

## **Highlights e altre riduzioni di complessità. Comunicazione sportiva e comunicazione politica**

Sergio Brancato, Università di Napoli Federico II

**Highlights and other reductions in complexity. Sports communication and political communication.** *Seriality is not a device of modernity but a dimension of communication that operates on the possibility of recognizing and sharing the world. It identifies the regimes of meaning that enable the experience of the Aristotelian *zōon politikōn*, and thus also applies to the sphere of politics, to the socially organized networks that connect individuals to collective existence through the practices of the imagination. One of these practices - among the most enduring but also among those that most sensitively incorporate the changes underway in the complex fabric of society, as demonstrated by the phenomenon of fantasy football - is what we call sport, one of the preferred venues of mass culture as well as its outcomes. A privileged space of symbolic repetition, and therefore of ritual, sport translates the ordering demands of myth into industrial modernity, affecting and transforming the cultures of politics and the very logic of mass society.*

**Keywords:** serialità; politica; sport; fantasy sports; ironia.

### *Premessa*

Nell'ambito di questa riflessione sui nessi tra comunicazione politica e comunicazione sportiva è necessario includere sin dall'inizio concetti, categorie e dispositivi che in apparenza non hanno molto a che fare con il tema affrontato, a partire dal tema della serialità. Tenteremo di dimostrare che invece non è così, e che la serialità va considerata come un elemento imprescindibile e strutturale nella comprensione delle dinamiche relative al passaggio d'epoca che stiamo vivendo. Partiamo tuttavia da una necessaria premessa: sebbene rientri tra gli aspetti maggiormente caratterizzanti di quel tempo storico, la serialità non può essere indagata come un dispositivo della sola modernità. In una prospettiva più ampia, che travalichi il perimetro delle scienze sociali convenzionalmente intese e si protenda verso gli innovativi territori delle neuroscienze così come delle ricerche nel campo della letteratura evolutiva, essa va invece considerata nei termini di una dimensione antropologica del comunicare che coinvolge in maniera determinante i temi della riconoscibilità e condivisibilità del mondo, dunque della sua costruzione attraverso la gamma complessa dei processi comunicativi (Goldberg 2019; Noë 2010; Gottschall 2018).

La serialità possiede pertanto un carattere fortemente *ordinativo* dell'esperienza umana, rientrando nel novero di quelle dinamiche culturali che rendono possibile la tensione produttiva tra caos e kósmos – a ben vedere, un modo di inquadrare la complessità nella dialettica tra ordine e disordine – lucidamente definita da James Joyce come *chaosmos* (Joyce 1939). Come suggerisce quel fondamentale romanzo, da molti inteso come la lucida allegoria del ciclo della vita, l'importanza della ripetizione nelle strutture del rito come in quelle del mito indica esattamente la necessità di percorsi logici costanti e, in quanto tali, dotati della capacità di produrre senso. Del resto, la stessa questione della “forma” – centrale in ogni filosofia dei processi culturali – indica la necessità di *pensare* il mondo attraverso schemi di riconoscibilità ricorrenti e trasmissibili. La serialità è pertanto – come emerge, ad esempio, dal lavoro di “scuola” realizzato a cura di Giovanni Ragone nel primo lustro di questo decennio – un fattore portante dell'esperienza culturale che definisce la nostra specie in un arco di tempo estremamente esteso e che ne caratterizza la dimensione sociale (Ragone 2023). Al punto che possiamo individuare in essa – sia pure nelle differenti accezioni che essa assume sul piano storico – un elemento connaturato al concetto stesso di civiltà e dunque centrale nelle retoriche dell'organizzazione sociale.

