

Giochi di guerra e tempi di pace

p. 42

La tendenza alla spazializzazione integrale del tempo caratterizza le società industriali avanzate. Oggetto di anatemi e di esorcizzazioni apocalittiche, questa equivalenza spazio/ tempo va esplorata più attentamente, e nelle sue modalità concrete. Nelle pagine che seguono, intendiamo esaminare due forme estreme, solitamente ignorate ma quantitativamente importanti e qualitativamente significative, di costruzione sociale del tempo-spazio delle nostre società: i war games e lo sport. Le Loro analogie strutturali ci permetteranno, crediamo, a) di cogliere alcune matrici rimosse del processo di spazializzazione dei tempo b) di individuarne gli aspetti paradossali, la logica che li sottende, e gli spazi degradati che offrono alla sopravvivenza della durée¹.

1. *I war games: una metafora filosofica*

Alcuni cenni storici sui war games possono aiutare a capirne meglio le caratteristiche significative². Non a caso, il primo gioco di guerra — cioè la prima simulazione integrale a tavolino di una situazione bellica — è legato al

¹ Cfr. DAVID GROSS, *Space, Time and Modern Culture*, «Telos», 50, inverno 1981-82, pp. 59-78. Inutile tentare anche solo qualche accenno alla sterminata bibliografia sul tempo/spazio. Limitiamoci a ricordare doverosamente H. BERGSON, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris 1888.

² Esistono varie esaurienti ricostruzioni storiche della evoluzione dei war games, tutte purtroppo poco sensibili alle implicazioni filosofiche della riflessione strategica. Segnaliamo A. WILSON, *The bomb and the computer. Wargaming from ancient Chinese mapboard to atomic computer*, New York 1968, capp. 1, 2, 3; Jons P. YOUNG, *A survey of historical developments in war games*, Johns Hopkins University, Operations Research Office, Bethesda, Md., 1959; RUDOLF HOFMANN, *War games*, Department of the Army, Office of the Chief of Military History, Washington, 1952; e soprattutto, per il contributo tedesco, l'affascinante analisi di WALTER GOERLITZ in *History of the German General Staff: 1657-1945*, New York 1983. Oltre che negli scritti dei padri fondatori, una certa consapevolezza dei problemi logici ed epistemologici posti dai war games sopravvive ancora nel dibattito sul Kriegspiel esploso a cavallo del secolo. Per alcuni testi chiave di questo dibattito, cfr. VON VERDY DU VERNOIS, *Beitrag zu Kriegsspiel*, Leipzig 1878; H. HENRIONNET, *Le left de guerre en France*, Paris 1898; VON LITZMANN, *Einführung in den Betrieb des Kriegspiels*, Berlin, 1905; FARRAND SAYRE, *Map maneuvers and tactical rides*, Springfield, Mass., 1908.

gioco degli scacchi. Infatti nel 1664, a Ulm — l'intero sviluppo dei war games avrà per almeno due secoli come patria elettiva i paesi dell'etica protestante: un fatto già di per se indicativo —, Christopher Weikmann propose una versione modificata degli scacchi il « gioco del Re »: a ciascun giocatore toccavano 30 pezzi (1 re, 1 maresciallo, 1 colonnello, 1 capitano, ecc.), e le possibilità di movimento erano state notevolmente ampliate, portandole a 14. Secondo l'autore, questo gioco, che divenne presto popolarissimo tra la nobiltà tedesca, non era un passatempo, ma uno strumento pedagogico e un compendio di tutte le principali situazioni e principi della politica e dell'arte militare.

Toccò tuttavia all'evoluzione del pensiero strategico prussiano preparare per i war games il salto decisivo da gioco educativo a Weltanschauung. Nella 2^a metà del XVIII secolo, unica tra le potenze militari dell'Ancien Régime, la Prussia era andata elaborando una concezione scientifica della strategia, vista come esercitazione logico-deduttiva governata da leggi matematiche, e raffigurata come geometria applicata. Questo « esprit de géométrie » venato di pitagoricismo aveva i toni leibniziani di una

mathesis universalis »³: ogni aspetto della battaglia poteva e doveva cadere sotto il controllo razionale e rientrare nel regno della qualità. Come commenterà von der Goltz, « un vero stratega di quel periodo non sapeva come far attraversare un fossato a un plotone senza ricorrere a una tavola di logaritmi

A questa prospettiva si riallacciano le nuove forme che gli antesignani dei war games vanno assumendo in quegli anni. Nel 1780, Helwing, un educatore di giovani ufficiali alla corte di Brunswick, propone come nuovo strumento formativo un'altra modifica degli scacchi, ben più ambiziosa. Questa volta, un'ampia scacchiera era suddivisa in ben 1.666 quadratini di vari colori, che indicavano i diversi tipi di terreno, i villaggi, i laghi, ecc. Le truppe erano rappresentate da pedoni simili a quelli degli scacchi, i cui movimenti sottostavano a regole fisse. Scopo del gioco era la conquista della fortezza dell'avversario. Diciotto anni dopo, uno scrittore di problemi strategici, Georg Venturini, introduceva due innovazioni fondamentali. Da un lato, la facile scorciatoia della scacchiera viene eliminata, e lo sforzo di controllo razionale si esercita su rappresentazioni più veritiere della realtà, cioè su carte geografiche. Dall'altro, alle masse prefissate secondo canoni fissi e geometrici si sostituiscono movimenti di truppe più

