



**ABSTRACT**

**PASSIONI IN FUORIGIOCO**  
**LA REDAZIONE DI SFIDE, RAITRE**  
**Gruppo PETER PAN**

"...I, I will be king  
And you, you will be queen  
Though nothing will drive them away  
We can beat them, just for one day  
We can be Heroes, just for one day..."  
(Heroes David Bowie/Brian Eno)

**Le SFIDE di ieri, di oggi... di domani**

**Il perché di una scelta**

Può esistere creatività nel mondo settoriale e stereotipato del giornalismo sportivo?

Studiare la creatività di un gruppo di lavoro è quasi una proposta implicita a soffermarsi su un tipo di produzione, sia essa materiale o intellettuale. Quale soggetto migliore di un gruppo che dimostra una perfetta capacità di sintesi tra gusto narrativo ed esigenze di programmazione televisiva imponendosi con una produzione fuori dai canoni abituali?

La produzione del gruppo redazionale "Sfide" si inserisce perfettamente in questo quadro: storie, memorie, narrazioni vengono progettate - ed è questa l'ipotesi di partenza della ricerca - in modo da far dimenticare la loro funzione primaria (audience) per diventare "oggetti" culturali con una loro personalità ed un'accezione simbolica totalmente reinventata.

L'approccio ai personaggi, il modo di raccontare le vicende, la ricerca dei retroscena, sempre approfondita e mai banale, la capacità di giocare



sulla "intimità" dei personaggi rende Sfide un programma curiosamente stimolante agli occhi del telespettatore sia esso calciologo o neofita.

In sostanza, Sfide rappresenta nel mondo delle redazioni televisive un fulgido esempio di creatività espressa nella duplice e ricorrente veste di creatività di prodotto e di processo.

La ricercatezza e al tempo stesso la semplicità dello stile narrativo sono le caratteristiche principali di questa produzione che risveglia la curiosità e la memoria del telespettatore senza richiedere ulteriori sforzi di interpretazione da parte dello stesso.

### **Creatività a confronto**

"Non tutti insieme, ma due o tre per volta." È questo il concetto che trova nello scontro ricercato, nei toni esasperati, nella finzione gli elementi che caratterizzano l'attuale panorama del giornalismo sportivo televisivo? Un fenomeno come il calcio sta assumendo nella già intricata trama della società odierna un ruolo sempre più complesso e multiforme. Da avvenimento sportivo di grande seguito popolare, il fenomeno calcistico vive oggi una vera e propria fase di transizione in cui la dimensione sacrale dei suoi riti, dei suoi miti, sembra legarsi sempre più intimamente alle ferree leggi del business in uno spaventoso sodalizio che unisce passione e profitto. Potente cerimoniere di questa copula impazzita è senza dubbio il sistema dei media, che conscio dell'enorme esportabilità del prodotto-calcio, ne sta da tempo modificando minuziosamente i connotati.

La posta in gioco è alta. In ballo non c'è più la semplice trasmissione di partite in mondovisione, ma la creazione del perfetto media-evento globalizzato, solo ed unico tra tanti in grado di travalicare differenze di etnie, culto, e cultura. Nonostante queste fisiologiche mutazioni, rimane ancora intatta la potenzialità simbolica di questo sport, che continua imperterrito a sfornare liturgie di massa dall'innegabile sfumatura



catartica, e che soprattutto conserva sempre nel suo DNA quella semplicità di gesti e movimenti che lo fanno amare tanto visceralmente dalla collettività. Un amore che raggiunge il suo zenit, settimanalmente, allo stadio, e che permette la fusione delle sensazioni di un individuo con quelle del gruppo, della nazione o almeno una parte di essa, tramite l'ausilio di precisi rituali che si tramandano intatti di generazione in generazione.

Ecco allora farsi strada l'idea che il calcio possa rappresentare una vera e propria forma d'arte popolare, un'ennesima incarnazione dell'Epos con una sua autonoma mitologia, le sue leggende ed i suoi eroi.

La moltitudine delle trasmissioni televisive che in qualche modo orbita attorno al sistema calcio rientra nel più prosaico macro-genere della cronaca sportiva: il "Calcio Parlato". Un genere ossessivamente imprigionato nell'avvenimento sportivo e focalizzato sugli aspetti tecnici, perennemente alla ricerca dello scoop giornalistico, della notizia a tutti i costi che non tiene minimamente conto dei criteri deontologici alla base dell'agire umano e che - secondo Aldo Grasso - ha tra i suoi effetti un *"progressivo imbarbarimento, che ha raggiunto ormai la soglia dell'analfabetismo di ritorno"* della cronaca sportiva sia cartacea che televisiva.

