarne uno competente e meno caro di un astronauta. La vita di un pc è minacciata da tre iatture: virus, privacy, aggiornamenti.

La prima è quella degli anti-virus che, per vendere, inventano un virus all'ora. Per scoprire che non esiste scudo per virus, worm, malware e compagnia devi sopportare due paralisi del pc e una settimana di studi avanzati di informatica.

La seconda è quella della pseudo-privacy. I geni del computer hanno deciso che non puoi nemmeno accenderlo senza una password, possibilmente di 10 lettere, di cui 4 maiuscole, e quattro cifre. Dopo 10 anni di navigazione e il ricorso ad un centinaio di password (da cambiare ogni sei mesi), scopri che appena ti colleghi alla Rete ti mandano offerte di acquisto di oggetti che hai solo pensato. Malgrado la difesa della tua pseudo-privacy, sanno tutto di te.

La terza è la maledizione degli aggiornamenti. Qualsiasi software tu abbia installato, ogni mese vieni sepolto da "avvisi di aggiornamento", che se ti ostini a ignorare diventano "avvisi di fine servizio". Siccome ogni pc ha almeno una ventina di programmi installati, ricevi questi avvisi almeno una volta la giorno. E non sperare che, fatto l'aggiornamento, l'assalto finisca. La telematica è in perenne evoluzione, per cui un mese dopo un aggiornamento, ne arriva un altro.

Da notare che ogni programma ha infinite funzioni che impari in una decina d'anni, perchè abitualmente ne usi 2 o 3. E devi pregare che negli aggiornamenti le funzioni che usi non cambino, altrimenti ti ci vogliono settimane per impararle.

La Rete è un universo fantastico, è la nuova frontiera, la sola rivoluzione realizzata nell'ultimo mezzo secolo. A prima vista sembra il nuovo territorio della libertà. In realtà è una copia del mondo off line. Anche la Rete è divisa in classi. La prima classe è quella dei padroni. I proprietari del software e i grandi providers accumulano profitti, ma soprattutto controllano ogni dettaglio della vita telematica. La seconda classe è quella dei tecnici informatici. Il loro sapere informatico li mette nella posizione della casta sacerdotale che nella storia ha sorretto o contrastato il potere. Poi c'è un ceto medio (webstars, titolari di domini particolari, gestori di pubblicità) che accede a porzioni di ricchezza, ma è totalmente in balia delle classi superiori. Infine c'è la quarta classe, quella del web-proletariato che produce ricchezza per le classi superiori, ed è sottomesso al loro potere.

Anche in Rete il potere è concentrato in poche mani, che detengono la ricchezza e l'arbitrio decisionale. Mentre nella realtà materiale il potere si concentra in aree territoriali limitate (Stati, Unioni o Imperi), nella realtà virtuale il potere si estende all'intero pianeta. Ci sono potentati telematici che hanno poteri maggiori di molti Stati nazionali.

Lo sfruttamento, è molto simile dentro e fuori la Rete. Il web è riuscito in un'impresa che per secoli tutte le élites hanno solo sognato: identificare produzione, lavoro e consumo. Il web-proletariato lavora gratis per produrre quello che consuma, mentre il capitale vive di rendita semplicemente offrendo uno spazio e qualche attrezzo. E' la riproduzione post-moderna del tradizionale latifondismo agrario.

In questa situazione, il fenomeno più evidente è la realizzazione del Grande Fratello orwelliano. Malgrado le assillanti dichiarazioni a favore della privacy, tutto quello che avviene in Rete è spiato, controllato, vagliato sia legalmente che illegalmente. Tutti sanno quello che fai o pensi. Dai proprietari dei software ai providers; dai titolari dei siti ai tecnici informatici; dallo Stato a coloro che vivono con te o che sono a contatto con te in Rete; agli hackers dell'intero pianeta: tutti sono in grado di sapere cosa fai, dove sei, come vivi, come voti, cosa consumi.

Il bello è che questo controllo avviene quasi sempre con la tua approvazione. Ogni software che installi ti chiede di leggere dieci pagine di "condizioni d'uso", che nessuno legge o comprende, ma che

terminano con l'obbligo di accettarle con una firma. Quasi tutti i siti ti accolgono con un avviso di "cookies", piccoli programmi che autorizzi a entrare nel tuo pc per spiarti. Poi ci sono siti e servizi (come i "clouds") che ti invitano a mettere nelle loro mani la tua intera vita telematica. Fino a un certo punto il deposito è gratuito, poi diventa a pagamento e se non paghi muori virtualmente.

