

## Descrizione formale delle pratiche tifose e ultras

Michele Denticò

**Abstract.** The aim of the paper is to explore the complex interplay between warfare and football, particularly through the lens of football fandom and ultras culture. The purpose is to uncover the continuities and discontinuities between these two seemingly disparate worlds, suggesting that the dynamics of support in football, both in its more peaceful aspects and in its confrontational dimensions, can be understood within a framework that parallels the logic of warfare. The paper draws on ethnographic textual elements to explore this comparison further, positioning the stadium as a battleground where performances of identity, honour and territorial allegiance unfold in a symbolic struggle. The analysis goes beyond the mere physicality of matches to explore the symbolic warfare that fans engage in, representing their communities and ideologies in a space that transcends the physical confines of the football stadium. This exploration sheds light on the ritualistic, performative aspects of football fandom, where the stadium becomes a stage for the enactment of social, cultural and even political struggles, highlighting football's deep rootedness in the fabric of social identity and conflict.

### 1. Introduzione

Si potrebbe idealmente leggere questo scritto partendo da un'intitolazione alternativa, *Interpretazioni di una battaglia*. *Descrizione formale delle pratiche ultras*: una stringa che rappresenta un mix con almeno un paio di rimandi. Il primo è il titolo un racconto di Franz Kafka, *Descrizione di una battaglia – Beschreibung eines Kampfes* nell'originale in lingua tedesca. Il secondo è un saggio di Alessandro Dal Lago dallo stesso titolo che, nel 1990, anno degli ultimi Campionati del Mondo di calcio maschile disputati in Italia, scrive quello che diventerà un punto di riferimento imprescindibile per gli studi sociologici, non solo italiani, sul tema del tifo calcistico. Basterebbe dunque la stessa denominazione a garantire un certo legame tra la battaglia *stricto sensu*, in termini bellici, e la partita di calcio insieme a tutto ciò che la circonda. La questione da dirimere in questa introduzione sarà di capire se, come operano molti titoli quasi in antonomasia, rappresenti più uno stratagemma metaforico piuttosto che una definizione descrittiva. Da questo punto di vista, Dal Lago (1990) è da subito molto chiaro:

Parlare di guerre e battaglie significa, nel caso del calcio, evocare una dimensione essenzialmente rituale e quindi performativa. Sia in campo, sia sugli spalti, giocatori e tifosi non si combattono (di solito) *realmente*, ma mettono in scena la *rappresentazione* di una battaglia. È vero che, come in ogni rappresentazione, anche nel calcio la messinscena può divenire reale o tingersi di contenuti reali [...]. E tuttavia questi sono casi estremi. Solitamente, nelle migliaia di partite che vengono giocate ogni settimana in tutti gli stadi del mondo, la guerra rimane per lo più una recita collettiva, la rappresentazione, appunto di una metafora sociale fondamentale (pp. 8-9, corsivi nell'originale).

Per proseguire nel ritaglio tracciato da Dal Lago, appare subito utile introdurre il sottotitolo del suo saggio: *I rituali del calcio*. Spiega il sociologo, sempre nell'introduzione: "Il calcio è soprattutto un rito, ovvero una forma di attività collettiva che condensa e trasfigura significati profondi. Significati che in ultima analisi rimandano alla messinscena di una battaglia" (Dal Lago 1990, p. 8).

A partire da queste riflessioni, scopo di questo saggio sarà quello di svilupparle ulteriormente ragionando sullo statuto di battaglia e rituale della partita e del tifo calcistico. Una volta chiarita la natura semiotica

dell'oggetto, anche attraverso dei dati testuali etnografici, verrà effettuato un tentativo di descrizione formale delle dinamiche che compongono la rete di relazioni che si irradia a partire dalla partita di calcio.

## 2. Il “fattore campo”. Tentativo collettivo di contrasto dell'alea

Accantoniamo per un attimo la definizione di battaglia per esplorare quelle che, al di là del portato metaforico, sembrano essere le due categorie descrittive privilegiate di Dal Lago: *rituale* e *messinscena*. Al di là delle possibili e varie definizioni che sono state prodotte in ambito socio-antropologico potremmo generalmente definire rituale tutte quelle attività collettive che si producono all'interno di un frame precedentemente stabilito e culturalmente radicato, al punto che anche le più piccole novità proposte nello script di un rituale sono quasi sempre percepite come elementi capaci di metterne in discussione le fondamenta e talvolta minacciarne la presunta naturalità. L'ipotesi si potrebbe radicalizzare affermando che una pratica può definirsi rituale solamente se ripetuta a cadenze prestabilite una quantità di volte sufficiente a garantirne la riconoscibilità del momento e dei suoi atti, al punto da naturalizzarsi in relazione al frame culturale nel quale si sviluppa, per certi aspetti rendendo quasi indistinguibile il confine semantico tra rito e cultura e rafforzando un reciproco meccanismo di naturalizzazione. In breve: ripetizione scandita e prestabilita di una sceneggiatura chiara e condivisa. In questo senso la messinscena e la rappresentazione rimandano immediatamente a una dimensione per certi versi affine, quella teatrale e recitativa le quali – escludendo sperimentazioni, avanguardie o improvvisazioni – si fondano sulla messa in discorso di una sceneggiatura precedentemente stabilita che diventa l'ossatura imprescindibile di questa forma artistica. Sia il rituale che dunque la messinscena hanno in comune il loro aspetto principale: si sviluppano ri-producendo un frame prestabilito. Si può dire che l'altra faccia della medaglia, diretta correlazione, è che la felicità di fruizione da parte dello spettatore modello è tale nel momento in cui consente la riproduzione di queste due forme collettive. Basti pensare in questo senso a tutte quelle dinamiche disturbanti, più o meno consce o spontanee, come il telefono che squilla durante un concerto o uno spettacolo teatrale, invisibile ad enunciatori ed enunciatari perché mette in pericolo la concentrazione dei primi e la catarsi dei secondi. A teatro, dunque, lo spettatore modello consente la perfetta riproduzione di una sceneggiatura preimpostata, predeterminata, che a volte gli spettatori già conoscono.

Davanti a queste osservazioni appare semplice pensare come niente di tutto questo accada in occasione di una partita di calcio – e in generale di qualsiasi altro sport. Quest'ultimo si basa infatti esattamente sulla dinamica opposta, ossia sull'*alea* e su un fondativo *agonismo*<sup>1</sup>. Il testo-partita, infatti, si produce in contingenza per la prima volta – se vogliamo: una sorta di opera d'arte non riproducibile. Al contrario del testo-teatro, la possibilità che un match – ribadiamo, di qualsiasi sport – si fondi su uno script predeterminato e già conosciuto da parte dei suoi interpreti sarebbe contrario a qualsiasi deontologia sportiva: significherebbe una *combine*.

