

Cod 110

Società post moderna

Bip... Bip... Bip...

Il rumore di una sveglia elettronica risuona assillantemente all'interno di un piccolo monolocale al quarantesimo piano di un grattacielo situato nella zona periferica del settore industriale della città.

Bbibip... Bbibip... Bbibip...

Oscar si rigira nel letto, l'acuto rumore della sveglia non fa altro che intensificare il suo forte mal di testa; nonostante il leggero disorientamento, riesce a spegnere la sveglia e a mettersi seduto sul letto tenendosi la testa fra le mani.

Dopo un breve momento di smarrimento, riesce a concentrarsi e a far mente locale sulla situazione attuale.

Ha lasciato la sveglia attiva anche se oggi è il suo unico giorno di riposo settimanale, per non perdere il ritmo lavorativo e l'abitudine di alzarsi a quest'orario. Dopotutto nella società di Oscar l'efficienza è uno dei fattori chiave e una banalità come un ritardo al lavoro comporterebbe l'abbassamento, non di poco, del suo indice di produttività.

Dovete considerare che negli anni precedenti all'introduzione di questo sistema la società crollò disastrosamente. Scoppiarono piccole guerre ovunque e il disordine la fece da padrone, finché, stanchi degli incessanti conflitti l'umanità si riconciliò e creò un mondo che garantisse lavoro e benessere.

Il sistema che ne è scaturito è stato chiamato "sistema utilitarista" (o utilitario), che valorizza l'utilità dei singoli cittadini in rapporto al funzionamento della società, il tutto basato su modelli di estrema efficienza lavorativa. Laddove non sei più utile il tuo indice di produttività scende e se scende troppo, vieni scartato.

Il fulcro della questione è capire cosa si intenda con scarto: nel momento in cui non sei più produttivo (sia per età avanzata, infortunio o altro) vieni mandato in pensione. Il

pensionamento prevede la terminazione dell'individuo, sia per liberare spazio ai membri produttivi della società che per evitare la presenza di membri improduttivi che pesino su di essa. Per capirci la pensione è equivalente alla morte.

Oscar ad esempio è un operatore presso la “Seggioloni e Panche Corporation” o “SPC international” e lavora fisso sul secondo turno, tutti i lavoratori lavorano a turni, così da aumentare i posti di lavoro disponibili e massimizzare l'efficienza produttiva.

La sera prima Oscar è uscito con i colleghi per festeggiare il compleanno del capoturno, ormai un'usanza consolidata negli ultimi sei anni. Come d'abitudine si sono recati presso il disco-bar di fronte all'azienda, per brindare. Oscar ricorda ben poco dell'accaduto dato che non è mai stato un gran bevitore dopo il primo giro, offerto da lui, i ricordi si fanno confusi e nebbiosi.

Oscar si alza dal letto ancora sonnolente e si avvia verso il bagno passando dalla cucina e fa partire la macchinetta per il cappuccino.

Giunto in bagno si lava il volto e si accorge che qualcosa non va. Si immobilizza sbigottito, quasi instupidito da ciò che vede. Si stropiccia gli occhi e ricontrolla, dopo qualche secondo non ha più dubbi, manca. La sera prima ha perso qualcosa di importante.

Oscar incomincia ad agitarsi, una sensazione di ansia crescente e si impossessa di lui; senza non può lavorare e verrebbe dichiarato inutile per la società, a quel punto sarebbe costretto al prepensionamento.

Correndo torna nel monolocale e fa rientrare il letto meccanizzato nella parete per sgomberare il più possibile la stanza da ostacoli, che potrebbero ostruire la ricerca. Inizia un affannoso screening per tutto il monolocale: spostando sedie, sollevando tappeti e rovistando tra le vettovaglie ma non trova nulla. Si ferma e si ripete che agitarsi non serve a nulla, fa tre profondi respiri per schiarirsi la mente. Una volta calmatosi decide di analizzare la situazione in modo razionale o almeno cercare di farlo. Giunge poi alla conclusione che se non è riuscito a ritrovarlo in casa deve averlo perso la sera precedente.

