

Valentina Corosaniti

«QUANDO IL GIOCO SI FA DURO...»:
PER UN'ANALISI INTERMEDIALE DEL RAPPORTO TRA "AGON" E DUELLO

Sinossi: In uno dei testi seminali della ludologia, *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige* (1958), il sociologo Roger Caillois divide in quattro categorie le diverse tipologie di gioco, individuando il cosiddetto *agon*, attività ludica che stabilisce chi tra i due (o più) sfidanti sia il migliore, in base alla propria abilità fisica o intellettuale. Sotto questa etichetta, dunque, sono compresi tutti gli sport ed è da essa che, secondo lo storico Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938), deriverebbero anche altre forme culturali di antagonismo, come la guerra e, più nello specifico, il "duello a singolar tenzone" all'arma bianca. Tra questo schema bellico primordiale e la competizione sportiva sono riscontrabili diversi punti di contatto – basti pensare all'importanza, per entrambi, del codice d'onore o etico, a regolamentare il comportamento delle parti in causa – e ciò appare con evidenza in alcune opere cinematografiche di recente produzione, come *Challengers* (2024) di Luca Guadagnino. A partire da questo ed altri film, l'intervento si propone di analizzare il nesso tra *agon* e duello, spesso separati da un confine più labile di quanto si possa immaginare.

Parole chiave: duello, agonismo, sport, gioco

Abstract: In one of the seminal texts of ludology, *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige* (1958), sociologist Roger Caillois divides the different types of games into four categories, identifying the so-called *agon*, a ludic activity that determines who between two (or more) challengers is the best, based on one's physical or intellectual ability. Under this label, therefore, all sports are included and it is from it that, according to historian Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938), other cultural forms of antagonism would also derive, such as war and, more specifically, the "singular duel" with the white weapon. Several points of contact can be found between this primordial scheme of war and the sporting competition – just think of the importance, for both, of the code of honor or ethics, to regulate the behavior of the parties involved – and this appears with evidence in some recently

produced cinematographic works, such as *Challengers* (2024) by Luca Guadagnino. Starting from this and other films, the talk aims to analyze the relation between *agon* and duel, which are often separated by a border more blurred than one might think.

Keywords: duel, competition, sport, gaming

1. L'«agon» tra gioco e guerra

Prima di esplorare qualsiasi legame di parentela tra il gioco – nella fattispecie, quello sportivo – e la guerra – in particolare, l'azione che avviene tra due individualità contrapposte in una contesa *vis à vis* – bisognerebbe chiarire cosa si intende con il termine «agonismo», che si profila come il punto di incontro (o di scontro) tra questi due campi attigui e spesso sconfinanti l'uno nell'altro, come vedremo. Nel suo ultimo volume, *Chi vince non sa cosa si perde*,¹ il semiologo ed esperto di gioco Stefano Bartezzaghi ci fornisce una prima definizione utile: è «agonistica ogni interazione umana competitiva, che perciò deve avere come esito una gerarchia, con la prevalenza di uno tra i partecipanti».²

Una simile spiegazione non si discosta troppo da quella che si ritrova in *Les Jeux et les hommes*,³ il testo che racchiude le teorie e le riflessioni sulla ludicità del sociologo francese Roger Caillois, il primo ad aver proposto una suddivisione dei giochi in quattro categorie distinte, che tuttavia possono a loro volta ibridarsi e coesistere all'interno di una stessa attività ludica. Quest'ultima, così, potrebbe rientrare nel gruppo denominato *alea* (dal latino «gioco di dadi», lo stesso della celebre sentenza «alea iacta est», attribuita a Giulio Cesare da Svetonio), in quello di *mimicry* (vocabolo anglosassone utilizzato in biologia per indicare i diversi tipi di mimetismo e derivato dal greco antico μίμησις, «imitazione»), nell'*ilinx* (da ἵλιξ, «vertigine», passato a indicare quella strana eccitazione che si prova quando pensiamo di poter distruggere qualcosa o siamo esposti ad un rischio) o nell'*agon* (altro termine greco, da ἄγων, traducibile con «confronto», «gara», «rivalità», «lotta».)⁴ Ognuna di que-

¹ S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde. Agonismo gioco guerra*, Bompiani, Milano 2024.

² Ivi, p. 13.

³ R. CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Gallimard, Paris 1958 (prima edizione italiana a cura di G. Dossena, Bompiani, Milano 1981).

⁴ «L'origine del termine è da ricercare nel verbo *ágo* («conduco», «guido») e il significato più concreto di *agón*, più volte attestato in Omero, è probabilmente «luogo di riunione». Di qui si sviluppò il senso di «gara» organizzata, con particolare riferimento alle competizioni atletiche

ste tipologie non solo individua una serie specifica di giochi, ma ne descrive anche le spinte ed inclinazioni intrinseche che ne sono alla base: abdicazione della volontà a vantaggio di un'attesa ansiosa e passiva della sentenza della sorte, tipica del gioco d'azzardo (*alea*); gusto per l'assumere una personalità diversa dalla propria, caratteristico dei giochi di ruolo e di simulazione (*mimicry*); perdita della consapevolezza di sé e della stabilità, come in ogni sport acrobatico o estremo (*ilinx*); ambizione di trionfare grazie alla messa in atto della forma pura del merito personale, in una competizione regolata, di tipo fisico o intellettuale (*agon*).

Su un piano superiore rispetto a questi gruppi, poi, Caillois inserisce nel suo schema quadripartito altri due macro-insiemi utili a circoscrivere e delineare ulteriormente le diverse sfere d'azione entro cui si dispiega l'attività ludica. Se da un lato, infatti, essa può apparire come *παιδία*, ossia quella pulsione infantile diretta ad esprimere liberamente la propria immaginazione attraverso l'improvvisazione spensierata e a tratti turbolenta, dall'altro

questa esuberanza irrequieta e spontanea è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare, opposta sotto certi aspetti, ma non tutti, alla sua natura anarchica e capricciosa: un'esigenza crescente di piegarla a delle convenzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti, di contrastarla sempre di più drizzandole avanti ostacoli via via più ingombranti allo scopo di renderle più arduo il pervenire al risultato ambito [...]. A questa seconda componente *diamo* il nome di *lùdus*.⁵

Stando a tale idea, la coppia *agon-alea* dovrebbe rientrare quindi in questa seconda area più regolamentata, mentre il binomio *mimicry-ilinx* afferisce per lo più alla *παιδία*, il cui nome non può che richiamare alla mente un concetto che, tuttavia, risulta per certi versi più affine a quello di *ludus*: si tratta della *παιδεία*, ossia «l'educazione dell'uomo greco [...] spesso legata a un agonismo fra pari che stimola la crescita»⁶ e, potremmo aggiungere, che prepara ad affrontare sfide ben più cruente, quali quelle che si ritrovano in tempi di

tipiche dell'aristocrazia arcaica, e quindi anche delle competizioni poetiche e in generale [...] di ogni confronto o sfida di carattere intellettuale o artistico» (cfr. F. CONDELLO, *Agón*, in *Enciclopedia dell'antico*, a cura di F. Montanari, https://www.mondadorieducation.it/risorse/media/secondaria_secondo/greco/enciclopedia_antico/lemmi/agon.html#:~:text=L'origine%20del%20termine%20%C3%A8,probabilmente%20%C2%ABluogo%20di%20riunione%20BB (url consultato l'11/12/2024).

⁵ R. CAILLOIS, *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2004, p. 27.