Inoltre, il confronto calcistico, e più in generale quello sportivo, è una speciale tipologia testuale passibile di determinazione in virtù dell'apporto e delle trasformazioni ambientali messe in pratica dagli spettatori. Questa dinamica, conosciuta come “fattore campo”<sup>2</sup>, è talmente influente e riconosciuta che dispone una serie di accortezze per equilibrare eventuali disparità ad essa correlate. In primis, pressoché in tutti gli sport di squadra che organizzano i campionati “all'italiana” – cioè quel tipo di torneo dove ogni compagine incontra almeno una volta tutte le altre che vi partecipano – tutte le compagini giocano contro pari volte, alternando la sede del match nei rispettivi stadi. Addirittura, nel caso di uno spareggio a “partita secca”, quindi un solo, decisivo incontro, questo viene generalmente disputato in uno stadio quanto più equidistante dalle città che le squadre rappresentano. Inoltre, per quanto riguarda il calcio, resiste ancora nel regolamento dei tornei ad eliminazione non solo che venga giocato una specie di

---

<sup>1</sup> Due delle quattro caratteristiche fondative del gioco secondo Callois (1967).

<sup>2</sup> Questa dinamica, ancora lungi da essere chiarita da un punto di vista scientifico, ha quantomeno una rilevanza da un punto di vista statistico (cfr. Canepa, Canova 2016; Pollard 1986, 2008).

“doppio match”<sup>3</sup>, uno stadio dell’una e uno dell’altra sfidante, ma che in caso di parità complessiva i goal segnati in trasferta vengano calcolati come doppi. Se aggiungiamo a questo il fatto che, a parte alcune ancora piuttosto rare eccezioni<sup>4</sup> e a differenza di altri sport di squadra<sup>5</sup>, le compagini portano esclusivamente il nome della città che rappresentano o il modo con cui vengono chiamati gli abitanti<sup>6</sup> insieme alla sistematica presenza di elementi dell’araldica cittadina nei simboli delle squadre, ecco come si evidenzia un legame profondo – di *rappresentatività* più che di *rappresentazione* – tra le squadre calcistiche e non solo i territori ma direttamente anche i collettivi che li abitano, talvolta travalicando il dominio meramente sportivo (Fig. 1). Detto altrimenti, il carattere di influenzabilità di fattori esogeni è ampiamente previsto e anzi concepito all’interno delle modalità con cui si regola la contesa, mostrando come il carattere agonistico dell’incontro trascenda i limiti spazio-temporali del rettangolo da gioco in una relazione di profonda reciprocità.



Fig 1 – Striscione dei tifosi del Napoli che recita: “non c’è cosa più bella che sostenere i colori della propria terra”.

In sintesi, si potrebbe dire che il tifo calcistico sia una pratica di sostegno profondamente identitaria che enfatizza la dimensione strategica propria delle strutture di senso conflittuali nel tentativo di erodere simbolicamente un inevitabile fattore aleatorio quanto più possibile dall’esito, configurando la performance tifosa come un tentativo ideale di sottrarre la contesa alla morsa del destino. Tutti questi elementi, forse si sarà già evinto, hanno molto più a che fare con la battaglia che non con la messinscena

<sup>3</sup> Molto criticata in questo senso è l’attuale organizzazione della Coppa Italia, massimo trofeo italiano ad eliminatoria che coinvolge le squadre di Serie A, Serie B e alcune di Serie C. In questa manifestazione si gioca solamente un match nello stadio della meglio classificata, con le squadre più blasonate che entrano nel tabellone a torneo ampiamente iniziato.

<sup>4</sup> Una delle eccezioni che mette in discussione questo assunto, tanto raro da rappresentare l’eccezione alla regola, può essere individuata nella Juventus, squadra di Torino ma che non conserva né il nome né, nell’ultimo restyling del logo, alcun elemento che può essere ricondotto all’araldica o alla dimensione cittadina. Come ha osservato il giornalista Mario Sconceri: “[La Juventus] non ha una città alle spalle, una piazza che chieda continuamente spiegazioni. Ha il sentimento algido di una grande azienda, si può fare solo quello che serve, senza dare spiegazioni al popolo. [...] La Juve è sempre presente, ma lontana, nessuno arriva a toccarla. [...] È l’unica società più forte della propria gente” (Sconceri 2017).

<sup>5</sup> Anche se la stragrande maggioranza degli sport di squadra conosce la stessa forma di denominazione – con leggere differenze negli Stati Uniti con la presenza di franchigie – solo nel calcio il nome delle squadre non è ancora accompagnato da quello del *main sponsor*, a parte rarissime eccezioni come le squadre di Lipsia e Salisburgo che, acquistate dal gruppo Red Bull, ora sono chiamate e riconosciute rispettivamente come Red Bull Lipsia e Red Bull Salisburgo, non senza proteste e critiche da parte dei tifosi delle stesse squadre. In ogni caso, questa differenza tra il calcio e gli altri sport di squadra testimonierebbe quasi una sorta di “sacralità” del nome e del suo legame con i territori che rappresenta.

<sup>6</sup> Generalmente declinato al femminile come sostantivo aggettivato di squadra, società, associazione sportiva, ecc.

o il rito. Certo, esistono “battaglie dal destino segnato” così come “partite all’apparenza senza storia”, ma le battaglie vengono combattute perché più o meno convinti di poter raggiungere un obiettivo, sia esso strategico o morale. Tuttavia, anche le battaglie più studiate, conservano una notevole dimensione aleatoria: quanti scontri campali hanno conosciuto il decisivo intervento di elementi casuali che hanno improvvisamente favorito una delle due forze in campo? Non fa eccezione il calcio, nel cui gergo è presente una massima popolare ed eloquente: la palla è rotonda.

Se dovessimo circoscrivere la questione ad un punto di vista esclusivamente formale potremmo affermare che ci siano pochi dubbi: la partita di calcio condivide con la battaglia sia la struttura aleatoria che quella polemica-conflittuale; in ogni caso, concentrandoci su quest’ultima, entrambe rappresentano quindi due delle possibili discorsivizzazioni di uno schema narrativo polemico, caratterizzato cioè da:

due percorsi narrativi, quello del soggetto e quello dell’anti-soggetto, [che] si svolgono in due direzioni opposte, ma caratterizzati dal fatto che i due soggetti mirano ad un unico e identico oggetto di valore [...]. A ben guardare, questa struttura conflittuale è alla fin fine uno dei due poli estremi – di cui l’altro è la struttura contrattuale – del confronto che caratterizza ogni forma di comunicazione umana: lo scambio più pacato implica l’affrontarsi di due voleri contrari e la lotta si iscrive nel quadro di una rete di tacite convenzioni. Il discorso narrativo appare allora come un luogo di rappresentazioni figurative delle differenti forme della comunicazione umana, fatta di tensioni e di ritorni all’equilibrio (Greimas, Courtés 1979, p. 217).

Cercando tuttavia di delimitare la questione prendendo in carico anche una dimensione – in termini hjelmsleviani – sostanziale, potrebbe essere utile il riferimento alla principale definizione di “battaglia” che fornisce il dizionario della Treccani online:

Insieme di combattimenti coordinati, tra forze armate contrapposte, generalmente a livello di grandi unità, che ha per scopo immediato quello di distruggere l’esercito o le forze avversarie per il conseguimento di determinati obiettivi bellici (voce “Battaglia”, *Treccani* online).