³ Cfr. HEINRICH SCHOLZ, *Storia della logica*, Milano 1962, pp. 106-107.

realistici, che tengono conto della struttura del terreno. Il « gioco » avvicina sempre più alla esercitazione sul terreno e comincia a farsi modello simulato. Nella premessa alla edizione del 1804, Venturini scriveva con orgoglio: Non si chiami " gioco " questa esercitazione per ufficiali «.

p. 44

La fine dell'ancien Régime coinvolge anche i war games. L'esercito di popolo della Rivoluzione francese e le sue imprevedute vittorie sono per gli strateghi delle corti europee una minaccia politico-militare, e per gli strateghi prussiani anche una minaccia filosofica, la messa in crisi di una Weltanschauung. Si apre un dibattito complesso il cui oggetto è la strategia, ma il cui fondo reale è la riflessione sul caso e la necessità. Contro la vecchia scuola prussiana, che mirava a ridurre il campo di battaglia ad una geometria di forze governata da principi matematici, si delinea una nuova scuola, che ripropone il primato dello « esprit de finesse » e la presenza dell'imponderabile, del caso. Per questi ultimi, la tattica e la strategia non sono più un mero esercizio della ragione, ma arte complessa, che sfugge ad ogni regola o legge, anche se ha bisogno di regole e leggi. In quegli stessi anni Napoleone affermava che in ogni battaglia esiste « la parte di Dio ». Più semplicemente, alcuni giovani strateghi riscoprono il difficile rapporto che regola l'evento e la legge. La riscoperta affermata da von Clausewitz sulla guerra come prosecuzione della politica sul piano strategico non è altro che la rivendicazione di una logica dell'eccezione e dell'evento contro le presunte leggi immanenti della battaglia, del genotipo contro il fenotipo.

In questo quadro si colloca il salto qualitativo dei war games. Già nel 1811, il Kriegs und Domanenrat von Reisswitz aveva inventato un gioco di guerra condotto su una riproduzione realistica (sabbia e stucco) di un campo di battaglia in scala 1:2373, con una rappresentazione attenta di tutte le variabili del terreno che potevano essere decisive: boschi, laghi, fossati, corsi d'acqua. Con i suoi plotoni e squadroni di porcellana il gioco divenne presto uno dei passatempi favoriti alla corte di Federico Guglielmo III di Prussia. Tuttavia spetterà al figlio di von Reisswitz, tenente d'Artiglieria nella guardia prussiana, il merito di elaborare una versione del gioco paterno immediatamente adattabile alla rappresentazione di qualsiasi situazione bellica e all'addestramento tattico-strategico a tavolino. Il « gioco » di von Reisswitz figlio consisteva in una carta topografica 1 : 8000, che copriva solamente, ma in grande dettaglio, 4 miglia quadrate di terreno. I reparti erano indicati da blocchetti di legno con facce di colori diversi che

servivano a denotare sia il tipo di reparto (cavalleria, fanteria, artiglieria), sia variabili fondamentali come il presumibile grado di stanchezza, il livello reale degli effettivi, ecc. I ' comandanti ' dei due eserciti ricevevano una « situazione » descritta analiticamente degli obbiettivi precisi, ignoti all'avversario e un primo gruppo di ordini. Per ogni mossa erano previsti due minuti, e un fitto insieme di regole determinava i sistemi di mosse.

p. 45

L'innovazione più importante era però l'introduzione del ' dado '. Le ' mosse ' non erano dettate solo dalla logica tattica e strategica. Esse dovevano avere anche l'avallo della buona sorte: i numeri dei dadi disegnavano le varie possibilità della napoleonica ' parte di Dio '. In questo modo la polemica sul caso e la necessità veniva incorporata nei war games; il ' caso ' diveniva parte integrante della preparazione alla guerra. Si badi bene: questa scelta geniale di von Reisswitz non significava la sua adesione alle concezioni ' provvidenziali ' o ' artistiche ' della strategia, né un richiamo al primato dell'intuizione. Tutt'altro. Il memoriale dei 1824, « Istruzioni per la rappresentazione delle manovre tattiche mediante un gioco di guerra », è una esaltazione spinoziana della ' necessità ' che governa tutti gli accadimenti del reale, dunque anche le battaglie. Von Reisswitz aveva introdotto il ' caso ' nel suo gioco non per riconoscerne il ruolo, ma per dimostrare che anch'esso poteva esser previsto, tenuto sotto controllo e ridotto a ragione. Certo anche le più sofisticate e coerenti progettazioni tattiche potevano esser sovvertite da un lancio di dadi, eppure — ciò malgrado — rimaneva sempre possibile avvicinarsi in qualche modo al conseguimento dell'obbiettivo prestabilito. Risultava vincitore del gioco chi delineava non la tattica e la strategia logicamente più lineari e razionalmente più adeguate, una la tattica e la strategia più ' economiche ' rispetto alla ' situazione ' e all'effetto disordinante del caso. Von Reisswitz sostituiva così un principio economico — il rapporto ottimale tra raggiungimento, sempre parziale, dell'obbiettivo e consumo di mezzi (uomini, armi, tempo, spazio). « Non si tratta di vincere o perdere, come nei giochi di carte o a scacchi [...]. Chi realizza meglio il proprio piano, adotta a questo fine i mezzi più semplici e naturali, si allontana di meno dall'idea generale dell'operazione, costui avrà vinto la partita, anche se ha perso più pezzi dell'avversario D.

