

DOMENICO QUARANTA

LA POSSIBILITÀ DELL'OZIO
NELL'ERA DELL'*HYPEREMPLOYMENT*

The Possibility of Idleness in the Age of Hyperemployment – The following text is an attempt to explore the possibility and potential of idleness in the contemporary age. If idleness is what happens, or can happen, in the time of non-work – *free time*; what happens when work is fragmented into a myriad of micro-performances, often simultaneous (*multitasking*), progressively invading the physical spaces of private life and the temporal spaces of leisure?

Throughout this text, the author will analyze the current crisis of idle time by articulating some features of our contemporary relationship with work, by adopting Ian Bogost's concept of *hyperemployment* and exploring it through an interdisciplinary set of tools. And will claim that it is exactly in the recovery of idle time – which is also the time of contemplation, digression, creativity and daydream – that lies the possibility to imagine, and eventually to realize, a post-work society.

Keywords: Hyperemployment, Multitasking, Horizontal Worker, Immersion, Post-work Society

La pigrizia è l'assenza di movimento e di pensiero, puro tempo muto – amnesia totale. È anche indifferenza, fissare il nulla, inattività, impotenza. È pura stupidità, un tempo di dolore, concentrazione inutile. Queste virtù della pigrizia sono fattori importanti nell'arte. Conoscere la pigrizia non basta, bisogna praticarla e perfezionarla¹.

Il testo che segue è un tentativo di esplorare la possibilità dell'ozio nell'età contemporanea. Se è vero che l'ozio ha assunto

¹ M. STILINOVIĆ, *Praise of Laziness*, 1993, <https://mladenstilinic.com/works/10-2/>. Qui e laddove non diversamente specificato, la traduzione delle fonti in inglese è dell'autore.

forme e valori diversi nel corso della storia, è vero altresì che si è sempre definito come negazione, in relazione al lavoro. L'ozio è ciò che accade, o può accadere, nel tempo del non lavoro. Si manifesta nel tempo libero, ossia nel tempo liberato dal lavoro: «assieme tempo ozioso e tempo delle attività più nobili», nonché «tempo del pieno sviluppo dell'individuo»², secondo Karl Marx. Il lavoro è, nella tradizione occidentale, un valore: 'nobilita l'uomo', secondo un detto popolare; 'rende liberi', secondo la fallace promessa dei cancelli di Auschwitz; e costituisce, per la Costituzione italiana, il principale fondamento della vita di un paese democratico e repubblicano. L'ozio, da parte sua, è il padre dei vizi secondo la tradizione; ma è anche il luogo della contemplazione, del sogno a occhi aperti, del pensiero non finalizzato. È, secondo la profezia di John Maynard Keynes, il destino di una società capitalistica in cui le macchine avranno progressivamente sostituito l'uomo nelle mansioni più impegnative, ponendogli un nuovo, inedito problema: «come impiegare il tempo libero che la scienza e l'interesse composto gli avranno guadagnato, per vivere bene, piacevolmente e con saggezza»³.

La profezia di Keynes non si è avverata, e il primo sforzo di questo testo sarà affrontare la dimensione assunta dal lavoro nella società contemporanea, in particolare a partire dai primi anni duemila, quando l'avvento congiunto di dispositivi mobili, connessioni ubique e piattaforme sociali ha condotto la società postfordista a un ennesimo salto qualitativo, che può essere sintetizzato nel termine *hyperemployment*⁴: la condizione in cui il lavoro viene frammentato in una miriade di micro-prestazioni, spesso simultanee (*multitasking*), e in gran parte difficili da per-

² K. MARX, *Grundrisse: Foundations of the Critique of Political Economy (Rough Draft)*, Penguin Books-New Left Review, Londra 1973, www.marxists.org/archive/marx/works/1857/grundrisse/.

³ J.M. KEYNES, *Prospettive economiche per i nostri nipoti*, in J.M. KEYNES, *La fine del laissez-faire e altri scritti*, Bollati Boringhieri, Torino 1991, p. 64.

⁴ I. BOGOST, *Hyperemployment, or the Exhausting Work of the Technology User*, in "The Atlantic", 8 novembre 2013, www.theatlantic.com/technology/archive/2013/11/hyperemployment-or-the-exhausting-work-of-the-technology-user/281149/.

cepire come lavoro, invadendo progressivamente gli spazi fisici della vita privata e quelli temporali del tempo libero. La prima parte di questo testo sarà dedicata all'articolazione di alcune caratteristiche del rapporto contemporaneo con il lavoro, facendo affidamento a fonti interdisciplinari: raccogliendo gli spunti del teorico dei media Ian Bogost e dello studioso di cultura visuale Jonathan Crary, introdurremo l'*hyperemployment* e la società '24/7', in cui il lavoro sembra aver eroso sfere tradizionalmente libere come quelle dell'ozio e del sonno; col supporto di filosofi e psicologi, discuteremo i limiti del *multitasking*, tradizionalmente presentato come una delle abilità necessarie in un ambiente lavorativo invaso da *input* e sollecitazioni costanti; approfondiremo, con il filosofo Byung-Chul Han, la transizione da una società disciplinare a una società della prestazione, e con l'artista Silvio Lorusso l'avvento di una categoria di lavoratori cognitivi costretti ad affrontare le ansie del precariato con lo spirito positivo dell'etica imprenditoriale (*entreprecariat*); analizzeremo, con la ricercatrice Kate Crawford, le false promesse dell'automazione, che anziché liberarci dal lavoro ha ulteriormente frammentato, disperso, accresciuto e reso invisibile il lavoro umano necessario per alimentare il suo mito.

La parte centrale del testo si concentra sul tempo della pandemia, autentico acceleratore di tendenze e situazioni già esistenti, soprattutto per quanto riguarda il lavoro cognitivo. Qui, l'ambigua relazione tra ozio e lavoro nella contemporaneità trova la sua sintesi iconica nel concetto di lavoratore orizzontale, introdotto dal filosofo Paul B. Preciado in riferimento all'*home working*, spesso condotto in posizione orizzontale, da un letto o un divano trasformati in un'improbabile stazione multimediale; e si manifesta nel riemergere, inatteso e contraddittorio, del mito del capanno nel bosco di Henry David Thoreau.

L'ultima parte del testo si concentra su alcune possibilità insite nel recupero del tempo ozioso. Se quest'ultimo è anche il tempo della contemplazione, della divagazione e della creatività, forse una società post lavoro non è poi così inimmaginabile e distante come può sembrare: forse, manchiamo solo del tempo e delle risorse mentali necessarie per immaginarla. Il testo si conclude con alcune riflessioni sulle realtà immersive come

antidoto agli stimoli continui di un ambiente informazionale che ci impedisce di immaginare un futuro differente dal ‘presente distratto’ in cui siamo immersi, in cui «finiamo per reagire all’assalto sempre presente di impulsi e comandi simultanei»⁵.

