

Lo spettatore al replay. Le immagini sportive e i loro effetti*

Antonio Rafele**

CEAQ – Université Paris Descartes La Sorbonne

This article proposes a study of sports images and their effects on the viewer's perception and memory. The emphasis is on Crujff and the Dutch football of 1974, intended as a crucial point for the conjunction that television makes between viewer and performer. In a convergence between romantic aesthetics and communication theory, the focus is on the discontinuities of time that these images provide, outlining an aesthetic experience founded on rhythm, *choc* and replay.

Keywords: image, media, sport, temporality, replay

Si presenta qui uno studio sul piacere e sulla memoria dello spettatore, di cui le immagini sportive costituiscono una vivida attualità. Le minute discontinuità del tempo, in una repentina e immediata convergenza tra occhio e immagine, sospingono al culmine dell'esperienza estetica, fuori dall'ordinario. Esse sono, pur nelle differenti diramazioni e sfumature, il motivo ricorrente, "il tutto che ritorna in una volta", della riflessione. Così, il replay si configura come il tempo dello spettatore, il piacere e la memoria come la dilatazione di un istante, l'attenzione come una momentanea e provvisoria interruzione del continuum temporale, il sogno come il progressivo assottigliarsi della coscienza a cui corrisponde l'imporsi di un'immagine nitida, lucida, del momento appena trascorso. I gesti e le immagini di Crujff, e più in generale il calcio olandese del '74, vengono elevati a ideale atto di nascita di un'esperienza estetica che cresce e si espande sino ai videogiochi. Queste immagini sono il luogo in cui nascono e in seguito si irradiano la memoria e il pensiero, senza che sia dato distinguere le immagini storiche dall'incedere della riflessione.

Inconscio ottico

Inizio da un celebre passo di Walter Benjamin contenuto nella *Piccola storia della fotografia* (1931), di cui riporto alcuni estratti:

Se è del tutto usuale che un uomo si renda conto, per esempio, dell'andatura della gente, sia pure all'ingrosso, egli di certo non sa nulla del loro contegno nella frazione di secondo in cui "si

* Articolo proposto il 12/09/2019. Articolo accettato il 20/12/2019

** antonio.rafele@gmail.com

allunga il passo". La fotografia, grazie ai suoi strumenti accessori quali il rallentatore e gli ingrandimenti, è in grado di mostrarglielo. La fotografia gli rivela questo inconscio ottico [...] dischiude aspetti fisiognomici, mondi di immagini, che abitano il microscopico, avvertibili ma dissimulati abbastanza per trovare un nascondiglio nei sogni a occhi aperti (Benjamin, 2000: pp. 62-63).

La fotografia acuisce la percezione del momento; essa dischiude minute variazioni e intervalli temporali che l'occhio nudo, "chiuso" in una visione prospettica, può avvertire soltanto in minima parte, come interferenze, ma non come *highlights*. Con la fotografia, la visione tende a precipitare in minuti ma essenziali frammenti.

Al contempo lo spettatore è sospinto al centro della scena; soltanto l'occhio di chi riguarda completa l'immagine, scoprendo come per soprassalto un dettaglio sopito o nascosto. L'immagine fotografica trascende i limiti della sola fruizione estetica, per aprirsi al tempo e al ritmo della vita quotidiana: la fotografia è una simulazione dei sempre rinnovati legami tra flussi e sospensioni del tempo, continuo e discontinuo.

L'esperienza descritta da Benjamin avviene al di fuori del dominio del *gusto*; la scoperta di un dettaglio che rivive nella mente di chi guarda, anche se per brevi frazioni di secondo, è l'esperienza dello *choc*, che riporta immediatamente alla luce, come una viva presenza, un passato, un appena passato. L'oggetto in sé e per sé pare dunque sottrarsi sullo sfondo, perché esso si compie come memoria vivente dello spettatore; al centro si trovano cioè i modi con cui esso giunge ad impressionare le facoltà percettive di chi guarda.

La fotografia è un'esperienza e al contempo una rappresentazione dell'effimero¹, l'irrimediabile transitorietà delle cose. Ma l'immobilità, la fissità mortuaria in cui si infrange un momento fugace e passeggero, congiuntamente alla memoria ininterrotta di chi guarda, hanno l'effetto di dilatare il tempo e la durata di un istante. Con l'istituirsi della coscienza, quel momento diviene un tassello e un frammento della storia psichica individuale.

La straordinarietà di questa pagina risiede anche in una interpretazione della fotografia che sembra provenire dal futuro. Il replay televisivo, e le sue ricadute nell'ambito delle emozioni, sembrano in queste righe davvero presentite. McLuhan, trent'anni dopo, privilegerà la natura anti-estetica della televisione (McLuhan, 2002: pp. 170-196), attualizzando le primissime intuizioni romantiche (Poe, Leopardi, Kierkegaard, Novalis, Wordsworth, e, a primo compimento storico delle sperimentazioni romantiche, Baudelaire) sull'opera come medium aperto sul lettore²: opera i cui confini materiali paiono d'un sol colpo dissolversi nella mente di chi legge e infine ricorda. Nella riflessione romantica il testo si configura come la dilatazione di un istante che "ruba", al pari di uno stupefacente, la vita del lettore, sospingendolo in uno stato pre-coscienziale. La lettura ripete il tempo e il ritmo della moda: un addentrarsi, quasi un essere rapiti, nel vortice del testo, a cui succede la sensazione desolata della fine, della morte. Terminato il "passaggio", il testo si riapre, allo sguardo retrospettivo del lettore, come memoria: con il ricordo, o con la coscienza, il testo si compie come esperienza di morte, soppiantando l'esperienza antica del testo come impressione vitale. Il succedersi repentino della vita e della morte è il tempo della lettura, il suo nocciolo duro seppur ancora estensibile. Ma queste