Salutato come ' geniale ' dal Capo di Stato Maggiore dell'Esercito prussiano, il ' gioco ' elaborato da von Reisswitz

p. 46

conobbe un successo enorme: fu adottato dalle scuole d'arma del Regno; si progettò di assegnarne una copia (con ampio corredo di carte topografiche ad hoc) a tutti i reparti; ben presto gli eserciti di altre potenze europee si impadronirono dell'idea e la introdussero nelle loro Accademie. L'unico a non vedere il trionfo della propria idea fu von Reisswitz stesso: il successo gli si capovolve contro, sotto forma di invidie di alti ufficiali. Spedito ingiustamente a marcire in una fortezza della frontiera, si uccise quattro anni dopo, nel 1927; e questa era sicuramente una variabile non prevista nel suo gioco della guerra.

Inutile soffermarsi qui alla evoluzione successiva dei giochi di guerra: per quanto concettualmente e operativamente sempre più raffinati, essi non si discostano dalle articolazioni-chiave elaborate dal tenente prussiano. Più esattamente: essi esprimono ancora quella prospettiva sulla realtà di cui von Reisswitz aveva colto gli aspetti essenziali, e che potremo chiamare la costruzione sociale della realtà propria della società militare ⁴.

2. *I war games: struttura e aporie*

Il pensiero ' liberal' ha amato compiacersi in una ideologica separazione tra società militare e società tout court, che forse solo i primi decenni post-Ancien Régime potevano aver reso credibile per un attimo. Ma la società militare sta al cuore stesso della società industriale, come suo parziale nucleo di verità. La costruzione sociale della realtà » imposta dalla prima è congrua alla seconda, anzi la abita, la penetra, in parte la genera, sicuramente la fonda. L'altro colpo di dado non previsto da von Reisswitz era appunto che un giorno i suoi giochi di guerra, nati per l'educazione tattica dell'ufficiale di stato maggiore, sarebbero divenuti un fenomeno di massa, la forma emergente del ' gioco ' nella società occidentale. I

⁴ Sui war games moderni, e soprattutto sul crescente intreccio tra produzione dei war games, modellistiche di gestione aziendale e programmazione strategica, cfr., tra i tanti, G.D. BREWER, M. SHUBIK, *The war game. A critique of military problem solving*, Harvard University Press, Cambridge 1979; ma anche il meno rigoroso e aggiornato A. Wlesor, *cit.* Sulle basi logico matematiche dei war games, si veda A. RAPOPORT, *Fights, games and debates*, Ann Arbor 1960, che costituisce anche probabilmente la migliore introduzione esistente alla teoria dei giochi. Sempre a Rapoport si deve il disvelamento della non-neutralità della struttura logica dei war games (in *Strategia e coscienza*, Bompiani, Milano 1969).

1.573.627 giochi di guerra venduti negli ultimi 5 anni negli USA, i quasi 10 milioni venduti finora in 12 paesi occidentali, mostrano come la Weltanschauung della guerra, lungi dall'essere ' separata ' dalla società borghese nel chiuso delle caserme, la abita e la plasma pervasivamente.

Stenogramma, il gioco di guerra ci aiuta a capire i contenuti e le strutture di questo modellamento. Assai più dello spessore storico coinvolgente della guerra, il suo ' gioco ' mette a nudo l'intelaiatura della costruzione sociale della realtà che l'apparato della guerra produce, e ci consente di individuarla con chiarezza.

Inutile entrare qui in una tipologia analitica dei war games⁵.

