

DA INFINITE JEST ALL'INFINITE SCROLL: DAVID FOSTER WALLACE NELL'EPOCA DELLA DISTRAZIONE SENZA FINE

di Danilo Petrassi

Abstract

*This article explores the relationship between David Foster Wallace's *Infinite Jest* (1996) and the contemporary logic of the "Infinite Scroll" that structures today's digital platforms. Starting from a close reading of the novel and from Wallace's non-fiction (in particular *E Unibus Pluram* and *This Is Water*), the paper investigates how *Infinite Jest* anticipates key dynamics of the current attention economy: the design of addictive entertainment, the commodification of time and focus, and the transformation of distraction into a structural condition of subjectivity in the digital era. The "Entertainment" – the enigmatic and fatally seductive film at the centre of the plot – is interpreted as an allegorical device that prefigures the technical and affective infrastructures of endless feeds and auto-play mechanisms. Through an interdisciplinary framework that draws on media theory, philosophy and sociology (Debord, Baudrillard, Han, Crary, Stiegler, Bauman, among others), the paper analyses the ways in which the novel dramatizes the saturation of perception, the fragmentation of experience and the outsourcing of choice to algorithmic systems. Particular attention is devoted to the metaphor of tennis and the Enfield Tennis Academy (ETA) as figures of discipline and resistance to the pull of easy pleasure, and to the fragmented, note-saturated form of the novel as a literary analogue of the contemporary feed. The argument is that *Infinite Jest* can be read as a pre-digital text for thinking about the infrastructures of digital distraction and as a possible "training ground" for a renewed ethics of attention in the age of the *Infinite Scroll*.*

Keywords

David Foster Wallace; *Infinite Jest*; infinite scroll; economia dell'attenzione; cultura digitale

*Non fai che nascondere il tuo profondo bisogno di nasconderti,
e lo fai per il bisogno di apparire agli altri come se avessi
la forza di fregartene di come appari agli altri.*

David Foster Wallace

Introduzione

Nel 1996, quando quello che diventerà il più famoso ma anche il più "respingente" libro di David Foster Wallace, *Infinite Jest*, viene pubblicato, l'ecosistema digitale contemporaneo (smartphone, social media, piattaforme di streaming, feed infiniti e via scorrendo) è ancora lontano dall'assumere la forma che oggi diamo quasi per scontata. All'epoca Internet era soprattutto uno spazio testuale statico, la connessione era ancora legata a una dimensione fissa e domestica, e l'idea stessa di una "vita online", o, per dirla con Luciano Floridi (2014), *onlife*, era ipotizzabile solo all'interno di specifici prodotti culturali, quali film o libri. Eppure, il romanzo di Wallace riuscì ad anticipare con sorprendente lucidità alcune delle dinamiche che caratterizzano ormai buona parte della nostra condizione digitale: l'intrattenimento progettato per trattenere lo spettatore – che potremmo tranquillamente definire come l'utente o il fruitore tipo – a tempo indeterminato, l'attenzione trasformata in risorsa scarsa e contendibile, la difficoltà crescente di "staccare" da un flusso continuo di contenuti che ci avvolge e ci anestetizza.

In tal senso, *Infinite Jest* può essere letto come un'opera liminare, radicata nel paesaggio mediale della televisione via cavo e del videonoleggio, ma già capace di interrogare quelle logiche di saturazione spettacolare ed economica dell'esperienza che diventeranno strutturali nell'era delle piattaforme. Al centro della trama del romanzo vi è una videocassetta – l'Intrattenimento¹ (*Entertainment*, in lingua originale) – talmente irresistibile da paralizzare chiunque la guardi: chi ne è esposto smette di mangiare, dormire, comunicare, fino a lasciarsi morire in uno stato di apatia totale. L'intrattenimento perfetto coincide, nel testo di Wallace, con la sospensione della vita, con una forma di immobilità assoluta che neutralizza ogni altra esigenza o desiderio (Boswell, 2003). Proprio in quanto oggetto narrativo iperbolico, l'Intrattenimento si presta a essere interpretato non solo come metafora della dipendenza da schermi, ma anche come figura anticipatrice delle attuali logiche di progettazione dei contenuti digitali: la massimizzazione del tempo di permanenza, la ricerca di un coinvolgimento potenzialmente illimitato, e la riduzione progressiva della distanza critica tra soggetto e schermo (Fogg, 2003). Nella videocassetta letale si cristallizza così una domanda che, a distanza di (quasi) trent'anni, ci riguarda direttamente: che cosa accade quando l'intrattenimento smette di essere un momento delimitato dell'esistenza e si trasforma in infrastruttura permanente della vita quotidiana? Oggi, una delle rappresentazioni più evidenti di questo progetto di intrattenimento senza fine è rappresentata da ciò che viene chiamato comunemente *Infinite Scroll*², ossia quel meccanismo tecnico che elimina il "punto finale" nella fruizione dei contenuti e trasforma il feed – come sui più comuni social media – in un flusso continuo, aggiornato, potenzialmente infinito e personalizzato in tempo reale. Nato come soluzione *usability friendly* per ridurre gli attriti nella navigazione, l'*Infinite Scroll* si è rapidamente imposto come meccanismo standard di molte piattaforme social e informative, dando forma a un'esperienza di consumo basata sullo scorrimento interminabile, sulla successione potenzialmente infinita di micro-contenuti e sull'assenza di una soglia naturale di arresto. In questo contesto, termini come *doomscrolling* e *Fear of Missing Out* (FoMO) descrivono non solo comportamenti individuali, ma effetti sistemici di un design che organizza l'attenzione come risorsa da mobilitare e sfruttare in modo continuativo. Se la videocassetta di Wallace condensa narrativamente l'idea di un contenuto talmente "perfetto" da rendere impossibile smettere di guardare, l'*Infinite Scroll* generalizza e distribuisce tale logica su scala infrastrutturale, facendo sì che ciò che trattiene non sia più un singolo oggetto mediale, ma la forma stessa del flusso.

A partire da questo quadro, il saggio propone un confronto tra la figura dell'Intrattenimento e la logica dell'*Infinite Scroll*, assumendo però da subito una cautela metodologica: la videocassetta letale di Wallace è un'iperbole narrativa – una sorta di

¹ Nel testo originale Wallace fece uso sistematico della maiuscola per riferirsi all'*Entertainment* (Intrattenimento), trattandolo non come un generico prodotto audiovisivo, ma come un oggetto quasi mitico, dotato di un nome proprio e di una precisa funzione narrativa e simbolica. In questo senso, la maiuscola segnala la sua natura ibrida di merce, arma e feticcio. L'Intrattenimento non è "un intrattenimento" qualsiasi, ma l'Intrattenimento per antonomasia, il punto limite in cui il piacere spettacolare cessa di essere gioco e si converte in dispositivo letale. La scelta grafica contribuisce dunque a reificarlo, isolandolo dal resto del paesaggio mediale del romanzo e conferendogli lo statuto di figura paradigmatica, quasi allegorica, dell'assuefazione perfetta.

² In questo saggio ho ritenuto utile adottare la maiuscola per riferirmi all'*Infinite Scroll* per sottolinearne la natura di dispositivo socio-tecnico specifico, distinto dal comune *scroll*. Scrivere *Infinite Scroll* significa enfatizzare che non si tratta soltanto di una particolare soluzione di design, bensì di una vera e propria infrastruttura dell'esperienza digitale, che organizza tempi, modalità e intensità della fruizione. La maiuscola, in questo senso, serve a mettere in parallelo l'*Infinite Scroll* con l'Intrattenimento wallaciano: entrambi trattati come oggetti concettuali in cui si concentrano – e si rendono analizzabili – le logiche più ampie dell'intrattenimento senza fine.

incantesimo finzionale – mentre le logiche digitali contemporanee agiscono per gradi, per attrito ridotto, per ricompense variabili e per personalizzazione statistica. Proprio questa differenza consente di usare *Infinite Jest* non come un testo profetico sull'era digitale, ma come una macchina narrativa che estremizza ciò che, nel presente, tende (per molti) a normalizzarsi. Nelle pagine che seguono, il romanzo sarà quindi letto come uno spazio di prova per pensare le infrastrutture della distrazione e le condizioni – non garantite, ma praticabili – di un'etica dell'attenzione.