Proviamo a raccontarvi *la storia di un team* – un gruppo redazionale – che nasce e si consolida attorno all'immagine di un programma che in questi anni è riuscito a far emergere, o meglio ad imporre, un *prodotto* che riesce a narrare "Splendori e Miserie del gioco del calcio".

Un programma – **Sfide** – può essere definito come un vero e proprio "alterum" nel panorama culturale del giornalismo sportivo televisivo e che da un lato conserva un'intatta capacità di stabilire un rapporto dialogico e non aggressivo con il telespettatore, dall'altro promuove il *flirt* tra diverse culture e la dissoluzione delle tradizionali tipologie di programmi televisivi. Il suo talento è principalmente quello di galleggiare tra le due linee della cronaca e della narrativa sportiva, all'insegna di un *patchwork* di generi, linguaggi e formati.



Il gruppo redazionale Sfide è riuscito a creare un ibrido, un prodotto che traspone televisivamente il *mythos* caro al *calcio narrato*, e contemporaneamente utilizza l'evento sportivo così amato dal calcio parlato come mezzo e non più come unico fine. I protagonisti del programma non sono le partite, ma i calciatori alle prese con la vita; non le moviole, ma i tifosi immersi nella loro semplice quotidianità; non le società di calcio, ma il gesto raffinato di un *dribbling* che si intona perfettamente con la rozza crudeltà di un'interdizione.

Sfide recupera la memoria di uno sport, rilegge la storia di una società attraverso le immagini dei suoi calciatori più rappresentativi: Maradona come modello dell'emancipazione sottoproletaria, Pelè e la gioia di un popolo che trova un nuovo motivo di riscatto, Ronaldo come primo martire della simbiosi tra religione calcistica, capitalismo avanzato e vampirismo mediatico. Semplici e comuni storie di Eroi, nel loro immenso splendore ma soprattutto nella loro incommensurabile fragilità che li rende umani come i tifosi che li acclamano, dando vita ad un potentissimo meccanismo di identificazione che toglie certezza su chi sia il contenente e chi il contenuto, chi il leviatano e chi la folla senza volto. Ciò comporta una forte ed immediata personalizzazione dell'immagine redazionale e la conseguente sovrapposizione prodotto-gruppo di lavoro che si afferma anche presso il fruitore finale. Le storie dei personaggi rappresentano il perno attorno al quale si costituisce una struttura flessibile in grado di realizzare una rubrica di matrice sportiva che risponde alle esigenze di credibilità, leggerezza di linguaggio e capacità educativa restituendo al calcio la capacità di creare e ricreare quella estasi mistica di chi si sente protagonista per un attimo, un minuto, un giorno.

Vediamo ora le tappe più significative che hanno segnato la nascita del programma e il consolidamento del gruppo redazionale.



## **Le SFIDE di ieri**

Sfide nasce nel 1998 da un'idea di Simona Ercolani, autrice Rai, e di Giovanni Filippetto. La trasmissione era un rotocalco d'attualità con un focus settimanale sullo sport. Ma la storia del gruppo di lavoro è addirittura antecedente al 1998 e comincia prima della collaborazione per la realizzazione del programma. Gran parte della redazione aveva lavorato insieme per la realizzazione di un programma – Passioni – andato in onda su Raidue.

Il programma da rotocalco di attualità si trasforma dopo poche puntate in un rotocalco sportivo incentrato sul ricordo, sulle storie personali dei personaggi più significativi del mondo del calcio. Il calcio, in sostanza, viene utilizzato come metafora sociale. Le puntate seguivano un unico filone e ciascun servizio era inserito nel tema generale. È proprio in questa prima fase che il gruppo scopre un particolare interesse per il calcio. Sono, infatti, i servizi di carattere sportivo ad appassionare e divertire il gruppo e a riscuotere maggiore successo anche all'interno della Rete Rai.

Se l'idea nasce nel 1998, è nell'anno successivo (1999) che Simona Ercolani e Giovanni Filippetto propongono a Raitre di Guglielmi il soggetto di quello che diventerà successivamente Sfide.

Nasce così la seconda edizione "Sfide" un programma di storie sullo sport, in cui viene dedicata attenzione particolare a vicende passate, lontane dai clamori dell'attualità.

