

## Navigare nei Territori Sconosciuti: Orienteering e Adventuring con le Carte

### L'inizio ...

Uno dei miei primi ricordi di navigazione con una mappa su di un terreno senza strade né marciapiedi risale a quando avevo circa nove o dieci anni, e mio padre, John Gordon Coppock - architetto e paesaggista - mi portò in una gita a piedi piuttosto lunga tra le colline dello Yorkshire a nord di Manchester, la nostra città natale, in cerca di un buon lago per la pesca dellata - o forse solo un serbatoio d'acqua, in Inghilterra spesso ben forniti di pesce. La nostra gita si rivelò piuttosto lunga, il che mi insegnò anche che camminare ad un ritmo costante su un terreno collinare ondulato può essere un'esperienza mozzafiato - letteralmente parlando. In quell'occasione ho appreso anche il significato di quello che mio padre, piuttosto misteriosamente, chiamava: "arrivare al secondo fiato" (*getting our second wind*) Questa espressione si riferisce a una sensazione di benessere che si raggiunge quando i nostri muscoli a poco a poco si riscaldano e diventano capaci di mantenere in modo indolore una velocità di marcia costante. Durante la nostra, per me memorabile, camminata, mio padre si fermò un certo numero di volte per farmi vedere esattamente la nostra posizione sulla mappa *Ordnance Survey*, ciò che i segni e i simboli significavano, e la direzione da prendere sulla carta. Mio padre era un appassionato e abituale lettore di mappe – probabilmente, ho il sospetto, perché aveva viaggiato molto quando era giovane, in particolare durante la seconda guerra mondiale, quando svolse il servizio militare come operatore radio sul campo, per la Royal Airforce Inglese (RAF), in luoghi esotici come la Turchia, la Grecia e la Palestina (Fig. 1).



Figura 1



Figura 2

Questi periodi all'estero gli permisero anche di visitare alcuni siti archeologici ben noti (Fig.2), e esercitare la sua capacità creativa e la passione per il disegno, realizzando schizzi e fotografie in bianco e nero. Dopo la guerra tornò all'università di Manchester e divenne architetto, specializzandosi in pianificazione urbana e rurale - un altro motivo del suo interesse per il grado di corrispondenza tra mappe *Ordnance Survey* e terreno. Dopo il nostro trasferimento in Irlanda del Nord intorno al 1955, divenne portavoce di un gruppo di coordinamento composto di architetti e urbanisti che nei primi anni Sessanta avviarono un innovativo progetto di rinnovamento urbano (URB) a Belfast, interrotto troppo presto dalla sua morte improvvisa per una leucemia acuta a soli 43 anni.

Questo fu il mio primo stimolante e divertente incontro con la lettura delle mappe e con l'esperienza di tracciare un percorso insieme a mio padre, in quello che per me era un terreno completamente estraneo. Un primo incontro che ha lasciato una forte e intensa impressione, da cui si è più tardi sviluppata una vera e propria passione per la lettura e navigazione con le carte. Nel corso degli anni ho raccolto molti tipi diversi di carte che ho usato per progettare e organizzare viaggi, per esplorare molti luoghi di estrema bellezza in tutto il mondo, in terre

sia abitate che disabitate, sia urbane che extraurbane. Quando sono emigrato dall'Irlanda del Nord alla Norvegia all'inizio degli anni 1970, ho preso con me come souvenir alcuni dei miei *Northern Ireland Ordnance Survey Maps*. Ma poi, una volta stabilitomi nella mia nuova patria, ho iniziato subito una nuova raccolta delle eccellenti mappe geografiche del *Statens Kartverk*, progettate e pensate soprattutto per l'orientamento – d'inverno in sci, d'estate a piedi - nel selvaggio paesaggio norvegese apparentemente senza fine, coperto di boschi, foreste, paludi e montagne.