1. *Infinite Jest e il tardo capitalismo mediale: tra spettacolo e intrattenimento*

Quando il romanzo uscì nel 1996, la televisione generalista e via cavo costituiva ancora il centro simbolico dell'immaginario mediale statunitense, dove il telecomando era il principale dispositivo di interfaccia tra individuo e spettacolo, il palinsesto televisivo scandiva i tempi della giornata, e la logica della programmazione lineare iniziava a convivere con le prime forme di consumo “a richiesta” rappresentate dal videonoleggio e dall'*home video* (Boswell, 2003). In questo scenario, il testo di Wallace appare fin da subito come una sorta di “cartografia iperbolica” della cultura dell'intrattenimento tipica del tempo, una mappa deformata che porta alle estreme conseguenze la diagnosi di Guy Debord sulla società dello spettacolo. Se per Debord “tutta la vita delle società nelle quali predominano le condizioni moderne di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli” (Debord, 1967), in *Infinite Jest* questa accumulazione si addensa in un universo narrativo in cui ogni esperienza sembra mediata, filtrata, incorniciata da uno schermo: televisori, cartucce, spot, film, pubblicità. La vita non è semplicemente rappresentata dai media, ma tende a coincidere con le forme stesse della rappresentazione.

In questo senso, il romanzo può essere visto subito come una fenomenologia narrativa del tardo capitalismo mediale, ovvero di quella fase del capitalismo avanzato in cui la produzione di immagini, segni ed esperienze spettacolarizzate diventa tanto centrale quanto – e talvolta più rilevante di – quella dei beni materiali (Baudrillard, 1981; Jameson, 1991). L'America raccontata e rappresentata da Wallace non è soltanto un paese saturo di consumi, ma un ambiente in cui il consumo è anzitutto un consumo di intrattenimento, di distrazioni, di forme codificate di piacere e di anestesia. Lo scrittore si inserì abilmente in una tradizione narrativa statunitense che, a partire almeno da Don DeLillo e Thomas Pynchon, dovette fare i conti con l'onnipresenza dei media e delle tecnologie nell'immaginario collettivo; ma, rispetto ai suoi predecessori, sembrò spingere un passo oltre la riflessione sul rapporto tra reale e rappresentazione (Kelly, 2010), concentrandosi in particolare sulla dimensione affettiva e dipendente dell'intrattenimento³. L'Intrattenimento – la cartuccia letale che costituisce il perno “segreto” della trama – è la cristallizzazione di questa logica. Non è un film “scandaloso” o ideologicamente pericoloso, bensì un prodotto spettacolare talmente perfetto da annullare ogni distanza tra lo spettatore e lo schermo, fino a dissolvere il soggetto nella fruizione. L'Intrattenimento, nel romanzo, è al tempo stesso merce, arma, esperimento estetico e strumento di guerra, la sua circolazione è oggetto di contesa geopolitica, il suo contenuto è avvolto da un'aura di mistero quasi sacro, la sua efficacia è misurata in termini di immobilizzazione totale di chi guarda (Wallace, 1996). È importante sottolineare che il dispositivo narrativo di

³ Non è un caso che la critica abbia spesso letto *Infinite Jest* come risposta “morale” al postmodernismo ironico di Pynchon e compagni. Wallace ha sicuramente ereditato le strategie formali del postmoderno, ma riuscì a declinarle verso un'esigenza di sincerità e di responsabilità nei confronti della sofferenza dei suoi personaggi.

Wallace si distingue profondamente dalla spettacolarizzazione descritta da Debord, poiché laddove lo spettacolo debordiano organizza un'intera società in termini di rappresentazione mediata, l'Intrattenimento porta la logica spettacolare al suo punto di implosione, mostrando ciò che accade quando il desiderio di intrattenimento viene assecondato fino alle estreme conseguenze⁴. La cultura televisiva che fa da sfondo al romanzo è, del resto, al centro della riflessione saggistica di Wallace sin dai suoi primi lavori. Nel saggio *E Unibus Pluram: Television and U.S. Fiction* (1993), egli insistette sullo statuto della televisione come ambiente mentale e affettivo prima ancora che come semplice medium: la TV – al tempo – era lo scenario in cui l'americano medio viveva, rideva, si commuoveva, si annoiava, e soprattutto imparava a percepire sé stesso come spettatore ironico e disincantato. Wallace colse con lucidità il modo in cui la televisione, lungi dall'essere soltanto un "contenuto", iniziava a diventare un dispositivo di socializzazione dell'attenzione, una macchina che insegna a desiderare di essere intrattenuti continuamente e a misurare il valore delle esperienze in base alla loro capacità di non annoiare. È il paradosso di una collettività dispersa ma sincronizzata, in cui «noi siamo l'Audience, siamo sproporzionatamente tanti anche se la maggior parte delle volte stiamo da soli a guardare: *E Unibus Pluram*⁵» (Wallace, 2018: 39). In *Infinite Jest* questa intuizione, però, viene radicalizzata; non siamo più soltanto di fronte a un medium che chiede di essere guardato, ma a un Intrattenimento che esige di essere guardato fino allo sfinimento. La vicinanza con il pensiero di Jean Baudrillard sembra (quasi) evidente. Per Baudrillard, i media non si limitano a rappresentare il reale, ma lo sostituiscono con una proliferazione di simulacri privi di referente stabile (Baudrillard, 1981). L'Intrattenimento wallaciano partecipa a questo regime: la sua potenza non consiste nel rimandare a un contenuto "vero", ma nel produrre un'esperienza di immersione iperreale in cui la distinzione tra dentro e fuori, tra finzione e vita, viene sospesa. Tuttavia, mentre Baudrillard vedeva nella saturazione del simulacro una forma di indifferenza generalizzata, *Infinite Jest* mostra il rovescio patologico e doloroso di questa indifferenza, dove l'assenza di senso non è neutra, ma si traduce in depressione, dipendenze, incapacità di sostenere la densità del reale senza ricorrere alla mediazione anestetica dell'intrattenimento.

Il tardo capitalismo mediale che il romanzo mette in scena non è dunque soltanto un contesto economico-produttivo, ma una vera e propria economia dell'attenzione *ante litteram*. I personaggi vivono all'interno di un ecosistema in cui l'attenzione è costantemente contesa da schermi, sostanze, flussi di informazioni, spettacoli sportivi e pubblicitari. Il mondo dell'Organizzazione degli Stati Nordamericani (O.N.A.N.) è una caricatura, ma al tempo stesso un'amplificazione riconoscibile, di una società che ha trasformato il tempo libero in un campo privilegiato di investimento capitalistico (Crary, 2013; Citton, 2014). Se il lavoro organizza e sfrutta le energie produttive, l'intrattenimento organizza e sfrutta le energie percettive, affettive, desideranti. La stessa ETA (Enfield Tennis Academy) può essere letta come luogo di addestramento non solo sportivo, ma "attentivo": i giovani atleti apprendono una forma di concentrazione estrema, necessaria per competere in un ambiente saturo di stimoli e di pressioni. Biograficamente parlando,

⁴ In termini debordiani, si potrebbe dire che l'Intrattenimento non rappresenta semplicemente la "presenza dello spettacolo", ma il momento in cui lo spettacolo cessa di essere mediazione e diventa immediato, abolendo ogni distanza critica tra spettatore e rappresentazione.

⁵ *E Unibus Pluram* è una variazione/inversione del celebre motto statunitense *E pluribus unum* ("dai molti, uno"). Wallace rovesciò la formula in "da uno, molti" per alludere al paradosso della cultura televisiva: da un'unica fonte centralizzata (il broadcast, lo stesso flusso di immagini) si producono una moltitudine di spettatori isolati, una forma di audience numerosa ma spesso sola davanti allo schermo. La locuzione indica quindi una sintesi tematica dell'argomento, dove la televisione "funziona" come dispositivo di aggregazione di massa e, al tempo stesso, come simbolo di frammentazione.

questa attenzione maniacale per le forme dell'intrattenimento non è casuale. Wallace stesso più volte descrisse il suo personale rapporto ambivalente con la televisione, temuta e amata come fonte di dipendenza, e lottava contro diverse forme di assuefazione, non solo mediale, lungo tutto il corso della sua vita (Max, 2012). Il romanzo, infatti, può essere letto, almeno in parte, come la traduzione romanzesca di questa lotta: l'Intrattenimento non è un oggetto esterno, ma la personificazione di un conflitto interiore tra desiderio di abbandono e desiderio di controllo. In questo senso, *Infinite Jest* è certamente un rappresentante del clima postmoderno, ma se ne distanzia per il tono etico-esistenziale, dal momento che non si limita a giocare con i linguaggi pop e televisivi, ma interroga il costo umano di una vita organizzata secondo la logica dell'intrattenimento permanente⁶.

