

L'Espresso

Euro 3,00

Settimanale di politica cultura economia - www.espressonline.it

N. 26 anno LX 26 giugno 2014



ARCHIVIO
ESPRESSO

PROLETARI DIGITALI

LAVORANO AL COMPUTER SENZA ORARI NÉ TUTELE PER PRODURRE VIDEO, SOFTWARE, SITI WEB. UN MESTIERE IN TEORIA CREATIVO, IN REALTÀ ALIENANTE E SOTTOPAGATO. IN ITALIA SONO GIÀ MEZZO MILIONE. GIOVANI MA NON SOLO. ECCO LE LORO STORIE

VENEZIA

MASSIMO CACCIARI RACCONTA:
LA MIA GUERRA AL MOSE p. 40

DOVE REGNA AL QAEDA

MAPPA DEI SEI STATI CANAGLIA
IN MANO AGLI ISLAMISTI p. 74

GONG LI

LA BELLEZZA, IL SESSO, IL CINEMA.
PARLA LA GRANDE ATTRICE p. 122

Marco Perini,
Davide Rovere
e Matteo Toffalori
nel loro studio
a Milano



Proletari



Lavorano al computer. Senza orari né tutele. Per realizzare video, software, siti web. Creativi? Mica tanto. Ecco gli operai 2.0. Che in Italia sono già mezzo milione

DI FRANCESCA SIRONI
FOTO DI ALESSANDRO GRASSANI PER L'ESPRESSO

digitali

Click click. Digita, schiaccia, salva, invia. Click click. Guarda, sposta, cambia esporta. Occhi aperti davanti al monitor, mano sul mouse, comandi da eseguire su un software: se oggi chiedessero a Charlie Chaplin di raccontare il proletario contemporaneo, i suoi Tempi Moderni forse li illustrerebbe così, con uno schiavo del click click. Al computer, più che tra gli ingranaggi di una catena di montaggio. Perché di operai stiamo parlando, ma di operai digitali. Ovvero di quei manovali che tengono in piedi i siti web, che sudano perché film e serie tv arrivano in tempo nei nostri salotti, che alimentano il flusso di app, news, streaming e database su cui si appoggiano ormai molti servizi essenziali. Negli Stati Uniti la loro schiera conta già 4 milioni e 700 mila addetti; secondo le stime del governo Obama da qui al 2022 i posti aumenteranno di un milione e mezzo. Per l'Italia, l'ultimo censimento Istat è del 2011, e di impiegati

COMINCIANO GIOVANISSIMI MA A QUARANT'ANNI SI RITROVANO SENZA CERTEZZE. TRA PAGAMENTI IN NERO, RIMBORSI A COTTIMO O ADDIRITTURA CON SOLDI VIRTUALI

nella fabbrica virtuale ne fotografava 450.606: mezzo milione.

L'IDENTIKIT

Gli operai 2.0 sono programmatori, "content editor", montatori, addetti al "buzz marketing", tecnici della post produzione, "social media manager", grafici e specialisti degli effetti sui video. Voci come queste inondano le bacheche di annunci di lavoro. Tanto da esser diventate la speranza di un'intera generazione

di giovani (e meno giovani), per i quali le offerte sono doppiamente allettanti: oltre a uno stipendio promettono infatti di essere mestieri creativi. Innovativi quanto le tecnologie che maneggiano. Ma è una promessa vera solo in parte. Perché se le condizioni proposte da questi impieghi non si possono certo paragonare al sudore dell'industria pesante, dietro ai loro profili ammiccanti si celano spesso mansioni ripetitive, meccaniche; in una parola: alienanti. I diritti conquistati dai sindacati, poi, sono spesso solo un ricordo del passato: i galoppini della Rete sono abituati ad andare avanti senza orari, a cottimo, a sgobbare da casa come le sarte di una volta e infine ad accettare, nei casi estremi, mini-attività virtuali pagate due dollari l'ora, o addirittura in gettoni da spendere online. «È un Far West», sospira Patrizia Tullini, docente di diritto del lavoro all'università di Bologna: «In cui il grosso del potere contrattuale è nelle mani dei committenti». Così, anche se le sirene delle fabbriche sono lontane, le tute blu scomparse, le ciminiere solo archeologia, pure l'industria eterea e rampante dell'informatica ha i suoi manager, i suoi creativi. E i suoi operai. Come quelli di cui abbiamo raccolto le storie.

