

L'EFFIMERO TANGIBILE

*Dal reale al virtuale:
arti, spettacolo e prospettive
di comunicazione digitale*

a cura di Maurizia Migliorini e Sergio Poli

GBE / Ginevra Bentivoglio EditoriA

INDICE

<i>Introduzione</i> di Maurizia Migliorini	9
MAURIZIA MIGLIORINI <i>La narrazione ieri e oggi in un affresco: l'Annunciazione di Giusto di Ravensburg presso Santa Maria di Castello a Genova</i>	13
LUCA BOCHICCHIO <i>Il museo diffuso come laboratorio di gestione dei Beni Culturali: il caso MuDa di Albisola Marina</i>	31
FRANCESCA BULIAN <i>Riattivare il 'sistema' dell'opera d'arte: esiti innovativi per la preservazione dell'immateriale attraverso l'hi-tech</i>	45
CHIARA CAPOBIANCO <i>Un esempio progetto digitale musicale: gli Inni Risorgimentali a Genova</i>	59
CECILIA CORPETTI <i>La Commedia dell'arte: una prospettiva di catalogazione attraverso il Codice Corsiniano</i>	73
MICHELA DE CARLO <i>Generatori di sentimenti</i>	83
SERENA DAFNE MAGNANI <i>Icone culturali machine-made nell'arte contemporanea: "Digital Acheropita"</i>	99
ANDREA MASSERA <i>Da Metropolis alle metropoli di oggi: rivolte e spazio urbano</i>	123
MATTEO PAOLETTI <i>«Come si conviene ad un Teatro di Stato». Marcello Piacentini e il «riordino» del Costanzi</i>	141
ALESSANDRA PIATTI <i>Il ruolo delle tecnologie e delle digital humanities nel campo della preservazione e della documentazione delle opere d'arte contemporanea</i>	153
ELENA PUTTI <i>Dal cerchio alla rete: le architetture della conoscenza dall'antichità a oggi</i>	173
DOMENICO QUARANTA <i>«Human in the Loop». Visualizzare la massa invisibile</i>	201
MARIA CECILIA REYES <i>La forma cinematografica della Realtà Virtuale</i>	213

STEFANIA SCHIBECI	
<i>“Le Phénomène de l’extase” di Salvador Dalì</i>	223
CARLOTTA SILLANO	
<i>Rappresentare il suono dei luoghi: dalla carta geografica alle pratiche di soundmapping</i>	235
SARA TONGIANI	
<i>Note sull’estetica dell’immagine contemporanea</i>	245
ANGELA ZINNO	
<i>Paradigmi drammaturgici del Teatro Multimediale</i>	259
APPENDICE FOTOGRAFICA	271

Domenico Quaranta

«*HUMAN IN THE LOOP*»

VISUALIZZARE LA MASSA INVISIBILE

Un giovane, all'apparenza indiano, occupa il centro della scena. In un dimesso, ma confortevole ambiente domestico dipinto di rosa, il giovane indossa una felpa grigia completamente ricoperta di pendagli, pupazzi e gadget colorati, riproduzioni in miniatura di frutti, palloni da calcio, animali (**Fig. 1**).

In questa *mise*, a metà strada tra un albero di Natale e un quadro di Arcimboldo, il giovane declama, frettolosamente e senza alcun pathos, un accrocchio di frasi inglesi che si riconoscono facilmente come parte dell'arsenale di slogan del movimento per i diritti dei lavoratori: «*the boss needs you, you don't need him*», «*workers of the world unite*», «*kicking ass for the working class*», «*right to work for less*», etc.

Il tono indifferente e gli occhi vacui rivelano che questi slogan, che hanno unito nella lotta migliaia di lavoratori nel corso del Novecento, non hanno alcuna risonanza o significato per lui. Perché li sta recitando?

Il video, brevissimo, si intitola *An almost complete list of labour slogans*, e fa parte di una serie di artefatti (video e fotografie) generati dal progetto *Work less, work all. We are the 99% on Fiverr.com* (2015), dell'artista italiano Guido Segni. Per produrli, Segni si è servito di Fiverr.com, una piattaforma di *crowdworking* dove individui da tutto il mondo si mettono a disposizione per eseguire, su commissione, piccoli incarichi, detti *gig*, negli ambiti lavorativi più disparati. Il costo di un *gig* varia da 5 a 10 dollari.