È proprio qui che l'opera di Wallace si rivela particolarmente feconda per una lettura in chiave digitale. Pur collocandosi in un'epoca precedente ai social media, *Infinite Jest* intercetta e drammatizza quelle strutture d'esperienza – la saturazione spettacolare, la dipendenza da schermi, la mercificazione dell'attenzione – che il capitalismo delle piattaforme generalizzerà e automatizzerà su scala algoritmica nei decenni successivi (Srnicek, 2017; Zuboff, 2019). L'Intrattenimento è, in questo senso, un “prototipo narrativo” di ciò che diventeranno in seguito i dispositivi di intrattenimento senza fine. In altri termini, un contenuto progettato per neutralizzare ogni resistenza, per colmare ogni vuoto, per trasformare il tempo morto in tempo continuamente occupato. Se *La società dello spettacolo* (*La Société du Spectacle*) descriveva un mondo in cui “lo spettacolo” costituiva l'orizzonte complessivo del reale (Debord, 1967), *Infinite Jest* riuscì a mostrare cosa accade quando questo orizzonte si condensa in un singolo oggetto irresistibile, anticipando così la logica della maggior parte dei nostri flussi mediali continui. L'America di Wallace è, a tal proposito, meno un semplice sfondo narrativo che un vero e proprio simulacro immaginario in cui il tardo capitalismo mediale espone, con crudele chiarezza, le proprie conseguenze antropologiche.

2. L'Intrattenimento come figura anticipatrice dell'*Infinite Scroll*

Se consideriamo l'Intrattenimento non solo come un espediente narrativo, ma come dispositivo concettuale, emerge con particolare chiarezza la sua affinità strutturale con l'*Infinite Scroll*. Nel romanzo, la cartuccia letale non è semplicemente “uno” tra i tanti prodotti dell'industria culturale, bensì l'esito radicale di una logica che pervade già l'intero ecosistema mediale del romanzo: più piacere, meno sforzo; più intrattenimento, meno attrito; più continuità, meno interruzioni (Wallace, 1996). In altri termini, l'Intrattenimento rappresenta il punto di saturazione di un processo di ottimizzazione dell'esperienza spettatoriale che mira a ridurre a zero la distanza tra soggetto e schermo, tra desiderio e appagamento. È questo stesso movimento – la tendenza a eliminare pause, soglie, resistenze – che ritroviamo, tradotto in termini tecnici, nell'architettura dell'*Infinite Scroll*. Nel caso dell'opera di Wallace, l'eliminazione della distanza assume la forma narrativa dell'“irresistibilità”: chi guarda viene spinto oltre la soglia ordinaria della scelta, fino a sperimentare una sospensione quasi totale della facoltà di interrompere. È un dispositivo iperbolico – e, in questo senso, più vicino a un incantesimo finzionale, non lontano, per atmosfera, da certe allucinazioni mediali alla *eXistenZ*⁷ – che porta all'estremo

⁶ Su questo scarto etico rispetto alla tradizione postmoderna ha insistito Marshall Boswell (2003), leggendo *Infinite Jest* come tentativo di reinserire nella narrativa contemporanea una dimensione di serietà morale senza rinunciare alla complessità formale.

⁷ *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) è un film di fantascienza incentrato su un videogame “organico” e immersivo che sfuma progressivamente il confine tra esperienza reale e simulata. L'opera tematizza l'effetto

la tendenza di ridurre lo spazio tra desiderio e appagamento, tra impulso e atto, fino a comprimere la decisione in un automatismo. L'intrattenimento perfetto coincide, qui, con la sospensione del soggetto. In questo senso, Wallace anticipa quella che oggi la psicologia dei media descrive come dinamica tipica delle "esperienze immersive" progettate per agganciare l'utente a livello pre-riflessivo, lavorando sui circuiti dopaminergici e sui meccanismi di ricompensa variabile (Alter, 2017). L'Intrattenimento, dunque, non persuade, ma cattura; non convince, ma assorbe.

L'*Infinite Scroll*, a prima vista, appare lontano da questa radicalità. Nessuno muore di fronte allo schermo scorrendo un feed di Instagram o TikTok; non vi è un singolo contenuto "totale" che paralizza chi guarda. Tuttavia, se spostiamo lo sguardo dal contenuto alla forma dell'esperienza, l'analogia si fa più stringente. L'*Infinite Scroll* è, in fondo, un modo di organizzare il rapporto tra desiderio e appagamento. La sua funzione è quella di abolire quel punto finale naturale che, in altri contesti mediali, segnava il momento della decisione – la fine di una pagina, la fine di un capitolo, la fine di una puntata – e introduceva la possibilità di fermarsi. La pagina che si ricarica automaticamente, il feed che si prolunga senza soluzione di continuità, il video che parte da solo, sono tutti esempi di una stessa logica: ridurre la quantità di atti deliberati richiesti all'utente, trasformando la fruizione in un movimento fluido, potenzialmente illimitato⁸. La differenza rispetto all'Intrattenimento non consiste dunque nella presenza o assenza di letalità, ma nel modo in cui il "non poter smettere" viene prodotto. Nel romanzo, la causa è un oggetto singolare, quasi mitologico; nel contesto digitale, la causa è un'infrastruttura distribuita, fatta di scelte di design, algoritmi di raccomandazione, metriche di *engagement* (Srnicsek, 2017; Zuboff, 2019). In entrambi i casi, però, è messo sotto pressione lo spazio della decisione consapevole, non perché la scelta scompaia, ma perché viene resa più rara, più costosa, più intermittente. Nel romanzo, la costrizione è assoluta e spettacolare; nelle piattaforme, l'eterodirezione è più ordinaria e probabilistica, e convive con differenze d'uso, competenze, contesti sociali, possibilità di disconnessione, pratiche di resistenza. In altre parole, la fruizione dell'*Infinite Scroll*, oggi, si nutre di una successione di micro-decisioni automatizzate, talmente piccole da non essere più percepite come scelte: un ulteriore scorrimento, un altro tocco, ergo ancora un reel. Il gesto dello *scroll*, ripetuto chissà quante centinaia di volte in una singola giornata, si sedimenta come abitudine, diventando quasi una risposta riflessa alle più diverse situazioni di attesa, vuoto o disagio (Han, 2013; 2014).

Se l'Intrattenimento condensa in una singola cartuccia l'ideale dell'intrattenimento assoluto, l'*Infinite Scroll* realizza, per certi versi, un ideale affine mediante la serialità, poiché non è un contenuto a essere irresistibile, ma la promessa permanente che ce ne sarà un altro, e poi un altro ancora. In termini teorici, si potrebbe dire che l'oggetto del desiderio viene spostato dalla sostanza del contenuto alla forma del flusso. Non desideriamo più "questo" video o "quella" immagine, ma l'esperienza di poter accedere sempre a nuovi video e nuove immagini, in una sorta di suspense indefinita. Da questo punto di vista, l'*Infinite Scroll* radicalizza in chiave tecnica ciò che l'Intrattenimento mostrava in forma iperbolica: la trasformazione dell'intrattenimento in condizione ambientale più che in

di cattura e di disorientamento prodotto da un dispositivo mediale totalizzante: non tanto "contenuti" specifici, quanto l'infrastruttura dell'immersione che rende difficile distinguere scelta, desiderio e automatismo.

⁸ La letteratura sul *persuasive design* ha più volte sottolineato il ruolo dell'eliminazione degli "attriti" (*friction*) come strategia centrale per aumentare l'*engagement* (Fogg, 2003; Eyal, 2014), e l'*Infinite Scroll* può essere considerato uno degli esempi più riusciti di questa logica applicata alle interfacce.

evento discreto⁹. Un altro aspetto importante dell'omologia tra l'Intrattenimento e l'*Infinite Scroll* riguarda la gestione del tempo. Nel romanzo, la visione della cartuccia sospende letteralmente il tempo del soggetto; in altre parole, chi guarda smette di contare le ore, di preoccuparsi dei bisogni corporei, di situarsi in un prima e un dopo. La vita viene congelata in un eterno presente percettivo. L'*Infinite Scroll* produce un effetto analogo, seppur meno drammatico, sul piano fenomenologico, in cui il tempo trascorso nel feed tende a sfumare, si fa viscoso, difficilmente quantificabile. Il cosiddetto *doomscrolling* descrive proprio quella sensazione di essersi “persi” nel flusso dei contenuti, in cui pochi minuti attesi si rivelano facilmente mezz'ora, un'ora, talvolta più (Przybylski et al., 2013). Anche qui, la continuità del flusso rende difficile individuare un momento in cui fermarsi; il tempo viene occupato in modo granulare, frammentato, ma senza che si produca una percezione chiara della sua entità complessiva.

