

Teatro e gioco sono stretti da antiche parentele (ancora poco esplorate): la Commedia dell'Arte nasce accanto a simili giochi di conversazione condotti nelle corti rinascimentali, mentre i teatri viaggianti di epoche diverse hanno sfruttato forme di giocoleria e di improvvisazione per promuovere l'arte drammatica. Nel secondo novecento la teoria della performance ha aumentato, se possibile, le occasioni di contaminazione fra teatro e gioco, dando vita a diverse forme di improvvisazione collettiva. Dal versante teatrale si hanno le Leghe di improvvisazione teatrale, il teatro interattivo, fino a forme ipotizzate di teatro a coinvolgimento totale (dentro una recente puntata di Star Trek appariva una macchina speciale, l'holodeck, per calarsi dentro i panni del protagonista di un romanzo, interagendo con le altre figure). Dal versante ludico abbiamo fenomeni come il gioco di ruolo, il murder party, il gioco di comitato, il gioco di ruolo dal vivo, che sono altrettante forme di recita improvvisata.

Si può insomma vedere uno spettro continuo di forme di improvvisazione collettiva che vanno dal teatro al gioco; tutto lo spettro è caratterizzato da un equilibrio fra regola e caso. Ovvero: non è possibile un'improvvisazione totale, in assenza di regole, da una parte; d'altra parte, non esiste gioco senza una componente dinamica, in cui i giocatori non siano chiamati in ogni momento a improvvisare.

A parte questo, è difficile sostenere la tesi che "giocare" e "recitare" siano la stessa cosa. Anche se, probabilmente, in certi momenti della storia della nostra cultura, lo sono stati; ne resta traccia nel lessico inglese, francese e ungherese (e non solo), dove le due azioni si indicano con un solo verbo: "to play", in inglese.

I due estremi sono tenuti distinti da due grandi problemi teorici: il pubblico e il testo.

Cominciamo dal testo: il teatro si basa, spesso, sul testo. La nozione stessa di testo è stata però più volte messa in discussione, perché diventa ambigua quando si parla del testo spettacolare: se esiste un testo, chi è l'autore? E che ruolo ha l'attore? In che misura ne è anche lui autore? E il regista, il costumista, lo scenografo? E poi: un testo si basa sulla nozione di ripetibilità; cosa è effettivamente ripetibile in un'opera teatrale? Non andiamo a vederla proprio perché unica? Non sentiamo che gli attori "erano in serata"?

Un gioco, invece, non è un testo. Se lo è, è un testo aperto, in divenire. Senza un finale previsto. In questo assomiglia all'idea di performance.

Il pubblico: nel gioco non c'è un pubblico. O, se c'è, trasforma il gioco stesso. Lo vediamo nel calcio, negli sport di massa, dove il gioco si fa terribilmente serio, ai limiti; ciò si riflette nel nostro vocabolario quando usiamo espressioni vagamente paradossali quali "gioco giocato" o "sport professionistico".

Nel teatro, invece, il pubblico è fondamentale; tanto che risulta difficile (ma possibile) prevedere un'azione teatrale senza pubblico.

Esistono diverse forme di gioco teatrale che aggirano entrambi i problemi, prevedendo forme di partecipazione del pubblico (ovvero giocatori variamente coinvolti, ma mai del tutto passivi, come si vede nell'invenzione delle ciabatte che Giorgio richiama nel suo articolo sulla Lega di improvvisazione teatrale) e meccanismi combinatori o casuali di individuazione di un canovaccio. Più o meno al centro della nostra dialettica fra gioco e teatro si situa il gioco di ruolo, che (in parole povere) è una storia improvvisata intorno a un tavolo (o in costume) a partire da un'assegnazione di personaggi e dalla presentazione di un contesto di gioco (ambientazione); per altre informazioni tecniche rimando al sito gdr2.org.