⁶ G. B. MAGNOLI BOCCHI, *La filosofia attraverso lo sport: Aristotele e la passione greca per le competizioni*, in «Scritture e linguaggi dello sport», 3, 2024, p. 11.

πόλεμος ('guerra'). La guerra, del resto, è considerata da Caillois come una delle possibili e più frequenti degenerazioni dell'*agon* e già Johan Huizinga in *Homo ludens* ne sosteneva ampiamente il nesso con il gioco agonale, affermando che «ogni combattere che sia legato a regole limitanti ha proprio per quell'ordine limitante il carattere formale di un gioco»⁷ e che «il carattere ludico della guerra che le è dunque intrinseco, si manifesta più immediato e grazioso in certe sue forme arcaiche».⁸

In effetti, guardando ad esempio all'antica civiltà greca, è più facile comprendere l'assunto da cui prendono l'avvio le riflessioni dello storico olandese, che cerca di tracciare un'evoluzione della cultura umana *sub specie ludi*, teorizzando appunto la natura agonistica non solo della funzione "guerra", bensì di tutte le funzioni culturali che agiscono all'interno di una società. All'epoca delle prime Olimpiadi, che assumono anche un ruolo centrale nell'organizzazione e nella scansione temporale ellenica – tanto da avere il potere di interrompere o rimandare ogni conflitto armato –, «ogni azione del vivere era regolata da vittorie, sconfitte e classifiche»⁹ e la particolare attenzione riservata alla ginnastica e ad altre pratiche sportive che allenassero il corpo – in conformità al principio imperante della *καλοκαγαθία* – serviva da «vera anticamera rispetto a una corretta postura anche all'interno della suprema disciplina bellica».¹⁰ Ma quest'ultima, che per i Greci ha «il potere di generare le forme della politica»¹¹ e il centro nevralgico da cui essa si dirama – quella πόλις ('città') che, non a caso, condivide la stessa radice di πόλεμος –, assolve pienamente al suo ruolo demiurgico soltanto a patto di rimanere entro i confini assegnatigli dal criterio della piena visibilità.

Con questo concetto, mutuato dallo scrittore Antonio Scurati e dai suoi studi sul fenomeno bellico,¹² si stabilisce in che modo per l'intera civiltà Occidentale, a partire dal lascito della cultura greca, la guerra sia diventata «luogo di discernimento di valori e significati specificatamente umani [...] in

⁷ J. HUIZINGA, *Homo ludens* [1938], trad. it. di C. von Schendel, Einaudi, Torino 1949, p. 118.

⁸ *Ivi*, p. 120.

⁹ G. B. MAGNOLI BOCCHI, *La filosofia attraverso lo sport cit.*, p. 12.

¹⁰ *Ivi*, p. 14.

¹¹ A. SCURATI, *Guerra. Il grande racconto delle armi da Omero ai giorni nostri*, Bompiani, Milano 2022, p. 6.

¹² Tra i principali, si ricordano ID., *Guerra. Narrazioni e culture nella tradizione occidentale*, Donzelli, Roma 2003 (poi ampliato e aggiornato in ID., *Guerra. Il grande racconto delle armi da Omero ai giorni nostri cit.*); ID., *Televisioni di guerra. Il conflitto del Golfo come evento mediatico e il paradosso dello spettatore totale*, Ombre Corte, Verona 2003; ID., *Letteratura e sopravvivenza. La retorica letteraria di fronte alla violenza*, Bompiani, Milano 2012.

quanto evento narrabile perché pienamente visibile all'occhio, prima ancora che alla mente». ¹³ Infatti,

la tradizione del racconto orale che giunge fino a Omero, e da lui a noi, avrebbe custodito nella memoria della gloria quel bagliore in cui gli eroi si erano “distinti” contrapponendosi l'un l'altro, attingendo così la condizione della piena visibilità proprio nel gesto estremo e fatale, giusto un istante prima di sprofondare per sempre nell'ombra. ¹⁴

Ovviamente, come l'autore stesso tende poi a specificare a più riprese, questa visibilità assoluta è realizzabile solo ed esclusivamente nella forma sintetica della “monomachia”, in cui tutti gli attanti che prendono parte alla contesa sono ridotti all'unità minima indispensabile affinché la relazione fondamentale che tiene in piedi l'azione – il duellare – si possa effettivamente compiere. Questa diminuzione a due singole personalità (o collettività concepite unitariamente) ¹⁵ permette alle parti scese in campo di essere identificabili, di staccarsi dal caos indistinto della mischia e, di conseguenza, di rendersi pienamente manifeste nel momento in cui giungono a confrontarsi. In quegli istanti, si rivela la vera essenza dei contendenti, la loro ἀρετή ('virtù', termine che condivide la stessa radice di ἀριστος, 'il migliore', colui che esce vittorioso dallo scontro), che assieme a τιμή ('onore') e κλέος ('gloria') fonda «il codice eroico dei guerrieri omerici». ¹⁶ Già nell'*Iliade*, infatti, come registrano seppur per scopi diversi tanto Scurati quanto Bartezzaghi, questa dimensione visiva è parte integrante dell'esperienza bellica non solo poiché il duello tra i campioni Achei e Troiani è sempre connotato da quella «bellezza visiva» che, come per il gioco, rende «implicito [...] il suo valore per la cultura», ¹⁷ ma anche perché ogni battaglia avviene sotto lo sguardo tutt'altro che disinteressato delle divinità olimpiche, che dall'alto della loro posizione privilegiata godono di una visuale ad ampio raggio dell'intera vicenda. ¹⁸ Se,

¹³ Id., *Guerra. Il grande racconto delle armi da Omero ai giorni nostri* cit., pp. 38-39.

¹⁴ Ivi, p. 40.

¹⁵ A tal proposito, Scurati parla di un paradigma «guerra-duello», per indicare l'analogia instauratasi tra queste due forme del combattere secondo cui la guerra, cercando di coincidere con il duello, «trova la propria giustificazione in qualità di *extrema ratio* [...] per il fatto che il suo risultato riesce sempre ad imporre la sua logica» (ivi, p. 22).

¹⁶ M. G. CIANI, *Il tempo degli eroi*, in OMERO, *Iliade*, Marsilio, Venezia 1990, p. 32.

¹⁷ J. HUIZINGA, *Homo ludens* cit., p. 71.

¹⁸ Questa proprietà visiva e spettacolosa è la stessa che verrà esaltata, qualche secolo più tardi, durante i ludi romani e, in particolare, negli scontri tra gladiatori che avvenivano in arene e anfiteatri, sotto l'occhio degli imperatori che, non a caso, assumevano su di sé funzioni

quindi, *agon* e duello – che è «nella sua essenza una forma rituale di gioco, è il controllo dell'omicidio impreveduto causato da ira sfrenata» – condividono un sistema di norme ben preciso – nel caso del duello, «le armi devono essere esattamente uguali; si dà un segnale per cominciare o per finire, il numero dei colpi è prescritto»¹⁹ –, allo stesso modo sono accomunati da un duplice fattore che potremmo definire di “spettazione” e di “spettacolarità”, ove la prima è la condizione propria dello spettatore e la seconda è caratteristica insita nella loro stessa estetica, qualità che li rende particolarmente adatti a divenire oggetto di visione.²⁰

