https://www.youtube.com/embed/Fq2CvmgoO7I?feature=oembed

Believe in something. Even if it
means sacrificing everything.

Nike – Just do it

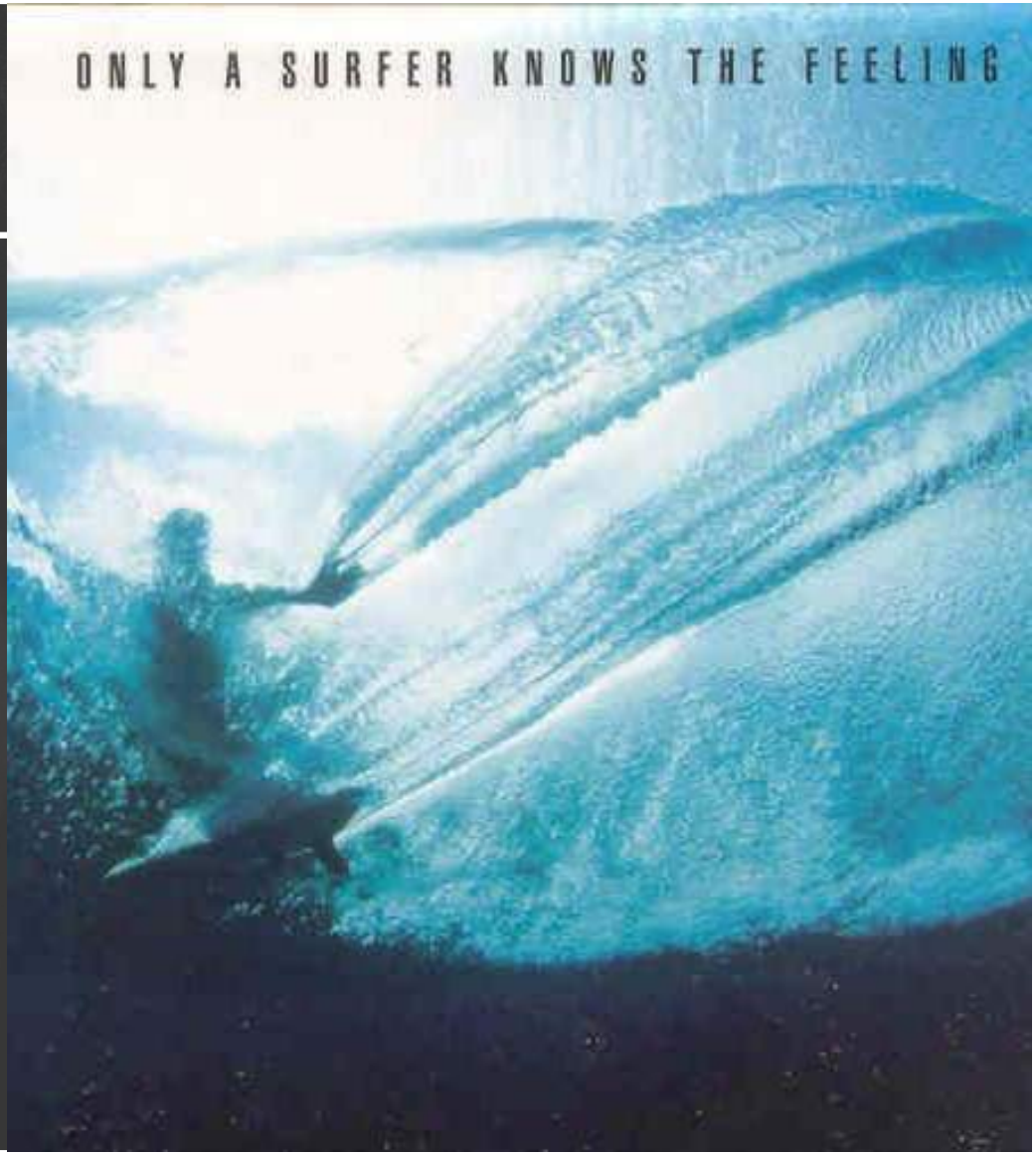
- Fenomeno sportivo come espressione di valori e immaginari sociali condivisi (sport = aspetto della realtà sociale in cui viene praticato e di cui è dunque espressione)
- Volontà come chiave per il successo / realizzazione dei desideri
- Modello integrativo: tutti possono ("Just do it"), se vogliono ("Believe in something")
- Espressione di dissenso reinserita in un messaggio commerciale

https://player.vimeo.com/video/15284099?app_id=122963

https://player.vimeo.com/video/15283910?app_id=122963

Nike – Just do it

- Fenomeno sportivo come espressione di valori e immaginari sociali condivisi (sport = aspetto della realtà sociale in cui viene praticato e di cui è dunque espressione)
- Volontà come chiave per il successo / realizzazione dei desideri
- Modello integrativo: tutti possono ("Just do it"), se vogliono ("Believe in something")
- Espressione di dissenso reinserita in un messaggio commerciale