Aprò un'altra parentesi:  
La teoria del teatro, almeno quella tradizionale, deve tantissimo alla Poetica di Aristotele, in cui leggiamo:

"La tragedia in essenza non è l'imitazione di persone ma l'imitazione dell'azione e della vita, della felicità e del dolore. Ogni umana felicità e ogni umano dolore prendono la forma dell'azione; il fine per cui viviamo è un certo tipo di attività, non una qualità. E' il carattere che ci fornisce le qualità, ma è grazie alle nostre azioni - a quello che facciamo - che possiamo dirci felici o il contrario. Così in una commedia gli attori non recitano per imitare i personaggi, bensì includono il personaggio per amore dell'azione. E' l'azione - e dunque la Trama - che costituisce lo scopo e il fine della tragedia; e il fine in ogni caso e in ogni dove è l'elemento di maggiore importanza"

E poi oltre:

"Vogliamo dunque asserire che prima essenza della Tragedia, sua vita ed anima se così può dirsi, è appunto la Trama; e i Personaggi vengono al secondo posto."

Insomma: esistono, accanto all'azione, i personaggi, che le sono subordinati. Il testo quindi viene "messo in atto" dai personaggi; di più, il testo li definisce (ne è una causa attiva). Siamo all'estremo del nostro diagramma più lontano dal gioco.

Il gioco di ruolo instaura una prospettiva rovesciata, in cui i personaggi "costruiscono" il testo. E' quello che succede per esempio in On Stage! un gioco di Luca Giuliano basato sui testi di Shakespeare: da una tragedia (per esempio Amleto) vengono ripresi i caratteri e i personaggi di riferimento (Amleto, Ofelia, Polonio, Gertrude... e i loro possibili caratteri: l'ingenua, l'innamorata, l'irruento, il seduttore...); questi vengono assegnati a dei giocatori, che con essi costruiranno una storia, più o meno diversa da quella di partenza.

Per potere essere dei personaggi svincolati dal testo, e potere orientare le proprie azioni, i giocatori hanno bisogno di obiettivi diversi e inseriti in una struttura polemica, ossia in uno schema di possibili alleati e avversari. Al testo si sostituisce cioè una griglia di testi possibili, suggeriti dalle opposizioni e dalle relazioni fra personaggi. Non è più così il testo a governare le relazioni fra personaggi, ma sono i personaggi, con gli esiti delle loro contrapposizioni, a informare il testo, determinandone gli esiti drammaturgici e narrativi prima che spettacolari.

Durante la partita/spettacolo si possono avere delle situazioni il cui esito è incerto: riusciranno Rosencrantz e Guildenstern a uccidere Amleto? O Polonio a salvarsi da un incidente? Il conduttore del gioco (detto anche master o regista) decide come risolvere questi casi dubbi sulla base di un sistema di regole condivise, ma può delegare la funzione di orientamento e scelta al pubblico mediante meccanismi di votazione. Questo spostamento nella capacità di creazione di un testo spettacolare permette di evitare la contrapposizione frontale fra pubblico e giocatori/attori, creando una situazione di disponibilità e divisione razionale della creazione di una storia.

Fra i tanti modi con cui si può organizzare un'improvvisazione, infatti, il gioco di ruolo ne propone uno piuttosto funzionale; riprendendo inconsapevolmente la divisione aristotelica fra trama e personaggi, assegna ruoli e personaggi agli attori, e consegna la trama nelle mani di un pubblico/regista. Il sistema funziona perché si basa su una divisione di compiti rispettosa delle esigenze di gioco (superamento della nozione di pubblico, evitamento di un testo monolitico a favore di una struttura aperta).

Se queste riflessioni vi interessano, l'idea migliore è comunque quella di provare un gioco di ruolo: ci sono molti club in diverse città di Italia, e sono abbastanza disponibili a coinvolgere giocatori inesperti in una partita di prova. Altrimenti, riparliamone.

(sidoti@giochi.it)



## una domanda giusta e una risposta sbagliata: il match di improvvisazione teatrale

di Giorgio Degasperi

**La domanda: perché gli spalti dei campi da gioco sono pieni di pubblico e le platee dei teatri no?**

Questa domanda banale ha prodotto, nel 1977, grazie alla fantasia dei due franco-canadesi Robert Gravel et Yvon Leduc, un "nuovo" genere teatrale conosciuto con il nome di match di improvvisazione teatrale.