sollecitazioni, che portano lo spettatore alle massime prestazioni nervose, sono anche l'immagine capovolta di un corpo indebolito, infiacchito, precocemente invecchiato: un corpo reso dalle incessanti novità come immobile, nell'attesa di uno choc che possa ricondurlo in vita, spostando ancora più in là il muro dell'indifferenza. L'opera letteraria è sin da principio, nell'istante in cui l'idea balena alla mente e precede di un intervallo l'esecuzione, un'immagine "aperta" su chi legge. McLuhan estenderà queste primissime intuizioni romantiche in una più vasta riflessione sul concetto di medium (protesi, configurazioni, narcosi, amputazioni): la ridefinizione dei confini dell'opera – opera come "filtro" che raggiunge la sua attualità e il suo compimento nella lettura – è già, sottotraccia, una nuova immagine dei processi comunicativi.

Replay

Il *playback*, il replay istantaneo che concentra l'attenzione sul processo immediato del gioco è una delle più grandi forme d'arte del nostro tempo. Ho chiesto a vari giocatori di calcio cosa ciò abbia comportato effettivamente per il loro gioco ed essi mi dicono di aver dovuto cambiare il gioco, aprirlo un po', in modo che la gente possa guardarlo come se si trattasse di un replay

Marshall McLuhan, *Tv as a New Mythic Form*, TV Ontario 1970

Per addentrarmi nel passo citato, io non so trovare esempio più attuale degli effetti che procurano in noi le immagini sportive. Dentro un archivio sterminato di immagini, scelgo un gesto di Crujff del 1974, semifinale della coppa del mondo tra Olanda e Brasile, che può essere pensato come l'ideale atto di nascita del replay in quanto forma d'arte³.

Sessantacinquesimo minuto⁴, Resenbrink centra e Crujff colpisce al volo, lasciando sul posto il difensore e spiazzando il portiere. Il gesto di Crujff rompe in un istante l'equilibrio della partita e la quiete dello spettatore. È un gesto dalla straordinaria efficacia, complicatissimo per elevazione e intelligenza (l'impatto col pallone e l'anticipo sul portiere), ma limpido e leggero da celare lo sforzo che lo sostiene. Un movimento rapido e inaspettato, che appare e immediatamente si dissolve, lasciando attonito lo spettatore.

"Sembrano esservi dei giocatori la cui performance capitalizza questa reattività a movimenti improvvisi, che sembrano sorgere dal nulla" (Gumbrecht, 2015: p. 33). "Sorgere dal nulla": qui si situa, nel senso di straniamento che assale lo spettatore, tanto la riuscita del gesto sportivo che il piacere della visione. Ma è uno stato del tutto complementare al taglio operato dalla macchina da presa. L'apparente discontinuità che separa i due momenti – il cross e il colpo al volo – sovrappone per un istante lo sguardo al corpo: l'occhio dello spettatore segue l'azione senza mai potersene distanziare, modellandosi sui movimenti elastici e repentini del corpo. Al contempo il gesto compare per soprassalto, celando i passaggi che precedono l'evento finale. Così, solo nel *replay*, lo spettatore ricostruisce e completa l'immagine.

“L’inaspettata apparizione nello spazio di un corpo che improvvisamente assume una forma bella, che altrettanto rapidamente e irreversibilmente si dissolve, può essere pensata come una specie di epifania. Queste epifanie sono la fonte della gioia che proviamo nell’assistere a un evento atletico, e segnano il culmine della nostra risposta estetica” (Gumbrecht, 2015: p. 34). Velocissimi come i fotogrammi che li ritraggono, i gesti di Crujff consegnano allo spettatore una successione di momenti straordinari, inattesi. Al centro si trova una particolare esperienza del tempo: scarti e sobbalzi che sottraggono lo spettatore dal corso prevedibile del gioco. Ugualmente, la visione tende a frantumarsi in pochi momenti significativi, quegli attimi in cui la partita precipita chiudendosi in una serie di eventi inattesi.

Il legame che congiunge le prime trasmissioni televisive del calcio alle modifiche del gioco introdotte dall’Olanda negli anni settanta è l’origine di una trasformazione che investe al contempo il *viewer* e il *performer*⁵. Pressing, inserimenti, tocchi di prima, improvvisi e continui cambiamenti di scena, discontinuità del tempo, e infine quel muoversi in tutte le direzioni: con l’Olanda la partita diviene un *medium* volto a riprodurre, nella sequenza rapidissima dei tocchi e dei movimenti, la stessa rapidità con cui si susseguono i fotogrammi televisivi. Un gioco allineato sull’occhio dello spettatore, che espande e dilata ancora un po’ il piacere della visione. Con il replay, il calcio, e più in generale lo sport, divengono momenti della vita televisiva, dei sempre rinnovati legami tra flussi e sospensioni del tempo, ordinario e straordinario.

Teoria delle immagini sportive

Dall’immagine di Crujff ricavo quattro nodi riflessivi sul rapporto che congiunge, ai limiti di una inverosimile coincidenza, l’io e le immagini⁶. Nelle mie considerazioni agisce, strutturandone il movimento, una letteratura costituita dall’estetica romantica (Leopardi, Poe e Kierkegaard) e dalla teoria della comunicazione (Simmel, Benjamin e McLuhan).