Il committente pubblica un annuncio e retribuisce l'esecutore selezionato a lavoro concluso, senza alcun contatto diretto con lui o lei. L'identità di genere, l'età, la provenienza geografica degli esecutori non sono quasi mai desumibili dai loro profili, e spesso l'unico modo che abbiamo per conoscerli è commissionando un lavoro che implichi l'uso del corpo e sistemi di auto-documentazione. Ovviamente, a pagamento.

Lavoratori invisibili

Fiverr.com è solo una delle innumerevoli piattaforme online che mettono a disposizione una forza lavoro economica, globalizzata, disponibile 24 ore al giorno, tutti i giorni della settimana. Si fondano su un modello

di lavoro indicato variabilmente come *crowdworking*, *cloudworking*, *gig working* o *microworking*, che consiste appunto nell'esternalizzare piccole frazioni di lavoro, affidate a chi se le accaparra per primo o a chi, tra vari concorrenti, si dimostra più adatto all'incarico.

Si possono esternalizzare porzioni di lavoro cognitivo da compiersi al computer o comunque in uno studio domestico, a qualsiasi ora e da qualsiasi parte del mondo, come nel caso di Fiverr.com; oppure assegnare un compito che può essere eseguito solo in un luogo e tempo circoscritto, come nel caso delle consegne a domicilio gestite da *app* come *Deliveroo* o *Uber Eats*. Ma a prescindere da queste differenze, sono accomunate da una frammentazione del lavoro in unità minime assegnate spesso a un costo irrisorio, perché tarato su un mondo del lavoro potenzialmente globale; dalla natura temporanea e provvisoria del rapporto di lavoro, che si conclude con l'assegnazione e il pagamento della prestazione; e da una assenza assoluta di rapporto umano, tra lavoratori e datori di lavoro, e tra i lavoratori tra di loro, essendo tutte le assegnazioni e le transazioni mediate infatti dalla piattaforma / *app*.

L'opacità di queste piattaforme e la conseguente invisibilità del lavoro umano da esse generato è funzionale a un altro aspetto che le caratterizza in maniera non marginale: il loro ruolo nel mantenimento del mito dell'automazione e dell'intelligenza artificiale (IA).

Come è noto, l'intelligenza artificiale è quel ramo dell'informatica che studia lo sviluppo di strumenti hardware e software funzionali all'emulazione di processi di acquisizione (*machine vision*), interpretazione e rielaborazione (*machine thinking*) dei dati ritenuti di pertinenza esclusiva dell'intelligenza umana. La promessa mai mantenuta dell'intelligenza artificiale è la piena digitalizzazione dei meccanismi del pensiero umano e la piena automazione di tutte quelle attività che ancora oggi vengono ritenute possibili solo per l'uomo. Nel corso della sua storia, la disciplina ha conosciuto svariati momenti di accelerazione e di *hype*, l'ultimo dei quali ha interessato il secondo decennio del XXI secolo ed è, per molti versi, ancora in corso.

Il successo attuale dell'intelligenza artificiale viene ricondotto generalmente a due concause fondamentali: lo sviluppo delle reti neurali e di migliori algoritmi di intelligenza artificiale, e l'emergere dei *big data*, messi a disposizione dalle piattaforme social o da nuovi dispositivi e infrastrutture di acquisizione, che forniscono alla IA enormi riserve di dati su cui "educare" gli algoritmi.

Tuttavia, come ha fatto notare l'artista tedesco Sebastian Schmieg¹, l'attuale rilancio dell'IA trova una terza *conditio sine qua non* nella possibilità di frammentare e esternalizzare il lavoro a una massa invisibile e

globale di lavoratori sempre disponibili (**Fig. 2**). Lungi dall'essere una manciata di programmi, bot e assistenti virtuali che funzionano in autonomia, l'intelligenza artificiale è «una infrastruttura globale che funziona grazie a una imponente ma quasi invisibile forza lavoro» (Schmieg).

Ce lo spiega, meglio di qualsiasi critico dell'intelligenza artificiale, lo *statement* ufficiale di *Mechanical Turk*, la piattaforma di *crowdworking* lanciata da Amazon nel 2005:

« Se la tecnologia continua a migliorare, ci sono ancora molte cose che gli esseri umani sanno fare meglio dei computer, come moderare i contenuti, semplificare la ridondanza dei dati, fare ricerca. Tradizionalmente, funzioni di questo tipo sono state assolte assumendo un'ampia forza lavoro temporanea, che richiede tempo, è costosa ed è difficile da ridimensionare, o non sono state assolte. Il crowdsourcing è un buon modo per ridurre un lavoro manuale che richiede tempo in piccoli compiti più maneggevoli, che possono essere completati da lavoratori distribuiti sulla rete internet »².