LIBERO. O MEGLIO: COTTIMISTA

Davide Rovere ha 36 anni. Comincia ad avere qualche capello bianco, ma indossa ancora felpe col cappuccio e jeans oversize. Tredici anni fa si è laureato in "Industrial design" a Treviso. Dopo mesi di colloqui a vuoto è partito alla ricerca di miglior fortuna a Milano. Il primo ingaggio lo ha trovato subito, da una casa editrice, come "web editor". Suonava bene. «Mi hanno dato una scrivania di fianco al magazzino», racconta: «Il mio compito era copiare online gli articoli che uscivano sul giornale». Autore, almeno, dei sommari? «No. Dovevo solo riempire i campi con i testi che mi mandavano via mail». Pagato? «A ore anche se ero il più giovane per cui mi chiedevano di restare per dare una mano coi computer».

È andata avanti per otto mesi. Poi ha deciso di mettersi in proprio. L'ufficio allora è diventato camera sua: una stanza di venti metri quadrati che condivideva in periferia con Matteo Toffalori, un ragazzo di vent'anni anche lui smanettone e aspirante grafico freelance. «Spesso

Regole per le nuove competenze

Le professioni digitali? «Sono il futuro. Ma vanno regolamentate». A dirlo non è un web-guru fricchetone ma un serissimo 74enne, docente di Scienze dell'organizzazione aziendale alla Sapienza di Roma e presidente della fondazione Irso che di questi temi si occupa: Federico Butera. «I mestieri legati alle tecnologie digitali sono destinati a crescere molto velocemente. Primo: perché stanno aumentando le attività produttive che le richiedono. E secondo perché sempre più consumatori (gli anziani, ad esempio) hanno bisogno di servizi che si appoggiano su queste competenze».

Professor Butera, cosa conosciamo di questi mestieri?

«Pochissimo. Non esistono indagini occupazionali serie. E questo è grave».

Perché?

«Stiamo perdendo un'occasione per rispondere alla disoccupazione»

Si spieghi meglio.

«Questi lavori oggi sono totalmente frammentari, dispersi. Non ha alcun senso dire "Faccio il transmedia manager", o "Cerco un digital Pr": questi non sono nomi di professioni, sono descrizioni

effimere di attività puntuali. È come se un ospedale cercasse un "Addetto al defibrillatore". Non avrebbe senso».

Cosa manca?