Poi, il potere di quelli che lo detengono si esprime col diritto assoluto di cambiare regole, chiudere il servizio, aumentare le tariffe del tutto liberamente. Per anni contribuisce ad aumentare il valore azionario di un gestore affidandogli la tua vita telematica, poi ti avvisano che devi cambiare i tuoi dati di entrata; "aggiornare" il tuo accesso tramite una pratica che richiede il ricorso a un tecnico (a tue spese); che le regole sono cambiate; oppure che il servizio chiude. Arrangiatevi. I potenti della Rete godono di un arbitrio assoluto.

Mentre il servizio vive, ti offre decine di links, per capire i quali devi spendere ore. Nessuno usa più del 20% di quei links. E appena hai imparato a usare quelli che ti servono, arriva un aggiornamento che ti costringe a spendere altre ore per impararli.

I Social censurano arbitrariamente la Maja Desnuda di Goya, ma lasciano mettere online i deliri nazisti e antisemiti.

Infine, lo sfruttamento. La Rete è come un ristorante che ti offre (spesso a pagamento) solo lo spazio, i tavoli e le pentole tappezzati di pubblicità. Gli alimenti e le posate devi portarle tu; il lavoro in cucina è a tuo carico. Se il ristorante supera il milione di avventori, le sue azioni salgono vertiginosamente, e il capitale prospera con un bassissimo rischio. I "lavoratori" della Rete non hanno diritti nè sindacati. Producono con la loro fatica e il loro tempo, ma sono stati convinti di essere liberi consumatori "a sbafo".

4. L'e-commerce

Il commercio in Rete è una trovata brillantissima, in costante sviluppo. E' stato annunciato come grande aiuto per i villaggi di montagna o gli insediamenti nel deserto, ma sta ammazzando il commercio "dal vivo" di ogni città. A suo favore c'è anche l'ipotesi di una riduzione dei costi. Appunto, solo un'ipotesi. Quando le banche si sono tecnologizzate, coi bancomat e i conti online, tutti abbiamo pensato: "meno personale meno costi". Invece no: meno personale e più costi per il cliente. Lo stesso vale per le merci. La fabbrica pugliese doveva mandare i prodotti al grossista milanese, il quale li mandava nel negozio di Pavia, che spediva la vendita a Brescia. Con l'e-commerce, basta intermediari: da Bari il divano arriva a Brescia.

Bezos (Amazon) è l'uomo più ricco del mondo grazie all'e-commerce. E' vero che ha più di 5.000 addetti in Italia, ma con le sue spedizioni ha azzerato 5.000 negozi (con costi di affitto e utenze) con circa 20.000 lavoratori. Il risparmio dei costi ha diminuito i prezzi? No, ha aumentato i guadagni di Bezos.

Cerchi in Rete, ti illudi di capire cosa ti vendono e paghi. Non esistono commessi cui chiedere chiarimenti, non puoi toccare la merce, nè vedere se e come funziona. Devi fidarti di una foto e una riga di spiegazioni in tecninglese.

Magari poi scopri che il negozio che ti ha venduto un Rolex a 200 euro è sparito dalla Rete coi tuoi soldi, ma pazienza: è il costo della tecnologia ultra-moderna.

Se va bene, ricevi quello che hai ordinato. Disimballi, misuri, provi e scopri che l'acquisto non risponde alle tue esigenze. Allora contatti il meraviglioso servizio on-line del venditore e ti risponde un call center del Kosovo, che ti invita a scrivere una mail a Kuala Lumpur (sede legale del venditore). Decidi allora, come è tuo diritto legale, di restituire la merce sperando di non dover pagare per i francobolli. La "vetrina" del venditore dichiara ovunque che puoi restituire la merce inadatta, "senza spese". Ma c'è un problema. Alla pagina che offriva il prodotto che hai comprato (riga 240 e corpo invisibile), c'è la scritta che questo particolare oggetto, puoi restituirlo, ma le spese postali sono a tuo carico. A questo punto scopri che le spese postali per la restituzione sono pari al doppio del costo del prodotto acquistato.

