

ALPINISMO  
Arrampicata in camino.

*Liebig*

PURO ESTRATTO DI CARNE LIEBIG.

# CHE BEL GIOCO L'ALPINISMO, MA PUÒ ANCHE DIVENTARE UNO SPORT: BASTA INTENDERSI

Nel 1871, quando Leslie Stephen diede alle stampe la sua autobiografia alpinistica *The playground of Europe* era ancora lontana in Gran Bretagna l'idea di organizzare tornei sistematici di *football*: tutt'al più avvenivano sfide periodiche fra squadre di universitari, come del resto era il caso del canottaggio. Dovevano passare ancora venticinque anni prima che il barone De Coubertin riuscisse a dar vita al sogno delle Olimpiadi moderne, che – come tutti sanno – erano rigorosamente riservate allora al puro dilettantismo.

Si concepiva lo sport – vocabolo universale nato proprio in Gran Bretagna – in un modo molto diverso da come oggi esso è presente nel sentire generale; non credo che sia necessario esibire argomenti a sostegno, basta collegarsi per televisione con un canale “sportivo” e vedere che cosa succede, oppure riflettere su come è cambiato il cosiddetto “spirito olimpico”.

Credo che Stephen nel suo libro – finalmente pubblicato in italiano da Vivalda – avrebbe usato con molta parsimonia il termine “sport” se avesse conosciuto l'evoluzione radicale che lo attendeva nel secolo successivo; scommesse, interessi extra-sportivi di ogni tipo, ingaggi da brivido, spettacolarizzazione, divismo, doping e via dicendo, fatti salvi naturalmente i numerosi casi di sport “puro” per fortuna ancora esistenti. Di fatto, egli accosta l'alpinismo al canottaggio, al nuoto, alla caccia, soprattutto nel capitolo – omissso nell'edizione italiana – dedicato ai pericoli della montagna; e lo fa per tentare di ridimensionare i rischi che l'alpinismo presenta (non si era ancora spenta del tutto nel suo paese l'indignazione per la catastrofe del Cervino). Era vivo in lui l'intendimento di contrastare sia il “partito degli scienziati” facente capo al suo grande avversario Tyndall, sia il “partito dei romantici” rappresentato da Ruskin; e avvicinare l'alpinismo agli sport come erano praticati a quei tempi faceva il suo gioco.