In effetti, anche nel caso della pratica agonistica, possiamo definire «sport ogni gioco per assistere alle cui dispute esistono persone disposte a pagare (un biglietto o un abbonamento pay tv)». ²¹ Questa situazione fa sì che «l'industria della spettazione che finanzia lo sport richieda agli atleti non solo l'esibizione del loro valore sportivo ma anche l'esibizione di sé stessi nei confronti dei mass media, per consentire una narrazione di tipo epico delle loro gesta»,²² proprio come avveniva col duello, da Omero in avanti. Il momento del confronto, dunque, sia esso sportivo o bellico, in virtù della sua natura e delle sue finalità, assume il ruolo di una vera e propria epifania («il duello giudiziario dei tempi arcaici doveva rivelare la verità sul torto dei duellanti tramite la manifestazione della volontà di Dio di punire o assolvere uno dei due»)²³ che, oggi, potremmo più laicamente individuare in una combinazione ben

attribuibili anche alle divinità da loro stessi venerate. Un'eco di tali usanze si ritrova, oltre che nella saga de *Il Gladiatore* (R. SCOTT, *Gladiator*, USA/UK, 2000, colore, 155 min. e Id., *Gladiator II*, USA/UK, 2024, colore, 148 min.) e in film storici come *Spartacus* (S. KUBRICK, USA, 1960, colore, 182 min.), anche nella più recente saga *Hunger Games* (G. ROSS, *The Hunger Games*, USA, 2012, colore, 142 min.; F. LAWRENCE, *The Hunger Games: Catching Fire*, USA, 2013, colore, 146 min.; Id., *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1*, USA, 2014, colore, 123 min.; Id., *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*, USA, 2015, colore, 137 min.; Id., *The Hunger Games: The Ballad of Songbirds and Snakes*, USA, 2023, colore, 157 min.), tratta dagli omonimi romanzi di Suzanne Collins. Interessante, ai fini del nostro discorso, è notare che la genesi di questi volumi – come più volte è stato ribadito dall'autrice – è prettamente televisiva, dovuta cioè ad uno *zapping* più o meno distratto «fra i reality show e le scene di guerra dei telegiornali» (cfr. E. CATTANEO, *Vedi alla voce: “Hunger Games”*, in «Sul romanzo», 20 novembre 2015, <https://www.sulromanzo.it/blog/vedi-alla-voce-hunger-games>. Url consultato il 23/12/2024).

¹⁹ J. HUIZINGA, *Homo ludens* cit., pp. 124-125.

²⁰ Il vocabolo “spettazione” è un neologismo introdotto da Alessandro Mari, traduttore italiano della biografia di David Foster Wallace (cfr. D. T. MAX, *Ogni storia d'amore è una storia di fantasmi*, Einaudi, Torino 2013).

²¹ S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 25.

²² Ivi, pp. 81-82.

²³ A. SCURATI, *Guerra. Il grande racconto delle armi da Omero ai giorni nostri* cit., p. 24.

assortita di talento e fortuna – e nulla ci vieta di imputare quest'ultima, in ogni caso, ad una divinità bendata o ad altre forze ed energie spirituali –, indice del fatto che in ogni *agon* è presente, seppur in minima parte, anche un po' di *alea*, come ci ricorda Caillois e l'ormai proverbiale incipit di *Match Point*:²⁴

Chi disse: "Preferisco avere fortuna che talento", percepì l'essenza della vita. La gente ha paura di ammettere quanto conti la fortuna nella vita. Terrorizza pensare che sia così fuori controllo. A volte in una partita la palla colpisce il nastro e per un attimo può andare oltre o tornare indietro. Con un po' di fortuna va oltre e allora si vince. Oppure no e allora si perde.

Tralasciando ulteriori approfondimenti in tal direzione, che richiederebbero una trattazione a parte, è interessante, tornando alla questione della visibilità, notare un'altra affinità tra i discorsi di Bartezzaghi e Scurati anche riguardo alla peculiare condizione di fruizione di sport e guerra, specie quando essa viene mediata dall'apparecchio televisivo. Infatti, se «vedere sport è come assistere a documentari su luoghi esotici: innesta una risposta empatica e la reprime», poiché «dal divano esperiamo [...] le nostre mancate esperienze, o anzi: esperiamo proprio la loro mancanza»,²⁵ qualcosa di simile vale anche per la cosiddetta "tele-visione della guerra". Da quando è stato possibile per la prima volta nella storia documentare in diretta per filo e per segno un avvenimento bellico, la guerra del Golfo²⁶ – inizialmente grazie alla sola figura professionale del telereporter, oggi affiancato da chiunque sia in possesso di uno *smartphone* o di altri dispositivi mobili, che permettono a tutti di improv-

²⁴ W. ALLEN, *Match Point*, USA, 2005, colore, 124 min. Per quanto riguarda il ruolo giocato dalla fortuna in ambito bellico si rimanda a E. DÜRSCHMIED, *L'altra faccia degli eroi. Come la fortuna e la stupidità hanno cambiato la storia* [2002], trad. it. di F. Genta Bonelli, Piemme, Milano 2003. In particolare, l'autore sostiene che anche in questo caso «il coraggio, l'immaginazione, la volontà e la resistenza sono elementi vitali nel momento della battaglia, ma non sempre sono il fattore decisivo per arrivare alla vittoria» (ivi, p. 10).

²⁵ S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 73.

²⁶ «L'operazione *Desert Storm*, scatenata dagli Stati Uniti e dai loro alleati su mandato dell'ONU contro l'Iraq di Saddam Hussein, reo di aver invaso il Kuwait, è stato il primo conflitto armato su vasta scala cui spettò a pieno titolo la definizione di "guerra televisiva". Ovviamente, già prima del 17 gennaio 1991 [...] la televisione aveva trasmesso dai fronti di guerra. Ma ciò che rende la cosiddetta guerra del Golfo una guerra televisiva in modo essenziale è la perfetta integrazione tra mezzo elettronico di visione a distanza e fenomeno bellico, integrazione che si spinge fino a un'apparente sovrapposizione di media ed evento e, per certi versi, arriva addirittura a realizzare una situazione di sussunzione del fatto empirico alla sua dimensione mediatica» (cfr. A. SCURATI, *Guerra. Il grande racconto delle armi da Omero ai giorni nostri* cit., pp. 287-288).

visarsi cronisti delle vicende più disparate –, la visione del conflitto è profondamente mutata e il paradigma guerra-visione si è definitivamente infranto, così come quello tra guerra e gioco.²⁷ Così, alla sovraesposizione mediatica, ormai divenuta la norma, anziché corrispondere uno sguardo ampliato sulla realtà è subentrata una paradossale cecità: ci troviamo, insomma, in quella che l'autore della trilogia su Mussolini definisce «età dell'inesperienza»,²⁸ momento in cui ogni possibilità di vivere in prima persona un qualsivoglia evento ci è preclusa a priori, come viene esemplificato proprio dal giornalista di guerra che, pur sul campo, è tagliato fuori dal conflitto diretto e ne è spettatore a sua volta. Si registra, inoltre, uno «scarto tra il suo sguardo, umano e personale, e l'iperocchio del teleobiettivo che, forte della sua ubiquità e simultaneità, può registrare e trasmettere in diretta molte più immagini di quante non siano state visualizzate»²⁹ dagli effettivi astanti, ragion per cui l'esperienza anche di coloro che vivono un determinato accadimento è spesso diversa e più parziale di quella di coloro che l'hanno «esperito» in maniera mediata. Senza far risalire tale incongruenza tra realtà e visione alle teorie estetiche di Dziga Vertov sul cosiddetto *kino-glaz*,³⁰ è interessante osservare come questa (in)esperienza e idiosincrasia si ritrovi, in egual misura, nelle trasmissioni televisive di tipo sportivo che, non a caso, assieme ai telegiornali pieni di notizie sulla guerra – attualmente quelle in Ucraina e in Palestina, in special modo –, sono anche tra quelle più programmate e disponibili nei palinsesti odierni, nonché quelle che influenzano maggiormente i proventi delle varie emittenti private o dei canali di *streaming* dedicati, come hanno riconfermato le statistiche relative alle recenti olimpiadi di Parigi 2024.³¹

²⁷ «È stata la teoria della “guerra totale” ad abbandonare gli ultimi resti della funzione culturale della guerra e dunque della sua funzione ludica» (J. HUIZINGA, *Homo ludens* cit., p. 119).