Preposta a identificare quei regimi di senso che rendono possibile l'esperienza dell'aristotelico *zòon politikòn*, essa tende ad applicarsi anche alla sfera della vita comunitaria, ovvero a quelle reti socialmente organizzate che connettono gli individui all'esistenza collettiva nelle pratiche dell'immaginario. Una di queste pratiche – tra le più durevoli ma anche tra quelle che con più sensibilità incamerano i mutamenti in atto nel tessuto complesso della società – è ciò che definiamo sport, fenomeno assai più articolato e “profondo” di quanto si sia soliti ritenere, e certamente tra i luoghi d'elezione della cultura di massa così come dei suoi esiti: non a caso, le attività ludiche ereditate dall'antichità si sposano magnificamente non solo con le esigenze dell'addestramento bellico, da cui derivano con un inevitabile portato di sacralità, ma anche e forse soprattutto con le strategie di identificazione della società dello spettacolo.

### *Sport e politica*

Lo sport ha sempre espresso, sin dall'antichità classica, una profonda valenza politica, ad esempio rendendosi funzionale alla simbolizzazione della violenza. Spazio privilegiato della ripetizione simbolica, quindi del rito, lo sport traduce nell'orizzonte della modernità industriale le istanze ordinarie – in qualche misura già seriali (Barbieri 2016) – del mito, la sua qualità coesiva in termini comunitari. Per molti versi, si tratta della pratica di massa più vicina alle istanze affabulative dell'epica poiché narrativizza il portato ideologico del corpo (Brancato 2014). In virtù della propria dimensione comunitaria e identificatrice, dalle antiche Olimpiadi del mondo greco ai campionati mondiali di calcio, la meccanica della politica e quella dello sport tendono a enunciarsi reciprocamente: in altri termini, operando nei territori simbolici del corpo, l'attività agonistica – sia essa antica o moderna, dilettantistica oppure inserita nello show business – appare sempre funzionale ai processi della rappresentazione sociale e alle sue edificazioni dei regimi di senso. Non a caso, sia antropologi come Desmond Morris – studioso a lungo baciato dai clamori della *pop culture* negli anni in cui le scienze sociali costituivano ancora parte dei territori della “conversazione culturale”, così necessari a individuare interfaccia possibili tra la società ed i saperi del mondo – che sociologi quali Norbert Elias (in specie con il lavoro su sport e aggressività realizzato nei primi anni '80 con Eric Dunning) evidenziano la dialettica della violenza di specie mediata dai processi di simbolizzazione e virtualizzazione dell'esperienza che per Pierre Lévy rendono possibile l'estensione delle reti sociali e il loro funzionamento in un ordine seriale che contiene la complessità irriducibile del mondo (Morris 1982; Elias, Dunning 1989; Lévy 1997).

Ai fini della nostra riflessione sui nessi tra comunicazione politica e comunicazione sportiva risulta estremamente utile anche il lavoro di Siegfried Kracauer sugli impiegati nella piena affermazione della società industriale, con i CRAL aziendali e la pratica dello sport nei circoli del dopolavoro intesa come completamento del tempo produttivo attraverso il disciplinamento del tempo libero (Kracauer 1980): disciplinamento che parte dal controllo del corpo individuale per arrivare, nella lettura di Michel Foucault, ad affermare la moderna

ideologia del controllo del corpo sociale nei termini assunti poi dalla storia e dalla pragmatica della sessualità come nuclei dei processi di produzione delle soggettività storiche moderne (Foucault 1978). Il recupero dello sport all'interno dei linguaggi della politica inizia così, nell'applicazione dell'addestramento militare – finalizzato alle strategie degli eserciti – e spingendosi fino alla retorica della performance agonistica prevista nell'ecologia della vita quotidiana. All'interno di questa prospettiva, sia gli sport individuali che quelli di squadra si prestano discorsivamente alla narrativizzazione politica della società di massa, costantemente giocata sulla dialettica di un individuo sottoposto alla risemantizzazione delle nuove reti relazionali: nel passaggio dall'Ottocento al Secolo Breve, le ideologie politiche trovano il loro cardine – ciò che consente loro di funzionare nel quadro dinamico della cultura di massa – nella relazione organica tra corpo individuale e corpo sociale quale punto focale nell'equilibrio dei rapporti di potere (Hoberman 1988).