Schermi

Grazie alle pareti a specchio, tutti questi locali ottengono una fantastica estensione

Walter Benjamin, *I passages di Parigi*, 1922-1940

I fantocci hanno bisogno del terreno soltanto per sfiorarlo e per rianimare, con il momentaneo arresto, lo slancio delle membra

Heinrich von Kleist, *Sul teatro delle marionette*, 1810

Tra stadio e televisione non si determina propriamente un’opposizione, come se fosse possibile distinguere due percezioni in contrasto tra loro, da un lato una visione modellata

sulla tecnologia, dall'altro una visione per così dire "naturale". Lo sguardo è sin da principio "tagliato" sul medium in cui esso ha luogo⁷; se allo stadio prevale una visione centralizzata, in televisione si acuisce al contrario la percezione del momento. Ma il replay è oggi il modo con cui anche allo stadio lo spettatore si avvicina all'evento sportivo.

Londra, Emirates Stadium. Sin dall'ingresso gli "schermi" avvolgono il passante, che si trova all'istante nella posizione di uno spettatore televisivo. L'impiego del vetro nelle costruzioni evoca lo splendore delle merci, e al contempo procura, in una fantastica estensione della vista, l'impressione di sottrarsi limiti dello spazio chiuso. Negozi e vetrine invitano, nell'attesa, ad una rapida e fugace *flânerie*⁸. Raggiunti gli spalti, la presenza dello schermo affiora e si impone nell'assenza. La memoria, modellata sugli archivi costruiti dai canali televisivi o dai video postati su Youtube, suscita un complesso di aspettative sui protagonisti, i gesti, i movimenti e le azioni, che retroagiscono nella mente del fruitore come residui della visione televisiva. In esse è implicito il momento retrospettivo del replay, una funzione che definisce il tempo dello spettatore: la rilettura, le infinite riletture, completano l'immagine, e al contempo espongono, con sempre nuovi dettagli e sfumature, in un accumulo di tasselli, la memoria sportiva. Quel senso sempre latente dell'illimitato, che lo spettatore prova nel rapidissimo sovrapporsi delle scene (e infinite appaiono, col replay, le possibilità di amplificare il piacere della visione), si chiude, allo stadio, nella vista di una scena circoscritta (come ridotte sono, senza il replay, le possibilità di far propria la scena vissuta). Allo stesso modo, l'incedere pronto e leggero dei protagonisti, che sullo schermo vagamente ricorda le movenze o le fulminee apparizioni del videogioco, si infrange nell'immagine, ora dominante, di calciatori piantati sul terreno e con un raggio d'azione limitato. La visione centralizzata, spoglia di dettagli e interferenze, solleva una distanza incolmabile con la partita. Nel replay quei dettagli, che allo stadio permangono occulti o in penombra, offrono un varco verso i meccanismi più reconditi dell'evento sportivo. È una messa a fuoco ravvicinata, che frantuma l'evento sportivo. Nei frammenti avviene una coincidenza, che sfida i limiti della verosimiglianza, tra chi guarda e chi gioca, come nell'immagine di Crujff.

La vicinanza col terreno di gioco, che lo stadio persegue in ogni punto prospettico, quasi a voler creare l'illusione di trovarsi a ridosso dei calciatori, non è che il mero tentativo di riprodurre l'intensità dei singoli momenti di gioco, altra prerogativa essenziale della fruizione televisiva. Qui si insinua un forte senso di straniamento per il fruitore assuefatto alle istantanee di gioco: la sensazione di disporre ora di uno spettro limitato di emozioni e per di più "di grado ridotto". Mi riferisco alla centralità che rivestono, nella visione televisiva, tutti quei punti che, distanti o in prossimità della porta, appaiono, nella successione rapidissima dei fotogrammi, come i momenti da cui ha origine la trama. Nei frammenti, nelle discontinuità temporali che essi manifestano, risiede l'origine del piacere: un piacere che sta dunque dappertutto, privo di centro⁹. Viene meno quel semplice e crudo muoversi in direzione della meta, perché ad essere decisivo è il modo con cui si giunge alla meta. Per questo l'Ajax e le recenti varianti di Sacchi, Zeman, Klopp, Spalletti e Guardiola, sono votate, più che alla conclusione, alla riproduzione di un tempo di gioco. Lo spettatore assiste al dispiegarsi di una fitta trama di scelte, triangoli e inserimenti, che nega una chiara e manifesta intenzione gerarchica: che la rete sia solo un momento e non

il centro di una sofisticata configurazione temporale, è evidente dal fatto che i gol, come anche gli innumerevoli errori commessi sotto porta (che ne sono forse l'indiscutibile conferma), non possiedono quasi mai i tratti di un gesto isolato. Gli olandesi o le squadre del boemo ripetono il medesimo tempo di gioco in attacco e in difesa; così, in un'apparente riproduzione della vita quotidiana, tratteggiano un'opera "infinita", priva di contorni. È il tempo della televisione, l'immagine di un flusso ininterrotto, che simula e intensifica, al pari di un'istantanea, il tempo ordinario. Su quel ritmo si sintonizza lo spettatore, che presenta la forma speculare di un corpo espanso e costantemente sollecitato.

Tempo ed emozioni

Nè solo il fare tali atti, ma anche il vederli, l'essere spettatore di cose attive, energiche, rapide, movimenti vivaci, forti, difficili, azioni, piace, perchè mette l'anima in una certa azione, e le comunica una certa attività interiore, la rompe

Giacomo Leopardi, *Zibaldone*, 30 ottobre 1821

I gesti di Crujff *rompono* in un istante il tempo di gioco e i movimenti nello spazio, rendendo ugualmente piacevoli ed essenziali, da qualunque angolo del campo, un passaggio, un dribbling, una finta, un cross o un tiro. Con ciò si spezza la linearità del gioco, il mero muoversi in direzione della meta; al centro si trova una sofisticata interpretazione del tempo, una fitta trama di "anticipi" che esclude o nasconde la conclusione per allinearsi sull'occhio di chi, tra scarti e allunghi repentini, assiste alla partita.