Limitiamoci a cogliere ed analizzare quegli aspetti generali che li accomunano tutti: la « situazione », la « mappa », il « segno-tempo », i « dadi ».

p. 47

- A. La « *situazione* »: definita comunemente ' scenario ', la ' situazione ' non è altro che *l'evento* che mobilita il gioco, costruito intorno ad un paradigma ipotetico (se/allora). Gli elementi strutturali della ' situazione ' sono a) gli attori: le parti in causa, viste essenzialmente come sistemi di forze e motivazioni; b) le norme che vincolano il comportamento degli attori, vale a dire le ' regole ' del gioco; c) il ' fine ', vale a dire gli obiettivi principali e secondari; d) i ' mezzi ', ovvero le forze in campo e le loro riserve. La ' situazione ' colloca perciò in partenza il gioco nel campo della ragione strumentale/economica, essa assume a modello l'orientamento razionale allo scopo e definisce come interferenze tutti⁵li altri orientamenti dell'agire. Il gioco di guerra si colloca d'emblee nella direzione del ' tecnico ' e dell' ' economico '.
- B. La « *mappa* »: è lo ' spazio ' della guerra. Basta guardare le carte topografiche — essenziali in ogni war game — e balza agli occhi una loro particolarità. Esteso o minimo che sia, il loro è uno spazio interamente quadrettato, irretito nella trama di una fittissima griglia cartesiana. Questo spazio plasmato dalla ragione geometrica è percorso da un sistema di linee immaginarie che lo avvolgono completamente e lo assoggettano alla raziona-

⁵ Una intelligente classificazione analitica dei war games si può trovare in G. SALADINO, *Introduzione ai giochi di guerra*, Mursia, Milano 1979, pp. 13-15. Al col. Saladino, vicedirettore della « Rivista Marittima », si deve per gran parte la diffusione dei war games colti in Italia.

lità. E' perciò uno spazio assolutamente *definibile*, senza interstizi né residui, in cui ogni oggetto non può non trovare la sua collocazione precisa: tutto vi è situabile in modo puntiforme e quantitativo, senza sbavature. Spazio dello sguardo poliziesco e del

quadrillage », che significa 'quadrettatura ma anche, e qui altrettanto propriamente, 'azione di rastrellamento'.

Questo spazio astratto è però anche del tutto irreal, perché nega l'esistenza dello spazio vissuto. Nella sua griglia non c'è posto per il disordine delle passioni, che pure le guerre mobilitano in misura estrema. La paura, il panico, la fuga, la diserzione, ma anche l'eroismo e sacrificio gli rimangono incomprensibili, non situabili: mere interferenze irrazionali di cui non si sa cosa fare. E' significativo da questo punto di vista lo status che i giochi di guerra riservano ai civili: cioè, nessuno. Come hanno colto con finezza, ma troppo brevemente, Boatti e Massobrio ⁶, per i war games i civili non esistono, oppure, se esistono, devono essere assoggettati alla e portatori della logica della guerra: capi di stato, diplomatici, ministri... Vengono cancellati invece i civili che questa logica non la riconoscono e si limitano a subirla: gli sbandati, i profughi, le colonne in fuga dai teatri bellici, che interferiscono con i movimenti delle truppe, ingombrano le vie di comunicazione, ostacolano l'afflusso dei rifornimenti, saccheggiano i depositi-viveri. Questi civili rappresentano nel gioco della guerra il negativo della ragione, l'irruzione dell'emozionale, dell'Erlebnis, di ciò che non obbedisce al rapporto economico-razionale tra mezzi e fini. Masse di spazio vissuto, che vagherebbero nella bella geometria dello spazio astratto, disordinandolo e rendendolo disfunzionale; e che dunque vanno rimosse dal 'teatro' razionale della battaglia.

E tuttavia lo spazio dei giochi di guerra ha un suo risvolto misterioso e singolare. Come tutte le istruzioni di war games precisano con cura, la vittoria totale sull'avversario è impensabile, ed è resa infatti praticamente impossibile dalle 'regole'. Ci si avvicina progressivamente alla distruzione e/o all'assoggettamento del nemico, ma questo non si compie mai fino in fondo. Si tende alla totale occupazione del suo territorio, ma questa occupazione non avviene mai del tutto. Siamo per così dire nell'ambito logico di una rappresentazione spaziale dell'economia marginalista, in cui il costo/valore

⁶ Cfr. GIORGIO BOATTI, GIULIO MASSOBRIO, *Giocare la guerra*, Comunicazione al Convegno Internazionale La Guerra », San Marino, 2-4 aprile 1982, par. 8.

marginale dello spazio che si va conquistando cresce a dismisura e all'infinito; finché non la ragione pura, ma la razionalità strumentale-economica consiglia di sospendere le operazioni. In questo modo la vittoria (spaziale) sul nemico è un movimento di avvicinamento ultimo. Lo spazio del war game si rivela uno *spazio asintotico*, infinito e inesauribile. Rimane nella situazione bellica uno *scarto* infinitesimale e non eliminabile. Nello spazio trasparente e assoggettato della ragione economica fiorisce un punto di fuga opaco, un punctum utopico. La dialettica dell'illuminismo si fa qui paradosso spaziale.