Nell'orizzonte della cultura di massa, la relazione tra comunicazione politica e comunicazione sportiva vede intrecciarsi tra loro gli aspetti più propriamente “politici” del consumo e – per contro – le forme del “consumo” della politica. La sua elementare natura oppositiva rende dicibili e lecite le forme del conflitto traslandole nella sfera del simbolico, dunque rendendole narrazione organica al modello di organizzazione della società industriale e di massa. In ciò, al pari della politica (che sviluppa meccanismi seriali in grado di funzionare dentro la dimensione totalizzante dell'industria culturale), lo sport incamera i meccanismi della serialità attraverso la necessità di elaborare i propri “calendari”, dunque nella ritualità coesiva dei propri appuntamenti che scandiscono il tempo comunitario. In questa prospettiva, il disciplinamento del corpo-fabbrica del lavoratore si estende, nel quadro della nuova organizzazione razionalizzata del tempo produttivo, in quello del corpo-consumo dello spettatore.

### *Oltre le masse: i fantasy sports*

Se è comunemente accettato che la relazione tra sport e politica si strutturi esattamente nel rapporto di reciprocità che permette di coniugare il corpo

individuale al corpo sociale, il mutamento dello scenario dei media – dunque l’istituzione di un nuovo regime di senso – ci porta in direzione impreviste di ciò che sempre Foucault definisce “ordine del discorso” (Foucault 1980). In altri termini, la trasformazione in atto nelle grammatiche della narrazione (grazie a ciò che si identifica come “svolta digitale”) investe linguaggi e simboli della politica ridefinendone la sfera d’azione. La lettura delle pratiche sportive attuali rivela un vistoso processo di adattamento della dimensione rituale di massa, che da un lato conserva i propri caratteri fortemente collettivi e “mitologici”, dall’altra tende a personalizzare la stessa dimensione degli eventi a microcosmi partecipativi che determinano nuove comunità: l’esplosione dei “fantasy sport” – come il fantacalcio, per il quale non occorre più partecipare nella moltitudine spettatoriale alla ritualità “emozionale” della gara ma basta riferirsi alla sua sintesi estrema nella selezione degli *highlights* – rivela una progressiva destrutturazione dei meccanismi seriali dello sport, sempre più virtualizzato in forme di consumo post-seriali che ridefiniscono tempo e spazio delle performances per adattarle a istanze fortemente soggettive di identità e appartenenza che ridisegnano i confini tra soggetto e *polis*, così come tra tempo e spazio.

Il più noto e praticato – almeno in Europa – tra i fantasy sport è senz’altro il fantacalcio: un gioco di interrelazioni in cui i partecipanti formano e “allenano” squadre virtuali composte da calciatori reali (Bowman, Spinda, Sanderson 2016). I calciatori sono acquistati dai partecipanti attraverso aste pubbliche che vedono esborsi autentici, poiché i vari campionati sono organizzati in funzione di vincite in denaro. Ogni settimana, così, i giocatori del fantacalcio schierano le loro formazioni e mirano a ottenere il maggior numero di punti grazie alle performance dei veri calciatori, utilizzando in tal senso il sistema di valutazione delle “pagelle” che appaiono sui quotidiani sportivi. Ogni partecipante a questo gioco punta, ovviamente, a vincere il “fantascudetto” e il suo monte premi, oppure a piazzarsi nelle zone alte della classifica: ai risultati, infatti, si legano benefit di ordine sia reputazionale che finanziario, vista la natura di gioco d’azzardo sottesa a queste pratiche. Inoltre, il fantacalcio ha dato vita a un’autentica economia digitale, poiché intorno al suo sistema di relazioni online si è generato un mondo alternativo di professionalità specifiche, come i procuratori virtuali che vendono

le proprie competenze ai giocatori per consigliare loro come muoversi nel corso della campagna acquisti, orientandoli sui calciatori di cui si prevede il rendimento migliore. Un vero e proprio universo mimetico nei riguardi del calcio “reale”, ormai talmente complesso e ben organizzato da fungere quale cartina di tornasole anche per gli autentici operatori di mercato dei campionati non-virtuali, che ricorrono a quell’universo di competenze per ottenere il vantaggio competitivo derivante da nuovi punti di vista strategici.