È un tratto peculiare al calcio moderno, che distingue Crujff dall'immagine eroica, statuaria, dei campioni del passato¹⁰. Una straordinaria forza della mente e qualità fisiche superbe, come anche un repertorio tecnico sterminato, tale da contenere in un solo punto una riproduzione vivente della storia del calcio, riflettono congiuntamente un'immagine plastica, in cui i sogni e le loro esecuzioni paiono manifestarsi nel medesimo istante. Come se Crujff avesse infranto il muro che divide le immagini della mente dalla loro materiale realizzazione, facendo comparire come semplice, naturale, ciò che al contrario cela uno stacco ineliminabile.

"Padrone e signore del tempo": con Crujff, il tempo individuale sembra naturalmente divenire, senza infrangere o trovare resistenza, tempo collettivo. Un modo di "aprire" costantemente il gioco – tocchi repentini, verticalizzazioni, finte, passaggi filtranti, dribbling, inserimenti – che attrae a sé, come un centro gravitazionale, i giocatori (le mosse e i movimenti) e gli spettatori, rendendo di colpo interessante e imprevedibile il gioco. È il caso di una differenza perfettamente dissimulata: il tempo individuale e quello collettivo si congiungono formando un *unicum* inscindibile. Il salto, che lo spettatore

intuisce e afferra, senza poterne dare una spiegazione graduale, si configura come il tratto originario (e irriducibile) dello spettacolo.

Non è dunque casuale che in Crujff sia assente uno stile di gioco codificato e riconoscibile. I suoi gesti permangono un *campo di possibilità*, senza mai chiudersi in una ripetizione desolante e infine mortuaria. Essi equivalgono ai tagli operati dalla macchina da presa, perché moltiplicano le scene eliminando i contorni. Così, lo spettatore ha l'impressione di trovarsi di fronte a una testualità *in potenza*, ancora estensibile, interamente coinvolto in una successione di tagli ed emozioni che non sembrano avere un limite né una traiettoria prevedibile.

Con l'Olanda, l'identificazione tra *viewer* e *performer* è pressoché totale: gli anticipi, gli scarti, eludono le difese dell'avversario e al contempo costituiscono la principale fonte di piacere per chi guarda. Nei salti disseminati lungo il susseguirsi delle immagini, lo spettatore entra nel vivo della partita: privo di difese, si lascia travolgere dal ritmo della scena fino ad immedesimarsi con essa; immediatamente dopo, per il piacere, dovuto a un gesto imprevedibile che spiazza le aspettative, per la forte e vivida impressione che quel momento ha procurato nella sua mente, lo spettatore completa nel replay l'immagine, estendendo la memoria sportiva. Ma in quel preciso momento i diversi piani del testo – i protagonisti, il gioco, la telecamera e il *viewer* – si allineano sino al punto da celare le differenze. Linguaggio ed emozioni formano un solo ed unico ritmo, una macchina perfetta e leggera, in cui ad ogni azione sul campo pare corrispondere una reazione dello spettatore. È un'esperienza che spinge fuori dall'ordinario, al culmine dell'esperienza estetica¹¹.

Sogni, allegorie e choc

Appena cioè subentra la coscienza, si mostra che quei miraggi non erano però l'idea. Se ora, dopo il risveglio della coscienza, la fantasia torna nostalgica a quei sogni, il mitico compare in una forma nuova, ossia come immagine

S. Kierkegaard, *Il concetto di ironia*, 1841

Il gesto di Crujff ha come “rubato” la vita dello spettatore, ma ha al contempo aperto un varco nella scena: un vuoto e una specie di amnesia, rispetto a ciò che si è appena vissuto, “toccano” lo spettatore come elementi onirici al brusco interrompersi di un sogno. Una sospensione provvisoria del tempo, che dilata le capacità sensoriali procurando un vivido piacere. Le tracce di quel sogno perdurano al risveglio, spoglie dei pregressi incanti: un'immagine che, tuttavia, per i tratti che ancora permangono “sopiti” o “socchiusi”, invita ad una nuova lettura. Il residuo, quella sensazione straniante che il passaggio da una scena all'altra ha come impresso nella mente dello spettatore, è il segno tangibile di un gioco “aperto” su chi guarda, perché soltanto il *viewer*, appropriandosi dello stacco avvenuto ma dissimulato dalla tecnica di Crujff, completa l'immagine¹².

Le immagini che compongono la trama dello spettatore sono colte nell'attimo in cui si stratificano come tracce della mente. Lo sguardo retrospettivo colloca, in una vertiginosa torsione all'indietro, l'origine dell'evento sportivo nell'attimo in cui l'immagine libera i suoi effetti: il passaggio repentino, pressoché istantaneo, dal gesto sportivo al ricordo di chi guarda. Non si tratta di una posizione preesistente all'analisi, bensì dell'avvenuta, in concomitanza col replay, centralità dello spettatore. Per via dei salti che dissemina durante la partita, il replay configura le immagini come allegorie della visione¹³, su cui occorre rivenire e indugiare per ricostruire l'esperienza vissuta. Piacere e memoria sono i due momenti inscindibili della visione, il costituirsi di un modo d'essere interamente proiettato sull'attualità.