Dopo qualche altra considerazione decide che ripercorrerà tutti i posti in cui è stato la giornata precedente partendo dal posto di lavoro. Ha fino alle quattordici dell'indomani per risolvere il problema.

Sospirando dice

<< Speriamo che nessuno lo abbia trovato e buttato non sapendo che farsene>>

Incomincia a vestirsi ma a metà opera si ferma e pensa

<< È troppo pericoloso uscire così, se qualcuno si accorge della sua mancanza potrei essere nei guai>>

<<Devo camuffarlo in qualche modo>>

Prova vari capi di vestiario per vedere con quali riesce meglio a nascondere il tutto ma nessuno lo convince. Giunge alla conclusione che cercare di camuffarlo aumenta solo l'attenzione che attirerebbe su se stesso così incrementando gli sguardi indesiderati, quindi decide di vestirsi normalmente. Dovrà solo stare attento a muoversi con circospezione mantenendo celata la mancanza.

Uscito dall'appartamento chiama l'ascensore ma subito se ne pente. L'ascensore è generalmente molto frequentato e lui non vuole dare nell'occhio, decide quindi di optare per le scale che generalmente nessuno usa, soprattutto qui al quarantesimo piano. Mentre scende le interminabili rampe, si mette a riflettere sulla tabella di marcia da seguire per essere il più efficiente possibile nel ritrovamento dell'oggetto smarrito.

Mentre organizza il da farsi si accorge di non ricordarsi i posti frequentati o almeno non ne è sicuro. Decide quindi di scrivere un messaggio al suo amico e collega di lavoro Alfred che la sera precedente era con loro. Spera che gli risponda entro la fine della sua visita all'azienda, così da non doversi fermare e perdere tempo nelle fasi successive della ricerca.

Giunto al piano terra esce dall'edificio e si avvia per raggiungere la "SPC International", fortunatamente siamo in una giornata piuttosto fredda d'autunno e ha potuto mettersi un giaccone, rendendo più facile nascondere la mancanza dagli sguardi indiscreti lungo il tragitto.

Lungo il percorso inizia a pensare a come fare per accedere all'azienda, dato che per regolamento, è proibito entrarvi fuori dal proprio orario di lavoro. Dopo un'attenta considerazione giunge alla conclusione che ha solo due metodi per accederci: il primo, più pericoloso, è di entrare di nascosto, il secondo è di sperare che oggi di guardia all'ingresso vi sia il guardiano Jack che lo conosce e gli deve un favore.

Dovete saper e che Jack è una guardia particolare che nello svolgimento delle sue mansioni tiene un atteggiamento lassista, dato che proviene da una famiglia di guardie di sicurezza e ha ereditato la mansione dal nonno.

Nella "società utilitaria" si è venuto a formare un nuovo sistema di eredità lavorativa che permette, con le giuste condizioni, di ereditare il lavoro dal nonno al nipote. Ad esempio, se un nipote dopo aver superato il test, obbligatorio, di qualifica per la mansione interessata non riesce a trovare lavoro a causa della saturazione del mercato, il nonno che ha superato i sessant'anni può, per legge, effettuare un "pensionamento programmato" liberando così il posto e destinandolo specificatamente al nipote.

Questo procedimento di lavoro ereditario è stato congegnato per far fronte al problema crescente del degrado occupazionale, stemperandone così le tensioni sociali derivate. Nella società post-moderna il programma di formazione lavorativa prevede che fino ai vent'anni una persona studi e si prepari allo svolgimento della mansione che ritiene più congeniale, finito il periodo di studio dovrà superare un esame di stato per ricevere l'abilitazione che attesta le sue capacità nella mansione. Successivamente, in base ai risultati di questo esame verrà inserito nelle liste di collocamento nazionali, una graduatoria basata sui risultati ottenuti; nei successivi tre anni potrà essere chiamato per ricoprire quel ruolo qualora se ne liberi uno.

