

## 1. L'universo ultras, tra testi e pratiche

Periodicamente il popolo delle curve si affaccia sulla ribalta delle cronache, irrompe nelle pagine dei giornali, invade milioni di case rimbalzato nell'etere dalle immagini dei servizi televisivi, si impone nelle *agorà* mediatiche dei *talk show* fino a fare capolino nell'agenda della politica. Ciò avviene, il più delle volte, in seguito a episodi incresciosi o violenti, sebbene al mondo *ultras* sia altresì possibile accedere in contesti meno conosciuti rispetto a quelli più esposti al clamore mediatico della violenza da stadio. Il fenomeno *ultras*, insomma, torna spesso ad essere di stringente attualità. Ne consegue che l'oggetto d'analisi del presente lavoro non si distingue certo per originalità. Di contro è però sicuramente peculiare la prospettiva dalla quale si intende guardare ad esso. Se è vero infatti che tifo organizzato e violenza negli stadi hanno già storicamente suscitato interesse anche nel mondo accademico – soprattutto in Italia e in Gran Bretagna dove, declinate nelle dissimili forme dell'*ultras* e dell'*hooliganism*, le questioni sono state avvertite come problema da comprendere e da studiare – vero è anche che è stato prevalentemente il campo sociologico che ad esse ha dedicato particolare attenzione.

Offrire un contributo semiotico, un inquadramento di massima, all'analisi e alla comprensione del fenomeno *ultras* è l'ambizione del presente lavoro. Una trattazione completa del mondo *ultras*, che scandagli tutto il complesso insieme di pratiche e testi di cui è composto il patrimonio simbolico della forma di vita in questione, richiederebbe un'opera a sé. Ciò nonostante, è possibile rinvenire in questa sede quelle categorie e quei temi che ne tratteggiano la fisionomia più generale. Il quadro esplicativo della presente analisi non va perciò considerato come una esaustiva spiegazione del modo in cui l'identità *ultras* si rende localmente significativa, bensì come un inquadramento generale che possa fungere da valido supporto per analisi più dettagliate e centrate su microfenomeni.

Una simile dichiarazione di intenti impone qualche precisazione di ordine teorico e metodologico. Una mal posta convinzione, un fraintendimento frequente, vuole che il fine ultimo dell'analisi semiotica sia quello di scovare, svelare, stanare il significato ultimo dei testi presi in esame. Si tratta in questo caso allora di andare alla ricerca del vero e più profondo significato dello stile di vita *ultras*? Le cose non sono esattamente così e, con Landowski (2004), possiamo affermare che un simile atteggiamento, quello ricorrente che chiede all'analisi semiotica di svelare il senso del testo analizzato, è figlio di un fraintendimento sull'oggetto stesso della semiotica. Il *quiproquo* è quello di un atteggiamento teorico che sostanzializza il senso, lo reifica, rendendolo una sorta di profumo emanato dal testo o una specie di tesoro nascosto, un enigma da sciogliere attraverso un dato insieme di operazioni teoriche ed analitiche. Non è una caccia al tesoro nascosto l'avventura che intraprenderemo nelle pagine a venire, nello stesso modo in cui



## **Ultras. Un contributo semiotico allo studio delle conflittualità negli stadi**

Marco Sebastio

L'atteggiamento dell'analista non sarà quello dell'Edipo che prova a sciogliere gli enigmi posti da una qualche Sfinge testuale. La comprensione, *sub specie semiotica*, di una porzione significativa non è nulla di tutto ciò, ma, piuttosto

Comprendre, ce n'est pas découvrir un sens déjà tout fait, c'est au contraire le constituer à partir du donné manifeste (d'ordre textuel ou autre), souvent le négociier, toujours le construire (p. 17).

Si tratta, dunque, non già di scoprire un senso dato e finito, ma di comprendere come, nel contesto dello spazio-stadio e con riferimento a una particolare forma di vita o stile culturale, gli ingranaggi della significazione si dispongano l'uno rispetto all'altro, si incastrino, funzionino in un certo modo.

Proprio il carattere costruttivo e negoziale della significazione (e di conseguenza dell'analisi semiotica che l'assume come oggetto), complica il lavoro dell'analista quando questo viene a trovarsi di fronte a configurazioni sociali complesse, quale quella qui presa in esame. Gli ingranaggi che muovono la significazione, infatti, sono spesso in simili casi porzioni significanti di carattere e taglia differente. Ancora Landowski (2004) individua, nello specifico, due classi di manifestazione differenti. Accanto a totalità significanti che si offrono al lavoro interpretativo dell'analista come manifestazioni, per così dire, compiute (*testi* nella complessa e ampissima definizione che la nozione conosce nella teoria semiotica), esistono manifestazioni in divenire, dal carattere aperto e dinamico, inafferrabili se non *in atto* (o *in vivo* come spesso usa dire il semiologo francese).

Il riferimento landowskiano è al concetto di *pratiche*, già presente in Greimas, Courtés (1979)<sup>1</sup>. Rispetto alla trattazione dizionariale greimasiana, interessante è la specificazione landowskiana del concetto, nella misura in cui l'autore chiarisce il carattere teorico, costruito e

concettuale della distinzione fra testi e pratiche, soprattutto in quei casi in cui s'intenda analizzare complesse configurazioni di fenomeni sociali. Nella concreta analisi semiotica di tali fenomeni, sostiene Landowski, la distinzione tra testi e pratiche diventa molto labile<sup>2</sup>. Un simile approccio alla distinzione testi/pratiche, questione ad oggi aperta e oggetto di discussioni e pare essere, almeno in questo caso, euristica. L'oggetto d'analisi scelto, infatti, è una forma di vita cristallizzata in uno stile culturale.

Non serve essere un esperto lettore di Lotman per comprendere che la nota distinzione tra *culture grammaticalizzate* e *culture testualizzate* (Lotman 1975) ben si presta ad essere confrontata con il punto di vista landowskiano sulla dicotomia testi/pratiche, almeno per alcuni aspetti (esistono infatti anche pratiche ben poco guidate da regole). Nella riflessione del semiologo della scuola Mosca-Tartu, tra l'altro, i concetti di cultura grammaticalizzata e di cultura testualizzata non sono da considerarsi come enumerazione esaustiva e completa dei possibili tipi culturali. Non esistono, insomma, culture completamente grammaticalizzate da un lato e culture completamente testualizzate dall'altro: in sé e per sé nessuna cultura si presenta come esclusivamente orientata ai testi o esclusivamente orientata alle pratiche. I due concetti vanno piuttosto considerati come idealtipi posti agli estremi di un ideale *continuum*, sul quale le concrete culture tendono a disporsi, ora più vicine ad un polo, ora più vicine all'altro, combinando sempre e comunque elementi di testualizzazione a elementi di grammaticalizzazione. Ritroviamo così, sul piano dell'analisi culturale, la stessa labilità della distinzione tra testi e pratiche segnalata da Landowski nell'analisi sociosemiotica di configurazioni significanti complesse.

