



Sport e/è etica

I QUADERNI DI
PANATHLON

I QUADERNI DI
PANATHLON



I quaderni di Panathlon n.3

collana di temi sportivi

edita dal "Panathlon International"

diretta da Claudio Bertieri

design: Mirko Fantoni

*Questo quaderno viene edito per iniziativa congiunta
di UNESCO e Panathlon International*

©Panathlon International 1993

Villa Porticciolo

V.le G. Maggio, 6

16035 Rapallo (GE)

Sport e/è etica

di Ariel Morabia

*Questo fascicolo della collana
"Quaderni del Panathlon International"
è pubblicato in accordo con la Direzione
"Gioventù e Sport" dell'UNESCO,
con il contributo del massimo organismo
educativo e culturale internazionale.*

*Quale valore abbia per il Panathlon
l'etica insieme alla cultura nella pratica
sportiva, è dichiarato nel primo articolo del
nostro Statuto.*

*Alla radice della stessa ragion d'essere del
nostro movimento vi è, infatti, l'esigenza di
proclamare, di difendere e di diffondere la
moralità dello sport, quale strumento di
formazione dell'uomo e quale veicolo di
amicizia tra i popoli.*

*La ricerca di Ariel Morabia, commissionata
dall'UNESCO, settore "Gioventù e Sport",
muove nella medesima direzione.*

*UNESCO parla dell'educazione dell'uomo ai
governanti e ad alcune organizzazioni non
governative.*

*Il Panathlon percepisce il vissuto quotidiano
sportivo, è impegnato a dialogare con esso,
vuole porsi come testimone di un orizzonte di
speranza per i giovani di ogni terra, fede,
censo.*

*I nostri tredicimila soci, i nostri trecento
Club, operanti in due continenti, sono,
lo sappiamo bene, soltanto una pattuglia
dinnanzi alla sfida tra i valori ideali e gli
immani interessi materiali che con essi
confliggono.*

*Ma, da uomini di buona volontà,
rispondiamo: "se non ora, quando?".*

*Il Presidente Internazionale
Antonio Spallino*

Sport e/è etica

Introduzione: L'origine di un problema

Che cos'è lo sport? Nessuno si porrà la domanda spontaneamente tanto la risposta è evidente, scritta nella nostra coscienza dai discorsi, dai media, dalla moda o dall'insegnamento. Si può fare però mostra di spirito sportivo anche al di fuori della pratica agonistica e pure, con un'adevianza semiologica, rendere questo carattere evidente nel suo aspetto esteriore. Lo sport rimanda senz'altro ad una condizione dello spirito: mostrarsi disinteressati, intraprendenti, leali e conservare il sorriso in caso di sconfitta. Ma pure ad un fenomeno di moda: lo "sportswear", che si è allargato dall'abbigliamento ad un insieme di prodotti di consumo, ad una pratica sociale specifica o ad un insieme specifico di pratiche sociali.

Abbiamo così creato una semantica piuttosto che una definizione fondamentale, e troviamo nella prima il motivo che rende così problematica la seconda. Per riprendere un concetto-chiave della sociologia strutturalistica, lo sport è un "fatto sociale totale" (Marcel Mauss), ossia un fenomeno legato all'insieme dei caratteri di una società: le sue rappresentazioni, i suoi riti, i suoi valori, la sua economia, la sua estetica..., in quanto li integra nella loro globalità, ne riproduce le sfaldature e le contraddizioni, tanto è integrato nel sociale ed influisce su di esso. In breve, si tratta di un oggetto sovradeterminato.

E' a partire da questa sovradeterminazione che dobbiamo comprendere l'ambiguità fondamentale di quella definizione generica, che ottiene solo il consenso dei lessicografi, secondo la quale "lo sport è un'attività fisica esercitata nel senso del gioco, della competizione, della lotta, ed ha per obiettivo di migliorare la condizione fisica" (Grand Dictionnaire Encyclopédique Larousse, 1985). Se prendiamo la prima parte della definizione, notiamo che un'attività fisica, ludica, è messa sullo stesso piano di una rissa, mentre tutti i giochi all'aperto non rimandano necessariamente ad un'attività sportiva, così come la rissa e il duello si oppongono in modo radicale allo sport. Per altro, il termine "competizione" fisica tenta di circoscrivere la definizione e se riesce a fare un calco del suo signifi-

cante (che è l'oggetto della lessicografia) è soltanto restringendo il fenomeno ad un sistema di misura istituzionalizzato, cioè finalizzandolo in quanto fatto sociale collettivo. Dato però che non tutti gli sportivi fanno parte di forme istituzionalizzate dalle federazioni, nè tanto meno ne è parte quella frangia competitiva il cui obiettivo è il primato, la seconda parte della definizione allargherebbe il fenomeno all'insieme di tutti i membri della comunità, in quanto tutti hanno praticato lo sport scolastico (grazie, tra l'altro, alle sezioni della Gioventù e degli Sport dell'UNESCO, che hanno contribuito alla creazione di strutture specifiche nell'insieme degli stati-membri) conseguendo così il miglioramento della "condizione fisica".