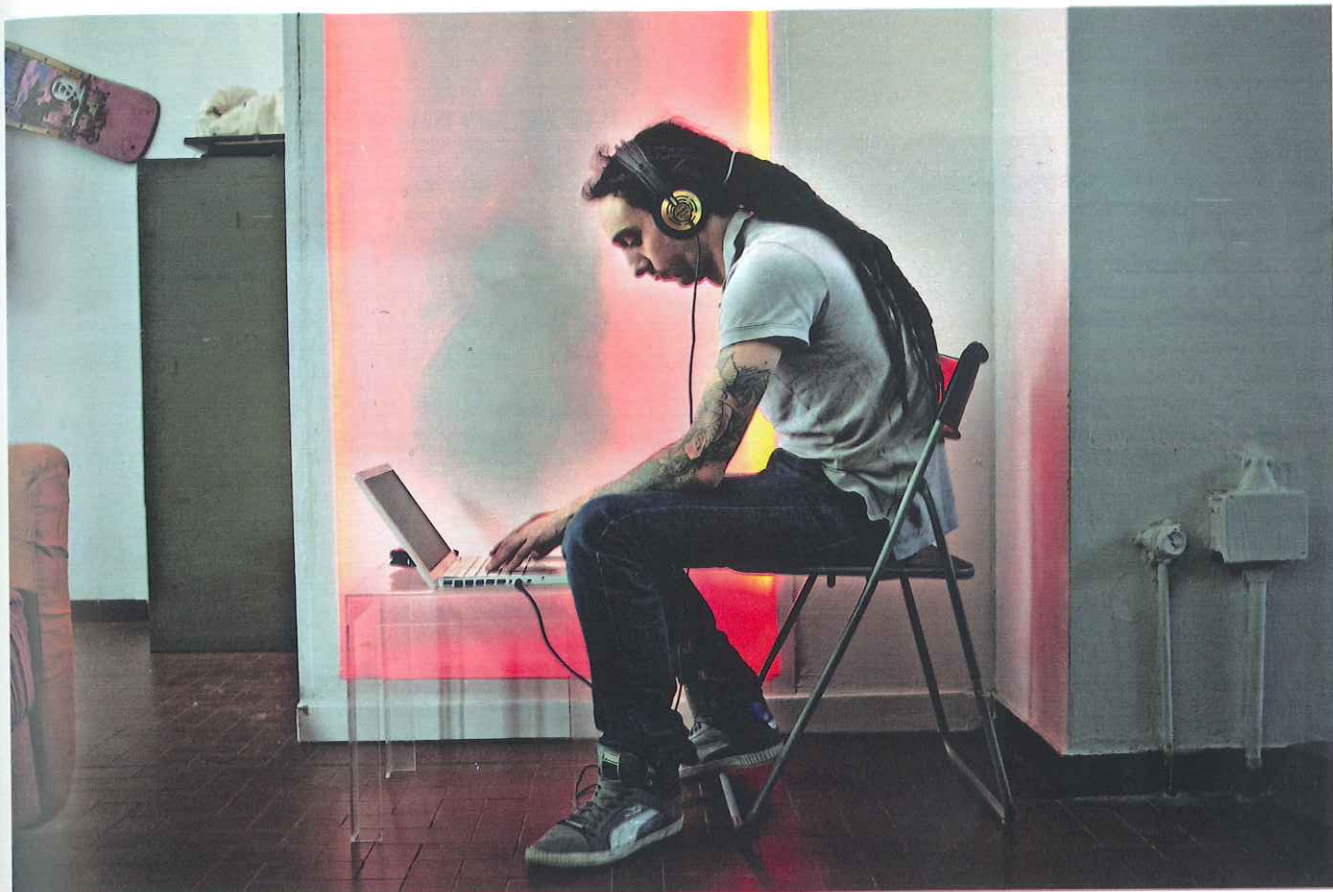
«Servirebbe un riconoscimento professionale più ampio. Una macrocategoria che permetta di dare a questi lavoratori un'identità».

A che pro?

«Il riconoscimento porterebbe con sé, per i lavoratori, la possibilità di mettere in fila più esperienze, senza ricominciare ogni volta da capo. E quindi ottenere tutele crescenti, una deontologia, delle regole. E per le aziende: avere la stessa flessibilità, senza svalutare il patrimonio umano».

Come potrebbe intervenire il governo?

«Dovrebbe dare strumenti per organizzare, formare e rendere più competitive queste professioni. Farlo significherebbe per l'Italia riuscire ad affrontare una delle cause principali della crisi che stiamo vivendo, ovvero il profondo cambiamento dei processi industriali. Continuare invece a subire impreparati questa rivoluzione, lasciando che aziende e professionisti si arrangino da soli, vuol dire rinunciare a una svolta decisiva per lo sviluppo».



MARCO PERINI, 33 ANNI, ESPERTO DI POST PRODUZIONE AUDIO. I SUOI PASSATEMPI? MUSICA ELETTRONICA E VIDEOGIOCHI. SEMPRE ALLO SCHERMO

non uscivamo di casa tutto il giorno», ricorda: «Ci accorgevamo alle tre di non aver pranzato. O continuavamo di notte». Sul suo computer, ai piedi del letto, disegnava siti web e dépliant per piccole aziende o artisti emergenti. «Le commesse più noiose sono sempre quelle più redditizie», spiega: «Alle richieste più creative invece mi capita di non chiedere

nulla in cambio. Solo perché mi diverto». Stipendio? Come per la maggior parte dei suoi colleghi, ogni volta lo attende una via crucis di fatture pagate a lavoro ultimato, normalmente in ritardo, oppure direttamente in nero. Da dicembre però qualcosa è cambiato. Ha messo su famiglia. E con Toffalori ha avviato una società, "Reactio", specializzata in effetti speciali e animazioni

3D: «Non è un'occupazione molto più gratificante o creativa in sé», spiega Matteo: «Passo ore allo schermo, a spostare linee, modificare figure. La soddisfazione dipende tutta dal risultato: se ne posso andare fiero, ne è valsa la pena. Se invece sono costretto a modificarlo trenta volte perché "qui non piace" e "rifai questo", alla fine mi viene la nausea». Qualche mese fa un'azienda gli ha chiesto di togliere l'immagine di

È IL FUTURO O IL RITORNO AL PASSATO?