Il centro della narrazione è la vicenda umana legata a quella sportiva. Innovazione fondamentale del secondo anno è stata l'introduzione di un conduttore, Julio Velasco - figura importante per le competenze prettamente sportive – grazie al quale la redazione riesce ad introiettare e quindi a comprendere meglio la mentalità del mondo dello sport.

Con Velasco, inoltre, si tenta anche una sperimentazione del linguaggio raccontando le storie attraverso l'esposizione per temi. Il ritmo della narrazione diviene molto sincopato e stretto, a tratti angosciante e poco



comprensibile: motivi sufficienti a indurre il gruppo redazionale ad abbandonare la sperimentazione.

La seconda edizione è anche e soprattutto quella che consacra il gruppo Sfide da buona promessa a solida realtà. I successi ottenuti spingono il gruppo ad introdurre innovazioni significative in termini di processo e di prodotto. Con la terza edizione (2000) oltre alla realizzazione di puntate monotematiche incentrate unicamente sul calcio vengono realizzati alcuni speciali – della durata di cento minuti - da trasmettere in prima serata. Il passaggio dai cinquanta ai cento minuti spinge il gruppo a lavorare in modo più accurato sia nella scelta del tema sia nella fase di montaggio rappresentando il momento più alto dell'esperienza del gruppo redazionale.

### **Le SFIDE di oggi e ... di domani**

A dicembre 2001 inizia la quarta serie del programma – quattordici monografie in seconda serata e sei documentari sulla storia del calcio in prima serata. Le tematiche, pur mantenendo lo stile degli anni precedenti, riguardano lo sport in generale. Il programma ha un'audience ormai consolidata e riscuote un grande successo di critica. Il 2001 rappresenta per il gruppo un momento molto importante. È il 2001 l'anno dei riconoscimenti:

- ⇒ Premio Internazionale Flaiano per la migliore trasmissione televisiva;
- ⇒ Paladino d'oro del Festival Sportivo Internazionale di Palermo;
- ⇒ Premio di Sport terme di Bagni di Romagna;
- ⇒ Premio Sport Movies and TV di Milano

... e di nuove collaborazioni: le più belle puntate del programma vengono pubblicate settimanalmente in videocassetta dalla Gazzetta dello Sport.

Ma la stagione televisiva, conclusasi nel luglio 2002, è stata interessante soprattutto per la realizzazione di un nuovo programma realizzato dal gruppo in occasione dei mondiali di calcio: "Le Sfide Mondiali". Un



esperienza che riveste una duplice importanza: da un lato mostra l'alta propensione del gruppo alla sperimentazione, al cambiamento, al rischio; dall'altro rappresenta la prima vera sconfitta della redazione.

Nasce l'idea – di Simona Ercolani – di realizzare un programma "diverso" sia dal format che ha reso famoso Sfide, sia dagli altri programmi televisivi in onda sui mondiali. Un quiz semiserio in sei puntate ideato e condotto dalla stessa Ercolani. Per la prima volta la trasmissione ha uno studio e tanti ospiti del mondo dello sport, dello spettacolo e della cultura.

È un quiz destrutturato molto simile ad un varietà e poco orientato alla competizione tra i concorrenti dal titolo: "Chi vuol battere Palmerino". Il programma è un *debacle* di pubblico e critica riconosciuto anche dagli stessi componenti del gruppo. Difficile immaginare che questo primo fallimento non porterà un momento di riflessione all'interno del gruppo. Ma riflessioni e ripensamenti a parte, un cambiamento molto significativo del gruppo di lavoro è stato lo scioglimento del connubio tra i due autori e ideatori del programma Sfide. Giovanni Filippetto – ideatore e coautore del programma - ha abbandonato il gruppo di lavoro nel settembre 2002.

## **Il gruppo tra spazio e tempo**

A tutt'oggi il gruppo redazionale Sfide non riesce a stare fermo. È una creatura instabile ma coesa. La redazione della stagione televisiva 2001 – 2002 è composta da circa 30 persone, per la maggioranza donne. Tra le competenze richieste non c'è quella calcistica che, tra l'altro non è prerogativa nemmeno dell'ideatrice del programma.

I ruoli chiave sono ricoperti (fino a settembre 2002) dalla ideatrice – autrice – regista del programma Simona Ercolani e dal coautore - ideatore Giovanni Filippetto.

Un folto gruppo della redazione (dieci persone) è incaricato della ricerca documentaristica e della gestione quotidiana dell'amministrazione e della



segreteria redazionale. Dieci inviati curano la realizzazione dei servizi dall'intervista alla regia.