La presente analisi, non potrà dunque fare a meno di confrontarsi tanto con pratiche quanto con testi<sup>3</sup>. Tale constatazione pone degli specifici problemi all'analista nella costruzione e nell'impostazione della propria indagine. Se già le pratiche, nel loro incessante mutare, col loro costante divenire e attualizzarsi, pongono particolari interrogativi e impongono particolari cautele nel contesto di un'epistemologia, quale quella della semiotica strutturale, che torna sempre a fare i conti con il postulato di Greimas secondo cui "hors du texte, point de salut"<sup>4</sup>, il percorso dell'analisi diventa ancora più complicato quando, nel tentativo di comprendere i sistemi e i processi di significazioni attraverso cui si costruisce l'identità culturale, tali pratiche vanno considerate congiuntamente a specifici testi. Alla magmaticità delle pratiche vanno infatti a sommarsi questioni riguardanti la costruzione di un *corpus* d'analisi. Questioni in questo caso delicate se, come detto, il presente lavoro non intende focalizzare l'attenzione sul racconto di una sola domenica *ultras*, sull'analisi di una singola coreografia o sul come si semantizza questa o quella curva. È la generalità stessa che rappresenta per l'analista un'insidia dalla quale diffidare, laddove i confini tra generalità e

la genericità sono sempre labili. Il rischio, insomma, è quello di inciampare in una sorta di positivismo o di dilettantismo se, ad una realtà complessa e sfaccettata qual è uno stile culturale, si prova a guardare con uno sguardo d'insieme che cerchi di abbracciare globalmente un oggetto così vasto e articolato. Pur consapevoli di un simile rischio, nell'analisi della cultura *ultras* la strada che qui seguiremo è quella che Federico Montanari (2004) ha chiamato del *discorso semiotico per esempi*. L'autore propone di "articolare un discorso di semiotica [...] attraverso una campionatura di testi e di esempi" (p. 13). Strada che si è scelto di percorrere per la presente analisi, laddove chi scrive condivide l'atteggiamento di Montanari quando afferma che

Chiaramente il rischio di un'esplorazione ad ampio raggio è quello del sorvolo, che penalizzi così l'approfondimento e soprattutto, trattandosi di lavoro semiotico, di non analizzare con sufficiente calma e sistematicità i testi. D'altra parte però, avendo privilegiato un approccio sociosemiotico e di semiotica della cultura, più che di semiotica del testo letterario [...] crediamo sia preferibile adottare uno sguardo largo ed esemplificativo, al posto di uno ristretto, quale quello di un'analisi più sistematica: si tratta di rilevare linee di tendenza intertestuali [...] e intraculturali [...] anziché studiare micro-fenomeni intratestuali (p. 12).

Discorso semiotico per esempi, dunque, come percorso per aggirare l'ineffabilità nell'analisi semiotica del fenomeno *ultras* nella sua generalità. Analisi che non può che prendere le mosse da quello che sono il tempio e il rito per antonomasia che vedono protagonista la cultura *ultras*: lo stadio e la partita di calcio.

## 2. Lo spazio stadio

La scelta di intraprendere il percorso d'analisi partendo dallo spazio stadio e dai settori di curva, quelli abitualmente popolati dagli *ultras*, è dettata da almeno due ragioni. La prima ha a che fare *strictu sensu* con la cultura presa in esame, la cui esistenza stessa si intreccia strettamente all'evento calcistico e, di conseguenza, agli impianti in cui esso ha luogo. La seconda ragione è invece figlia del particolare tipo di sguardo, all'incrocio tra sociosemiotica e semiotica della cultura, che sulla forma di vita in questione si intende gettare. La spazializzazione è una procedura discorsiva ricorrente e, conseguentemente, la semiotica ha da sempre avuto a che fare con gli spazi intesi come luogo di investimento di figure, valori, valorizzazioni. Lo spazio così inteso, prima ancora di essere uno spazio fisico, è uno spazio di significazione, spesso legato a processi costruttivi di soggettività, individuali e collettive, che in esso trovano dimora. La componente spaziale non esercita, di conseguenza, una mera influenza eteronoma sulle soggettività che in esso agiscono (come vorrebbe, ad esempio, l'ipotesi ecologica), ma fenomenologicamente spazio e soggetto co-nascono e si costituiscono reciprocamente: il primo viene messo nelle condizioni di significare, il

secondo trova una sua collocazione nel senso. Si pensi, per comprendere una simile affermazione, all'importanza del *punto di vista* a partire dal quale un soggetto conosce il mondo o alla riflessione di Erving Goffman (1971) sui *territori del sé*, intesi come relazioni tra corpi, sociali e culturali prima ancora che fisici, e spazi. A tal proposito, va ricordato come già Lotman derivi dalla topologia l'apparato concettuale e strumentale per la costruzione del metalinguaggio descrittivo dei modi in cui le culture costruiscano le semantizzazioni di Sé e dell'Altro. La spazialità, dunque, prima ancora che fisica e geografica, è questione eminentemente sociale e culturale (cfr. Miceli 2005, p. 487).

Insomma alla classica dicotomia filosofica che distingue uno spazio soggettivo-culturale da uno spazio oggettivo-naturale, una teoria della significazione sociale oppone una visione nella quale lo spazio diventa un linguaggio a tutti gli effetti, capace di parlare della società che in esso vive, si dà a vedere, si rappresenta, riflette sé stessa. Quando si parla di spazi come testi, ossia di spazi fisici significanti, si fa logicamente riferimento all'ampia e allargata nozione di testualità caratteristica dell'analisi semiotica. In questa prospettiva, uno spazio (architettonico, ad esempio, come lo stadio) può essere considerato significativo in quanto frutto di una precisa operazione progettuale o per effetto di codici culturali sovraindividuali, anonimi, non consapevoli. L'analisi dello spazio-stadio diventa, in questa prospettiva, utile nella misura in cui in essa possiamo rinvenire riflessi alcune caratteristiche culturali precipue dello sport moderno.

Peculiarità degli impianti calcistici è l'allestimento di uno specifico spazio in cui lo spettacolo ha luogo e di spazi preposti invece alla visione di questo. L'equivalente di ciò che nei teatri sono palco e platea sono, per gli impianti calcistici, il *campo di gioco* e gli *spalti*. Il campo di gioco è elemento fondamentale del fatto sportivo, al punto che il *Regolamento del giuoco del calcio* compilato dalla F.I.G.C. (Federazione Italiana Giuoco Calcio) si apre con le previsioni regolamentari che definiscono lo stesso. In manifestazioni calcistiche ufficiali il terreno di gioco deve essere di forma rettangolare: i lati maggiori del rettangolo di gioco (detti *linee laterali*) e i lati minori (detti *linee di porta*) devono essere fisicamente tracciati sull'erba (assieme a un'altra linea mediana, detta centrocampo, che taglia in due il rettangolo di gioco). Essi marcano i confini tra l'evento calcistico, inteso come *gioco e performance*, da ciò che invece fa parte dell'evento calcistico, inteso non più esclusivamente come attività agonistica ma come *spettacolo e fatto sociale*. La F.I.G.C. (Destinante manipolatore, trascendente e, per così dire, iniziale) attraverso il suddetto Regolamento (di cui è garante un arbitro, Destinante giudice e finale) stabilisce solo dopo aver così individuato il terreno di gioco le competenze modali (i.e. i poter-fare e i poter-non-fare), le sanzioni, i PN di base e i PN d'uso che, insieme fanno il gioco del calcio. Tralasciando altre questioni regolamentari, consideriamo brevemente alcuni carat-

teri del confine, il terreno di gioco e lo spazio ad esso circostante. Il terreno di gioco, oltre ad essere /chiuso/ (confinato entro i suddetti limiti) si caratterizza per essere /inaccessibile/. Le previsioni regolamentari, che pre-determinano i PN consentiti nello spazio *terreno di gioco*, vogliono infatti che nessun *soggetto* estraneo al *match* (dai tifosi a guardalinee e allenatori) possa valicare i confini di gioco, eccezion fatta per rari casi accuratamente regolamentati<sup>5</sup>. Lo stesso dicasi per gli *oggetti*: ogni "intrusione" di corpi estranei al *match* è, da regolamento, scoraggiata e sanzionata (indipendentemente dalla potenzialità offensiva e/o dall'offesa procurata da un oggetto lanciato in campo o portato con sé da un calciatore). Ai tratti di chiusura e inaccessibilità va poi a sommarsi il tratto dell'/autonomia/, se si guarda alle previsioni regolamentari circa l'introduzione di tecnologie per coadiuvare gli arbitri o circa le clausole compromissorie.

