

Zeitschrift: Quaderni grigionitaliani
Herausgeber: Pro Grigioni Italiano
Band: 71 (2002)
Heft: 4: La montagna

Artikel: Il gioco della montagna
Autor: Arnoldi, Christian
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-54531>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 16.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Il gioco della montagna

Si può andare oltre e rilevare d'altra parte un'autentica solidarietà fra ogni società e i giochi che si trovano praticati di preferenza. [...] Di modo che un gioco che è in auge presso un popolo può, contemporaneamente, servire a definire alcune delle sue caratteristiche morali o intellettuali

(Roger Caillois, *Les Jeux et les Hommes*)

Avete trasformato le cattedrali della terra in piste da corsa. Alle Alpi che i vostri poeti amavano con tanta reverenza voi avete guardato come a pali insaponati in un recinto di orsi. Vi siete prefissi di salirci sopra e di scivolarne tra gli strepiti di gioia

(John Ruskin, *Sesame and Lilies*)

Molte volte l'impegno che gli uomini mettono in attività che sembrano assolutamente gratuite, senz'altro fine che il divertimento o la soddisfazione di risolvere un problema difficile, si rivela essenziale in un ambito che nessuno aveva previsto, con conseguenze che porteranno lontano. [...] Il gioco è sempre stato il grande motore della cultura

(Italo Calvino, *Collezioni di sabbia*)

Le pulsioni della montagna

La scoperta e l'invenzione delle Alpi può essere annoverata tra le scoperte e le invenzioni più recenti della civiltà occidentale. Fino alla seconda metà del XVIII secolo le montagne erano viste con terrore e superstizione, accuratamente evitate, ignorate, ritenute luoghi di orrore a causa della loro impenetrabilità e della loro altezza. Furono i primi viaggi dei naturalisti e dei geologi, le prime brevi ascensioni in cerca dei campioni di roccia a rompere l'isolamento di questi luoghi. Evidentemente a partire da quel momento il rapporto città-montagna era destinato a dar vita ad una nuova civiltà, frutto per l'appunto dell'incontro tra la cultura autoctona, quella dei montanari e la cultura cittadina. A partire da allora, poco a poco, fu inventata e costruita la montagna che noi conosciamo, una *nuova civiltà alpina*, che travalica i confini nazionali e le culture (tradizioni, lingue e religioni), manifestandosi con caratteristiche e tratti comuni riconoscibili. Questa nuova invenzione, che per comodità potremmo far iniziare con i viaggi del geologo ginevrino Horace Bénédict de Saussure intra-



Posizione pericolosa nei pressi del Finsterhorn di J. Fellmann e E. Schilt, famosi cacciatori di camosci, incisione di J.P. Lamy (1822)

presi attorno al 1760, nasceva contemporaneamente all'alpinismo, pratica che lo scrittore e alpinista inglese Leslie Stephen definì "un gioco". In altri termini potremmo dire che l'invenzione della montagna cominciò non tanto *per gioco*, ma piuttosto *giocando*, "in gioco"; la costruzione della *nuova cultura alpina* ebbe inizio con la trasformazione delle Alpi in "terreno di gioco" delle città. Non si tratta affatto di una stranezza se si pensa che il gioco è stato considerato da molti studiosi l'impronta e il calco delle culture.

Il grande storico olandese Johan Huizinga, autore di *Homo Ludens*, pubblicato nel 1939, sosteneva infatti che l'attività ludica fosse a tutti gli effetti la pratica dalla quale prendevano forma e fisionomia le caratteristiche elementari e gli "stili" delle società. Huizinga, proprio in *Homo Ludens*, studiò le relazioni esistenti tra civiltà umana e gioco. Egli mise in luce e analizzò il ruolo dell'attività ludica nella formazione delle culture e scrisse che: «[...] le grandi attività originali della società umana sono tutte già intessute di gioco».¹ Egli verificò nei fatti che il gioco è logicamente più antico della cultura, comparando le società umane a quelle animali e osservando come in queste ultime esso fosse già presente prima ancora che l'uomo lo potesse trasmettere e insegnare loro. L'invenzione delle Alpi e della civiltà alpina è senz'altro un'esemplificazione dell'ipotesi sostenuta da Huizinga, che la cultura si origina dal gioco.

Queste considerazioni, per certi aspetti sorprendenti, ci inducono ad un approfondimento del rapporto gioco-montagna e in modo specifico ad una lettura e ad una interpretazione della montagna a partire dai giochi che solitamente si praticano in questo ambiente. Questo approccio, che rientra in una sorta di "sociologia a partire dai giochi" potrebbe essere definito più chiaramente facendo riferimento sia al saggio di Johan Huizinga, *Homo Ludens*, che a quello del sociologo e antropologo francese Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes*, pubblicato nel 1967. Lo storico olandese innanzitutto cercò di definire, nel suo saggio, i tratti essenziali dei giochi, vale a dire le caratteristiche che li contraddistinguono dalle altre pratiche. Individuò alcune caratteristiche fondamentali come ad esempio l'essere un atto libero; separato dalla vita "ordinaria"; limitato nel tempo e nello spazio; regolato da un ordine preciso riconoscibile. Huizinga, nel tentativo di dimostrare l'idea che la civiltà ricalca il gioco, cercò di mettere in luce "l'elemento ludico" nelle più importanti manifestazioni della cultura come per esempio il diritto, l'arte, i riti e le liturgie, la tattica e la strategia militare, la scienza e le controversie filosofiche. Egli concluse che se le grandi attività e le grandi manifestazioni della società umana erano tutte intessute di gioco, il gioco stesso era "base e fattore di cultura".