La beffa peggiore è quando la merce arriva e funziona. Per due settimane godi nel constatare la meraviglia dell'e-commerce, poi l'oggetto smette di funzionare. Ti piacerebbe poter tornare nel negozio e parlare con un commesso o col titolare, ma il negozio concreto non esiste. Contatti il servizio clienti online e ti risponde un call center del Bangla Desh, che ti suggerisce di contattare Dublino (dove

si è spostata le sede del venditore). Dopo sei e-mail, la prima risposta che ti viene data (in tecninglese) è che la colpa del malfunzionamento è tua. Dopo dieci mail accettano di cambiarti l'oggetto, ma la spedizione in Bulgaria (dove sta il magazzino del venditore) è a tue spese. In alternativa ti suggeriscono di portare la merce al Servizio tecnico italiano che ha sede a Roma. Siccome tu risiedi a Bergamo, la seconda proposta è cercarti un "qualunque" tecnico lombardo che facilmente riparerà il guasto. In cambio riceverai un bonus per un futuro acquisto scontato presso lo stesso "negoziario" virtuale (specializzato in pompe idrauliche). Naturalmente, dopo una ricerca di una settimana scopri che il "qualunque" tecnico lombardo che può riparare il guasto ha sede a Mantova. Lo contatti e scopri che la riparazione costerà il doppio della somma versata per l'acquisto.

5. Le auto

Le automobili sono orgogliose del loro enorme sviluppo tecnologico. L'auto non è più un veicolo per andare da un posto all'altro. Parcheggia da sola, riscalda o raffredda i sedili, ti avverte se ti viene un colpo di sonno, ti guida nel percorso che devi fare, frena se ti avvicini troppo a un ostacolo; contiene wi-fi, tv e videogames. Se non ti allacci la cintura ti impone di farlo subito, apre il bagagliaio a un tuo cenno, alza e abbassa i finestrini con un pulsante, accetta comandi orali.

Laser, infrarossi, led sono le nuove parole automobilistiche. L'automobile insomma non è più solo un veicolo, ma un computer su ruote. Meraviglioso.

Purtroppo, qui nascono i problemi. Per un secolo, quasi ogni guasto poteva essere aggiustato con due mani agili, una chiave inglese e un cacciavite. Attraversavamo deserti e giungle, armati solo di qualche nozione, due attrezzi e una gomma di scorta. Oggi, perchè sia chiaro che non puoi mettere le mani nella tua auto, hanno eliminato anche la ruota di scorta. Se si stacca un filo, non hai scelta. Devi accostare e telefonare al carro attrezzi per farti trasportare al più vicino centro della NASA, al costo del tuo intero stipendio. Non ha senso cercare il buon vecchio meccanico, sporco di olio, nell'officina semibuia del quartiere. La tua auto supertecnologica può essere riparata solo da laboratori autorizzati dalla casa produttrice, attrezzati come centri di volo spaziale, gestiti da ingegneri elettronici.

Nell'Europa degli anni '80 i colori di carrozzeria più diffusi erano grigio, bianco, blu e rosso, con la massima trasgressione del grigio metallizzato. Oggi le auto hanno colori molto diversi: oro e argento spazzolato, rosso cassis effetto perla, beige duna metallizzato. Bellissimi colori ispirati a Raffaello e Veronese. Tuttavia, un graffio o una bozza sul vecchio colore bianco o grigio si potevano correggere con un pennarello a costo zero. Gli stessi danni sui nuovi meravigliosi colori si possono correggere solo in un laboratorio di pittura rinascimentale, con operai in livrea e al costo di un modesto stipendio.

La tecnologia automobilistica è quella che in modo più palese testimonia della violenza e protervia della "technè" accusata da Severino, per la completa irrilevanza che assegna agli esseri umani. In tutto l'Occidente non esiste una strada su cui sia legale viaggiare sopra i 130 Km orari. Ciononostante, le case automobilistiche offrono modelli che arrivano ai 180-220 chilometri orari. I modelli considerati al top arrivano e superano i 300 Km orari. Dove potranno circolare?

L'idea di trasformare un veicolo in un salotto è seducente. Il wi-fi di serie consente di telefonare, mandare likes, guardare il tg, puntare alla roulette. Irrilevante, per le case automobilistiche, la segnalazione che il maggior numero di morti sulle strade si devono a guidatori che guardano uno schermo, invece che la strada.

6. La casa e la città intelligenti

Portavo i pantaloni corti, quando la tv illustrava la meraviglia della tecnologia applicata alla casa, dagli elettrodomestici all'ambiente. Nei decenni successivi la prima causa di morte delle donne è stato l'incidente domestico, ma non importa. La tecnologia casalinga avanza.