Il campo da gioco, come detto, è circondato perimetralmente dagli *spalti*: tra le due componenti dell'impianto sportivo esiste dunque un rapporto del tipo inglobante/inglobato, motivato anche da fattori funzionali. Se infatti il rettangolo di gioco è lo *spazio topico della performance*, il particolare allestimento architettonico degli spalti predetermina PN improntati all'/apertura/ al pubblico, all'/accessibilità/. Uno spazio non più autonomo ma dipendente da un punto di vista prescrittivo dalle leggi ordinarie e dai regolamenti sportivi e da un punto di vista cognitivo dall'azione sportiva: i PN che, da un punto di vista funzionale e normativo, predeterminano gli spalti contribuirebbero a costruire dunque questi come *spazio cognitivo della visione*. Una simile operazione progettuale del rapporto campo di gioco/spalti, rimanda a codici culturali specifici legati alla nascita del calcio come sport moderno (vedi 3). Contestualmente però, in quello che è a tutti gli effetti un rapporto circolare, i PN effettivamente in atto come pratiche specifiche contribuiscono a definire a loro volta gli spazi. Qui si colloca, come vedremo nel paragrafo 4, la peculiarità degli *ultras* che, negli "usi" dello spazio stadio, introducendo nuovi PN in spazi predeterminati rispetto ad altri usi, costruiscono simbolicamente la propria identità.

### 3. La nascita del calcio nel contesto dello sport moderno

Prima di procedere nell'analisi è necessario aprire una parentesi su quel fenomeno culturale tipico della modernità che la sociologia dello sport chiama nascita dello *sport propriamente detto*, le cui origini possono essere fatte risalire all'Inghilterra del XIX secolo (Russo, 2004). Di tale fenomeno, naturalmente, tratteremo solo i contorni più generali e quelli legati alla nascita del calcio. La natura di *fatto sociale totale* che caratterizza lo sport, renderebbe altrimenti ingestibile il discorso date le numerose implicazioni sociali, culturali e analitiche (temi ambientali, massmediologici, corporali, di cittadinanza, tutti in un certo modo legati anche ad aspetti

specifici della cultura *ultras*, per cui rimandiamo a Foer (2004).

Punto di partenza nella comprensione della cultura sportiva moderna sta nella definizione stessa di sport. Nella tradizione sociologica questa si lega sempre al concetto di *gioco*, laddove una componente immancabile e universalmente riconosciuta come propria dell'evento sportivo è quella ludica. In un saggio datato 1958, dal titolo *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois impostò la riflessione sul rapporto tra gioco e sport a partire da un'opposizione tra due estremi e opposti *atteggiamenti*: il *ludus* e la *paidia*. *Ludus* è l'atteggiamento individuale al gioco con la condivisione con altri attori sociali di un sistema di regole più o meno formalizzato; *paidia* è invece un atteggiamento anarcoide orientato all'autoaffermazione, finalizzato al primeggiare, anche andando al di là delle norme e della cooperazione con gli altri attori sociali. In questo contesto l'autore individua quattro grandi famiglie di giochi: quelli in cui la componente di fatalità è preponderante rispetto all'azione umana (*alea*, ad esempio i giochi di carte), quelli in cui spicca una configurazione agonistica (*agon*), i giochi di mascheramento (*mimicry*) e quelli "di vertigine", che comportano l'adozione di comportamenti rischiosi (*ilinx*).

L'apparato concettuale fornito dall'autore risulta piuttosto utile non solo al fine di comprendere il legame gioco/sport, ma anche al fine di rintracciare una dimensione valoriale che funga da supporto a una vera e propria cultura o filosofia del gioco e dello sport. Tra *ludus* e *paidia* è infatti possibile collocare tutta una serie di valori sottesi alle pratiche sportive ed assiologizzarli. Lealtà, *fair-play*, doping, orientamento al profitto e alla vittoria ad ogni costo: tutti questi sono atteggiamenti facilmente analizzabili a partire dall'opposizione *ludus* vs. *paidia*. Ma, come detto, la riflessione di Caillois è qui pertinente prima di tutto al fine di stabilire il nesso gioco/sport. In tal senso, la classe degli *agon* è facilmente riconoscibile come punto di intersezione tra sport e gioco<sup>6</sup>.

Ciò appurato, sebbene rilevante dal punto di vista del legame con il gioco, l'agonismo è solo una delle componenti che caratterizzano il moderno concetto di sport definito in sociologia come:

Sistema di pratiche e interazioni, caratterizzate da serietà di atteggiamento da parte degli attori [...], segnato da dinamiche di fisicità agonistica *ampiamente formalizzate e orientate alla produzione di un esito chiaro e refertabile* (Russo 2004, p. 21, corsivo mio).

È nelle società contemporanee, nel più ampio contesto del *processo di civilizzazione* (Elias 1969), che l'organizzazione formale (sia sul piano regolamentare che su quello burocratico) è diventata parte integrante degli eventi sportivi. Rispetto alle *manifestazioni ludiche pre-sportive*, secondo una nota riflessione di Norbert Elias e Eric Dunning (1986), la nascita dello sport moderno si caratterizza per l'espunzione di comportamenti

violenti e sanguinari (*sterilizzazione*), attraverso processi di *burocratizzazione* e di *secolarizzazione* che, oltre che al principio di *refertabilità*, conducono nella direzione dell'eliminazione da dette pratiche di ogni *connotato rituale e religioso*. Gli stessi autori prendono ad esempio la nascita del calcio per spiegare il fenomeno della nascita dello sport moderno. La forma archetipica del moderno calcio (e del rugby) viene da Elias e Dunning individuata nei rituali *hurling over country* della società agraria inglese. L'*hurling over country* si giocava una volta l'anno nel tratto di campagna che separava due villaggi spesso nemici e l'obiettivo era quello di portare la palla all'interno del villaggio avversario in segno di simbolica conquista<sup>7</sup>. Dallo scontro tra paesi vicini si è passati col processo di civilizzazione a una metafora dello stesso: non ci si incontra più a metà strada tra villaggi, ma a centrocampo e la conquista del villaggio nemico è divenuta, se possibile, ancora più simbolica, un segno marcato violando la linea di porta difesa dal portiere avversario<sup>8</sup>. Così civilizzata, sterilizzata e burocratizzata, la pratica dell'*hurling over country*, un tempo rituale di popolo, consente oggi solo lo scontro tra due squadre di professionisti accuratamente regolamentato. È del tutto evidente come a tali esigenze del moderno sport calcistico rispondano oggi impianti sportivi, concepiti e regolamentati come abbiamo visto nel paragrafo precedente.

#### 4. Ecologia semiotica degli stadi

Quali che siano le funzioni d'uso per le quali un determinato spazio è stato concepito, il modo in cui i concreti attori sociali vivono, percorrono e attribuiscono un significato agli spazi che popolano non è indifferente all'attribuzione di un valore, o di particolari regimi di significazione spaziale. Detto in altri termini uno spazio ha sempre la possibilità di essere *risemantizzato* mediante la messa in atto di specifiche pratiche. L'analisi di queste ultime, nel più ampio contesto dello stadio, rappresenta un utile supporto alla comprensione del fenomeno *ultras*.

È noto come gli stadi siano suddivisi in diversi settori: quelli di *curva*, che corrono paralleli alle linee di porta (e tipicamente sono occupati dagli *ultras*) e quelli di *tribuna* e di *gradinata*, i quali corrono invece paralleli alle linee laterali. I tre settori si distinguono gli uni dagli altri sotto differenti punti di vista: costo del biglietto, comfort, offerta, etc. Nel presente lavoro ci soffermeremo su alcuni di questi aspetti, provando ad abbozzare un'ecologia semiotica dello stadio, anche mediante alcuni esempi fotografici riferiti alle diverse pratiche messe in atto nei diversi settori dello Stadio Comunale "Erasmus Iacovone" di Taranto, nella stagione calcistica 2006/2007<sup>9</sup>. Ciò al fine di comprendere se e come le pratiche dei settori di curva differiscano da quelle messe invece in atto negli altri settori.