C. Il '*segnatempo*': i giochi di guerra prevedono *tutti* regole relative al tempo, e contengono o rinviando ad uno strumento per misurarlo (talvolta una semplice clessidra). Non a caso questo tempo ricalca le caratteristiche dello spazio. Così come lo spazio è ordinato da una quadrettatura talvolta micrometrica, così il tempo è successione cronologica pura, processo additivo di secondi e minuti, sommatoria di atomi temporali omogenei; tempo cronometrico, in cui ogni momento trova la sua collocazione definita, la sua ora esatta. Ancora, tempo parcellizzabile, scindibile all'infinito: alcuni giochi di guerra programmano determinate operazioni fino al decimo di secondo. Dunque tempo-spazio *astratto* e senza soluzioni di continuità, il tempo della ragione tecnica, griglia cronologica di tutti gli eventi possibili che riduce tutti a ragione (temporale). In questo tempo non c'è spazio (ci si perdoni il bisticcio) per la duré, per il tempo vissuto, che è il tempo disordinato ed elastico dell'azione umana, il tempo imprevedibile, il tempo con i tempi morti, il tempo che 'manca' o 'avanza', il tempo ricco di fratture, residui e scarti⁷.

Eppure anche questo tempo spazializzato non sfugge ai paradossi che avevamo colto nello spazio. Da un lato il 'limite' — la scadenza del 'gioco' — rende diseguale il valore di questo tempo astrattamente eguale: gli ultimi minuti di gioco introducono per es. uno iato crescente tra la tensione verso l'obiettivo e la scansione temporale inerte. Al tempo astratto identico a se stesso corrisponde un suo valore marginale sempre più elevato.

D'altra parte, la divisibilità infinita del tempo spazializzato gli si capovolge contro. In alcuni war games USA destinati ai personal computers, le operazioni belliche non riguardano

⁷ Cfr. FRANCO FERRAROTTI, *Urgency and the lack of time*, Relazione presentata alla VI Euro Arab Social Research Group Conference, « Social Identity in Time », Cairo, 9-12 aprile 1983.

grandi unità, ma piccoli gruppi di soldati, piccole squadre a volte di soli quattro o cinque uomini. In queste microoperazioni, il tempo viene previsto al secondo: nelle ' situazioni di crisi ', occorre che determinate mosse siano frammentate dai giocatori secondo per secondo, o addirittura in sottounità di secondo. Siamo dunque di fronte a un tempo singolare, in cui il protendersi verso lo scopo si spezzetta e frammenta in sottounità temporali teoricamente divisibili all'infinito. A sua volta l'azione, invischiata in questi atomi di tempo, si rallenta progressivamente fin quasi a scomporsi anch'essa senza fine in atomi di azione, e dunque tende a fermarsi sempre più senza mai fermarsi del tutto. In questa ironica rivincita di Zenone d'Elea, il tempo diventa anch'esso *asintotico*. Si protende verso l'arresto dell'istante o del limite, ma senza mai raggiungerlo. E' costretto dalla sua stessa logica a produrre appunto ciò che teme maggiormente; uno scarto strutturale, un vuoto di tempo generato dal suo troppo-pieno, una ucronia puntiforme e irriducibile.

D. *Il dado*: in varia forma, il ' dado' come oggetto e metafora è sempre presente nei war games. Esso sembra riportare nel loro universo assoggettato alla ragione una dimensione strutturale di non-ragione: basta un lancio di dadi, e ogni strategia o tattica, ogni progetto possono dissolversi. Il dado pare reintrodurre una rivincita del vissuto e del disordine. Esso riconosce per un attimo la complessità dell'agire umano, di cui l'orientamento razionale allo scopo è solo un caso-limite, e la sfida epistemologica dell'evento. La sua paradossale *organizzazione* del caso ripristina uno spazio per l'intuizione e la ' decisione ', che come il ' giudizio ' quasi mai può trarre conforto da una catena necessitante di deduzioni. E tuttavia il caso nei war games non si presenta mai nella forma pura dell'azzardo. Esso delinea ulteriori probabilità, esige previsioni più sofisticate, allarga lo spettro delle opzioni, ma solo per dimostrare che anche questa irruzione dell'irrazionale può essere tenuta sotto controllo e ridotta a ragione. Il caso del war game è perciò apologia probabilistica della necessità, invito a non lasciarsi sedurre dalla ricchezza proteiforme e imprevedibile dell'evento, richiamo alla forza onnigerente della ragione. Che malgrado il caso un progetto rimanga possibile e un obiettivo possa pur sempre essere conseguito, questo diventa un monumento alla ragione tecnica.

3. Spazio e tempo nello sport.

Strumento sempre più esteso e capillare di iscrizione della società nei corpi, lo sport propone una sua costruzione sociale della realtà che presenta similitudini profonde con i war games. Ci soffermeremo qui su due dei suoi aspetti-chiave, lo spazio e il tempo.

