

**LUCA PISAPIA**

# **FARE GOL NON SERVE A NIENTE**

**Il pallone nella rete della finanza**

## INDICE

Prologo: il pallone non è mai stato innocente	11
Una merce sulle rotte marittime della rivoluzione industriale	13
La grande trasformazione: un prodotto dell'industria culturale	27
Il calcio nasce moderno: il viaggio dell'eroe	43
La fine della fabbrica fordista: <i>general intellect</i> e calcio totale	57
La rivoluzione sarà trasmessa in televisione	75
Il terzo uomo: la libera circolazione dei flussi di capitale	91
L'opera alchemica: il diavolo veste nero, bianco e rosso	107
La voragine del debito: il pallone nella rete della finanza	119
Il calcio è capitale accumulato fino a diventare immagine	133
Fare gol non serve a niente	149
Ringraziamenti	165

*A Viola,  
con amore immenso.*

*A Luca Di Meo,  
per le storie che bruciano e deflagrano come dinamite.*

*«Nel calcio i tifosi vogliono sempre vincere,  
ma vincere è noioso.»*

Gerry Cardinale, fondatore di RedBird Capital Partners  
(Qatar Economic Forum il 15 maggio 2024)

## **UNA MERCE SULLE ROTTE MARITTIME DELLA RIVOLUZIONE INDUSTRIALE**

Il calore della fiamma piega l'acciaio. La fuliggine copre nasi e orecchie arrossati dall'alcool, volti deturpati da cicatrici, braccia segnate dalla fatica. L'odore pungente del fuoco entra nei polmoni e ferma il respiro. I muscoli del corpo tesi allo spasmo, i volti dilaniati in oscene smorfie di fatica. Fuori, un freddo cane. La pioggia incessante trafigge il buio di una delle tante sporche mattine londinesi di fine Ottocento. L'alba tarda a sorgere sulla città, e sul complesso industriale siderurgico del Millwall Iron Works, Isle of Dogs. La stessa penisola sul Tamigi dove oggi riverberano luminose le vetrate dei grattacieli che puntellano il complesso finanziario di Canary Wharf. È un giorno imprecisato della metà del XIX secolo. Gli operai sono al lavoro per la costruzione dello scafo della ss Great Eastern, la nave che diventerà il più grande piroscalo dell'epoca. È una gigantesca macchina a vapore destinata a solcare gli oceani e conquistare il mondo. Emblema della fatica e della sofferenza operaia per la gloria della maledetta seconda rivoluzione industriale.

È un giorno imprecisato di un'epoca passata. Mancano solo pochi anni al 26 ottobre 1863 quando, nella Freemasons' Tavern di Great Queen Street, Holborn, a pochi chilometri di

distanza camminando verso ovest dalle fucine fumanti lungo le sponde del Tamigi, succede qualcosa che cambierà la storia. È il giorno in cui prende vita la Football Association, il giorno in cui si decreta la nascita del calcio, che in pochi anni diventerà il prodotto della rivoluzione industriale più diffuso a livello globale. Se la macchina a vapore è stata rimpiazzata, dal motore a scoppio prima e da quelli termici poi, il calcio no. È ancora tra noi, eterno e uguale ad allora. Minime variazioni sul tema non ne hanno scalfito l'anima: quella di merce che conquista i cuori e le menti di miliardi di persone in tutto il pianeta. Il calcio come gioco ha origini antichissime. Una traiettoria ondulata e sinusoidale lo fa apparire e scomparire in diverse civiltà e in diverse epoche, in vari gradi del suo sviluppo. Il calcio come prodotto industriale ha però una data di nascita e, forse, anche una data di scadenza.

Modi di produzione rinnovati sollecitano il brulicare di nuove idee e di nuove forme di aggregazione sociale. Lo sviluppo tecnologico e scientifico che si diffonde dall'Europa a partire dalla fine del XVIII secolo, grazie alla rete logistica intessuta sulle rotte del colonialismo marittimo, produce altre e diverse forme di vita collettiva. Illuminismo e positivismo sono più funzionali al progresso di società complesse, basate su repentini sbalzi di crescita economica e demografica. La democrazia parlamentare è la foglia di fico più adatta a perpetrare, con sembianti diversi, lo sfruttamento dell'uomo sull'uomo. L'industria e il commercio diventano le armi con cui esercitare la libera competizione, nuovo nome dell'antica gara messa in scena per placare l'arcaica sete di dominio delle classi dominanti. La violenza compressa nello sfruttamento della produzione capitalista deve essere circoscritta e indirizzata, per evitare che esploda incontrollata

nelle rivendicazioni proletarie: la nuova classe sociale che non possiede nulla se non la vita e la forza lavoro, entrambe appaltate al padrone.