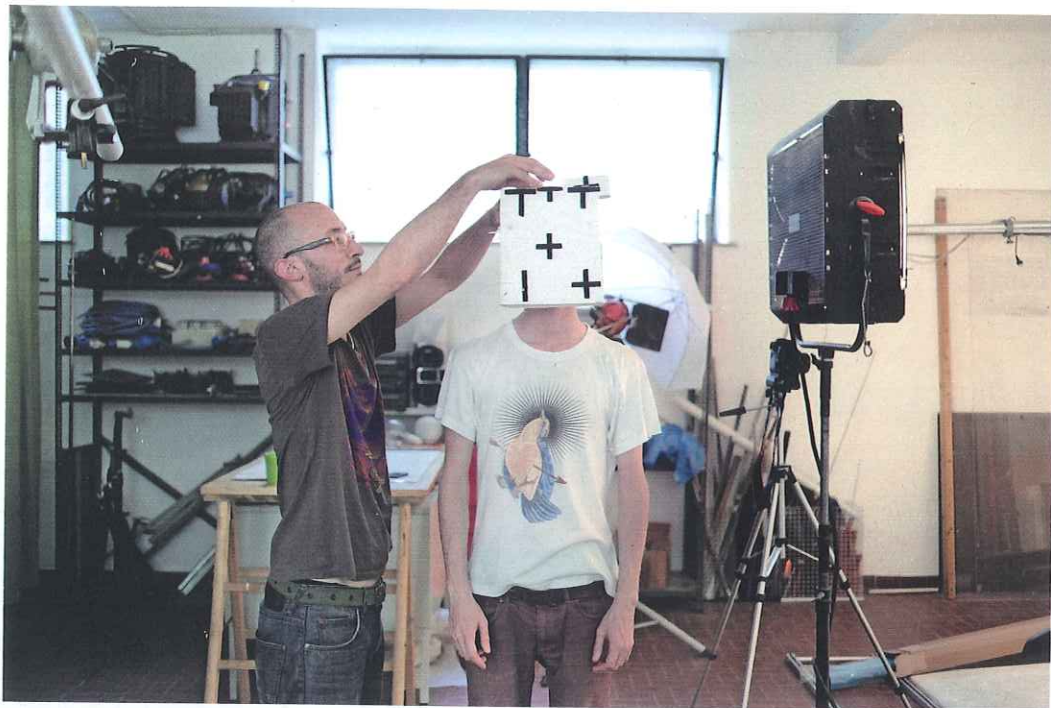
una bottiglietta d'acqua da un filmato di un'ora e mezza. Compenso: 800 euro. «Una follia! Si trattava di passare con il cancellino su ogni fermo immagine, venticinque volte al secondo». Dopo 35 giorni, ha rinunciato. Senza cavarci un euro.

Digitando "I am a developer" ("Sono uno sviluppatore") su Google, il motore di ricerca suggerisce di chiudere la frase con "I have no life" ("Non ho una vita"). E la pagina Facebook intitolata così vanta in effetti 867.225 "mi piace". Persiste l'immagine del programmatore-nerd tagliato fuori dal mondo, chino sullo schermo a digitare comandi per inventare l'applicazione del futuro. Ma insieme a questa figura inizia a farsene strada un'altra. Più concreta e disincantata. Su un forum Marco D. scrive: «Noi programmatori siamo gli operai del nuovo millennio. A meno di non essere geni, è così». Il mito di una generazione insomma è passato dal fondare una start up miliardaria al ritagliarsi un buon lavoro qualunque sia.