Il sociologo e antropologo francese Roger Caillois, nel saggio dedicato ai giochi, chiarì, anche dal punto di vista epistemologico e metodologico, le prospettive e le possibilità del tipo di approccio che qui si sta cercando di delineare. Egli spostò il proprio interesse dai giochi ai caratteri generali che li contraddistinguono; scrisse che «non già il gioco in sé, ma le disposizioni psicologiche che esso traduce e sviluppa possono effettivamente costituire degli importanti elementi di civiltà».² Propose di classificare gli atteggiamenti che regolano i diversi tipi di gioco in quattro categorie fondamentali, come si trattasse di

¹ Johan HUIZINGA, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 1946, p. 7.

² Roger CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 1981 (2000), p. 9.

quattro strutture elementari. Ogni attività ludica è sorretta e regolata da queste categorie primarie a seconda che in esse predomini il ruolo della competizione (*Agon*), del caso e della fortuna (*Alea*), del simulacro e della maschera (*Mimicry*) o della vertigine (*Ilinx*). Ognuna di esse, scrive Caillois,

[...] appartiene a pieno titolo al campo dei giochi: si gioca al calcio, a biglie o a scacchi (*Agon*), si gioca alla roulette o alla lotteria (*Alea*), si gioca ai pirati o si recita Napoleone o Amleto (*Mimicry*), ci si diverte, si gioca, a provocare in noi con un movimento accelerato di rotazione o di caduta, uno stato organico di perdita di coscienza e di smarrimento (*Ilinx*).³

La preferenza accordata all'una o all'altra di queste categorie di potenti istinti "contribuisce a decidere dell'avvenire di una civiltà".

Questi sono gli elementi essenziali della prospettiva che Caillois stesso definì "sociologia a partire dai giochi". Il sociologo francese, convinto che fra giochi, usanze e istituzioni potessero esistere stretti legami a livello simbolico e strutturale, considerò le preferenze che le culture accordavano a questa o a quella delle categorie elementari con cui sono stati suddivisi i giochi, sintomatiche delle modalità e degli aspetti concreti delle civiltà e del destino delle culture stesse. Secondo Caillois «non è affatto assurdo tentare la diagnosi di una civiltà partendo dai giochi che segnatamente vi fioriscono. Se i giochi, infatti, sono fattori e immagini di cultura, ne consegue che, in certa misura, una civiltà, e all'interno di una civiltà un'epoca, può essere caratterizzata dai suoi giochi». ⁴ Essi ne celano, in qualche modo, i tratti essenziali, la fisionomia, lo "stile"; sono i custodi di ciò che il sociologo tedesco Georg Simmel definirebbe il "re nascosto di un'epoca di spirito". Lo "stile" di un'epoca che indifferentemente può applicarsi, come già aveva intuito Huizinga, alle regole del diritto, alle tendenze artistiche, ai sentimenti e alle regole sociali, alla messinscena teatrale e liturgica, alla scienza, alla produzione industriale e alla guerra, può essere considerato come il "principio di unità" o il filo rosso che unisce in profondità la diversità delle cose.

Se, come afferma Caillois, i principi dei giochi e le loro potenti istanze sono "le molle determinanti, tenaci e diffuse dell'attività umana", tanto tenaci da marcare profondamente i diversi tipi di società, allora è plausibile cercare di capire se e in che misura i giochi abbiano partecipato all'invenzione della montagna. Essa, infatti, come abbiamo già visto, è iniziata nel XVIII secolo sull'onda dell'interesse e della curiosità scientifica ed è legata indissolubilmente alla nascita di una nuova pratica di gioco come l'alpinismo. Il sentimento della curiosità scientifica, che spinse alla raccolta dei campioni di roccia per la catalogazione e all'esplorazione, ben presto sostituito dalla passione per l'avventura e infine dal piacere del turismo, furono accompagnati nel loro succedersi da questa nuova pratica sportiva. L'alpinismo, e ancor più l'atteggiamento alpinistico fu, in qualche modo, il denominatore comune dei diversi interessi e delle diverse intenzioni che spinsero i cittadini ad avvicinarsi alle Alpi. Anzi, potremmo ipotizzare che tra gli atteggiamenti e gli impulsi propri dell'alpinismo, ve ne sia uno che prevalendo sugli altri ha assunto il ruolo

³ Roger CAILLOIS, *I giochi e gli uomini*, op. cit., p. 28.

⁴ *Ibidem*, pp. 99 e 100.



L'alpinismo storico, guazzo di Ernst Plats (1908)

di elemento caratterizzante o di “re nascosto” dell’intera invenzione. In altre parole tra le sensazioni e le esperienze messe in gioco dall’alpinismo sin dalle sue origini, ve ne sarebbe una, maturata più delle altre nel corso del tempo, che oggi ritroveremmo come fattore preponderante nella maggior parte dei giochi e degli sport praticati in montagna; che è l’*Ilinx*, ovvero la *vertigine*.