### **Moving On: Orienteering in Norvegia**

Abbastanza presto dopo il mio arrivo in Norvegia ho cominciato a prendere parte a quello che è probabilmente uno degli sport più importanti e popolari in quel paese, dopo lo sci di fondo: l'*orienteering*. Molti sciatori attivi a livello competitivo in Norvegia, usano, come ho fatto io, l'orienteering come forma preferita di allenamento durante le relativamente brevi stagioni primaverili, estive e autunnali. La caratteristica forse più notevole di questo sport particolarmente adatto alle famiglie è che ogni concorrente porta con sé una bussola e una mappa a bassa scala (1:20, 1:15 o 1:10) che servono per navigare mentre ci si muove rapidamente attraverso paludi, campi, boschi e foreste in cerca di punti appositamente attrezzati, designati come luoghi di controllo. Questi luoghi sono di solito in posizioni facilmente identificabili, come una collina, un macigno, una curva in un fosso, una macchia "erba nel bosco, una depressione del terreno, o un incrocio di due sentieri.

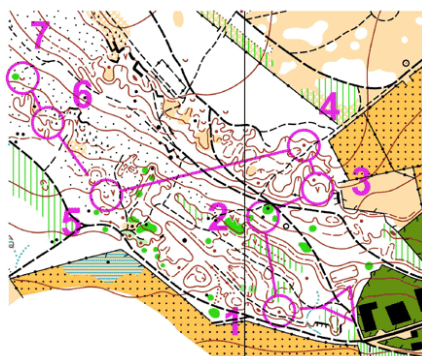


Figura 3



Figura 4

Come si può vedere dalle immagini sopra riportate, ogni posto di controllo è indicato sulle mappe dei concorrenti con un cerchio e un numero di codice in inchiostro viola (Fig. 3). Sul terreno esso è visibilmente segnalato da una bandiera rossa o arancione, e bianco (Fig. 4, a sinistra) appesa al ramo di un albero, di un cespuglio o di un recinto. Alla bandiera è allegato un timbro a inchiostro o pinze speciale (Fig. 4, al centro) con cui è possibile marcare un numero o segno speciale nell'apposito slot sulla scheda di ogni concorrente (Fig. 4, a destra), che servirà come certificazione, al termine della gara, che ogni corridore ha effettivamente trovato i vari posti di controllo che andavano scoperti durante la gara.

### **La Semiotica del Orienteering**

Dal punto di vista semiotico, il significato culturale dell'*orienteering* in generale, e dell'*orienteering* in Scandinavia e in Norvegia in particolare, è un argomento di analisi abbastanza complesso. Ragioni di spazio non mi consentono una discussione esauriente di questo aspetto; in ciò che segue cercherò di delineare sinteticamente alcune delle caratteristiche più fondamentali di questo divertente sport, e alcune delle più significative sfumature associate all'*orienteering* nel contesto culturale scandinavo.

Un articolo di *Wikipedia*, basato su materiali disponibili anche sul sito web del *International Orienteering Federation* (IOF), situa l'inizio dell'*orienteering* competitivo a partire dalla fine

del 19esimo secolo in Svezia, dove il termine "orienteering" è usato per la prima volta nel 1886 per indicare l'attraversamento di un terreno sconosciuto con l'aiuto di una mappa e di una bussola. Originariamente era una forma di addestramento militare, che si trasformò col tempo in uno sport competitivo riservato agli ufficiali militari, prima di diventare uno sport civile. La prima gara di orienteering aperta a tutti è stata organizzata in Norvegia nel 1897. Di chiare origini e tradizioni scandinave, l'orienteering è stato poi adottato anche dalla Finlandia nei primi anni trenta e dalla Danimarca nei primi anni cinquanta. Esistono anche, a quanto pare, alcune mappe orienteering per l'Islanda, ma nessuna federazione nazionale di orienteering è stata ancora stabilita in quel paese.