²⁸ A. SCURATI, *La letteratura dell'inesperienza. Scrivere romanzi al tempo della televisione*, Bompiani, Milano 2006.

²⁹ V. COROSANITI, *Il G8 di Genova nelle graphic novels. Un caso di studio sulla narrazione del conflitto per parole e per immagini*, in «Testo & Senso», 26, dicembre 2023, p. 58.

³⁰ Questo 'cine-occhio' autocelebrativo, disincarnato e onniveggente celebra «l'emancipazione dell'apparato dalle carenze percettive dell'uomo, il trionfale e totale dominio (ottico) del film sul mondo» (R. EUGENI, *Invito al cinema di Stanley Kubrick* [1995], Mursia, Milano 2005, p. 89).

³¹ Cfr. A. BIONDI, *Tv, lo sport spinge in alto gli ascolti nei mesi estivi*, in «Il Sole-24 Ore», 4 settembre 2024 e *Lo sport ha regalato ai canali televisivi il secondo mese consecutivo di aumenti di audience a settembre*, in «Nielsen», <https://www.nielsen.com/it/insights/2023/sports-gave-broadcast-channels-a-second-straight-month-of-viewing-gains-in-september/> (url consultato il 23/12/2024).

2. Da Foster Wallace a Guadagnino: il tennis come caso di studio

Nel suo saggio *Roger Federer come esperienza religiosa*³² lo scrittore americano David Foster Wallace, che nella sua produzione ha affrontato il tema tennistico a più riprese con molta lucidità e conoscenza – fondamentale, in tal senso, il suo passato di giovane promessa di questa disciplina –,³³ si sofferma anche sulle modalità in cui si dispiega la narrazione di questo sport in televisione e, in particolare, su «una certa illusione di intimità»:

I replay al rallentatore, i primi piani e i grafici ci fanno sentire così privilegiati da farci dimenticare quanto vada perso nelle riprese. E gran parte di ciò che va perso è l'assoluta fisicità del tennis giocato a questi livelli, la percezione della velocità della palla e del tempo di reazione dei giocatori. Il perché di questa perdita è facile da spiegare. La priorità della televisione, durante un punto, è la copertura dell'intero campo, una visione onnicomprensiva, così che i telespettatori possano vedere entrambi i giocatori e la geometria complessiva dello scambio. La televisione sceglie quindi un punto di vista speculare, riprendendo il gioco da una postazione elevata dietro una delle linee di fondo. Tu, spettatore, sei in alto e guardi giù da dietro il campo. [...] Il tennis vero, dopotutto, è tridimensionale, ma l'immagine televisiva di dimensioni ne ha solo due. La dimensione che perde (o meglio, che si distorce) sullo schermo è la reale lunghezza del campo, i 22,37 metri fra le due linee di fondo, con la pallina che percorre questa distanza alla velocità di un proiettile, un fatto che la televisione nasconde e che dal vivo fa paura. Se avete visto il tennis sempre e solo in televisione, semplicemente non avete idea di quanto forte questi giocatori picchino la palla, quanto questa sia veloce, quanto poco tempo abbiano per raggiungerla e quanto rapidamente riescano a muoversi, voltarsi, colpire e rientrare.³⁴

Da quanto sopra, emergono alcuni dati interessanti ai fini del nostro discorso, come il fatto che nella tele-visione dello sport, così come in quella

³² D. FOSTER WALLACE, *Roger Federer come esperienza religiosa* [2006], trad. it. di M. Campagnoli, Casagrande, Bellinzona 2010, poi riedito col titolo *Il tennis come esperienza religiosa*, trad. it. di G. Granato, Einaudi, Torino 2012 (le citazioni contenute in questo articolo sono tratte dall'edizione del 2010).

³³ Tracce tennistiche si ritrovano anche in ID., *Infinite Jest* [1996], trad. it. di E. Nesi, con la collaborazione di A. Villoresi e G. Giua, Fandango, Roma 2000; ID., *Una cosa divertente che non farò mai più* [1997], trad. it. di G. D'Angelo e F. Piccolo, postfazione di F. Pivano, Minimum fax, Roma 1998; ID., *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, trad. it. di V. Ostuni, C. Raimo e M. Testa, Minimum fax, Roma 1999.

³⁴ D. FOSTER WALLACE, *Roger Federer come esperienza religiosa* cit., pp. 10-11.

della guerra, avviene un'effettiva perdita di realtà che, spesso, coincide con una conseguente distorsione della medesima: ciò che più di tutto sembra venir meno è quel che Bartezzaghi definisce «possanza», ossia quella «congiunzione di potenza fisica e capacità operativa di esercitarla»,³⁵ qualità che determinano proprio quella *virtus* che rende gli atleti simili agli eroi epici. La pretesa di una copertura totale dell'evento, che innalza lo spettatore al rango di "divinità olimpica" il cui sguardo onnicomprensivo cala appunto da una posizione sopraelevata, contribuisce poi ad aumentare quella paradossale cecità di cui abbiamo discusso nel paragrafo precedente, al contrario di quanto invece accadeva nell'*Iliade*, in cui il punto di vista degli dèi era assolutamente privilegiato e in grado di abbracciare ogni istante della battaglia. C'è però una sostanziale differenza tra sport e guerra, sottolineata anche dall'autore di *Infinite Jest*: nel primo il principio di piena visibilità permane ancora almeno nella fruizione dal vivo, mentre ciò non vale per la seconda, dal momento che con l'avvento delle moderne tecniche belliche e della cosiddetta guerra di massa questa non ha più, in alcun modo, possibilità di regredire al suo *habitus* originale, poiché spesso non vi è nemmeno più un incontro, ma una serie di attacchi a distanza che non si discostano poi così tanto dai videogiochi di simulazione, salvo per gli esiti catastrofici.³⁶

Nel caso specifico del tennis, tuttavia, che è «sport più telegenico che cinematografico ma dotato di inesausta dialettica tra mentale e corporale (Foster Wallace diceva che era la sovrimpressione tra gli scacchi e il pugilato)»³⁷ – e, proprio per questo, sembra poter costituire un buon metro di paragone con il duello³⁸ – recentemente un esempio che arriva dal grande schermo

³⁵ S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 75.

³⁶ A tal proposito, impossibile non ricordare il film di J. BADHAM, *WarGames* (USA, 1983, colore, 114 min.), in cui il gioco di un adolescente contro un'intelligenza artificiale utilizzata per valutare azioni e contromosse a un'eventuale attacco termonucleare da parte dei sovietici (siamo ancora in piena Guerra Fredda) rischia di uscire fuori dal confine ludico e di trasformarsi in una reale offensiva bellica.