La montagna in gioco

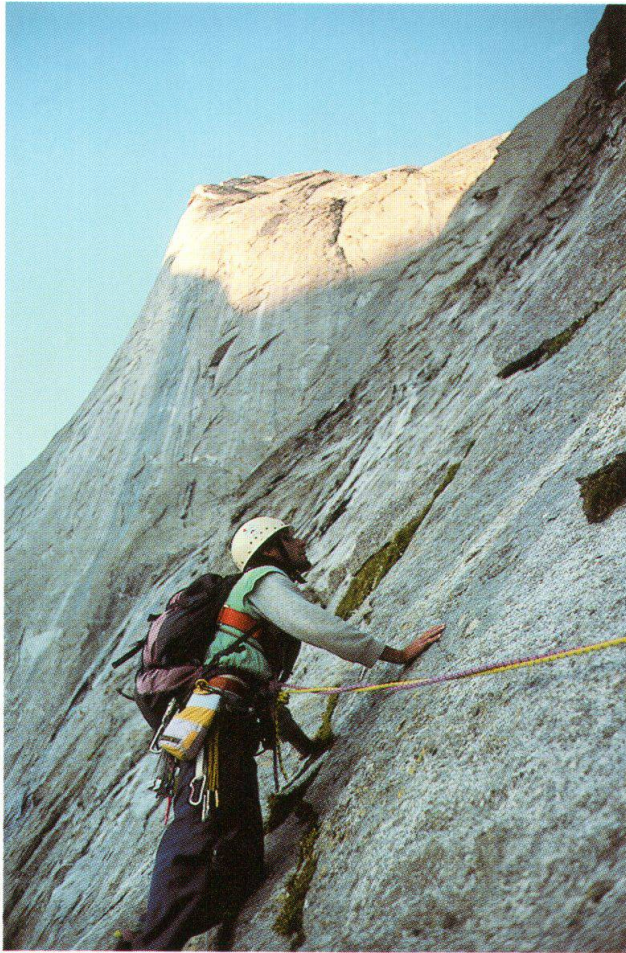
Nella seconda metà del XVIII secolo la montagna diventa teatro per almeno due importanti tipi di gioco: da un lato la caccia al camoscio e dall’altro l’alpinismo. Sono due attività ludiche, evidentemente correlate, praticate sia dai montanari che dai cittadini.

La caccia al camoscio è stata descritta da de Saussure, nel suo *Voyages dans les Alpes*, come un gioco, un’attività non indispensabile per la sopravvivenza, anzi al contrario di puro piacere. Il cacciatore di camosci lascia la propria casa e il proprio villaggio quasi sempre di notte, attraversa i boschi nell’oscurità più totale, s’incammina lungo i sentieri ancora bui e alle prime luci dell’alba raggiunge i pascoli più alti, “dove il camoscio va a pascolare prima che ci vadano gli armenti”. Si apposta, scruta l’intero pascolo, cerca di prevedere le direzioni possibili da cui arriveranno le povere bestie e attende. La sua fedele compagna di viaggio è solitamente una carabina a canna rigata che spesso spara due colpi nonostante abbia una sola canna. Difficilmente il cacciatore riesce a catturare la preda appostandosi nei paraggi del pascolo, la maggior parte delle volte è costretto ad inseguirla e a rincorrerla, nei posti più inaccessibili e più impervi, saltando da una roccia all’altra, arrivando sino ai ghiacciai, attraversando le nevi senza preoccuparsi di ciò che potrebbero nascondere. Spesso la notte lo sorprende costringendolo a fermarsi a dormire ai piedi delle rocce o sui mucchi di detriti, “sognando la strada che possono aver preso i camosci che insegue”. Non può mollare la sua preda proprio ora, dopo averla vista da vicino, e tenuta, seppure per poco, sotto tiro, dopo aver immaginato e quasi assaporato il momento trionfale del suo ritorno al villaggio, dopo essersi già preparato il racconto da fare agli altri cacciatori suoi rivali.

De Saussure racconta che pochi riescono ad invecchiare facendo questo mestiere e quei pochi ne portano impressi sul volto i segni; si chiede quale sia il fascino di questo tipo di pratica pericolosa - considerando che un camoscio non è pagato molto e che il tempo impiegato per la cattura di un esemplare è sempre maggiore - e la sua risposta è:

[...] sono questi stessi pericoli, questo alternarsi di timori e di speranze, l’agitazione continua alimentata nello spirito da questi alti e bassi, è tutto questo ad eccitare il cacciatore, così come anima il giocatore, il guerriero, il navigatore e anche, fino a un certo punto, il naturalista delle Alpi.⁵

⁵ Horace Bénédict DE SAUSSURE, *Le prime ascensioni al Monte Bianco*, Savelli, Milano 1981, p. 67. De Saussure dedica diverse pagine alla caccia al camoscio e racconta: «La caccia al camoscio invece, altrettanto e forse più pericolosa della ricerca dei cristalli, occupa ancora molti abitanti delle montagne, e toglie spesso nel fiore della vita uomini preziosi alla propria famiglia. E quando si viene a sapere come si fa questo tipo di caccia, ci si stupisce che un genere di vita, al tempo stesso così faticoso e così pericoloso abbia un fascino irresistibile per chi ci si sia abituato» (p. 64).



Scalata della
parete
del Badile

Anche lo storico francese Jules Michelet, nel suo libro intitolato *La montagna*, dedica qualche pagina alla caccia al camoscio. Descrive il trasporto, l'eccitazione, lo stupore e lo sbigottimento con cui in inverno, accanto al calore di un fuoco, si ascoltavano i racconti dei cacciatori e le loro avventure sui ghiacciai. Egli afferma che:

Di tutte le imprese folli e arrischiate che turbano il cuore dell'uomo, la più nobile, senza dubbio, è stata la caccia al camoscio. La sua attrattiva era il pericolo: era una caccia alla montagna, più che a quel timido animale. La si affrontava corpo a corpo nei più ardui orrori, là dove, a sua difesa, essa usa realtà e illusione, ghiacci, nebbie, abissi, crepacci, gl'inganni della distanza, le menzogne della prospettiva, il turbinio sfrenato della vertigine. Tutto ciò non faceva che indurre ad un accanimento.⁶

⁶ Jules MICHELET, *La montagna*, il melangolo, Genova 2001, p. 40.

Continua Michelet nel suo racconto: «Uomini per il resto saggi e prudenti, di fronte a ciò deliravano. L'amore, coi suoi rapimenti, non aveva nulla di paragonabile allo spaventoso piacere di seguire l'animale sugli abissi, sulle strette, impossibili cornici dove l'astuto piccolo cornigero si diverte ad attirare i pazzi che lo inseguono. L'abisso volteggia sotto i loro sguardi smarriti, l'avvoltoio rotea affamato sulle loro teste [...] che gioia! Se il padre, l'anno prima, è caduto, ora è la volta del figlio. Uno di loro, appena sposato con una ragazza che amava moltissimo, pure diceva a Saussure: "Non fa nulla. Come vi è morto mio padre, ci morirò anch'io" E tre mesi dopo mantenne la parola» (p. 40).