Lungo tutto il testo, la riflessione si articolerà attraverso continui riferimenti a opere d’arte contemporanea, in parte a ragione del *background* professionale dell’autore, in parte perché l’arte costituisce spesso un contesto privilegiato di analisi del presente e di immaginazione del futuro; e infine perché, anche se, come vedremo, il lavoro creativo non è stato risparmiato dalle ripercussioni dell’*hyperemployment*, l’arte rimane – come rivela la citazione di Mladen Stilinović in esergo – uno dei luoghi in cui l’ozio viene maggiormente venerato, praticato e perfezionato, e in cui può essere quindi ricomposto e ricondotto alla sua funzione primaria.

1. Hyperemployment

[...] Il lavoro ha soppiantato quasi completamente il tempo libero. Lavoriamo sempre più duramente per sempre meno, solo per tornare a casa a recuperare il lavoro che non riusciamo a fare al lavoro⁶.

Quantified Self Portrait (One Year Performance) (2016-2017) è un lavoro dell’artista newyorkese Michael Mandiberg, realizzato come performance nel corso di un intero anno ed esposto come video installazione a tre canali. L’opera delinea un ritratto dell’artista del XXI secolo ben diverso da quello tratteggiato dall’artista sloveno Mladen Stilinović negli anni Novanta. A partire da gennaio 2016, per un anno Mandiberg ha messo la propria vita sotto sorveglianza, adattando tecnologie già in

⁵ D. RUSHKOFF, *Present Shock: When Everything Happens Now*, Penguin, New York 2013. Qui e altrove, l’assenza del riferimento di pagina indica che il testo è stato consultato in forma digitale, e non è stato possibile risalire all’edizione cartacea.

⁶ I. BOGOST, *op. cit.*

uso per scopi diversi. Dal movimento del *quantified-self*, una tendenza dell'industria del benessere che incorpora tecnologie come sensori e *wearable* per acquisire la conoscenza di sé attraverso i numeri, Mandiberg ha preso in prestito tecnologie come il Fitbit, tracciando i propri stati mentali, fisici ed emotivi. Dirottando una tecnica attualmente utilizzata dalle aziende per monitorare il lavoro *freelance* a distanza, ha programmato computer e iPhone per catturare *screenshot* e immagini della fotocamera frontale ogni quindici minuti. Infine, l'artista ha tenuto un diario, scrivendo ogni sera brevi note personali sulla propria vita. La videoinstallazione consiste in tre video sincronizzati in *loop* riprodotti uno accanto all'altro, con gli *screenshot*, le immagini della webcam e le dichiarazioni del diario. Mentre i primi due canali vanno in *loop* in sei minuti circa, le note testuali sono riprodotte più lentamente, impiegando quasi un'ora per completare un ciclo completo. Questo ritmo ha forti conseguenze in termini di produzione di significato: mentre è praticamente impossibile capire a cosa stia lavorando, il succedersi delle *screenshot* viene percepito come documentazione di un flusso di lavoro generico ma frenetico, le cui conseguenze psicologiche possono essere comprese grazie all'ansia, alla concentrazione, alla noia, alla stanchezza dipinte sul volto dell'artista, catturato dalla webcam del computer. Riprodotto più lentamente e trascritto in caratteri grandi e leggibili, il diario ci permette di entrare nella sua vita quotidiana e di dare un senso a queste sensazioni: da lì possiamo capire l'atteggiamento compulsivo di Mandiberg nei confronti delle email, l'impatto che il lavoro alla Cuny University sta avendo sul suo processo creativo, la frustrazione di un artista costretto a trasformarsi in manager e curatore del proprio lavoro, affidando il processo creativo ad assistenti di studio. Potremmo facilmente sostenere che la forma dell'esperimento influenzi l'oggetto di osservazione, imponendo a Mandiberg nuovi compiti e inducendo più ansia (scrivere la nota del diario, caricare il Fitbit ogni notte, fare manualmente lo *screenshot* dell'iPhone ogni quindici minuti); ma questo non compromette l'efficacia dell'opera nel ritrarre la «posizione dell'artista come microcosmo in una società patologicamente sovraccarica e sempre

più quantificata»⁷. In un'intervista, Mandiberg spiega: «le sfide che ho vissuto non sono nate dall'imposizione di un sistema disciplinare astratto su me stesso, ma sono risultate dal notare e registrare i modi in cui la mia vita è già un atto di autodisciplina interiorizzata. Quest'anno ha reso visibile che, in un certo senso, porto la mia prigione ovunque io vada»⁸.

Il rapporto con il lavoro è personale, ma ritengo sia legittimo individuare nell'autoritratto di Mandiberg i lineamenti di un ritratto sociale più ampio. A un primo livello, potremmo considerare *Quantified Self Portrait* un ritratto di categoria: la sua vita è quella tipica di un artista 'mid career', che nonostante alcuni considerevoli riscontri professionali è costretto ad affiancare alla pratica artistica altre attività (nel suo caso l'insegnamento e la ricerca accademica); un 'imprenditore di se stesso' che può mantenere uno studio ed esternalizzare parte del lavoro e che nonostante il supporto di mercato e istituzioni accentra su di sé una fetta consistente del lavoro manageriale, relazionale e auto-promozionale necessario a supportare la pratica artistica.

A un secondo livello, nella routine e nelle ansie di Mandiberg può riconoscersi chiunque svolga un'attività che ruota in gran parte attorno all'utilizzo di un *laptop* e di uno smartphone – in altre parole, chiunque svolga un lavoro cognitivo o operi a vario livello nel settore terziario (che impegna oggi la maggioranza della popolazione nelle economie capitalistiche avanzate). Chi appartiene a queste categorie beneficia degli oneri, e degli onori, della forma primaria dell'*hyperemployment*, descritta dal teorico dei media Ian Bogost nel 2013: l'espansione del lavoro al di fuori dello spazio, e del tempo, a esso tradizionalmente riservato. Bogost descrive l'*hyperemployment* come il 'lavoro estenuante di chi usa le tecnologie', ma nell'articolarne le caratteristiche, si concentra soprattutto sulla possibilità che il lavoro,

⁷ M. MANDIBERG, *Quantified Self Portrait (One Year Performance)*, 2017, www.mandiberg.com/quantified-self-portrait-one-year-performance/.

⁸ R. DEBATTY, *Failed banks, quantified self and addiction to the infinite scroll. An interview with Michael Mandiberg*, in "We Make Money Not Art", 7 settembre 2017, <https://we-make-money-not-art.com/failed-banks-quantified-self-and-addiction-to-the-infinite-scroll-an-interview-with-michael-mandiberg/>.

attraverso email e notifiche, ci raggiunga ovunque e in qualsiasi momento, e sul convergere sui singoli professionisti di attività che in passato venivano delegate a terzi, tanto in ambiente lavorativo (come i lavori di segreteria) quanto in quello domestico (una considerazione che è valsa a Bogost anche alcune critiche di matrice femminista)⁹.

