

IL PODIO

STORIA E CULTURA INTERDISCIPLINARE DELLO SPORT

8

*Direttore*

**Sergio GIUNTINI**  
Università degli Studi di Roma “Tor Vergata”

*Comitato scientifico*

**Saverio Luigi BATTENTE**  
Università degli Studi di Siena

**Maria CANELLA**  
Università degli Studi di Milano – Scienza della Storia e della Documentazione

**Felice Andrea FABRIZIO**  
Società Italiana di Storia dello Sport

**Simon MARTIN**  
The American University of Rome

## IL PODIO

STORIA E CULTURA INTERDISCIPLINARE DELLO SPORT



*Un atleta ha un solo modo per realizzare pienamente la propria libertà  
lottare liberamente per vincere.*

Pier Paolo Pasolini

Fenomeno sociale totale e globale lo sport contemporaneo, mobilitando immense risorse umane ed economiche, si pone come un crocevia fra diverse culture e necessita di un approccio metodologico che attinga alle più diverse aree. Da quando si è liberato dalle visioni intellettualistiche che lo relegavano in una dimensione secondaria o accessoria rispetto ad altre pratiche, esso è divenuto un soggetto autonomo di conoscenza che richiede appunto, per la sua complessità e vasta articolazione, una serie di chiavi critico-interpretative d'impianto scientifico interdisciplinare. Dalla storia alla sociologia, dall'antropologia all'etnologia, dalla pedagogia alla psicologia, dall'economia al diritto ecc. La collana si pone in quest'ottica promuovendo l'approfondimento tematico di studi e ricerche che, dai loro differenti osservatori, consentano di valorizzare anche in ambito universitario i nuovi orizzonti dello sport. Non più, dunque, una dimensione confinata al tifo o alla sola pratica di campo, ma anche e soprattutto un terreno di confronto e riflessione attraverso cui cogliere le radici, le tendenze e le trasformazioni di una delle più tipiche espressioni della moderna società e cultura di massa.



Felice Andrea Giorgio Fabrizio

## **Sulle strade dello sport**

Schede di approfondimento





Aracne editrice

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

Copyright © MMXX  
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

[www.gioacchinoonoratieditore.it](http://www.gioacchinoonoratieditore.it)  
[info@gioacchinoonoratieditore.it](mailto:info@gioacchinoonoratieditore.it)

via Vittorio Veneto, 20  
00020 Canterano (RM)  
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-2777-3

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: febbraio 2020

## Indice

- 11 Capitolo I  
*Antropologia, etnologia, etologia*
- 15 Capitolo II  
*Arti figurative*
- 21 Capitolo III  
*Il calcio*
- 27 Capitolo IV  
*Cinema e fiction televisiva*
- 37 Capitolo V  
*Circo*
- 41 Capitolo VI  
*Collezionismo*
- 47 Capitolo VII  
*Contro lo sport*
- 53 Capitolo VIII  
*Cultura*
- 57 Capitolo IX  
*Danza*

8	Indice
63	Capitolo X <i>Diritto</i>
69	Capitolo XI <i>Economia</i>
83	Capitolo XII <i>Esclusione/inclusione</i>
99	Capitolo XIII <i>Fascismo e sport</i>
107	Capitolo XIV <i>Filosofia</i>
111	Capitolo XV <i>Folklore</i>
115	Capitolo XVI <i>Forze armate</i>
121	Capitolo XVII <i>Fotografia</i>
125	Capitolo XVIII <i>Fumetti, cartoons, anime</i>
129	Capitolo XIX <i>Geografia</i>
133	Capitolo XX <i>Gioco</i>



- 139 Capitolo XXI  
*Giornalismo*
- 147 Capitolo XXII  
*Identità di genere*
- 163 Capitolo XXIII  
*Internet*
- 167 Capitolo XXIV  
*L'Italia fuori dall'Italia*
- 173 Capitolo XXV  
*Letteratura*
- 183 Capitolo XXVI  
*Linguaggio*
- 189 Capitolo XXVII  
*Medicina*
- 199 Capitolo XXVIII  
*Moda*
- 203 Capitolo XXIX  
*Musica*
- 209 Capitolo XXX  
*Politica*
- 229 Capitolo XXXI  
*Psicologia*

10	Indice
235	Capitolo XXXII <i>Radio</i>
241	Capitolo XXXIII <i>Religione</i>
251	Capitolo XXXIV <i>Scienza e tecnica</i>
259	Capitolo XXXV <i>Scuola</i>
267	Capitolo XXXVI <i>Società</i>
275	Capitolo XXXVII <i>Statistica</i>
283	Capitolo XXXVIII <i>Teatro</i>
289	Capitolo XXXIX <i>Televisione</i>
295	Capitolo XL <i>Violenza</i>

## Antropologia, etnologia, etologia

1920. In Germania viene pubblicato un libro bizzarro, *Papalagi. Discorso del capo Tuiavii di Tiavea delle Samoa*.

Il discorso che sarebbe stato pronunciato da Tuiavii al ritorno da un viaggio in Gran Bretagna, a diretto contatto con il “papalagi”, l'enigmatico uomo bianco, è in realtà opera del sedicente traduttore, Eric Scheuermann.

1954. Lo scrittore e sceneggiatore Ennio Flaiano dà alle stampe il divertente racconto *Un marziano a Roma*, che descrive l'atterraggio nella capitale di un'astronave e le successive avventure del suo pilota.

I due testi si servono del medesimo artificio narrativo: uno sguardo alieno si posa sulla realtà quotidiana rivelandola in una luce inedita.