Un primo elemento d'interesse è rappresentato dai diversi *regimi di visibilità* dell'evento calcistico per settori. S'è detto come gli spalti si sviluppino rispetto al terreno

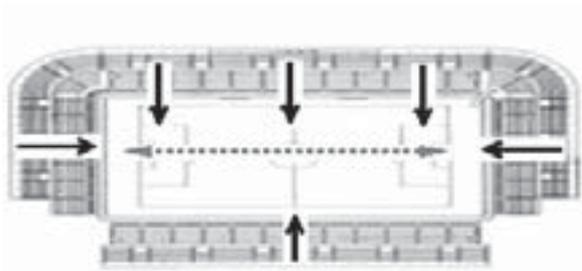


Fig. 1

di gioco inglobando quest'ultimo. Ma si è anche rilevato come due settori, quelli di curva, siano costruiti parallelamente alle linee di porta mentre altri due, gradinate e tribuna, corrono invece paralleli alle linee laterali. Ciò ha inevitabili conseguenze, per ciò che concerne la visione della partita, per chi prende posto in un settore piuttosto che in un altro e sul tipo di rapporto scopico-cognitivo che il Soggetto spettatore instaura con l'Oggetto partita<sup>10</sup>. Ciò soprattutto se si considera che quel particolarissimo testo che è la partita di calcio è dotato di una sua linearità intrinseca. Lo scopo del gioco, come noto, è quello di riuscire a penetrare il limite estremo del territorio avversario, portando il pallone dentro un apposito spazio, detto *porta*. Ciò fa sì che il momento agonistico sia caratterizzato da una sua specifica linearità. Sebbene, infatti, per raggiungere lo scopo di segnare una rete i giocatori in campo sviluppano il gioco tanto parallelamente alle linee di porta (o latitudinalmente) quanto parallelamente a quelle laterali (o longitudinalmente), lo svolgimento del gioco è prevalentemente longitudinale (come indicato dalla linea tratteggiata in figura 1)<sup>11</sup>.

Longitudinalità (linee laterali) e latitudinalità (linee di porta), già coordinate essenziali per individuare i settori in cui sono suddivisi gli spalti, sono dunque anche una categoria fondamentale per la direzionalità dello stesso evento sportivo. Ne consegue che, da un punto di vista cognitivo (e, segnatamente, scopico), pur nell'infinita varietà dei personali punti di vista degli spettatori sull'incontro, è possibile, per settori, individuare specifici regimi di visibilità generali dello stesso. Come riassunto dalla figura 1, i settori il cui sviluppo è parallelo alle linee laterali installeranno nel testo stadio spettatori che assisteranno al *match* in posizione *frontale* rispetto allo sviluppo del gioco. Al contrario, i settori la cui costruzione corre parallela alle linee di porta installano nel testo stadio degli spettatori la cui posizione, cognitivamente, è particolarissima. Questa è, per così dire "schiacciata": lo spettatore di curva è vicinissimo alle azioni di gioco che hanno svolgimento nei pressi di una delle due porte, mentre l'altra è lontanissima. La direzione dello sguardo è la stessa (o quella contraria a secondo della squadra considerata) nella quale si svolge l'incontro di calcio, l'orientamento degli spettatori lo stesso di quello

degli attori della rappresentazione calcistica, ossia dei giocatori in campo. Mentre lo spettatore di tribuna o di gradinata assiste al *match* in una posizione, per così dire, più *oggettivante* (tanto per intenderci la medesima da cui le telecamere televisive sono solite riprendere gli incontri calcistici) gli spettatori di curva, dagli spalti, assistono all'evento sportivo da una particolarissima prospettiva. Accanto alla questione dei punti di vista sull'incontro, rilevante è un ulteriore elemento di diversificazione tra i diversi settori dello stadio che riguarda le concrete pratiche messe in atto nei singoli settori. Non tutti gli spettatori seguono infatti il *match* allo stesso modo e le *modalità di osservazione* dell'evento sportivo hanno un ruolo specifico nell'ecologia semiotica dello stadio. Prendendo in considerazione in maniera estremamente riassuntiva le figure 2, 3, e 4, riferite rispettivamente ai settori di curva, gradinata e tribuna, appaiono evidenti alcuni elementi di diversificazione.

Gli spettatori di tribuna assistono alle partite seduti, quelli di curva in piedi, mentre in gradinata è possibile riscontrare entrambi gli atteggiamenti. Da un punto di vista cromatico il settore di tribuna risulta essere spoglio, caratterizzato da una scarsa coreograficità, limitata al massimo a isolati striscioni o bandiere. Di contro i settori di curva sono cromaticamente saturi, colorati da striscioni, bandiere, scarpe e fumogeni. Mediana è nuovamente la posizione delle gradinate che, anche da un punto di vista sonoro, occupano una posizione a metà tra curve e tribuna. Sebbene non documentabile in questa sede, infatti, è noto come le tribune si caratterizzino per una certa aritmia (limitata a applausi di approvazione o a mormorii di disappunto), mentre peculiarità delle curve è una continua ritmicità, fatta di battimani, fischi, cori, tamburi, etc. Congiuntamente considerati questi fattori permettono di affermare che, in una semantica del continuo, tribuna, gradinata e curve si dispongono su un *continuum* di crescente partecipazione (fisica, ritmica, etc.) all'evento calcistico, di cui il settore di tribuna è il polo atono mentre le curve sono quello tonico. Categorizzando, con riferimento a

123



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

Wölfflin (1888), da un punto di vista figurativo, affettivo e passionale, l'una è *classica* mentre l'altra è *barocca*. Considerando che, come detto, tribune e gradinate consentono una migliore visione del fatto sportivo, che tribune, gradinate e curve si distinguono per dissimili prezzi di accesso al settore (rispettivamente più alto per le tribune e più popolare per curve e gradinate) e che, da un punto di vista del comfort, coperture contro le intemperie e seggiolini rendono tipicamente più confortevoli le tribune degli altri settori, pare possibile affermare che i diversi attori che popolano i differenti settori degli stadi lo facciano secondo logiche differenti. È, in effetti, possibile abbozzare qualche considerazione relativa a un diverso posizionamento rispetto all'oggetto di valore partita da parte dei diversi tipi di spettatori individuati. Vale la pena, a tal proposito, ricordare come quella di *valore* sia una nozione eminentemente bifronte. Se per un verso, in un'accezione specificamente strutturale, questa punta verso l'*oggetto* in cui si investe (rendendone semioticamente pertinente e riconoscibile l'apparizione), d'altra parte la nozione conosce altresì un'ulteriore accezione, di stampo questa volta fenomenologico, che si rivolge direttamente al *soggetto*, alla sua intenzionalità, al suo essere proteso verso un oggetto. Così, come la grandezza figurativa "automobile" può conoscere molte possibili valorizzazioni (prestigio sociale, rapidità spostamento, comfort, etc.), anche l'oggetto "partita" può diventare luogo di investimento di valori diversi. Di questi variabili investimenti valoriali (supporto a loro volta di differenti investimenti assiologici ed ideologici), di dissimili intenzionalità soggettive, i diversi temperamenti scopico-cognitivi, motori, partecipativi, la varietà di PN che si attualizzano nei settori dello stadio sono la manifestazione. In questa prospettiva, si può affermare che, per ciò che concerne le tribune e le gradinate i posizionamenti degli spettatori rispetto all'oggetto di valore partita sono, per così dire, in accordo con le valorizzazioni che la cultura dominante moderna e postmoderna propongono per gli eventi sportivi. I rapporti tra modernità e sport sono stati già affrontati nel paragrafo

3. Qui aggiungiamo che, secondo la sociologia dello sport, il postmoderno è intervenuto sulla cultura sportiva secondo logiche di globalizzazione, mediatizzazione, professionismo, ricerca esasperata della prestazione e del profitto.