In altri termini, la definizione generica che ci propone questo dizionario (che abbiamo scelto in quanto dà, rispetto ad altri, la definizione meno maldestra possibile) tenta di rendere conto del fenomeno, ma finisce con il consolidare la definizione del concetto, lasciando trasparire un postulato normativo implicito alle sue contraddizioni interne. Voler definire lo sport equivale a voler assegnare a priori un fine a questo fenomeno, che si mostra invece permeabile e ribelle ad ogni determinazione. Lo sport è al medesimo tempo oggetto di una storia e storia esso stesso, in quanto è un fatto sociale totale. Pertanto, la definizione generica del Grand Dictionnaire Encyclopédique Larousse poggia su un sistema di precisazioni e di rappresentazioni. Un mito fondatore/unificatore che Jean Giraudoux interpreta abbastanza bene: "Lo sport è l'unico mezzo per conservare nell'uomo le qualità dell'uomo primitivo. Assicura il passaggio dall'era della pietra trascorsa all'era della pietra futura, dalla preistoria alla poststoria.

Forse, grazie a lui, non resterà nessuna traccia dei misfatti della civiltà. Perché lo sport consiste nel delegare al corpo alcune delle virtù più forti dell'anima: l'energia, l'audacia, la pazienza. E' il contrario della malattia." (Maximes sur le sport, 1928).

Al tempo stesso, questo mito rimanda ad un ideale di realizzazione del soggetto attraverso l'armonia del corpo e dello spirito, ideale che risale al Rinascimento, quando appunto una delle parole d'ordine era "coltivare il proprio corpo". Infine, il sistema di rappresentazione che governa questa definizione rimanda ad un paradosso sociologico in base al quale - durante l'ultimo decennio - la possibile pratica sportiva si sarebbe, da un lato, volgarizzata al punto da non costituire più (nei fatti se non nello spirito) un criterio di discriminazione socioeconomica e, dall'altro, radicalmente scissa tra una pratica

media ed una frangia estrema (riservata ad un'élite: la competizione) in realtà radicalmente diverse ed impermeabili l'una all'altra.

E' proprio dalla distanza che il concetto di sport mantiene nei confronti di ogni determinazione che possiamo dedurre la sua apparente gratuità: lo sport è un'attività non produttiva, che non ha altro fine che se stesso; alcuni diranno un'attività inutile, anzi nociva. Ossia, la specificità irriducibile di un'essenza. Al tempo stesso, la sua dimensione di "fatto sociale totale" ci sembra sia l'indizio non tanto di una totalizzazione (che implicherebbe la necessità di determinazioni) quanto di una struttura totalizzante, di un sistema globale: di un'etica. Nostro intendimento sarà quindi quello di tratteggiare una fenomenologia dello sport considerando che, dal punto di vista della sua essenza, esso si manifesta come un'etica specifica e a nulla riducibile se non a se stessa. Non si tratta quindi di definirlo, bensì di vedere ciò che esso costituisce.

I

La nostra ipotesi di pertenza

1

Il fallimento di ogni presupposto

La nostra riflessione è nata dalla constatazione di una "rottura": l'attività fisica dell'uomo è passata da una fase pratica ad una simbolica, apparentemente in modo mimetico. Vediamo, per esempio, nel 510 a.C., comparire ad Olimpia una prova di corsa in armi ("oplitodromo") nell'epoca stessa in cui una struttura militare di ideale "isonomico" si sostituisce a quello arcaico del combattimento corpo a corpo dei capi e degli eroi. Parliamo dunque di una "rottura" di fronte alla difficoltà di instaurare le modalità immediate di una transizione. Ricorrere ad un presupposto di ordine antropologico, secondo il quale il movimento è naturale nell'uomo quanto il riposo, rinforzato da un presupposto psicologico, secondo il quale l'uomo trae piacere dalla propria attività fisica di per se stessa, equivarrebbe infatti a voler sostituire ad un mito fondatore arcaico - come quello di Eracle, di origine micenea, o il mito celtico di Cúchulainn - un "mito" positivista. In altre parole, la falla di senso rimane sempre aperta.

Inoltre, mentre i primi (quelli arcaici) rendono conto del fenomeno nel modo totalizzante che è proprio dei miti fondatori, il secondo non può servire da punto di partenza specifico per un'analisi dello sport. Non permette ciò di accedere al concetto. In effetti, l'attività fisica gratuita, ludica, non ha la specificità dello sport, soprattutto se si intende per gratuità la totale assenza di finalità produttiva. Analogamente, la nozione di "performance" non assicura neanch'essa una demarcazione in quanto

rimanda ad una pura modalità di realizzazione.

2

L'emergenza della nozione in un testo arcaico

Queste riflessioni trovano evidente conferma in un episodio dell'Odissea al quale intendiamo appoggiarci.

Nel Canto V, versi 388/437, Ulisse nuota durante due giorni e due notti verso Skyros (oggi più conosciuta sotto il nome di Corfù), la costa dei Feaci, che raggiunge "... lacerata in un sol punto la pelle avriagli, ... ed ei senza respiro e senza voce giaceasi, e spento di vigore affatto". Nel Canto VI, versi 48/109, Nausica e le sue ancelle giocano a palla sulla sponda del fiume, mentre i loro panni asciugano al sole. Nel Canto VIII, versi 131/233, Ulisse, in preda alla nostalgia, rifiutando di partecipare ai festeggiamenti ed ai Giochi organizzati dai Feaci, viene deriso da Laodamante ed insultato da Eurialo. Egli raccoglie allora quella che intende come una sfida e, senza nemmeno spogliarsi, afferra un disco massiccio e lo lancia con una potenza e a una distanza tali che ciò costituisce un "primato" assoluto debitamente verificato da Atena.