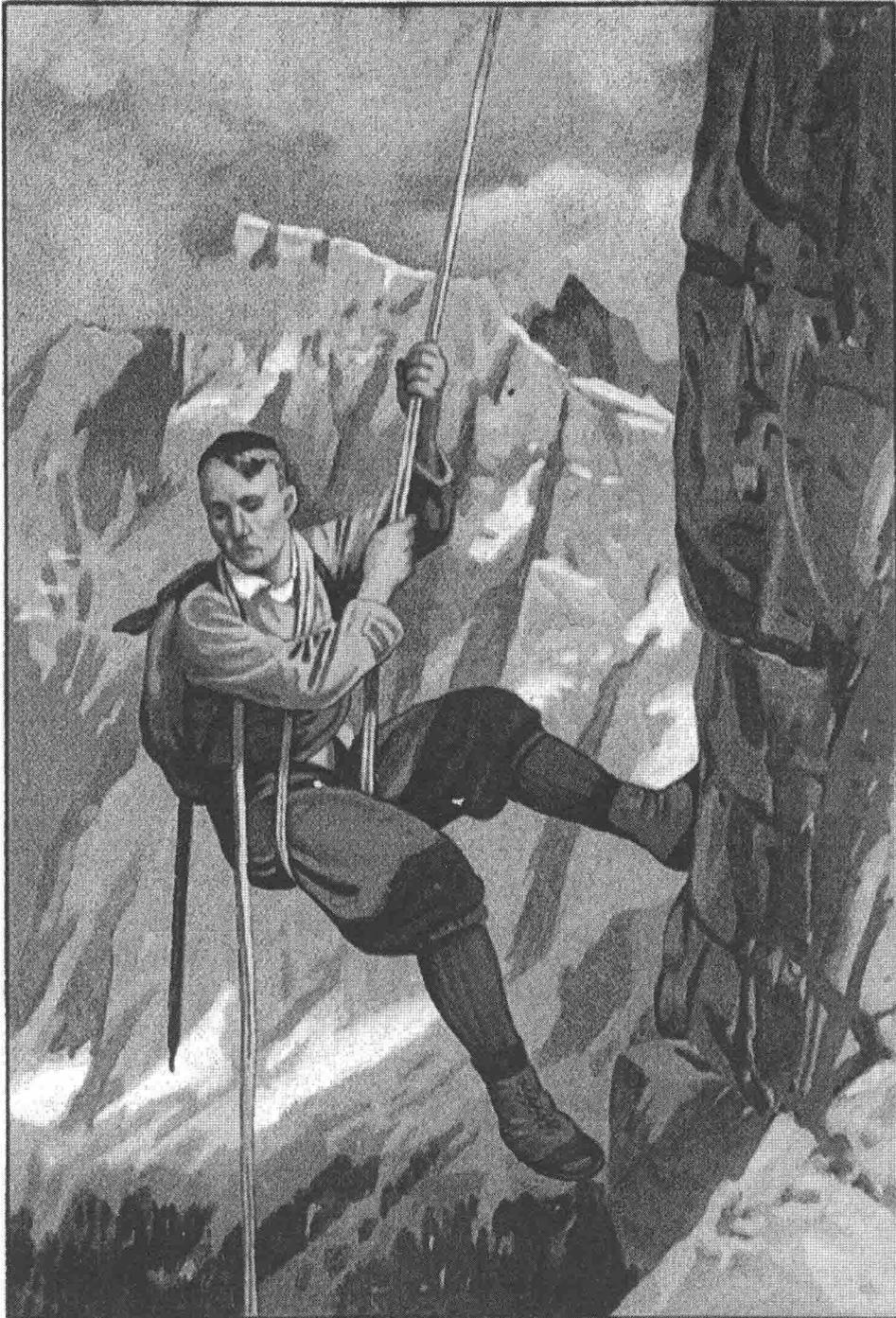
È abbastanza evidente che l'elemento ludico era parte importante del modo con cui Stephen praticava l'alpinismo; lo notano molti dei commentatori dell'edizione italiana di *The playground of Europe*. Così Camanni (su “ALP”) in modo molto esplicito, a partire addirittura dal titolo del “pezzo”; così Crivellaro, curatore del libro, che evoca l'autoironia dell'autore, la sua “istanza ludica e sportiva”, le “sue regole del gioco”; così Alessandra Ravelli (“Rivista della montagna”) che sottolinea di Stephen il suo non prendersi troppo sul serio, la sua “indulgente ironia”, il suo non protagonismo di fronte alle guide; così Marco Valdinoci (*Giovane Montagna*) il quale di Stephen evidenzia soprattutto l'umanità, la normalità, l'antieroisimo e un realistico distacco dalle montagne quando la seconda moglie glielo chiede.

Ma l'elemento ludico nello sport praticato in epoca vittoriana era ben più marcato di quanto lo sia nelle attività sportive come oggi generalmente le intendiamo; pertanto voler includere oggi, e senza sfumature, l'alpinismo fra gli sport – come fa autorevolmente l'Enciclopedia Italiana – vuol dire rischiare di comprometterne in profondità la comprensione. L'elemento ludico è il valore in più o in meno che fa pendere la bilancia; se c'è, l'alpinismo è anche un fatto culturale. Se manca, l'alpinismo slitta verso l'area dello sport, inscindibile dall'agonismo, dalla contesa per il risultato; non è più l'*unmixed play* di Mummery che Giuseppe Mazzotti traduce con “puro gioco”.

È proprio sul significato di *play*, di “gioco”, che si gioca – appunto – tutta la partita.

## Gioco e *Homo ludens*

È molto frequente il fatto che l'alpinismo venga definito come gioco, soprattutto dagli addetti ai lavori; altrettante volte almeno se ne parla come di uno sport. Penso che non sia fuori luogo tentare di mettere un po' d'ordine in questa terminologia; anche perché, almeno per noi alpinisti, non si tratta di una questione di lana caprina, o di una dotta



**ALPINISMO**  
Discesa a corda doppia.

*Josef Liebig*

**DADI LIEBIG PER MINESTRA.**

disquisizione. Entrambi i concetti sono carichi di significato e si traducono in azioni concrete che possono essere anche divergenti.

Che cosa voglia dire oggi “sport, evento sportivo” è scienza comune. *Ma che cosa è davvero un gioco?* Per i bambini è tutto semplice; ma chi ha studiato il gioco, lo considera un concetto molto serio.