Gli spettatori dei settori di tribuna e gradinata, sebbene diversi per valorizzazioni che riguardano ad esempio il comfort e il prestigio sociale, sostanzialmente accettano il ruolo di fruitori di un evento spettacolare, guidato da principi di prestazione (i risultati raggiunti dalla propria squadra), civilizzato, sterilizzato, riservato ai soli professionisti, secolarizzato e privo di elementi rituali. I PN da essi messi in atto non entrano in contrasto con quelli proposti dalla cultura dominante anche attraverso le opzioni progettuali degli impianti sportivi. Coerentemente ai PN pre-determinati dallo spazio stadio, gli spettatori di tribuna e di gradinata sono veri e propri Astanti (nell'accezione fontanilliana del termine) dell'evento sportivo. Il tentativo di giocare un ruolo nell'evento, o meglio ancora di diventarne protagonista, contraddistingue invece la declinazione *ultras* della partecipazione all'evento sportivo. I modi in cui ciò avviene, anche in aperto contrasto con la cultura dominante e con le pratiche predeterminate dallo spazio stadio, e il tipo di posizionamento rispetto all'oggetto di valore partita tipico degli *ultras* diventano di conseguenza centrali in un'analisi semiotica del fenomeno.

### 5. Note per una analisi semiotica del mondo *ultras*

Il rifiuto del ruolo di semplice spettatore da parte del popolo delle curve e la tensione verso un'identità dissimile da quella di "consumatore" dell'evento calcistico sono da considerarsi come lo sfondo su quale vanno a stagliarsi le ulteriori questioni che considereremo in questo paragrafo. Con esso proveremo a evidenziare alcune possibili direzioni che può prendere un'analisi *sub specie semiotica* del fenomeno *ultras*.

### 5.1. Ultras come forma culturale, tra Programmi Narrativi e prassi enunciativa

Da semplice spazio, il settore di curva ha acquistato, nel corso della nostra riflessione, la doppia valenza di luogo in cui un Soggetto prova a congiungersi a un determinato valore e di territorio identitario, in cui soggetti empirici si fondono in un unico attore collettivo, proprio al fine di raggiungere la propria personale realizzazione. Il passaggio è il medesimo di quello che Landowski (2004) indica come slittamento dal regime di *giunzione* a quello di *unione* ed è essenziale al fine di comprendere le dinamiche attraverso cui singoli individui comporgano la propria identità personale *attraverso* la costruzione di stili di vita collettivi.

È possibile considerare gli stili culturali compresenti e dominanti come il risultato della loro continua ri-creazione e ri-enunciazione mediante il lavoro congiunto di singoli individui. In questa prospettiva, da un punto di vista narrativo, il singolo individuo, può essere considerato un Eroe, che agisce secondo una determinata prassi sociale (ovvero, agisce secondo determinati Programmi Narrativi d'Uso standardizzati) alla ricerca della congiunzione con gli Oggetti di valore, tra loro connessi, /identità/ e /appartenenza/ (Programma Narrativo di Base). È la cultura dominante che, prima di tutti, si costituisce come Destinante e propone un contratto al Soggetto: questi è investito del compito di costruire una propria identità entro un ordine dato. La sanzione positiva che il Destinante, depositario dei valori della comunità, promette al Soggetto è quella dell'integrazione sociale e del riconoscimento dell'individuo come membro della società. Per conquistare un simile tipo di sanzione al Soggetto spetta il compito di far proprio, attraverso una serie di prove, l'apparato valoriale di cui è depositario il Destinante sociale, entrando in uno stato di comunicazione partecipativa con lo stesso. Una volta che il Destinante propone il proprio contratto sociale al Soggetto individuo, lo svolgersi della narrazione, per così dire, si sdoppia ed è suscettibile di prendere due differenti direzioni. L'obiettivo finale del Soggetto (una identità e una appartenenza sociale) resta lo stesso, a essere suscettibili di mutamento sono il modo in cui accedere ad esso, i valori in esso investiti e i Programmi Narrativi d'Uso necessari al suo raggiungimento.

L'eroe ha due opzioni. La prima è l'accettazione del contratto sociale proposto dalla cultura dominante, dell'identità proposta dalla società: in questo caso il Soggetto diventerà competente rispetto a una determinata identità sociale e attuerà la sua performance di integrazione nella società (attraverso il passaggio per precisi Programmi Narrativi d'Uso), con accanto le agenzie di socializzazione secolarizzate come Aiutanti e non incontrando sulla propria strada Antisoggetti di particolare potenza sociale e culturale. La seconda opzione prevede invece il rifiuto del contratto sociale proposto dalla cultura dominante, l'irruzione di nuovi e altri valori, e la necessità di acquisire competenze di-

verse da quelle proposte dai tradizionali e secolarizzati agenti di socializzazione (ovvero differenti Programmi Narrativi d'Uso), che da Aiutanti diventano veri e propri Opponent dell'Eroe<sup>12</sup>. Per questa via è possibile leggere narrativamente tutta una serie di caratteristiche del mondo ultras: dal sostegno incondizionato e costante alla squadra di calcio della propria città, fino alla non collaborazione con le società calcistiche o all'avversione alle istituzioni tradizionali, prima di tutto verso le forze dell'ordine.

Rovesciando la prospettiva, si consideri che, parallelamente al percorso narrativo dell'Eroe, lo stile culturale che offre appartenenza e identità altro non è che *l'insieme dei valori e delle pratiche messe in atto dagli individui che aderiscono ad esso*. In altre parole, se spostiamo l'attenzione dal processo di socializzazione alla questione dei meccanismi mediante i quali una cultura vive e si riproduce, comprenderemo che i Programmi Narrativi d'Uso, le competenze che il Soggetto deve acquisire per essere accettato in un gruppo culturale (e congiungersi così all'identità e alla appartenenza sociale in questione), sono, per il singolo soggetto, il modo attraverso cui lo stile culturale viene poi co-enunciato da tutti i suoi parlanti. Si consideri la cultura *ultras*, la vita di curva e la costruzione stessa del territorio curva. Per integrarsi ed essere accettato in essa un Soggetto deve acquisire delle competenze particolari: imparare cori, accompagnamenti e battimani, comprendere che l'accesso al settore implica il rispetto di alcune regole e gerarchie, vestire in un determinato modo, indossare simboli di riconoscimento che lo caratterizzano come *ultras* e così via. Rovesciando la prospettiva, da cosa si riconosce (e in cosa consiste) lo stile *ultras*? Da cosa è fatta una curva? Da soggetti che mettono in atto pratiche particolari, quali cori, accompagnamenti e battimani, dalla sua strutturazione in gerarchie e da sue proprie regole di condotta, da una peculiare maniera di darsi a vedere attraverso il modo in cui lo stile *ultras* è vestito, dai suoi simboli di riconoscimento e così via. Insomma, è possibile considerare lo stile *ultras* e l'enunciazione del testo curva come il risultato di una vera e propria *prassi enunciativa*. Proprio mediante *prassemi enunciativi* (ovvero mediante quelli che qualche pagina indietro abbiamo chiamato Programmi Narrativi d'Uso standardizzati del Soggetto alla ricerca della integrazione sociale), dalla fusione della molteplicità degli *ultras* si arriva alla enunciazione di un unico "Soggetto curva".