Nike – Just do it	Billabong – Only a surfer knows the feeling
• Fenomeno sportivo come espressione di valori e immaginari sociali condivisi (sport = aspetto della realtà sociale in cui viene praticato e di cui è dunque espressione)	• Surf come disciplina sportiva particolare, veicolo di emozioni uniche, che non si riduce al "semplice" atto di cavalcare le onde
• Volontà come chiave per il successo / realizzazione dei desideri	• Sport come campo relativamente autonomo rispetto alla realtà sociale che lo circonda
• Modello integrativo: tutti possono ("Just do it"), se vogliono ("Believe in something")	• Modello esclusivo ("Only a surfer knows the feeling")
• Espressione di dissenso reinserita in un messaggio commerciale	• Messaggio commerciale espresso attraverso riferimenti a uno stile di vita "alternativo"

Nike – Just do it	Billabong – Only a surfer knows the feeling
• Fenomeno sportivo come espressione di valori e immaginari sociali condivisi (**sport = aspetto della realtà sociale in cui viene praticato e di cui è dunque espressione**)	• Surf come disciplina sportiva particolare, veicolo di emozioni uniche, che non si riduce al "semplice" atto di cavalcare le onde
• Volontà come chiave per il successo / realizzazione dei desideri	• **Sport come campo relativamente autonomo rispetto alla realtà sociale che lo circonda**
• Modello integrativo: tutti possono ("Just do it"), se vogliono ("Believe in something")	• Modello esclusivo ("Only a surfer knows the feeling")
• Espressione di dissenso reinserita in un messaggio commerciale	• Messaggio commerciale espresso attraverso riferimenti a uno stile di vita "alternativo"

Nike – Just do it	Billabong – Only a surfer knows the feeling
• Fenomeno sportivo come espressione di valori e immaginari sociali condivisi (**sport = aspetto della realtà sociale in cui viene praticato e di cui è dunque espressione**)	• Surf come disciplina sportiva particolare, veicolo di emozioni uniche, che non si riduce al "semplice" atto di cavalcare le onde
• Volontà come chiave per il successo / realizzazione dei desideri	• **Sport come campo relativamente autonomo rispetto alla realtà sociale che lo circonda**
• Modello integrativo: tutti possono ("Just do it"), se vogliono ("Believe in something")	• Modello esclusivo ("Only a surfer knows the feeling")
• Espressione di dissenso reinserita in un messaggio commerciale	• Messaggio commerciale espresso attraverso riferimenti a uno stile di vita "alternativo"

Antropologia sport

- Manca corpus organizzato e coerente -- sport come elemento futile; sport come elemento disciplinare (strumento di costruzione consenso e appartenenza; "oppio dei popoli")
- Spunti e ricerche non necessariamente collegati – fino a fine anni 1990-2000
- Pratiche sportive analizzate nell’ambito di ricerche più ampie su intere culture e società

Antecedenti e tematiche rilevanti:

- Marcel Mauss (1936) → tecniche del corpo → i modi in cui facciamo uso del nostro corpo sono socialmente definiti

«*Sono napoletano, gesticolare è per me spontaneo, ma il mio gesto è naturale o culturale? Il corpo non indica forse quella dimensione che, con un inevitabile ossimoro, possiamo definire la naturalezza della cultura?*» (Giovanni Pizza, 1997)

«Tecniche del corpo»

«*Sono napoletano, gesticolare è per me spontaneo, ma il mio gesto è naturale o culturale? Il corpo non indica forse quella dimensione che, con un inevitabile ossimoro, possiamo definire la naturalezza della cultura?*» (Giovanni Pizza, 1997)

Tecniche del corpo → *modi in cui gli esseri umani, nelle diverse società, si servono del loro corpo*

→ 'cultura' risiede non solo nelle idee, valori, credenze, o in specifiche forme di organizzazione sociale, ma anche nella nostra fisicità, nei modi che abbiamo di gestire e usare il corpo (che all'epoca sembravano dominio esclusivo delle scienze naturali) [→ corpo diventa ambito di ricerca antropologica]

→ Modi in cui usiamo il corpo (anche per le questioni più scontate e 'primarie': mangiare, nuotare, allevamento, camminare, sesso/morale …) sono mediati dalla cultura, che si sedimenta in una 'tradizione' che è **appresa** e in nessun caso 'naturale' → non c'è un modo 'giusto' (o uno più efficace) di usare il corpo, se non in funzione di logiche culturali

https://www.youtube.com/embed/-V-4NS6wz2o?feature=oembed

«Tecniche del corpo»