Le tute blu digitali sanno però di ▶



avere dei vantaggi rispetto al Cipputi caustico inventato da Altan: «L'orario di solito lo gestisci tu», spiega Marco D.: «E poi più aziende cambi, più usi piattaforme diverse, più acquisisci esperienza e quindi ti confronti con competenze nuove». Insomma: non è la pura ripetitività della catena di montaggio. Ci sono in gioco logica, ragionamento, inventiva. Ne è convinto anche Francesco Wil Grandis, autore di una testimonianza su "Nomadi Digitali": «Ho vissuto il mio mestiere di programmatore senza stress», racconta. Il padrone l'ha incontrato online, in una piattaforma di outsourcing, ovvero una piazza virtuale in cui le



MATTEO TOFFALORI MENTRE INDOSSA UNA MASCHERA CHE SERVE PER REALIZZARE ANIMAZIONI 3D. A SINISTRA: NEL SUO STUDIO

aziende possono trovare professionisti di tutto il mondo e viceversa. Con il suo committente, americano, è stata intesa al primo colpo; per quattro anni ha lavorato per la stessa azienda: buono stipendio; libertà ritagliate su misura, richieste sempre più raffinate. Un caso da manuale.

LA GRANDE ILLUSIONE

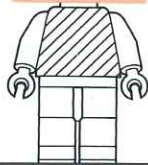
I lavori digitali sono invitanti per molti motivi. Perché danno l'idea di essere innovativi. E perché sembrano facili: la quasi totalità dei giovani sa usare benissimo Facebook, ad esempio, per stare con gli amici. E allora perché non farlo diventare un lavoro? Ed ecco nascere un poten-

ziale "social media editor", una persona il cui compito è alimentare discussioni online su un prodotto. La competizione però è altissima. Con diverse conseguenze. La prima, ovvia, è l'abbassamento dei salari. La seconda sono le minori garanzie (il classico: «Non ti piace? Vai. Tanto c'è la coda fuori»). E poi c'è un terzo ingan-

Professione robot

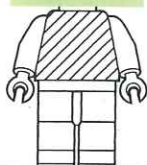
MONTATORE

Taglia e cuce i video per renderli migliori. Significa nel concreto passare giornate intere a sezionare immagini di ogni tipo.



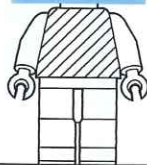
CONTENT EDITOR

Produttore seriale di contenuti. A volte ne è anche autore: un lusso. Altrimenti deve limitarsi a copiare e incollare parole altrui. Un amanuense 2.0.



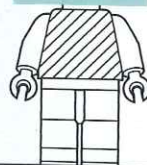
SEO

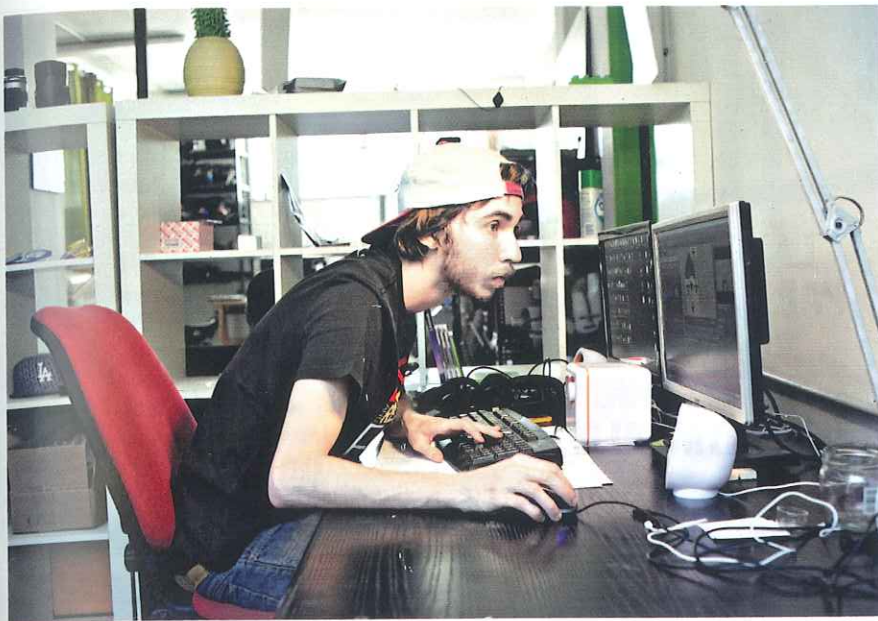
Per scalare posizioni su Google, ovvero esistere, bisogna inserire sul proprio sito web link e parole-chiave a valanga. Chi ci pensa? Mr Seo!