Da questo punto di vista, anche l'alpinismo potrebbe, in fondo, essere considerato una "caccia alla montagna". Inizialmente le ascese erano viste come un passatempo pericoloso, temerario, irresponsabile e irrazionale, poiché erano spinte dal puro gusto e dal puro piacere. L'alpinismo infatti nacque non come pratica fine a se stessa ma come tipo particolare di esplorazione, legato alla curiosità scientifica, alla necessità di raccogliere campioni di roccia, di fare osservazioni ed esperimenti in alta quota. Questo nuovo sport maturò nel tepore dell'entusiasmo scientifico. Fu in qualche modo il desiderio di conquistare il Monte Bianco da parte di uno scienziato come il professor de Saussure, il quale addirittura promise un premio a chi fosse riuscito a raggiungere la vetta, a dare l'impulso alle ascensioni sulle Alpi. La vetta del Monte Bianco fu raggiunta dal cercatore di cristalli Jacques Balmat e dal dottor Gabriel Paccard nell'agosto del 1786. L'estate successiva lo stesso Balmat condusse de Saussure sulla vetta più alta d'Europa. A partire da quel momento prese le mosse l'alpinismo. Ciò avvenne con l'esplosione dei viaggi sulle Alpi in seguito all'euforia provocata dall'impresa del professore ginevrino e alla nascente "mania" per il Monte Bianco. Un numero sempre maggiore di persone viaggiava attraverso le Alpi

[...] e non nei soliti stabilimenti termali, ma tra le alte cime, perché "la grande scoperta del giorno è una specie di sport al quale chi vi si dedica dà il nome non inadeguato di alpinismo".⁷

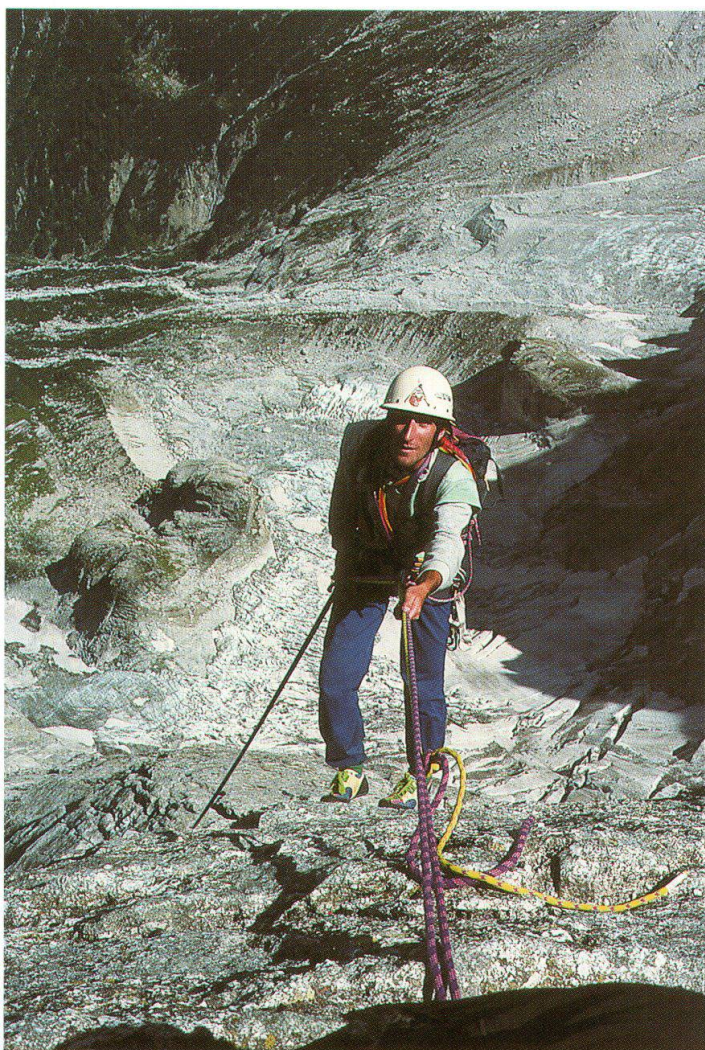
Nacquero i primi Club Alpini, come quello inglese inaugurato nel 1857, si pubblicarono i primi racconti di viaggio e di esplorazione, si diffusero le mappe e le rappresentazioni delle montagne e contemporaneamente i visitatori intenzionati a scalare le vette divennero, in poco tempo, numerosi. Si pensi che tra il 1786 e il 1853 si portarono a termine 45 ascensioni al Monte Bianco; solo nel 1854 ne vennero effettuate sedici. Ma era soltanto l'inizio, alla "mania" per il Monte Bianco seguì ben presto quella per il Cervino, quella per l'Oberland bernese, poi quella per la parete nord dell'Heiger e così via. Insomma per usare un'espressione del grande critico d'arte inglese John Ruskin, "le cattedrali della terra erano state trasformate in piste da corsa", e gli alpinisti le percorrevano lanciandosi sempre nuove sfide, chi per primo raggiungeva la vetta, chi lo faceva più velocemente, chi trovava un percorso più difficile, ecc. Anche gli alpinisti, come i cacciatori, lasciavano i villaggi a notte fonda, percorrevano i boschi, i pascoli e i prati nell'oscurità per trovarsi ai piedi delle cime, là dove inizia la scalata, con le prime luci del giorno. La salita poteva durare più di un giorno e ciò comportava il trasporto delle scorte di cibo e delle tende per passare la notte. Soprattutto l'alpinismo storico, quello del Monte Bianco, era concepito alla stregua delle spedizioni, con portatori, numerose guide e molto materiale. L'esito della spedizione dipendeva oltre che dall'abilità delle guide e dei viaggiatori anche dalle condizioni del tempo. Molti sono stati sorpresi da bufere di neve, dal freddo, dal vento, dalla nebbia, dovendo o rinunciare, nel caso migliore, oppure fermarsi, bloccati sulle montagne in attesa di miglioramenti atmosferici. Le ascese mettevano gli alpinisti a confronto con i pericoli più spaventosi, le vie più terrificanti, le valanghe di neve, le frane di rocce, i passaggi in parete sospesi sui precipizi, l'attraversamento di