³⁷ S. EMILIANI, C. ERMINI, *Spettri del desiderio. Il cinema e i film di Luca Guadagnino*, Marsilio, Venezia 2024, p. 283.

³⁸ Tra tutti gli sport possibili per instaurare un confronto tra *agon* e duello si è scelto il tennis e non, ad esempio, sport da combattimento o la scherma («circostrizione simbolica dei duelli cavallereschi, a loro volta circoscrizione simbolica degli scontri all'arma bianca non regolamentati», cfr. S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 64), per dimostrare come anche un'attività ludica non direttamente desumibile dal combattimento possa in qualche modo essere ad esso affine e perché, soprattutto, il tennis è uno dei pochi giochi che prevede lo scontro uno a uno, con uno strumento prestabilito (la racchetta) e un punteggio "granulare", dato dall'andamento progressivo della partita e dall'esito di singoli episodi (il calcio, al contrario, oltre a essere uno sport di squadra ha anche un punteggio "molare", per

ha dimostrato come anche la visione mediata dello sport possa in qualche modo riappropriarsi dello statuto di realtà tipico della visione diretta, ricongiungendosi in questo anche all'antica prassi duellistica. In *Challengers*³⁹ di Luca Guadagnino, infatti, il gioco con la racchetta diventa un pretesto o, meglio, una metafora («Are we still talking about tennis?» è la battuta che lo conferma, più di una volta) per intraprendere una riflessione molto più ampia – e a tratti autobiografica – sul cinema e, va da sé, sul concetto di sguardo e sui temi ad esso strettamente riconducibili, come quello del corpo e del desiderio. In effetti, già a partire dal titolo, che fa riferimento ad una serie di tornei dell'ATP Challenger Tour, il regista ci avverte che, un po' come per *I duellanti*,⁴⁰ il vero protagonista della vicenda è proprio il rapporto di sfida che si instaura tra i due giovani tennisti Art Donaldson (Mike Faist) e Patrick Zweig (Josh O'Connor), che da inseparabili amici diventano rivali, non solo a livello agonistico ma anche – apparentemente – in amore: il *focus*, insomma, è sul legame che si instaura tra due persone («tennis is a relationship» ci viene detto, ad un certo punto) impegnate tra di loro in una disputa che vede fin da subito la presenza di un terzo elemento all'interno di quest'equazione, le cui variabili, pur mutando di posizione nel corso degli anni – e il continuo alternarsi di piani temporali passati e presenti lo sottolinea perfettamente –, non cambiano però il risultato finale.

Quello che si profila inizialmente come l'oggetto del desiderio di entrambi i personaggi maschili – oggetto di valore, stando allo schema narrativo canonico di Greimas –, è infatti, potremmo dire quasi banalmente, una donna, motivo di discussioni frequenti anche in materia di duello, in cui spesso ci si scontrava proprio per difendere l'onore del “gentil sesso” o per vincerne addirittura la mano. Tuttavia, in questo caso, Tashi Duncan (Zendaya), a sua volta tennista professionista costretta ad abbandonare ancora giovanissima una promettente carriera, solo per un breve istante sembra connotarsi come una possibile Elena, o come Angelica, contesa dai paladini Orlando e Rinaldo. In realtà, fin dalle inquadrature d'apertura – i primissimi piani che ci mostrano i visi e, in particolare, gli occhi dei tre attori e che non possono non richiamare alla mente la memorabile scena del triello di *Il buono, il brutto e il cattivo*⁴¹ – capiamo che il

cui «la prevalenza in una fase di gioco è del tutto irrilevante, se non giunge a fare massa grazie a un gol», ivi, p. 90).

³⁹ L. GUADAGNINO, *Challengers*, USA/Italia, 2024, colore, 131 min.

⁴⁰ R. SCOTT, *The Duellists*, UK, 1977, colore, 100 min., tratto dal racconto di J. CONRAD, *The Duel: A Military Tale* [1907], in ID., *A set of six*, Wildside Press, Doylestown 1908.

⁴¹ S. LEONE, *Il buono, il brutto e il cattivo*, Italia, 1966, colore, 168 min. In particolare, è interessante notare che «il primissimo piano carica di significato e di attesa i momenti di

ruolo di Tashi non è subalterno rispetto a quello dei ragazzi, ma anzi diventerà il vertice di potere (il mandante, ma anche il mentore e, in alcune occasioni, l'antagonista stessa) di un triangolo che ne ricorda indubbiamente molti altri, da *Jules e Jim*⁴² a *The Dreamers*⁴³ di Bertolucci, regista più volte omaggiato da Guadagnino,⁴⁴ fino al recentissimo *Parthenope*.⁴⁵ Il personaggio interpretato da Zendaya è, insomma, una sorta di alter ego dell'autore («vuoi dire forse che Tashi c'est moi?», esordisce il regista durante un'intervista rilasciata alla giornalista Cristina Piccino),⁴⁶ qualcuno che anche in virtù della sua condizione – l'impossibilità di giocare a tennis in prima persona – si trasforma in un burattinaio che muove i fili dall'esterno, un cineasta ma anche uno spettatore ideale – iconico il suo posizionamento tra gli spalti durante la partita finale, esattamente a metà campo, a riprendere la scena dello pseudo *ménage à trois*, in cui si siede al centro del letto e invita Art e Patrick ad avvicinarsi. Proprio attraverso di lei, che incarna quindi anche lo sguardo del pubblico, riusciamo in qualche modo a riappropriarci di una dimensione visiva che è al contempo esperienza plenaria, erotica e religiosa, disvelamento di una verità che, nel caso di *Challengers*, consiste nell'esplicitare «il convitato di pietra del *teen movie* americano: il sottotesto omosessuale che sorregge le relazioni tra maschi adolescenti in campo, ossessionati nel manifestare la propria mascolinità in crisi di fronte all'oggettificazione sessuale del corpo femminile».⁴⁷

sospensione. E, valorizzando facce truci o genericamente espressioniste, funziona come indice di quel realismo di rappresentazione che il western italiano oppone a quello americano». Tuttavia, nel caso specifico di Leone, questa tecnica viene utilizzata anche «con altre intenzioni: non solo realistiche ma anche epiche, eroicizzanti, estetizzanti» e questo fa sì che anche in *Challengers* i protagonisti siano percepiti alla stregua degli eroi epici (cfr. A. PEZZOTTA, *Il western italiano*, Il Castoro, Milano 2012, p. 66).

⁴² F. TRUFFAUT, *Jules et Jim*, Francia, 1962, B/N, 105 min., tratto dall'omonimo romanzo di H.-P. ROCHÉ (Gallimard, Paris 1953).

⁴³ B. BERTOLUCCI, *The Dreamers*, UK/Francia/Italia, 2003, colore, 114 min (tratto dal racconto di G. ADAIR, *The holy innocents* [1988]), in ID., *Sognando. The Dreamers. Con la sceneggiatura del film*, Ubulibri, Milano 2003.

⁴⁴ Basti solo pensare al documentario di Guadagnino firmato insieme a Walter Fasano, *Bertolucci on Bertolucci* (2012, B/N e colore, 105 min.), un grande *found footage* che scava negli archivi delle cineteche e dei Festival a cui il regista di *Ultimo tango a Parigi* ha partecipato nel corso della sua carriera.

⁴⁵ P. SORRENTINO, *Parthenope*, Italia/Francia, 2024, colore, 136 min.