→ Modi di usare corpo sono **appresi** → non c'è un modo 'giusto' (o uno più efficace) di usare il corpo, se non in funzione di logiche culturali → o meglio, l'efficacia non si misura soltanto in termini bio-meccanici, ma anche in termini culturali (p. es., **estetici**)

Ebbi una specie di rivelazione, mentre ero degente in un ospedale di New York. Mi chiedevo dove avessi visto delle signorine che camminavano come le mie infermiere. Avevo tutto il tempo di riflettere. Mi ricordai, infine, che le avevo viste al cinema. Tornato in Francia, notai, soprattutto a Parigi, la frequenza di questa andatura; le ragazze erano francesi e camminavano allo stesso modo. In effetti, grazie al cinema, il modo di camminare americano cominciava ad arrivare anche da noi. Era un'idea suscettibile di generalizzazione. La posizione delle braccia, quella delle mani mentre si cammina costituiscono una idiosincrasia sociale, e non semplicemente il prodotto di non so quali congegni e meccanismi puramente individuali, quasi interamente psichici. Esempio: io credo di poter riconoscere una giovinetta allevata in convento dal fatto che cammina generalmente con i pugni chiusi. E mi ricordo ancora del mio professore di terza che mi apostrofava: «Razza d'animale, cammini sempre con le mani completamente aperte!» Esiste, dunque, anche una educazione del modo di camminare. (M. Mauss, *Le tecniche del corpo*)

«Tecniche del corpo»

«*Sono napoletano, gesticolare è per me spontaneo, ma il mio gesto è naturale o culturale? Il corpo non indica forse quella dimensione che, con un inevitabile ossimoro, possiamo definire la naturalezza della cultura?*» (Giovanni Pizza, 1997)

Tecniche del corpo → *modi in cui gli esseri umani, nelle diverse società, si servono del loro corpo*

→ Modi di usare corpo sono **appresi** → non c'è un modo 'giusto' (o uno più efficace) di usare il corpo, se non in funzione di logiche culturali → o meglio, l'efficacia non si misura soltanto in termini bio-meccanici, ma anche in termini culturali (p. es., **estetici**)

Limite: teoria che non supera ancora il **dualismo cartesiano** tra una **mente pensante** e un **corpo** che riproduce meccanicamente le tecniche acquisite

Antecedenti e tematiche rilevanti:

- Pierre Bourdieu (1930-2002): «*habitus*»

Data una serie di '**strutture oggettive**' (= condizioni costitutive di uno specifico ambiente sociale che preesistono all'individuo), come si generano le **pratiche** concrete (= l'effettivo «*modus operandi*») del soggetto? → Grazie all'acquisizione, attraverso processi educativi e imitativi, di «sistemi di **disposizioni durature**», prodotti dalle strutture oggettive, che orientano l'azione (e l'intenzione) dei soggetti, predisponendoli ad agire in un certo modo.

→ *habitus* = «strutture strutturate predisposte a funzionare come strutture strutturanti, vale a dire in quanto principio di generazione di pratiche e rappresentazioni» (Bourdieu, 1972)

habitus (Pierre Bourdieu)

→ *habitus* = «strutture strutturate predisposte a funzionare come strutture strutturanti, vale a dire in quanto principio di generazione di pratiche e rappresentazioni» (Bourdieu, 1972)

Le strutture oggettive in cui si trova a vivere il soggetto danno forma a **habitus** *condivisi* e *duraturi* che lo **predispongono** ad agire in un certo modo, **senza per questo essere del tutto vincolanti**.

→ **Variabilità**:

- → **individuale**;
- → **storica/contestuale** [*habitus* = predisposizione ad agire in un certo modo; ma la **pratica** (la re-azione) dipende dalla **situazione**]
- → generazionale

habitus (P. Bourdieu; Loïc Wacquant)

→ *habitus* si trasmette nel processo di educazione dell'individuo (che, abbiamo visto, non ha un ruolo passivo), e permette una sorta di **incorporazione della cultura**, che si traduce in un sapere inconsapevole, posto «al di fuori della coscienza», che dà dunque forma ad **automatismi** e rende così 'naturali' pratiche, azioni e «tecniche» che in realtà sono, appunto, apprese.