Ma è seguendo un'ulteriore intuizione di Bogost che possiamo arrivare ad attribuire all'autoritratto di Mandiberg un valore veramente universale, e capire che, come lui, tutti noi ci portiamo in giro la nostra prigione. Parlando di piattaforme sociali (dai *social network* a servizi più onnicomprensivi come Google), Bogost spiega che non ci limitiamo a fornire gratuitamente a queste piattaforme contenuti che ne costituiscono la base di valore, ma lavoriamo gratuitamente per loro: «Piuttosto che essere sfruttati o ingannati, siamo stati iperoccupati (*hyperemployed*). Facciamo piccoli pezzi di lavoro per Google, per Tumblr, per Twitter, tutto il giorno e tutti i giorni»¹⁰. La verità di questa affermazione si è definita meglio negli anni successivi, mano a mano che è andato consolidandosi il fenomeno del *Platform Capitalism*¹¹, che comprende tutte quelle compagnie che, indipendentemente dal servizio che offrono (dal *social networking* al microlavoro online, dalla consegna a domicilio al monitoraggio del sonno) fondano la loro economia sulla raccolta, l'analisi, l'elaborazione e la vendita dei dati forniti dagli utenti. I dati diventano la materia prima di nuove economie estrattive. Sebbene Srnicek, e altri con lui, resistano alla tentazione di far ricadere queste attività degli utenti nella ca-

⁹ Vedi in particolare K. GREGORY, *Hyperemployed or Feminized Labor?*, in "Digital Labor Working Group", 17 novembre 2013, <https://digitallabor.commons.gc.cuny.edu/2013/11/17/hyperemployed-or-feminized-labor/>; K. WALDMAN, *Will Smartphones Kill Femininity?*, in "Slate", 4 dicembre 2013, <https://slate.com/human-interest/2013/12/hyperemployment-technology-and-femininity-if-devices-now-do-womens-work-what-does-that-mean-for-women.html>; H. HESTER, *Technically Female: Women, Machines, and Hyperemployment*, in "Salvage", 8 agosto 2016, <http://salvage.zone/in-print/technically-female-women-machines-and-hyperemployment/>.

¹⁰ I. BOGOST, *op. cit.*

¹¹ N. SRNICEK, *Platform Capitalism*, Polity Press, Cambridge (UK), Malden (USA) 2017.

tegoria del ‘free labour’¹², non producendo un guadagno diretto ma solo ‘materia prima’, è vero altresì che ciascuno di noi, nel momento stesso in cui diventa ‘technology user’, diventa anche una fonte inesauribile di valore per qualsiasi *device* e *app* con cui interagisca. Qualsiasi interazione con un dispositivo o un software, quale che sia la sua funzione e la sua utilità per noi, fornisce dati dal valore potenziale alla compagnia che l’ha prodotto o ad altre che aggregano dati pubblici disponibili in rete. Non stiamo parlando soltanto dei contenuti social che pubblichiamo, di *like*, *reaction* e commenti, delle email che inviamo, e delle ricerche che facciamo. La ‘face ID’ con cui attiviamo il nostro *smartphone* ci risparmia la fatica di inserire una *password*, ma trasmette anche dati biometrici alla Cloud; i codici CAPTCHA con cui dimostriamo di essere umani insegnano ad algoritmi di riconoscimento testuale o di immagine a vedere cose che non sanno riconoscere; l’utilizzo di un software di traduzione automatica migliora il funzionamento delle intelligenze artificiali al nostro servizio.

Tutto ciò è forse troppo frammentato e lontano dal valore che potrebbe generare per essere percepito come lavoro, ma è sicuramente *hyperemployment*. Non risparmia nessuna fascia generazionale o sociale, e ci impegna durante lo svolgimento delle nostre mansioni abituali, negli interstizi tra l’una e l’altra, appena ci svegliamo e persino durante il sonno. Come ha notato lo studioso di cultura visuale Jonathan Crary, una volta occupato – in una società ‘24/7’ – lo spazio del tempo libero, per il capitalismo il sonno è diventato l’ultima frontiera da conquistare, «un’interruzione intransigente del furto di tempo da parte del capitalismo [...] Il sonno pone l’idea di un bisogno umano e di un intervallo di tempo che non può essere colonizzato e imbrigliato in una potente macchina di redditività, e quindi rimane un’anomalia incongrua e un luogo di crisi nel presente globale»¹³. Non ancora colonizzato, lo spazio del sonno è stato però eroso, limitato, e inizia a essere sfruttato attraverso le *app* e i dispositivi *wearable*

¹² T. TERRANOVA, *Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy*, in “Social Text”, 63, 18, 2, Duke University Press, Durham 2000, pp. 33-58.

¹³ J. CRARY, *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, New York 2013, pp. 10-11.

che ne monitorano e ne regolano il flusso, i software di *self improvement* che offrono punteggi e consigli per migliorarne la qualità, i video e le tracce rilassanti che ci aiutano ad addormentarci.

2. *Multitasking*

Il *multitasking* [...] è una tecnica dell'attenzione indispensabile per la sopravvivenza nell'*habitat* selvaggio [...] Gli sviluppi sociali più recenti e il modificarsi strutturale dell'attenzione avvicinano sempre più la società umana allo stato di natura¹⁴.

Tutto ciò arriva a noi con la sua pletora di notifiche e richiami che frammentano continuamente la nostra attenzione. Dedicare a un unico compito un'attenzione continuativa cessa di essere la regola, e diventa l'eccezione nell'era del sovraccarico informativo e dell'*hyperemployment*. Impossibile per default, questa condizione per essere raggiunta deve essere consapevolmente perseguita e costruita artificialmente, o attraverso l'esercizio o attraverso l'assistenza di altre *app*. *Shouldn't You Be Working?* (2016)¹⁵ è un lavoro di Silvio Lorusso che esporta nello spazio fisico, nella forma di *sticker*, *banner* o tazze per il caffè, il motto di una delle più utilizzate *app* di *self improvement* in ambito lavorativo, StayFocusd. Una volta installata e configurata, l'*app* blocca, dopo il tempo di utilizzo previsto, tutte quelle *app* e quei siti che possono essere percepiti come un'invasione della distrazione nel flusso lavorativo. Oggi StayFocusd è stata disabilitata e rimpiazzata da Freedom, un'*app* (usata da un milione di persone) che promette di sviluppare abitudini digitali più salutari e intenzionali, e di restituirci il controllo sul nostro tempo e attenzione. Il nome è significativo: Freedom ci libera dall'*hypereployment*, e ci rende finalmente 'liberi' di lavorare.

¹⁴ B. HAN, *The Burnout Society*, Stanford University Press, Stanford 2010, trad. it. di F. Buongiorno, *La società della stanchezza*, Nottetempo, Milano 2020, pp. 31-32.

¹⁵ Per immagini e informazioni, vedi <https://silviolorusso.com/work/shouldnt-you-be-working/>.