Escludendo i significati metaforici, la parola che principalmente potrebbe far differire la battaglia “vera” da quella calcistica è l’aggettivo che qualifica le forze in campo: “armate”. Le squadre di calcio possono essere armate – di astuzia, abilità, coordinazione, ecc. – o definite tali – “l’armata di Conte”, “Inter armata inarrestabile”, “l’armata rossonera” – ma è chiaro che si tratta di sensi metaforici e che non siano provviste di vere e proprie armi. L’aspetto non è secondario, tant’è che la sociologia ha spiegato perfettamente la dinamica che sottende questa sottrazione. Nelle fondamentali osservazioni di Elias (1982, 1983), successivamente affiancato da Dunning (Elias, Dunning 1986) che a sua volta le ha riprese e ampliate (Dunning 1999; Dunning, Rojek 1992), viene evidenziato come la genesi degli sport di squadra si basi su un vero e proprio tentativo di sottrazione degli elementi violenti che gli autori definiscono un *processo di civilizzazione*, intendendo quest’ultima nell’accezione vittoriana proprio perché storicamente è lì che inizia a svilupparsi. Orientata al riprodurre degli eventi, spazialmente e temporalmente definiti, dove l’agonismo tra forze in campo potesse avvenire in modalità chiare e riproducibili, la civilizzazione trova, nell’organizzazione sociale della regolamentazione sportiva, terreno fertile nella costituzione del suo capitale simbolico. Questa concezione, che ha fondato lo sport così come oggi lo conosciamo, non è dunque un fatto naturalizzato ma piuttosto il risultato di una convergenza di diversi fattori, non solo di tipo morale, che hanno caratterizzato lo sviluppo della società occidentale (Elias 1982, 1983). La civilizzazione, concetto polisemico che porta con sé l’idea di uno sviluppo industriale, tecnologico, politico, scientifico e morale, si manifestava come una sorta di giustificazione per l’espansionismo imperiale degli Stati Occidentali, nel più tipico degli schemi culturali (Lotman, Uspenskij 1975; Lotman 1985) che ad un “loro” disorganizzato della non-cultura oppone un noi organizzato della cultura – in questo caso della *civiltà*. La tipica concettualizzazione di opposizione e compresenza non contraddittoria di elementi diversi che si sviluppano in una cultura e procedendo lungo la categoria interno/esterno risulta in questo caso particolarmente euristica.

La politica estera degli stessi Stati si impegnava in profonde contese belliche e colonizzatrici in un tentativo di discorsivizzare la civilizzazione come orizzonte morale e politico olistico, così come del resto accade oggi

nelle dinamiche di neocolonizzazione. Basti pensare alle recentissime dichiarazioni del Ministro dello Sport, Andrea Abodi, che, rispondendo alle critiche relative all'organizzazione della Supercoppa Italiana in Arabia Saudita, ha affermato che essa serve a “illuminare quei luoghi, responsabilizzarli e contribuire all'alfabetizzazione civile” (Calcio e Finanza 2024). Un'immagine che assomiglia molto a quella ancor più controversa enunciata qualche mese prima da Josep Borrell, Alto rappresentante dell'UE per gli affari esteri e la politica di sicurezza, secondo il quale “Europe is a garden [but] most of the rest of the world is a jungle, and the jungle could invade the garden. [...] The gardeners have to go to the jungle” (Bishara 2022). La questione della civilizzazione come artificio retorico e discorsivo (di presunzione profondamente polemica) si rende, quindi, quanto mai drammaticamente attuale.

D'altro canto, al loro interno quegli stessi Stati, anche in questo caso con una poco sorprendente similarità col contemporaneo, promuovevano invece “un'estesa e progressiva pacificazione” (Bifulco 2020, p. 130) e un sistema di regole morali rigido influenzato dagli ideali puritani. Questo aveva chiaramente anche una valenza politica, poiché all'acuirsi delle differenze economiche e sociali tra classi occorreva anche una visione quasi teleologica guidata da una morale orientata alla stabilità politica e al mantenimento del progresso e che si rafforzava nella tensione tra una discorsivizzazione interna e un'altra esterna. Provando a ricapitolare, sono diverse le influenze socio-culturali che convergono e modellano lo sviluppo dello sport: *scientifica*, nello stabilire tempi e luoghi precisi per le dispute a garantirne la verifica dei risultati e la loro replicabilità come se fosse un prolungamento del metodo sperimentale; *pacificatoria*, poiché attraverso lo sport le dispute tra territori potevano trovare delle modalità di risoluzione simboliche; *morale*, perché regolamenti precisi e sempre validi miravano alla spoliazione – come vedremo a brevissimo, progressiva – degli elementi violenti all'interno del contesto sportivo, quasi come un processo di tipo pedagogico.

Tornando alla domanda di apertura: lo sport e, nel particolare, il calcio sono una metafora della società o una loro traduzione? Per rispondere da un punto di vista semiotico occorre dare un breve sguardo allo sviluppo diacronico delle modalità con cui è stato concepito il gioco del calcio. Sebbene sia possibile riscontrare diversi giochi predecessori in diverse epoche e culture<sup>7</sup>, tali perché avevano a che fare sostanzialmente col calciare una palla, antenato diretto del calcio sarebbe l'*hurling at goal* (o *hurling across country*), giochi collettivi delle campagne inglesi “che consistevano nel portare l'equivalente di una palla di cuoio moderna da una parte all'altra di un paese o tra due paesi diversi. Vi partecipavano masse di persone e non c'erano regole e limiti preordinati” (Bifulco 2020). La nascita del gioco del calcio viene invece generalmente datata tra il 1848, quando venne stilato il primo regolamento presso il Trinity College di Cambridge, e il 1863, quando venne fondata la Football Association inglese, la prima federazione calcistica nazionale della storia. Tanto curioso quanto emblematico, si noti come la fondazione della FA comportò da subito una defezione tra le dieci squadre che si incontrarono per definire un regolamento definitivo del *football*. Si trattava del Blackheath Football Club che si ritirò dall'associazione in seguito alla rimozione di due, precise regole: la possibilità di portare il pallone con le mani e quella di placcare un avversario. Come si potrà intuire, l'istituzione di questi due divieti segnò uno spartiacque: da una parte il Blackheat F.C., insieme ad altre venti compagini, fondò 8 anni dopo la prima associazione di *rugby*. Dall'altra, questo episodio pose involontariamente le basi affinché il calcio diventasse lo sport di squadra più semplice da mettere in pratica in virtù quindi della soglia di violenza relativamente bassa – e ampiamente punita – oltre al fatto che si necessita di pochi elementi, fondamentali ma allo stesso tempo facilmente rinvenibili, che anche portati al limite della loro sostanzialità riescono a garantirne una forma che gli somiglia a sufficienza<sup>8</sup>. Si tratta sostanzialmente di una forma di modulazione, cioè

---

<sup>7</sup> Per citarne giusto un paio, basti pensare al calcio fiorentino, tutt'ora praticato, o al Cuju (蹴鞠), originario della Cina antica e sembra si giocasse già ben prima del 200 a.C.