Nel mentre si assiste ad una partita dell'Ajax o dell'Olanda, lo scorrere veloce e cangiante delle immagini stratifica, nella mente di chi guarda, un repertorio di minute interferenze. Dettagli che, apparsi e succedutesi in un lampo, sollecitano una memoria dei momenti appena trascorsi. Quei ricordi non sono divagazioni occasionali dal teleschermo, bensì gli elementi che premono verso una risoluzione finale: l'apparire di una coscienza che sgombri il campo e faccia chiarezza sulle cause dello choc, di una forte e vivida impressione che l'immagine è giunta a procurare in chi guarda. Nello sguardo retrospettivo che lo spettatore lancia su un proprio passato prossimo, il tempo della fruizione si dilata, espandendo le potenzialità espressive dell'immagine. L'osservatore, che indugia e ritorna sui suoi passi, trova e isola fino a smembrarlo, al vaglio di una lente d'ingrandimento, un dettaglio che poco prima era riuscito ad impressionare fugacemente – ma non meno in profondità, lo si scoprirà a posteriori – la mente e il corpo. Quando la coscienza subentra, quei miraggi, elementi onirici che persistono al risveglio, si ricompongono in un puzzle. Ma ciò è avvenuto in un salto dal piano dell'indistinto, la percezione di un sogno ad occhi aperti, alla superficie accecante della coscienza¹⁴.

Attenzione e distrazione

Moda: Ho messo nel mondo tali ordini e tali costumi, che la vita stessa, così per rispetto del corpo come dell'animo, e più morta che viva

Giacomo Leopardi, *Dialogo della moda e della morte*, 1824

La sovrapposizione che si determina tra immagini e spettatore, in una compresenza inverosimile di azione e reazione, causa ed effetto insieme del successo duraturo della tecnica dello *choc*, si giustifica sulle imponenti trasformazioni sensoriali che la metropoli introduce nella vita quotidiana. Il tempo accelerato della moda ha protetto gli individui dai mali e dai "calli" della ripetizione – una forma di vita che appare all'abitante della metropoli come angusta e opprimente: l'immagine di un *rigor mortis* in cui la mente precipita irrigidendosi in abitudini codificate, che privano il piacere della sua dinamica espansiva –

ma li ha al contempo esposti ad un'intensificazione della vita nervosa, "dove la vita è più morta che viva".

Tra il piano dell'opera e quello più generale della vita quotidiana non vi è una distanza incolmabile bensì, come in una "stanza circolare di specchi e riflessi", una profonda corrispondenza. I due momenti, l'ordinario e lo straordinario, stabiliscono tra loro una sovrapposizione produttiva, una strettissima interdipendenza. Che si realizzi un'evidente opposizione, *scarto*, o una presunta coincidenza, *apparenza*, dal loro rapporto discende il variegato mondo delle emozioni, come il ritmo e la forma dell'esperienza nelle mutate condizioni sensoriali della modernità¹⁵: "Tanto è vero [...] che gli uomini svogliati e *blasés* dal lungo uso de' piaceri hanno bisogno di un forte straordinario per provare il senso della grazia [...] Come quei palati che hanno bisogno dei *ragoûts* e delle salse ad esser solleticati" (Leopardi, 1997: 1576). La comunione tra opera e lettore, di cui qui si legge in modo indiretto, trascende i confini circoscritti del gusto per aprirsi al tempo e al ritmo della vita quotidiana. Quel rapporto, che riguarda il mondo ingombrante delle cose, avviene nel dominio dello *choc*. Lo *choc* è l'attimo in cui le cose giungono ad impressionare, con sempre nuove sorprese, la mente dell'osservatore: un corpo reso debole e malaticcio, prossimo alla "morte", dal succedersi rapido e cangiante degli stimoli.

Nelle condizioni descritte, la distrazione – l'individuo avanzo sospeso e trasognato tra mille chocs: luci, immagini, sguardi, vetrine – non è una forma degradata di esperienza, bensì uno strumento attivo ed efficace: essa permette al singolo di seguire, senza eccessivi sconvolgimenti interiori, un ritmo veloce e dispersivo. Ma, pur riuscendo a farsi velocemente "scivolare di dosso" tutti questi stimoli, l'individuo subisce nel tempo, a causa del medesimo sovraccarico, un progressivo indebolimento delle sue capacità sensoriali¹⁶. L'attenzione, che un'immagine può destare nello spettatore, avviene dunque in una interruzione del *continuum*: una momentanea e improvvisa sospensione del tempo mediante cui il singolo si immerge, anche se per brevi istanti, in una nuova illusione¹⁷. In un punto, l'evento dilata il tempo fino a "bruciare", scomparire nel ritmo frenetico della storia; ma il salto, che lo spettatore ha compiuto senza opporre difesa o resistenza, è il risultato di una coazione irresistibile da parte dell'opera, delle circostanze. Per abbattere il muro dell'indifferenza e del "già vissuto", le immagini devono intervenire con sempre nuove sorprese, possedere cioè la parvenza di uno choc sensoriale ed emotivo, che è al contempo un'innovazione tecnica e un "rimpasto" inedito dell'immaginario. Il rapporto circolare che si instaura tra distrazione e attenzione costituisce lo spazio psichico in cui si insinuano le immagini, la loro produzione come anche la loro riuscita nel contesto della metropoli e dei media. La tecnica dello choc si insinua in questa dialettica di lunga durata storica alla ricerca di un effetto, uno scarto che porti lo spettatore fuori dall'ordinario.

Nota biografica

Antonio Rafele svolge attività di ricerca presso il CEAQ, Université Paris Descartes La Sorbonne. Ha pubblicato i volumi *Representations of Fashion. The Metropolis and Mediological Reflection between the Nineteenth and the Twentieth Centuries* (San Diego University Press, 2013) e *Replay. Calcio, vetrine e choc* (Luca Sossella, 2018).