Descritto al suo lancio come un sistema di *artificial intelligence* (ossia, una intelligenza artificiale simulata)³, *Mechanical Turk* costituirà il modello per molte compagnie *human-in-the-loop*, che si servono appunto del *crowdworking* per esternalizzare a lavoratori umani specifici compiti necessari allo sviluppo o al mantenimento di sistemi di intelligenza artificiale. Con sfacciato cinismo, *Mechanical Turk* rivela sin dal nome il segreto che si cela dietro la “magia” dell'intelligenza artificiale.

Il Turco a cui fa riferimento era, infatti, un falso automa del XVI secolo: una macchina, costruita dall'inventore ungherese Wolfgang von Kempelen, apparentemente capace di giocare a scacchi, presentata al pubblico nel 1770 e destinata, nei decenni successivi, a sfidare e spesso a battere numerosi giocatori tra l'Europa e le Americhe. Il Turco, così chiamato perché il giocatore-automa aveva la fisionomia e l'abbigliamento di un orientale, era in realtà manovrato da un piccolo, abilissimo giocatore umano nascosto nello spazio chiuso sotto la scacchiera (**Fig. 5**).

Oggi come allora, la magia dell'automazione non può sussistere senza l'intervento del lavoro umano, che va nascosto (quantomeno, nelle sue reali proporzioni) affinché la magia mantenga il proprio potenziale persuasivo: l'intelligenza artificiale è reale, la piena automazione è dietro l'angolo. In realtà, nel cuore dell'ingranaggio c'è sempre l'uomo, sottopagato, sfruttato e invisibile, impiegato attivamente alla propria definitiva cancellazione in quanto lavoratore attraverso il potenziamento di una intelligenza artificiale la cui promessa continua a essere la piena automazione.

Lavori invisibili

Ma se dal *crowdworking* allarghiamo lo sguardo all'universo complesso e variegato del lavoro online, è facile rendersi conto che un problema di visibilità sussiste non solo per i lavoratori, ma per le forme stesse del lavoro, molte delle quali risultano difficilmente riconoscibili e classificabili come tali.

Nata per descrivere qualsiasi modello di lavoro che richiede la partecipazione umana, e adottata dalle compagnie di *machine learning* che ricorrono a una forza lavoro umana per istruire la macchina e aiutarla a raggiungere i risultati voluti, l'espressione "*human in the loop*" può essere allora utilmente impiegata in chiave più metaforica, in riferimento a tutti quei sistemi di produzione di valore che richiedono, spesso in maniera opaca, l'intervento umano per raggiungere i propri obiettivi.

Già nel 2000⁴, la sociologa Tiziana Terranova coniava l'espressione "lavoro libero" (*free labor*) per definire:

« [...] l'attività eccedente che rende Internet un medium fiorente e iperattivo – una forza attiva nell'economia culturale in generale e un'importante, sebbene non ancora riconosciuta – sorgente di valore nelle società a capitalismo avanzato [...] Volontario e non pagato, piacevole e allo stesso tempo sfruttato, il lavoro libero sulla rete comprende la creazione di siti web, la modifica dei pacchetti di software, la lettura e la partecipazione alle mailing list, la costruzione degli spazi virtuali »⁵.

Terranova è stata fra i primi a superare l'idealismo di chi descriveva internet come una economia del dono, e a riconoscere nell'attività online un lavoro, in quanto produttrice di valore. Il riconoscimento di questa "sorgente di valore" sarebbe arrivato, gradualmente, negli anni seguenti, con il successo – anche a livello corporativo – del modello *open source*, l'emergere di nuove economie all'interno di videogame e mondi virtuali, l'avvento delle piattaforme costruite sullo *user generated content* come Flickr, YouTube e Tumblr, e l'esplosione del *social networking*.

Nel corso del ventennio successivo, la categoria del *free labor* – *free* perché gratuito, non remunerato, ma anche perché volontaristico e libero da vincoli contrattuali – si è complicata e ampliata⁶.