⁷ Fergus FLEMING, *Cime misteriose*, Carocci, Roma 2000, p. 181.

baratri su ponti di ghiaccio ricoperti di neve fresca e altri pericoli imprevedibili. D'altro canto erano proprio questi ostacoli ad attirare gli alpinisti.

Lo scrittore inglese Leslie Stephen, uno dei più importanti alpinisti britannici, autore del famosissimo libro *The Playground of Europe*, racconta in questo modo i pericoli e le paure dei suoi viaggi:

Mi è capitato di osservare molti precipizi, seguendo con l'occhio il percorso di ogni ciottolo che rimbalzava giù lungo terribili pendii, e ho tremato vedendo pezzi di roccia staccarsi e mostrare il percorso che, in caso d'incidente, avrebbero seguito i brandelli del mio corpo. Per ovvie ragioni un precipizio è sempre più spaventoso quando lo si guarda dall'alto piuttosto che dal basso. Quella sensazione di brivido che attraversa le membra, anche quando si è certi di essere perfettamente al sicuro, è prova del conturbante potere di quella vista.⁸



*Scalata della
parete
del Badile*

⁸ Leslie STEPHEN, *Il terreno di gioco dell'Europa*, Vivalda, Torino 1999, p. 274.

Continua: «Ma le volte in cui ho percepito più intensamente la paura provocata da un precipizio sono quelle in cui non l'ho potuto vedere» (p. 274).

Dunque l'alpinismo e la caccia al camoscio erano due giochi che permettevano a chi li praticava, come scrive Leslie Stephen, di "sentirsi nelle ossa l'ascendente della montagna". Tutti avevano delle buone ragioni per salire sulle montagne, il cacciatore per catturare una preda, il naturalista o il geologo per raccogliere dei campioni di roccia e per fare delle osservazioni, l'alpinista per conquistare una cima o per vedere dall'altra parte, ma la realtà era che "si saliva per salire".

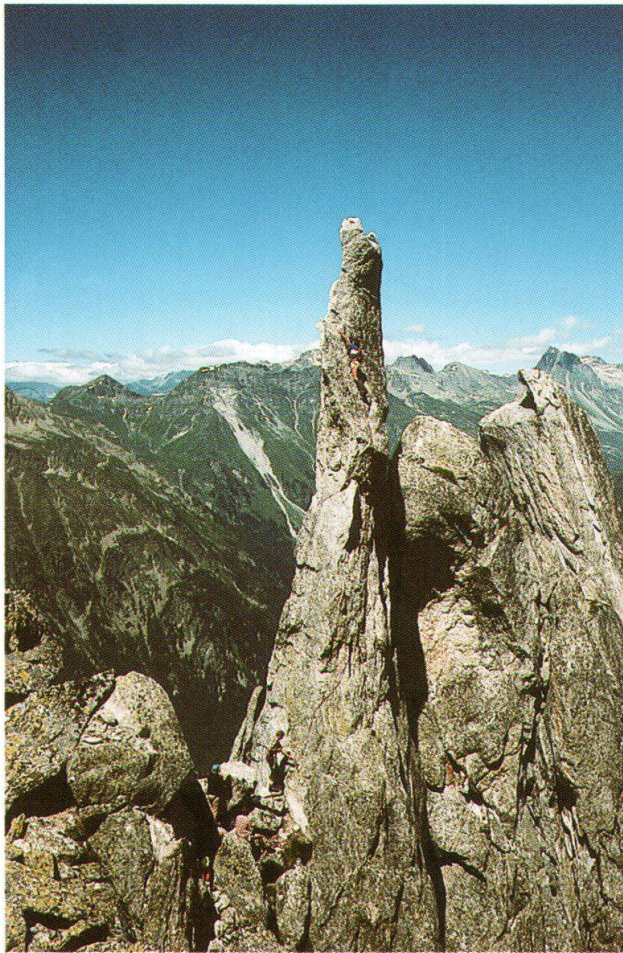
Verso la fine del XIX secolo, quando ormai l'alpinismo era uno sport largamente praticato, apparve in Austria e in Svizzera un nuovo gioco: lo sci. Sino ad allora le montagne erano frequentate solamente nella bella stagione e le ascensioni erano portate a termine prima delle grandi nevicate. Questo nuovo gioco invece si praticava in inverno, quando le Alpi erano ricoperte di neve. I primi "ski club" furono inaugurati a Monaco nel 1891 e a Grenoble nel 1896. Sciatori di tutte le nazionalità si riversavano sulle Alpi praticando, all'inizio, una forma di alpinismo con gli sci: delle lunghe traversate con gli sci ai piedi. Il nuovo gioco però si diffuse soprattutto durante il Ventennio e in modo massiccio dopo la seconda guerra mondiale, tanto che le Alpi si attrezzarono costruendo infinite "autostrade" innevate capaci di accogliere la folla degli amanti dell'ebbrezza della velocità.