Allo spazio. Si immagini una qualsiasi manifestazione sportiva. Il suo spazio è sempre geometrico, quantificato e quantificabile, contrassegnato da limiti invalicabili e da traguardi, uno spazio astratto e contro-natura. In quello che rimane uno dei contributi più stimolanti ad una sociologia dello sport, Laguillaumie scrive: « L'astrazione spaziale deriva dalla sistematizzazione di un quadro da cui sono esclusi i rapporti vitali con la natura organica. Che sia praticato negli stadi o nelle piscine o sulle piste di neve, lo sport si svolge in una enclave chiusa, meccanizzata, estranea alla natura. Il contatto diretto con l'elemento naturale non c'è più. Tra esso e lo sportivo si frappone uno schermo. La pista di cenere ha sostituito la foresta, le siepi non sono altro che elementi di una scenografia fittizia, lo stadio non è altro che un pezzo di natura chiusa civilizzata, uniforme, meccanizzata, reificata impalpabile come una linea d'arrivo. Il godimento degli elementi è sostituito dal loro sfruttamento. La natura è presa sotto l'aspetto della redditività per il gesto sportivo. La neve è buona, non è più bella. La natura stessa è reificata »⁸. La geometria è la forma spaziale di questo dominio sulla natura. Commenta P. Angelini: « Gli sport a spazio 'chiuso' [...] hanno maggior potere astrattivo. Gli altri, per esempio il ciclismo su strada, dispongono di un universo geografico, sia pure tecnicizzato e geometrizzato, che offre concreti dati di esperienza e l'illusione di continuare a vivere (spostarsi, viaggiare, 'cambiare'). Nel gioco del calcio invece, l'europeo « esprit de géométrie » trova la sua più rigida e assurda espressione — al punto da non 'incontrare' presso paesi extraeuropei. Qui tutto è geometrico: linee, punti, superfici piane o sferire. Il rettangolo 'verde' non più del tappeto di un biliardo — è ambiente che estranea dalla natura simultaneamente atleta e spettatore, riducendo *impalpabili* gli elementi spaziali del gioco (come la linea di porta e le altre linee delimitanti), e condizione necessaria per la codificazione e la quantificazione dell'attività. Tutto ciò richiede, a livello di gioco e di attenzione, da parte dell'atleta e del pubblico una

⁸ Cfr. PIERRE LAGUILLAUMIE et al., *Sport e repressione*, Roma 1971, p. 53.

tensione spasmodica, una sorta di ' controllo sfinteriale '... »⁹.

Dunque spazio ' quadrettato ', micrometrico, antitetico allo spazio naturale (ma di quale ' natura ' mitica?); luogo di una azione di cui si nega volutamente, nelle regole stesse del gioco, qualsiasi rapporto normalmente fruttivo, ma anche solo ' tecnico ' con il suo spazio. Cosa c'è di più irrazionale delle molte regole di uso dello spazio nei vari sport? Si pensi ai rugbisti, costretti a muoversi in avanti lanciando la palla all'indietro... Ci scontriamo così con un primo paradosso: la razionalità dello spazio sportivo viene costruita sulla sua innaturalità e sul divieto frequente di un orientamento razionale allo scopo. Come nei war games, anche se per vie diverse, lo spazio che si presenta nelle forme della ragione pura *non* è uno spazio razionale.

Con i war games esso ha tuttavia un'altra caratteristica in comune. Pensiamo per esempio al salto in alto (una scelta tra mille): è sempre teoricamente possibile andare un centimetro più oltre, ovvero lo spazio del salto in alto è *senza limiti*. Allo stesso modo, la geometricità pura e ben delimitata del football americano si risolve in un va-e-vieni senza fine, nella conquista statica di uno spazio destinato ad essere perduto. Qui il ' movimento ' nello spazio è ' falso movimento ', tensione inesausta verso un possesso dello spazio sempre negato. Nel salto in alto il protendersi verso il limite inesistente; nel football, l'avvolgersi in una spirale in cui ogni spira ha un limite, ma che è essa stessa di nuovo senza limite nel suo avvitarci ascendente. Due modalità diverse di uno stesso *spazio asintotico*, esauribile solo all'infinito, e che nello scarto non riducibile tra lo spazio conquistato e lo spazio possibile genera la propria utopia.

B. il *tempo*. Non diverso il destino del tempo sportivo. Il tempo dello sport è interamente spazializzato e senza *durée*. Il suo simbolo è il cronometro, vale a dire la sua scindibilità infinita in sottounità temporali prive di senso reale per l'azione umana: fuori dallo sport, in nessuna prassi razionalmente orientata allo scopo trovano posto il decimo o il centesimo di secondo. Il tempo astratto celebra i suoi trionfi estremi non in fabbrica, ma sui campi da gioco, laddove esso realizza l'assoggettamento totale dell'homo ludens all'homo machine.