### 5.2. Regimi di unione: il corpo-curva tra estensioni e rivendicazioni

Mediante prassemi enunciativi, dunque, diversi individui coprotagonisti della enunciazione del testo curva (gli *ultras*) si fondono in un unico attore collettivo. Questo, è dotato, per così dire, di una sua propria corporeità che gli permette di occupare un determinato territorio, un determinato *vuoto spaziale* (Hammad, 2003). Utile a comprendere il modo in cui si arrivi a tale effetto

sono le note di Massimo Leone (2006) sulla *moltitudine*. Rimandando al lavoro in questione per un approfondimento degli strumenti euristici individuati dall'autore che qui utilizziamo, abbozziamo una lettura mereologica della particolare configurazione del regime multitudinario delle curve degli impianti calcistici.

Si prenda in considerazione, a titolo d'esempio, la figura 5. In essa, le sagome dei singoli *ultras* non solo tendono ad avere lo stesso colore e la stessa "forma", ma si serrano l'un l'altra per occupare la medesima posizione nello spazio e rispetto a esso. Ciò avviene anche grazie a specifici prassemi enunciativi mediante cui gli *ultras* enunciano la curva: l'uso di indossare abiti e sciarpe con i colori sociali del club, la competenza acquisita a compiere le stesse azioni in modo armonico e coordinato, grazie anche all'attività dei capi *ultras*, il saper fare che suggerisce di compattarsi anche laddove sono presenti ampi (e più comodi) spazi, etc. I singoli *ultras* paiono davvero fondersi così in un tipo particolare di moltitudine che rientra nella categoria battezzata da Leone *ammasso*. "L'ammasso multitudinario" – sottolinea l'autore – "come suggerisce la stessa lessicalizzazione, è assai prossimo alla massa". Dalla moltitudine degli *ultras* ecco così emergere il senso di una sola massa, di un unico corpo per effetto di una specifica prassi collettiva che permette questa peculiare enunciazione del testo curva.

Un primo, aurorale, modo in cui la corporeità significa è legato semplicemente all'*esserci*, ovvero, goffmanianamente, all'acquisizione di una riserva territoriale, alla sua rivendicazione e alla sua difesa. È noto come l'occupazione corporea di uno spazio fisico metta in moto, nella vita di tutti i giorni, un complesso sistema di segni e contrassegni che stanno ad indicare il possesso di un determinato dominio territoriale: una giacca lasciata sulla sedia, una firma lasciata sulla prima pagina di un libro, etc. Se le cose stanno così nell'*everyday life*, il ruolo dell'allocazione corporea in un dato territorio del *self* e il suo contrassegno hanno, nel contesto dei meccanismi di funzionamento della cultura *ultras*, un ruolo, per così dire, più marcato, fondamentale, cruciale. Se infatti il contrassegno "giacca" sul territorio "sedia" è funzionale alla rivendicazione di una territorialità in cui si investe un valore d'uso; la rivendicazione del territorio curva è, nella cultura *ultras*, sbilanciata verso un valore di base, esistenziale. Così, mentre una controrivendicazione del posto a sedere, per quanto fastidiosa, per quanto *invadente*, per quanto irritante, ha un peso relativo per ciò che concerne l'identità del Soggetto che rivendicava lo stesso, le cose per ciò che concerne i contrassegni dei gruppi *ultras* stanno in maniera decisamente diversa. Nell'ambito delle pratiche significanti della cultura, tali contrassegni hanno un valore decisamente differente. Stabilita l'equivalenza tra spazio utopico Curva e identità *ultras*, i contrassegni di rivendicazione territoriale diventano parte integrante di tale identità. La *spoliazione* di tali contrassegni, non è



Fig. 5

più solo segno di invadenza fastidiosa ed irritante, ma un attacco stesso all'identità *ultras*. Tipico contrassegno *ultras* è ad esempio lo striscione. Questo va esposto *tutte* le domeniche, *deve* seguire *sempre* la squadra *ovunque* essa giochi e cessa di essere esposto solo all'atto dello scioglimento del gruppo *ultras* di cui è contrassegno. Persino la disposizione degli striscioni in curva non è causale, laddove a specifiche opposizioni topologiche per ciò che concerne il loro posizionamento (normalmente centrale/periferico e alto/basso) corrispondono maggiori o minori importanza, onore e rispettabilità del gruppo cui appartengono. Importanza, onore e rispettabilità che si acquisiscono anche in virtù della presenza costante dello stesso striscione non solo in occasione delle partite casalinghe, ma anche di quelle disputate in campo avverso, dove la presenza degli striscioni dei gruppi testimonia la costanza del supporto alla squadra, anche a dispetto delle avversità ("maciniamo chilometri/superiamo gli ostacoli/ col [nome della squadra del cuore]/ in fondo al cuore": così recita uno dei cori più diffusi in Italia), nonché la momentanea invasione del territorio nemico. L'importanza accordata all'onnipresenza degli striscioni dei gruppi *ultras* in occasione dei *match* disputati dalla formazione cui essi sono legati, a testimoniare il fatto che quei gruppi seguano la squadra ovunque, a dispetto delle difficoltà, rende impossibile non considerare gli stessi come un contrassegno, una sorta di vera e propria firma *ultras*, strettamente legato all'*ethos* e ai valori della cultura che, in quei pochi metri di stoffa si investono, rendendoli preziosi. Lo striscione è il gruppo *ultras* e non è un caso che la difesa dello striscione del gruppo sia uno dei principali compiti di ogni *ultras*.

La questione dell'identità *ultras* investita nel segno striscione, il fatto che lo striscione del gruppo *stia per* il gruppo *ultras* stesso e che, alla stregua di un *totem*, esso incarni l'essere al mondo del tifo organizzato, diventa chiarissima se si prendono in considerazione gli eventi che nel 2005 hanno portato allo scioglimento il gruppo *ultras* più longevo d'Italia, la Fossa dei Leoni della Curva Sud di Milano, anche in seguito alla sottrazione

di uno striscione.

Compreso che il corpo massa, occupando un territorio, lo rivendica, è possibile, per mezzo degli strumenti forniti da Fontanille (1999), leggere pratiche tipiche delle curve come rituali di rivendicazione e controrivendicazione. I cori di incitamento alla squadra diventano strumenti per valicare i confini spalti/campo da gioco e accompagnare i propri beniamini (secondo la classica figura del “dodicesimo uomo in campo”); quelli contro i tifosi avversari diventano una invasione simbolica del loro territorio, i fischi a coprire i cori altrui una difesa del proprio territorio, etc. Parimenti, lanci di oggetti o accensioni di fumogeni possono similmente essere letti come invasioni simboliche, rispettivamente corporee e visivo-olfattive. Persino alcune questioni concernenti le moderne disposizioni anti-*ultras* trovano un proprio quadro esplicativo in questo contesto: penso, ad esempio, alle polemiche sugli impianti di video-sorveglianza (invasione di tipo visivo del territorio *ultras*, una cui feconda analisi potrebbe giovare delle riflessioni di Eric Landowski 1989, sui *giochi ottici* e di Alvise Mattozzi 2005, sul *controllo sociale*).

### **6. *Ultras* come risemantizzazione del quotidiano e pratica dell'imperfezione**

Gli elementi presentati nelle pagine precedenti paiono essere fecondi punti di partenza per analisi più dettagliate di microfenomeni della cultura *ultras* (coreografie, racconti, cori, scontri simbolici). In conclusione del presente lavoro preme a chi scrive proporre una lettura d'insieme degli elementi emersi in sede analisi.