Dopo tre anni di presenza nella lista di collocazione se non si è ottenuto nessun incarico lavorativo si dovrà fare un ulteriore test attitudinale e si verrà riposizionati in un'altra lista di durata annuale, la quale serve per ricollocare la persona in una qualunque mansione indipendentemente dagli studi o preparazione del soggetto (generalmente mantenendo una linearità col campo di preparazione, ad esempio: un medico diventa infermiere o autista di ambulanze e così via). L'assegnazione lavorativa derivata da questa lista può essere declinata fino ad un massimo di due

volte qualora si ritenesse inadeguato l'incarico proposto. Allo scadere dell'anno se non si è trovata nessuna occupazione si verrà forzatamente inseriti nel programma di prepensionamento in quanto ritenuti non utili e controproducenti rispetto alla collettività.

Col tempo questo sistema di ereditarietà si è perfezionato, le famiglie che intendono usufruire di questa procedura programmano la nascita dei figli per far coincidere i vent'anni del nipote coi sessanta del nonno, così che una volta che il nipote supera il test per la mansione il passaggio di occupazione avviene indolore e senza problemi.

Non pensate però che sia tutto rose e fiori, per garantire che questo procedimento non porti ad un lento ma costante degrado della qualità degli operatori, oltre al superamento dell'esame di stato, ogni tre anni si viene sottoposti ad un controllo lavorativo per attestare capacità e qualifiche nella mansione. Laddove un lavoratore fosse trovato inadeguato per il lavoro che svolge scattano delle sanzioni, che prevedono la negazione per le prossime tre generazioni di effettuare la procedura di ereditarietà nonno-nipote, oltre al licenziamento dell'individuo e al forzato prepensionamento.

Grazie alle precauzioni adottate si è garantita la possibilità di mantenere un'occupazione specifica come professione familiare (famiglia di medici, avvocati, ...) e un adeguato mantenimento qualitativo nel loro svolgimento.

Oscar pensa che la mentalità di Jack di prendere tutto con molta leggerezza derivi dal sistema stesso di ereditarietà che riduce le responsabilità che Jack ha dovuto caricarsi ma anche dal fatto che generalmente questo sistema è utilizzato per lavori più prestigiosi quali avvocati o dottori e non per mansioni come quella del guardiano, così per non rischiare di essere preso in giro o schernito alle spalle Jack tende ad essere più amicone e lassista per imbonirsi i colleghi. Dopotutto Jack è abbastanza permaloso.

Giunto presso il posto di lavoro Oscar si avvicina all'ingresso di soppiatto cercando di non farsi vedere. Prima decide di controllare a distanza chi sia il guardiano odierno, così da sapere quale strategia attuare nel caso debba intrufolarsi.

Fortunatamente vede che il guardiano di turno, è Jack.

Oscar si avvicina con disinvoltura e dice:

<<Ciao Jack, sei di turno?>>

E gli porge la mano sinistra, Jack lo guarda stranito ma non si sofferma più di tanto sull' accaduto e gli stringe la mano dicendo

<<Ciao, che ci fai qui oggi? sei segnato di riposo sulla lista ingressi>>

<<Vero>>

Risponde Oscar

<<Ma purtroppo ho dimenticato la "tessera spesa "nell'armadietto">>

continuando

<<Devo averla lasciata lì nella fretta di uscire per andare a festeggiare il compleanno del caporeparto e stamattina, purtroppo, mi sono accorto che ho il frigo completamente vuoto e devo fare la spesa a tutti i costi>>

<<Potresti mica aiutarmi ad entrare per recuperarla dall'armadietto>>

Jack lo guarda un attimo e risponde:

<<Lo sai che è una cosa che non "potrei" fare>>

Enfatizzando la parola potrei

<<Si lo so ma... Mettiamola così, se mi aiuti azzererò il favore che mi devi, saremo pari. Che ne dici?>>

Jack finge un attimo di esitazione e risponde:

<<Va bene ti aiuto ma siamo alla pari coi favori>>

aggiungendo

<<Aspetta dieci minuti che ci sarà il quarto d'ora di pausa e il reparto si svuoterà, a quel punto ti faccio entrare, mi raccomando sii cauto, se ti fai beccare ricorda, io non ti ho visto, sei entrato di nascosto evadendo la mia sorveglianza>>>

Dopo dieci minuti di attesa Jack si avvicina a lui e porgendogli qualcosa dice

<<Ok, ora puoi entrare eccoti una tessera per ospiti con questa potrai muoverti liberamente all'interno>>

Si sofferma pensosamente a guardare Oscar e aggiunge:

<<Stai bene? Mi sembri strano oggi>>

Frettolosamente e in modo agitato Oscar risponde

<<Sì sì tutto bene è solo il dopo sbornia di ieri sera che si fa sentire, non preoccuparti, ora vado e grazie ancora>>

Munito di tessera Oscar sfreccia per i corridoi dell'azienda diretto al reparto dove inizierà la ricerca del pezzo mancante, per poi proseguire negli spogliatoi.

Durante il tragitto la mente ripercorre i fatti appena accaduti con Jack, un sorriso compiaciuto gli appare sul volto ripensando alla brillante scusa che ha usato, la trovata della "tessera della spesa". Stupito dalla lucidità e maestria dimostrata si sente pervadere da un senso di sicurezza e la sua convinzione nella buona riuscita dell'impresa si rafforza.

L'idea non è così banale come si possa pensare, dopotutto dovete sapere che il sistema retributivo è completamente diverso da quello odierno. Lo stipendio è stato di fatto scorporato in due: quello della "tessera per la spesa", che viene utilizzato per qualunque tipo di acquisto di beni come cibo, bevande, mobili, auto e così via e un secondo stipendio per quelle che vengono considerate spese personali come visite mediche o pagamento di passatempi tipo la sala giochi o la palestra.

Essendo due gli stipendi, nessuno dovrebbe sorprendersi che siano inferiori rispetto a quelli odierni. Non solo sono singolarmente più bassi ma anche sommati sono inferiori, sono stati impostati in modo da esaurirsi entro lo stipendio successivo, così da rafforzare la necessità di lavorare come funzione primaria della società. La riduzione degli stipendi è tra l'altro passata inosservata grazie all'euforia causata dall'annuncio di passare da uno a due onorari e dalla retribuzione mensile a quella settimanale, confondendo ulteriormente la gente, che si è persa nei calcoli sull'effettivo ammontare retributivo.

Oltre a queste leggi se ne è dovuta introdurre un'altra per avere un incremento nelle vendite, aumentando così la quantità di denaro speso e prevenendo il problema dell'inquinamento e dell'esaurimento delle materie prime oltre a quello della saturazione del mercato.

Questa legge riguarda i materiali di produzione e prevede che tutti i materiali utilizzati siano riciclabili almeno al novanta per cento, abbattendo così i costi dei materiali e l'impatto ambientale per la sovrapproduzione di prodotti.

Un altro comma molto interessante di questa legge è il comma 34 che prevede che qualunque oggetto prodotto debba essere di buona qualità ma di breve durata. Cioè deve deteriorarsi velocemente incrementando così la necessità di rimpiazzarlo con uno nuovo in brevi periodi, mantenendo un perfetto ciclo tra domanda e offerta.

Prendiamo ad esempio le panchine prodotte dall'azienda di Oscar: sono composte da un polimero organico derivante dalla crusca, che dopo un periodo di poco più di un anno si deteriora e decompone. Da qui la necessità di cambiare la panchina annualmente.

L'introduzione di questo nuovo tipo di prodotto ha di fatto rimosso dal mercato i beni di lusso. Creando, invece, un'omogeneizzazione nei prodotti e col passare del tempo, negli stipendi (indipendentemente dalla mansione svolta) e nella divisione tra gli strati sociali (proletariato, operai, borghesi, ...).

Arrivato presso la postazione di lavoro Oscar nota che l'operaio di turno non è ancora andato in pausa, preoccupato, si nasconde dietro ad una macchina di produzione e finge di controllarne il corretto funzionamento. Poco dopo, appena la postazione si libera si avvicina e inizia velocemente a setacciare ovunque. Ha poco tempo, a causa del ritardo ad andare in pausa dell'operatore, quindi decide di non curarsi di come lascerà la postazione. Dopotutto a nessuno verrebbe in mente che qualcuno sia entrato senza permesso per rovistare in cerca di un oggetto perduto.

Purtroppo la ricerca è infruttuosa e quindi decide di recarsi presso gli spogliatoi, dove si nasconde in attesa che il flusso degli operatori, rientranti dalla pausa, finisca. Una volta passati si reca presso il suo armadietto, dove inizia la ricerca. Intanto ascolta meticolosamente i rumori che lo circondano, per capire se qualcuno si stia avvicinando ed evitare di essere beccato nascondendosi nei camerini vicini.

Anche la ricerca nell'armadietto risulta un fallimento. Col morale decisamente più basso Oscar si reca verso l'uscita.

Una volta giunto all'ingresso, si ferma in portineria da Jack, per ringraziarlo e restituirgli la tessera

<<Grazie di tutto, ecco il badge>>

Gli porge il badge e continua:

<<Ora devo scappare a fare la spesa, ho lo stomaco che mi brontola>>

Jack risponde

<<figurati di nulla, quindi ora siamo alla pari coi favori! >>

<<Sì certo, ciao>>

Esclama Oscar, mentre si dilegua velocemente nella direzione di casa.

Jack lo guarda perplesso, sempre più convinto che oggi, Oscar, si comportasse in modo inusuale.

Mentre si dirige a casa di gran passo sente il cellulare suonargli in tasca. Si ferma in un angolo isolato della strada, si porta la mano alla tasca ed estrae il telefono. Aprendolo vede che ha ricevuto un messaggio di risposta dal suo collega/amico Alfred e con gioia si appresta ad ascoltarlo.

<<Ciao Oscar, ero sicuro che non ti ricordavi nulla stamattina, sei sempre il solito. Comunque, ieri dopo il brindisi siamo andati tutti alla "Torre", poi penso che ognuno sia tornato a casa propria ma non ne sono sicuro. Vabbè buona giornata, ci vediamo domani in postazione e mi devi un caffè per l'informazione, ciao>>

La "Torre", in realtà, è una gigantesca sala giochi situata nel fulcro della zona industriale, dove ogni tuo sogno può diventare realtà o almeno così dicono.

La Torre è un centro di realtà virtuale, composto da sale singole, dove si potrebbe teoricamente vivere qualunque tipo di simulazione ma in realtà l'unico programma utilizzabile è una riproposizione della propria vita, dove i fattori casuali sono tutti incrementati in favore del giocatore (fortuna, possibilità di promozione, salute...).

Le sale divertimento, come le chiamano, sono state uno dei punti critici durante la formazione del sistema utilitarista. Inizialmente le sale simulazione permettevano ad ognuno di scegliere un tema e la simulazione veniva impostata intorno a quello. Ad esempio, se uno sceglieva la pittura nell'emulazione si veniva incentivati ed indirizzati

a diventare artisti, curatori di mostre, restauratori o simili, se invece la si impostava sull'atletica potevi diventare un atleta, un allenatore, un direttore sportivo o altro. A questo punto potevi veramente diventare qualunque cosa volevi.

Ciò causò un crescente malcontento generale dovuto allo scontro delle due realtà. Ad esempio: le persone assegnate a mansioni diverse da quelle per cui avevano studiato, causa mancata collocazione nei primi tre anni, nelle simulazioni rivivevano la propria vita con il lavoro adeguato, mentre le altre persone provavano simulazioni a temi diversi e spesso scoprivano lavori che gli interessavano maggiormente. In entrambi i casi gli operatori venivano pervasi da un senso di frustrazione per essere bloccati in una vita reale che non li soddisfaceva e li limitava.

Questo inevitabilmente causò un incremento nel malcontento generale e nel numero di suicidi causati dalla disparità tra vita reale e vita virtuale, quasi stroncando il modello utilitarista sul nascere. Fortunatamente si è riusciti a correre ai ripari per tempo.

L'introduzione di una nuova norma ha salvato la situazione, apportando una semplice modifica che aggiunge uno scopo didattico alle simulazioni. Le emulazioni non possono più essere a tema libero ma devono riprodurre fedelmente la vita dell'operatore per istruirlo.

In tal modo, grazie all'introduzione dell'incremento dei fattori casuali, si è passati da uno scontro tra le due realtà ad un utilizzo di una per migliorare l'altra. È possibile infatti imparare dalla realtà virtuale quali siano i giusti comportamenti da avere sul posto di lavoro, per vivere soddisfatti ed ottimizzare la propria produttività e utilità.

In poco tempo, grazie anche all'intensa campagna pubblicitaria, per molte persone il rivivere la propria vita nelle simulazioni è diventata un'ossessione, l'unico modo per poter esprimere il proprio potenziale con efficacia e un mantra indiscutibile su come migliorare la propria esistenza nella società utilitarista.

Inaspettatamente, la norma sulla realtà virtuale ha portato un altro grande vantaggio. Nella realtà virtuale è tutto incentrato sul singolo individuo, su se stessi e ben poco è lasciato all'interazione con gli altri, anzi, spesso si è contrapposti agli altri. Questo ha rafforzato il distacco tra le persone e la tendenza a rapportarsi l'un l'altro in modo competitivo e antagonista, causando l'indebolimento tra i rapporti umani favorendo

la creazione di una visione cinica nei confronti del valore della vita e rafforzando l'affermarsi del concetto di pensionamento come corretta terminazione del ciclo vitale di una persona.

Giunto alla torre, Oscar, entra e si accosta al pannello robotizzato della reception. Estrae la sua tessera Torre e dopo averla strisciata chiede al programma di riassegnargli la stanza di simulazione usata la sera precedente. Fortunatamente la stanza risulta libera e gli viene assegnata senza problemi.

Entrato nella sua stanzetta di simulazione si guarda attorno, il luogo gli ricorda molto le stanze da Karaoke Giapponesi viste nei libri di storia. Per non provocare sospetti ordina un tè alla pesca, come fa sempre e fa partire la simulazione senza però mettersi il visore. Comincia la ricerca nella stanzetta e dopo averla ricontrollata almeno tre volte e non aver trovato nulla si arrende.

Riscende nell'atrio principale, prima di uscire decide di provare la sua ultima carta e si reca ancora alla reception robotizzata. Davanti al pannello incomincia a cercare l'opzione per la visualizzazione della lista oggetti smarriti, una volta trovata la consulta. Scorre affannosamente la lista su e giù più volte senza alcun successo, disperato decide di provare l'opzione assistenza vocale.

Dopo pochi secondi, viene messo in contatto con un operatore agli oggetti smarriti:

<<Salve, come posso aiutarla>>

Dice una voce roca

<< Salve, qualcuno per caso ha segnalato il ritrovamento di un oggetto smarrito dal lotto 34xy?>>

Dopo una breve consultazione il commesso risponde

<<No, avete perso qualcosa? Se mi dite di cosa si tratta e mi date il vostro recapito nel caso venga segnalato il suo ritrovamento la chiameremo per venire ad identificare l'oggetto e nel caso sia il suo potrà ritirarlo>>

Preso alla sprovvista Oscar risponde agitato

<<No no, non si preoccupi, non era nulla di importante>>

E continua con voce tremolante

<<Non importa, veramente, non importa... ah... mi sono ricordato di un impegno, devo scappare!>>

E mentre si appresta ad uscire di tutta fretta sente in lontananza la voce dell'operatore chiedere

<<Ma ne è sicuro signore?>>

Oscar ormai all'esterno urla in risposta

<<Sì sì non si preoccupi>>

Fuori sulla strada, ormai in preda allo sconforto si mette a correre verso casa non curandosi più di dare nell'occhio.

Rientrato in casa con voce singhiozzante dice

<<Ormai è finita... verrò prepensionato... non ho nemmeno iniziato a farmi una famiglia>>

L'ansia per il prepensionamento non è dovuta al fatto che morirà l'indomani, ma al mancato compimento di tutte le sue funzioni nei confronti della società. Il prepensionamento è visto come il massimo fallimento personale a differenza del pensionamento che è il fine ultimo della vita.

Ormai in preda alla depressione e allo sconforto si guarda con desolazione la mano destra mentre fa riuscire il letto automatico dalla parete.

Mentre il letto esce nota che non ha nemmeno attivato l'opzione rifacimento automatico, probabilmente nella fretta di iniziare la ricerca.

Seduto sul letto si vede passare davanti tutta la propria vita, soffermandosi a ripensare ai propri fallimenti e mancati successi. Afferra un lembo della coperta fa per coprirsi quando vede con la coda dell'occhio qualcosa che cade per terra. Guarda l'oggetto caduto con incredulità e poco dopo realizza che è proprio l'oggetto che cercava.

Realizza che stamattina nella fretta si è dimenticato di controllare nel letto e fino a questo momento l'idea non gli era nemmeno passata per l'anticamera del cervello. Dopotutto la prospettiva di averlo perso nel sonno era forse la meno plausibile o così riteneva.

Oscar scoppia in una risata isterica, frenetica, emozionato si china a raccoglierlo e lo guarda giacere tra le sue mani con incredulità. Non ci sono dubbi è proprio lui, il suo pollice perso! Il maledetto pollice della sua mano destra.

Già proprio il suo pollice destro, in verità nemmeno lui sa esattamente il come o il perché gli si sia staccato ma poco importa, ora che lo ha ritrovato è salvo. Senza il pollice non avrebbe potuto lavorare. Nella mansione di Oscar è necessario movimentare grossi macchinari e carrelli meccanici estremamente pericolosi e che in passato hanno schiacciato parecchi lavoratori: uccidendoli o infortunandoli. Come precauzione sono state installate, una per operatore, delle torrette che vengono attivate premendo due tasti con entrambi i pollici. Quando entrambi gli operatori le premono, vuol dire che sono in una posizione sicura e i macchinari iniziano a muoversi senza il pericolo che qualcuno vi rimanga sotto.

Oscar euforico afferra il pollice e senza pensarci due volte prova a premerlo contro la mano, “tac!”, un forte rumore rimbomba per gli spazi angusti del monolocale; il pollice si è riagganciato alla mano. Prova un paio di volte a muoverlo per vedere se funziona correttamente, tutto sembra funzionare nel modo designato.

Calmatosi, nota l’orologio a muro davanti al letto e rimane sorpreso da quanto sia tardi, non si era accorto che il tempo fosse passato così velocemente. Decide, quindi, che è giunta l’ora di coricarsi, dopotutto è stata una giornata stressante e domani deve andare al lavoro.

Sdraiato sul letto mentre cerca di prender sonno, ripensa all’accaduto e realizza quanto sia stato fortunato che l’incidente sia successo la sera antecedente del suo giorno di riposo, altrimenti non avrebbe avuto il tempo di rimediare.

Rincuorato Oscar si addormenta.

È passato più di un mese dall’ incidente del dito. L’accaduto per Oscar è solo un ricordo lontano a cui non presta attenzione. Ha dimenticato l’angoscia provata, l’assurdità della situazione vissuta o di come la semplice mancanza di un dito abbia portato su di lui la minaccia del prepensionamento. Dopotutto la società post-moderna

dell'utilità pone il lavoro sopra a tutto e una volta che si è in grado di lavorare tutto il resto passa in secondo piano, perde significato, anche la vita stessa.

Oggi Oscar è nuovamente di riposo. La sera prima è stato alla "Torre" dove ha fatto tardi giocando al simulatore.

La sveglia inizia, come tutte le mattine, a suonare incessantemente dal comodino. Oscar con calma si sveglia, la spegne e si mette seduto a bordo letto; si stiracchia e dopo qualche momento fa mente locale sulla situazione. Decide quindi di alzarsi e recarsi in bagno, sta per fare il primo passo ma perde l'equilibrio e cade per terra come un sacco di patate.

Oscar si ritrova sul pavimento, raccoglie le proprie forze e si rigira mettendosi seduto, a quel punto una risata gli scappa fra i denti ripensando alla propria goffaggine. Mentre ride lo sguardo involontariamente gli cade sulle gambe, la visione lo pietrifica, nota con stupore misto a terrore che il suo piede sinistro manca completamente. Lo ha perso!