Wacquant: questo processo di incorporazione/acquisizione degli *habitus* non avviene solo nell'educazione primaria del bambino/a, ma anche in altri contesti (p. es. quelli sportivi), dove collettivamente si acquisisce un sapere «inscritto nella carne»

Esercitazione

- Individuare un micro-contesto in cui si ‘produce’ cultura, e in cui di conseguenza si trasmette e si acquisisce cultura (si fa educazione, in senso lato)

Antecedenti e tematiche rilevanti:

- Analisi gioco:
  - Filosofia: Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938): gioco = propulsore delle attività umane (la cultura ha origine nel gioco) --> 'serietà' del gioco e della sua analisi; gioco come risposta creativa al mondo; gioco come forma espressiva libera (quindi creatrice, in quanto non sottostà a schemi) e autotelica (fine a se stessa)
  - Roger Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* (1958): riprende concetti Huizinga → gioco = attività **libera**; **separata** (ha spazi-tempi propri); incerta; **improduttiva**; **regolata**; fittizia (≠ realtà ordinaria)
    - Divide giochi in quattro principi, corrispondenti ad altrettanti 'bisogni' psicologici: *agon* (competizione); *alea* (caso, incertezza); *mimicry* (maschera, travestimento, realtà fittizia); *ilinx* (la vertigine)

Antecedenti e tematiche rilevanti:

- Gregory **Bateson** (1972)

→ gioco presuppone capacità di **metacomunicare** (messaggio "*this is play*");

> «*Le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che denoterebbero le azioni per cui esse stanno*». Vale a dire che «*il mordicchiare giocoso non denota ciò che denoterebbe il morso, per cui esso sta*».

→ gioco istituisce una **cornice** che lo separa dalla vita quotidiana. Entro tale cornice i gesti assumono un significato diverso da quello che avrebbero nella quotidianità (benché rimandino a, e dunque abbiano un effetto su, quelli)

Sport: ripropone in forma regolamentata, ritualizzata, drammatica (Bromberger) alcuni dei valori e modelli relazionali del contesto socio-culturale in cui viene praticato:

p. es: lotta = drammatizzazione dello scontro corpo a corpo tra due individui

Rispetto al gioco, però, sport acquisisce (soprattutto con olimpismo e professionalizzazione) un significato più 'serio' di quello del gioco, al punto che in molti sport il metamessaggio «questo è un gioco» si trasforma spesso nel metamessaggio «non è affatto un gioco» ('*Judo, more than sport*'; 'sport estremi'; '*lifestyle sports*')

Sport: ripropone in forma regolamentata, ritualizzata, drammatica (Bromberger) alcuni dei valori e modelli relazionali del contesto socio-culturale in cui viene praticato:

p. es: lotta = drammatizzazione dello scontro corpo a corpo tra due individui

https://www.youtube.com/embed/sbXy2vkJxSk?feature=oembed

Sport: ripropone in forma regolamentata, ritualizzata, drammatica (Bromberger) alcuni dei valori e modelli relazionali del contesto socio-culturale in cui viene praticato:

p. es: lotta = drammatizzazione dello scontro corpo a corpo tra due individui

GOUREN 29
Ils font Gué !
CHAMPIONS
D'EUROPE

Sport: ripropone in forma regolamentata, ritualizzata, drammatica (Bromberger) alcuni dei valori e modelli relazionali del contesto socio-culturale in cui viene praticato:

p. es: lotta = drammatizzazione dello scontro corpo a corpo tra due individui

https://www.youtube.com/watch?v=E3qEtjW82JA

Come si costituiscono questi riferimenti simbolici, immaginari e rappresentazioni culturali, e come vengono trasmesse ai praticanti?

Etnografia

metodo privilegiato per analisi pratiche fisiche e sportive

Che permette di capire come tali pratiche diventino ambienti socializzanti, che promuovono la formazione di

Habitus (Wacquant) – schemi motori, sistemi di valutazione, "valori", modelli relazionali…

"Modelli di apprezzamento" (Corbin)

Come si costituiscono questi riferimenti simbolici, immaginari e rappresentazioni culturali, e come vengono trasmesse ai praticanti?

Etnografia

metodo privilegiato per analisi pratiche fisiche e sportive

Etnografia = analisi e descrizione (etnografia come metodo e come prodotto della ricerca antropologica) della differenza culturale come essa emerge da un **incontro**

→ Metodo **relazionale**, i cui esiti dipendono dalla relazione tra osservatore e osservati, che costantemente negoziano la loro posizione sul 'campo' («Un lottatore sulla line-up»)

→ Metodo **processuale**, che dipende dal contesto

→ Produce un **sapere complesso**, **non onnicomprensivo** e **in divenire**: le variabili non possono essere isolate e 'testate' singolarmente; non si può dire tutto su un gruppo sociale; soprattutto non si può dire qualcosa di definitivo, valido per sempre

Sport = aspetto della realtà sociale in cui viene praticato e di cui è dunque espressione	Sport come campo relativamente autonomo
• Sport = prodotto storico e culturale • Sport = drammatizzazione / ritualizzazione di alcuni tratti culturali fondamentali (aggressività, competizione, genere, ecc.) • Sport = punto di vista privilegiato per analizzare la società nel suo complesso	• Sport = produttore di cultura • produttore di valori, modelli relazionali, (valut)azioni, *habitus*, modi di vivere il mondo e la vita ("judo, more than sport") • Sport come contesto socializzante

Dario Nardini
d.nardini@campus.unimib.it