Ma anche qui la parcellizzabilità illimitata del tempo astratto diventa il limite ironico del suo dominio. Il tempo dello

⁹ P. ANGELINI, *Introduzione*, in Pierre Laguillaumie et al., *cit.*, p. 26.

sport è dolorosamente senza limiti. Non c'è record che non possa esser battuto (la linea del tempo). Quando si ha un tempo limitato (i 90' di una partita, una gara contro il cronometro), non c'è uso di questo tempo che non possa essere ulteriormente migliorato (la spirale del tempo). Nell'ambito dei 90 minuti, sarebbe sempre teoricamente possibile usare — sfruttare — meglio ogni minuto, secondo o decimo di secondo.

Come nei war games, ritroviamo l'asintote, lo scarto e l'ucronia. Il riferimento lontano di questo tempo è una gara sportiva decisiva per la cultura occidentale, la corsa interminabile tra Achille e la tartaruga o l'altrettanto inquietante freccia che si perde nello spazio, ma nel tempo... Il « Zénon! Cruel Zénon! Zénon d'Elée è ancora ben presente tra noi, al cuore delle categorie a priori della società industriale avanzata. I vari tentativi di soluzione che sono stati dati per tranquillizzare il povero Achille o l' incauto arciere hanno una duplice caratteristica: sono insoddisfacenti, e rinviano tutti al problema dell'infinito ¹⁰. Certo il tempo-spazio asintotico di Zenone d'Elea serviva a negare il movimento svelandolo come illusione e finzione concettuale. Ma queste riflessioni delineano per Zenone una più complessa e globale rivincita. Il tempo dello sport e il tempo della guerra segnalano forse — in forma estrema ed ironica — perché cosa c'è di più mobile e mobilitante dello sport e della guerra? — che il tempo astratto è il tempo del falso movimento e contiene in se la negazione strutturale del movimento. Zenone ci indica che la ragione illuminista al massimo del suo trionfo non è strumento effettivo di dominio sul reale, ma finzione di una trasformazione che immobilizza la realtà in una recita affannata del movimento. Ci indica anche come questo quadrillage integrale del tempo e dello spazio, questa loro riduzione a ragione, produca appunto di nuovo l'infinito nella storia, ovvero gli ' scarti ' irriducibili da cui nasce il bisogno utopico.

4. Sport, guerra e festa degradata

Le indicazioni che precedono delineano la ricchezza di

¹⁰ Cfr. PAOLO ZELLINI, *Breve storia dell'infinito*, Adelphi, Milano 1980, che sottopone ad una analisi attenta le varie confutazioni del paradosso di Zenone, per concludere: a La dimostrazione di Zenone sembra tuttavia invulnerabile, nella sua *intenzione* ancor più che nel suo specifico svolgimento dialettico, da ogni confutazione che faccia uso del limite a (p. 41). Per una riflessione complessiva sul tempo/spazio elastico in rapporto alla storia esistenziale, sociale —, di un certo interesse E. FACCHINELLI, *La freccia ferma. Tre tentativi di annullare il tempo*, Milano 1979.

alcune prospettive, e non pretendono certo di esaurirle. Esse consentono però alcune ipotesi. La prima riguarda una questione apparentemente marginale: il rapporto tra la nascita dello sport moderno e la rivoluzione marginale: il rapporto tra la nascita dello sport moderno e la rivoluzione industriale. Da tempo erano state colte le analogie tra il tempo/spazio del lavoro astratto e il tempo/spazio dello sport. Se ne era voluta dedurre, a ragione, una consonanza profonda tra L'avvento dell'era della merce, e l'assoggettamento integrale del corpo e dell'attività ludica alla sua legge: lo sport non sarebbe stato altro che un tassello decisivo di questo assoggettamento. Tuttavia i sostenitori di questa tesi si scontravano con un fatto discordante: lo sport moderno è stato inventato, esaltato e organizzato non dalla borghesia, ma dall'aristocrazia, e addirittura dalla sua fascia più marginale rispetto alla rivoluzione industriale, la gentry terriera. Com'era mai possibile che lo sport, capace di recepire e trasmettere aspetti centrali della più avanzata Weltanschauung borghese, fosse stato prodotto e fosse rimasto a lungo appannaggio e status symbol degli strati sociali più immersi nell'Ancien Régime? Per la landed gentry — si vedano le intuizioni di Veblen — lo sport era chiaramente la forma sublimata della guerra, la modalità ludica delle virtù guerriere: ma la guerra e le sue virtù non erano forse uno dei fulcri dell'ordine sociale dell'Ancien Régime, contro il quale la borghesia nascente stava combattendo più o meno consapevolmente?