Nei duecento anni di "invenzione" delle Alpi, la montagna fu trasformata nel più straordinario ed enorme parco dei divertimenti mai visto, nel quale montanari e cittadini giocavano alla caccia, all'alpinismo e allo sci. Erano tre sport che nonostante le differenze presentavano notevoli affinità soprattutto per quanto riguarda gli atteggiamenti che caratterizzavano chi li praticava. Innanzitutto, come in quasi tutti i tipi di sport, sembrava prevalere un forte spirito agonistico (*Agon*). In fondo il rischio e il pericolo era dominato e affrontato grazie alle capacità fisiche, tecniche e intellettuali dei giocatori. Non solo, ma a conferma di ciò, vi erano le autentiche "gare" che si disputavano tra alpinisti, tra scuole di alpinisti e addirittura tra nazioni di alpinisti. La caccia offriva continuamente spunti per delle sfide di abilità, di resistenza, di capacità, e lo sci era, e rimane tutt'ora, uno sport olimpionico, per il quale si disputavano gare a livello mondiale. Senza dubbio l'agonismo era un elemento importante dell'atteggiamento che governava questi sport ma non era il solo. Un altro importante principio comune a tutti questi giochi era la ricerca dell'ebbrezza, della vertigine, dell'eccitazione, del panico e della paura (*Ilinx*). Le descrizioni dei primi alpinisti e delle guide alpine facevano continuamente riferimento alle potenti impressioni, al rapimento e alle palpitazioni provocate dalla paura e dalla vertigine. Lo scrittore Alexandre Dumas (padre) racconta nel suo *Impressions de voyages en Suisse*, che nella salita al Monte Bianco, guidato da Jacques Balmat, aveva un unico pensiero: se il primo bastone si fosse rotto, sarebbero precipitati tutti nelle viscere della terra, e a mano a mano che saliva, la riflessione si faceva sempre più inquietante. Gli alpinisti si sentivano le "gambe molli", tremolanti e instabili a causa della paura. Racconta le sue attraversate dei ghiacciai come la "Mer de Glace", scrive che mentre si trovava su quel "mare di cui non si poteva valutare la larghezza se non quando ci si trovava in mezzo alle sue onde" era terrorizzato dagli "orribili scricchiolii che sembravano misteriosi lamenti che salivano dal centro della terra".

Non so se ciò dipenda da un sistema nervoso particolarmente impressionabile, il fatto è che in mezzo ai grandi sconvolgimenti della natura, anche se mi vien dimo-

strato che non presentano alcun effettivo pericolo, provo una specie di spavento fisico vedendomi così piccolo e sperduto fra cose tanto grandi.⁹

A questo proposito mi pare si debba sottolineare un fatto abbastanza singolare, che accomuna questo tipo di gioco a quello delle “montagne russe”, nel senso che nonostante la folle paura e il terrore provocato da questo sport, una volta scesi ci si dimentica e si ritorna a salire, così come, coloro che durante il percorso delle “montagne russe” urlano e gridano a squarcia gola terrorizzati, una volta scesi, ancora pallidi, barcollanti, in preda alla nausea e con le budella contorte tornano a mettersi in coda per risalire. Nei giochi praticati in montagna, almeno sino a questo momento, convivono un atteggiamento agonistico e uno di ebbrezza, una passione per la gara e una per il godimento, una per la lotta (*Agon*) e una per lo spasmo provocato dalla vertigine (*Ilinx*).



*Scalatori
in Bregaglia*

⁹ Alexandre DUMAS, *In viaggio sulle Alpi*, Vivalda, Torino 1996, p. 77.

Continua Dumas padre: «Un sudore freddo m'imperla la fronte, impallidisco, la mia voce si altera, e se non sfuggissi da questo malessere allontanandomi dai luoghi che lo producono, finirei certamente per svenire. Così, pur non avendo il minimo timore, in quanto non vi era pericolo alcuno, non potei restare in mezzo a quei crepacci aperti sotto i miei piedi, a quelle onde sospese sul mio capo: presi il braccio della mia guida e le dissi: "Andiamocene"» (p. 77).

3. La vertigine della montagna

Negli ultimi vent'anni, dei due potenti istinti che hanno governato i giochi della montagna (*Agon* e *Ilinx*) e che sono stati anche i calchi della cultura alpina, sembra se ne sia rafforzato soprattutto uno: l'*Ilinx*. I nuovi giochi si presentano infatti come pratiche fisiche che, allo stesso modo dell'acrobazia e delle attrazioni dei Luna Park, provocano negli individui le gioie e i piaceri dell'alterazione, dello sconvolgimento e dell'ebbrezza. Realizzano i desideri di molti protagonisti dell'alpinismo storico e tra questi anche dello scrittore inglese Leslie Stephen, il quale sosteneva che:

[...] per sentirsi entrare nelle ossa l'ascendente della montagna è necessario stare sulla cima e immaginare di fare una breve scivolata sul pendio ghiacciato, seguita, ovviamente, da un tuffo nell'aria limpida e da una caduta sulle case, da altezze che solo le aquile osano sfidare.¹⁰

Tra i nuovi sport, lo Snowboard, e ancor più lo sci estremo, evocano l'immagine di "una scivolata sul pendio ghiacciato". Lo sci estremo spinge gli sciatori a scendere cime e crinali spaventosi, saltando nella neve fresca, intatta, mai calpestata, mescolando al piacere di affondare nel manto intonso, il brivido del salto nel vuoto. Lo Snowboard invece si basa sulla velocità da capogiro; la tavoletta sfreccia sulle piste come cavalcase grandi onde, in una discesa mozzafiato che sembra non si possa arrestare.