Non è difficile leggere una opposizione netta e radicale tra ciascuna delle componenti che caratterizza gli sport moderni e postmoderni e quelli che abbiamo detto invece essere gli elementi costitutivi e costruttivi dell'identità *ultras*. Laddove la cultura dominante, moderna e postmoderna, interviene nello sport espungendone gli elementi rituali, la cultura *ultras* propone nuovi riti nel mondo del calcio. La sua anima libertaria, la sua vocazione all'indipendenza, la sua natura intrinsecamente anarcoide, inoltre, mal si coniugano con i processi di secolarizzazione e di razionalizzazione che hanno coinvolto il mondo dello sport. In un contesto in cui tale razionalizzazione conduce nella direzione di una sempre più esasperata regolamentazione degli eventi sportivi, essa elegge a stile di vita il superamento di limiti e ostacoli (*ultras*, etimologicamente dal latino, “oltre”). Laddove il processo di civilizzazione prova ad espellere dal quotidiano la violenza, questa si rende protagonista di scontri anche violenti. Essa però pone questi sotto l'egida del *ludus*, della lealtà e della reciproca accettazione delle regole del gioco (la forma di vita in questione propone regole di ingaggio che prevedono il non coinvolgimento di semplici tifosi, l'assenza di armi e la parità numerica dei gruppi che si scontrano). Ciò a fronte delle logiche di prestazione e di profitto che, invece, attraverso scandali, *doping*, plusvalenze e problemi giudi-

ziari, spingono sempre più spesso lo sport verso il regno della *paidia*. Laddove, infine, la cultura postmoderna e globale propone uno sport televisivo sempre disponibile, fruibile comodamente a qualsiasi ora dal proprio divano di casa, la cultura *ultras* risponde sobbarcandosi chilometri, spese e difficoltà pur di sventolare la propria bandiera cittadina e vivere un'esperienza non mediata, estetica, diretta, carica di senso.

Non è difficile intravedere nello sport moderno quell'*asimbolia* e quella *manque* tipiche per Greimas (1987) dell'epoca contemporanea. Le frizioni tra sociale e individuale, la *non-vita*, l'anonimità, l'usura dei valori che il semiologo attribuisce alla contemporaneità si riflettono dunque anche in ambito sportivo imponendo al Soggetto di combattere una vera e propria battaglia di resistenza, una *guerriglia semiotica* finalizzata alla risemantizzazione del quotidiano. Risemantizzazione che è possibile solo mediante l'attuazione di particolari strategie. Valorizzazione del dettaglio vissuto, rottura della quotidianità, orientamento alla passione, rottura dei ritmi abituali, contatto sensoriale (anziché mediato) col mondo. Queste alcune delle strategie con le quali la cultura *ultras* risponde, come visto, all'*asimbolia* e alla *manque* del quotidiano. Strategie queste che, lungi dall'essere governate dalla logica dell'"attesa dell'inatteso", vivono della loro continua attualizzazione, si nutrono della loro riproposizione, dell'*abitudine* ad esse (Landowski 2004), della loro cristallizzazione in forme di vita e in stili culturali.

È dunque carico di significazione il patrimonio custodito dalla cultura analizzata ed è proprio questo che, nel contesto della modernità, rende sensato quello stile culturale, apparentemente insensato ed illogico, che è lo stile *ultras*. Ciò che permette loro di affermare orgogliosi che “Chi combatte può essere sconfitto, chi non combatte ha già perso: solo gli *ultras* vincono sempre”.

### **Note**

<sup>1</sup> Nel *Dizionario*, Greimas e Courtés avevano offerto una definizione compiuta del concetto di *pratiche semiotiche*, comparandolo a quello di *discorso* (il quale si configura a tutti gli effetti come una *pratica verbale*). Le pratiche semiotiche “si presentano come successioni significanti di comportamenti [...] organizzati, le cui realizzazioni vanno dai semplici stereotipi sociali fino a programmazioni di forma algoritmica” (Greimas, Courtés 1979, trad. it., pp. 260-261). Per ciò che concerne la loro analisi, gli autori constatando l'organizzazione narrativa di tali pratiche, propongono gli strumenti dell'analisi discorsiva, aprendo la strada, con questo concetto, a una vera e propria *semiotica dell'azione*. Già Greimas e Courtés avevano sottolineato la rilevanza della nozione di pratiche alla fine di un'analisi semiotica che prendesse in carico fenomeni sociali. Non a caso, gli autori affermano che le pratiche semiotiche possono a pieno titolo qualificarsi come *pratiche sociali*.

<sup>2</sup> Per rendere l'idea di tale labilità, Landowski prende ad esempio un eventuale interesse sociosemiotico all'analisi di uno sciopero, mostrando come, dietro questo noto fenome-

no sociale, si celi in realtà una complessa configurazione che coinvolge tanto testi quanto pratiche. Congiuntamente, intervengono infatti nel fatto sociale “sciopero” una serie eterogenea ed eteroclita di elementi: leggi e regolamenti (quelli che stabiliscono ed organizzano il diritto allo sciopero), movimenti e reciproci posizionamenti sociali (dei lavoratori, dei padroni, della stampa, dei manifestanti, dell’opinione pubblica, etc.), commenti, volantini, articoli, servizi giornalistici. Se tutti questi elementi insieme concorrono alla costruzione di un fatto sociale significativo (lo sciopero appunto), se attraverso ciascuno di essi il suo significato viene negoziato dagli attori sociali coinvolti, e se tra questi è possibile individuare tanto testi quanto pratiche, allora l’analisi del fatto sociale in questione non sarà né un’analisi di soli testi, né un’analisi esclusiva di pratiche semiotiche. Insomma, la manifestazione dell’oggetto d’analisi “sciopero” mostra come, soprattutto quando si ha a che fare con concreti fenomeni sociosemiotici, la distinzione tra testi e pratiche spesso funzioni solo a livello teorico.

<sup>3</sup> Come tutte le culture compresenti o dominate, anche quella *ultras* si presenta come una cultura decisamente sbilanciata verso il polo della testualizzazione. L’azione, l’agire, l’esempio sono gli strumenti attraverso i quali essa prevalentemente funziona, vive, si riproduce e viene trasmessa come informazione non ereditaria. Allo stesso tempo, però, la componente grammaticale, nell’analisi della cultura in questione, si presenta come elemento pertinente in virtù di almeno due ordini di fattori. Il primo pertiene alla produzione di regole in seno alla stessa cultura in questione, la quale, alla stregua di tutte le culture testualizzate, presenta comunque elementi di grammaticalizzazione. Il secondo riguarda invece la produzione grammaticale (norme e leggi) che *sulla* cultura *ultras* viene prodotta dalla cultura dominante che, al contrario di quelle compresenti, fa della codifica e delle norme il proprio momento costitutivo e riproduttivo principale. La produzione grammaticale della cultura dominante, se strutturalmente le culture non conoscono altra esistenza che quella relazionale, diventa essenziale per la comprensione del fenomeno *ultras*. Insomma, come per lo sciopero di Landowski, anche dietro il fenomeno *ultras* interagisce un vasto complesso di elementi di taglia e tipo diverso.

<sup>4</sup> Quando abbiamo a che fare con pratiche semiotiche, infatti:

“Ici, plus rien d’équivalent à la «clôture du texte», mais des configurations mouvantes dont les effets de sens ne pourront être construits qu’*in vivo*, en situation, et que pourtant nous voudrions pouvoir analyser aussi, d’autant plus qu’au lieu d’en être seulement les témoins ou les observateurs détachés (comme le touriste devant sa cathédrale), nous sommes souvent directement impliqués par ce qui peut résulter de la manière même dont ils font sens sous notre regard, en se déroulant” (Landowski 2004, p. 16).