È lavoro libero il contributo che diamo quotidianamente ai nostri *account* sui social network e ai nostri canali sulle piattaforme; un lavoro che facciamo per noi stessi, per coltivare la nostra presenza online, ma che genera valore per le piattaforme a cui contribuiamo a un doppio livello: perché produce attenzione, presenza, partecipazione, e perché fornisce dati personali che possono essere raccolti, analizzati e venduti

agli inserzionisti pubblicitari, costruendo una delle basi della cosiddetta *platform economy*⁷. In realtà, ormai il *profiling* – ossia la costruzione di un profilo dell’utente che unisce dati personali de-individualizzati come età, lingua, genere, posizione geografica e informazioni sui nostri interessi e preferenze d’acquisto – è diventato una sorta di “pesca con la rete” che va ben oltre un singolo *account* e profilo, e intreccia le tracce che lasciamo attraverso ogni singola interazione con i nostri dispositivi collegati; non produce direttamente valore, come ha fatto notare Nick Srnicek, ma una “materia prima” che va analizzata, sgrezzata, lavorata per essere monetizzabile⁸.

Visualizzare la massa invisibile

Nelle pagine precedenti, si è tentato di abbozzare un ritratto dell’evoluzione del lavoro nella situazione attuale di capitalismo avanzato, e dei condizionamenti introdotti dalle nuove tecnologie, insistendo in particolare sui limiti di visibilità di queste forme di lavoro. Nel corso del testo, inoltre, siamo impercettibilmente scivolati dall’individuazione di specifiche categorie di lavoratori al delineare una condizione che ci riguarda tutti, a prescindere dal settore in cui siamo effettivamente impiegati: una condizione che vede l’erosione della separazione tra tempo della vita e tempo del lavoro, e l’infiltrazione del lavoro in ogni momento e aspetto della vita, dalla gestione dei rapporti sociali alla cura del corpo, fino ad arrivare al sonno (che come qualsiasi altra cosa, può essere oggi monitorato, quantificato e tradotto in dati che vanno a nutrire il patrimonio delle piattaforme).

È la condizione che Jonathan Crary ha definito «24/7»⁹, e che il teorico dei media Ian Bogost ha chiamato “*hyperemployment*”¹⁰: quella in cui, a prescindere dal fatto che siamo impiegati, disoccupati, studenti o pensionati, siamo tutti “iperimpiegati” e soggetti al “lavoro estenuante dell’utente di tecnologie”. Una condizione che, secondo l’analisi del filosofo transgender Paul B. Preciado¹¹, l’attuale situazione di pandemia rischia, nel suo protrarsi nel tempo, di rendere endemica, sollecitando la definitiva identificazione tra spazio di vita e spazio di lavoro e consentendo l’emergere di una nuova classe di “*horizontal workers*”: lavoratori orizzontali perché operano da un letto trasformato in una postazione multimediale, chiusi nella “morbida prigione” dello spazio domestico, protetti da una cortina di interazioni mediate¹².

Una classe privilegiata, secondo Preciado, perché più protetta rispetto ai lavoratori verticali, costretti a uscire di casa e a esporsi al contagio; ma che sconta il suo privilegio con la rinuncia al corpo e al tempo della vita.

A fronte di questa crescente diffusione e radicamento, la questione della visibilità del lavoro online si pone come tutt’altro che secondaria.

Nel corso della storia dell'arte, la rappresentazione del lavoro ha sempre assolto una duplice funzione: la prima, di racconto e documentazione; la seconda, di restituzione di un'idea del lavoro.

Dalla visione classista implicita nella dimensione del pittoresco e del picaresco, alla descrizione obiettiva della disumanità delle condizioni di lavoro agli inizi dell'era industriale; dalla celebrazione della dignità del lavoro nel realismo di metà Ottocento, influenzato dalla diffusione delle idee socialiste – si pensi a Courbet –, fino allo sforzo di restituire ai lavoratori un'identità di classe e di offrirgli un'immagine di se stessi in cui potessero identificarsi in quanto soggetto collettivo (come ne *Il quarto stato* di Pellizza da Volpedo, 1901).

Il Novecento ha prodotto una innumerevole quantità di immagini del lavoro, attraverso tutto il suo spettro di media. Per converso, l'arte visiva del Ventunesimo secolo manifesta difficoltà a proseguire su questa strada, per una serie di fattori concomitanti.