Soprattutto in questi ultimi anni uno dei boom più interessanti mi sembra essere quello del "volo libero", sia che si tratti del deltaplano, che del più moderno parapendio. In effetti questa pratica può essere interpretata come "un tuffo nell'aria pulita", appesi ad un velivolo portato dai venti e dalle correnti ascensionali. Il deltaplano e il parapendio sono delle protesi che permettono a migliaia di sportivi¹¹ di volare, senza protezioni, senza appoggi e con la pancia nel vuoto come un tempo solo le aquile potevano fare. Protési in avanti verso l'infinita profondità godono del turbamento, del tremore alle gambe e del giramento di testa che la sfocata piccolezza e l'indeterminata omogenea vastità del paesaggio sottostante procura.¹²

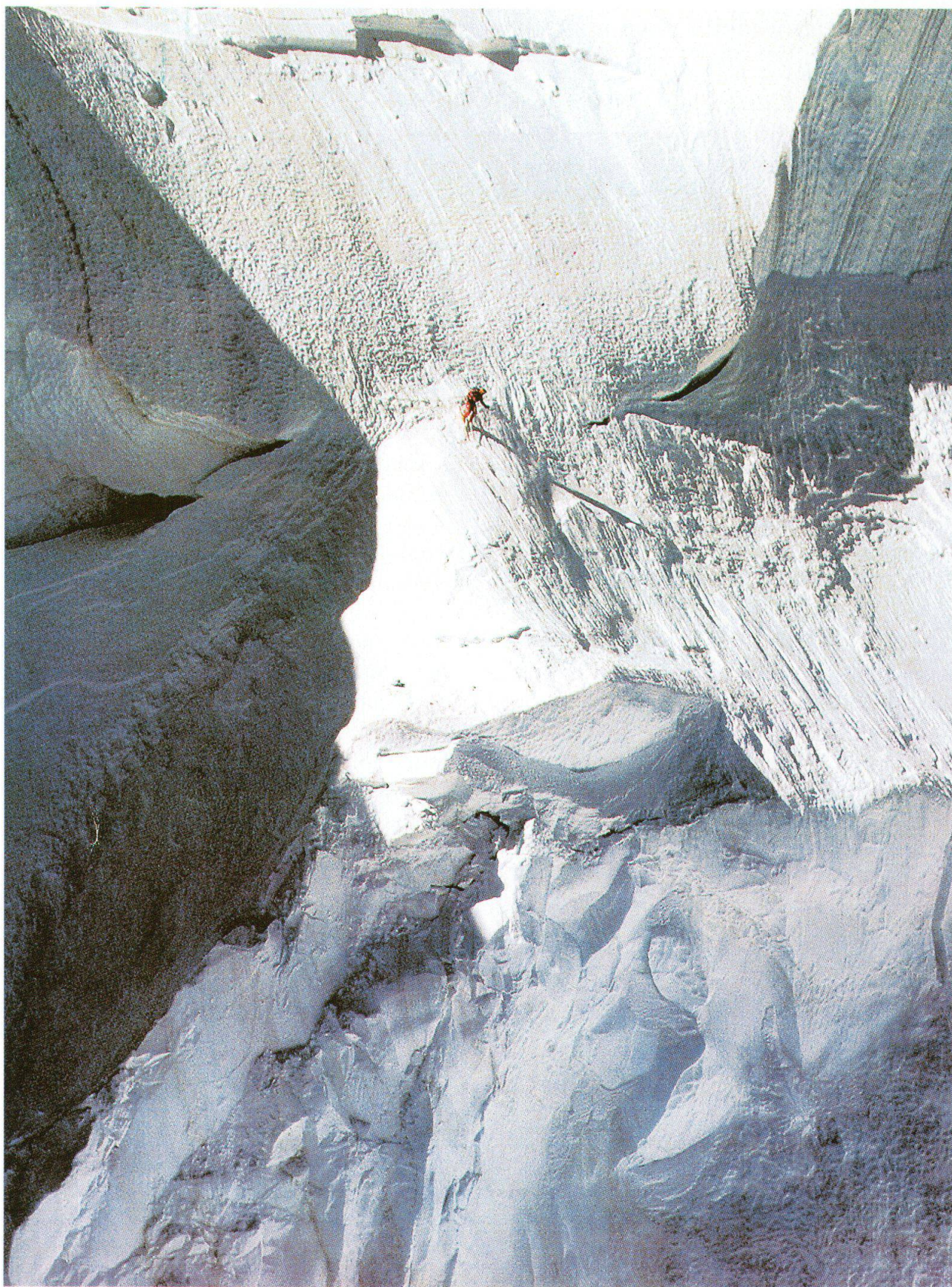
Tra le novità di questi ultimi anni oltre agli sport fluviali come il torrentismo, il rafting, il canyoning e l'idrospeed, i cui nomi fanno rabbrivire, troviamo anche il free climbing: la variante più contemporanea dell'alpinismo. Quest'ultimo, molto vicino all'acrobazia, consiste nella scalata di pareti praticamente lisce, non solo verticali ma a tratti anche sporgenti, con l'ausilio del minor numero possibile di mezzi artificiali. L'obiettivo non è, com'era nell'alpinismo classico, di raggiungere una vetta, ma di salire una via "ideale" e di farlo lasciandosi andare ai virtuosismi tipici del funambolismo.

¹⁰ STEPHEN, *Il terreno di gioco...*, op. cit., p. 274.

¹¹ Il numero complessivo di sportivi praticanti deltaplano e parapendio nei Paesi alpini nei primi anni Novanta può essere stimato in circa 120.000 persone. Rapporto Cipra del 1994.

¹² Dice Montaigne: «mettete un filosofo in una gabbia di fil di ferro rado, che sia sospesa in alto alle torri di Notre Dame a Parigi, ed egli vedrà per evidente ragione che gli è impossibile cadere, eppure non riuscirebbe a impedirsi (se non è abituato al mestiere degli acconciatetti) che il guardare da quell'altezza così grande non lo spaventasse e non lo facesse venire meno».