SVILUPPATORE

Costruisce app, software, videogame. Con le sue righe di codice, dà forma al mondo. Satisfazioni? Dipende dall'ambiente.





no: «Visto che spesso mancano un riconoscimento o un buono stipendio, i lavoratori si autoconvincono sia giusto essere un po' sfruttati pur di fare un mestiere così innovativo», sostiene Matteo Tarantino, giovane sociologo dell'Università Cattolica di Milano: «In realtà sono operai, ma né le aziende né loro stessi si definiscono così». Perché «l'immaginario è cambiato», spiega: «Ma la sostanza capitalistica resta, anche per l'industria digitale: pochi posti per i veri creativi. Molti per la manodopera a basso valore aggiunto».

DALLA MIA STANZA SENZA FINESTRE

«Quando dico che lavoro faccio, la gente subito: bello! E io imbarazzato

«QUANDO DICO CHE LAVORO FACCIÒ, TUTTI RISPONDONO: CHE BELLO! E IO: È MOLTO RIPETTIVO. CERTO NON SONO UN MANOVALE MA...»

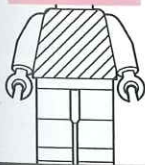
spiego: beh insomma, due cojoni. Certo nun faccio il manovale, ma è comunque un'attività zero creativa e molto ripetitiva». Roberto (il cognome no, ha un contratto e non lo vuole perdere) fa il mon-

tatore in una società che importa dall'estero film e trasmissioni tv, a cui vengono aggiunte traduzioni e doppiaggio. Lui, in particolare, è la persona che deve ricevere i video, dividerli fra i colleghi, quindi assemblarli di nuovo controllando tutte le immagini prima che arrivino a milioni di telespettatori.

Di fatto la sua attività consiste nel muovere gli occhi e il mouse: guarda i filmati (ognuno almeno due volte), corregge, separa. E poi di nuovo: taglia, digita, salva, invia. Una routine meccanica. A cui lui, di suo, può aggiungere di rado qualcosa. «Ma non mi lamento», insiste: «Ho un ottimo stipendio, un contratto vero». Nel suo ufficio – senza finestre, e al buio: l'unica luce è quella dei monitor – non ha un gran rapporto coi colleghi: «Mi faccio i fatti miei». Grazie al tempo libero però, obbligatorio per via dei processi che bloccano il computer per ore, è diventato una star su Twitter, con decine di migliaia di followers e battibecchi in diretta con politici, attori, jet set. «Sono fortunato», ripete. «Anche se lo ammetto, a volte non dormo. Quando arrivano certi cartoni animati mi vorrei impiccare: 130 puntate da 40 minuti, con le canzoncine, i pupazzetti che ballano, le coreografie, e io che mi devo guardare tutto tre volte. Quando esco nun me se leva il jingle dalla testa». Nella sua stessa azienda c'è a chi va peggio: «Mi sono rifiutato di ▶

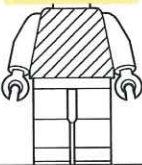
CENSORE

Deve guardare miliardi di immagini. Commenti. Video. Anche terrificanti. Per decidere cosa passa e cosa no. Spesso è un mestiere da crowdwork.



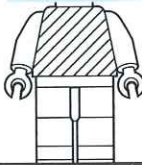
DATA-ENTRY

In Rete transitano tonnellate di dati. Che vanno racchiusi in tabelle. Inseriti e controllati. Se ne occupano loro.



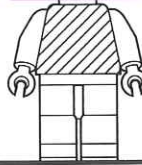
SOUND DESIGNER

Bum, skretch, toc toc. Inventa, aumenta, stempera e fa scomparire voci e suoni. Ogni buon filmato è passato dalle sue mani.



MOTION DESIGNER

Gli effetti speciali sono già vecchi. Lui crea, da zero, interi universi. Linea per linea, figura per figura. Per un volto in 3D, mesi di lavoro.



seguire alcuni documentari "chirurgici", racconta: «liposuzioni, sangue, organi in vista. Nun je la posso fa. Ma ho colleghi obbligati a mettere i sottotitoli». Significa avere carni sbrindellate sotto gli occhi per giorni. Fermo immagine dopo fermo immagine. C'è a chi tocca anche questo.