Innanzitutto, la globalizzazione dell'economia, la precarietà del lavoro introdotta dal postfordismo e la frammentazione generata dalle tecnologie hanno rotto la solidarietà dei lavoratori, la loro capacità di riconoscersi e agire come classe. Nelle parole di Franco Berardi Bifo:

«L'organizzazione del lavoro è stata frammentata dalle nuove tecnologie, e la solidarietà dei lavoratori distrutta alla radice. Il mercato del lavoro è stato globalizzato, ma lo stesso non è accaduto all'organizzazione politica dei lavoratori. L'infosfera ha introdotto un cambiamento e una accelerazione drammatiche, e questo sta mettendo a repentaglio la stessa possibilità di comunicare, di provare empatia e solidarietà»¹³.

Impossibilitati a riconoscersi come una moltitudine solidale, per usare un termine caro agli operaisti, i lavoratori sono diventati una massa di individui con interessi e agende personali, incapaci di identificarsi in un singolo ruolo o attività, in competizione gli uni con gli altri quando non impegnati a sfruttare a proprio vantaggio la precarietà altrui¹⁴.

Parallelamente, la crescente automazione applicata a molte attività nel settore primario, secondario e terziario ha svuotato molte possibili immagini del lavoro della presenza dei lavoratori. Retrospectivamente, possiamo considerare le numerose immagini delle borse internazionali scattate dal fotografo tedesco Andreas Gursky nel corso degli anni Novanta, pullulanti di indaffarati operatori e agenti, come immagini di un mondo in via di disfacimento: proprio in quel decennio, infatti, è stato avviato un massiccio processo di digitalizzazione del settore finanziario, che ha svuotato le borse e trasferito ad algoritmi sempre più sofisticati e veloci molte delle funzioni già svolte dall'uomo.

Per converso, una delle immagini del lavoro più efficaci e iconiche scattate da Gursky nel ventunesimo secolo è quella di un magazzino di Amazon (2017): una landa desolata zeppa di prodotti allineati, vuota di ogni presenza umana.

A completare questo quadro c'è la tendenza, che abbiamo già ampiamente citato e discusso, del lavoro online e digitale a nascondere il lavoro dietro un gran numero di mediazioni e di interfacce, e più in generale a offuscarne la presenza per non renderne visibile la necessità e la natura (trattandosi spesso di lavoro mal retribuito assegnato a fasce deboli della popolazione, quando non esternalizzato in paesi dove il costo del lavoro è più basso e lo sfruttamento del lavoro minorile tollerato).

Da tutto quanto detto, è facile desumere che la funzione di visualizzazione dell'arte, la sua capacità di rendere visibile il mondo del lavoro e i lavoratori, è tanto più cruciale oggi, quanto più la sua invisibilità è conseguenza non solo di specifiche condizioni, ma anche di una strategia di offuscamento consapevolmente perseguita.

Nel resto di questo saggio, passeremo in rassegna alcuni esempi di opere d'arte che si sono assunte questo compito, con una attenzione particolare al lavoro digitale o online.

Una delle prime opere note che hanno cercato di restituire l'immagine di una forza lavoro digitale invisibile è il progetto *Chinese Gold* (2005-2006), del duo austriaco UBERMORGEN. Il progetto ritrae un fenomeno sviluppatosi nei videogame online come *World of Warcraft*, dove lo sviluppo del proprio *character* richiede spesso un consistente investimento di tempo e impegno. Questo ha fatto emergere, tra i giocatori impazienti e dotati di potere d'acquisto, una richiesta a cui ha prontamente risposto un'offerta: giocatori disposti a giocare a pagamento per altri, facendo avanzare i loro *character* nel gioco, conquistando armi e accumulando valuta virtuale. Questa offerta, denominata *gold farming*, si è localizzata soprattutto in Cina, dove alcuni imprenditori locali hanno allestito degli workshop in cui impiegare giovani cinesi per giocare, capitalizzando sul loro lavoro reso con orari di lavoro estenuanti e spesso in condizioni igieniche precarie.

Nel 2006 il documentarista cinese Ge Jin dedica ai *Gold Farmers* un documentario, di cui rende disponibili alcune preview su YouTube¹⁵. Con *Chinese Gold*, UBERMORGEN crea un progetto di documentazione e di ricerca allargato, una serie di stampe fotografiche e video che affiancano alcune screenshot prese dal documentario (unica fonte di prima mano allora disponibile), foto scattate in una sala giochi di Belgrado, e dei *video machinima* che documentano la presenza dei *farmers* nel gioco, con l'intenzione di disseminare questa documentazione verso altri contesti (mostre, interventi in libri e riviste).

Un'altra opera che ha svelato una forza lavoro fino ad allora invisibile è il video *Workers Leaving the Googleplex* (2011), dell'artista americano Andrew Norman Wilson¹⁶. Allora impiegato nel campus di Google, Wilson a un certo punto notò un gruppo di lavoratori (per lo più afroamericani e latini) identificati con *badge* gialli, con privilegi evidentemente inferiori a quelli degli altri impiegati del campus. Indagando su di loro, capì che si trattava delle persone impiegate nella scansione dei libri per il progetto Google Books (nel gergo del campus, gli *ScanOps*): un lavoro manuale ripetitivo e noioso, che non richiedeva una particolare formazione, ma che rendeva necessario l'ingresso nel campus di una forza lavoro molto differente da quella normalmente impiegata da Google.

In un omaggio ai fratelli Lumière mediato dal lavoro dell'artista e filmmaker tedesco Harun Farocki, che nel 1995 aveva prodotto il documentario *Arbeiter verlassen die Fabrik*¹⁷, Wilson gira dalla finestra del suo ufficio un video che rende percepibile questa presenza.

Licenziato da Google, dal 2012 Wilson continuerà a documentare la presenza degli *ScanOps* indirettamente, salvando da Google Books quelle pagine "sbagliate" in cui la presenza dell'operatore diventa visibile (per lo più attraverso la scansione fotografica della sua mano, non rimossa in tempo dal dispositivo di acquisizione). A oggi, le uniche immagini disponibili degli operatori di scansione sono queste riprese dall'alto e queste fotografie di mani o dita quantate, per lo più appartenenti a donne di colore (**Fig. 4**).

Decisamente più ricca la documentazione disponibile per il mondo del *crowdworking*, anche perché può ricorrere, come nel progetto di Guido Segni citato in apertura, all'auto-documentazione su commissione del *crowdworker* nel suo ambiente di vita o di lavoro: una soluzione che, peraltro, pone l'artista nella singolare, scomoda posizione del datore di lavoro, complice del dispositivo di sfruttamento messo a disposizione dalla piattaforma utilizzata. Qui gli esempi si moltiplicano, a partire dal precedente storico fornito dal designer Andy Baio, che nel 2008 raccolse una piccola collezione di volti di *Mechanical Turk*, allo scopo di indagare la demografia e le motivazioni di questa forza lavoro allora nuovissima¹⁸. Nel 2012, il collettivo italiano IOCOSE avvia il progetto *A Crowded Apocalypse*, fondato sull'idea ambiziosa di esternalizzare ai *crowdworker* la genesi di una teoria della cospirazione, fondata su dei simboli che vengono creati in *crowdsourcing* e con cui i realizzatori sono invitati ad autoritrarsi (il progetto avrà un seguito nel 2017 con *Instant Protest*, in cui ai *crowdworker* viene chiesto di organizzare piccole manifestazioni sparse per il mondo, all'insegna di motti ora utopistici («*Full Automation Now!*») ora palesemente assurdi («*Stop Lorem Ipsum*»).

Nel 2013, con la richiesta di posare per loro secondo modelli offerti dalla storia dell'arte occidentale (da Tiziano a Degas) nel genere della pittura di nudo, gli artisti americani Addie Wagenknecht e Pablo Garcia riescono a raccontare visivamente il mondo degli online sexcam performer (*Webcam Venus*, 2013). Lo stesso anno, con *The Middle Finger Response*, Guido Segni chiede ai *crowdworker* di riunirsi simbolicamente attorno a un unico gesto universale e anti-ideologico, fotografandosi mentre mostrano il dito medio alla webcam.

Nel 2014/2015, per il progetto *BEFNOED* (acronimo di “*By Everyone For No One Every Day*”), il duo italiano Eva e Franco Mattes commissiona in *crowdsourcing* differenti versioni di una serie di micro-performance, comunicate agli esecutori tramite un breve set di istruzioni, e poi disseminate in rete caricandole su vari *social network* e piattaforme di *video sharing* oscure e poco conosciute.