Occorre arrendersi all'evidenza: la landed gentry ha potuto contribuire all'essenza stessa della Weltanschauung borghese appunto perché era portatrice dei valori della guerra. Gli Junker prussiani che riflettevano sull'assimotica filosofica della strategia e della tattica stavano inventando il tempo-spazio della merce. L'ideologia dell'era borghese ha preferito vedere la guerra come un epifenomeno dell'Ancien Régime, e la sua persistenza come un residuo ¹¹. Al contrario, la guerra si colloca al centro dell'ordine borghese; essa è costituita dalla sua visione del mondo, coesenziale alla sua costruzione sociale della realtà. Un anatema ideologico ha cancellato il sapere militare dalle fondamenta dell'era industriale. Occorre restituirgli il suo posto, e in tutta la sua pienezza. Nella istituzione militare, nella sua organizzazione, nelle sue forme di divisione sociale del lavoro, nelle sue articolazioni sempre più complesse e sistemiche, nella sua antropologia e nella sua

p. 54

¹¹ Per un tentativo di ricostruire le strategie di questa ideologia, ci si consenta di rinviare a ENRICO POZZI, *Introduzione alla sociologia militare*, Napoli 1979, in particolare la *Introduzione* e il *Cap. VI*.

razionalità, si vanno producendo già nell'Ancien Régime le forme primordiali del successivo ordine sociale. La società militare ha prodotto in parte la società industriale, e spetta ad una archeologia del sapere militare il compito di ricostruire questo ruolo decisivo e rimosso ¹².

Un secondo aspetto merita di essere sottolineato. I war games non hanno Umwelt; si giocano nel chiuso di salotti borghesi, tra i rappresentanti di una generazione che, dopo aver finto di aggredire il potere, riapprende ora in modo intensivo le sue microfisiche. Diverso il caso dello sport: esso delimita una enclave di non-natura e di ragione illuministica pura nel campo ibrido delle nostre società. Viene da chiederci: se lo spazio sportivo geometrizzato dell'Illuminismo, se è tempo/spazio reificato e falso movimento, come si configura il suo rapporto con l'Umwelt?

Qui il pianeta inesplorato del ' tifo ' prende forma. Lo spazio iperrazionale dello ' stadio ' produce intorno a se lo spazio della festa. Lo produce però a sua immagine. Questo spazio festivo si erge contro l'ordine illuminista dello ' stadio ' come una non-ragione altrettanto povera, deteriorata e precaria. Ciò che avviene intorno alla geometria dello stadio ne è la negazione alienata: all'uomo-macchinatoso a produrre in uno spazio-tempo dolorosamente asintotico si contrappone la passività scopofila dello ' spettatore ' al tempo/spazio ossessivo dello sport si contrappone il tempo/spazio narcisista della folla, del ' collettivo ' perso in un sogno di onnipotenza e nell'ebbrezza dell'io oceanico; al ' campione ' come individualità divizzata si contrappongono la deindividuação e la cohésion massive ' (Durkheim) della massa regredita. La razionalità pervertita dello sport genera l'irrazionalità di una ' festa ' degradata, in cui la durée è speculare al tempo che voleva sfidare. Lo ' stadio ' come insieme sociale ci indica allora i possibili esiti che la dialettica dell'illuminismo si prepara. Riemerge qui in altra forma il rapporto tra sport e guerra: un'altra 'festa', un altro sottile rampante desiderio di festa autodistruttiva e finale — la vera ' grande festa' arcaica — di cui la società illuminata produce e riproduce ogni giorno il bisogno e gli strumenti.

4. Le singolari analogie tra i modelli spazio-temporali dei war games e dello sport consentono due ipotesi di lavoro conclusive per lo studio del tempo/spazio nelle società industriali

¹² Accenni in questo senso, ma che non hanno stimolato ulteriori ricerche, si hanno in MICHEL FOUCAULT, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris 1975, soprattutto nella III Parte, *Disciplines*.

avanzate:

- a) la spazializzazione del tempo non cammina solo al seguito della merce, ma anche di quegli *eserciti* che si è voluto contrapporre ideologicamente alla merce. La guerra è tuttora al centro della nostra costruzione sociale della realtà, ma anche — sospettiamo — delle nostre categorie logiche e scientifiche, come scheletro nell'armadio del pensiero borghese. Quanto della riflessione applicata sul caso e la necessità che si è svolta su e intorno ai campi di battaglia degli inizi del XIX secolo è poi entrato nella logica positivista dell'evento e nella teoria positivista dell'azione sociale?
- b) questa stessa spazializzazione integrale del tempo genera paradossalmente l'esigenza dell'utopia e dell'ucronia, ma nella forma degradata della dialettica dell'illuminismo: come festa arcaica e interstiziale — le *pain et le cirque* —, illocua fiammata di stato nascente e non *progetto* storico.

Dove si collocano in tutto questo gli spazi della *durée* autentica? Forse solo negli angoli sempre più reconditi della biografia come contrazione creativa del sociale ¹³. Ancora il difficile percorso cui veniamo costretti: di dover recuperare, ritrovare e reinventare il senso profondo della storia — il tempo come progetto di trasformazione — nelle pieghe talvolta misere delle storie di vita.

ENRICO POZZI

¹³ Cfr. FRANCO FERRAROTTI, *Storia e stone di vita*, Laterza, Bari 1981.