Ulisse, nella prima situazione, compie una prova fisica contro gli elementi. Poiché essa è sostenuta da quella che potremmo chiamare la volontà di sopravvivere, sfugge all'ambito dello sport. Si pone senza dubbio aldilà dello sport giacché siamo in presenza di forze non comparabili, metaforicizzate dal conflitto tra Poseidone ed Ulisse, tra il non-umano e il limite estremo dell'umanità che è il sovrumano.

La seconda situazione si apparenta al gioco, in quanto momento di tregua durante un tempo di lavoro. Data la fievole prova fisica derivante dallo scambio della palla, ove questo gruppo di ragazze trova il proprio divertimento, si potrebbe dire che quest'attività è al di qua dello sport. Tuttavia, il giudizio di valore deve essere ponderato. Come Ulisse, anche Nausica e le sue ancelle non si preoccupano infatti di stabilire una performance. Ciò ci permetterebbe allora di tratteggiare una linea di demarcazione che fa rientrare l'attività delle giovani in un ambito che non è quello dello sport. Ma, leggendo attentamente la descrizione che Omero dà di questa scena, scopriamo che essa rimanda ad un'estetica totale piuttosto che ad uno svago. Il gioco consiste nel fare dei passaggi e nel far durare gli scambi il più a lungo possibile. La scena costituisce allora un momento di armonia collettiva ove si pratica un'attività rituale di comunione.

Un'altra descrizione più dettagliata ma meno sorprendente del gioco della palla la troviamo nel Canto VIII, versi 370/380, in cui viene coinvolta la dan-

za. Si tratta quindi di un'attività fisica avente per scopo l'armonia attraverso l'estetica e a ciò Omero è tanto sensibile da porvi l'accento mettendo in scena un gruppo di ragazze che si mettono esse stesse in scena, creando un quadro intimo e gioioso, leggermente narcisistico, nel quale Ulisse farà irruzione. Non si tratta quindi di sport. Tuttavia, la dimensione competitiva di certi sport tende oggi ad integrare una dimensione estetica: è il caso del pattinaggio artistico (che esiste dall'inizio del secolo) o del nuoto sincronizzato, che appunto integrano all'aspetto delle figure imposte quello di una coreografia. Analogamente, l'evoluzione attuale che sta conoscendo la coreografia tende ad integrare prove attinte dalla ginnastica e dall'acrobazia. Si tratta di sport o già di spettacolo? Si tratta di spettacolo o già di sport? I due settori tendono ad compenetrarsi.

La terza situazione rientra invece esplicitamente nell'ambito dello sport: la prova di Ulisse si iscrive in un quadro normalizzato, in uno spazio specifico che è quello dell'agora e in un tempo ritualizzato. Sorge qui la struttura globale totalizzante attraverso la quale lo sport ci si è al tempo stesso svelato e camuffato. La totalizzazione si manifesta con la parola greca *âthlon* (verso 133), che corrisponde a quello che noi concepiamo come nozione di sport e la cui traduzione consacrata è "gioco". In origine, questa parola rimandava al paradigma del dolore, della sofferenza, dell'oltraggio, poi del combattimento e della lotta; in seguito ad uno slittamento di senso, venne poi ad assumere quello della competizione fisica e finì con l'includerla, designando in un tempo la prova stessa, lo spazio nel quale essa si svolge ed il premio che la sancisce (quest'ultimo era tradizionalmente - ed inizialmente - una corona di ulivo selvatico, giacché la dimensione sacra alla quale erano associati i Giochi non permetteva altra ricompensa).

E' questa stessa totalizzazione che rende "sportiva" la prova di Ulisse: infatti, essa supera tutte le norme. Per utilizzare il linguaggio dello sport, l'handicap di Ulisse rende la sua performance assoluta, ossia oltre ogni misura qualitativa e quantitativa suscettibile di determinare un primato. Ci vuole l'intervento divino (Athena) perché il disco lanciato all'infinito passi dalla prova assoluta al primato assoluto. E' a partire da quel momento che Ulisse potrà a sua volta lanciare una sfida ai Feaci. Il sovrumano costituisce una parte integrante dell'umano. La sfida insolente che raccoglie Ulisse rappresenta, all'epoca arcaica, il momento della nascita di un avvenimento sportivo, cioè il trasferimento da combattimento reale (*âthlon*) in competizione simbolica e ritualizzata (*âthlon*).

A partire dalla stretta analisi di questo testo mitico, riferita a dati storici e linguistici, possiamo quindi porre come ipotesi significativa la constatazione che lo sport è il passaggio da un'attività finalizzata e pratica ad un'attività gratuita e ritualizzata che, a poco a poco, diventerà autonoma e simbolica, ponendo le proprie regole strutturali, e che la sua natura di "fatto sociale totale" farà accedere alla dimensione etica.

Prima di ogni altra cosa, conviene definire con maggior precisione la nozione di etica alla quale associamo lo sport. Bisogna infatti evitare il controsenso che tenderebbe a confondere l'etica con la morale. L'etica non è una morale, ossia un insieme di regole (positive) che influenzano i costumi di una società in un dato momento della sua storia. La nozione di sport non può essere confusa con uno status dei costumi (anche se la storia degli sport ne riflette l'evoluzione) pena la perdita del suo carattere irriducibile con il diluirsi nella propria trasparenza o l'aprirsi della sua apparente gratuità all'alienazione. Intendiamo qui con "alienazione" una regressione al livello più basso del sociale, il che trasformerebbe lo sport in un'astuzia del politico ove la competizione del capitalismo ultraliberale verrebbe sublimata in una mistica dell'individuo ed il totalitarismo in una comunione collettiva.

Non è per nulla da trascurare comunque il modo in cui le distorsioni ideologiche hanno potuto (e possono) esercitarsi "su" e "a proposito" dello sport, tanto spesso sviato dal politico. Di qui, il sospetto pesato sull'olimpismo, il cui ideale è stato anche visto come un ritorno ad una mitologia totalizzante, ad un culto collettivo. Ciò che intendiamo per etica è il contrario di quei mutamenti che funzionano come sovrastrutture e contro le quali alcuni sono insorti. Possiamo cioè definirla come la constatazione di un rapporto di equilibrio esplicito e totale, ossia come un atto al tempo stesso di instaurazione e di svelamento che prescinde dal giudizio.

In senso letterale, la parola "éthos" sta a designare il luogo definito nella sua specificità e familiarità: una tana di leone, un nido, una dimora, un luogo boscoso... Per astrazione, ha poi finito per designare il carattere specifico, il modo di essere in quanto tale, e, quindi, per estensione, lo stato delle cose ed il rapporto di senso che conferisce loro carattere di specificità e di familiarità. L'etica sarà pertanto il processo che ci permetterà di accedere al mondo come luogo necessariamente familiare, quindi di afferrarne il rapporto di senso che ci consentirà di abitarlo anziché di esserci capitati. A partire da

II

La definizione delle nozioni

1

L'etica

questo rapporto, si può, a nostro avviso, individuare la dinamica indispensabile onde dare coerenza alle nostre analisi. Abbiamo visto che il fenomeno sportivo non può trovare fondamento al di fuori del mito: scopriamo il rischio di un fondamento che possa essere indebitamente assunto, frutto fraudolento di un'ideologia che usurperebbe lo sport. E' per questo che ci proponiamo di abbandonare ogni volontà di fondazione in favore di una genesi, iniziando da un concetto che si potrebbe forse esprimere riprendendo una frase di Spinoza : "Cum mens se ipsam, suamque agendi contemplatur, laetatur, et eo magis, quo se suamque agendi potentiam distinctius imaginatur" (Quando lo spirito contempla se stesso, e la sua potenza di agire, esso si rallegra; ma "laetatur" può anche essere tradotto con "si acclimata"; *Ethica*, III, frase 53), che è essa stessa etica.

2

La genesi dello sport

Etimologicamente, per derivazione attraverso l'inglese (nel XIV° secolo) di un antico vocabolo francese di cui si trova una delle prime tracce in un romanzo della scuola normanna della fine del XII° secolo, *L'Enéas*, lo sport è un "desport". In altri termini, è un passatempo, un divertimento, un insieme di pratiche destinate a far trascorrere un momento piacevole. La dimensione ludica sembra quindi essere preponderante, al punto che il gioco diventa un genere letterario coltivato dal culto, poi dalle corti e dai salotti: il *Jeu d'Adam* è un dramma semiliturgico della fine del XII° secolo, il *Jeu de la feuillée* (1276) e poi il *Jeu de Robin et Marion* (1282) d'Adam le Bossu, i *Jeux floraux* istituiti nel 1323... Un'espressione di civiltà ed un'attività che, assumendo precisi connotati, diventerà propria di una casta. Se si rilegge la letteratura europea - luogo di convergenza e di mescolanza di fonti le più ampie -, dai trovatori alla fine del periodo barocco, dal *Cantar del mio Cid* (1147) ai *Pensées* di Pascal, accordando particolare attenzione a quei movimenti che si è convenuto di raggruppare sotto il nome di Rinascimento, si avvertirà che lo "sport" o "desport" o "deporte" fu appannaggio della nobiltà. Per esattezza, di quanti poterono aspirare, di fatto o di diritto, ai modi di vita di questa casta, sfuggendo all'ordine contemplativo, dal quale dipendeva la preghiera, e a quello dell'azione finalizzata verso la produzione, da cui dipendeva il lavoro.

In tal modo, la dimensione ludica del "desport" partecipa di una visione del mondo che costituisce l'immaginario di una società, il che corrisponde alla visione coerente (o resa coerente) che questa

ha di se stessa. Il termine troverà poi il proprio completamento, ossia la sua pienezza di senso, con l'emergere del soggetto europeo in occasione di quel capovolgimento che abbiamo chiamato Rinascimento, il quale ha segnato la frattura con il Medioevo. Alla linea di separazione tra lavoro e gioco si sostituisce allora quella tra uso e godimento - nel senso giuridico del termine - che ognuno può avere del proprio corpo. L'ideale medioevale del prode, ancora improntato ad una visione arcaica della virtù caratterizzata dalla virilità e dalla forza, è sostituito da quello della padronanza di se stessi, da intendere tanto come ideale di abilità, quanto come possibilità di sfuggire a quel rapporto d'uso attraverso il quale il corpo verrebbe alienato in un mezzo di produzione. Ciò si può riassumere nella volontà di realizzazione del soggetto totale, ed è appunto da questa percezione di se stessi che il "desport" trae la sua dimensione competitiva e gratuita assunta come componente dello sport.