<sup>5</sup> Le sole eccezioni all’impenetrabilità del rettangolo di gioco sono rappresentate dai cambi tra giocatori (non più di tre per squadra), ossia da quel momento della partita in cui si stabilisce che un giocatore non fa più parte del *match* mentre un altro entra a farne parte, e l’ingresso dei sanitari, solo in casi di estrema necessità e nell’ipotesi che il giocatore o i giocatori eventualmente infortunati non siano in grado di raggiungere autonomamente gli stessi a bordo campo. In entrambi i casi, l’accesso al rettangolo di gioco deve sempre e comunque essere preliminarmente autorizzato dal direttore di gara.

<sup>6</sup> Più difficile sembra ricondurre a attività specificamente sportive le altre, sebbene negli sport estremi sia sempre presente una componente di *ilinx* e sebbene la casualità (ad esempio l’incertezza metereologica) faccia in modo che nel dominio dello sport trovi sempre spazio un pizzico di *alea*.

<sup>7</sup> Tutt’oggi, passato più di un secolo e compiutosi il processo civilizzatore di passaggio all’*hurling at goal*, il gioco del calcio mantiene elementi di natura eminentemente simbolica. Di questa è sintomo, ad esempio, la parola italiana con la quale si indica lo scopo del gioco: *segnare*, marcare un segno, appunto.

<sup>8</sup> Della pratica che storicamente è l’antecedente del calcio, cui il moderno gioco civilizzato è inevitabilmente legato da un punto di vista antropologico, restano ad oggi tutta una serie di metafore di tipo bellico-militare che infarciscono il discorso e l’immaginario calcistico. Il riferimento è a tutta una serie di *topoi* che intervengono nella costruzione delle topiche del gioco: *linea difensiva* che *protegge* la porta amica dalla *capitolazione*, l’*attacco* che *buca la difesa avversaria*, il *canniere* o *bomber* che *tira la bomba* e *trafigge* l’estremo difensore avversario, e così via.

<sup>9</sup> Nella selezione del materiale s’è chiaramente scelto di scartare quello relativo alle particolarità locali, selezionando solo quello esemplificativo di fenomeni di portata più generale.

<sup>10</sup> Nessun posto, in realtà, è nell’impianto sportivo uguale ad un altro. Anche all’interno dello stesso settore, il fatto di prendere posizione in una zona più alta o più bassa, centrale o periferica, cambia la prospettiva dalla quale ogni singolo spettatore si appropria dello spettacolo sportivo. Questa è sempre personale, unica, non replicabile. Ciò nonostante è possibile individuare specifici *regimi di visibilità* che differenziano, da un punto di vista della dimensione scopica e cognitiva, i differenti settori.

<sup>11</sup> Per quanto i puristi del calcio e gli amanti del bel gioco storcerebbero il naso alla sola idea, sarebbe idealmente possibile immaginare un incontro di calcio che si sviluppi per sole linee longitudinali, mentre una partita che conosca uno sviluppo esclusivamente latitudinale è, anche come semplice esperimento mentale, quasi concettualmente inimmaginabile: ciò perché è lo stesso scopo del gioco a imporre una linearità particolare agli incontri di calcio.

<sup>12</sup> Va da sé che una simile lettura narrativa dei processi di socializzazione a una identità culturale, sia questa quella coerente a quella proposta dalla cultura dominante o meno, è una semplificazione rispetto al vivo farsi delle identità sociali. Nella viva realtà dei fenomeni socio-culturali complessi, infatti, ogni singolo individuo crea per sé molteplici identità sociali, alcune delle quali possono essere coerenti ai valori e ai programmi proposti dalla cultura dominante, mentre altre possono, rispetto a questi, essere differenti o addirittura contrastanti. Ciò nonostante un simile quadro teorico permette di ricomprendere entro una teoria sociosemiotica delle culture compresenti tutte quelle tematiche della riflessione subculturale che fin ora erano rimaste escluse: da quella dello stigma fino a quella della subcultura come Rifiuto (Hebdige 1979).

---

## Bibliografia

---

- Basso P., Corrain L., a cura, 1999, *Eloquio del senso. Dialoghi semiotici per Paolo Fabbri*, Costa & Nolan, Genova.
- Caillouis, R., 1958, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard; trad. it., *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 1981.
- Elias, N., 1969, *Über den Prozess der Zivilisation*, Frankfurt, Suhrkamp; trad. it., *Il processo di civilizzazione* Bologna, il Mulino, 1980.
- Elias, N., Dunning, E., 1986, *Quest for excitement*, Oxford, Basil Blackwell; trad. it., *Sport e aggressività*, Bologna, Il Mulino.
- Fabbri, P., Marrone, G., a cura, 2001, *Semiotica in Nuce. II*, Roma, Meltemi.
- Floch, J. M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF; trad. it., *Semiotica, marketing e comunicazione*, Milano, Angeli, 1992.
- Foer, F., 2004, *How soccer explains the world*, New York, Harper Collins; trad. it., *Come il calcio spiega il mondo*, Milano, Baldini Castoldi Dalai, 2007.
- Fontanille, J., 1989, *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette; trad. it. parz., "L'osservatore come soggetto enunciativo", in Fabbri, P., Marrone G., a cura, 2001.
- Goffman, E., 1971, *Relation in Public*, New York, Basic Books; trad. it., in Wolf, M., a cura, *Relazioni in pubblico*, Bompiani, Milano, 1981.
- Greimas, A. J., 1966, *Sémantique structurale*, Paris, Larousse; trad. it., *Semantica strutturale*, Roma, Meltemi, 2000.
- Greimas, A. J., 1987, *De l'Imperfection*, Périgueux, Fanlac; trad. it., *Dell'imperfezione*, Palermo, Sellerio, 1988.
- Greimas, A. J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; trad. it., *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La Casa Usher, 1986.
- Hammad, M., 2003, *Leggere lo spazio, comprendere l'architettura*, Roma, Meltemi.
- Hebdige, D., 1979, *Subculture. The meaning of style*, London, Methuen & Co.; trad. it., *Sottocultura. Il fascino di uno stile immaturale*, Genova, Costa & Nolan, 1990.
- Landowski, E., 1989, *La société réfléchie*, Paris, Édition du Seuil; trad. it., *La società riflessa*, Roma, Meltemi, 1999.
- Landowski, E., 2004, *Passions sans nom*, Paris, PUF.
- Leone, M., 2006, "Rappresentare la moltitudine. Qualche riflessione semiotica", in *E/C*, www.ec-aiss.it.
- Lotman, J. M., 1975, *Semiotica e cultura*; trad. it. in Lotman, J. M., Uspenskij, B. A. 1975.
- Lotman, J.M., Uspenskij, B.A., 1975, *Semiotica e cultura*, Milano-Napoli, Ricciardi.
- Mattozzi, A., 2005, "Cultura contro cultura. Alterità sociale e conflitto", in Manetti, G., Bertetti, P., Prato, A., a cura, *Guerre di segni. Semiotica delle situazioni conflittuali. Atti del 30mo Convegno dell'Associazione italiana di studi semiotici* (Castiglioncello, 8-10 novembre 2002), Torino, Centro Scientifico Editore, 2005.
- Miceli, S., 2005, *In nome del segno. Introduzione alla semiotica della cultura*, Palermo, Sellerio.
- Montanari, F., 2004, *Linguaggi della guerra*, Roma, Meltemi.
- Russo, P., 2004, *Sport e società*, Roma, Carocci.
- Shapiro, M., 1996, "Words and pictures: on the literal and the symbolic in the illustration of a text", in *Words, script and pictures: semiotics of visual language*, New York, George Braziller; trad. it., "Parole e immagini: letterale e simbo-

lico nell'illustrazione del testo", in Perini, G., a cura, *Per una semiotica del linguaggio visivo*, Roma, Meltemi, 2002.

Wölfflin, H., 1888, *Reinassance und Barok*; trad. it., *Rinascimento e Barocco*, Firenze, Vallecchi, 1928.