<sup>8</sup> Anche senza rispettare tutte le regole ufficiali, è possibile organizzare una “partita di calcio” con pochissimi elementi: una superficie (anche non piana), una sfera (di qualsiasi materiale morbido), e oggetti per segnare i limiti delle porte. La mancanza di conformità alle regole ufficiali (come dimensioni del campo, altezza della porta, regolamenti di gioco) viene compensata dalla creatività dei giocatori, che adattano le regole a seconda delle circostanze.



una modificazione continua in cui un elemento si trasforma senza con questo cessare di essere ciò che è, fino a che non raggiunge un determinato “punto di frontiera”, sostituisce la coppia “negazione/implicazione” all’interno di un sistema fondato su di una rete di relazioni di tipo partecipativo (Paolucci 2010, p. 136).

Si potrebbe dire, dunque, che le porte di calcio simboleggiano le piazze centrali dei paesi coinvolti nell’*hurling* e che tutto il contorno di quest’ultimo abbia subito un profondo processo di regolamentazione e – in un certo senso – repressione. Se quindi per certi versi appare corretto definire il calcio come metafora della battaglia, forse più dubbia è la definizione in termini traduttivi in quanto non staremmo parlando di due semiotiche così differenti poiché, entrando più nel dettaglio, emergono anche diverse similitudini. Anche il dominio bellico, ad esempio, ha conosciuto forme sempre più stringenti di regolamentazione; basti pensare alla fondazione delle Nazioni Unite, al Tribunale Internazionale dell’Aia o alla Convenzione di Ginevra, sempre all’interno di un frame storico-culturale di *civilizzazione*. Si potrebbe tuttavia obiettare che molto spesso questi accordi e queste istituzioni abbiano potere limitato in quanto le decisioni o gli accordi in seno ad esse vengano costantemente disattese. Lo stesso vale per il calcio: spesso le punizioni inflitte a calciatori o società che commettono un’infrazione più o meno grave sono parziali, limitate e accompagnate spesso da polemiche sulla liceità o la leggerezza dei provvedimenti. A partire da tutte queste premesse, si potrebbe dire che la definizione che descrive più felicemente il rapporto che lega la battaglia più propriamente bellica alla partita di calcio sia quella della modulazione, che non solo permette di rendere conto analiticamente dello sviluppo diacronico che l’ha caratterizzata ma ne definisce anche la portata sociale, culturale e nondimeno semiotica. A sostegno di questa ipotesi è possibile individuare una serie di tracce linguistiche del gergo bellico che in qualche modo fungono da indizi di una sorta di atto di enunciazione fondativo, inteso come “un’istanza semiotica logicamente presupposta dalla stessa esistenza dell’enunciato che si suppone contenga di essa delle tracce o marche” (Marsciani, Zinna 1991, p. 118): bomba, cecchino, cannonata, attacco, difesa, strategia, tattica, contropiede, cannoniere, giusto per citarne alcune tra le tante altre che nell’immaginario collettivo appartengono ormai quasi più al gergo calcistico che a quello della loro propria fondazione. Anche i nomi dei gruppi di tifosi spesso rimandano alla stessa origine: Fedayn, Brigade, Zuffa, Nucleo, Commando, Armata, Korps, Panzer, Rangers, Vecchia Guardia, solo per citarne alcuni. Queste denominazioni ci permettono di introdurre quindi il tema di questo saggio a partire da una considerazione generale: il rapporto di modulazione che lega la battaglia bellica *stricto sensu* con la partita di calcio non è unidirezionale ma si espande a raggiera coinvolgendo inevitabilmente le comunità che vengono rappresentate sul campo da gioco. Tuttavia, oltre agli aspetti più strettamente linguistici ce n’è uno anche sostanziale. Il calcio, come tutti gli sport di contatto, implica la violenza. Essa è, a certi gradi e in certe modalità, anche legittimata da un regolamento che, per quanto divenuto nel tempo sempre più specifico, si presta inevitabilmente a dinamiche di interpretabilità soggettiva da parte degli arbitri. Questo aspetto definisce una conseguente, quanto decisiva, influenzabilità da parte delle istanze che insistono all’interno del contesto di produzione segnica, ulteriore sostegno della rilevanza del “fattore campo”, una sorta di istanza allo stesso tempo collettiva e impersonale che ha in linea di principio la funzione attanziale di Destinante, quell’attante che si preoccupa di comunicare “al Destinatario-soggetto [...] l’insieme dei valori in gioco” (Greimas, Courtés 1979, pp. 80-81). Ma è comunque una ricostruzione parzialissima, poiché per completare la performance presupposta funge anche da Anti-Destinante e Opponente per gli avversari, secondo un classico “*mors tua, vita mea*”, sottolineando come l’idea di un tifo sano che consista esclusivamente nel sostegno per la propria squadra potrebbe funzionare solo nell’ambito di una “pubblicità progresso”. Per sintetizzare, il calcio è un insieme di norme universalmente riconosciute (come linguaggio) e disattese (nella loro negoziata e contingente interpretabilità) da una comunità ampissima, che travalica confini e idiomi, e la cui applicazione comporta di volta in volta processi di deterritorializzazione e riterritorializzazione inseriti nel frame di una pratica che riflette e attualizza il tipico schema della battaglia.



### 3. Incontrarsi. Elementi di influenzabilità del testo-partita

La partecipazione sugli spalti predispone i tifosi a una condizione di generale scomodità, soprattutto se rapportata alla visione dello spettacolo calcistico mediata dalla televisione che è definita quasi antonomasticamente comoda poiché relativa al “tifoso da poltrona/divano/salotto”. Al contrario, la situazione di scomodità è più o meno intensa a seconda di una serie di fattori: lo stadio frequentato, la distanza che ci vuole per raggiungerlo, il settore di appartenenza, la presenza o meno di coperture, quindi intemperie o temperature avverse, così come anche il banale fatto di condividere uno stesso e ristretto spazio con centinaia o migliaia di altre persone. Potremmo definire “scomodo” anche il prezzo stesso del biglietto, ma anche tutta una serie di peripezie relative all’ingresso stesso nell’impianto<sup>9</sup>. Tutte queste dinamiche configurano lo stesso accesso allo stadio come un vero e proprio programma narrativo, di per sé d’uso, ma che in ogni caso è una articolata performance che coinvolge prima di tutto i corpi di migliaia di persone, ponendo su un piano di assoluta rilevanza la dimensione somatica, e dunque passionale, costituendo le fondamenta dello stare allo stadio e del tifare. Allo stesso modo, è questa situazione di scomodità che definisce un dispendio energetico tale da rendere ancora più evidente il regime di continuità che si instaura tra spalti e campo. Di seguito un breve estratto di un’etnografia<sup>10</sup> svolta in occasione di una partita:

entrambe le soggettività, [squadra e tifosi] hanno dato l’anima, con la pioggia che fungeva da collante. L’essere umano porta i segni della sua lotta contro le intemperie con la perdita progressiva del pelo sul suo corpo, lento esito della costruzione e invenzione di ripari sempre più perfezionati per difendersi e sottrarre il corpo alle forze della natura e alle sue scomodità. Vivere una partita sotto la pioggia allo [stadio] riporta quasi a una condizione ancestrale, una specie contraddizione: quella di dover sottostare ai capricci della natura senza che si abbia la possibilità di sfruttare le conquiste della tecnica (Taranto, 11/9/21).