⁴⁶ Cfr. S. EMILIANI, C. ERMINI, *Spettri del desiderio* cit., p. 49. Lo stesso Guadagnino conferma l'ipotesi ribadendo che Tashi, per lui, «è come un regista, assomiglia a Lermontov di *Scarpette rosse*, qualcuno che mette insieme le cose» (ivi, p. 281).

⁴⁷ Ivi, p. 110. Questa sottesa relazione omosessuale rimanda, volendo, ancora una volta a quel concetto di *παίδεια* greca strettamente connessa all'agonismo, in cui trovava spazio

In effetti, le scene che mostrano i tre protagonisti in età adolescenziale sono connotate da un tipo di sguardo che potremmo definire ancora classico, hollywoodiano, dato dalla prevalenza di una scopofilia tutta al maschile, il cui oggetto principale è il corpo armonico e longilineo di Tashi. Una simile correlazione tra sguardo, eros e gioco, peraltro, la si ritrova anche nel *Giardino dei Finzi-Contini*,⁴⁸ un romanzo (poi un film) la cui eco si riverbera a più riprese anche in *Challengers*, a partire dalla centralità del tennis all'interno delle dinamiche relazionali tra il protagonista (alter ego dell'autore), i fratelli Alberto e Micol Finzi-Contini e l'amico Giampiero Malnate. Molte delle descrizioni della ragazza amata, infatti, la ritraggono dal punto di vista dell'io narrante, che la osserva intenta a giocare con la stessa furia esplosiva di Tashi («le sopracciglia corrugate, i tratti del viso affilati dalla stessa espressione di strano livore di quando certe volte, giocando a tennis, si concentrava tutta per vincere, guardava davanti a sé», e ancora «sognavo per esempio di trovarmi [...] a guardarla mentre giocava a tennis con Alberto. Anche in sogno non l'abbandonavo con gli occhi un solo istante. Tornavo a dirmi che era splendida, così sudata e rossa, con quella ruga d'impegno e di decisione quasi feroce»⁴⁹). Perfino l'ambiguo rapporto tra il fratello e l'amico Giampiero («con Alberto erano grandissimi amici, [...] facevano appena in tempo a incontrarsi, che subito giù, niente poteva trattenerli dall'appartarsi a parlottare fitto fitto. E chissà di che cosa, poi! Di donne? Mah! Conoscendo Alberto, [...] lei non si sarebbe sentita di scommetterci sopra due soldi, sinceramente»⁵⁰), che lascia sospettare che ci sia forse qualcosa di più di una semplice amicizia, e il possibile triangolo («Micòl, sicuro. Con Giampi Malnate. Con l'amico intimo del fratello ammalato. Di nascosto dal fratello e da tutti gli altri di casa»⁵¹) sono elementi che accomunano l'opera di Bassani e quella di Guadagnino.

Eppure, nel film di quest'ultimo la prospettiva muta ben presto: «dopo essere stata a lungo osservata, è proprio Tashi a voler rivendicare la propria *agency* di osservante»⁵² e ciò avviene già a partire dalla scena *clou* a cui si

anche la cosiddetta “pederastia pedagogica”, ovvero il rapporto tra un *ἐραστής* e un *ἐρώμενος* che, nel caso di *Challengers* vede ricoprire i due ruoli rispettivamente da Patrick e da Art. Quest'ultimo, infatti, più giovane e inesperto del primo, viene iniziato dallo stesso alla pratica della masturbazione, come si evince da una delle scene iniziali del film.

⁴⁸ G. BASSANI, *Il giardino dei Finzi-Contini*, Einaudi, Torino 1962, da cui è stato tratto l'omonimo film di V. DE SICA (Italia/Germania, 1970, colore, 90 min.).

⁴⁹ Ivi, pp. 94, 107.

⁵⁰ Ivi, p. 106.

⁵¹ Ivi, p. 238.

⁵² D. GAROFALO, *Il desiderio di uno sguardo. Challengers di Luca Guadagnino*, in «Fata Morgana Web», 22 aprile 2024, p. 3, <https://www.fatamorganaweb.it/challengers-luca-guadagnino/> (url

accennava prima, quando la giovane, dopo aver baciato sia Art che Patrick, lascia che a baciarsi davanti a lei siano finalmente loro. Così, «allineandosi al punto di vista femminile» il regista – e lo spettatore assieme a lui – «osserva, desidera e attende che la relazione omosessuale tra i due maschi si manifesti ed esploda in tutta la sua carica erotico-sessuale»⁵³ e, quando ciò accade con l'abbraccio finale che ricongiunge i due dopo anni di rivalità, è proprio quel «C'mon!» proferito dalla ragazza – che altro non è che la «manifestazione linguistica di un orgasmo»⁵⁴ –, a sancire il raggiungimento del piacere voyeuristico a 360°. In quell'esatto momento, infatti, entrambi i giocatori regalano una *performance* che si libera «sia dalle costrizioni fisiologiche sia dall'inerzia degli automatismi, dalla prevedibilità e dall'unilateralità di prospettive già (auto)assegnate», tramite una resa visiva che sfrutta le continue «alterazioni di velocità (ralenti e accelerazioni), la simmetria dei tagli di montaggio, il girovagare della macchina da presa, le riprese da sopra e da sotto (!) il campo da tennis», finanche ad arrivare ad una paradossale «soggettiva della pallina»,⁵⁵ che richiama il concetto di *carnal density* espresso da Linda Williams⁵⁶ e la rilettura del concetto di “regime dello sguardo” che Žižek desume da Lacan.⁵⁷ Per il filosofo sloveno, infatti, «il regime dello sguardo va ricercato dalla parte dell'oggetto, con ciò segnando il punto in cui l'oggetto guardato restituisce a sua volta lo sguardo e ci guarda come un osservatore»: questo è ciò che accade tramite il personaggio di Tashi, portatrice di un punto di vista in grado di «sovvertire e decostruire il rapporto gerarchico e univocamente strutturato fra soggetto e oggetto».⁵⁸ La liberazione dello sguardo, che opera scardinando sia i ruoli di genere, sia la relazione tra film e spettatore, ci restituisce quindi una visione che, pur attraverso tecniche che ne esasperano i tratti in direzione di un iperrealismo, è in ogni caso più vicina all'esperienza che vivono i gio-

consultato il 30/12/2024).

⁵³ S. EMILIANI, C. ERMINI, *Spettri del desiderio* cit., pp. 110-111.

⁵⁴ Ivi, p. 283.

⁵⁵ M. ARIENTI, *Liberare lo sguardo. Challengers di Luca Guadagnino*, in «Minima&Moralia», 11 maggio 2024, <https://www.minimaetmoralia.it/wp/altro/liberare-lo-sguardo-challengers-di-luca-guadagnino/> (url consultato il 30/12/2024).

⁵⁶ Cfr. L. WILLIAMS, *Motion and e-motion: lust and the “frenzy of the visible”*, in «Journal of Visual Culture», 18, 1, 2019, pp. 97-129.

⁵⁷ Cfr. S. ŽIŽEK, *Looking Awry. An introduction to Jacques Lacan through popular culture*, The MIT Press, Cambridge 1991 e ID., *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out*, Routledge, New York-London 1992.

⁵⁸ T. ELSAESSER, M. HAGENER, *Teoria del film. Un'introduzione* [2007], trad. it. di F. De Colle e R. Censi, Einaudi, Torino 2009, p. 116.

catori in prima persona di quanto non lo siano tutte le dirette televisive che, di norma, raccontano questo e molti altri sport.