Anche a me è toccato di assistere ad una sessione di questo match, ma come spesso mi succede non ci sono capitato per caso. Stavo cercando uno sponsor per il nostro convegno (vedi ultima pagina) e sono incappato nell'ufficio alle relazioni col pubblico di una banca di rilevanza nazionale. Un gentile funzionario mi ha messo al corrente dell'impossibilità di ricevere un qualunque finanziamento anche in virtù del fatto che la suddetta banca già sponsorizzava un importante e simile (sigh) iniziativa: **il teatro d'impresa**. Destino vuole che luogo e giorno della mia telefonata (Genova, giovedì 9 maggio 2002), coincidesse proprio con una tappa del tour organizzato dalla **be.com** per presentare il match di improvvisazione teatrale quale strumento eccelso per la formazione di nuovi imprenditori aziendali. Formazione, quella del match, proposta in una superlativa sintesi con un depliant decisamente avvincente: "il match è un'applicazione aziendale della funzione del giullare di corte (...) che sviluppa prima di tutto la flessibilità mentale e la creatività, ma anche la capacità di ascolto, l'attenzione all'altro, la capacità di leggere e di adattarsi alle situazioni, il saper lavorare in gruppo."

Insomma un'occasione unica, per me, per poter assistere di persona ad un match e per verificare la bontà della risposta (con più di vent'anni di sperimentazione alle spalle) alla faticosa domanda sul vuoto delle platee.

Il match ha avuto luogo nella sala centrale dell'ex-borsa genovese, con inizio fissato per le 18.00. Eleganti hostess ci hanno accolto nell'atrio, facendoci compilare dei formulari (per il trattamento dei nostri dati) e ci hanno consegnato poi un cartellino rosso da un lato e verde dall'altro (due colori che insieme, nel medioevo, indicavano la follia; ma ne sono consapevoli?) e il depliant elogiante, di cui sopra, che troverete ancora citato qui di seguito sempre in corsivo. Nell'atrio s'intuiva poi, per il frenetico e silenzioso andirivieni di camerieri in livrea, la preparazione di un ricco buffet.

Entrati nella sala centrale (dalla pessima acustica) su ogni sedia una molle e disarmata ciabatta, che, leggendo accuratamente il depliant, si capirà servire per eventuali disapprovazioni. Al centro invece un campo da hockey in miniatura e senza ghiaccio...

Forse che i due inventori del match erano degli appassionati proprio di quel gioco tipicamente canadese? Direi proprio di sì perché oltre al campo in miniatura c'è voluto poco a scoprire che i partecipanti del match erano anch'essi bardati come i giocatori dell'hockey e che la medesima sorte toccava ai tre arbitri. Si proprio degli arbitri da match di improvvisazione teatrale: "con il compito di proporre i temi e i tempi delle improvvisazioni alle due Squadre, oltre che a garantire il corretto svolgimento del match. Così ogni incontro dura circa due ore ed è suddiviso in due tempi da quarantacinque minuti, durante i quali si assiste ad un numero variabile di singole improvvisazioni, avendo ognuna una durata diversa dalle altre.

Si inizia dal riscaldamento che ha una doppia funzione: da un lato serve ai giocatori per sciogliersi a livello fisico e per iniziare a trovare la giusta concentrazione a livello mentale, dall'altro è fondamentale per "briser la glace", ossia rompere il ghiaccio, stabilire un primo, forte contatto con gli spettatori che assisteranno allo spettacolo, tramite l'esecuzione di alcuni esercizi di gruppo.

Completata questa fase, comincia il match vero e proprio: il Maestro di Cerimonia introduce prima l'Arbitro della serata e i suoi due Assistenti, per passare poi ai giocatori, presentati uno alla volta per nome e numero di maglia, così come si usa nel hockey.

Quando entrambe le squadre si sono schierate di fronte al pubblico, si canta l'Inno del Match d'Improvvisazione Teatrale\*.

Cantato l'Inno, le squadre si accomodano in panchina, pronte a ricevere dall'Arbitro tutte le informazioni per effettuare la prima improvvisazione della serata.