Definite queste fondative relazioni, *la dimensione dell’incontro* è un punto di partenza fondamentale per iniziare a delineare e circoscrivere questa densa rete di significati. Interessante a questo proposito la sua definizione dizionariale:

1. il fatto di incontrare qualcuno o l’incontrarsi casualmente di due o più persone.

L’incontro dunque presuppone almeno due soggettività e, assumendolo come evento, ossia come *discontinuità sensata* (Coquet 2008), la relazione attanziale tra i due attori è tutta da definire in contingenza. Curioso come la definizione 4 dello stesso dizionario riporti proprio alla semiosfera sulla quale stiamo ragionando:

4. Nel linguaggio sportivo, infine, l’incontro è una gara o una partita (un i. di pugilato, di scherma; un i. di calcio, di rugby).

Questo riporta l’incontro a una dimensione puramente agonistica – che per la semiotica è quasi ancestrale (Alonso Aldama 2023) – e quindi conflittuale. L’incontro calcistico riguarda dunque corpi, in campo e sugli spalti, che si incontrano in una situazione narrativa profondamente polemica di straordinaria catarsi e tensione, che può essere superata, nella sua intensità, forse solamente dalle pratiche radicali di attraversamento di piazza o, più in generale, di manifestazioni politiche. Tuttavia, a certi gradi forse più di queste ultime, si riscontra una certa limpidezza nelle posizioni conflittuali, fosse solo per la presenza di una discriminante cromatica che assume una dimensione profondamente

<sup>9</sup> Per un approfondimento, cfr. Denticò (2019, cap. 3).

<sup>10</sup> Questo estratto è parte di un complesso tentativo di ricerca permanente, collettiva e indipendente che si svolge a Taranto, in seno alla sua tifoseria, facendo dell’etnometodologia il suo punto cardine, secondo un modello sperimentale e in divenire di *open science*. Gli sviluppi di questa ricerca possono essere seguiti sui canali Facebook e Instagram della pagina “StiT – Sul tifare il Taranto”, che contano rispettivamente circa 1500 e 900 followers.



identitaria che, in linea di principio, scaccia possibili orpelli in quanto generatrici di marcatori che semplificano differenze e appartenenze ai due poli che convergono in opposizione.

#### 4. Breve accenno alla scompostezza

Riepilogando: sostenuto dall'organizzazione stessa dei campionati e dalle numerose statistiche che definiscono numericamente la natura di vantaggio del “fattore campo”, migliaia di tifosi affollano gli spalti degli stadi in tutto il mondo perché convinti di potere – e dovere, visto che gli avversari avranno la stessa possibilità – influenzarne in qualche modo l'andamento e così il risultato, quasi come fosse un modo di contrastare l'aleatorietà del gioco attirando a sé l'ago della bilancia. Tutto questo si fonda su uno stato generalizzato di scomodità che contraddistingue la fruizione dal vivo dello stadio. Ipotizzando uno schema passionale canonico (Greimas, Fontanille 1991) della pratica di fruizione degli spettatori di calcio, se il tifo per una squadra risponde alla prima fase, quella della costituzione, la scomodità risponderebbe chiaramente a quella disposizione. Arriviamo alla fase della patemizzazione, decisiva per comprendere in profondità le dinamiche interazionali e semiotiche che caratterizzano il tifo calcistico. In questa fase, manifestazione concreta della passione-effetto di senso. Questa è la fase dove il soggetto patemico, “che non può prescindere dal suo essere intrinseco a sé stesso: è inserito, anzi fagocitato dagli imperativi sensibili del corpo proprio” (Bertrand 2002, p. 229), diventa consapevole del proprio turbamento, riesce a definirlo linguisticamente e produce “una scena-tipo” con azioni ricorrenti in preda a una passione codificata dall'universo culturale di appartenenza. Descriveremo ciò che avviene in questa fase attraverso la definizione dizionariale del termine *scomposto*, che appare pregnante sia nella declinazione verbale:

scomporsi, alterarsi, turbarsi, non riuscire a restare indifferente e imperturbabile, a conservare la calma, a mantenere un atteggiamento sereno e composto (voce ‘Scomporre’, *Treccani* online).

che in quella sostantivale:

che manca di compostezza esteriore, di riserbo, di decoro; sconveniente, sguaiato (voce ‘Scomposto’, *Treccani* online).

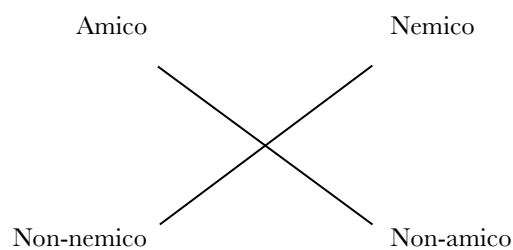
Non sembra un caso che entrambe le definizioni sembrano rimandare immediatamente alla relazione tra la fase dell'emozione e della moralizzazione dello schema passionale. Ad una prima lettura, una descrizione simile per uno stato somatico risulta euristica per una serie di pratiche collettive che vengono, in modo più o meno marcato, stigmatizzate dall'opinione pubblica, politica e dai mass media, rimandando immediatamente a regimi di disciplinamento dei corpi. Basti pensare al *raging*, all'abuso di sostanze stupefacenti, così come alle manifestazioni politiche di piazza. Tornando al tifo, sembra che l'essere *scomposti* sia una specie di fondazione tensiva che accomuna tutti i tifosi. Fenomeni di scompostezza possono essere osservati anche nei fruitori del “salotto di casa”, anzi è una scena piuttosto ricorrente, ma a differenziare quelli che seguono la partita dal vivo ci sarebbe l'idea che questa scompostezza sia utile ad influenzarne l'esito.

L'insieme dei tifosi da stadio sono ulteriormente scomponibili in funzione dell'intensità della loro scompostezza, una differenziazione talmente lampante da trovare manifestazione plastica nella differenza di fruizione nei diversi settori dello stadio, dove generalmente ad ogni settore corrisponde una specifica e condivisa “messa a sistema” dell'intensità della scompostezza. In quest'ultima è inoltre possibile individuare una dimensione sintagmatica, concependola come un *continuum* graduato, al cui polo più intenso troveremo i *tifosi estremi* (Scandurra 2015), comunemente conosciuti come *ultras*, il cui grado di intensità “è tendente al limite e [...] rappresenta la via di fuga dall'ordinario, determinante per l'emersione del senso del fare il tifo e come apertura virtuale che insiste – talvolta allargandole – sulle condizioni di possibilità di enunciazione” (Dentico 2019, p. 169). Queste soggettività, totalità partitive di quell'integrale che possiamo considerare la tifoseria nel suo complesso, sono anche quelle che più delle altre si interrogano sull'organizzazione collettiva delle forme più intense della scompostezza,



definendo in questo modo un versante paradigmatico che prospetta l'emersione di differenti tensioni narrative e valoriali.