Resta da definire, e con maggior precisione, il rapporto esistente tra lo sport ed il gioco. In origine, sembra che l'idea di "desport" legasse la nozione di competizione a quella di scommessa (che appare in modo polisemico, perfino contraddittorio, sia come sopravvivenza della natura originariamente divinatoria dello sport arcaico, sia al contrario come un dato ideologico contemporaneo. Confrontare: Allen Guttmann, *From Ritual to Record: the Nature of Modern Sport*, Columbia University Press, 1978; Henning Eichberg, *Der Weg des Sports in die industrielle Zivilisation*, Nomos, 1974; Michel Bouet, *Signification du sport*, PUF, 1968), combinando insieme, in tal modo, il determinismo dell'azione e l'aleatorietà.

Mentre le regole del gioco si limitano ad indicare l'insieme delle possibilità offerte per raggiungere una posta, le regole dello sport prescrivono invece il risultato da raggiungere, i mezzi per pervenirvi, il tempo ed il luogo, insomma, un'attitudine e uno stato del corpo dati come condizione e come esecuzione. Dalla dimensione della scommessa possiamo veder scaturire una struttura caratteristica dello sport, quella cioè del progresso all'infinito, non come perfettibilità ma come scoperta all'infinito delle possibilità. Mentre i giochi d'azzardo si basano su una distribuzione probabilistica delle possibilità, il "desport" è la scoperta che fa il soggetto di un'indeterminazione del mondo e, pertanto, della sua capacità inesauribile di creare un rapporto adeguato e spontaneo con se stesso, con gli altri e con il mondo. Di qui, una differenza strutturale fondamentale, la quale impone che le regole dello sport obbediscano ad una codifica basata su un presup-

posto di razionalità e che comporta l'unanimità dei giocatori. Una delle sue conseguenze paradossali fu che, per esempio, quando la scherma raggiunse l'apice del successo alla metà del XVII° secolo, essa perse ogni suo contenuto emotivo per dare luogo ad una competizione tecnica, al punto che ci si batteva a volte in duello come si giocava alla pallacorda, senza animosità, né conflitto d'onore, sicché il combattimento tendeva alla coreografia e l'impegno stava solo nel virtuosismo.

Alla dimensione ludica e soggettiva dello sport si aggiunge una dimensione che direi transindividuale, che mira cioè a raggiungere non solo la struttura politica di una comunità, ma più ancora la struttura rituale di una comunione. Il rapporto tra soggettività e transindividualità non è quello di una subordinazione o di una sostituzione dell'una con l'altra, bensì di un intreccio: la soggettività è presente anche negli sport collettivi, poiché una squadra non è un aggregato o un branco ma un gruppo in seno al quale ognuno riveste un ruolo specifico, talché l'identità collettiva risulta dalla somma delle identità individuali; la prova individuale trova senso soltanto se riferita ad un insieme che, come vedremo, si rivela essere, in ultima istanza, il mondo. Lo sport manifesta un'originarietà essenziale. Possiamo dunque parlare, al di qua della storia, di un'archeologia, perfino di una preistoria dello sport.

Lo sport partecipa della sfera ludica. Anche ai massimi livelli si continua a giocare a tennis, al pari - del resto - della maggior parte degli sport di palla, come se fossero puramente ludici, a differenza dell'equitazione, della scherma, della lotta o della corsa (le quali potrebbero essere nella sostanza soltanto la riproduzione mimetica della guerra e della caccia, con fini tanto di allenamento quanto di rituale).

Da questo punto di vista, lo sport è nato con l'uomo. Seguendo le tesi formulate dallo storico olandese Johan Huizinga nel suo *Homo ludens* (1938), dato che gli animali si dedicano a giochi fisici, ritualizzati ed organizzati come veri "match", potremmo anche chiederci se lo sport non sia anteriore all'uomo. Questa dimensione animale (dello sport) rientra del resto nell'immaginario di una corrente di pensiero che si prende in carico una sorta di nostalgia delle origini, corrente di cui Friedrich Schiller, con *Briefe über der ästhetische Erziehung des Menschen* (Lettere sull'educazione estetica dell'uomo, 1795), Jean Giraudoux, con *Maximes sur le sport* (Massime sullo sport, 1928) o Jean Prévost, con *Plaisir des sports* (Piacere degli sport, 1976) individuano tre momenti.

Non è allora sorprendente veder comparire, fin dall'alba dell'umanità, vestigia e documenti che attestano l'esistenza di giochi fisici : se, verso il 3500 a.c., i dipinti rupestri di Lascaux ci mostrano dei cacciatori, verso il 2000, la tomba egizia di Khnoum Holer (XIIa dinastia) è ornata da un dipinto parietale che rappresenta mirabilmente la scena di quattro ragazze che giocano a palla. Questo archeo-sport trae quindi la sua origine nel sacro.

Per riprendere la classificazione proposta da Roger Caillois in *Les jeux et les hommes* (1958), i giochi si suddividono a seconda che rientrano nell'ambito dell'âgon (competizione), dell'alea (caso), dell'illinx (desiderio di vertigine) o del mimicry (fare finta). Ma ciò risulta contraddittorio in quanto queste categorie sono in opposizione tra loro. L'archo-sport partecipa delle prime due, l'âgon e l'alea con figure storiche che vanno dai Giochi Pitici dedicati ad Apollo, i quali si svolsero a Delfi dall'VIII° secolo a.c., all'ordalia, che ebbe fine con la sua condanna da parte del concilio Laterano, nel 1215. Ma le regole dell'alea e dell'illinx sono abbastanza particolari, in quanto disumane e trasgressive, in una forma molto ritualizzata per l'alea e più libera o selvaggia per l'illinx.

Ricerca gli oracoli, il giudizio del dio o di Dio, provocando la sua manifestazione come fine ultimo del Gioco o della Lotta, equivale a voler sfumare il confine dell'umano e del divino nella dimensione dell'alea. E' il motivo per il quale, a partire dal 512 a.c., i Giochi Pitici conobbero uno slittamento di senso : commemorarono la vittoria dell'Apollo solare sul serpente Pitone, ossia la scomparsa di una forma ostile del non-umano, una vittoria dell'uraniano solare sullo ctonio tellurico unitamente al mito della fondazione di Delfi che ha pure una valenza politica. Conviene tuttavia ricordare la doppia natura, ctonia e uraniana, di Apollo, al tempo stesso dio musagete dell'armonia e dio arciere dipendente dal mondo di "thanatos".

La caratterizzazione dell'illinx è piuttosto particolare : che sia trance, ipnosi, narcosi o qualsiasi altra forma di estasi, esso partecipa sempre della non-umanità o dell'inumanità in quanto è ekstase, cioè uno stato di essere al di fuori di sé. Se esso attiene ancora al gioco, è nella stretta misura in cui il gioco può investire il campo della trasgressione. La vertigine volontaria, in quanto volontà di spossessamento di sé, appartiene infatti al campo del gioco : il carnevale, il mascheramento, il travestimento o il buffonesco introducono la vertigine nella sfera del potere, della morte e del reale, di cui si prendono gioco.

Ma lo sport si pone come un rituale segnato dalla misura, nel senso globale del termine: lo spazio rimanda ad una metrica, il tempo ad una cronologia, i partecipanti e le condizioni sono sottoposti ad un'esigenza di uguaglianza, le performance vengono scrupolosamente misurate e - ad eccezione dello judo, esoterismo in cui le (tre) cinture sono i simboli di tappe lungo la via interiore che conduce alla perfezione, per cui sono acquisite definitivamente - i titoli vengono rimessi in causa affinché la misura sia sempre esatta; il rifiuto radicale di questa condizione di estasi che chiamiamo dopage, è l'esigenza di un "fair play", ossia la condizione di passaggio da un "play" (gioco libero) ad un "game" (gioco sociale regolamentato).

Non a caso i Giochi Olimpici erano presieduti da Cronos (il Tempo) e fondati da Eracle, il quale ha liberato la Terra dai mostri e, più precisamente, dal non-umano sul quale ha trionfato il sovrumano incarnato dall'eroe. Ma si dà il caso che lo sport abbia di recente recuperato la dimensione dell'illinx con quel contromodello sportivo, comparso negli anni '70, che è il movimento "fun".

Nato da una dissidenza rispetto al rituale sportivo e al valore che costituisce la misura, esso si è articolato intorno alla nozione di "scivolata" in tutti gli spazi possibili: nevosi, acquatici, asfaltati o aerei. La sua parola d'ordine, "We are fun, only fun, and we like it", rappresenta un tentativo di sfiorare la morte con la pratica violenta di una rappresentazione non morbosa. L'happening si sostituisce alla competizione e la posta diventa innanzitutto la sensazione nuova che si prova quando il corpo plana o si proietta in situazioni estreme.

Se il benji - più conosciuto con il nome di "salto con l'elastico" - ha ancora cattiva stampa, il chilometro lanciato, ossia la più alta velocità raggiungibile in un minimo di tempo con gli sci su una pista scientificamente preparata per non offrire alcuna increspatura, alcuna rugosità, quindi con condizioni di aderenza ottimali (qualcosa come 223 chilometri all'ora in dieci secondi), ha figurato come disciplinadimostrativa nel programma dei Giochi Olimpici del 1992. Tale accettazione mette dunque a tacere la dissidenza e riscatta quello che Jean-François Lyotard ha chiamato la "logica del colpo", in questo caso l'effetto sorpresa.

Vediamo, infine, il rapporto esistente tra lo sport e il mimicry.

Ad una prima analisi, sembrerebbe che al "fare finta" si possa imputare il passaggio mimetico dall'attività guerriera allo sport, comportando una soglia di violenza ben minore: gli sport di combattimento si basano infatti sull'uso di armi pressoché neutra-

lizzate e sulla capacità di non assèstare i colpi. Norbert Elias, in "Actes de la recherche en sciences sociales" (n° 8, 1979) cita l'esempio del pugilato nel quale, secondo lui, si strangolerebbe l'avversario e gli si spezzerebbero le membra; a mio avviso, il pugilato consisteva invece - e semplicemente - nel mandare tre volte l'avversario a terra, come avviene oggi nella lotta greco-romana.

Eppure, le fonti di Elias e le mie sono più o meno le stesse : Omero, l'"Elide" di Pausania (170 circa) e l'"Anacharsis" di Luciano (181 circa), cui bisogna assolutamente aggiungere quel bellissimo testo che è il Discorso olimpico, in l'"Olympique" di Lisia (388 a.c.). Rimane il fatto che se gli incidenti erano frequenti, essi culminarono soprattutto nel Medioevo e perdurarono in epoca moderna : nel 1850 i combattimenti raggiungevano alti primati di violenza e potevano durare anche cento ore.

Quando, nel 1891, il marchese di Queensbury rese obbligatorio l'uso dei guanti e limitò le riprese a tre minuti, gli uomini, liberati dalla paura del knock-out e pure dal rischio di rovinarsi le mani, trascurarono ogni strategia di difesa, trasformando così il pugilato, sport "di finta", in uno sport di resistenza : cominciarono cioè ad incassare colpi. Il mimicry presenta una seconda figura, cosmica, propria degli sport di palla fin dalle origini e pure della scherma, a partire dal Rinascimento.