Tra il 2016 e il 2018, l'artista americano Michael Mandiberg realizza un remake integrale di *Modern Times* di Charlie Chaplin – significativamente intitolato *Postmodern Times* –, frammentando il film originale in spezzoni e commissionandone il *re-enactment* ai lavoratori della piattaforma Fiverr.com. Al 2018 risale anche *Hopes and Deliveries (Survival Creativity)*, dell'artista tedesco Sebastian Schmieg: una video-installazione che raccoglie una selezione di video da un più ampio archivio “rubato” dall'artista proprio a Fiverr.com, in cui gli impiegati della piattaforma soddisfano varie esigenze e richieste dei loro committenti: la raccolta viene considerata e presentata dall'artista come una sorta di campionario di manifestazioni di creatività finalizzate alla sopravvivenza in un ambiente di lavoro darwinistico e fortemente competitivo.

Il fatto che, in tutti questi esempi, i materiali visivi siano ora “rubati” (UBERMORGEN, Wilson, Schmieg) ora commissionati è un'ulteriore prova della difficoltà con cui il lavoro online può accedere al livello della visibilità. Quando nessuna delle due opzioni qui menzionate è possibile, l'unica alternativa disponibile resta la costruzione dell'immagine.

Nel 2015 Eva e Franco Mattes hanno avuto l'opportunità di intervistare, per lo più via chat, alcuni *internet content moderators*: revisori e moderatori umani che ogni giorno visionano e classificano ingenti quantità di materiali sensibili (soprattutto immagini e video) caricati sulle piattaforme di *social networking*.

Un classico esempio di *human in the loop*, i moderatori di contenuti sono figure necessarie per raffinare la qualità della moderazione e della censura dei contenuti in rete, che i più ritengono completamente automatizzata. Arruolati attraverso le piattaforme di *crowdworking*, spesso non sanno nemmeno per quale compagnia lavorino, e sono vincolati dai loro

contratti temporanei a non rivelare informazioni sulle loro mansioni. La soluzione adottata dai Mattes per ritrarli nei video della serie *Dark Content* (2015) è stata quella di sostituirli con voci sintetiche e avatar realizzati in CGI, raffigurati frontalmente sullo sfondo di immagini di stock.

Analogamente, per rappresentare i «*care workers*» intervistati per la sua installazione *Technologies of Care* (2016), l'artista italiana Elisa Giardina Papa ha fatto ricorso a voci sintetiche e a modelli 3D che ruotano in uno spazio astratto, rivestiti con texture che rimandano agli ambienti – per lo più domestici – da cui questi “lavoratori affettivi”, impegnati in mansioni come fare conversazione, tenere compagnia, aiutare uno sconosciuto ad addormentarsi, prestano la loro attività (**Fig. 6**).

Concludo questa carrellata di immagini dei lavoratori invisibili impiegati dal capitalismo delle piattaforme del XXI secolo con un'immagine tanto anomala quanto significativa delle problematiche implicite in queste tipologie di lavoro. L'immagine è quella di una serie di e-scooter e biciclette elettroniche ricoperte di alghe, fango e incrostazioni, e documenta la versione installativa del progetto *Unlock Life* (2020), dell'artista tedesco Aram Bartholl (**Fig. 3**).

Nel corso del progetto, Bartholl ha recuperato dai canali e dai fiumi della città di Berlino diversi esemplari di questi mezzi di trasporto, gettati in acqua dai rider in un moto di frustrazione o di rabbia. Presentati come ecologici, veloci, ideali per spostarsi rapidamente in città, questi mezzi di trasporto – in genere presi in affitto o assegnati al rider dai datori di lavoro – sono diventati un simbolo visibile del tardo capitalismo, della competitività rampante delle *start-up* e dello sfruttamento del lavoro precario.

Gli atti di manomissione, sabotaggio e distruzione nei loro confronti sono diventati così numerosi da essere presi in considerazione dalle compagnie che li affittano nei calcoli del fatturato, e possono essere interpretati come una nuova forma di tecnoluddismo. Recuperati dai canali in cui sono stati gettati, questi “fossili del tardo capitalismo” diventano simboli visibili della sua insostenibilità economica ed ecologica, ma anche delle frustrazioni che genera nella massa invisibile di lavoratori che vi partecipano senza intravedere un'alternativa.