Bibliografia

- Abruzzese, A. (1973). *Forme estetiche e società di massa*. Padova: Marsilio.
- Abruzzese, A. (2015). *Punto zero. Il crepuscolo dei barbari*. Roma: Luca Sossella.
- Benjamin, W. (1982). *Il concetto di critica nel Romanticismo tedesco*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2000). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2002). *I passages di Parigi*. Torino: Einaudi.
- Colaiacomo, C. (1992). *Camera obscura*. Napoli: Liguori.
- Colaiacomo, C. (2005). *Telecalcio*, in Biblioteca teatrale, n. 73, Bulzoni, Roma 2005.
- Gumbrecht, H. U. (2015). *In lode della bellezza atletica*. Roma: Luca Sossella.
- McLuhan, M. (2002). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Net.
- Simmel, G. (1995). *La metropoli e la vita dello spirito*. Roma: Armando.
- Simmel, G. (1998). *La moda*. Milano: Mondadori.

Note

¹ Il riferimento è al monumentale studio di Benjamin sui *passages* di Parigi (cfr. W. Benjamin, *I passages di Parigi*, Einaudi, Torino, 2002); rimando in particolare alla lettura congiunta dei *Konvolut B* (Moda), *Y* (Esposizioni) e *N* (Teoria della storia). L'effimero si affranca da ogni implicazione di negatività nei confronti dell'eterno, per diventare principio di rilettura e ricreazione *ex nihilo* dell'antico alla luce di un relativismo assoluto, basato proprio sulla scoperta e l'affermazione del valore del cambiamento, dunque del lavoro del tempo, della moda. Tra gli studi più recenti, indagini compiute in una strettissima sovrapposizione di ambito estetico e sociologico, si vedano: P. Lombardo, *Cities, Words and Images. From Poe to Scorsese*, Palgrave MacMillan, 2003; F. Moretti, *Opere Mondo*, Einaudi, Torino, 1994; A. Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia, 1973; R. Sennet, *L'uomo flessibile. Le conseguenze del nuovo capitalismo sulla vita personale*, Feltrinelli, Milano, 1999; C. Campbell, *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, Oxford, 1987; J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 1998; M. Maffesoli, *Nel vuoto delle apparenze*, Edest, Roma, 2017; T. Vagni, *Abitare la televisione*, Franco Angeli, Milano, 2017; F. Tarquini, *L'esperienza dei media. Autori, teorie e metodi*, Maggioni, 2018.

² È il punto di osservazione, *reductio ad unum* della selva del pensiero romantico, che organizza lo studio di Benjamin sul primo romanticismo: W. Benjamin, *Il concetto di critica nel romanticismo tedesco*, Einaudi, Torino, 1982. Per la messa in rilievo delle disseminate prossimità di ordine estetico e gnoseologico che congiungono in una configurazione teorica l'estetica romantica e la teoria della comunicazione, costituiscono passaggi essenziali le raffinate indagini di Claudio Colaiacomo: C. Colaiacomo, *Camera obscura*, Liguori, Napoli, 1992 e Id., *Il poeta della vita moderna. Leopardi e il Romanticismo*, Luca Sossella, Roma, 2013. Nel medesimo registro sono essenziali gli studi di Andrea Malagamba sull'assuefazione (A. Malagamba, "Seconda natura, seconda nascita. La teoria leopardiana dell'assuefazione", in AAVV, *La prospettiva antropologica nella poesia e nel pensiero di Giacomo Leopardi*, Olski, Firenze, 2010, pp. 313-321; Id., "Il concetto di attenzione nello Zibaldone di Giacomo Leopardi", *Critica del testo*, VI/2, 2003, pp. 755-777; Id., "Il concetto di distrazione nello Zibaldone di Leopardi", *Rivista di Filologia Cognitiva*, 2005) e di Floriana Di Ruzza sul mito (cfr. F. Di Ruzza, *Onomastica Leopardiana*, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2010).

³ Crujff e l'Olanda si pongono oggi a distanza, avvolti da un'aura *vintage*, come un "passaggio" cruciale rispetto alle ultime variazioni dell'estetica moderna o seriale. Rinvio qui all'estesa e ricca letteratura dei *cultural studies* sulla televisione e congiunte pratiche del consumo, di cui il saggio di Paola Colaiacomo (P.

Colaiacono *Tutto questo è beautiful. Forme narrative della fine del millennio*, Sossella, Roma, 1999) costituisce tutt'ora lo spettro più compiuto ed avanzato.

⁴ Al seguente indirizzo è disponibile il video dell'azione: <https://www.youtube.com/watch?v=FCU1uExiplo>

⁵ "Il gioco olandese, sintonizzato sui movimenti della palla più che su quelli dell'uomo, punta alla meta sviluppandosi in tutte le direzioni e a partire da qualsiasi punto del campo [...] A volte sembra perdersi o nascondersi l'istanza della verticalità (« vincere », « segnare ») e per questo, forse, gli olandesi hanno spesso sofferto le finali (Germania '74 e Argentina '78). Ma quel gioco era legato, più che al tempo chiuso della partita, all'immagine, che esso stesso era votato a riprodurre, della continuità quotidiana, frammentata, ma non interrompibile del tempo. Il tempo appunto della televisione" [C. Colaiacono, *Telecalcio*, in Biblioteca teatrale, n. 73, Bulzoni, Roma, 2005, p. 143]. Per estensione, i videogiochi sportivi, autentica ricerca volta a prolungare nell'intimità il piacere provato durante la visione, stato di cose a lungo desiderato sin dai primi giochi ATARI e per PC o anche nei giochi di infanzia, portano alla luce lo strettissimo legame che congiunge le forme estetiche al ricordo. FIFA e PES portano a compimento, rompendo gli ultimi indugi che ancora sopravvivono in televisione nella diatriba tra piacere e risultati, la trasformazione dell'evento sportivo introdotta dal gioco olandese. Con l'Olanda, il risultato è in definitiva la *performance*: una squadra verrà cioè ricordata per le impressioni che ha suscitato in un momento, e non per la quantità delle sue vittorie. Non solo perché la sconfitta esercita in alcuni casi un fascino incommensurabile. Ma anche e soprattutto perché un evento si copre del manto di un'aura mitica nel momento in cui giunge ad impressionare l'attenzione e il ricordo dello spettatore, stratificandosi come un'esperienza estetica.