In questa prospettiva, l'*Infinite Scroll* può essere interpretato come una versione normalizzata e “quotidianizzata” dell'Intrattenimento, non più un evento straordinario che uccide fisicamente il soggetto, ma una tecnologia del tempo che “uccide” porzioni di vita per somma di micro-momenti, distribuendo la dipendenza in una miriade di atti apparentemente innocui¹⁰. L'orizzonte non è la morte spettacolare dello spettatore, ma una forma di “morte del tempo” – o, per dirla con Jonathan Crary (2013), la tendenza verso un regime “24/7” in cui ogni intervallo di inattività viene colonizzato. Un'ulteriore affinità appare se consideriamo il ruolo della personalizzazione. Wallace descrisse l'Intrattenimento come perfettamente calibrato per il soggetto che lo guarda, al punto da risultare irresistibile: in alcune letture critiche, esso viene interpretato come il film “perfetto per te”, cucito sui tuoi desideri più profondi (Boswell, 2003). Il mondo delle piattaforme digitali realizza questa fantasia attraverso gli algoritmi di raccomandazione, che producono feed individualizzati in base ai dati comportamentali dell'utente (Zuboff, 2019). Ma l'*Infinite Scroll* non è uguale per tutti. Ognuno scorre il proprio flusso personalizzato, costruito a posteriori in funzione delle preferenze e delle interazioni registrate. In tal senso, l'Intrattenimento wallaciano può essere visto come un precursore narrativo del feed “su misura”: un oggetto che promette di dare al soggetto esattamente ciò che desidera, senza che egli debba nemmeno formulare esplicitamente tale desiderio¹¹.

È significativo che, tanto nel romanzo quanto nelle nostre interfacce, questa promessa di personalizzazione coincida con una perdita di controllo. Il soggetto riceve “ciò che vuole”, ma non decide più da dove provenga, né tanto meno ha controllo su quale criterio sia stato selezionato, a quale logica risponda. Wallace sembrerebbe intuire, con largo anticipo, che il vero rischio non risiede tanto nei contenuti in sé, quanto nel modo in cui essi vengono organizzati e resi accessibili: è la struttura di erogazione dell'intrattenimento – la sua forma – a configurare gli spazi di libertà e di dipendenza. L'*Infinite Scroll*, in questo quadro, non è semplicemente una funzionalità comoda, ma un dispositivo che traduce la

⁹ Su questo passaggio dall'evento al “regime ambientale” si può fare riferimento anche alla storica riflessione di Marshall McLuhan (1964) sul medium come ambiente invisibile più che come canale di contenuti.

¹⁰ Tuttavia, è altresì importante chiarire che questa dinamica non definisce in modo uniforme ogni soggetto. Una larga parte della popolazione mondiale non utilizza affatto piattaforme basate sui feed infiniti, o vi accede (a queste) in modo discontinuo e non centrale; e, tra coloro che le usano, il fatto che l'orizzonte della scelta sia pre-ordinato dall'interfaccia non equivale a una pura passività. Più che decretare la “morte” del soggetto decidente, sarebbe più opportuno, forse, parlare di una trasformazione delle condizioni della decisione, di analizzare le scelte che restano possibili, ma che tendono a svolgersi in ambienti progettati per ridurre le soglie di arresto e aumentare la continuità dell'*engagement*.

¹¹ L'idea di un contenuto perfettamente personalizzato trova eco anche nelle discussioni contemporanee sulla cosiddetta *filter bubble* (Pariser, 2012), in cui la personalizzazione algoritmica tende a rinchiudere l'utente in un ecosistema informativo ridondante e auto-confermativo.

logica dell’Intrattenimento in una infrastruttura onnipresente, discreta, tecnicamente neutrale solo in apparenza. Se l’Intrattenimento di Wallace ci costringe a vedere – narrativamente parlando – il lato oscuro del desiderio di piacere assoluto, l’*Infinite Scroll* ci invita a interrogare le condizioni tecniche e politiche che rendono possibile un’esperienza di scorrimento potenzialmente infinita.

3. Economia dell’attenzione, dipendenza e etica della scelta

Se l’Intrattenimento e l’*Infinite Scroll* consentono di mettere a fuoco la dimensione tecnico-formale dell’intrattenimento senza fine, è tuttavia sul terreno dell’attenzione che si gioca la posta decisiva del mondo di *Infinite Jest* e di buona parte della nostra attuale condizione digitale. Nel romanzo, l’attenzione non è trattata come un semplice dato cognitivo, come “risorsa mentale” neutra, ma è sempre, inevitabilmente, una questione etica, interiore, relazionale. Chi guarda la cartuccia letale cede la propria attenzione fino a dissolversi nella visione; chi si rifugia nelle dipendenze chimiche cerca di anestetizzare un’attenzione che, se lasciata a sé stessa, sarebbe troppo dolorosa; chi si sottopone alla disciplina dell’ETA o ai rituali delle comunità di recupero impara, faticosamente, a re-indirizzare l’attenzione verso qualcosa che non coincide con il piacere immediato (Wallace, 1996). Questa centralità dell’attenzione emerge ancora con più chiarezza nel discorso dal titolo *This is Water* dove lo scrittore, rivolgendosi a una platea di laureandi al Kenyon College, definiva la libertà non come possibilità di “fare ciò che si vuole”, ma come capacità di scegliere consapevolmente a che cosa prestare attenzione (Wallace, 2009). La vita adulta, sosteneva Wallace, consiste nel combattere contro i propri *default settings* egoistici, che porterebbero a percepire ogni minimo disagio come un’offesa personale; l’unico modo per non esserne schiacciati, allora, è esercitarsi, giorno dopo giorno, nel dirigere lo sguardo in modo diverso, nel riconoscere che l’altro esiste, che il mondo non è un mero sfondo per le nostre frustrazioni. Non a caso, Wallace aprì quel discorso con una parabola volutamente semplice, che serve a nominare ciò che, proprio perché ovvio e onnipresente, resta spesso invisibile: «Ci sono due giovani pesci che nuotano e a un certo punto incontrano un pesce anziano che va nella direzione opposta, fa un cenno di saluto e dice: – Salve ragazzi. Com’è l’acqua? – I due pesci giovani nuotano un altro po’, poi uno guarda l’altro e fa: – Che diavolo è l’acqua?» (Wallace, 2017: 141). L’“acqua” è l’ambiente, la cornice implicita dell’esperienza, ciò in cui siamo immersi e che, proprio perché non si stacca mai da noi, smettiamo di percepire come condizione. In questo senso, la questione dell’attenzione non riguarda soltanto la scelta tra contenuti, ma la capacità di rendere visibile l’infrastruttura che li organizza e li rende “naturalisti”. Oggi, quell’acqua coincide sempre più spesso con un ecosistema di interfacce e flussi che tende a presentarsi come sfondo neutro mentre modula, silenziosamente, ritmi, desideri e soglie d’arresto. In questo senso, l’attenzione è un atto di cura, un gesto di scelta e di responsabilità, e non una semplice reazione automatica agli stimoli esterni¹². Se traduciamo questa intuizione nel lessico contemporaneo dell’“economia dell’attenzione”, comprendiamo meglio la portata anticipatrice del pensiero wallaciano. A partire dagli anni Duemila, diversi studiosi hanno descritto la trasformazione dell’attenzione in una vera e propria valuta, un bene scarso su cui si fondano nuovi modelli di business e nuove forme di potere (Davenport & Beck, 2001; Citton, 2014). L’idea che la principale risorsa da conquistare non siano più soltanto il

¹² In questo senso, è doveroso specificare che il concetto di attenzione, in Wallace, è prossimo a una nozione quasi “spirituale”, che ricorda alcune tradizioni meditative e religiose in cui il dirigere consapevolmente lo sguardo è al centro del lavoro su di sé; tuttavia, lo scrittore ha esplicitato sempre laicità e quotidianità di tale gesto, radicandolo nella banalità della vita di tutti i giorni.

denaro o il tempo, ma la capacità di orientare e trattenere l'attenzione degli individui, è ormai al centro delle analisi sul capitalismo delle piattaforme (Srnicek, 2017; Zuboff, 2019). Le tecnologie digitali, in particolare, si presentano come architetture progettate per massimizzare l'*engagement* in cui notifiche, like, autoplay, e *Infinite Scroll*, per l'appunto, sono strumenti attraverso cui l'attenzione viene catturata, modulata, riciclata in cicli sempre più serrati di consumo.

