

## **DA BRISTOW A DILBERT. QUANDO IL LAVORO È A FUMETTI**

*“Sento che in qualche parte dell'edificio si sta formando un'idea creativa.*

*Devo trovarla e distruggerla”*

*(Il capo di Dilbert, striscia del 14 ottobre 1992; Scott Adams)*

Svegliato, nullafacente e perditempo. Queste sono le caratteristiche di base di Bristow, un impiegato a fumetti creato da Frank Dickens ed apparso per la prima volta sul quotidiano Evening Standard nel 1962. È un dipendente di una multinazionale inglese e, mentre finge di lavorare presso l'ufficio acquisti dell'azienda, trova vari modi per oziare ed ingannare il tempo. Intorno a lui un immenso apparato burocratico e una serie di individui che lottano per raggiungere il potere.

Queste situazioni ci ricordano le vicende tragicomiche del Rag. Ugo Fantozzi.

In realtà la differenza tra i due personaggi è sostanziale: Fantozzi esce dalle vicende da sconfitto; Bristow, invece, emerge come vincente, grazie alla sua furbizia e ad un grande ottimismo.

Trent'anni dopo la nascita di Bristow, all'inizio degli anni '90, nasce Dilbert, una striscia a fumetti comica creata da Scott Adams.

Essa prende il nome dal suo protagonista, il quale, così come Bristow, è immerso nell'ambiente del lavoro impiegatizio, del quale mette in luce vizi e difetti.

Il suo disegnatore, Scott Adams ha creato una sorta di personaggio autobiografico, basandosi sulla sua passata esperienza lavorativa in un'azienda telefonica americana.

Bristow e Dilbert hanno una fondamentale caratteristica comune; in entrambi i fumetti sembra che l'unico mondo possibile sia quello del lavoro ed i protagonisti non abbiano una vita privata<sup>1</sup>.

Vi è però una differenza sostanziale: Bristow vive il lavoro come se fosse una vacanza, mentre Dilbert affronta la professione con irrisorio cinismo.

Quest'ultimo, infatti, è un impiegato frustrato, nel senso che è sempre puntuale e presente in ufficio ed è onestamente intenzionato a svolgere al meglio il proprio lavoro. Questo si scontra però con i meccanismi aziendali che fanno sì che ogni idea creativa viene soppressa ed ogni merito non riconosciuto. Nonostante ciò, Dilbert continua ad essere fedele all'azienda e ad affrontare con tenacia il proprio lavoro, che in realtà non si conosce con precisione. Si sa solo che è un ingegnere che lavora al computer e vive circondato da termini che lo mettono a disagio come “marketing”, “brainstorming” e “leadership”.

---

<sup>1</sup> <http://www.slumberland.it>

Ruolo fondamentale nelle vicende di Dilbert è il rapporto col capo, l'emblema del perfetto idiota. Il personaggio incarna l'idea di capo di cui tutti hanno paura, più che rispetto, che ha in mano i destini di tante vite senza che per lui questo abbia la minima importanza (una volta una raffica di licenziamenti è stata decisa semplicemente dal lancio di freccette!). La sua completa ignoranza in ambito tecnologico è risaputa, eppure si interessa costantemente di ogni aspetto del lavoro dei suoi subalterni.

Una volta, per snellire il proprio lavoro, ha fatto costruire un robot con le proprie sembianze, col solo compito di annuire con lo sguardo perso nel vuoto: l'idea è riuscita perché nessuno ha notato la differenza fra i due<sup>2</sup>.

L'autore Scott Adams ha raggiunto la celebrità con la creazione di un'ironica regola di base delle organizzazioni, chiamata appunto "Principio di Dilbert". In sostanza afferma che le aziende tendono a promuovere sistematicamente i loro dipendenti meno competenti a posizioni di management, allo scopo di limitare i danni che essi sono in grado fare.

Da Bristow a Dilbert, attraverso il potente linguaggio dei fumetti, pare che la vita dell'impiegato medio sia destinata ad essere sempre in salita e, come afferma Dilbert: "Nel futuro i nostri simili continueranno a seguire i comandamenti della stupidità, dell'egoismo e della testardaggine. Insomma, più o meno come oggi, ma con una tecnologia più avanzata".

Giacomo Prati – docente CTC

---

<sup>2</sup> <http://it.wikipedia.org/wiki/Dilbert>