L'Arbitro estrae il primo tema che darà inizio alla competizione: tutti i temi vengono preparati dall'Arbitro stesso, possono essere suggeriti anche dal pubblico e sono sconosciuti alle squadre; inoltre ogni tema, che verrà sviluppato solo per una improvvisazione, può essere associato ad una categoria, ossia uno stile obbligato di recitazione (in Rima, alla maniera del Cinema Horror, della Sceneggiata napoletana, delle Soap Opera, delle Opere di Shakespeare, dei film Western, senza parole, in Gremolot, ecc.) a cui gli attori devono attenersi; come ultima informazione viene data la durata dell'improvvisazione.

Una volta date queste informazioni, l'Arbitro fa un primo fischio: è il segnale dell'inizio dei "20 secondi", ovvero del tempo che le squadre hanno a disposizione per decidere come impostare quell'improvvisazione. Viene deciso a quale giocatore fare iniziare l'improvvisazione, dandogli alcune semplici indicazioni in merito al personaggio da portare in scena (un mestiere, un'emozione, un obiettivo, ecc.). In questa fase le Squadre agiscono separatamente e quindi non sanno quale personaggio entrerà per conto degli avversari.

Finiti i "20 secondi", l'Arbitro fischia di nuovo per dare il via all'improvvisazione, durante lo svolgimento della quale altri personaggi possono entrare in scena e uscire, a seconda dell'andamento della storia, anche solo per "interpretare" un cappotto alla moda sulle spalle di un avversario!

Allo scadere della durata prevista per ogni singola improvvisazione, l'arbitro ne fischia la fine ed invita il pubblico a votare per l'una o l'altra squadra, attraverso il cartoncino bicolore. La squadra con il maggior numero di cartoncini del proprio colore alzati vince quella specifica improvvisazione e si aggiudica un Punto.

Vince il match chi alla fine ha ottenuto più Punti. In realtà alla fine il vero vincitore è lo spettacolo e lo spirito di gruppo che si è creato tra i partecipanti."

La partita è finita... non mi sono divertito... eppure da giovane ero un tifoso di hockey... ma allora dove sta la differenza tra il pubblico che riempie gli spalti e quello che non va più nei teatri...?

Credo che i due inventori canadesi abbiano travisato il nesso centrale che lega il pubblico allo sport, il fatto cioè di essere, o di essere stati, quasi tutti dei praticanti, in altre parole dei giocatori. La risposta è solo di facciata, presto il pubblico capirà l'inganno, disdegnando anche di lanciare l'innocua ciabatta e come è successo a Genova, saranno il buffet, l'hostess patinata e un bel progetto per lo sviluppo dell'impresa a farla da leoni. Forse sarà per un po' un altro luogo dove esibire l'amata pelliccia e applaudire gli italiani che sicuramente sono dei campioni del mondo dell'improvvisazione...

**DIALOGANDO:**  
la rivista trimestrale sarà pronta per ogni equinozio e solstizio: si accettano volentieri i contributi di tutti e in qualsiasi forma: articolo, lettera, saggio, foto, recensione, testimonia-

## primo convivio internazionale Feste e riti teatrali dell'oggi

Fossa (AQ), 8-10 novembre 2002

a cura del Centro Studi "QUADRUMANO", ZEROTEATRO e "The Clouds"  
con il patrocinio del Comune di Fossa e della Regione Abruzzo

## la redazione:

hanno partecipato alla realizzazione di questo numero:  
giorgio degasperì,  
roberta gandolfi,  
beniamino sidoti  
per informazioni:  
eydenet.teatro@tiscali.it

## Sports ad Shows: Spectators in Contemporary Culture

by Dennis Kennedy

*The spectatorial relationship between sporting events and theatrical performance, based on recent sociological studies, reveals much about the nature of any audience position, and raises issues of class, economic status, and gender. Despite the heavy commodification and internationalisation of professional sport, fans retain a remarkable sense of psychological investment in home teams, centred around notions of civic pride and communal ownership. They ardently follow the fortunes of their sides in a manner rarely associated with any other form of entertainment, a devotion that can lead to notable violence. Sporting events also constitute one of the few remaining examples of live television broadcasts. Television extends the implications of the sports spectator enormously, and the foundation of the globalization of sports, but it also affects live audiences through the mediatization of some events.*