Nei primi anni dell'era digitale, il *multitasking* veniva presentato come un valore, un'abilità da conquistare. Avere la flessibilità e la velocità necessarie per passare rapidamente da un compito all'altro, essere in grado di fare più cose contemporaneamente, era una qualità richiesta e apprezzata nel mondo del lavoro. In questo modo, il *multitasking* è diventata la modalità di default del lavoro e del non lavoro contemporaneo. Nel loro volume *The Distracted Mind* (2016), il neuroscienziato Adam Gazzaley e lo psicologo Larry D. Rosen fanno notare che il termine (a cui preferiscono 'task switching') non ha un'origine psicologica ma informatica, facendo riferimento alla capacità del computer di elaborare vari compiti in parallelo¹⁶. In altre parole, il termine implica una nozione meccanicistica del funzionamento del nostro cervello come computer organico, e la necessità di un adattamento del nostro modo di pensare e di lavorare alle logiche della macchina. Al contempo, come fa notare anche Byung-Chul Han, il *multitasking* ha un'origine ancestrale nella necessità di mantenere un canale di attenzione aperto su un ambiente selvaggio e minaccioso, in qualsiasi attività si sia impegnati (cacciare, nutrirsi, riprodursi, riposare). Anziché un progresso, per Han il *multitasking* è un regresso a uno stato di natura che implica un regresso sociale: la società dell'informazione come ambiente selvaggio, in cui torniamo a essere impegnati a sopravvivere più che a vivere; e la conseguente perdita di qualsiasi capacità di immersione contemplativa, che è specifica dell'uomo e impossibile agli animali. Anche Crary insiste su questo punto quando spiega:

Una delle forme di sottrazione di potere negli ambienti 24/7 è l'interdizione del sogno a occhi aperti (*daydream*) o di qualsiasi modalità di introspezione distratta che altrimenti si verificherebbe negli intervalli di tempo lento o vacante [...] C'è una profonda incompatibilità di tutto ciò che assomigli alla *réverie* con le priorità dell'efficienza, della funzionalità e della velocità¹⁷.

¹⁶ A. GAZZALEY, L.D. ROSEN, *The Distracted Mind. Ancient Brains in a High-Tech World*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts-London 2016, p. 77.

¹⁷ J. CRARY, *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*, cit., p. 88.

Torneremo su questo aspetto fra pochissimo. Gazzaley e Rosen fanno notare che il *multitasking* non è specifico dell'utilizzo lavorativo dei media, ma è ormai diventato un'attitudine sollecitata da qualsiasi strumento di comunicazione, tanto personale quanto lavorativo. Per sottolineare questo aspetto, i due autori coniano l'espressione 'everyday media multitasking', che sintetizza bene l'erosione progressiva di qualsiasi barriera, e qualsiasi differenza qualitativa, tra tempo di vita e tempo di lavoro¹⁸.

Se Gazzaley e Rosen si concentrano sull'impatto negativo che il *multitasking* ha sulla concentrazione e sul pensiero finalizzato a un compito, e quindi in ultima istanza sull'efficienza, producendo una condizione di 'continuous partial attention'¹⁹ e aprendo la strada alla sua messa in discussione e alle app di auto-miglioramento che abbiamo citato; lo psicologo americano Daniel J. Levitin lo considera, come Han, uno dei principali nemici dell'immersione contemplativa, del pensiero creativo, del *mind wandering* e del *daydream*. Levitin definisce il sogno a occhi aperti «uno stato speciale del cervello, caratterizzato da un flusso di connessioni tra idee e pensieri disparati, e una relativa mancanza di barriere tra sensi e concetti. Può generare una grande creatività e soluzioni a problemi che sembravano irrisolvibili»²⁰. La sua base neuroscientifica è stata descritta nel 2001 dal neuroscienziato Marcus E. Raichle, che considera il *daydream* la 'modalità di default' del cervello (Default Mode Network, o DMN), fondata su una rete di neuroni che consente una modalità di pensiero più fluida e non lineare²¹; Levitin lo oppone all'altra forma dominante di attenzione, la concentrazione su un compito specifico, che i ricercatori hanno chiamato

¹⁸ A. GAZZALEY, L.D. ROSEN, *The Distracted Mind. Ancient Brains in a High-Tech World*, cit., pp. 116-120.

¹⁹ E. ROSE, *Continuous Partial Attention: Reconsidering the Role of Online Learning in the Age of Interruption*, in "Educational Technology Magazine: The Magazine for Managers of Change in Education", 50, 4, luglio-agosto 2010, pp. 41-46.

²⁰ D.J. LEVITIN, *Organized Mind: Thinking Straight in the Age of Information Overload*, Penguin, New York 2014.

²¹ M.E. RAICHLÉ et al, *A default mode of brain function*, in "PNAS", 98, 2, 2001, pp. 676-682, www.pnas.org/content/98/2/676.

‘l’esecutivo centrale’. I due stati non possono convivere: quando uno è attivo, l’altro è disattivo e viceversa. La loro alternanza è governata dal ‘filtro attenzionale’, che determina la modalità di pensiero più adatta a una situazione o a un momento e agisce come una sorta di interruttore²². Al di là della loro funzione specifica, l’alternanza tra le due modalità è necessaria per ricalibrare e far riposare il cervello (il *daydream* consuma molta meno energia dell’esecutivo centrale); ma l’attivazione del *daydream* è compromessa, nel mondo contemporaneo, da due condizioni emerse nell’era digitale: il sovraccarico informativo e il *multi-tasking*. Il primo ci costringe a elaborare più informazione di quanta il nostro cervello sia in grado di sostenere, generando stanchezza e fatica. Da parte sua il *multitasking*, oltre a impedirci di scivolare nel *daydream* danneggia anche la concentrazione su un compito specifico. I suoi vantaggi sono, secondo Levitin, un’illusione.

3. *La società della prestazione e l’entreprenariat*

Ogni notifica che riceviamo dai nostri dispositivi *multi-tasking*, ogni richiesta di attenzione sollecita a sua volta una prestazione, talvolta minima, altre volte più consistente, e ci distrae da altre prestazioni. Secondo il già citato testo di Byung-Chul Han, la foucauldiana società disciplinare si è oggi dissolta per lasciare il posto a una società della prestazione, «fatta di fitness

²² Dopo il 2001, il DMN è stato oggetto di centinaia di studi scientifici, in particolare a partire dal 2007, e ne sono state rilevate funzioni che impediscono di ridurlo a una semplice rete cerebrale passiva (*task negative network*). In particolare, alcuni studi (R.N. SPRENG, *The fallacy of a “task-negative” network*, in “Frontiers in Psychology”, 3, 2012, p. 145, www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3349953/) hanno dimostrato che il DMN può restare attivo anche in alcuni compiti orientati allo scopo, come la memoria di lavoro sociale e i compiti autobiografici. Rari, tuttavia, sono stati i tentativi di metterne in discussione l’esistenza *tout-court* (fra questi, si veda almeno A.M. MORCOM, P.C. FLETCHER, *Does the brain have a baseline? Why we should be resisting a rest*, in “NeuroImage”, vol. 37, n. 4, 2007, pp. 1073-1082. www.princeton.edu/~njclub/2007-10-10_papers/Morcom%2BFletcher_2007.pdf).

center, grattacieli di uffici, banche, aeroporti, centri commerciali e laboratori di genetica»²³ e, potremmo aggiungere noi, di email, gruppi Whatsapp, piattaforme di *gig working*, Fitbit ecc. Al dovere si sostituisce il poter fare, al divieto subentrano il progetto, l'iniziativa, la motivazione: nella felice sintesi raggiunta da Han in un testo di qualche anno più tardi, «oggi non ci consideriamo *soggetti* in stato di soggiogamento, ma piuttosto *progetti*: in costante reinvenzione e rimodellamento di noi stessi»²⁴. In quanto progetti di noi stessi, diventiamo altresì sfruttatori di noi stessi, beneficiando di una libertà paradossale (quella di non essere soggetti ad altri). Chi non soddisfa l'imperativo autoimposto della prestazione diventa depresso e frustrato. L'altro aspetto, che abbiamo già citato, della società della prestazione di Han è quello dell'attenzione dispersa da una pluralità di stimoli. Al suo estremo, la società della prestazione diventa una società del doping; «come suo rovescio, la società dell'azione e della prestazione genera stanchezza eccessiva ed esaurimento [...] L'eccessivo aumento delle prestazioni porta all'infarto dell'anima»²⁵.

