

AGONISMO E VIOLENZA

I recenti tragici fatti legati ad avvenimenti sportivi hanno molti precedenti profetici nella letteratura e nel cinema. Ecco un sintetico catalogo del futuro che (forse) ci aspetta. Anzi nel quale, in parte, già siamo

■ di Enzo Verrengia

Morire di sport tra ultras e fantascienza



Un disegno tratto da «Fuori gioco» di Enki Bilal e Patrick Cauvin

SCENARI In «Fuori gioco» di Bilal e Cauvin, uscito vent'anni fa, una fosca previsione sul calcio che verrà Miliziani in campo, ma è solo un fumetto. Per ora

Sul binomio agonismo e violenza, i dibattiti non sono mai sopiti. All'inizio dell'anno, Filippo Raciti, l'ispettore di polizia ucciso a Catania, ricordava il Matteo Carati interpretato da Alessio Boni ne *La meglio gioventù*, di Marco Tullio Giordana. Uno dei due fratelli protagonisti che, in pieno '68, passa le file della Pubblica Sicurezza, e a Torino, durante gli scontri di corso Traiana, si trova dinanzi coetanei all'attacco. L'immagine si capovolgè con la morte di Gabo nell'autogrill di Arezzo. E in questo secondo caso la reazione ultrà si allarga a cerchi concentrici propagati con i tam tam contemporanei: gli sms. La scimmia antropomorfa di *2001 Odissea nello spazio*, risvegliata all'uso della mente dalle emanazioni del monolito giunto dalle stelle scopre di poter uccidere i membri della tribù avversaria ed ottenere il controllo della zona.

Il tempo, lo scorrere dei secoli verso una determinazione se possibile ancor più spietata dell'umanità, concretizza le peggiori ipotesi della fantascienza sociologica, sorta negli anni '50 attorno alla rivista *Galaxy*, che proponeva mutamenti sempre peggiori della vita e dei comportamenti collettivi, condizionati dal consumismo e dalla civiltà di massa. Fra gli autori che si distinsero nel descrivere la prossima perversione della convivenza c'era il grande Robert Sheckley: «Il problema era questo: (...) impedire alla razza umana di distruggersi (...) Bisognava fornirgli uno sfogo, una possibilità di espressione». Sono brani tratti da *La decima vittima*, portato sullo schermo nel '65 da Elio Petri. Il racconto si svolge in un domani che somiglia al presente, dove la società mette la violenza a disposizione di tutti con apposite regole. Il titolo deriva dallo sport più diffuso dell'epoca: la caccia. Chiunque può braccare un essere umano per ucciderlo o esserne ucciso. L'unica condizione è che ogni cacciatore, a eliminazione avvenuta, deve fare a sua volta da vittima.

Dello stesso autore, *Il prezzo del pericolo*, sull'exasperazione dei giochi televisivi a premio, che diventano autentiche torture per i concorrenti. Il protagonista partecipa a un programma in cui deve sopravvivere per qualche giorno all'inseguimento da parte di spietati criminali, che ottengono l'amnistia se eliminano il malcapitato.

Meccanismo ripreso quasi al plagio da Stephen King nel romanzo *L'uomo dei giochi a premio* («The Running Man»), firmato con lo pseudonimo di Richard Bachman. Nel 1987, Paul Michael Glaser ne derivò il film *L'impla-*

A quali picchi di atrocità e violenza potrebbe arrivare il calcio del futuro? Il disegnatore Enki Bilal, di origine jugoslava, e l'autore di testi Patrick Cauvin Hanno risposto, in maniera drammaticamente profetica, nel 1987 con il romanzo illustrato *Fuori gioco* (in Italia riproposto nel 2000 da Hazard Edizioni, pp. 32, euro 15,00).

Il vecchio telecronista Stan Skavelitz ricorda con nostalgia i giorni ormai perduti delle partite a pallone. Nel 2075 vengono rievocati fatti trascorsi da un pezzo, che invece per noi sono ancora da venire, nella loro portata agghiacciante. Il mondo nuovo lo si intuisce da allusioni a tecnologie sempre più disumane, rimescolamenti di confini nazionali e guerre. Il calcio è più che mai il rito feroce di una società che precipita verso la barbarie: «Il successo dello sport spettacolo e l'esplosione demogra-

fica hanno indotto la maggior parte delle nazioni a costruire megastadi, negli anni 023, 024 e 025. Quei bastimenti di cemento si rivelarono però finanziariamente molto difficili da sostenere e le tante crisi economiche non permisero di provvedere alla manutenzione di quei mostri di pietra, la cui infrastruttura si rivelò piuttosto fragile».