Note

1. SCHMIEG 2018.
2. Cfr. <mturk.com>.
3. Cfr. KLOCEK 2018.
4. Cfr. TERRANOVA 2000, pp. 33-58. Il saggio è poi stato ripreso in TERRANOVA 2004.
5. TERRANOVA 2006, p. 102.
6. Secondo De Kosnik, un'altra forma di *free labor* è il *fan labor*. Cfr. DE KOSNIK 2013, pp. 98-111.
7. SRNICEK 2017.
8. Ivi, pp. 54-56. Allo stesso modo, possono essere considerate *free labor* tutte quelle attività di solito collegate a servizi gratuiti, che nutrono di dati gli algoritmi di *machine vision* e di intelligenza artificiale, come la soluzione di *captcha*, l'uso dei servizi di traduzione automatica, le sottolineature degli e-book. Cfr. SCHMIEG 2018.
9. CRARY 2013.
10. BOGOST 2013.
11. Cfr. PRECIADO 2020.
12. Secondo Preciado, il prototipo di lavoratore orizzontale, e l'inventore del termine, è stato il direttore di *Playboy* Hugh Hefner, che sin dagli anni Sessanta ha guidato il suo impero editoriale della *Playboy mansion*, trascorrendo la giornata in vestaglia al centro di un enorme letto rotante equipaggiato di ogni tecnologia di comunicazione disponibile.
13. BERARDI BIFO 2011, p. 14.
14. Una logica perversa ben tratteggiata dall'artista e designer Silvio Lorusso nel libro *Entreprecariat*, in cui il precario costretto a sposare l'etica imprenditoriale e a diventare imprenditore di se stesso finisce spesso per diventare una fonte di lavoro a basso costo per altri precari. Cfr. LORUSSO 2018.
15. Cfr. DEBATTY 2008.
16. Cfr. WILSON 2016.
17. Il lavoro di Farocki è una videoinstallazione a 11 canali, su cui si dispiega un film di montaggio di circa 42 minuti che raccoglie diverse scene di lavoratori in uscita dalla fabbrica, dal "prototipo" dei fratelli Lumière in avanti.
18. Cfr. BAIÒ 2008.

BIBLIOGRAFIA

SCHMIEG 2018

Schmieg S., *Humans as Software Extensions*, 31 gennaio 2018, <sebastianschmieg.com/text/humans-as-software-extensions/>.

KLOCEK 2018

Klocek M., *Artificial Intelligence vs. Artificial Intelligence*, in *Railsware*, 18 gennaio 2018, <railsware.com/blog/artificial-intelligence-vs-artificial-artificial-intelligence/>

TERRANOVA 2000

Terranova T., *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy*, in «Social Text», 63 (Vol. 18, n. 2), Summer 2000, pp. 33-58.

TERRANOVA 2004

Terranova T., *Network Culture: Politics For the Information Age*, Pluto Press, Londra 2004 (trad. it. *Cultura network. Per una micropolitica dell'informazione*, Manifesto Libri, Roma 2006).

DE KOSNIK 2013

De Kosnik A., *Fandom as Free Labor*, in T. Scholz (a cura di), *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*, Routledge, New York and London 2013.

SRNICEK 2017

Srnicek N., *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge 2017.

CRARY 2013

Crary J., *24/7*, Verso, London-New York 2013.

BOGOST 2013

Bogost I., *Hyperemployment, or the Exhausting Work of the Technology User*, in «The Atlantic», 8 novembre 2013, <theatlantic.com/technology/archive/2013/11/hyperemployment-or-the-exhausting-work-of-the-technology-user/281149/>.

PRECIADO 2020

Preciado P.B., *Learning from the Virus*, in «Artforum», maggio-giugno 2020, <artforum.com/print/202005/paul-b-preciado-82823>.

BERARDI BIFO 2011

Berardi Bifo F., *After the Future*, AK Press, Oakland-Edinburgh 2011.

LORUSSO 2018

Lorusso S., *Entreprecariat*, Krisis Publishing, Brescia 2018.

DEBATTY 2008

Debatty R., *Homo Ludens Ludens - Gold Farmers*, in «We Make Money Not Art», 8 maggio 2008, <we-make-money-not-art.com/homo_ludens_ludens_desire/>.

WILSON 2016

Wilson A.N., *The Artist Leaving the Googleplex*, in «e-flux Journal», n. 74, giugno 2016, <www.e-flux.com/journal/74/59791/the-artist-leaving-the-googleplex/>.

BAIO 2008

Baio A., *The Faces of Mechanical Turk*, in «Waxy», 20 novembre 2008, <www.e-flux.com/journal/74/59791/the-artist-leaving-the-googleplex/>.