L'ultima proposta è una specie di soprammobile wi-fi e vocale, che riceve ordini, manda informazioni e musica, può controllare tutti gli elettrodomestici. Per accendere la lampada da tavolo, non dobbiamo più fare lo sforzo di schiacciare il bottone. Per accendere la radio non dobbiamo affaticarci per schiacciare il tasto ON. Basta con tanti sforzi quotidiani, è sufficiente la voce. Naturalmente, la magia va aiutata. Intanto ci vuole un impianto wi-fi casalingo. Ce l'hanno tutti, no? Poi occorre che, se vuoi

che l'assistente vocale comandi gli elettrodomestici, questi siano approntati per ricevere il wi-fi. Qualche centinaio di euro e un tecnico (rarissimo) che sa cosa fare. Infine dobbiamo inserire nel soprammobile i programmi (app) che vogliamo siano eseguiti. Un centinaio di euro per l'app principale e poi scarichi app gratuite o a pagamento e le installi (dedicando 2-3 giorni di lavoro). Con qualche trucchetto (che impari in altri giorni di impegno a tempo pieno) e qualche euro, possiamo collegare il fantascientifico "assistente vocale" al cellulare, e dare comandi da fuori casa. Finalmente però ci siamo liberati da molti gravosi impegni casalinghi. Resta solo un piccolo problema. Se qualcosa smette di funzionare, la riparazione deve essere affidata a un introvabile super-tecnico, dal costo pari a una vacanza a Dubai.

Proposte più avanzate arrivano dal solito Giappone. La più affascinante è quella del frigo con lo schermo che ti dice cosa c'è dentro evitandoti la scomodità di aprire lo sportello. Quanto costa? Non si sa, ma non ha l'aria di essere economico.

Un'altra bellissima trovata tecnologica è quella delle telecamere. Se metti una cam (grande meno di una nocciola) in ogni stanza, puoi controllare i familiari e la badante; puoi spiare la tua fidanzata mentre fa la doccia; puoi vedere se entra un ladro. Certo, ci vogliono soldi e parecchio impegno tecnico ma il bello è che puoi controllare le tue cams anche dall'ufficio.

Sarà interessante vedere cosa farà, chi avrà una bella casa "domotica" e iper-tecnologica quando scoprirà che il vicino di casa potrà accendere la sua radio, spegnere i suoi condizionatori, oppure condividere il sollazzo della fidanzata sotto la doccia. La tecnologia consente anche di registrare questa visione e metterla in rete. Magnifico progresso !

La casa intelligente è un orizzonte troppo modesto per la tecnologia. Siamo alla città intelligente. Forse un giorno arriveremo anche a una politica intelligente.

La "smart city" (chiamata così è più tecnologica) promette tante novità. Alla base c'è la videosorveglianza. Roma è la città con più telecamere pubbliche d'Italia: una rete da 3222 occhi elettronici. Segue Milano (meno intelligente) con solo 2161. Parliamo di videocamere pubbliche. Quelle private saranno il doppio. Fra telecamere e geolocalizzazioni da telefonino, droni legali o meno, la "smart city" assomiglia molto a un carcere di massima sicurezza a cielo aperto. Chiunque può sapere quante sigarette fumi al giorno, e quante volte vai in un bagno pubblico. Ma questo è solo l'inizio. L'obiettivo è seminare la città di sensori di movimento.

L'Università della Tecnologia (TU) del dipartimento 33 di Graz e Vienna ha sviluppato un sistema di semafori intelligenti che riconosce le persone e capisce se stanno per attraversare la strada. Il sistema individua le persone, ma intuisce anche la loro volontà di attraversare o meno la strada. Ed è dunque in grado di capire se un individuo sta per muoversi o se è fermo davanti al semaforo per puro caso. Per regolare meglio il traffico.

In Giappone, un progetto chiamato Safecast ha aiutato i cittadini a costruire ed utilizzare sensori a bassi costo per misurare le radiazioni e il livello di inquinamento, dati che non erano stati diffusi dal governo dopo il disastro nucleare di Fukushima del marzo 2011. Per consentire ai cittadini di spostarsi meglio all'interno della città ed evitare le zone più contaminate.

Se arriveremo ad applicare il dispositivo anche per gli scarichi delle auto, l'inquinamento da rifiuti, e i fumi nocivi delle fabbriche, le città intelligenti arriveranno al massimo: si svuoteranno.

Insomma, le città intelligenti non sono quelle popolate da politici intelligenti e abitate da cittadini intelligenti. Basta con l'ossessione per l'istruzione e l'educazione. Le città intelligenti sono quelle con più sensori, telecamere e database interconnessi. Una vera pacchia per i futuri criminali e terroristi che non dovranno più ricorrere all'ingombrante tritolo. Basterà un bravo hacker per bloccare una città intelligente o rubare miliardi di dati.

Intanto, mentre aspettiamo l'avvento delle città intelligenti, quelle stupide non riescono a riparare una scala mobile in meno di un anno; sono soffocate da montagne di rifiuti, annegano sotto torrenti straripati, sono invase da topi e cinghiali.