Nel futuro di *Fuori gioco* le partite di calcio si giocano a porte chiuse in arene disseminate di congegni elettronici e sorvegliate da miliziani. Gli arbitri seguono l'andamento da cupole che spuntano dal terreno. Anzi, vivono con le loro famiglie sotto gli stadi, quasi fossero una casta a parte, bersagli di un odio che può assumere forme di aggressività inimmaginabili perfino per i più accaniti ultrà di oggi... Le scommesse diventano così alte che solo le multinazionali possono puntare. I calciatori

si trasformano in gladiatori, al soldo dei migliori sponsor. Le squadre si aprono anche alle donne, tra cui la mitica Sandrella Longarelli, la Giovanna d'Arco del calcio futuro, accomunata dal martirio alla Pulzella d'Orléans. I tiri vengono potenziati con armi di derivazione militare. Le prestazioni in campo risentono di innesti cibernetici e protesi artificiali. Il valore della vita umana scende in picchiata ai minimi termini in un orrore che si consuma dinanzi alle telecamere per un pubblico sempre più disinteressato, al quale occorre offrire emozioni della massima efferatezza.

Il *graphic novel* di Bilal e Cauvin assume i tratti di una profezia sinistra nelle immagini angosciate ed angoscianti di un degrado che si configura già in pieno corso da oggi, quando irrompe dagli schermi televisivi.

e. v.

cabile, con Arnold Schwarzenegger.

Più marcatamente sportivo è *Rollerball*, di Norman Jewison, che nel 1974 inaugurò una stagione di rinnovamento per la fantascienza cinematografica. Chi ha dimenticato il volto tumefatto di James Caan, nei panni di un campione votato all'intrattenimento di un'élite debosciata che si eccita allo spettacolo della morte in diretta televisiva sull'onda fatalista della colonna sonora di André Previn? Agghiacciante la frase che pubblicizzava il film: «Nel 2000 non ci saranno né guerre né crimini: solo il Rollerball». Ricalcato in parte sul football americano, che in Europa si conosce come rugby, e dal baseball, l'immaginario gioco della pellicola miscelava i due sport più popolari degli Stati Uniti in un incubo futuribile. La partita si disputava con una letale palla d'acciaio in corsa lungo una pista dalle curve paraboliche. Le squadre erano composte da veri e propri gladiatori, che perivano in campo. Tra l'altro, l'idea fu sviluppata in un

Da «La decima vittima» di Robert Sheckley poi diventato un film di Elio Petri al celebre «Rollerball» di Norman Jewison

romanzo efficace, *Boston 2010: XXI Supercopa*, di Gary T. Wolf, nel quale due squadre si affrontano per la finale di football con le nuove regole. Il terreno di gioco è un quartiere, teatro di una violenza urbana che proietta in avanti le attuali guerre tra gang. Il remake di *Rollerball*, del 1999, ormai perde la forza anticipatrice.

Altrettanto credibile e granguignolesco il «pugilaggio», misto di boxe e combattimento con le lame, praticato sulla Luna del XXIII secolo, dove si sono rifugiati i terrestri dopo un'invasione aliena. Accade nel romanzo *La spigola d'acciaio*, di John Varley. Gli incontri terminano con la testa mozzata allo sconfitto e sollevata trionfalmente verso il pubblico. Salvo ricucirgliela negli spogliatoi, grazie alla bioingegneria.

Ultraviolenti su quattro ruote sono David Carradine e Sylvester Stallone in *Anno 2000: la corsa della morte*, diretto nel '75 da Paul Bartel e prodotto da Roger Corman, mago del cinema fantastico a basso costo, sulla scorta del racconto *Il corridore*, di Ib Melchior. Qui lo spettacolo della morte per sport si trasferisce alle gare automobilistiche, pur sempre a partire da uno spunto autentico. Negli Stati Uniti infatti sono numerose le corse in cui vengono permesse le scorrettezze, con tragici incidenti e roghi. Negli anni '90 ha fatto notizia la corsa dei Vip da Londra a Roma, ispirata al film *Canonball Run*. La competizione provocò grattacapi alle polizie stradali di mezza Europa.