In questo contesto, l'etica dell'attenzione proposta da Wallace si trova a operare in un ambiente radicalmente mutato. Laddove *This Is Water* insiste sulla possibilità di scegliere cosa guardare in un supermercato affollato o nel traffico, l'utente contemporaneo, dal suo canto, si trova immerso in interfacce che, per design, anticipano e orientano le scelte, proponendo contenuti selezionati algoritmicamente sulla base di comportamenti passati. Non si tratta più soltanto di decidere a cosa prestare attenzione, ma di misurarsi con dispositivi che competono attivamente per occuparla, sfruttando fragilità cognitive e affettive descritte dalla psicologia comportamentale (Alter, 2017). La libertà di scegliere l'oggetto dell'attenzione non viene annullata, ma diventa più faticosa e più diseguale, varia in base ai contesti, alle competenze, alle abitudini e alle forme di dipendenza (mediale o chimica) che il soggetto porta con sé. L'ambiente digitale contemporaneo tende a occupare gli spazi di indecisione con proposte già pronte e metricamente ottimizzate; ma il soggetto, pur guidato, continua a scegliere, e può anche imparare a sottrarsi, a delimitare, a interrompere. Tuttavia, l'analisi già menzionata di Crary (2013) sul cosiddetto capitalismo "24/7" aiuta a precisare questo punto. Secondo Crary, il capitalismo contemporaneo mira a erodere ogni intervallo non produttivo – il sonno, l'attesa, la noia – trasformandolo in tempo sfruttabile. L'attenzione, in questo scenario, diventa oggetto di una pressione continua: non le è concesso di "cadere" nel vuoto, di annoiarsi, di disconnettersi. L'*Infinite Scroll* e i feed social realizzano tecnicamente questa pressione e nel momento in cui, ad esempio, si apre un social, non c'è mai un "niente", un deserto informativo, ma un flusso di contenuti organizzato per evitare che l'utente sperimenti un vuoto percettivo. La noia, che nell'universo di *Infinite Jest* è spesso il preludio di un crollo o di una rivelazione, viene così neutralizzata come possibilità, dove ogni potenziale fessura dell'attenzione viene sigillata da un nuovo video, una nuova storia, un nuovo aggiornamento¹³.

Parallelamente, è possibile citare anche Bernard Stiegler (2008) che ha mostrato come le tecnologie di registrazione e di trasmissione, dalla fotografia alla televisione, fino alle piattaforme digitali, trasformino profondamente la struttura della memoria e dell'attenzione. Registrando ed esternalizzando i nostri ricordi, queste tecniche tendono a "disindividuare" i soggetti, sottraendo loro la capacità di costruire autonomamente il proprio tempo interiore. L'attenzione, continuamente sollecitata da stimoli esterni, fatica a sedimentarsi in forme di cura, studio, contemplazione e via scorrendo, soprattutto per le nuove generazioni nate all'insegna del digitale. Da qui la proposta di Stiegler di pensare una vera e propria "farmacologia" dei media: gli stessi dispositivi che intossicano l'attenzione possono, se usati diversamente, diventare supporti per nuove forme di individuazione collettiva. In questo senso, ritengo che lo stesso *Infinite Jest* possa essere interpretato come un romanzo "farmacologico" della narrativa, un testo che mette alla prova, e al tempo stesso esercita, la capacità di mantenere l'attenzione su un oggetto complesso e non immediatamente "gratificante". Byung-Chul Han, da parte sua, ha descritto il passaggio da una società disciplinare, fondata sul divieto e sulla repressione, a una "psicopolitica" neoliberale che induce i soggetti ad auto-sfruttarsi in nome della libertà

¹³ Crary insiste su come la notte e il sonno costituiscano gli ultimi ostacoli alla piena colonizzazione "24/7": l'uso compulsivo dello smartphone a letto, spesso in modalità di *doomscrolling*, è uno degli esempi più tangibili di questo processo di erosione del "tempo morto".

e della trasparenza (Han, 2013; 2014). Nel suo quadro, l'iper-connessione e la comunicazione incessante non sono tanto il segno di una liberazione, quanto di una nuova forma di controllo che agisce dall'interno, dove il soggetto si espone, si racconta, lavora su di sé in modo apparentemente volontario, ma secondo parametri imposti dal sistema. L'economia dell'attenzione è, in questa prospettiva, una politica dell'attenzione, che si traduce nella seguente formula: chi decide che cosa vediamo, che cosa resta invisibile, che cosa appare come "importante" o "virale", esercita un potere che va ben oltre il semplice intrattenimento.

Mettere in dialogo queste riflessioni con l'etica wallaciana significa riconoscere che la scelta dell'oggetto di attenzione non avviene mai in un vuoto neutro. L'idea che "possiamo scegliere che cosa vedere" resta vera, ma è oggi più intensamente contendibile: ogni scelta avviene entro spazi progettati da altri, governati da criteri spesso opachi e orientati da interessi economici. Ciò non implica una bolla di mera illusione – perché anche dentro un feed pre-ordinato si può deviare, cercare, interrompere – ma segnala una torsione: il soggetto deve conquistare attivamente ciò che un tempo era più facilmente dato, cioè la possibilità di fermarsi e di orientare lo sguardo senza essere continuamente "sollecitato" a continuare. Per questo motivo, il gesto di dirigere consapevolmente l'attenzione verso un romanzo difficile e lungo come *Infinite Jest* può assumere il valore di un gesto contro-economico: invece di offrire la propria attenzione a piattaforme che la monetizzano, il lettore la investe in un oggetto che non promette ricompense immediate, che non ottimizza il proprio tempo, che non è "scrollabile"¹⁴. Non è un caso, allora, che autori come Cal Newport (2016), riflettendo sul *deep work* in un contesto digitale saturo di distrazioni, proponano strategie non troppo lontane da quelle che il romanzo stesso sembra mettere in scena: delimitare blocchi di tempo protetti, ridurre al minimo le interruzioni, accettare la noia come passaggio necessario per un'attenzione più profonda. L'esperienza della lettura di *Infinite Jest* – con le sue oltre mille e cento pagine, le centinaia di note, la struttura frammentaria – richiede precisamente questo tipo di impegno: non si può "consumare" il romanzo come un feed, lo si deve abitare, tornando indietro, collegando dettagli distanti, sopportando momenti di smarrimento. In questo senso, l'opera di Wallace non si limita a denunciare i rischi di un'economia dell'attenzione, ma suggerisce, implicitamente, una diversa ecologia dell'attenzione, un modo di stare con i testi e con gli altri che non coincida con la logica dell'intrattenimento senza attrito. L'etica della scelta dello sguardo, formulata nel discorso *This Is Water*, con la seguente dichiarazione: «"Imparare a pensare" vuol dire in effetti imparare a esercitare un qualche controllo su come e cosa pensi. Significa anche essere abbastanza consapevoli e coscienti per scegliere a cosa prestare attenzione e come dare un senso all'esperienza. Perché, se non potrete esercitare questo tipo di scelta nella vostra vita adulta, allora sarete veramente nei guai» (Wallace, 2017: 144), potrebbe trovare in *Infinite Jest* una declinazione concreta: scegliere di leggere, e continuare a leggere, un romanzo così esigente è già un modo per sottrarsi – almeno temporaneamente – alle forme più pervasive dell'*Infinite Scroll*¹⁵.

¹⁴ Si potrebbe leggere questa scelta come una forma di "sciopero attentivo", dove invece di mettere gratuitamente al lavoro la propria attenzione per generare valore per le piattaforme, la si investe in attività che non producono dati monetizzabili in modo diretto.

¹⁵ Questo non implica una contrapposizione semplicistica tra "buona" attenzione ai libri e "cattiva" attenzione ai media digitali, ma invita, piuttosto, a interrogare criticamente la distribuzione del nostro tempo di sguardo e le strutture che la determinano.

4. Tennis, disciplina e resistenza al caos: l'attenzione come pratica

Nel complesso universo narrativo di *Infinite Jest*, l'ETA non è soltanto lo sfondo in cui si muovono Hal Incandenza e gli altri giovani atleti, né un semplice dispositivo satirico per mettere in scena l'ossessione statunitense per la competizione e il successo. L'ETA è, piuttosto, il luogo della disciplina, un microcosmo in cui si sperimenta una forma di vita fondata sulla regolazione minuziosa del corpo, del tempo, dell'attenzione (Wallace, 1996). La giornata degli studenti è scandita da allenamenti estenuanti, esercizi ripetuti fino allo sfinimento, routine che riducono al minimo lo spazio dell'improvvisazione. Dietro la superficie quasi caricaturale di questo regime si intravede tuttavia un'intuizione più profonda: in un mondo saturo di stimoli e di occasioni di fuga anestetica, l'attenzione non può essere lasciata a sé stessa, ma deve essere allenata, coltivata, strutturata. Il tennis, seguendo questa prospettiva, funziona come una metafora privilegiata dell'attenzione come pratica. A differenza di altri sport, esso mette in scena un confronto frontale, quasi "nudo", tra due soggetti esposti l'uno allo sguardo dell'altro e a quello del pubblico. Il giocatore è costretto a mantenere una concentrazione costante sulla traiettoria della palla, sui movimenti dell'avversario, sulla posizione del proprio corpo nello spazio, in un equilibrio delicatissimo tra controllo consapevole e automatismo incorporato. Ogni calo di attenzione si traduce immediatamente in errore, e ogni errore ha ripercussioni psicologiche che possono propagarsi ai colpi successivi. Da questo punto di vista, il tennis mette a nudo la vulnerabilità dell'attenzione, la sua esposizione a distrazioni interne (ansia, paura, euforia) ed esterne (rumori, pubblico, condizioni ambientali), la sua tendenza a deviare verso pensieri intrusivi, la difficoltà di mantenerla ancorata al "qui e ora" del gioco. Non a caso, «la forza di Hal è di aver cominciato a capire di non avere tutto e di costruirsi un gioco tirandolo fuori sia da quello che gli manca sia da quello che ha» (Wallace, 2016: 816).