La scompostezza, infatti, non differisce solamente nell'intensità ma anche nel modo in cui essa viene o meno indirizzata. Ad esempio, un aspetto che viene spesso rimproverato ai tifosi *occasionalisti*, così come vengono chiamati quelli che presenziano lo stadio solamente nelle "occasioni" più importanti, è quello di criticare la squadra o fischiare un calciatore alle prime difficoltà, anziché spendere le proprie energie per votarle al sostegno. Questa dinamica offre due considerazioni. La prima: la presenza di una costante tensione catartica che pervade l'assistere a uno spettacolo in contingenza le cui relazioni di osservazione (Landowski 1989) non sono solo reversibili e costantemente negoziate ma si basano anche su meccanismi di interpretazione semiotica e quindi strategica. La seconda: questa tensione ci introduce nuovamente nella relazione emozione-moralizzazione, mostrando i primi stralci di diverse valorizzazioni dello stesso oggetto – la partita e la squadra per cui si tifa – e di come sia possibile già introdurre possibili forme di relazione che definiscono soggettività differenti anche all'interno di una stessa tifoseria. Se pensare una partita di calcio come la proiezione sugli spalti di uno scontro tribale tra opposte fazioni può essere spesso corretto non è sicuramente esaustivo. A partire da una serie di differenziazioni di valore è possibile proporre una parziale mappatura delle possibili relazioni capaci di far emergere diverse soggettività attraverso la categoria amico vs. nemico:



Dove *amico* può essere considerato chi ha la stessa fede calcistica e condivide gli stessi "sotto valori" (stesso settore frequentato, stessa intensità di scompostezza della pratica, medesima avversione nei confronti degli strumenti repressivi delle istituzioni, ecc.), *non-amico* chi ha la medesima fede calcistica ma non condivide gli stessi "sotto valori", *non-nemico* chi ha una fede calcistica rivale ma non condivide gli stessi "sotto valori" (compresa la "disponibilità allo scontro fisico e simbolico"). All'interno di questo quadro descrittivo, lo statuto di *nemico*, inteso come degno rivale con cui poter instaurare uno scambio comunicativo di tipo conflittuale, assomiglia a un vero e proprio riconoscimento tra pari.

## 5. Interpretazioni di una battaglia

Sebbene l'incontro calcistico sia una sorta di evento fondativo dal quale si intrecciano poi a raggiera tutta una serie di relazioni tra diversi attori coinvolti, si tratta sempre e in ogni caso di un contatto su base conflittuale tra comunità, radicate nella dimensione territoriale, delle quali portano il nome e i simboli e in questo modo, a certi gradi, sviluppano anche l'identità collettiva e le relative passioni ad esse connesse – appartenenza, onore, orgoglio, tra le altre. Oltre le squadre, dunque, si incontrano anche le sue tifoserie e, potremmo dire più in generale, le sue popolazioni, attualizzando in modo radicale, attraverso una serie di formanti figurativi e cromatici, "un des paramètres fondamentaux de la narration comme de la conflictualité [...] celui du territoire" (Alonso Aldama 2023, p. 117).

La modulazione che dà luogo alla battaglia calcistica non è monodirezionale ma si espande in una rete investendo soggettività diversificate. Altri domini vengono investiti: la battaglia si annuncia e si protrae sui media, sui mercati; ci si affida a spie che vanno a seguire segretamente gli allenamenti delle squadre, così come, ovviamente, agli stessi tifosi assumono e rivendicano le effigi della rappresentanza negli incontri coi loro pari. In questa sede ci occuperemo di quest'ultima relazione proprio perché è tra queste quella che più strettamente rimanda alla definizione di battaglia sulla quale abbiamo ragionato in apertura. È bene precisare che le possibilità della battaglia che emergono dalla configurazione di queste

soggettività collettive sono legate innanzitutto a delle funzioni territoriali. Astraendo possibili peculiarità e generalizzando, avremo almeno una tifoseria che assisterà alla partita nel suo stadio, non semplice spazio ma vero e proprio luogo denso di significati perché, come osservato in precedenza, correlato ad un costante attraversamento in funzione di profonde esperienze estetiche e di autorappresentazione, individuale e collettiva. Lo stadio, in certi termini, è la rappresentazione di uno spazio territoriale rivendicato. Dall'altro lato, un'altra tifoseria posta in relazione polemica che, solo per il fatto di invadere questo spazio – sebbene ormai solo all'interno di settori dello stadio, ben distanziati dagli altri, deputati ad accogliere tifoseria ospite – mette simbolicamente in discussione questa rivendicazione. Al di là delle relazioni belliche che si instaurano in questo spazio, che generalmente vengono confinate nell'universo del simbolico e che spesso pertengono soprattutto alla “conquista dell'egemonia comunicativa” (Dal Lago 1990, p. 127), è possibile riscontrare dei momenti dove l'incontro tra due tifoserie si tramuta in vero e proprio scontro. Se, come dicevamo precedentemente, l'incontro può fungere da discontinuità, lo scontro è una versione radicale dello stesso nella misura in cui radicale è l'intensità del coinvolgimento del corpo proprio – se lo intendiamo come chiasma (Marrone 2005) tra un me (anche collettivo) e il mondo (che coinvolge anche l'Altro) – nell'ambito di un'intensità percettiva extra-ordinaria e dunque di carattere estetico.

La maggior parte degli scontri avviene ormai all'esterno dello stadio, spesso anche lungo il tragitto che compie la tifoseria che affronta la *trasferta*, cioè l'uscita del proprio territorio per raggiungere e sostenere la propria squadra in quello altrui per tentare di contrastarne in qualche modo l'egemonia. Si tratta di vera e propria odissea, dai tratti epici (Balestrini 1994), un percorso irto di potenziali ostacoli fosse solo per il fatto che nel raggiungere la meta è possibile incontrare altre tifoserie che vivono e praticano la medesima esperienza. Gli scontri definiscono, in sostanza, una dinamica intersoggettiva non solo di reciproco ri-conoscimento ma anche di differenziazione tra semplici tifosi e ultras, con questi ultimi che, come affermato da un appartenente durante un'intervista a fini etnografici, si distinguerebbero per “l'uso consapevole e organizzato della violenza”. A questo aspetto va aggiunto che la cultura ultras e le “regole d'ingaggio” degli scontri si basano su un *codice non scritto* (Fig. 2), aspetto fondativo che rimanda ai tratti di una *cultura testualizzata* (Lotman, Uspenskij 1975) in quanto le regole che lo costituiscono si sviluppano come somma di precedenti consuetudini. Tra queste ultime, verrà ora posta attenzione su quelle su cui si basano la liceità o la scelta dei tempi e dei modi dalla battaglia.



Fig. 2 – Spicchio della Curva Sud dei tifosi della Cavese, dove campeggia lo striscione “codice non scritto”. Credits: Sportpeople.net.