Il soggetto lavorativo che emerge da questa analisi ha molto in comune con quello descritto da Silvio Lorusso, con una felice invenzione linguistica, in *Entreprenariat*: una classe sociale nata dalla crisi di 'entrepreneur' e 'precariat', fatta (prevalentemente, ma non solo) di lavoratori creativi e cognitivi, «studenti, freelancer, disoccupati (e a volte addirittura impiegati) spinti o costretti a sviluppare una mentalità imprenditoriale per non soccombere alla precarietà crescente che coinvolge l'ambito professionale, quello economico nonché quello esistenziale»²⁶. Una classe disagiata²⁷, un'élite povera che vive il precariato come una forma di libertà, incapace di dare vita a un 'noi' e di controllare il proprio tempo, dotata di un'autonomia piena di costrizioni e

²³ B. HAN, *The Burnout Society*, cit., p. 23.

²⁴ B. HAN, *Psychopolitics. Neoliberalism and New Technologies of Power*, trad. ing. di E. Butler, Verso, London-New York 2017, p. 1.

²⁵ B. HAN, *The Burnout Society*, cit., p. 66.

²⁶ S. LORUSSO, *Entreprenariat. Siamo tutti imprenditori. Nessuno è al sicuro*, Krisis Publishing, Brescia 2018, p. 18.

²⁷ R.A. VENTURA, *Teoria della classe disagiata*, Minimum Fax, Roma 2017.

indotta al pensiero positivo e alla finzione di uno status che per molti resta irraggiungibile, per cui il mondo è una mastodontica *start-up* e l'ufficio permanente dei nuovi nomadi digitali.

Resta inevasa, nel libro di Lorusso, la domanda che attraversa per intero il presente testo: dove finisce, nel lavoro di questo precariato cognitivo, la creatività se gli viene impedito, per effetto incrociato del *multitasking* e dell'attenzione dispersa tra prestazioni e stimoli, l'accesso alla sua vera sorgente, ossia al tempo libero e all'ozio contemplativo?

4. *Intelligenza artificiale e Post-Work Society*

Nel 2013, in un saggio incendiario scritto per la rivista radicale *Strike*, l'antropologo e attivista David Graeber torna sulla profezia di John M. Keynes, secondo cui per la fine del secolo i paesi avanzati avrebbero raggiunto una settimana lavorativa di quindici ore, sostenendo: «Ci sono tutti i motivi per credere che avesse ragione. Dal punto di vista tecnologico, le condizioni esistono già. Ciononostante, non è accaduto. Al contrario, la tecnologia è servita semmai per farci lavorare di più. Per riuscirci, si sono dovuti creare dei lavori che sono, di fatto, inutili»²⁸. Graeber continua con un'invettiva nei confronti di quelli che chiama 'bullshit job' e delle ragioni che hanno portato a crearli, che non sono, a suo parere, economiche ma politiche e morali: i lavori inutili sarebbero stati inventati per sviluppare un regime di lavoro volto a sostenere il potere del capitale finanziario.

Seguendo Graeber lungo la sua linea di pensiero, si arriva a sostenere che i lavori inutili (e, oggi, la dimensione che abbiamo definito *hyperemployment*) arrivano a colmare e persino a estendere una giornata lavorativa che sarebbe già ridotta a poche ore, se solo fossimo in grado di ripulirla di tutte le distrazioni e le prestazioni 'improduttive'; lo faremo in parte in uno dei paragrafi successivi, dedicato alla 'tentazione Walden' in epoca

²⁸ D. GRAEBER, *On the Phenomenon of Bullshit Jobs: A Work Rant*, in "Strike!", 3, 2013, www.strike.coop/bullshit-jobs/.

di pandemia. In questa fase, è ancora opportuno fare un passo indietro, e domandarsi: è vero che le condizioni tecnologiche per la riduzione del lavoro esistono già? A prima vista, parrebbe di sì. Il processo di automazione in corso da decenni nel settore industriale ha ridotto, in molti casi, le masse operaie a pochi tecnici specializzati addetti a monitorare l'operatività di complesse macchine intelligenti, che svolgono da sole gran parte del lavoro. La maggioranza della popolazione si è riversata nel terziario, in molti casi nei 'bullshit job' di cui parla Graeber, ma anche qui il processo di automazione e l'intelligenza artificiale sembrano, in maniera crescente, offrire alternative software ai lavoratori stipendiati e alla massa dei precari: automobili a guida automatica, servizi online che rimpiazzano interi settori dell'economia (come le agenzie di viaggio), *tool* di traduzione automatica sempre più avanzati, software satellitari che ci guidano dove vogliamo, assistenti vocali, *bot* sociali, ecc.

A uno sguardo più approfondito, tuttavia, il mito dell'automazione si rivela, ancora oggi, per quello che è: un mito appunto, alimentato da una forza lavoro umana per lo più nascosta e invisibile. È quello che dimostrano innumerevoli investigazioni condotte negli ultimi anni da ricercatori e da artisti, che hanno esplorato le piattaforme di microlavoro connesse ad attività come la consegna a domicilio, i *chatbot* online, le attività di *care working*, la raccolta e la categorizzazione dei *dataset* che istruiscono i sistemi di riconoscimento di immagine, la moderazione dei dati online, di volta in volta intervistando lavoratori costretti per contratto a rimanere anonimi, appropriandosi di materiale visivo che ne testimonia l'esistenza, commissionando loro piccoli *task* specifici, persino prestandosi temporaneamente come 'cavie' in modo tale da fare esperienza sulla propria pelle di un sistema che usa la forza lavoro umana come 'estensione del software'²⁹, appendici controllate dalla macchina e destinate a dare all'utente l'illusione di trovarsi a interagire con un sistema

²⁹ S. SCHMIEG, *Humans as Software Extensions*, in A. BARTHOLL (ed. by), *Strike Now!!*, Berlin 2019. Online: <http://sebastianschmieg.com/text/humans-as-software-extensions/>.

intelligente e completamente automatizzato³⁰. Al lavoro di questi artisti si affianca quello di ricercatori come l'americana Kate Crawford, che nel suo studio recente *Atlas of AI*³¹ (Crawford 2021) rivela come dietro la semplicità apparente di un dispositivo come Amazon Echo e dietro l'opacità di metafore come quelle della Cloud si nasconda una fitta rete di connessioni invisibili tra industrie estrattive, produttori di componenti, infrastrutture tecnologiche, *server farm* e processi di raccolta, analisi, classificazione e significazione di dati³².