Wallace, che conosceva dall'interno il mondo del tennis agonistico, riuscì magistralmente a sfruttare questa dimensione per costruire, nei capitoli dedicati all'ETA, una sorta di fenomenologia della concentrazione. I giovani atleti imparano, spesso dolorosamente, che non è sufficiente possedere talento tecnico, poiché senza una disciplina dell'attenzione, il talento si disperde, viene sabotato dall'insicurezza, dalla distrazione, dalla ricerca di gratificazioni immediate (Wallace, 1993). L'allenamento non serve solo a perfezionare i colpi, ma a costruire una struttura mentale capace di "restare" sul punto, di non farsi risucchiare da pensieri di auto-svalutazione o da fantasie di gloria. Detto in altre parole, il tennis diventa uno sport di attenzione nel doppio senso del termine, un luogo in cui l'attenzione è oggetto di insegnamento e un luogo che richiede, per essere abitato, un investimento attentivo continuo. Da una prospettiva teorica, questa dimensione può essere (ri)letta alla luce della nozione di disciplina elaborata da Michel Foucault (1975), che descrisse le istituzioni disciplinari moderne – scuole, caserme, fabbriche, ospedali – come dispositivi che mirano a fabbricare "corpi docili": utili, obbedienti, controllabili¹⁶. L'ETA, con la sua organizzazione rigida del tempo e dello spazio, sembra inserirsi a pieno titolo in questa genealogia: i ragazzi sono sorvegliati, classificati, valutati; i loro corpi vengono addestrati a rispondere a comandi, a occupare determinate posizioni, a riprodurre gesti standardizzati. Ciononostante, in *Infinite Jest*, la disciplina non coincide mai completamente con la docilità; l'allenamento tennistico è al contempo un processo di soggettivazione e un potenziale spazio di resistenza al caos interno ed esterno. Se le dipendenze chimiche e l'Intrattenimento rappresentano la dissoluzione del soggetto

¹⁶ In *Infinite Jest*, la relazione tra disciplina e resistenza si traduce in una forma di cura del sé. Questa ambivalenza emerge in modo narrativo nei percorsi dei personaggi che cercano, fallendo spesso, di trasformare l'addestramento in occasione di trasformazione interiore.

nell'abbandono, il tennis – con tutta la sua durezza – rappresenta la possibilità, per quanto fragile, di costruire una forma di sé capace di reggere l'urto del mondo senza rifugiarsi nell'anestesia.

È in questo senso che la metafora sportiva si intreccia con le riflessioni contemporanee sul *deep work* (Newport, 2016) e sulle condizioni della concentrazione in un ambiente saturo di distrazioni digitali. Newport definisce il “lavoro profondo” come quella attività cognitiva intensa, svolta in uno stato di concentrazione senza distrazioni, che spinge le capacità mentali al limite. Tale processo, in accordo con l'autore, è indispensabile da attuare, proprio perché siamo immersi in una cultura professionale e mediale organizzata intorno alla frammentazione dell'attenzione fatta di email, notifiche, riunioni, feed e via discorrendo. Le strategie che egli propone – isolamento temporaneo, blocchi di tempo protetti, rituali di ingresso e uscita dallo stato di concentrazione – ricordano, in chiave secolare e produttivistica, ciò che l'ETA mette in scena in forma narrativa: la necessità di costruire condizioni esterne e interne che rendano possibile un'attenzione prolungata. In *Infinite Jest*, il contrasto tra la disciplina dell'ETA e le forme di intrattenimento che invadono il resto del mondo narrativo rende visibile un bivio: da un lato, una vita organizzata intorno alla massimizzazione del piacere e alla minimizzazione della fatica, in cui l'attenzione è costantemente dispersa e catturata da stimoli eterodiretti; dall'altro, una vita in cui la fatica non è eliminata, ma assunta come condizione per una certa qualità della presenza. Non si tratta di idealizzare l'istituzione sportiva – il romanzo ne mostra anche le nevrosi, le crudeltà, le derive ossessive –, ma di riconoscere che essa rappresenta, in forma paradossale, una possibile risposta alla cultura dell'*Infinite Scroll* che permea l'attuale società contemporanea. Dunque, invece di scorrere indefinitamente tra contenuti eterogenei, l'atleta (come l'utente/fruitoro) è chiamato a ritornare sempre sullo stesso gesto, sullo stesso colpo, sulla stessa pagina, affinando progressivamente la propria capacità di attenzione.

Questa dinamica ha una forte componente corporea. L'attenzione, infatti, non è mai puramente mentale, è inscritta nei muscoli, nella respirazione, nella postura. Gli allenamenti descritti da Wallace mostrano come i corpi dei ragazzi vengano “scritti” dalla disciplina, come l'abitudine ai gesti tecnici si accompagni alla costruzione di certe forme di sensibilità – la percezione del rimbalzo, del vento, del peso della racchetta – e di insensibilità – la tolleranza al dolore, alla fatica, all'umiliazione (Wallace, 1996). In questo senso, l'ETA offre un contrasto radicale con la postura tipica dell'utente che si imbatte quotidianamente nell'*Infinite Scroll*: corpo relativamente immobile, sguardo fisso su uno schermo, movimento ridotto a un gesto minimale del pollice. Dove il tennis richiede un'attenzione distribuita nel corpo, il feed chiede un'attenzione ridotta a un canale privilegiato tra occhio e dispositivo. In termini fenomenologici, potremmo dire che il tennis propone una forma di attenzione “espansa”, rivolta simultaneamente verso il mondo (la palla, il campo, l'avversario) e verso il proprio corpo, mentre l'*Infinite Scroll* propone una forma di attenzione “collassata”, concentrata su una superficie luminosa che tende a oscurare il resto dell'ambiente. La prima richiede una pratica, una ripetizione; la seconda si affida alla gratificazione immediata, alla stimolazione continua. È evidente che nessuna delle due esperienze è “pura” – il tennis può diventare ossessione narcisistica, “scrollare” può aprire spazi di riflessione –, ma il modo in cui il romanzo parla del tennis può suggerire la necessità di un ripensamento radicale delle nostre pratiche attentivo-corporee nell'epoca dei feed.

Da qui l'idea, evocata già in precedenza, di leggere la stessa esperienza della lettura di *Infinite Jest* come una sorta di “allenamento” analogo a quello dell'ETA. Il lettore è chiamato a esercitare una disciplina simile a quella dell'atleta: deve dosare il proprio tempo, sopportare la fatica, accettare la frustrazione di non capire tutto subito, tornare

indietro, collegare frammenti dispersi, convivere con la tentazione di abbandonare il libro per qualcosa di più semplice e gratificante – per esempio, proprio l'*Infinite Scroll* di un social media¹⁷. Il romanzo diventa così una macchina che rende visibile il costo dell'attenzione profonda: non basta “decidere” di essere concentrati, occorre costruire le condizioni concrete – ambientali, temporali, corporee – per mantenere tale decisione nel tempo. In ultima analisi, il tennis di Wallace può essere interpretato come una figura della resistenza al caos non perché offra un modello normativo di disciplina da imitare, ma perché mette in scena, con una chiarezza quasi dolorosa, la fragilità della concentrazione in un mondo che spinge costantemente verso la dispersione. Nell'epoca dell'*Infinite Scroll*, questa fragilità è amplificata e sfruttata da dispositivi che traggono valore dalla nostra incapacità di restare, spesso, concentrati su un singolo oggetto. Rileggere l'ETA oggi significa allora interrogarsi su quali pratiche – sportive, artistiche, relazionali, spirituali – possano funzionare come contropoteri attentivi, come luoghi in cui l'attenzione non venga semplicemente consumata, ma allenata e custodita. *Infinite Jest*, nel suo doppio registro di critica e di esercizio, suggerisce che una possibile risposta passa anche, inevitabilmente, per la forma dei testi che scegliamo di abitare; quelli che non ci intrattengono soltanto, ma che ci chiedono, ostinatamente, di restare con loro.