Una caratteristica di questi scontri è la rarità di occorrenze in cui la fase della performance si conclude in modo chiaro e definitivo con la netta vittoria di una delle forze in campo, anche perché l'oggetto della contesa appartiene ad un universo simbolico di difficile misurazione, nemmeno nei casi limite di “perdite



umane sul campo”. L’unico elemento concreto passibile di definire qualcosa che assomigli a una sconfitta è lo striscione appartenente a un gruppo, una sorta di corrispettivo delle insegne di guerra, la cui perdita in battaglia rappresenta generalmente un profondo disonore. Lo stesso avviene nel mondo ultras, al punto che la perdita dello striscione in mani nemiche dovrebbe portare, da consuetudine riconosciuta, allo scioglimento del gruppo rappresentato, definendo al contempo sia il carattere sineddotico della relazione tra un gruppo e il suo striscione, ma anche l’esistenza dell’unica norma largamente condivisa e riconosciuta nel panorama ultras, confermando tuttavia una semiosfera caratterizzata dall’assenza di regole. Lo striscione, di una frangia e dell’altra, restituirebbe una sorta di materialità passibile di messa a valore, una specie di Oggetto di Valore “supremo”, che permetterebbe di mettere in discorso la tensione desiderante, di chi vuole sottrarlo agli avversari, e quella del dovere, di chi invece non deve permetterlo; in altre parole, le modalità delle soggettività battagliere dei gruppi ultras. Al di là dell’eccezionale quanto raro caso di perdita dello striscione, nella ricostruzione semi-narrativa di una pratica dalla “performance debole” è possibile affermare che, sul piano in divenire dell’enunciazione, entrambi i simulacri di Autore e Lettore Modello della pratica siano costituiti dagli stessi attori coinvolti, i quali sul piano discorsivo presiedono a un sincretismo attanziale, essendo a loro volta sia Soggetto, che Destinante e quindi Destinataro, in quanto prendono in carico da se stessi i limiti e le condizioni di possibilità di un Programma Narrativo votato idealmente alla supremazia nei confronti di un Anti-Soggetto, Anti-Destinante e Anti-Destinataro. Detto in altri termini, le modalità con le quali possono o non possono avvenire gli scontri vengono di volta in volta determinate nella produzione contingente delle occorrenze, un frame all’interno del quale gli stessi partecipanti determinano in divenire il regolamento attraverso una specie di “consapevole battagliare”. Ciò significa rimandare tutte le valutazioni del programma narrativo all’ultima fase di quello che è a tutti gli effetti un Percorso che intreccia Narrativo e Passionale. Una volta terminato lo scontro, il cui apice dura generalmente pochi minuti, si tratta poi di Sanzionare le azioni e Moralizzare le emozioni, secondo una serie di valutazioni e interpretazioni di tipo squisitamente, quanto inconsapevolmente, semiotico. Significativo il dibattito sorto all’interno di una tifoseria nell’immediato post-scontro con una rivale, durato all’incirca un paio di minuti e di cui riporto alcuni stralci esemplificativi, dove una serie di elementi di azione e passione si combinavano alla tensione adrenalinica per l’incontro avvenuto concorrendo alla valutazione complessiva dell’intero evento: “ci hanno attaccato mentre eravamo sui pullman, dovevano farlo mentre eravamo a piedi, è stato un agguato”; “si sono buttati senza paura e a volto scoperto, sono stati dei pazzi”; “no, sono stati coraggiosi”; “però ‘l’azione’ è stata fatta, si sono buttati a mani nude, dobbiamo ammetterlo”; “e noi che abbiamo aspettato a scendere e fargliela pagare?”; “vabbè, abbiamo solo perso l’attimo”, “comunque agli sbirri gliel’abbiamo fatta pagare”. Tutta una dimensione paradigmatica di valorizzazione categoriale produce una serie di interpretazioni, sanzioni e moralizzazioni che entrano in dialettica, in funzione di ciò che avevano fatto o mostrato ambo le parti, coinvolgendo competenze, passioni e performance. Le *mani nude* vengono euforizzate rispetto all’uso di armi contundenti, così come il *coraggio* dell’azione, la capacità di risposta nei confronti di un aggressivo intervento del reparto celere; viene invece disforizzata la modalità da *agguato* e l’autocritica nella mancanza di una pronta risposta, ma anche una valutazione adiaforica orientata all’autoassoluzione. Insomma, escludendo la presenza di segni inequivocabili che possono indirizzare il senso di ciò che è avvenuto in modo decisivo, gli scontri sono sostanzialmente una questione di interpretazione semiotica da parte degli attori in gioco, la cui valutazione può essere decisiva anche per ridisegnare gerarchie di potere tra gruppi della stessa tifoseria ma che in buona parte dipende, in sostanza, dal modo in cui ce la si racconta.

## 6. Gli “scontri” ultras come principio di autonomia del (pre)politico

Provando a tirare le fila, abbiamo considerato la partita di calcio, più che una metafora della battaglia, una sua modulazione. Nella sua configurazione istituzionalizzata, sin dagli albori, reca le tracce della civilizzazione ma anche quelle della scientificità, due termini intesi spesso sinonimicamente anche perché in certi discorsi si rinforzano reciprocamente. Se la scientificità è intesa come forma di conoscenza stabile, temporalmente e spazialmente determinata, deputata alla verifica e al confronto in

forma sistematica, sostenuta da un principio di realtà di tipo numerico-statistico, e soprattutto alla ripetizione in serie, tutti questi aspetti sono rinvenibili nel calcio – e in generale negli sport moderni – la cui applicazione in questi domini trova terreno fertile nelle caratteristiche che ne garantirebbero il successo nei termini di intrattenimento e occupazione del tempo libero. Civilizzazione e pensiero scientifico, dunque, si sono mostrati nella loro chiara effettuazione come dispositivi, in senso foucaultiano e agambieniano, cioè “qualunque cosa abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi” (Agamben 2006, p. 21). D’altro canto, i tifosi estremi, ossia gli ultras, praticando una serie di resistenze e risemantizzazioni mettono costantemente in discussione gli assunti disciplinatori di questo dispositivo: attraverso la loro estrema partecipazione scomposta e collettiva alla partita; e durante le battaglie tra pari, cioè gli “scontri”. Nel primo caso, l’intervento è all’interno dell’arena, per quanto nel suo bordo, ma sempre mettendo in campo, in modi più o meno conflittuali, una delle tre funzioni individuate da Bromberger (1995): i tifosi, oltre a guardare la partita e agire per influenzarla, danno spettacolo, cioè hanno la possibilità di comunicare anche il loro disaccordo. Una dinamica che, da un punto di vista semiotico, è tutt’altro che estrema: se il calcio è una modulazione della battaglia, l’apporto radicale di alcune frange del tifo non è altro che un blocco della semiosi in un punto più intermedio del tentativo di discorsivizzazione. Un tentativo di mettere in discussione le dinamiche di estrazione di valore simbolico, culturale ed economico che insiste da parte di alcune soggettività che sono in possesso di un’egemonia nei processi decisionali che riguardano il sistema calcio e la corrispondente governamentalità. Questa è rimasta tuttavia appannaggio esclusivo di istituzioni e gruppi di interessi preoccupati di gestire un “sistema integrato di interessi e relazioni incentrate su una passione” (Marchi 2005, p. 113; cfr. anche Marchi 1994) che deriva dalla partecipazione a una battaglia simulata. È proprio sulla partecipazione che si fonda l’ambiguità: da una parte centrale per nutrire passione e interesse, dall’altra inevitabilmente portatrice del rischio che esondi il mero supporto. Ogni tentativo dei tifosi di allargare il loro campo d’azione è da sempre osteggiato, bollato come anomico e inteso come una non meglio precisata forma di violenza fine a se stessa. Ovviamente questa dimensione, a tutti gli effetti politica, non è sempre al centro delle discussioni tifose e spesso rimane nella dimensione simbolica, dai tratti quasi inconsapevoli e pre-politici. Si possono scorgere linee di continuità con le dinamiche del principio di autonomia dello scontro politico (Alonso Aldama 2023, p. 64), fungendo quasi da proiezione di ciò che accade nell’agone pubblico, dove le soggettività politiche sono sempre più estromesse dalla dimensione governamentale a favore di organi sovranazionali e sovraistituzionali che enfatizzano la tecnicità neutra, narcotizzando quella politica (Dardot, Laval 2009).