**‘This isn’t the century of theatre, it’s the century of football.’ (Bertold Brecht)**

Theatre spectators are not free beings: we give up part of our own agency when we agree to assist at the spectacle. The approbative and disapprobative audience gestures conventionally available in theatre are limited - applause, laughter, shouting encore, booing, weeping - and they confine spectators to predetermined and relatively compliant roles. The physical and vocal passivity of the spectator, frequently condemned in the avant-garde tradition of the twentieth century, is partly necessary if the performance is to proceed: audience participation is workable on a continuing basis only when it occurs inside the producer’s plan. Even the disruption of the event sought by the Living Theatre in works such as *Paradise Now*, for example, was premeditated. [...]

The rise of professional spectator sports in the second half of the nineteenth century, beginning in England and spreading throughout the world, brought one of the most significant changes in history to the manners and entitlement of the spectator. In obvious distinction to the restrained behaviour at films and bourgeois theatres, sports fans from the start were encouraged to display emotions, approbation, and partisanship in an open and free-playing manner. Normally it is beneficial for athletes to have highly vocal assistance, and of course this behaviour is not disruptive as it is in most dramatic ventures in the modernist tradition, whether live or recorded; the sports contest would seem deadened without the noise of communal support. While endorsing the team, sports spectators are also invited to connect their own fantasies to the ordeal on the pitch. Their vociferous and occasionally violent responses indicate the degree of investment fans can assume with the mach, and further suggest the liberating and recreative spirit available for lives witnesses.

Compared to a theatre spectator the sport spectator assumes a playful freedom. I have three suggestions about what that means. First, it is the freedom to negotiate a relationship to other unknown spectators, something that rarely occurs in theatre or film. In the stadium fans assume wide options about their fellow spectators, ranging from ignoring them to creating a bond over mutual regard to vilifying or sticking them for rooting for the opposing side. In a 1926 newspaper article, Brecht claimed that fans know exactly why they attend a sporting match and what will take place there; they thus relate to the event and each other in a straightforward way - we might say in a Brechtian way. In drama, on the other hand, ‘the demoralisation of the theatre audiences’, he wrote, ‘springs from the fact that neither theatre nor audience has any idea what is supposed to go on there’. (1)

Much of this particular spirit derives from the sports spectator’s range of investment in the team, from a casual TV viewer, to the

season-ticket holder, to the gambler with a lot of money on a football match. Sporting events, of course, are overt contests and are teleological or outcome-oriented; they easily lend themselves to an engaged spectatorship of fanatics intimately interested in both the details of athletic performance and the final result of the game. Around the world sports team are identified most frequently with a specific city or region or, in the case of the Olympic and World Cup, an entire nation. Depiste the fact that players and their coaches infrequently come from the sponsoring city or even the same country, and in some sports are bought and sold with a regularity distressing to ardent fans, spectators often look to the team as a representative of the polis and take civic or national pride in their ‘ownership’ of it.(2) In the psychological sense, sports spectators seek, through a process of identification, a refuge from urban anonymity: an imagined return to an imagined small community. When the team wins, the city or the country wins, and thus the invested spectator shares the lustre, becomes ritually distinguished from non-invested persons and especially from the losers.

The relationship of one fan to another is quite extraordinary in sport, especially for males, and follows from this engagement. Openly emotional behaviour is sanctioned as the level of excitement gathers force. ‘It is not uncommon, in any sport, to see spectators behaving in a way that would be uncharacteristic of them in any other context: embracing, shouting, swearing, kissing, dancing in jubilation.’(3) Even male weeping is accepted. Emotional behaviour is particularly notable in that most male and most working class of all British sports, Association Football. The infamous British soccer terraces, where groups consisting almost entirely of men gather in extreme proximity, concentrate the experience of communal excitement through unavoidable and constant physical contact. ‘Physical contact to this extent is unusual in any culture’, Bill Bruford notes about the terraces. ‘In England, where touch is not a social custom and where even a handshake can be regarded as intrusive, contact of this kind is exceptional...’(4)