Il gioco del pericolo per sfidare se stessi e sentire di esserci in un mondo spersonalizzato dalla globalizzazione, dai consumi di massa, dalla perdita della coscienza in una melassa fatta di tv, informatica e forme regressive di tribalismo. Con queste ultime, l' analogia più evidente la offrono i giganti del wrestling imbottiti di steroidi. Sorta di replicanti al naturale, pupazzoni con la sagoma di Big Jim, che regalano balletti di violenza stilizzata. Li aveva già analizzati Roland Barthes, vate della semiologia, che nel suo tempo non cercava sintomi di apocalisse prossima ventura quanto significati. Il primo saggio di *Miti d'oggi* è dedicato al catch. Le movenze scomposte di aggressività costruiscono una sorta di commedia dell'arte nella quale tutti i ruoli sono risaputi in anticipo. Lo spettatore non è interessato alla vittoria di uno dei due lottatori, soltanto all'enfasi dei gesti. Per Barthes: «Il pubblico reclama solo l'immagine della passione, non la passione in sé».

Sfide gladiatorie e corse «estreme» I balletti violenti del wrestling e del catch che analizzò Roland Barthes

EX LIBRIS

L'importante non è partecipare ma vincere

Apocrifo

LA FABBRICA DEI LIBRI

MARIA SERENA PALIERI

100 pagine al giorno Lo scialo di Soseki

Tra le domande scioche che, a corto di questioni più sensate, si possono fare, intervista un romanziere, ci sono quelle che concernono l'artigianalità della sua scrittura: scrive a mano, a macchina o al computer? in quale stanza della sua casa? in che ore del giorno? Domande che mirano a carpire il magico «segreto» della scrittura, ma che portano solo a registrare qualche abitudine e qualche superstizione. A meno che non servano a gettare luce su qualche singolarità del testo: se, mettiamo, si tratta di un romanzo ambientato tutto al buio, e allora vale la pena di sapere se l'autore abbia operato per mimetismo, scrivendo di notte, magari pure bendato. Altri sono i dettagli che, a volte, ci possono illuminare sul rapporto d'uno scrittore con la sua opera. Neri Pozza manda in libreria un romanzo di un autore giapponese di inizio Novecento, *Il signorino* di Natsume Soseki: «signorino» è la traduzione italiana per «bocchan», termine un po' feudale con cui le domestiche nipponiche chiamano affettuosamente il padroncino maschio, ma anche appellativo che esprime diletto, nel caso in cui, diventato adulto, lo stesso insistesse nel restare infantilmente irresponsabile. *Il signorino* sembra stia alla cultura giapponese come *Il giovane Holden* sta alla nostra: un «cult». Ma qual è il dettaglio, inerente alla sua creazione, che ci ha colpito? Che Natsume Soseki il 17 marzo 1906, primo giorno di stesura, scrisse di getto, senza tornare indietro per una correzione, centonove pagine. Da l'idea di un rapporto totalizzante con la scrittura opposto e coincidente con quel puritanesimo dello stile che faceva dire a Flaubert, nel suo indefesso lavoro di lima, «Il genio consiste solo in una lunga pazienza». Vivendo in tempi occhianti, dove ogni investimento si calcola in termini di partita doppia, questo scialo - inseguire un'opera buttandoci 24 ore su 24 o regalando stagioni di vita - ha dentro di sé qualcosa di consolante.



Nathan Englander, trentasettenne autore del *Ministero dei casi speciali*, romanzo sulla «Shoah» argentina uscito per Mondadori, ci diceva «Ci ho messo dieci anni, a scriverlo. Ce ne fossero voluti altri dieci, ce li avrei spesi». Consolante, vero? spalieri@unita.it

Fino ai violenti di inizio millennio che il Ministro degli Interni Giuliano Amato inquadra in una «modernità illegale diffusa». Si vedano le ultime immagini di piazza IV novembre, a Perugia. Scriveva Pasolini, e non era fantascienza: «Non c'è gruppo di ragazzi incontrato per strada, che non potrebbe essere un gruppo di criminali. Essi non hanno nessuna luce negli occhi: i lineamenti sono lineamenti contraffatti di automi, senza che niente di personale li caratterizzi da dentro. La stereotipia li rende infidi. Il loro silenzio può precedere una trepida domanda di aiuto (che aiuto?) o una coltellata».

Sulla scia delle previsioni di Sheckley, vanno registrati autentici combattimenti fra gladiatori, comprese armature d'epoca. Una trovata già diffusa negli Stati Uniti. Ora la si ritrova anche in Italia, dalle parti di Bergamo, in Francia e in Svizzera. Incontri dove tutto è permesso, specie i *dirty tricks*, gli sporchi trucchi. Che la società contemporanea, già paragonata all'impero di occidente in decadenza, tenda davvero a replicare la Storia, anche nei dettagli di una scenografia estrema?