Al di là di questa fitta rete di sguardi e di dinamiche relazionali, o forse proprio grazie alle modalità in cui queste si dispiegano, ciò che resta e che emerge soprattutto in ultima battuta è il puro e semplice piacere insito nel bel gioco: «l'importante non è vincere o perdere, dominare o sottomettersi, ma darsi completamente, senza nessun controllo o risparmio di sé, al movimento di una relazione»,⁵⁹ fosse anche solo per un breve istante («for about fifteen seconds there, we were actually playing tennis. And we understood each other completely. So did everyone watching. It's like we were in love. Or like we didn't exist. We went somewhere really beautiful together», ci dice Tashi). In ciò, il film di Guadagnino sembra recuperare una dimensione ludica al confine tra *ludus* e *παῖδια*, tra regole – soprattutto quelle del *fair play*, che inizialmente non vengono rispettate suscitando l'intervento ripetuto dell'arbitro (figura coincidente con quella del testimone, colui che nel duello si occupa della vigilanza e correttezza dello scontro) – e spensieratezza, data dall'aver ripristinato una complicità e un'etica non solo agonistica, ma quasi cavalleresca. Durante la partita finale, prima della quale Tashi – ormai manager, allenatrice e moglie di Art – chiede a Patrick di perdere contravvenendo al principio più “sacro” di ogni *agon*, avviene infatti una seconda rivelazione: attraverso un codice gestuale compreso solo dai due giocatori in campo, Art viene a conoscenza del tradimento della consorte con l'ex amico, e da quel momento è come se questa mancanza di fedeltà – «virtù [...] sorta nella sfera dell'aristocratica e agonale vita guerriera primeva» e «atteggiamento spiccatamente proprio dell'essenza del gioco»⁶⁰ – avesse riacceso un altro tipo di lealtà, quella fraterna tra “gentiluomini” che si riconoscono come pari per la prima volta dopo tanto tempo e varie vicissitudini, che hanno portato l'uno al successo e l'altro alla rovina. Così, con un sorriso ormai stampato sul volto, i due si fronteggiano in uno scontro che, contrariamente a quanto la logica arcaica avrebbe imposto, non è orientato da un desiderio di vendetta, la quale è invece spesso il motore del duello privato: infatti, «l'intero onore di un gentiluomo deve risultare apertamente, e se il riconoscimento ne è pericolante, allora deve essere conseguito e mantenuto con azioni agonali». ⁶¹ In tal senso, la vendetta è proprio questa «soddisfazione del senso d'onore, per quanto perversa, criminale o morbosa possa essere la base di quest'ultimo». ⁶²

⁵⁹ M. ARIENTI, *Liberare lo sguardo* cit.

⁶⁰ J. HUIZINGA, *Homo ludens* cit., p. 136.

⁶¹ Ivi, pp. 123-124.

⁶² *Ibidem*.

Senza addentrarci in tale questione più del necessario – ma al contempo senza rinunciare a citare almeno uno dei più noti *revenge movies* in circolazione, quel *Kill Bill*⁶³ che della pratica del *bushido* giapponese, una sorta di corrispettivo del codice cavalleresco medioevale, fa un vero e proprio mantra a cui attenersi –,⁶⁴ si può immaginare che l'assenza di vendetta sia dovuta, nel caso di *Challengers*, al fatto che l'onore di Art resti protetto dal segreto o, più probabilmente, da quello che sembra suggerirci ancora una volta una lettura del romanzo di Bassani:

l'amore (così almeno se lo figurava lei) era roba per gente decisa a sopraffarsi a vicenda, uno sport crudele, feroce, ben più crudele e feroce del tennis! da praticarsi senza esclusione di colpi e senza mai scomodare, per mitigarlo, bontà d'animo e onestà di propositi. [...] E noi? Stupidamente onesti entrambi, uguali in tutto e per tutto come due gocce d'acqua («e gli uguali non si combattono, credi a me!»), avremmo mai potuto sopraffarci l'un l'altro, noi, desiderare davvero di «sbranarci»?⁶⁵

Sostituendo a Micol e all'io narrante i due tennisti, che in effetti condividono non solo gli stessi ideali e principi sportivi, ma anche alcuni tratti caratteriali e soprattutto quell'onestà e assenza di ferocia che invece non sono proprie di Tashi, ecco che la risposta sembra delinearsi chiaramente. Così la narrazione che ci propone Guadagnino, attraverso questo film, non solo apre ad un nuovo orizzonte di visione possibile dello sport, ma recupera anche dei valori che nella società contemporanea, in cui il motto attribuito a Pierre de Coubertin «l'important, c'est de participer» si è lentamente rovesciato nel suo opposto, hanno perso parte della loro pregnanza tanto nell'attività agonistica, quanto nella vita di tutti i giorni.

⁶³ Q. TARANTINO, *Kill Bill: Volume 1*, USA, 2003, B/N e colore, 111 min. e Id., *Kill Bill: Volume 2*, USA, 2004, B/N e colore, 137 min.

⁶⁴ Beatrix Kiddo (Uma Thurman), la protagonista del dittico, percorre la via della vendetta sposando il codice di condotta degli antichi samurai, composto da sette principi fondamentali (onestà e giustizia; eroico coraggio; compassione; gentile cortesia; completa sincerità; onore; dovere e lealtà). Risulta interessante che, nel momento in cui decide di recarsi a Okinawa per incontrare Hattori Hanzō e chiedergli una katana, quest'ultimo metta alla prova i suoi riflessi e la sua abilità nell'usare l'arma lanciandole una pallina da baseball, oggetto che crea subito un ponte tra gioco e duello: in effetti, «il samurai stimava che ciò che è cosa seria per gli uomini comuni deve essere un gioco per l'uomo di valore» (J. HUIZINGA, *Homo ludens* cit., p. 134).

⁶⁵ G. BASSANI, *Il giardino dei Finzi-Contini* cit., p. 180.

3. Recuperare l'etica del duello attraverso il gioco

In tale direzione sembra muoversi anche la seconda stagione di *Squid Game*,⁶⁶ rilasciata da Netflix in Italia il 26 dicembre 2024, a più di tre anni di distanza dal primo atto di uno spettacolo diventato subito di culto. Qui ritroviamo il protagonista, Seong Gi-hun (Lee Jung-jae), che dopo essere sopravvissuto alle sfide mortali culminate con “il gioco del calamaro” e dopo aver guadagnato l'intero montepremi messo in palio dai suoi aguzzini – magnati e miliardari non meglio identificati, che si godono lo *show* dalle loro lussuose postazioni private e ricordano vagamente gli abitanti di Capitol City, del già citato *Hunger Games* –, sceglie volontariamente di ritornare nello scenario in cui ha visto consumarsi le più efferate violenze per cercare di cambiare il sistema, a partire dalla “conversione” degli animi avidi e spregiudicati dei suoi compagni di sventura. Ciò a cui assistiamo nella serie firmata da Dong-hyuk riprende, infatti, l'applicazione della teoria matematica dei giochi alla situazione bellica, secondo quanto esposto dal filosofo francese André Glucksmann:

l'orizzonte della battaglia chiude gli avversari nel quadro di un gioco a somma nulla, dove quello che l'uno vince viene perduto dall'altro, poiché la somma delle vincite e delle perdite dei due campi è uguale a zero. Il privilegio teorico del gioco a somma nulla sta nel fatto che *esso esclude qualsiasi confronto delle scale di valori particolari a ciascuno degli avversari* – i giocatori non hanno bisogno di comunicare, né d'intendersi, il risultato si impone oggettivamente.⁶⁷