Questa ambigua relazione tra lavoro umano invisibile e illusione dell'automazione diventa trasparente nel riferimento implicito nella denominazione di Amazon Mechanical Turk, il servizio di *crowdsourcing* allestito dalla compagnia Amazon nel 2005 per consentire ai suoi programmatori di coordinare il lavoro di intelligenze umane nell'esecuzione di compiti che, ad oggi, le AI non sono ancora in grado di fare, inizialmente descritto da Jeff Bezos come un sistema di 'artificial artificial intelligence'³³: un'espressione che implica la necessità di simulare artificialmente un'AI completa fino al momento in cui non diventi possibile raggiungerla a tutti gli effetti. Il nome del servizio fa riferimento al Turco meccanico, un falso automa costruito nel diciottesimo

³⁰ Per una rassegna approfondita di questi lavori, prodotti da artisti come il tedesco Sebastian Schmieg, gli italiani Elisa Giardina Papa e Eva e Franco Mattes, la slovena Sanela Jahić, cfr. D. QUARANTA, J. JANŠA (ed. by), *Hyperemployment – Post-work, Online Labour and Automation*, NERO-Aksion, Roma-Ljubljana 2020.

³¹ K. CRAWFORD, *Atlas of AI. Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, Yale University Press, New Haven and London 2021.

³² Anche la ricerca di Crawford trova il suo punto di partenza nella collaborazione con un altro ricercatore, artista e designer, il serbo Vladan Joler, e ha avuto il suo primo output in un lavoro visuale, la mappatura infografica *Anatomy of an AI System*. La mappa è disponibile e scaricabile dall'indirizzo <https://anatomyof.ai/>, accompagnata da un saggio a quattro mani dei due autori: K. CRAWFORD, V. JOLER, *Anatomy of an AI System. The Amazon Echo as an anatomical map of human labor, data and planetary resources*, in "Anatomy of AI", 2018.

³³ J. PONTIN, *Artificial Intelligence, With Help From the Humans*, in "The New York Times", March 25, 2007, www.nytimes.com/2007/03/25/business/yourmoney/25Stream.html.

secolo dall'inventore Wolfgang von Kempelen, in grado di battere numerosi giocatori umani in una partita a scacchi: all'interno del meccanismo, si nascondeva in realtà un piccolo ma abilissimo maestro di scacchi, che era in grado di vedere, non visto, il gioco dell'avversario e di rispondere di conseguenza. Amazon Mechanical Turk riproduce su scala planetaria questo modello di automazione, distribuendo *microtask* fra una forza lavoro «globale, *on demand*, disponibile ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette»³⁴, come recita il motto aziendale.

Per quanto paradossale, questo inganno non vanifica le promesse dell'automazione. Servizi come Mechanical Turk vengono offerti dietro la promessa della loro temporaneità. Questo stesso lavoro umano arriverà a rendere le macchine tanto intelligenti e avanzate da vanificarne, presto o tardi, la necessità. Nonostante non si sia ancora avverata, la profezia di Keynes di una società post-lavoro resta nel nostro orizzonte come un'utopia realizzabile, e continua a nutrire i sogni accelerazionisti di una piena automazione³⁵, i progetti sociali di reddito di cittadinanza, la visione di una società dell'ozio che subentri all'attuale società della stanchezza. Non è un caso che diversi progetti artistici dedicati all'intelligenza artificiale si siano posti proprio, seppur ironicamente, sotto l'egida dell'ozio. *Demand Full Laziness* (2018-2023) è un progetto quinquennale dell'artista italiano Guido Segni, che pretende di «delegare e automatizzare parte della realizzazione della mia produzione artistica attraverso l'uso di una serie di algoritmi di apprendimento profondo al fine di aumentare la produzione, superare il lavoro nell'arte e abbandonarsi sempre più alla pigrizia»³⁶. Se sin nel nome e nell'estetica della sua parte di 'manifesto' – il sito internet dedicato, le bandiere rosse con caratteri neri cubitali che abitano le varie

³⁴ Ancora oggi visibile in primo piano sull'homepage del servizio: <https://www.mturk.com/>.

³⁵ N. SRNICEK, A. WILLIAMS, *Inventing the Future. Postcapitalism and a World without Work*, Verso Books, New York 2015; trad. it. di F. GIRONI, *Inventare il futuro. Per un mondo senza lavoro*, NERO, Roma 2018.

³⁶ G. SEGNI, *Demand full laziness, today. A five-year plan for the dull automation of the art production*, 2018, <https://demand-full-laziness.today/>.

installazioni del progetto – *Demand Full Laziness* omaggia i proclami del movimento accelerazionista, su un altro versante i sistemi di intelligenza artificiale che producono i contenuti visivi del progetto vengono educati su *dataset* di immagini e video che riprendono l'artista a riposo, con gli occhi chiusi nel letto di casa: un evidente tributo al ciclo fotografico *Artist at Work* (1978) dell'artista croato Mladen Stilinović, autore dell'elogio della pigrizia citato in apertura di questo testo. Ciò nonostante, nel lavoro di Segni la pigrizia rimane un sogno lucido, la visione utopica di un artista oberato di lavoro che, oltre a essere impegnato con la sua carriera artistica e forse con un lavoro, ora deve anche produrre *set* di dati, sottoporli all'intelligenza artificiale, tradurne gli *output* in artefatti fisici, e lavorare per intrattenere ed espandere il suo pubblico.

Si colloca invece sotto la protezione di un altro nume tutelare dell'ozio nella cultura occidentale il progetto *Oblomo* (2019 – in corso), dell'artista sloveno Sašo Sedlaček. Protagonista dell'omonimo romanzo (1859) dello scrittore russo Ivan Aleksandrovič Gončarov, Oblomov è un piccolo proprietario terriero che passa gran parte del suo tempo su un letto o un divano, e che senza l'aiuto del suo servitore non riesce nemmeno a indossare gli stivali. Sedlaček trasferisce il suo nome a una valuta virtuale, l'Oblomo, che viene coniata attraverso la totale inattività. Il sistema Oblomo è un programma software che utilizza tecnologie di sorveglianza biometrica e sistemi di *machine learning* che rilevano il movimento del corpo. Quando non viene notata alcuna attività, il sistema inizia a estrarre monete Oblomo da una blockchain dedicata. In altre parole, la piattaforma Oblomo penalizza l'attività e premia gli utenti per stare immobili. Il progetto è stato lanciato nel novembre 2019 con la performance *Om for Coin*, in cui tre minatori in tenuta da monaci buddisti sono rimasti fermi mentre eseguivano il mantra di meditazione 'Om' davanti a un pubblico dal vivo. Con il varo di una piattaforma web dedicata³⁷, gli utenti di tutto il mondo possono contribuire allo sviluppo della criptovaluta stando fermi davanti ai loro laptop o dispositivi.