Alla realizzazione del programma partecipano, inoltre, alcuni collaboratori esterni estremamente competenti di sport cui il gruppo può riferirsi per confrontare un'idea, trovare conforto ad una ipotesi, raccogliere spunti.

Una figura molto importante è quella del produttore esecutivo che nel caso di Sfide rappresenta il punto di contatto tra la redazione e i vertici aziendali RAI. Il produttore esecutivo è una figura che svolge un ruolo di intermediazione, selezione delle informazioni e che consente ai registi, i quali non sono costretti a ridiscutere con i vertici RAI i vincoli burocratico-organizzativi, di lavorare con maggiore libertà d'espressione e discrezionalità.

Il montaggio del programma è dato in outsourcing ad una società specializzata che ha vinto una gara di appalto pubblica indetta dalla RAI. Tra le caratteristiche salienti del gruppo redazionale vi è una marcata destrutturazione del tempo e dello spazio di lavoro. Caratteristica che non compromette in alcun modo i flussi comunicativi tra i due gruppi (montaggio e redazione).

### **Sfide: un gruppo creativo?**

Quello che abbiamo analizzato è un gruppo che lavora senza soluzione di continuità, in cui si mescolano registi, autori, redattori, consulenti, montatori e troupe di registrazione; con un forte senso di appartenenza, coinvolgimento emotivo, tensione verso l'obiettivo finale. Il punto di forza del gruppo redazionale Sfide risiede proprio nella diversità interna. Il clima collaborativo, scherzoso, aperto verso ogni tipo di stimolo costruttivo va al di là dei confini spazio/temporali permeando così l'intera organizzazione del programma.





È senz'altro sul concetto di gruppo che punta forte tutta la redazione, ben consapevole di non poter contare su risorse e strutture di grande respiro.

Un'altra caratteristica, assolutamente non trascurabile, è il fatto che l'elemento di catalisi dell'energia vitale del gruppo sia la stessa Simona Ercolani, leader indiscussa del gruppo.

È intorno a questa figura che ruota la storia e la struttura del gruppo. Una leader carismatica e visionaria capace di creare un gruppo coeso e molto motivato. A tutti i componenti del gruppo è data la possibilità di crescere, di "vedere" la possibilità creativa nel raggiungimento del risultato finale. Tra le sue doti spiccano: una maniacale attenzione ad ogni individualità, la grande capacità di risolvere i dissidi interni e soprattutto di collegare parti diverse di un'organizzazione.

Altre peculiarità del gruppo:

- ⇒ la forte propensione alla *sperimentazione* a volte endogena, altre esogena e che nel futuro farà ancora una volta cambiar volto al programma e al gruppo dimostrata anche e soprattutto dalla continua tensione verso l'innovazione del programma e l'aggiornamento delle competenze di ogni singolo;
- ⇒ l'*incompetenza*, una formula del tutto nuova, assolutamente inedita per i programmi televisivi di natura giornalistico-sportiva che favorisce attraverso la sensibilità di focalizzare l'attenzione sull'aspetto emotivo dello sport;
- ⇒ l'*androginia*, che nasce nel clima della redazione, si sviluppa nei rapporti interpersonali e si riverbera in tutte le fasi del processo produttivo. Emotività e razionalità, intuitività e rigore tecnico costituiscono un potente connubio che rappresenta uno dei vantaggi strategici di questa organizzazione. Una miracolosa alchimia raggiunta con tanta perseveranza e ingenuo coraggio.

L'analisi dei dati e delle informazioni raccolte ci ha consentito di *fotografare* il gruppo Sfide nei suoi momenti migliori, ma anche in quelli



peggiori. La redazione è stata molto fotogenica, ma nonostante questo sorgono nuovi interrogativi:

- ⇒ chi svolgerà il ruolo di mezza punta della squadra in assenza di Giovanni Filippetto?
- ⇒ Come cambierà lo stile Sfidè?
- ⇒ Che peso eserciterà tale cambiamento sulla motivazione, coesione, del gruppo?

Speriamo che la lettura di questa sintesi e soprattutto dei quesiti sia stimolo per ulteriori approfondimenti da parte di tutti coloro che pur non essendo appassionati di calcio si sono incuriositi con la nostra indagine.

**autori della ricerca e componenti del gruppo Peter Pan:**

**coordinatore: dott.ssa Cinzia Giacomelli**

**studenti:**

**Andrea Calcagni  
Enrico Coletta  
Leonardo Natali  
Francesca Spitilli  
Claudio Taschera  
Marta Trotta**