⁶ Sul fondo "arcano" delle immagini, ovvero come le immagini si congiungono in un vero e proprio "innesto" ai muscoli e ai sensi e alla carne, di cui i primi anni del cinema (e il suo retroterra) costituiscono l'origine mitica, sono essenziali: Benjamin, W., *I passages*, cit.; McLuhan, M., *Gli strumenti del comunicare*, cit.. Tra gli studi più recenti: cfr. Acquarelli, L., dir., *Au prisme figural : Le sens des images entre forme et force*. PU Rennes, 2015; Bovalino, G. N., *Imagocrazia. Miti, immaginari e politiche del tempo presente*, Meltemi, Roma, 2018; Dandrieux, M. V., *Le rêve et la métaphore. Sources et structures du lien social*, CNRS, Paris, 2016.

⁷ "Nel giro di lunghi periodi storici, insieme coi modi complessivi di esistenza delle collettività umane, si modificano anche i modi e i generi della loro percezione sensoriale. Il modo secondo cui si organizza la percezione sensoriale umana – il medium in cui essa ha luogo – non è condizionato soltanto in senso naturale, ma anche storico" [W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 24].

⁸ Cfr. A. Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, 1973 e A. Abruzzese, *Lo splendore della tv*, Costa&Nolan, 1994. La forma attuale degli stadi, l'immagine che essi procurano nei passanti, è assimilabile all'esperienza compiuta nei *passages* o tra i padiglioni delle Esposizioni Universali. Esposizioni e *passages* costituiscono il più importante antecedente storico della televisione, pur essendo oggi degli *choc* e delle gallerie televisive una riproduzione su scala ridotta, un residuo.

⁹ Lungo il succedersi delle immagini gli elementi del design sportivo, frutto di una ricerca maniacale sulle possibili reazioni di un occhio allungato sul teleschermo, concorrono a dilatare il piacere della visione: i tocchi, i dribbling e la corsa procurano l'impressione che i calciatori si sollevino da terra in una reattività priva di mediazioni, ostacoli. I protagonisti, figurine del tempo, piuttosto che ingranaggi della tattica, giocano come sospesi un metro da terra, sfiorandosi appena. Scarpini, magliette e palloni conferiscono alla partita la vaga apparenza di uno spettacolo di danza. Una sensazione che "avvolge" per intero la partita, nell'attesa di un gesto che possa rompere o contrarre il tempo, riaprendo ancora un po' la scena.

¹⁰ Milan contro Real Madrid, finale della Coppa dei Campioni, 28 maggio 1958. Al settantaquattresimo minuto Di Stefano riceve un cross al centro dell'area di rigore, il pallone sbatte sulla gamba destra e rocambola velocemente. Quattro difensori rossoneri accerchiano l'argentino, chiudendo la visuale e lo spazio verso la porta. Non resta che qualche frazione di secondo per tentare un colpo. Col busto inclinato – una postura che, più che avanzare verso il pallone, sembra al contrario esercitare su di esso una sorta di attrazione magnetica – Di Stefano prepara il colpo. In quell'attimo Di Stefano pare esitare o meditare sul da farsi, mentre lo spettatore attende un colpo di scena: riuscirà a tirare, probabilmente sbattendo sul muro avversario, oppure troverà la forza di sottrarre il pallone ai difensori con un passaggio all'indietro; in entrambi i casi lo spettatore si prepara alla manifestazione di una forza ineguagliabile, che piega e sbaraglia con impeto le difese dell'avversario. All'ultimo l'attaccante trova un tiro violentissimo, che si infila nella folta schiera dei milanisti e si insacca come un proiettile alla sinistra del portiere. È un gesto sorprendente, ma di tutt'altro tipo rispetto al "volo" compiuto da Crujff. Il piacere della visione risiede nella tecnica e nella forza impressionante che contraddistinguono il colpo. Quel sostare, fermi e immobili, col busto inclinato ma inamovibile, colpisce per la sua forza eroica, ma non richiede, come in Crujff, un surplus dello spettatore. Per la forza delle gambe, che sembra venuta "da fuori", per il baricentro inamovibile ma che tutto permette,

Di Stefano è l'immagine di uno sprofondare nel terreno. Crujff pare al contrario danzare sul palcoscenico: come un fantoccio si piega, si allunga e si stira, senza trovare resistenze, nella riproduzione di movimenti che combaciano fino all'inverosimile con i tempi accelerati del calcio moderno. La distanza che separa Crujff da Di Stefano può apparire microscopica, ma, come le minute interferenze, che di colpo si trasferiscono su un piano più vasto dettandone l'immagine complessiva, segni del più autentico differenziale del tempo, così i corpi di Crujff e di Di Stefano, posti a distanza, riflettono un passaggio storico cruciale. La linearità del testo, con le sue variazioni spettacolari, è soppiantata dal tempo e dai frammenti di gioco.