Il gioco dello spadista, al pari di quello del giocatore di pallacorda, va geometrizzandosi, mimando con il corpo la certezza dell'assoluta dipendenza dell'universo dalla cifra e dalla figura. La palla era il pianeta e i giocatori i demiurghi, mentre nel caso dello schermitore il gesto sarà geometrizzato secondo un repertorio simile ad una cosmografia e la spada, come la palla, vale al pari di uno strumento di misurazione simile all'astrolabio.

Si possono consultare a questo proposito due bellissime opere del Rinascimento : il "Traité contenant les secrets du premier livre de l'épée seule" di Saint-Didier (1573) ed il "Trattato di scientia d'arme con un dialogo di filosofia" di Agrippa (1553).

L'âgon è quindi riuscito a soppiantare l'alea, ad integrare l'illinx e ad accedere al simbolico con il mimicry. Bisogna tuttavia riaccostare l'âgon all'agonia, cioè la competizione all'angoscia, vissuta con quell'ultimo combattimento, condotto da ognuno, che chiamiamo l'agonia.

Che si implori, che si inviti o che si invochi la divinità, che ella si manifesti o che l'uomo si calmi da sé con la competizione ed il trionfo, lo sport sembra essere definitivamente marcato dal sigillo di un combattimento contro l'angoscia.

III

Lo sport e la sua etica precisa

1

La costrizione e la libertà

Nell'ottica della nostra riflessione, il rapporto che abbiamo appena fatto emergere, dal punto di vista linguistico e storico, è fondamentale ed essenziale circa l'instaurazione di un'etica. La linea di separazione classica tra il gioco e il lavoro, ossia tra l'ozio (otium) ed il negozio (negotium), costituirebbe il momento di rottura tra la costrizione verso un utile a breve termine e il campo di libertà ove l'uomo non potrebbe mirare ad altro se non a se stesso, quindi ad un senso ed un ordine del mondo attraverso cui ritrovare se stesso.

Si prova piacere a praticare uno sport, ma, nel medesimo tempo, si soffre. Come comprendere allora questa singolare coppia che abbina il piacere al dolore? Senz'altro perché essa individua un nuovo rapporto tra la costrizione e la libertà, non più polarizzato verso l'alienazione bensì verso la padronanza. Di qui, la separazione tra negotium e otium. Il lavoro è fundamentalmente segnato da un'inadeguatezza primaria del nostro rapporto con il mondo, cioè dall'apparente prevalenza di uno stato delle cose al quale dobbiamo rimediare. Il nostro corpo è preso in un rapporto di coercizione, dal quale aspiriamo a liberarci per tornare ad uno stato tollerabile. In altri termini, originariamente si presenta come uno stato transitorio, come una situazione di necessità che richiede un soddisfacimento.

Se, in una situazione arcaica e mitica, il lavoro consisteva nella sopravvivenza di fronte ad un ambiente ostile, dal quale l'uomo dipendeva fisicamente, tale dipendenza ha presto assunto sembianze più astratte - religiose o economiche - legate all'evoluzione di un ambiente divenuto sociale e complesso. Ne sono esempio il servaggio del terzo ordine, incaricato di sopperire ai bisogni degli altri due e di assumere a proprio carico il peccato originale, in quella città di Dio in terra che tendeva ad essere la società feudale, oppure il valore di scambio legato alla comparsa di una società mercantile cosmopolita, sorta con l'emergere del protestantesimo, con la comparsa della borghesia sulla scena politica europea e la prima rivoluzione industriale. Lo sport si presenta invece come un approdo di libertà: lo sforzo inteso come atto di padronanza su di sé. La competizione con gli altri è innanzitutto il tendere verso il punto estremo che si può raggiungere, ossia la "performance".

Lo sport è, al tempo stesso, rituale e "desport". Unisce infatti la sottomissione ad una regola con un'azione che libera l'uomo da ogni dipendenza trasformandolo in attore ed offrendogli la possibilità di un superamento di se stesso che può anche essere una rivelazione di sé. Per una visione del mondo abbastanza vicina a quella dei Greci, il

mondo, la città e l'individuo intrattengono un rapporto da microcosmo a macrocosmo e da macrocosmo a cosmo, cioè ordine. Quindi, se la costrizione al lavoro risponde ad un'esigenza che è quella della produzione e se la sopravvivenza può nobilitarsi in un'azione sul mondo, è soltanto per via di una coscienza etica, cioè di una coscienza che in quell'ottica opera un ritorno su se stessa e tramite ciò accede ad una totalità.

2

Il reale e il simbolico

Un altro asse di riflessione si intreccia al precedente. Il gioco è anche il passaggio dal reale al simbolico. Lo sport è il momento in cui l'attività fisica perviene ad una dimensione astratta, cioè liberata da ogni fine pratico. Poiché partecipa dell'alea e del mimicry, lo sport accede al reale sotto la forma di un "fare come se". In altri termini, proietta al tempo stesso in modo spontaneo (quello del rapporto che si ha con il proprio corpo) e mediato (con il simbolo) il mondo come una cifra la cui chiave ci è data. Gli altri, come io stesso, sono in egual tempo i miei avversari ed i miei partner in questa misurazione dello spazio e del tempo rituale, simbolico dello spazio-tempo di un cosmo. Nel contempo, questo combattimento reale nel simbolico è la scoperta globale ed intuitiva degli altri, senza conflitto poiché la rivalità è riassunta in un'alleanza. Il mondo si rivela a noi ordinato e noi ci imponiamo a lui con un'etica.