Eugenio PESCI, *La montagna del cosmo*, Centro di Documentazione Alpina, Torino 2000, pp. 125 e 126.



Pierre Tardival, discesa del versante nord del Mont Dolent, sci estremo

L'ultimo dei giochi che ricordiamo, il più nuovo e il più sorprendente, è il base-jump. Un vero e proprio salto nell'abisso, con il fiato sospeso e il cuore in gola in cui gli istanti che precedono l'apertura del paracadute sono interminabili. I paracadutisti precipitano raggiungendo la velocità di duecento chilometri all'ora, nell'aria si sente il sibilo sinistro del corpo che cade, poi un grido liberatorio squarcia la quiete della montagna e infine, quando si apre il paracadute, il sospiro di sollievo dei compagni si libera fra le pareti a strapiombo. Nei nuovi giochi di montagna e negli atteggiamenti che li regolano vi è la predominanza dell'inquietudine e dello smarrimento. Addirittura con il passare del tempo si direbbe che per superare la soglia di assuefazione all'ebbrezza, l'intensità e la violenza dei giochi debba continuamente crescere.

Riprendendo il filo della nostra analisi, potremmo affermare che la cultura e la civiltà alpina sia stata pesantemente segnata e caratterizzata, sin dalle sue origini, dal principio dell'*Ilinx*. Non è un caso che molti dei lavori tradizionali della montagna, come il costruttore di tetti, il muratore, il falegname e lo spazzacamino, siano basati sul controllo e il dominio della vertigine. La loro abilità si giocava e si gioca ancor oggi, proprio sul controllo dell'equilibrio e della stabilità, messi a dura prova dalle condizioni di lavoro. In taluni casi i pericoli erano addirittura aggravati dalla posizione delle costruzioni e dalla scomodità dell'operare; si pensi alle case dei villaggi alpini costruite ai bordi dei crepacci o dei burroni e ai rifugi di montagna, situati quasi sempre in luoghi impervi e impensabili. Un tempo i muratori delle valli alpine, gli acconciatetti e gli spazzacamini, emigravano stagionalmente verso le città pedemontane e quelle mitteleuropee che stavano vivendo un processo di espansione, dove molti lavori erano rimessi alla loro professionalità. Addirittura alcune ricerche antropologiche hanno dimostrato che la competenza dei muratori era relazionabile all'altitudine da cui provenivano; cresceva con l'aumentare dell'altitudine.¹³ Lo spazzacamino lasciava la propria valle regolarmente agli inizi di settembre per dirigersi verso le grandi città, con i ragazzini, reclutati nei villaggi, destinati a svolgere il lavoro più faticoso e più pericoloso, vale a dire arrampicarsi e scendere nei camini con il proprio raschietto e lo spazzatoio. In montagna, anche la progettazione per lo sviluppo delle vie di comunicazione e la realizzazione delle strade era basata sul dominio del mal d'altitudine. Esse correivano lungo i precipizi o addirittura erano scavate nella roccia a strapiombo. La progettazione e la realizzazione delle funivie e delle seggiovie che ora servono le migliaia di piste da sci sulle Alpi ne è un ulteriore esempio.

Ma la cultura di montagna non è legata solamente al dominio e al controllo della vertigine, essa intrattiene rapporti anche con la produzione dell'ebbrezza. Infatti, nell'immaginario collettivo, i montanari sono coloro che amano godere degli effetti dell'ubriachezza. Sono grandi bevitori di vino e amanti delle danze, "del turbinio mondano e insidioso del valzer" e delle giravolte incalzanti dei balli popolari. Non mancano neppure le degenerazioni esacerbate dell'alcolismo diffuso. Le pratiche popolari consideravano l'alcol come un rimedio generale, per il freddo, per il malessere fisico, per le ferite e per la di-

¹³ Paola CORTI, *I muratori. Dai maestri rinascimentali ai professionisti dell'emigrazione*, in AA.VV., *L'uomo e le Alpi*, Vivalda, Torino 1993.

gestione; lo si dava anche ai bambini per riscaldarli, a quelli che dovevano compiere un lungo cammino al freddo per raggiungere la scuola.

Per concludere si può dire che nella prima fase di costruzione delle Alpi il principio della vertigine, mescolato agli altri, ha influenzato e condizionato diversi aspetti della cultura. È stato l'elemento caratterizzante dello stile alpino, il filo rosso che ha unito tra loro le diverse professioni, le opere materiali, come le strade, i ponti, la ferrovia, le gallerie, le funivie ma anche certe rappresentazioni della montagna, come i vecchi cartelloni pubblicitari ecc. In futuro, considerando la predominanza che l'atteggiamento dell'*Illy* ha assunto nei nuovi giochi, probabilmente segnerà anche maggiormente il destino delle Alpi. La vertigine, la perdita dell'equilibrio e l'ebbrezza, principi messi al bando da tutte le società contemporanee, resistono oggi solamente in alcuni ghetti come i Luna Park che di tanto in tanto visitano le nostre città, oppure il Circo, dove lo spettacolo più atteso è quello acrobatico. La montagna probabilmente aspira a diventare il più grande tra questi ghetti, il più straordinario, dove si può vedere e praticare l'acrobazia, il funambolismo, dove si possono fare i salti mortali e l'equilibrismo. I sintomi più evidenti di questo destino risiedono, da un lato, nell'interpretazione prevalente data all'attuale condizione alpina, riassumibile con il termine "disneylandizzazione", e dall'altro nella follia assoluta, nella spettacolarizzazione disgustosa in cui versa la montagna e la sua situazione culturale contemporanea. Probabilmente questo potente istinto plasmerà la futura civiltà alpina a sua immagine e somiglianza, appiattirà la cultura di montagna sulla ricerca disperata del godimento puro.



Valle Leventina, verso il San Gottardo