La scompostezza emerge quindi come un concetto descrittivo decisivo per comprendere appieno le pratiche di tifo ma allo stesso tempo la carica assiologica della sua definizione staglia un attante moralizzatore che giudica negativamente un indisciplinamento dei corpi che rimane fondativo e che, pur non riconducendo ad una dichiarata consapevolezza, mette in discussione lo *status-quo* della razionalità neoliberista, come se fosse una risposta rabbiosa alla sottrazione degli spazi democratici. All’estromissione dalla sfera politica delle masse e alla creazione di spazi semiotici di azione politica autonomi si ritrovano le tracce di un tentativo, per quanto confuso, di riappropriazione di una tensione, come un’ennesima riprova che l’essere umano, in quanto animale sociale, è indissolubilmente anche un animale politico. Tant’è che se, come dicevamo in apertura, agonismo e dialettica sono le modalità fondative della produzione del senso, in un’epoca caratterizzata dalla polverizzazione delle verità (Lorusso 2018), pratiche del genere si configurano come modalità per ancorare e ritrovare modalità di produzione del senso (qualunque esso sia), dove vengono chiarite vie semiotiche (narrative e sensibili) dove è più immediato non solo prendere una posizione ma anche lottare per difenderla contro (quelle che possono essere considerate) la tirannia del fato e delle ingiustizie attraverso pratiche che comprendono anche dinamiche di cooperazione collettiva tra pari e la messa in discussione dell’esistente. L’incontro di calcio è, per concludere, un dispositivo fondato su un meccanismo di dominazione tra due entità di rappresentazione collettiva e identitaria che in funzione di essa si soggettivizzano semioticamente. A partire da questa dialettica, che prevede dominanti o dominati, esplodono altre relazioni che vedono comparire ulteriori soggettività che esercitano l’un l’altra diversi tipi di violenza, alcuni leciti e altri meno, ma tutti in qualche modo iscritti nelle parole e nelle cose del calcio. Intorno



ad esse si costituisce una pratica, quella del tifo, che attualizza e fa esistere non solo un principio di autonomia del politico ma anche una sua ritrovata capacità di azione ed effettuazione dai risultati immediati e visibili che proprio per questo – arrivati a questo punto non sorprende – può rendere questa pratica a tratti malsana ma estremamente soddisfacente.





## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Agamben, G., 2006, *Che cos'è un dispositivo*, Roma, Nottetempo.
- Alonso Aldama, J., 2023, *La tension politique. Pour une sémiotique de la conflictualité*, Paris, L'Harmattan.
- Balestrini, N., 1994, *I furiosi*, Roma, DeriveApprodi.
- Bertrand, D., 2002, *Basi di semiotica letteraria*, Roma, Meltemi.
- Bifulco, L., 2020, "L'eredità di Norbert Elias nella sociologia dello sport", in *Cambio. Rivista sulle trasformazioni sociali*, vol. 10, n. 20, pp. 129-143.
- Bishara, M., 2022, "Josep Borrell as Europe's racist 'gardener'. The top EU diplomat's poisonous analogy of Europe as a garden and the world as an invading jungle inverts history", *Al Jazeera*, 17 ottobre, [www.aljazeera.com](http://www.aljazeera.com), consultato il 22 maggio 2024.
- Bromberger, C., 1995, *Le match de football. Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*, Ministère de la Culture et de la Francophonie, Paris, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- Calcio e Finanza*, 2024, "Abodi: 'Supercoppa in Arabia per contribuire ad alfabetizzazione civile'", [www.calciofinanza.it](http://www.calciofinanza.it), consultato il 22 maggio 2024.
- Callois, R., 1967, *Les Jeux et les Hommes : le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, Gallimard.
- Canepa, C., Canova, L., 2016, *La scienza dei goal. Numeri e statistica applicati allo sport più bello del mondo*, Milano, Hoepli.
- Coquet, J., 2008, *Le istanze enuncianti*, Milano, Mondadori.
- Dal Lago, A., 1990, *Descrizione di una battaglia*, Bologna, Il Mulino.
- Dardot, P., Laval, C., 2009, *La nouvelle raison du monde*, Paris, La Découverte.
- Dentico, M., 2019, *Sul tifare il Taranto. Ricerca etnosemiotica intorno a una disaffezione*, Bologna, Esculapio.
- Dunning, E. G., 1999, *Sport Matters. Sociological studies of sport, violence and civilization*, London & New York, Routledge.
- Dunning, E. G., Rojek, C., a cura, 1992, *Sport and Leisure in the Civilizing Process. Critique and Counter-Critique*, Houndmills, Macmillan.
- Elias, N., 1982, *Il processo di civilizzazione: la civiltà delle buone maniere*, Bologna, Il Mulino.
- Elias, N., 1983, *Il processo di civilizzazione: Potere e civiltà*, Bologna, Il Mulino.
- Elias, N., Dunning, E. G., 1986, *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Oxford, Blackwell.
- Greimas, A. J., Courtes, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette Superior; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La Casa Usher 2007.
- Greimas, A. J., Fontanille, J., 1991, *Sémiotique des passions. Des états choses aux états d'âme*, Paris, Seuil; trad. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Milano, Bompiani 1996.
- Landowski, E., 1989, *La société réfléchie. Essais de socio-sémiotique*, Paris, Seuil; trad. it. *La società riflessa*, Roma, Meltemi 1999.
- Lorusso, A. M., 2018, *Postverità*, Roma-Bari, Laterza.
- Lotman, J. M., 1985, *La semiosfera: asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio.
- Lotman, J. M., Uspenskij, B. A., 1975, *Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani.
- Marchi, V., 1994, *Ultrà. Le sottoculture giovanili negli stadi d'Europa*, Roma, Hellnation Libri.
- Marchi, V., 2005, *Il derby del bambino morto*, Roma, DeriveApprodi.
- Marrone, G., 2005, *La cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Torino, Einaudi.
- Marsciani, F., Zinna, A., 1991, *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio.
- Paolucci, C., 2010, *Strutturalismo e interpretazione*, Milano, Einaudi.
- Pollard, R., 1986, "Home advantage in soccer: A retrospective analysis", in *Journal of Sports Sciences*, vol. 4, pp. 237-248.
- Pollard, R., 2008, "Home Advantage in Football: A Current Review of an Unsolved Puzzle", in *The Open Sports Sciences Journal*, vol. 1, pp. 12-14
- Scandurra, G., 2015, *Tifo estremo. Storie degli ultras del Bologna*, Roma, Manifestolibri.
- Sconcerti, M., 2016, "Juve, semplice e pratica ma moderna per le qualità di gente come Pogba e Dybala, Bonucci e Buffon", *Corriere della Sera*, 25 aprile, [www.corriere.it](http://www.corriere.it), consultato il 22 maggio 2024.