Con l’emersione dirompente del fantacalcio, il sistema sportivo si radicalizza tra chi consuma il prodotto calcistico nelle sue forme convenzionali, ovvero recandosi allo stadio oppure stanziandosi nelle community post-televisive della Rete, e chi invece si distanzia dai luoghi fisici o mediatizzati dell’agonismo in diretta per seguire soltanto ciò che occorre alla propria identità di *fanta-tifosi*: è in atto uno iato crescente tra l’idea della società di massa e l’avvento di nuovi modelli di esistenza, che operano un’autentica *re-mediation* dell’immaginario attraverso lo sviluppo di culture “altre” fondate sull’interazione con le tecnologie digitali. Un tema certamente non nuovo, ma i cui effetti si colgono in maniera assai chiara in quelle pratiche che destabilizzano le tradizionali forme di partecipazione rituale alla vita collettiva e alle sue narrazioni strategiche (Bolter 2020).

Poiché lo sport ha fin qui caratterizzato le forme di partecipazione al mondo nell’età industriale attraverso rappresentazioni in grado di restituire il senso profondo delle trasformazioni in atto, questo spostamento d’asse dai dispositivi di massificazione alle nuove reti sociali che territorializzano lo spazio del web si presta magnificamente a indagare anche i mutamenti che hanno luogo nella politica, a partire dalla riformulazione lessicale operata sul linguaggio di quest’ultima negli ultimi decenni, in cui la crisi delle ideologie forti ha provocato una radicale riduzione di complessità del discorso pubblico, favorendo l’emersione di colloquialità più attraenti e spesso ricondotte all’efficacia rappresentativa dello sport: espressioni quali “necessità di fare squadra” o “è stato un buon lavoro di squadra” – riconducibili tra gli altri all’ingresso in politica di Silvio Berlusconi, non a caso proprietario di un club calcistico – si affermano

nella loro potenza metaforica come sostituzione di un pensiero più analitico e strutturato nella costruzione della retorica istituzionale.

In Italia, il passaggio dalla cosiddetta Prima repubblica alla Seconda è stato da molti appiattito sul tema apocalittico della corruzione e, a seguire, dallo spostamento dei processi di legittimazione dei soggetti pubblici verso un modello televisivo privatizzato e deregolamentato, in linea con le derive del neoliberismo internazionale. Si tratta chiaramente di una lettura parziale, poiché non tiene conto delle energie dirompenti che in quel periodo hanno destabilizzato dall'interno il corpo sociale, favorendo l'emergere di nuove generazioni e culture orientate su un edonismo che era soprattutto pulsione necessaria verso nuovi modelli culturali di individuo. Ciò che molti intellettuali avevano letto come il trionfo dell'era della televisione – sulla scorta di una letteratura scientifica insufficiente sin dalle sue origini e poi rapidamente divenuta obsoleta, da Packard a Debord fino all'ultimo Popper – si rovescia invece nella sua fine imprevista, nella sua accelerata trasformazione in un modello post-televisivo ammantato di un bagliore ancora forte e seducente, ma purtroppo ormai divenuto crepuscolare (Abruzzese 1995).

#### *L'ironia memetica e la critica del pensiero*

Dalla piazza delle manifestazioni di massa, dunque, alla televisione generalista e fino ai corpi fluidi dei soggetti contemporanei, disseminati nella rete, la comunicazione politica deve riscrivere in profondità le proprie regole per aderire a un universo mediatico in radicale mutamento. Nell'età digitale, le campagne dei leader di partito (figure ormai anacronistiche e delegittimate, come dimostra il ritorno alla fascinazione decisionista) sui social media hanno oggi assunto un carattere sempre più post-seriale, dunque episodico e spesso improntato all'improvvisazione tattica, fatto di appuntamenti e attese ma anche di exploit performanti simili a gesti d'atleta, in cui l'attenzione collettiva viene spesso intercettata grazie alla contiguità tra le retoriche della politiche e quelle dello sport illustrate – alla fine dell'epoca dei mass media – dal trionfo del berlusconismo quale primo snodo epocale verso una comunicazione politica scarnificata sul piano teoretico e restituita all'estetica del conflitto grazie al ricorso sistematico al linguaggio e alle barthesiane “figure” dell'immaginario