5. Frammentazione, feed e forma-romanzo: estetica della distrazione

Se finora abbiamo osservato – seppur a grandi linee – *Infinite Jest* soprattutto dal punto di vista tematico, come grande narrazione sull'intrattenimento e sulla dipendenza, è ora necessario spostare l'attenzione sulla sua forma. La struttura del romanzo – ipertrofica, frammentaria, disseminata di note a piè di pagina – non costituisce un semplice ornamento stilistico, ma un elemento decisivo per comprendere il modo in cui l'opera dialoga, in anticipo, con quella logica del feed che oggi organizza l'esperienza digitale. La forma del testo è, in un certo senso, già “postmediale”, assorbe e rielabora nel proprio dispositivo narrativo alcune caratteristiche della cultura del flusso, dell'interruzione, dell'iperinformazione, trasformandole in materiale estetico (Boswell, 2003). La prima caratteristica evidente è la frammentazione. *Infinite Jest* procede per blocchi narrativi che si alternano senza seguire una linearità temporale trasparente: la cronologia è spezzata, il lettore è costretto a ricostruire retrospettivamente la sequenza degli eventi, a colmare ellissi, a stabilire collegamenti tra scene lontane centinaia di pagine. Questa discontinuità può ricordare, per certi versi, l'esperienza di scorrimento di un feed: anche lì ci troviamo di fronte a un susseguirsi di frammenti – post, video, immagini – che appartengono a contesti diversi, privi di un ordine narrativo forte, aggregati da criteri algoritmici piuttosto che da una logica diegetica. Tuttavia, l'analogia si arresta a un livello superficiale. Nel feed, infatti, ogni contenuto è progettato per essere consumato anche in assenza di un contesto più ampio, dal momento che l'utente può vedere un singolo video o leggere un singolo post senza possedere informazioni pregresse, in una sorta di presente perpetuo. Nel caso di *Infinite Jest*, al contrario, la frammentazione non mira a rendere ogni segmento autosufficiente, ma a costringere il lettore a cercare una totalità che continuamente gli sfugge.

In questo senso, la frammentazione wallaciana si avvicina più alla descrizione della condizione postmoderna proposta da Jean-François Lyotard (1979) – la crisi delle

¹⁷ Non è un caso che molti lettori – autore compreso – raccontino la loro esperienza di lettura di *Infinite Jest* in termini quasi “atletici”, come se si parlasse di una maratona o di una scalata. Tali narrazioni testimoniano quanto il romanzo richieda una ristrutturazione delle abitudini di lettura tipiche dell'era digitale, abituata a testi brevi e facilmente interrompibili.

metanarrazioni e la proliferazione di micro-racconti eterogenei – che alla logica del content digitale. Ma, a differenza di molte scritture postmoderne che sembrano talvolta celebrare la dispersione, *Infinite Jest* mantiene vivo il desiderio di una qualche forma di connessione, dove il lettore non è invitato ad abbandonarsi alla pura giustapposizione, bensì a tentare – pur sapendo di non poterla mai raggiungere completamente – una ricomposizione. La frammentazione non è pura indifferenza, ma frustrazione di un bisogno di senso. In questo sta una delle differenze più radicali rispetto al feed: mentre quest’ultimo si presenta come struttura che non chiede di “capire” ma solo di continuare a scorrere, il romanzo pretende dal lettore uno sforzo di sintesi, una memoria lunga, una disponibilità a sopportare il *nonsense* provvisorio in vista di una possibile intelligibilità successiva¹⁸. Un elemento chiave di questa strategia formale è l’uso massiccio delle note a piè di pagina. Le famose *endnotes* di *Infinite Jest* costituiscono un secondo livello testuale che interrompe continuamente il flusso della narrazione principale, aprendo digressioni tecniche, liste, micro-racconti paralleli, precisazioni pseudo-enciclopediche (Wallace, 1996). Dal punto di vista del lettore, l’effetto è duplice. Da un lato, le note funzionano come dispositivi di disorientamento, poiché “obbligano” a spostare lo sguardo, a cambiare pagina, a ricordare il punto della trama in cui si era rimasti, a decidere se leggere subito la nota o rimandarla alla fine. Dall’altro, esse arricchiscono il mondo diegetico, lo densificano, introducono dettagli che, pur apparendo marginali, spesso si rivelano cruciali per comprendere linee narrative laterali o per cogliere la complessità psicologica dei personaggi. Da una prospettiva mediale, le note – che, ricordiamo, sono collocate in un’appendice finale – possono essere interpretate come una sorta di simulazione cartacea dell’ipertesto digitale. Ogni nota è un rimando laterale, una deviazione che apre un “link” a un contenuto che non si colloca linearmente nella trama principale, ma la interseca diagonalmente. Non è un caso che diversi commentatori abbiano letto *Infinite Jest* come un romanzo che anticipa, in forma analogica, l’esperienza di navigazione in rete (Boswell, 2003). Tuttavia, anche qui la somiglianza è ingannevole. L’ipertesto digitale tende verso una potenzialità illimitata, ogni link può aprire a sua volta una serie infinita di altri link. L’ipertesto wallaciano, al contrario, resta inscritto in un oggetto finito: per quanto numerose, le note sono comunque numerate (388), contenute entro una copertina, restituibili a un disegno autoriale. La dispersione, pur intensa, è ancora circondata da un limite materiale.

Più ancora che nell’analogia con l’ipertesto, l’importanza delle note emerge se le mettiamo in rapporto con la logica dell’*Infinite Scroll*. Nel feed, la “nota” – l’approfondimento, il dettaglio, la complessità – è spesso sacrificata in favore dell’immediatezza, dove ciò che conta è la capacità di catturare lo sguardo nel giro di pochi secondi, prima che l’utente passi oltre. In *Infinite Jest*, al contrario, è proprio la nota che costringe a rallentare, a interrompere il movimento lineare della lettura, a sostare su particolari apparentemente eccedenti. Le note sono, in un certo senso, l’opposto dello *scroll*, e invece di rendere più fluida e continua l’esperienza, la rendono più accidentata, più faticosa, più consapevole. Il lettore non “scrolla” le pagine, ma è continuamente chiamato a decidere se deviare, a che profondità entrare, quanto tempo investire in un’informazione laterale. Questa struttura produce una sorta di estetica della distrazione che non coincide con la distrazione prodotta dai feed digitali. Lì, la distrazione è in gran parte eterodiretta, e lo sguardo viene continuamente spostato da un contenuto all’altro secondo una logica di massimizzazione dell’attenzione complessiva (Alter, 2017). Nell’opera di Wallace la distrazione è parzialmente interiorizzata come componente dell’esperienza estetica,

¹⁸ Questa tensione tra desiderio di totalità e consapevolezza della sua impossibilità è stata letta, in chiave più strettamente letteraria, come uno dei tratti distintivi della “nuova sincerità” wallaciana, che recupera una certa serietà etica all’interno di un’estetica ancora marcatamente postmoderna (Kelly, 2010).

pertanto il lettore sperimenta la difficoltà di mantenere il filo proprio perché il testo lo invita incessantemente a deviare. Ma, a differenza del feed, questa distrazione non ha lo scopo di prolungare all'infinito il tempo di permanenza, bensì di rendere percepibile – quasi tangibile – la fatica del pensiero quando ci si confronta con un oggetto sovraccarico di informazioni. La forma del romanzo mette in scena, nella pratica della lettura, la stessa sovrastimolazione che i personaggi vivono nel loro universo narrativo¹⁹. La frammentazione, dunque, non appare più solo come cifra di un'estetica postmoderna, ma come strumento critico per parlare di una condizione che, nel frattempo, è divenuta la norma della nostra vita digitale. *Infinite Jest* ci costringe a sperimentare sulla nostra pelle – nei nostri occhi, nella nostra memoria, nella nostra pazienza – la difficoltà di costruire un senso dentro un flusso frammentato. In questo, il romanzo può funzionare come una sorta di “contro-feed”: imita alcune caratteristiche del flusso, ma le piega a un progetto che non mira a neutralizzare il disagio, bensì a metterlo in evidenza. Se il feed digitale tende a farci dimenticare che siamo distratti – in altre parole la distrazione diventa la condizione “normale” –, il romanzo di Wallace insiste, proprio, nel farci sentire quanto sia difficile rimanere allineati a una trama che continuamente si sposta altrove²⁰. La scelta stessa di costruire un'opera così lunga, densa, poco accomodante, respingente, potrebbe essere letta come un gesto politico oltre che estetico. In un sistema mediale orientato verso l'accorciamento dei formati, la velocità di consumo, la riduzione della complessità in clip condivisibili, la forma-romanzo del testo di Wallace appare come un corpo estraneo, ingombrante, quasi anacronistico. Ma è proprio questa eccentricità che rende il testo un luogo privilegiato per interrogare la nostra relazione con il tempo, con l'attenzione e con la narrazione. Laddove *Infinite Scroll* propone un'idea di tempo come successione indifferente di micro-presenti, *Infinite Jest* recupera – pur nelle sue ellissi e discontinuità – l'idea di una temporalità lunga, in cui gli eventi maturano, ritornano, si chiariscono lentamente²¹.

In definitiva, il confronto tra la forma frammentaria del romanzo e la grammatica del feed non ci conduce a una semplice condanna dei media digitali o, per usare una definizione di Umberto Eco, a una visione apocalittica; ma a una domanda più esigente: quali tipi di testi, quali architetture narrative, quali pratiche di lettura possono aiutarci a non essere semplicemente “trasportati” dal flusso? *Infinite Jest* suggerisce che una possibile risposta passa attraverso opere che non si limitano a rappresentare la frammentazione, ma la fanno esperire in modo tale da renderla problematica, faticosa, persino scomoda. In questo senso, il romanzo di Wallace può essere letto, oggi, non solo come un'anticipazione dell'era dell'*Infinite Scroll*, ma anche un tentativo di costruire, dall'interno di quella stessa logica della dispersione, una forma di resistenza narrativa, che non nega la frammentazione, ma la obbliga a fare i conti con il desiderio, irriducibile, di una storia che tenga.

¹⁹ A tal proposito, l'esperienza della lettura di *Infinite Jest* può essere considerata un esempio di ciò che Yves Citton definisce “ecologia dell'attenzione”, una pratica che non si limita a utilizzare l'attenzione, ma la mette in questione, la educa, la trasforma (Citton, 2014).

²⁰ La differenza è analoga a quella tra una distrazione “subita”, che non percepiamo più come tale, e una distrazione “pensata”, che diventa tema di riflessione. *Infinite Jest* appartiene chiaramente al secondo caso, trasformando la dispersione in problema narrativo esplicito.

²¹ In questo senso, il romanzo si oppone anche alla tendenza, propria di molte serie televisive contemporanee, a organizzare la narrazione in archi brevi e fortemente serializzati, pensati per favorire il *binge watching*. Seppur condividendo con esse la lunghezza e la complessità, *Infinite Jest* rifiuta la promessa di una soddisfazione rapida e continua, inscrevendo nei propri vuoti e nelle proprie ellissi una resistenza strutturale alla logica del prossimo episodio.

Conclusioni

Lungo il percorso di questo saggio ho cercato (e provato) di interpretare *Infinite Jest* come un dispositivo concettuale per pensare l'intrattenimento senza fine che struttura l'*Infinite Scroll* nell'attuale cultura digitale. Dall'intrattenimento alla forma-romanzo, passando per la disciplina dell'ETA e l'etica dell'attenzione di *This Is Water*, il pensiero di Wallace si rivela, ancora e forse soprattutto oggi, capace di prefigurare – senza descriverle tecnicamente – molte delle dinamiche che caratterizzano l'attuale capitalismo delle piattaforme (Srnicek, 2017; Zuboff, 2019) e l'economia dell'attenzione (Crary, 2013; Citton, 2014) della nostra società contemporanea. Tuttavia, ridurre un'opera mastodontica come *Infinite Jest* a una "diagnosi" delle infrastrutture mediali sarebbe un modo di non vedere l'acqua in cui nuotiamo (Wallace, 2009). Al cuore del romanzo non c'è soltanto l'intrattenimento, ma il modo in cui esso si intreccia con la paura della sofferenza, con il desiderio di anestesia, con la difficoltà di sostenere la propria interiorità. Una delle formulazioni più chiare di questo nucleo arriva nelle pagine finali, dove Wallace scrive: «Esistono, apparentemente, delle persone che hanno una profonda paura delle loro emozioni, soprattutto quelle dolorose [...] Come se qualcosa che sentono veramente e completamente non dovesse avere un fine o un fondo. Come se diventasse infinita e li annientasse» (Wallace, 2016: 920). Questa paura del "senza fondo" emotivo costituisce, in filigrana, la matrice affettiva tanto dell'intrattenimento quanto dell'*Infinite Scroll*. Se qualcosa che sentiamo "veramente e completamente" rischia di non finire mai, la tentazione è di non sentirlo affatto, di deviare sistematicamente l'attenzione verso un flusso di stimoli che ci tengano occupati. L'intrattenimento senza fine – che si tratti della cartuccia letale presente nel testo o dell'attuale feed personalizzato – funziona allora come una barriera contro l'angoscia di un dolore percepito come potenzialmente infinito. Forse scorriamo, anche, per non cadere. In questa luce, la torsione etica proposta da Wallace in *This Is Water* e praticata, in forma estrema, dal lettore di *Infinite Jest* acquista un significato ulteriore. Scegliere dove dirigere l'attenzione non significa soltanto difendersi da un'economia che monetizza il nostro sguardo, ma anche accettare – almeno in parte – di rivolgerlo verso ciò che fa male: la noia, la solitudine, la tristezza, la vulnerabilità. L'attenzione profonda è rischiosa perché ci espone a emozioni che non possiamo immediatamente neutralizzare; ma proprio questo rischio la rende alternativa rispetto alla circolazione infinita dei piccoli piaceri anestetici. Da questo punto di vista, leggere *Infinite Jest* oggi significa confrontarsi con un doppio movimento. Da un lato, il romanzo ci offre strumenti concettuali per comprendere – in parte – la logica dell'*Infinite Scroll*, mostrando come la promessa di intrattenimento perpetuo, e potenzialmente infinito, si innesti su una paura radicale del dolore e del vuoto. Dall'altro, ci chiede di sperimentare in prima persona una forma di attenzione che non si limita a consumare, ma che resta, che sopporta, che attraversa. La sua "infinita burla" non coincide semplicemente con lo spettacolo che ci assorbe, ma con la nostra abitudine a evitarci, a non sentire fino in fondo per timore che ciò che sentiamo non finisca mai. In questo senso, il romanzo di Wallace non è solo una critica dell'epoca della distrazione senza fine, ma un invito, fragile e ostinato, a correre il rischio di sentire, perché a volte, forse, «è più stimolante desiderare qualcosa piuttosto che averla» (Wallace, 2016: 831).

Riferimenti bibliografici

- Alter, A. (2017). *Irresistible: The Rise of Addictive Technology and the Business of Keeping Us Hooked*. Penguin Books.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Éditions Galilée.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Wiley.
- Boswell, M. (2003). *Understanding David Foster Wallace*. University of South Carolina Press.
- Carr, N. (2010). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W. W. Norton & Company.
- Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*. Seuil.
- Crary, J. (2013). *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*. Verso.
- Davenport, T.H., & Beck J.C. (2001). *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*. Harvard Business School Press.
- Debord, G. (1967). *La Société du Spectacle*. Buchet/Castel.
- Eyal, N. (2014). *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*. Portfolio.
- Floridi, L. (2014). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Verlag.
- Fogg, B.J. (2003). *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*. Morgan Kaufmann.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Éditions Gallimard.
- Han, B.-C. (2013). *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*. Matthes & Seitz.
- Han, B.-C. (2014). *Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken*. Fischer.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
- Kelly, A. (2010). «David Foster Wallace and the New Sincerity in American Fiction», in Boswell, M., & Burn, D. (a cura di), *Consider David Foster Wallace: Critical Essays*. SSMG Press.
- Liotard, J.-F. (1979). *La Condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Editions de Minuit.
- Max, D.T. (2012). *Every Love Story Is a Ghost Story: A Life of David Foster Wallace*. Penguin Books.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- Newport, C. (2016). *Deep Work: Rules for Focused Success in a Distracted World*. Little, Brown Book Group.
- Nielsen, J. (2010). «Scrolling and Attention». Nielsen Norman Group.
<https://www.nngroup.com/articles/scrolling-and-attention-original-research/>
- Pariser, E. (2012). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin Books.
- Przybylski, A.K., Murayama, K., DeHaan, C.R., & Gladwell, V. (2013). «Motivational, Emotional, and Behavioral Correlates of Fear of Missing Out», in *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841-1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Polity Press.
- Stiegler, B. (2008). *Prendre soin. De la jeunesse et des générations*. Flammarion.
- Wallace, D.F. (1993). «E Unibus Pluram: Television and U.S. Fiction», in *Review of Contemporary Fiction*, 13(2), poi in Id., (1997). *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again: Essays and Arguments*. Little, Brown and Company; ed. it. (2018). *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farà mai più)*. Minimum fax.
- Wallace, D.F. (1996). *Infinite Jest*. Little, Brown and Company; ed. it. (2016). *Infinite Jest*. Einaudi.
- Wallace, D.F. (2009). *This Is Water. Some Thoughts, Delivered on a Significant Occasion, about Living a Compassionate Life*. Little, Brown and Company; ed. it. (2017). *Questa è l'acqua*. Einaudi.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.