Nell'Ottocento si svuotano le campagne e si riempiono le città. Intorno alle fabbriche proliferano le baracche, accolgono i migranti rurali e offrono a stento riparo alla manodopera necessaria al dominio industriale. Fame, miseria, malattie, prostituzione coatta e lavoro minorile sono calmierati dalla lenta concessione di diritti su salario, orario di lavoro, suffragio elettorale, dalla costruzione di sistemi fognari, scuole e ospedali. Il conflitto tra capitale e lavoro è brace che arde e freme nelle pieghe dei luoghi di produzione industriale. La violenza operaia, il peggior timore del padrone, deve essere espunta dalla società e a dare l'esempio deve essere la borghesia. La nuova classe dominante. E così accade nei giochi, altrimenti detti sport.

Come il diritto positivo si sostituisce al diritto naturale, così nuove regole affermano nuovi modi di competere volti a eliminare il conflitto. Se nel pugilato le Broughton's Rules del 1743 proibiscono i colpi sotto la cintura e introducono la regola dei trenta secondi a terra, sono le London Prize Ring Rules del 1838 e del 1853 a formare lo scheletro dell'attuale canone disciplinare. Regolamenti che hanno come primo scopo impedire la morte di uno dei due contendenti, smussare la violenza. Il libro *L'École des armes* del 1763 è la base su cui, nella scherma, si stabiliscono le norme ancora in vigore, anche qui per evitare spargimenti di sangue. Negli stessi anni si normano il canottaggio e gli sport equestri. In tutte le discipline grazie alle nuove metodologie di misurazione e a inediti sistemi di punteggio si uniformano i tempi e le distanze. E possono cominciare a essere registrati i primi record. Ma sono soprattutto i premi e le punizioni negli sport

di squadra che vanno affermandosi in questa epoca a ricalcare la nuova dimensione collettiva del tessuto urbano, e in questo il pallone si propone di sublimare il tutto come niente era riuscito prima di lui. Nel 1848 con le Cambridge Rules, e poi nel 1857 con le Sheffield Rules, nel nuovo gioco che dilaga ovunque si proibisce il tocco della palla con le mani, il placcaggio dell'avversario, la rissa. Si stabiliscono il numero di giocatori in campo e la durata dell'incontro. Si impone la presenza di un giudice esterno e neutrale facente le funzioni di arbitro delle controversie. E tutto è pronto quando, nel 1863, alla Freemasons' Tavern di Londra scocca la scintilla definitiva: nasce il calcio, il primo gioco in cui la violenza in campo è del tutto bandita. O meglio, è espulsa dal rettangolo di gioco. Ma siccome il processo di accumulazione dell'epoca che ha dato origine al calcio si fonda sul conflitto tra capitale e lavoro, questa violenza non può sparire del tutto, e la nemesis originaria del pallone è che questa immensa forza d'urto nel giro di pochi anni ritornerà a manifestarsi più brutale di prima. Non in campo, ma sugli spalti.

La rivoluzione industriale ha prodotto una merce incredibilmente adatta ai tempi e al tipo di organizzazione sociale che vuole riprodurre nei nuovi agglomerati urbani industriali. Ma non solo in quelli del Regno. Siamo in piena epoca vittoriana, al culmine della seconda fase della globalizzazione occidentale dopo la pionieristica favola nera delle Compagnie delle Indie. Una merce ha successo quando è commerciabile anche fuori dai confini della madrepatria. Le sue regole e la sua disciplina per adesso ricalcano quelle della società nascente, non hanno ancora una funzione di controllo sociale. Affinché alla merce in generale, e ai prodotti dell'industria culturale in particolare, si possano riconoscere queste capacità, do-



vranno passare ancora diversi anni. Per adesso il calcio è una merce che deve rispondere solo alle più elementari regole del sistema economico vigente, deve essere esportabile. Il pallone viene allora imbarcato sulla ss Great Eastern, quella che allora era il più grande battello a vapore dell'epoca: 211 metri di lunghezza, 24 metri di larghezza, una stazza superiore alle 20 mila tonnellate. E su tutte le altre navi che solcano gli oceani nel periodo dell'esplosione del commercio marittimo. Una volta imbarcato, il suo viaggio può cominciare.

Seguendo le rotte dell'esportazione dei prodotti dell'industria tessile e siderurgica britannica, il gioco approda ai porti di Genova e Marsiglia, Atene, Le Havre e Lisbona, Amsterdam, Amburgo e Stettino. Ma non solo. Il pallone rotola lungo i ponti e attraverso le sale macchine dei nuovi piroscafi a vapore e raggiunge i porti di Buenos Aires e Montevideo, Melbourne, Macao e Calcutta. E come il morbo di una pandemia attecchisce ovunque. Il pallone sale sui treni e vapore che sfrecciano sulle rotaie che le stesse navi hanno trasportato dalla Gran Bretagna e che dalle città portuali si dirigono verso i primi agglomerati industriali situati nelle zone interne e rurali dei vari Paesi. Nel giro di pochi anni il gioco del calcio, codificato secondo le regole della Football Association, si gioca nelle città portuali e nelle città industriali di tutto il pianeta. Si gioca ovunque ci sia una componente di classe proletaria e operaia perché sono proprio i marinai che sbarcano da queste navi a dare origine alle prime squadre.