Da analoghe premesse procedono tre scienze sociali relativamente giovani:

- a) l'etologia, invenzione dell'austriaco Konrad Lorenz, figura controversa per l'apporto fornito alle teorie razziali del Terzo Reich, studia il comportamento delle specie animali nei loro ambienti di vita;
- b) l'etnologia si occupa delle civiltà cosiddette “primitive”;
- c) l'antropologia concentra la sua attenzione sui prodotti culturali dei gruppi umani.

Il cammino di queste discipline ha incrociato in più occasioni i temi relativi alle attività motorie.

### 1.1. Etnologia

Include nel suo campo di indagine le tecniche del corpo utilizzate dai popoli “primitivi”, di cui si è interessato anche lo sport.

Nel programma delle Olimpiadi del 1904, disputate a St. Louis, sono inserite le vergognose “giornate antropologiche”, nel corso delle quali gruppi di “selvaggi” di diversa provenienza (pellirosse, eschimesi, indios messicani, patagoni, cafri, pigmei, hainu, filippini) si esibiscono nei loro giochi abituali davanti a spettatori tenacemente convinti della superiorità dell’uomo bianco.

Nel 1922 lo stadio di Rio de Janeiro è gremito di una folla che assiste ad un incontro di *zicunati*, disciplina inventata dalla tribù amazzonica dei Pareci che, divisi in due squadre, colpiscono di testa una palla lanciandola in avanti allo scopo di depositarla nella metà campo avversaria. Dopo le perplessità iniziali gli scambi, lunghi e spettacolari, sono sottolineati da autentiche ovazioni.

## 1.2. Etologia

Lo *zicunati* è un cugino (o uno dei tanti antenati?) del football, lo sport che più di ogni altro ha calamitato le attenzioni degli scienziati sociali.

Ad aprire la strada è il britannico Desmond Morris, che al fortunato *La scimmia nuda* (1967), che descrive in termini etologici il comportamento umano, fa seguire a dieci anni di distanza *L’uomo e i suoi gesti*, comprendente una sezione dedicata al calcio, letto come forma modificata delle tecniche di caccia.

Nel 1992 Morris ritorna in modo analitico sull’argomento sfornando un autentico capolavoro, *La tribù del calcio*, saggio corposo e riccamente illustrato che a distanza di anni mantiene intatto il suo fascino.

L’assunto è semplice: ogni centro di attività calcistica viene a costituire una comunità tribale impegnata a costruire un apparato culturale che ruota attorno alla partita, ad un tempo battaglia stilizzata, cerimonia religiosa, rappresentazione teatrale.

Ogni rituale tribale viene descritto nei minimi dettagli. Le leggi (regole del gioco). I tabù (l’infrazione delle norme). Il territorio (lo stadio). Le strategie (schieramenti e tattiche). I raduni (le fasi che precedono gli incontri). Le cerimonie (la celebrazione della vittoria e l’elaborazione del lutto). Gli anziani (dirigenti, tecnici, arbitri). I seguaci (i tifosi). Le battaglie (la violenza dentro e fuori i campi da gioco). I souvenir (gli oggetti commemorativi). I totem (pupazzi e mascotte). La lingua (canti, slogan, graffiti, striscioni).

### 1.3. Antropologia ed etnologia

*La tribù del calcio* ha richiamato l'interesse di due studiosi italiani, Sergio Salvi e Alessandro Savorelli, che, per integrare la lacunosa trattazione riservata da Desmond Morris alle componenti cromatiche, si sono soffermati sui codici impiegati come simboli territoriali.

Le loro ricerche prendono in considerazione i colori delle maglie, derivati dalla tradizione araldica medievale attraverso la gradazione e la combinazione dei cinque colori fondamentali (rosso, blu, giallo, bianco e nero), gli stemmi calcistici ispirati agli emblemi comunali, un bestiario che accosta all'animale-totem con evidenti caratteri aggressivi il rassicurante animale-portafortuna.

I modelli dell'analisi antropologica sono agevolmente applicabili all'universo dei giochi infantili e popolari.

Un nuovo filone di studi è stato inaugurato dal successo riscosso dai libri del francese Marc Augé, inventore del concetto di "non luogo".

Sulla scia di *Un etnologo nel metrò* e di *Un etnologo nel bistrò* anche in Italia sono apparsi saggi che applicano i principi dell'etnologia agli spazi della pratica sportiva e alle istituzioni che la promuovono.

### Letture consigliate

D. MORRIS, *L'uomo e i suoi gesti. L'osservazione del comportamento umano*, Mondadori, Milano 1977.

———, *La tribù del calcio*, Mondadori, Milano 1992.

S. SALVI, A. SAVORELLI, *I colori del calcio. Storia e araldica di una magnifica ossessione*, Le Lettere, Firenze 2008.

#### *Per un'applicazione del metodo Augé al fenomeno sportivo*

B. BARBA, *Un antropologo nel pallone*, Melteni, Roma 2007.

G. SCANDURRA, F. ANTONELLI, *Tranvieri. Etnografia di una palestra di pugilato*, Aracne, Roma 2010.

M. PIROVANO, *Un antropologo in bicicletta. Etnografia di una società ciclistica giovanile*, Mimesis, Sesto San Giovanni 2016.

### **Proposte di lavoro**

- Traendo spunto dai testi consigliati analizzare in termini antropologici/etnografici la società sportiva di appartenenza/la squadra del cuore/i luoghi della pratica (palestra, campo sportivo, piscina...);
- usare il saggio di Salvi e Savorelli per catalogare, usando adeguati criteri di classificazione, i colori sociali e gli stemmi delle principali squadre di calcio italiane, ricostruendone le origini ed i significati;
- creare un'associazione sportiva virtuale. Fornirla, motivando le proprie scelte, di tutti gli elementi simbolici ritenuti necessari.