The second free-play characteristic for sports spectators is the freedom to condemn the performance’s outcome and reject the manner of play. Fans can know better than the coach, demand more of the team, see more than the referee. If the result displeases them, they may well express their dissatisfaction publicly. It is true that any theatre spectator can also do this, but since the investment of theater-goers is substantially less ardent their disappointment it also less and they rarely express it openly, except by staying away in the future. Further, sports fans can indicate dissatisfaction on a continuing basis, communally, and with statistically supported knowledge. In dramaturgical terms a sporting season or tournament is like a serial TV show, with the same players meeting challenges each day or each week that are both new and not new. The character identification that some TV viewers assume with actors in soap operas or sitcoms is parallel to the heroicizing of sport stars, and little like it is possible in the theatre.

Third, sport spectators have freedom to vary or alter the purpose of their presence. Theater-goers technically participate in this condition and in the past often attended a play as a pretext for other public behaviour, from flirting to conducting business. In the twentieth century, however, most of this ancillary activity was abandoned for both theatre and film. Under the rigours of theatre architecture and the modernist revisions to the actor-audience association, theatre spectators have been deprived of much of the privilege to write themselves into the performance event. The sports spectators, meanwhile, has elaborated the Victorian working-class patterns of public behaviour as a method of owning the experience.

In addition to class issues, I have been implying that fan deportment is significantly connected to gender. Sport has become a male preserve because it is one of the few areas of life where aggressive male behaviour is sanctioned. This is more complicated than first appears, since many women enjoy watching sport and more women engage in both solo and team sports. On the whole, however, it is reasonable to say that men still dominate

sport and sports culture. As Allen Guttman summarises, the modernization and industrialization of traditional societies has left games like soccer, rugby, and boxing as legitimate enclaves of violence for the fans as well as the players.(5) Sport may not be the most important factor in ‘the production and reproduction of masculine identity’ but it plays a crucial role in reinforcing macho aggressiveness ‘in a society where only a few occupational roles, such as those in the military and the police, offer regular opportunities for fighting, and where the whole direction of technological development has been for a long time to reduce the need for physical strength.’(6)

In the post-industrial world male strength has been transformed in purpose, away from work and war, and into symbolic power and sexual allure. This is a movement away from use value to exchange value, or away from the need for the masculine to the performance of the masculine. Male strength, in other words, become male display.(7) Clearly sports are crucial to this development, since they require both strength and its display. In this light spectator violence is an extension of the same traffic: finding few legitimate outlets and almost no social need for ferocity and destructiveness, some spectators in some sports environments have channelled male strength into a public display of fighting. Spectators violence is a form of audience involvement that indicates a most serious commitment to the show. Riots in the theatre and riots outside it caused by theatrical events were probably never as common as the laws attempting to control them imply; it was usually the extreme fear of riotous conduct, rather than numerous actual incidents, that led to state constraints. But, however frequently they occurred in the past in the theatre, we almost never hear of them now.

In sports, however, the curve of spectators violence, to all appearances, has increased, as the British media never tire of proclaiming. During Margaret Thatcher’s term as Prime Minister (1979-90) the tabloid press found regular material for overblown stories in what was dubbed at an early stage ‘hooliganism’. The conventional view has been that perpetrators of soccer violence off the pitch are examples of the feared other inside British culture. In the 1970s and 1980s the press and government policy treated them as sociopathic ruffians born out of a recent economic and cultural change; it is true that for a while hooliganism seemed an extension of the punk movement with right-wing allegiances. This popular view has been challenged by a number of sociologists and psychologists, who attack one another’s theories with a vigour worthy of the hooligans themselves. [...]

The hooligan problem returns us the main theme through the issue of live witnessing. Both violent and peaceable fans will go to extraordinary lengths to be physically present for an important match, even when they have no hope of entering the stadium. I take this as a sign of how powerful witnessing has become in an age of electronic simulations. We are all mediatized spectators now; surrounded daily by televisual enactment’s and luminant fantasies, we have achieved a new relationship to the live event. The cost of theatre and its high art associations have made it a rarity in most peoples’ lives, but it thereby has assumed a value it could not have prior to the twentieth century. Just as the living witness in a court of law is a throwback to a time when travel and communication were difficult, so the spectator at a live performance has a status that is technologically unjustified.