¹¹ Questa *aisthesis* sportiva raggiunge una piena manifestazione, persino "uno splendore accecante", con il Foggia o la Roma di Zeman. Il tempo, che le squadre di Zeman riproducono, "spacca" la partita in due temporalità parallele, il boemo e l'avversario; con ciò viene alla luce, più che una semplice competizione sportiva, una forma estetica che attrae potentemente a sé la "vita" dello spettatore. L'avversario pare sottrarsi sullo sfondo o è tutt'al più funzionale al dispiegarsi di una forma estetica che, ripetuta e preparata in allenamento, nella partita sprigiona le energie e le potenzialità che racchiude. Esplicite indicazioni sulla funzione indiretta ma essenziale dello spettatore sono reperibili in una lezione tenuta dal boemo sul celebre 433: cfr. *A lezione da Zeman*, Aggiornamento tecnico AIAC, Lucca, 26 maggio 2014, disponibile al seguente indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=cZzv1koZK1I>. L'immagine di un gioco "aperto" su chi guarda, in uno strettissimo "allinearsi" (come se nascessero nello stesso punto) di azione sul campo e reazione dello spettatore, è il motivo che spiega, in una sfida all'oblio che il susseguirsi delle generazioni porta inevitabilmente con sé, il successo di Zeman presso gli utenti dei videogiochi, come anche il "consenso" (l'attenzione) che ogni sua nuova assunzione genera nel pubblico e nei media.

¹² Totti è l'attualità e il compimento storico del gioco di Crujff. Tra i gesti più recenti, Inter-Roma del 2014. Al quarantatreesimo minuto del primo tempo Totti "apre" – con un gesto in apparenza ordinario, vista la semplicità del movimento e del tocco, ma in realtà straordinario, considerati la situazione di gioco e il modo in cui esso è compiuto – la possibilità di una terza rete. Calcio d'angolo per i nerazzurri, un pallone alto e teso, Totti riceve accidentalmente e al limite della propria aria di rigore un rilancio di Benatia; con una breve rotazione del corpo, con un palleggio inusuale e quasi divertito, con un passaggio effettuato senza vista e rivolto di spalle, Totti rallenta e sospende lo svolgimento regolare del gioco. In un attimo avviene una repentina modifica del consueto, a cui succede una scena prima difficilmente immaginabile. Sempre in un attimo, nel contrasto tra esercizio stilistico e apparente spontaneità del gesto, come nell'opposizione tra linearità e contrazione del tempo, si è verificata una particolare reazione del *viewer*. In una frazione di secondo quasi impercettibile, un'immagine viene soppiantata da un'altra che possiede contorni e valori radicalmente differenti; il tutto è avvenuto rapidissimamente, senza che ci si potesse accorgere dello "stacco", e questo grazie a un gesto che, stilisticamente perfetto e in apparenza naturale, ha come nascosto e dissimulato il passaggio, il susseguirsi di due fotogrammi distinti. Tuttavia, è proprio in quest'istante che si genera un forte senso di straniamento "interno" (gli avversari ma, nel caso di Totti, questo vale spesso anche per coloro che giocano e si allenano con lui) ed "esterno" (il pubblico), a cui si deve tanto la riuscita del gesto quanto il piacere dello spettatore. La "leggerezza" con cui Totti compie il gesto descritto è l'immagine di un continuo e invisibile sovrapporsi di due piani tra loro distinti: la temporalità immediata di gioco e quella di chi sembra, in realtà, già possedere o prevedere le direzioni future. Giocare di prima e ad occhi chiusi è la sola cifra stilistica, seppur molto sui generis, di Totti. Non si tratta propriamente di uno stile, bensì di un repertorio di colpi "aperto" alle situazioni di gioco. I gesti, anche se reiterati, permangono "freschi" e "vitali", perché conservano nell'ombra il passaggio dall'informe al perfettamente compiuto, l'attimo che contraddistingue l'interpretazione del momento. Così, Totti si distingue da molti suoi coetanei, Cristiano Ronaldo, ma anche, indietreggiando brevemente nel tempo, da Zidane. Mentre questi ultimi riproducono un repertorio codificato di gesti, ricco e spettacolare ma caratterizzato da un inizio e una fine riconoscibili, nel complesso assimilabile alla messa in scena di un "tipo", le azioni di Totti sembrano invece nascere ogni volta come dal "nulla", nell'imprevedibile e apparentemente disarmato incontro tra tempo, situazione e interprete, il cui risultato non è quasi mai un gesto particolarmente appariscente bensì una modifica improvvisa, e per questo straniante, degli istanti di gioco.

¹³ Il riferimento è alle riflessioni di Benjamin sui rapporti tra metropoli, forme estetiche e allegoria: cfr. W. Benjamin, *I passages di Parigi*, cit., pp. 288 segg.

¹⁴ È un momento cruciale della dottrina gnoseologica messa a punto da Walter Benjamin: cfr. W. Benjamin, *Premessa gnoseologica*, in *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino, 1998.

¹⁵ "La base psicologica su cui si erge il tipo delle individualità metropolitane è l'intensificazione della vita nervosa, prodotta dal rapido e ininterrotto avvicinarsi di impressioni interiori ed esteriori [...] Anziché con l'insieme dei sentimenti, reagisce essenzialmente con l'intelletto" [G. Simmel, *Le metropoli e la vita dello spirito*, Armando, Roma, 1995, p. 36].

¹⁶ “L’essenza dell’essere blasé consiste nell’attutimento della sensibilità rispetto alla differenza fra le cose [...] Nell’essere blasé culmina l’effetto di quella concentrazione di uomini e cose che eccita l’individuo alle massime prestazioni nervose” [G. Simmel, *Le metropoli e la vita dello spirito*, cit., p. 44].

¹⁷ Qui sintetizzo una più articolata teoria dei media. Nell’interpretazione messa a punto da McLuhan, i media, come gli *choc* della vita quotidiana, sottraggono dal corso vuoto e omogeneo del tempo per inaugurare nuove e ulteriori assuefazioni: cfr. M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit.