La abolición del trabajo

Bob Black

El trabajo es la fuente de casi toda la miseria exitente en el mundo. Casi todos los males que se pueden nombrar proceden del trabajo o de vivir en un mundo diseñado en función del trabajo. Para dejar de sufrir, hemos de dejar de trabajar.

Eso no significa que tengamos que dejar de hacer cosas. Significa que hay que crear una nueva forma de vida basada en el juego; dicho de otro modo, una revolución lúdica. Por "juego" también se debe sobreentender fiesta, creatividad, convivialidad, comensalía y puede que hasta arte. El juego va más allá de los juegos infantiles, por dignos que sean. Hago un llamamiento a favor de una aventura colectiva basada en el júbilo generalizado y la exuberancia libre y recíproca. El juego no es pasividad. Sin duda todos necesitamos mucho más tiempo para la pereza pura y la flojera del que nunca llegaremos a disfrutar en la actualidad, al margen de la cifra de nuestros ingresos o de nuestra profesión, pero una vez recuperados del agotamiento inducido por el trabajo, casi todos queremos hacer algo.

La realidad existente es completamente incompatible con la vida lúdica. Tanto peor para la "realidad", el agujero gravitatorio que nos sorbe la poca vitalidad que aún distingue a la vida de la mera supervivencia. Curiosamente (o no) todas las viejas ideologías son conservadoras porque creen en el trabajo. La izquierda dice que hay que acabar con la discriminación en el empleo. Yo digo que hay que acabar con el empleo.

Quizá os preguntéis si hablo en broma o en serio. Hablo a la vez en broma y en serio. Ser lúdico no equivale a hacer el ridículo. El juego no tiene por qué ser frívolo, aunque no quepa equiparar la frivolidad a la trivialidad: es más, deberíamos tomarnos la frivolidad en serio más a menudo. Quiero que la vida sea un juego, pero un juego en el que haya mucho en juego. Quiero jugar para siempre jamás.

Tampoco estoy abogando a favor de esa válvula de escape sometida a la disciplina del reloj llamada "ocio", nada más lejos. El ocio es no-trabajo en función del trabajo; es el tiempo que invertimos en recuperarnos del trabajo y en esfuerzos frenéticos pero desesperados por olvidarnos de él. Mucha gente regresa de las vacaciones tan hecha polvo que le hace ilusión volver al trabajo para poder reponerse de ellas.

Cuando digo que quiero abolir el trabajo, eso es exactamente lo que quiero decir. Mi definición mínima del trabajo es el trabajo forzado, es decir, la producción obligatoria. Ambos aspectos son fundamentales. El trabajo es producción impuesta por medios económicos o políticos. Ahora bien, no toda creación es trabajo. Nunca se trabaja como fin en sí mismo, sino en función de algún producto o beneficio que el trabajador obtiene de él. Eso es, necesariamente, el trabajo. Definirlo es despreciarlo.

La gente no solo trabaja: ejecuta tareas. Una persona realiza una tarea productiva todo el tiempo, o de lo contrario… Incluso si la tarea en cuestión contiene un tanto de interés intrínseco (cosa que sucede con cada vez menos empleos) la monotonía de su carácter exclusivo y obligatorio fagocita cualquier potencial lúdico que pudiera contener.

La degradación que la mayoría de trabajadores experimenta en el lugar de trabajo es la suma de variopintas humillaciones que cabe agrupar bajo la denominación de "disciplina". Foucault ha complicado el problema pero es muy sencillo. La disciplina consiste en la totalidad de controles que se ejercen en el lugar de trabajo –vigilancia, trabajo repetitivo, cadencias de trabajo impuestas, cuotas de producción, etcétera. La disciplina es aquello que la fábrica, la oficina y el almacén tienen en común con la prisión, la escuela y el psiquiátrico. Se trata de algo horrible e históricamente novedoso. La disciplina es la forma distintivamente diabólica de control moderno, una innovación impertinente que habrá que desterrrar a la primera ocasión.

Eso es el trabajo, el juego es todo lo contrario. El juego es voluntario.

El trabajo convierte la libertad en una parodia. Un trabajador es un esclavo a tiempo parcial. El jefe dice cuándo tiene que presentarse, cuándo tiene que marcharse y qué tiene que hacer entretanto. Decide cuándo hay que trabajar y a qué ritmo. Dispone de la libertad de llevar su control a extremos humillantes; reglamentando, si le parece, la ropa que puedes ponerte o la frecuencia con la que vas al servicio.

Estamos tan inmersos en el mundo del trabajo que somos incapaces de ver lo mucho que nos perjudica.

Supongamos por un momento que el trabajo no convierte a la gente en seres embotados y sumisos. Supongamos, en contra de cualquier psicología plausible que el trabajo no tiene ningún efecto sobre la formación del carácter. Y supongamos que el trabajo no es tan aburrido, agotador y humillante como todos sabemos que es. Aún así, seguiría convirtiendo en una parodia cualquier aspiración humanista y democrática sólo por la cantidad de tiempo que nos usurpa.

Sócrates decía que los trabajadores manuales eran malos amigos y malos ciudadanos porque no disponían de tiempo para cumplir con las responsabilidades de la amistad y la ciudadanía. Tenía razón. Debido al trabajo, y da igual el que sea, no paramos de mirar al reloj. Dedicamos la mayor parte del tiempo libre a prepararnos para trabajar, ir a trabajar, regresar de trabajar y reponernos de trabajar.

Tanto Platón como Jenofonte atribuyen a Sócrates (y evidentemente comparten claramente con él) una conciencia de los efectos nocivos del trabajo sobre el trabajador como ciudadano y como ser humano. Herodoto identificó el desprecio por el trabajo como una de las virtudes de los griegos clásicos en el cenit de su cultura. Por aportar un solo ejemplo romano, Ciceron dijo que "quien entrega su trabajo a cambio de dinero se vende a sí mismo y se sitúa entre las filas de los esclavos".

Lo que he dicho hasta ahora no debería de resultar polémico. Hay muchos trabajadores hartos del trabajo. Las tasas de absentismo, de rotación de personal, de robos y sabotajes cometidos por los empleados y de huelgas salvajes van en aumento. En la actualidad el trabajo podría ser abolido y reemplazado, en la medida en que cumpla una función útil, por una multitud de nuevas formas de actividad libre. Abolir el trabajo exige abordar la cuestión tanto desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo. Por un lado, habría que reducir inmensamente la cantidad de trabajo realizado, ya que la mayor parte de

los empleos actuales son inútiles cuando no directamente nocivos y deberíamos deshacernos de ellos sin más; por otro, hemos de transformar lo que quede de trabajo útil en un abanico de placenteros pasatiempos lúdicos y artesanales, imposibles de distinguir de otros pasatiempos placenteros salvo por el hecho circunstancial de que proporcionen productos acabados útiles. Solo entonces podrían derribarse todas las barreras artificiales del poder y la propiedad. La creación podría convertirse en diversión.

Por último, tenemos que acabar con la ocupación más numerosa, la que tiene los horarios más largos, está peor pagada y conlleva algunas de las tareas más enojosas que existen. Me refiero a las amas de casa que realizan tareas domésticas y crian hijos.

Lo que de verdad me gustaría es ver el trabajo convertido en juego. Un primer paso sería desprenderse de las nociones de "empleo" y "ocupación profesional". El secreto de la transformación del trabajo en juego, como demostró Charles Fourier, consiste en organizar actividades útiles para sacar partido de lo que gente distinta disfruta haciendo en distintos momentos.

La vida se convertiría en un juego, o más bien en una multitud de juegos. Si jugamos bien nuestras cartas, todos podemos obtener de la vida más de lo que pusimos en ella; pero solo si jugamos para siempre jamás.

Nadie debería trabajar jamás.