Trentacinque anni dopo la morte di Stephen, nel 1939 si pubblicava in tedesco ad Amsterdam un libro fondamentale per l'antropologia: *Homo ludens* di Johan Huizinga, storico delle idee, olandese spentosi come ostaggio dei nazisti nel febbraio del 1945, autore anche di altri celebri saggi come *Autunno del Medioevo* e *Crisi della civiltà*.

Huizinga pone a fondamento del suo libro lo studio della nozione di “gioco” come costante dei comportamenti culturali. Egli fa una minuta analisi storica delle costumanze dei popoli arcaici sparsi in tutto il mondo e mostra come la cultura di ciascuno di essi si sia nutrita di atteggiamenti ludici: gioco è danzare, fare musica o teatro, ma anche sfidarsi agli indovinelli o a “singolar tenzone”. Lo sono pure i riti magici, certe procedure del diritto, determinate forme d'arte, persino darsi battaglia. E naturalmente i giochi olimpici dell'antica Grecia e i “ludi” di Roma.

Il gioco, l'atteggiamento ludico e agonale è per Huizinga una peculiarità propria dei viventi – chi di noi non ha visto i camosci giocare a rincorrersi su un nevaio? – e nell'uomo raggiunge appunto il vertice di produttore di cultura. Egli ne dà una precisa descrizione: «*gioco è un'azione o occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia e dalla sensazione di essere diversi dalla vita ordinaria*».

Posto di fronte alla maggior parte degli eventi sportivi così come sono vissuti oggi da atleti e spettatori, Huizinga troverebbe conferma ai suoi laconici giudizi: «lo sport è gioco che si irrigidisce a serietà ... lo sport è assai più una manifestazione indipendente di istinti agonali che un fattore di fertile coscienza sociale».

La dottrina esposta in *Homo ludens* – pubblicato in Italia per la prima volta nel 1946 da Einaudi – è ormai patrimonio riconosciuto della cultura occidentale ed è a fondamento di molti studi sulla storia della civiltà. Un esercizio interessante, al quale invito ogni alpinista, è quello di analizzare il proprio modo di andare in montagna in base alla lettura di *Homo ludens* e alla definizione di gioco elaborata da Huizinga; ne troviamo diversi esempi nella letteratura alpinistica. Ricordiamone alcuni.

L'idea di gioco, di *play* – non dimentichiamo che *to play* significa anche “scherzare, suonare uno strumento, recitare una parte” – pervade fin dal titolo tutto il libro di Stephen. Di Mummery abbiamo già evocato la frase *mountaineering as unmixed play* contenuta nella prefazione di *My climbs in the Alps and Caucasus*, ma egli altrove afferma altresì che in montagna “ogni passo reca la salute, la fantasia e la gaiezza”. Venendo in epoca più vicina a noi, Lionel Terray testimonia nel titolo del suo libro *Les conquérants de l'inutile* il ripudio di fini esterni al puro gesto alpinistico. Bonatti ha fatto della coerenza con un suo proprio codice di regole uno stile di vita sulle montagne; e Massimo Mila trae la valenza culturale dell'alpinismo da un'analisi molto originale del terreno di gioco inteso come la fonte principale di tensione e di gioia, oltre che di appagamento del bisogno di “conoscere mediante il fare”.

Una frase di Huizinga mi venne per contrasto alla mente quando lessi della laboriosissima salita di una *big wall* effettuata da un gruppo di americani nell'isola di Baffin; arrampicavano, ma essenzialmente dovevano girare un film, con tutti i vincoli che il produttore aveva posto loro, compreso il divieto di arrivare in vetta. Alla fine trasgrediscono, e ci vanno; ma il risultato è solo il grande sollievo per aver concluso un lavoro estenuante.

La frase di Huizinga? Suona così: *il gioco comandato non è più gioco*. L'alpinismo di quel gruppo non era gioco: era un difficile, rispettabile e – penso – ben retribuito lavoro professionale.

### Alpinismo e gioco: da Leslie Stephen a ... Jeremy Rifkin

In realtà, occorre prendere atto che i confini comportamentali del mondo alpinistico si sono enormemente dilatati: mai come oggi vale la notazione di Mazzotti secondo cui ci

sono tanti modi di fare alpinismo quanti sono gli alpinisti. Se scrivesse oggi, forse aggiungerebbe che c'è un'area di alpinismo-gioco e un'area di alpinismo-sport.