agonistico. Nel tramonto della televisione quale ultimo medium delle comunicazioni di massa, anticipazione di una svolta digitale prevista solo dalla sociologia dell'immaginario e dagli scrittori cyberpunk, lo sport si identifica in modi spesso inusitati con la riscrittura dei codici di una politica non più orientata dalle ideologie tradizionali ma dai mutamenti del "pensiero debole": l'azione collettiva dei movimenti di massa lascia così il campo alla necessità di "fare squadra" in una cultura dell'agire politico che rinuncia all'orizzonte strategico per abbracciare le contingenze della tattica, nel quadro di un modello operativo che pone la politica – così come lo sport – ormai al di fuori dalla narrazione della modernità industriale.

I linguaggi delle grandi pratiche identitarie di massa si consumano e riscrivono. Mutano i luoghi dello sport esattamente come mutano i luoghi della politica: dallo stadio alla televisione e poi alla rete, i linguaggi dei due grandi momenti nella produzione delle identità collettive fanno i conti con una trasformazione sistemica. In tale prospettiva, l'estetica e la grammatica degli highlights – forma testuale basata sul montaggio freneticamente selettivo della sfera degli eventi cui sono riferiti – marcano la ridefinizione radicale del tempo presente così come del coinvolgimento patico alla partecipazione rituale propri dello sport e della politica. Se alla fine del Novecento i linguaggi e le figure dello sport si prestavano alla serializzazione di massa delle identità della politica, oggi siamo entrati in una dimensione compiutamente post-seriale che destruttura e riformula le narrazioni della società di massa. Le vecchie forme di identificazione tra discorso politico e pragmatiche dello sport – la produzione di un'epica inevitabilmente identitaria basata sul conflitto con l'altro da sé – in cui era ancora reperibile un "confine" legato a differenti statuti di legittimità, saltano per approdare a un magma confuso quanto mobile, in cui l'ordine tradizionale del discorso – le grandi narrazioni collettive – non riesce più a contenere la complessità sociale delle nuove relazioni interumane, tecnologicamente e culturalmente mediate da dispositivi che rimodellano le funzioni del corpo, estendendone la sfera sensoriale come mai era accaduto in passato.

Il destino "politico" dello sport si compie nella riorganizzazione dei nessi tra corpo individuale e corpo sociale: le regole che – almeno sino alla tarda tv



generalista – disciplinavano l'attività agonistica entro le cornici linguistiche della società dello spettacolo e dei suoi dispositivi seriali vengono forzate dall'interno e tradotte in un salto di categoria che registra l'ulteriore virtualizzazione dell'immaginario del corpo. Con l'avvento dei *fantasy sport*, il consumo della serialità sportiva – scandita dalla ritualità profana dei suoi calendari – si frammenta e dirama nel rizoma della post-serialità digitale, nella riduzione dell'evento in diretta – le tradizionali grandi cerimonie dei media di massa – a inedite forme espressive che operano un montaggio senza precedenti sulla materia stessa dell'esperienza audiovisiva del mondo: nella cultura in differita degli *highlights*, la centralità dell'evento viene subordinata a un inedito sistema normativo, in cui la narrazione seriale dello sport e quella della politica reperiscono se stesse in cicli di significazione come quelli della memetica, dunque nella riduzione radicale della complessità – intesa come portato del discorso sul moderno – all'orizzonte della sua *ironia*, all'iterazione di linguaggi che operano sul piano di una critica estrema alle consuete architetture del senso.

Proprio la categoria filosofica dell'ironia, se assunta nella prospettiva teoretica che le attribuisce il pensiero di Richard Rorty, diventa una chiave interessante per chiudere, sebbene in via del tutto provvisoria, queste riflessioni su sport e politica. Per il filosofo statunitense, infatti, lungi dall'essere un correlato semantico del comico, l'ironia è un atteggiamento critico verso le proprie convinzioni (Rorty 1998). Attraverso di essa, possiamo riconsiderare i fondamenti della nostra soggettività valutandone la natura contingente. L'ironia è dunque un attacco alla dittatura del linguaggio visto quale dispositivo di delimitazione costrittiva del “senso comune” delle cose. L'ombra che rilascia l'esercizio comunicativo del meme appare, in quest'ottica, non un processo di de-normativizzazione nei modelli di rappresentazione del mondo, quanto l'avvisaglia di una nuova possibile articolazione teorica del testo nell'architettura reticolare del web. L'ironia memetica è oggi una delle strade che possono portare le soggettività storiche emergenti a una nuova etica del dialogo basata sul superamento delle verità obsolete che sin qui hanno retto le narrazioni della politica come quelle dello sport.

## Riferimenti bibliografici

- Abruzzese, A., 1995, *Lo splendore della TV. Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, Genova, Costa & Nolan.
- Barbieri, D., 2016, *Ripetizione rituale e sviluppo narrativo*, in “Between - Rivista internazionale dell’Associazione italiana di teoria e storia comparata della letteratura”, vol. VI, n. 11.
- Bolter, J.D., 2020, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d’élite e lo scenario contemporaneo dei media*, Roma, minimum fax.
- Bowman, N.D.; Spinda, J.S.W.; Sanderson, J (edt.), 2016, *Fantasy Sports and the Changing Sports Industry. Media, Players and Society*, New York-London, Lexington Books.
- Brancato, S., 2014, *Fenomenologia di Maradona. Il “briccone divino” e l’epica mediale del calcio*, in Bifulco, L., Dini, V. (a cura di), *Maradona. Sociologia di un mito globale*, S. Maria Capua Vetere (CE): Ipermedium, pp. 27-41.
- Elias, N.; Dunning, E., 1989, *Sport e aggressività. La ricerca di eccitamento nel “loisir”*, Bologna, il Mulino.
- Foucault, M., 1978, *La volontà di sapere*, Milano, Feltrinelli.
- Foucault, M., 1980, *L’ordine del discorso. I meccanismi sociali del controllo e di esclusione della parola*, Torino, Einaudi.
- Goldberg, E., 2019, *La vita creativa del cervello. Le neuroscienze nell’era dell’innovazione*, Milano, Ponte alle Grazie.
- Gottschall, J., 2018, *L’istinto di narrare. Come le storie ci hanno resi umani*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Han, Byung-chul, 2024, *La crisi della narrazione. Informazione, politica e vita quotidiana*, Torino, Einaudi.
- Hoberman, J. M., 1988, *Politica e sport. Il corpo nelle ideologie politiche dell’800 e del 900*, Bologna, il Mulino.
- Joyce, J., 1939, *Finnegans Wake*, London, Faber and Faber.
- Kracauer, S., 1980, *Gli impiegati. Un’analisi profetica della società contemporanea*, Torino, Einaudi.
- Lévy, P., 1997, *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina Editore
- Morris, D., 1982, *La tribù del calcio*, Milano, Mondadori.
- Noë, A., 2010, *Perché non siamo il nostro cervello. Una teoria radicale della coscienza*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Ragone, G., 2023, *Serialità e media. Tracce per una teoria*, in Ragone, G., Tarzia, F. (a cura di), *Storia e teoria della serialità. Vol. I – Dal canto omerico al cinema degli anni Trenta*, Milano, Meltemi, pp. 9-53.
- Rorty, R., 1998, *La filosofia dopo la filosofia, contingenza, ironia e solidarietà*, Bari-Roma, Laterza.
- Vigarello, G., 1993, *Culture e tecniche dello sport*, Milano, il Saggiatore.