TECNICI FANTASMA

Come nelle fabbriche, anche per la manovalanza digitale esistono i tecnici ultraspecializzati. Marco Perini, 33 anni, occhiaie croniche, è uno di questi. Il suo lavoro è far sentire nei video la voce di chi parla, e non quei brusii, fruscii, rumori che i microfoni inevitabilmente intercettano. Si chiama "post-produzione audio" oppure "sound design". Ma se molti mestieri dell'universo digitale sono poco noti, il suo è proprio ignoto: «Ho ancora clienti che mi chiedono: "Ma non basta alzare il volume?"», commenta, accendendo una delle sue venticinque sigarette quotidiane: «Correggere l'audio significa invece fare almeno quaranta azioni per ogni minuto di registrazione, fra abbassare picchi, coprire, eliminare il sottofondo». Dietro ogni scena di un film c'è questa meticolosa pulizia compiuta su un software. Una fatica che stentiamo a riconoscere. Come capita per molti altri mestieri digitali: dal moderatore dei commenti online alla massa di operai che ogni notte salva i miliardi di contenuti pubblicati su Facebook, ad esempio. Chi conosce il loro volto? «In Rete tutto deve sembrare naturale, immediato», spiega Ruggero Eugeni, docente di Semiotica dei Media: «Dobbiamo sentirci "utenti", non consumatori. Ma perché questa retorica resti in piedi è fondamentale che non si avverta il lavoro che c'è dietro. Chi produce deve diventare invisibile». Un fantasma.

«Per l'ultima produzione a cui sono stato chiamato mi hanno offerto 50 euro a puntata», sospira Marco Perini: «Considerando che ogni volta erano quattro ore e mezza di lavoro, mi sono rifiutato di continuare». Il prezzo giusto? «Sarebbe 350 euro. Molti committenti, per fortuna, mi pagano così». Anche perché lui è considerato uno bravo: la Sae, la più grande scuola per queste professioni in Italia, l'ha chiamato come docente. «A me piace il mio lavoro», prova a spiegare: «Quando senti il risultato: è fantastico. Il problema è che per molti non esiste». Si

**ALL'INIZIO LA
POSSIBILITÀ DI
LAVORARE DA CASA
PARE AFFASCINANTE.
POI FINISCONO
PRIGIONIERI
DI RITMI ALIENANTI**

rimette le cuffie: per dieci minuti avrà nelle orecchie la stessa frase - "no perché" - detta da una belluccia dello show business. Non può pensare ad altro, quando è su una traccia.

«DAI, SIAMO UNA GRANDE FAMIGLIA»

Poi, c'è l'età. Perché passare le notti alla tastiera, inseguendo l'ultimo software, è entusiasmante a 20 anni. A 30 ci si arrangia. Ma a 40... Chiara Birattari, che li ha appena compiuti, i 40, è una veterana dei mestieri digitali, e questo cambiamento di prospettiva l'ha vissuto di persona. «Il mio primo contratto è stato super: tempo indeterminato in un'agenzia di comunicazione online», racconta: «Quasi un miracolo, oggi». Era il 1998: non era ancora scoppiata la "bolla delle dot com", il collasso del 2001 seguito alle speculazioni finanziarie sulla Silicon Valley, considerato una sorta di spartiacque dell'industria virtuale. Prima, i siti web si costruivano "a mano",

programmando in html. Dopo sono nati i blog, i social network, i portali fai-da-te. «Io ho iniziato grazie a un corso della Regione Lombardia», racconta Chiara, occhi azzurri, un diploma all'Accademia di Brera e una seconda vita da attivista politica con il movimento di San Precario: «Era divertente».