La natura del *playground* è rimasta la stessa, ma anch'esso si è ampliato dall'Europa fino ai confini della terra e si vanno a cercare avventure nelle più sperdute isole; sulle stesse montagne va l'intrepido "concatenatore" e la cordata di amici in vacanza, la spedizione "commerciale" e il gruppo autofinanziato in stile alpino.

Quello che fa la differenza fra le due aree, a mio modo di vedere, non è tanto l'attrezzatura più o meno sofisticata, o il livello di capacità psico-fisica che porta alcuni – pochi – a risultati stupefacenti; e tanto meno i capitali (leggi "sponsor") disponibili. La differenza concettuale fra i vari "alpinismi" odierni, così diversificati e talvolta in conflitto ideologico fra loro, è la maggiore o minor dose di spirito ludico, di *fair play*, di aderenza in definitiva, nell'animo dei protagonisti, alla definizione di gioco che ci dà Huizinga: *la maggiore o minore disposizione, talora anche inconsapevole, a vivere l'alpinismo come il più libero, disinteressato, elegante, gioioso – e quindi nobile – dei giochi in pieno ambiente naturale.*

Le forme di alpinismo e tutte le espressioni di vita dell'uomo possono cambiare; è la natura umana che non cambia, le sue esigenze fondamentali restano le stesse. Fra esse, quella di giocare, perché il gioco maturo è paradossalmente una cosa molto seria, è l'atto di creare cultura, comunicazione, distensione e gioia. Non hanno perso occasione di ricordarlo cultori di scienze umane delle più disparate provenienze, come Ortega y Gasset, Romano Guardini, Elemire Zolla, Jacques Le Goff, e più recentemente Claudio Magris.

*È il modo in cui si gioca, che conta.* Pertanto la sensazione di appagamento, di pienezza di vita, di vivere qualcosa di straordinario, sperimentabile su una vetta raggiunta, può essere più intensa per un alpinista tecnicamente modesto, che non per il famoso scalatore supersponsorizzato.

Le considerazioni di Huizinga non passano di moda, come restano attuali tutte le indagini condotte scientificamente nel corso dei secoli intorno all'animo umano; stante l'immutabilità sostanziale della nostra natura, che nel corso dei millenni continua a tendere al proprio bene e non all'infelicità e ad amare il bello fuggendo la bruttura. Non c'è quindi da meravigliarsi se vediamo – a sessant'anni di distanza dalla sua opera – uno studioso moderno dello sviluppo economico, dell'ambiente e della cultura come Jeremy Rifkin (autore della *Fine del lavoro* e del *Secolo biotech*) nel suo recente libro *L'era dell'accesso* – la rivoluzione della new economy porre la teoria sul gioco di Huizinga al centro delle sue conclusioni.

Rifkin nel libro getta un grido d'allarme per i rischi che la cultura – da lui sintetizzata come "esperienza umana condivisa" o "ragnatela di significati che gli esseri umani tessono intorno a se stessi" – verrebbe a correre sotto l'incalzare della "cultura a pagamento", monopolizzata da grandi gruppi finanziari mondiali che potrebbero selezionare in modo più o meno implicito coloro i quali hanno diritto ad accedervi.

La risorsa umana che Rifkin, docente alla Whorton School of Finance and Commerce di Washington, indica come efficace rimedio è il gioco come descritto da Huizinga. Nel capitolo finale "Verso un'ecologia della cultura e del capitalismo", l'ultimo paragrafo intitolato "la dialettica di un'ethos del gioco" riprende in modo letterale la teoria di Huizinga, esprimendosi fra l'altro così: "il gioco, nelle sue manifestazioni più pure, rappresenta la più alta espressione della libertà ... nella sfera culturale, il gioco è espressione suprema di ciò che lega gli uomini ... il gioco maturo – opposto al divertimento passivo – si svolge sempre nella sfera culturale". E a sostegno delle sue affermazioni, porta citazioni che vanno da Federico Schiller a Jean Paul Sartre.

Valga anche questo attualissimo contributo, proveniente da un ambiente così lontano dall'alpinismo, a suffragare la tesi che fa da sfondo alle riflessioni che ho esposto; e cioè, che noi alpinisti possediamo un privilegio non da poco. Quello di aver appreso un gioco meraviglioso, che ci regala bellezza e libertà; e capacità di stupirci, di gioire per una azione elegante e disinteressata, di godere l'amicizia, la natura, la solidarietà.

Persino di preservarci dalle possibili insidie della *new economy*, se vogliamo dar retta a Rifkin.