Lo sport codifica come difficoltà quello che viene dato, nella realtà, sotto la forma imprevedibile del pericolo. Sotto le dimensioni del mimicry e dell'illinx, il rischio sfugge al caso per diventare una figura integrante del mondo. Se il combattimento avviene, la posta non è più la vita ma la performance che si iscrive nel movimento circolare dell'apice e del declino degli astri e degli esseri. In altri termini, la morte diventa una morte cosmica, la promessa fatta su questa terra di una resurrezione. L'uomo tenta di accedere al superuomo, di fare mostra dell'infinita padronanza di sé incarnata nel corpo che si cimenta. Se rammentiamo la frase di Spinoza: "Quando lo spirito contempla se stesso, e la sua potenza di agire, esso si rallegra, e quanto più chiaramente la immagina", sotto la quale abbiamo ritenuto di scoprire la fonte etica dello sport, scopriamo allora la domanda fondamentale della quale lo sport è una risposta perpetua: che può un corpo?

Esso può rivelarsi la forma più autentica di accesso al mondo, poiché - senza che ce ne possiamo sempre rendere conto - è solo per suo tramite che avviene l'accesso ad un mondo, fatto di sensi e di significati, che ci costruiamo progressivamente. Lo sport

funziona come il luogo di coincidenza simbolica del nostro mondo particolare e del cosmo. Da ciò deriva la sua struttura di "fatto sociale totalizzante" che rimanda all'allargamento a se stessi ed alla trascendenza, ove la trascendenza si apre all'individuo così come l'individuo si fonde con essa.

Ma è nella duplice dimensione astratta e globale del simbolico che può venire alla luce un'etica, lo svelamento di una coerenza, cioè di un significato.

3

L'etica più originaria

Abbiamo visto che lo sport si collega alla pratica sociale: i Giochi Pitici gettano le basi della civiltà nelle coscienze richiamando alla contemplazione mentre si festeggia e si commemora la costituzione di Delfi: gli sport partecipano del religioso e il gesto dello sportivo continua a rappresentare una cosmografia. Ognuno dei tre ordini della pratica, della contemplazione e del "desport" ha tuttavia una dimensione etica propria.

La pratica costituisce un sistema di accesso al mondo nel senso della trasformazione: in altri termini, un'azione immanente sul mondo che ha per obiettivo di renderlo abitabile, esercitando un potere sul reale. Conviene ricordare il celebre brano della "Fenomenologia dello Spirito" di Hegel, conosciuto sotto il nome della "dialettica del padrone e dello schiavo", in cui l'alienazione del corpo servile si capovolge in padronanza attraverso l'azione sulle cose e la trasformazione del mondo. Chiameremo questo un'economia, nel senso originario della parola.

La contemplazione rappresenta una forma di distacco ove la comprensione deriva da un punto di vista trascendente, quello del concetto. La religione, le scienze e la filosofia perseguono una conoscenza del mondo attraverso un sapere astratto, rivelato o costituito, nato dalla capacità di definire la realtà mediante il linguaggio.

Essa si consegna a noi per mezzo di un'ariflessione, nei due sensi del termine. E questo chiamiamo logica, nel senso primo della parola.

Lo sport offre un rapporto immediato con il mondo: non deve rispettare quella sosta necessaria alla percezione di un'opera che caratterizza l'elaborazione dell'economia, e neppure la riflessività che caratterizza la logica. Difatti, lo sport non ha nessuna posta, ma trova la sua validità nella sua effettuazione, nel suo svolgimento.

Rappresenta dunque l'etica più arcaica e fondamentale, giacché si svolge come un rituale che mira e riesce a fare dello spazio un luogo (dal mio

corpofino al mondo nel quale esso si dispiega), ossia ad abitarlo.

Lo sport è quindi un'astrazione senza concetto, che forse precede il linguaggio, ed una pratica che non necessita di altri fini, in cui il mondo si svela intuitivamente come un luogo fondamentalmente familiare. E' un accesso senza alterità né posta, che non mira ad altro che a se stesso e tuttavia raggiunge la totalità. E' la performance assoluta di un'azione che si confonde con la sua posta e comprende tutto il resto.

E' realmente un "fatto sociale totale" poiché è il campo di libertà, di gioco, in cui il mondo si rivela all'uomo senza mediazione né riflessione, senza speculazione né calcolo, con lo spiegamento di quella potentia agendi di cui parla Spinoza. E' il fenomeno mediante il quale, di fronte ad una realtà aleatoria, estranea ed inquietante, l'uomo ha percepito la ritualità di un luogo sottomesso alla misura come promessa di quell'altro luogo che non sarà più estraneo: il mondo.

Terminiamo con le parole che concludono il "Discorso olimpico" di Lisia: "Eracle istituì una festa che fu un concorso di forza, un'emulazione di ricchezza, uno spiegamento di intelligenza, nel luogo più bello della Grecia: così i Greci si sarebbero riuniti per vedere e per sentire quelle meraviglie, e questo confronto, pensava, avrebbe consentito di far nascere tra loro un mutuo affetto."

Conclusioni

*L'etica
instaurata
dallo sport è
originaria e
fondamentale*



*Stampato nel mese di dicembre
dalle tipografie Canessa*