Dopo la crisi l'agenzia non le ha pagato lo stipendio per un anno. Lei se ne è andata, facendo causa. E nel 2003 ha trovato un contratto a progetto in una società che si occupa di convention aziendali, con clienti del calibro di Publitalia. «Il mio compito era preparare le presentazioni», racconta: «I manager mandavano i testi. Il capo mi indicava le immagini da usare. E io componevo le schede. Poi, durante le mega-riunioni, ero la ragazza che cambiava slide al cenno del dirigente di turno». Terribile? «In realtà non era così male. Il problema era l'ambiente», spiega: «Il clima era quello della "grande famiglia". Secondo i soci ci saremmo dovuti divertire, perché era un lavoro "creativo", perché le convention erano "begli eventi". Eppure era pesante. Non me ne rendevo conto, ma stavo anche 15 ore di fila davanti al monitor». A fermarla è stata l'ennesima proposta di un rinnovo precario, insieme a malattie da stress che sono state un allarme. Ora collabora con una rete di professionisti che aiuta piccoli artigiani a presentarsi sul Web: «Siamo partite



Foto: LuzPhoto



DAVIDE, MARCO E MATTEO NEL LORO STUDIO A MILANO. A SINISTRA: DAVIDE ROVERE MENTRE LAVORA DURANTE LA PAUSA PRANZO

Iva, ma abbiamo un manifesto comune», spiega: «Farsi pagare il giusto. Costruire un buon rapporto coi clienti. E soprattutto: non fare orari folli».

STIPENDI VIRTUALI

Fin qui, non è che la superficie. L'avanguardia del lavoro digitale nel frattempo è andata ben oltre. L'oltre si chiama crowdworking – letteralmente, “lavoro

di folla”, collettivo – ed è un'avanguardia che ha piantato solide basi anche qui: 100 mila italiani racimolano uno stipendio grazie ai mini-job virtuali. Di che lavori si parla? Di guardare centinaia di video per censurare quelli pedopornografici, ad esempio. Oppure di commentare la pagina web di un politico. O ancora di controllare fogli pieni di dati. Tutto per

co concreto oppure solo un tagliandino regalo, per gli stranieri (indiani esclusi) non c'è scampo: tutto lo stipendio va spesso dentro il negozio del boss. Come nelle piantagioni coloniali anni Trenta. Mentre in Rete inizia a spuntare anche chi paga in punti-gioco da utilizzare nei videogame. La premessa di un futuro dove anche lo stipendio rischia di diventare virtuale. ■

Turco Meccanico dei giorni nostri

“Mechanical Turk”, Turco Meccanico. Così si chiama la piattaforma di crowdworking (vedi sopra) inventata nel 2005 da Amazon, oggi leader nel settore “catene di montaggio virtuali”, con oltre 500 mila lavoratori (almeno, dati ufficiali non esistono) che si contendono quasi 300 mila micro-attività per migliaia di padroni: il modello dello spezzatino produttivo portato a estremi che neanche Adam Smith sarebbe riuscito a immaginare. Le mini-mansioni digitali messe in palio sulla piattaforma sono chiamate “Hits”, che sta per “Human intelligence tasks”, ovvero compiti che hanno bisogno dell'intelligenza umana: attività sufficientemente ripetitive e meccaniche da poter esser

eseguite da chiunque, insomma, ma non abbastanza perché il computer se la cavi da solo.

La piazza del nuovo caporalato funziona così: i web-padroncini mettono in palio attività digitali esplicitando la paga che intendono offrire. Gli aspiranti si candidano. E inviano al committente il risultato delle loro fatiche. A quel punto il “requester” può decidere di rifiutare – e quindi non pagare – i prodotti consegnati. Correndo l'unico rischio di finire fra i cattivi capi, vituperati dagli ex dipendenti sui forum. Tutte le contraddizioni di questo modello sono indicate già nel nome scelto da Jeff Bezos: Turco Meccanico, ovvero il progenitore

primo degli inganni nascosti nelle promesse tecnologiche. Il “Mechanical Turk” è infatti uno dei più celebri automi (o falsi-automati) della storia, inventato da Wolfgang von Kempelen su commissione dell'imperatrice Maria Teresa d'Austria. Si trattava di un manichino di legno vestito all'orientale, capace di giocare a scacchi da solo. Il suo volto scuro e i suoi ingranaggi, portati in tournée, impressionarono migliaia di persone, diventando un mito del progresso. Ma un articolo del 1836 svelò come dietro quel robot affascinante ci fosse in realtà solo un povero schiavo che muoveva dall'interno la struttura. L'autore del pezzo? Era Edgar Allan Poe.