In theatre, where the mechanical unreproducibility of the experience is the point, the spectator is assumed to desire the archaic status of witness - it is a choice, made to achieve a condition of observation and audition unattainable in film or TV. The case with sport is more complicated in that sporting events are one of the very few remaining examples of live television transmission, and thus fans who attend in person underline even more their status as specialists in witnessing, while at the same time authenticating the ‘aliveness’ of the contact for those at home. Like tourists photographed in front of famous monuments, live sports spectators wish to claim a trace of originary authenticity in a world of manufactu-

red experience.

From this angle hooliganism is a form of being there, and despite its destructive and anti-social result, is a method of taking ownership.[...] Yet the spectator in the stadium is also subject to mediatized manipulation. Especially in North America the show surrounding and incorporating the game has become reliant on mediated experience: giant TV screens with instant video replay, which often reveal that referees’ decisions are wrong, projected player statistics and biographies, scores from other games, cues telling fans when to clap, when to sing or chant, giving the words as well. In Major League Baseball and the National Football League these conditions are not optimal and some fans, offended by the vivid spectacularization of professional sports, have turned to the minor leagues for relief. But the force of the show is great and is affecting college games, and even has seeped into Europe.

Like most large-scale businesses, professional sports are now global enterprises, and it is routine to dislocate the physically from their indigenous contexts. Soccer, American football, baseball, Australian rules, all tour to capital-rich venues such as Saudi Arabia or Japan, more or less at the command of international sponsors and the requirements of globalized TV. A few years ago I watched the Pittsburgh Steelers beat the Chicago Bears in an exhibition game of American football in Dublin, an enormously dislocating experience for me since I had lived in Pittsburgh for twelve years. This was at Croke Park, the Dublin stadium of the Gaelic Athletic Association which normally will not allow foreign games to be played on its pitches. Just as the theatre audience has become mediatized and the theatre event invaded by high technology, so the sports spectator has become a subject in the reign of global media and commercial sponsorship, to which even the rules of wholly domestic sports (such as GAA) linked to the agendas of nationalism are subject.

Nonetheless, sports contexts are difficult to control even though the state has continued interest in appropriating them; they may support the dominant but ‘in a less than fully efficient manner’.(8) The significance of sports, it seems, is not tied to ideology so much as to carnival. Raymond Williams noted that TV sports, despite control and commodification by government or commerce, normally escape complete appropriation, maintaining a strong sense of their independence and even purity.(9) In the stadium this is even more the case. It may be that the chief distinction of sports is the freedom fans assume to create, in a public forum and communally, a new text out of their spectatorship?, separate from the text of the game or the meanings assigned to it by the media or official agencies.

**In Theatre Research International, vol. 26 - n° 3, pp. 277-284 (Cambridge: Cambridge University Press, 2001)**

NOTE:

- 1 John Willet, ed. and trans., *Brecht on Theatre* (New York: Hill and Wang, 1964), p. 6;
- 2 See Steven Jackson, ‘Towards an Investment Theory of sports spectatorship’, *Play and Culture* 1 (1988), pp. 314-21;
- 3 Bill Buford, *Among the Thugs* (London: Secker and Warburg, 1991), pp.166;
- 4 Buford, *Among the Thugs*, p. 168;
- 5 Alle Guttman, *Sports Spectators* (New York: Columbia University Press, 1986), pp 170-1;
- 6 Norbert Elias and Eric Dunning, *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process* (Oxford: Blackwell, 1986) p. 283;
- 7 See Yvonne Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema* (London: Routledge, 1993), and Allen Guttman, *The Erotic in Sports* (New York: Columbia University Press, 1996);
- 8 Robert Edelman, *Serious Fun: A History of Spectator Sports in the USSR* (Oxford: Oxford University Press, 1993) p. 21;
- 9 Raymond Williams, *Raymond Williams on Television: Selected Writings*, ed. Alan O’Connor (New York:1989) p. 95.