Seguendo tale principio quasi alla lettera, alla morte di ciascuno dei contendenti in gara viene immessa una somma in denaro pari al loro valore stimato (100.000.000 won cadauno), che quindi sembra aumentare man mano che i giocatori vengono decimati, ma che in realtà è già prestabilita e ha come prezzo la vita di 456 persone. In tal senso, è possibile intendere anche questo come un gioco a somma zero, che impone il suo esito senza che le parti in causa debbano necessariamente intendersi ma, anzi, fomentando la competizione anche tramite sottili pressioni psicologiche. Ciò che di diverso viene introdotto, nella seconda stagione, è invece un canale di dialogo diretto tra gli sfidanti, di cui Seong Gi-hun si fa paladino, fornendo loro informazioni, difendendo i più deboli, proponendo un modello di agonismo di tipo cooperativo e seguendo, in definitiva, un paradigma etico che potremmo denominare cavalleresco: infatti, «lo svolgimento che si definisce “cavalleresco” dell'incontro agoni-

⁶⁶ H. DONG-HYUK, *Squid Game*, Sud Coreia, 2021-in corso, colore, 16 episodi da 32-76 min.

⁶⁷ A. GLUCKSMANN, *Il discorso della guerra* [1967], Feltrinelli, Milano 1969, pp. 53-54.

stico può essere garantito soltanto dalla mancanza di *hýbris* e di vanagloria e dalla parità di condizioni iniziali». ⁶⁸ Solo in questo modo «la “sportività” [...] nell’ambito dei giochi con spettazione» diventa «quel che la cavalleria è nell’ambito dei combattimenti». ⁶⁹

Eppure, a differenza dell’*happy ending* che ci riserva *Challengers*, in questo caso alla fine prevale «la volontà di vincere», sovrastando «l’autodominio imposto dal senso d’onore». ⁷⁰ Il motivo è presto detto: se, da una parte, il film di Guadagnino ci presenta una sfida tra pari, dall’altra la serie tv, pur mettendo tutti i partecipanti sullo stesso piano, tende a omologarli attraverso le tute verdi che li costringe a indossare e a cancellarne l’identità sostituendo al loro nome di nascita una semplice cifra, ad imitazione di quello che avveniva nei campi di concentramento nazisti durante la Seconda Guerra Mondiale. Questa disumanizzazione dell’avversario agli occhi di se stesso e, soprattutto, di quello che si costituisce in tutto e per tutto come il suo nemico, fa sì che ogni proposito governato da uno spirito di nobiltà venga soppresso nel migliore dei casi da un puro istinto di sopravvivenza – vale la massima «mors tua, vita mea» –, mentre nel peggiore dei casi può portare al legittimare l’uso gratuito della violenza, che trova la sua presunta giustificazione in una consistente reificazione dell’altro. Questo è ciò che, secondo Huizinga, avviene fin dai primordi della Storia umana:

La società arcaica traccia strettamente i limiti del lecito, cioè le regole del gioco, intorno al proprio cerchio della tribù e dei suoi pari. [...] Finché hanno da fare con pari, i contendenti partono in linea di principio da un senso d’onore a cui s’unisce uno spirito di scommessa e l’esigenza di qualche moderazione. Ma non appena la guerra viene diretta contro quelli che sono considerati inferiori, siano chiamati barbari o altrimenti, va perduto ogni ritegno nella violenza [...]. ⁷¹

Questa è una delle differenze sostanziali che intercorrono all’interno dell’agonismo bellico, il quale si estende «nello spazio intermedio di una forbice che va dal duello cavalleresco all’annientamento della distruzione». ⁷² Recuperare l’etica del duello significa, dunque, reintrodurre all’interno della contesa una serie di norme condivise all’unanimità e una condizione di parità

⁶⁸ S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 219.

⁶⁹ *Ibidem*.

⁷⁰ J. HUIZINGA, *Homo ludens* cit., p. 131.

⁷¹ *Ibidem*.

⁷² S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 240.

iniziale, un codice d'onore e, in ultima battuta, una dimensione ludica che garantisca il contenimento dello scontro all'interno di una cornice ben delimitata spazialmente e temporalmente, dove l'istanza corporea non arriva mai a sovrastare l'istanza giudicante. Un simile *escamotage* per contenere l'emergere dell'istintualità all'interno delle regole sociali lo si ritrova, ad esempio, anche nel cinema di Kubrick, dove il tema della violenza si presenta declinato in tutte le sue forme e sembra venire in parte riassorbito da una «cornice» di convenzioni: «le due figure chiave [...] sono a questo proposito il gioco e il duello», dove si individua una «dialettica tra regola e violenza»,⁷³ come nel caso emblematico di *Barry Lyndon*.⁷⁴ In questa pellicola, ambientata nel Settecento tra Irlanda e Inghilterra, il gioco – d'azzardo, in particolare – si intreccia in maniera congeniale col gioco della seduzione – due dei momenti seduttivi che il protagonista mette in atto, non a caso, avvengono davanti al tavolo da gioco – e con quello della guerra, enfatizzando il carattere di farsa e rappresentazione intrinseco a tutte e tre le sfere d'azione. Il conflitto bellico appare come «un gioco logico matematico tale da sublimarne la carica di violenza», mentre il duello ne «riproduce in piccolo la struttura spettacolare e rituale»,⁷⁵ un po' come avviene per *Squid Game*.

Tuttavia, se l'attività ludica agonistica riesce a contenere la violenza, è proprio a causa di tale carattere di spettacolarità e di spettazione che spesso a sua volta sembra sfociare in «competizione assoluta, concorrenza spietata, guerra essa stessa». ⁷⁶ Questo paradossale oscillamento dell'*agon* è, per la verità, parte integrante della natura stessa del gioco *tout court*, perennemente diviso tra regole e libertà, *ludus* e *παίδιá* e, dal momento che il duello ne riflette la struttura formale, non sorprende che anche quest'ultimo possa degenerare in forme di scontro ben più ostili di quanto non siano quelle previste dalla sua istituzione. Come rimanere, allora, entro i confini del cosiddetto “cerchio magico” – il luogo destinato esclusivamente allo svolgimento dell'attività ludica –, considerando che ad oggi essi sono sempre più impermeabili e che non è possibile contrastare l'exasperata ed esasperante logica industriale dell'*entertainment* globale? Forse, una risposta può essere in parte rintracciata in quel tentativo di resistenza che suggerisce la serie coreana diretta da Dong-hyuk e, in diversa misura, il film di Guadagnino, entrambi ideati per “combattere” il meccanismo dall'interno, non già cercando di eliminare la qualità visiva che connota l'agonismo, ma mutando il registro con cui essa si esprime. Del

⁷³ R. EUGENI, *Invito al cinema di Stanley Kubrick* cit., p. 158.

⁷⁴ S. KUBRICK, *Barry Lyndon*, USA/UK, 1975, colore, 184 min.

⁷⁵ R. EUGENI, *Invito al cinema di Stanley Kubrick* cit., p. 93.

⁷⁶ S. BARTEZZAGHI, *Chi vince non sa cosa si perde* cit., p. 255.

resto, le regole di un gioco, così come quelle del duello, valgono solo se sono riconosciute e condivise dall'intera comunità di giocatori: cambiarle è sempre possibile.