³⁷ Vedi <https://oblomo.si/>.

Oblomo è una macchina celibe, una soluzione immaginaria e al contempo funzionante, almeno come prototipo, che trasforma la pigrizia in un'attività produttiva. Apparentemente giocoso e spensierato, il progetto *Oblomo* rivela anche uno strato nascosto di umorismo nero, che si proietta tanto sul presente quanto sul futuro. Se da un lato sembra prevedere un futuro distopico in cui, per essere utili quando il sogno della completa automazione sarà completato, gli umani dovranno comportarsi come corpi morti, o come i corpi addormentati tenuti in un sogno permanente dalle macchine completamente autonome immaginati dal film *The Matrix* (1999); dall'altro sembra commentare criticamente un presente in cui molte attività lavorative sembrano aver sottratto all'ozio persino la sua iconografia tipica: la posizione orizzontale, il totale immobilismo.

5. *Il lavoratore orizzontale e il mito di Walden*

Sia Oblomov che Stilinovic riconducono visivamente la dimensione dell'ozio all'immagine del letto e all'orizzontalità della posizione distesa. Il libero flusso di pensieri (*mind wandering*) del primo e il lavoro creativo (*daydreaming*) del secondo trovano il luogo privilegiato della loro manifestazione tra le pieghe di un cuscino o le bianche lenzuola di un letto. Coerentemente letti, sdraio e poltrone tornano spesso nelle presentazioni installative di *Demand Full Laziness* e di *Oblomo*. Ma c'è un altro letto che è stato recuperato di recente all'iconografia del lavoro del Ventunesimo secolo: è il letto circolare di Hugh Hefner, fotografato nel 1966 da Burt Glinn, da cui il noto fondatore e direttore di Playboy, in vestaglia, ha condotto per buona parte della sua vita la sua attività. L'immagine è stata recuperata dal filosofo transgender Paul B. Preciado, che la introduce con queste parole in un articolo dedicato alle lezioni della pandemia di Covid-19:

Quando stavo conducendo le mie ricerche sulla [Playboy] Mansion, mi colpì il fatto che Hugh Hefner, uno degli uomini più ricchi della terra, aveva passato quasi quarant'anni a poltrire in casa, vestito con pigiama, accappatoio e pantofole, bevendo Pepsi e man-

giando Butterfinger. Hefner dirigeva e produceva la più grande rivista maschile degli Stati Uniti senza uscire di casa, spesso senza lasciare il suo letto. Collegato a un telefono, una radio, uno stereo e una videocamera, il letto di Hefner era una vera piattaforma di produzione multimediale³⁸.

Nel testo di Preciado, Hefner diventa il prototipo di quello che il filosofo chiama il ‘lavoratore orizzontale’ (*horizontal worker*) dell’era della pandemia, per distinguerlo dai ‘lavoratori verticali’ costretti, nonostante il *lockdown*, a uscire di casa e a mettere a rischio quotidianamente la propria esistenza per compiere alcune mansioni fondamentali che non possono né essere assorbite dall’automazione né svolte in *smart working*. Il lavoro da casa, in modalità remota, porta a compimento non solo la totale identificazione tra dispositivi di lavoro e di *leisure* (il computer portatile, lo smartphone), ma anche tra spazio di lavoro (l’ufficio) e di vita (la casa), e persino tra postazione di lavoro e luogo naturale dell’ozio e del riposo (il letto, il divano). Uno dei più grandi intrattenitori del secolo scorso diventa il modello per lo *smart worker* precario recluso in casa dalla pandemia, ma al contempo connesso col mondo e servito dalle macchine (e da altri uomini meno fortunati, come gli spazzini, i postini e i corrieri di Deliveroo), come gli obesi rammolliti sull’astronave del film di animazione *Wall-e* (2008).

Preciado conclude il suo articolo sostenendo che, se vogliamo resistere alla sottomissione, dal virus dobbiamo imparare a mutare. Dobbiamo cambiare la relazione in essere tra i nostri corpi e la vigilanza a cui li sottopongono i nostri presunti strumenti di comunicazione, che sono in realtà macchine di controllo. «Spegniamo i nostri cellulari, disconnettiamoci da internet. Mettiamo in scena un grande blackout contro i satelliti che ci osservano, e consideriamo insieme la rivoluzione in arrivo»³⁹.

Una piccola rivoluzione, ancora limitata a una élite di persone, è stata messa a fuoco di recente in un articolo del *New*

³⁸ P.B. PRECIADO, *Learning from the Virus*, in “Artforum”, maggio / giugno 2020, www.artforum.com/print/202005/paul-b-preciado-82823.

³⁹ *Ibidem*.

Yorker, che prende spunto da un report del Labor Department americano, secondo il quale milioni di americani si sarebbero, nel corso della pandemia, licenziati. Per raccontare il fenomeno, i giornali hanno coniato l'efficace definizione di 'The Great Resignation'. Cal Newport, l'autore del pezzo, lo spiega così:

Si tratta generalmente di lavoratori ben istruiti che stanno lasciando il loro lavoro non perché la pandemia abbia creato ostacoli al loro impiego ma, almeno in parte, perché li ha spinti a ripensare il ruolo del lavoro nella loro vita. Molti stanno abbracciando il ridimensionamento della carriera, riducendo volontariamente le loro ore di lavoro per enfatizzare altri aspetti dell'esistenza⁴⁰.

Newport fa riferimento a *Walden* (1854), il classico di Henry David Thoreau che racconta del suo ritiro in un capanno nella foresta. La sostenibilità della scelta di Thoreau, nota Newport, si basava su un calcolo molto concreto: quanto costerebbe la sua esistenza sottraendo il costo di tutto ciò che non è essenziale, una volta preso atto che il costo di qualcosa corrisponde alla quantità di vita che deve essere scambiata per averla, immediatamente o nel lungo termine. Riducendo il mio orario di lavoro entro limiti sostenibili, riduco il mio potere di acquisto, ma ne guadagno in vita.

Coloro che si licenziano sulla base di queste motivazioni, ammette Newport, costituiscono una porzione minoritaria del vasto e complesso fenomeno della 'Great Resignation'. Ma è una minoranza che merita di essere monitorata, rappresentando un gruppo che esercita un'enorme influenza economica e culturale.

5. *Immaginare la fine del lavoro: contemplazione e daydream*

Per mancanza di calma la nostra civiltà sbocca in una nuova barbarie. In nessun'epoca si attribuì maggior valore agli attivi, cioè ai senza riposo. È dunque una delle necessarie correzioni che si devo-

⁴⁰ C. NEWPORT, *Why Are So Many Knowledge Workers Quitting?*, in "The New Yorker", 16 agosto 2021, www.newyorker.com/culture/office-space/why-are-so-many-knowledge-workers-quitting.

no apportare al carattere dell'umanità quella di rafforzare in larga misura l'elemento contemplativo⁴¹.

Ma cosa accadrebbe nel caso in cui riuscissimo effettivamente a liberare una porzione consistente del nostro tempo, resistendo tanto alle tentazioni del lavoro quanto a quelle dell'*hyperemployment*? Siamo pronti alla fine del lavoro? Saremo in grado di progettare un nuovo stile di vita che rafforzi, come diceva Nietzsche, l'elemento contemplativo? Keynes, com'è noto, era estremamente preoccupato da questa prospettiva. «Per troppo tempo – scriveva – siamo stati abituati a faticare anziché godere. Per l'uomo comune, privo di particolari talenti, il problema di darsi un'occupazione è pauroso»⁴².

Anche Bertrand Russell, in un altro celeberrimo elogio dell'ozio, dopo aver sostenuto che «la strada per la felicità e la prosperità sta nella riduzione organizzata del lavoro»⁴³ e aver difeso l'idea di una giornata lavorativa di quattro ore, ritiene necessario rispondere all'obiezione secondo cui buona parte degli uomini non saprebbero come riempire il loro tempo liberato. Ma questa, risponde, è la malattia della modernità: l'idea che tutto debba essere fatto con un secondo fine, che un'attività fine a se stessa sia un male; e quella, assurda nel suo avvolgersi a spirale, per cui il fine individuale del lavoro sia il profitto, il fine sociale del profitto sia il consumo, ma al contempo il consumo come piacere individuale sia da condannare. Ne consegue che 'diamo troppo poca importanza al godimento e alla semplice felicità, e non giudichiamo la produzione dal piacere che dà al consumatore'.

Per far sì che il tempo liberato dal lavoro non venga impiegato solo in frivolezze, secondo Russell l'educazione dovrebbe essere indirizzata, almeno in parte, 'a fornire dei gusti che permet-

⁴¹ F. NIETZSCHE, *Menschliches, Allzumenschliches. Ein Buch für freie Geister*, 1878; trad. it. di G. Delaudi, *Umano, troppo umano*, Monanni, Milano 1927, p. 239.

⁴² J.M. KEYNES, *op. cit.*, p. 64.

⁴³ B. RUSSELL, *In Praise of Idleness*, in "Harper's Magazine", 1932, <https://harpers.org/archive/1932/10/in-praise-of-idleness/>.

tano all'uomo di utilizzare il tempo libero in modo intelligente'. Rispetto all'epoca in cui scriveva Russell, l'educazione scolastica nelle economie capitalistiche avanzate (congiuntamente con i mezzi di comunicazione di massa, i computer e Internet) ha fornito alla maggioranza della popolazione i mezzi per sviluppare 'gusti che permettano all'uomo di utilizzare il tempo libero in modo intelligente'. L'*impasse* in cui ci troviamo oggi, per riassumere il filo del ragionamento di questo testo, è il seguente: ridurre il tempo dedicato al lavoro è oggi socialmente, economicamente, politicamente e tecnologicamente possibile per ampi strati della popolazione, e per alcuni di essi sarebbe già un fatto se il tempo liberato non fosse riempito dalla nostra incapacità di separare nettamente tempo di vita e di lavoro, e di difenderci dall'*hyperemployment* indotto dai mezzi odierni di comunicazione. Tutto ciò ci impedisce di accedere alle risorse immaginative e creative necessarie per immaginare (letteralmente: dargli la concretezza di un'immagine, e non la fumosità di un'utopia) una società post-lavoro. La difficoltà di accedere all'ozio creativo causa l'impossibilità di concepire una società dell'ozio.

Come possiamo recuperare questa capacità? Evidentemente, attraverso un esercizio contemplativo che riabitui la nostra attenzione frammentata alla meditazione, e che ci liberi dalle insidie del *multitasking* e dalle sollecitazioni continue delle tecnologie dell'*hyperemployment*. È qui che un uso specifico di alcune tecnologie immersive potrebbe venirci in aiuto. L'artista italiano Danilo Correale, che si è posto questo specifico problema, ha risposto con *Reverie. On the Liberation from Work* (2017), una sessione di meditazione guidata il cui scopo è quello di permetterci di immaginare una società post-lavoro. La realtà immersiva di Correale consiste di una tenda in vinile, una comoda poltrona (ecco ritornare la posizione orizzontale), un giradischi, un paio di cuffie e, a volte, uno schermo su cui va in *loop* un video raffigurante un cerchio di luce pulsante. Sul vinile sono registrate due tracce scritte dall'autore e recitate da un ipnoterapista, che con voce suadente ci invita a liberare la nostra immaginazione e a incamminarci verso gli spazi che potrebbero aprirsi a noi, una volta eliminato il bisogno di lavorare. «Man mano che associ queste sensazioni, questo agognato senso di li-

bertà, con la tua anticipazione di un futuro post-lavoro, la visione di un nuovo mondo diventerà una seconda natura. Ricorda, è la TUA natura»⁴⁴.

Correale concede ancora molta iniziativa personale allo spettatore, che deve entrare nella tenda, liberarsi delle distrazioni, chiudere gli occhi, respirare e ascoltare, insomma costruirsi in autonomia le condizioni per isolarsi e immergersi in una realtà tutta mentale. Tecnologie come la realtà virtuale immersiva mediata da visori rendono questo passaggio più semplice e immediato, motivato com'è dalla volontà di accedere a un'esperienza e dall'isolamento sensoriale dal mondo generato dal visore. Questa caratteristica crea i presupposti per un suo utilizzo finalizzato all'induzione di stati di contemplazione e di *daydream*, che si ritrova nel lavoro di molti artisti⁴⁵ che, dagli anni Novanta ad oggi, hanno fatto uso della realtà virtuale per creare ambienti immersivi in cui interazione e narrazione siano volutamente limitate, e indirizzate a permettere allo spettatore di percepirsi nel mondo in maniera inedita, secondo le parole del pioniere del VR Char Davis⁴⁶; o a configurare un 'framework' all'interno del quale lo spettatore possa costruirsi la propria realtà, secondo l'indicazione del più giovane collettivo MSHR⁴⁷. In queste e altre esperienze di immersione indirizzata alla sollecitazione della facoltà contemplativa si cela forse una delle rare opportunità di recupero della possibilità dell'ozio nel nostro presente distratto.

⁴⁴ D. CORREALE, *Reverie. On the Liberation from Work*, Decelerationist Reader 2017. Deluxe Gatefold Record.

⁴⁵ Per una più ampia disanima di queste tematiche, accompagnate da numerosi esempi, vedi Quaranta 2021. Il paper affronta la questione dell'immersione finalizzata al *daydream* nel lavoro di artisti come Char Davis, MSHR, Rachel Rossin, Jon Rafman, Mélodie Mousset, Theo Triantafyllidis, Kamilia Kard.

⁴⁶ C. DAVIS, *Virtual Space*, in F. PENZ, G. RADICK, R. HOWELL (ed. by), *Space: In Science, Art and Society*, Cambridge University Press, Cambridge, England, 2004, pp. 69-104.

⁴⁷ M. CATTELAN, *MSHR*, in "Muse Magazine", 2011.