Oggi l'IOF, fondata inizialmente a Copenhagen nel 1961 e che ha attualmente sede in Finlandia, si compone di 70 paesi membri. Per un periodo la IOF ha cercato di fare riconoscere l'orienteering dal *International Olympic Committee* (IOC) come sport olimpico. Fino ad oggi il IOC ha riconosciuto i seguenti quattro tipi di orienteering come sport internazionali non motorizzati (con l'eccezione dell'orienteering con sedie a rotelle elettriche): orienteering a piedi, orienteering in *mountain bike*, orienteering in sci e *trail* orienteering. Uno dei motivi per cui è difficile ottenere il riconoscimento di sport olimpico è che, come si può ben immaginare, non è facile concepire l'orienteering come uno sport spettacolare e popolare, dato che si svolge per la maggior parte all'esterno, in un terreno senza strade e sentieri, spesso in aree densamente boschive e inaccessibili, o collinari e coperte di paludi. Ciò ha portato a varie e creative misure da parte delle associazioni di orienteering per rendere le forme di questo sport più accessibili agli spettatori come, ad esempio, il cosiddetto *micro-orienteering*, che si svolge in uno spazio fisico molto limitato e con un gran numero di telecamere nascoste lungo il percorso per dare agli spettatori una idea più precisa di ciò che sta accadendo.

I sistemi di valori stratificatisi nel corso del tempo intorno all'orienteering e alle varie organizzazioni e comunità coinvolte nella sua pratica sono certamente interessanti per l'analisi semiotica. In particolare vale la pena di analizzare più da vicino i sei punti di un manifesto istituzionale dal titolo "I valori fondamentali dell'Orienteering", sviluppato e approvato dal IOF e successivamente pubblicato sul loro sito web, in cui si afferma che:

- l'orienteering è una sola cosa con la natura. Esso è rispettoso dell'ambiente naturale e promuove le buone pratiche ambientali.
- l'orienteering è mentalmente e fisicamente impegnativo. Richiede e promuove al tempo stesso uno stile di vita sano, una mente e un corpo attivo.
- l'orienteering è caratterizzato dallo spirito di avventura. Attraverso le sfide della esplorazione, esso sviluppa un senso di fiducia in se stessi, di indipendenza e di capacità di vivere bene. È uno sport per tutta la vita, che aumenta la qualità della vita.
- l'orienteering è neutro dal punto di vista di genere. Promuove l'inclusione di donne e uomini allo stesso modo, e ne riconosce il successo in modo paritario.
- l'orienteering si è impegnato ad essere uno sport libero da farmaci stimolanti, e sostiene il motto WADA del 'gioco vero'.
- l'orienteering è caratterizzato dallo spirito di amicizia ed è vincolato alla nozione di *fair play*. Ci si aspetta che tutte le persone che partecipano ad un evento di orienteering si comportino con correttezza e onestà.

Se cerchiamo di riassumere brevemente i significati culturali alla base di questi sei punti, possiamo arrivare a una selezione di valori generali di meta livello, riconducibili a un universo di carattere fortemente individualista, ma al tempo stesso anche relazionale e pragmatico: i) promuovere il rispetto per l'ambiente naturale; ii) avere cura e nutrire la mente e il corpo; iii) promuovere per tutti la qualità della vita e una buona salute; iv) non discriminare sulla base dell'età o del sesso.

Inoltre, troviamo anche una serie di valori pragmatici, che investono il piano dell'azione. Da questo punto di vista l'orienteering è un fare che sottende e mette in campo una serie di valori di tipo enattivo<sup>1</sup> quali: i) spirito di avventura; ii) sfide mentali e fisiche; iii) crescita della

---

<sup>1</sup> La teoria *enattivista* (Nöe, 2004,2009), Menary, Ed. (2006) pone una relazione intima tra il mondo reale in cui muoviamo, il nostro corpo, e lo sviluppo della nostra coscienza e cognizione. In questa inquadratura filosofica e teorica, la coscienza umana è visto come un fenomeno emergente, che noi mettiamo costantemente "in gioco"

fiducia in se stessi; iv) indipendenza e v) capacità di vivere bene. Infine sono messi in primo piano in modo esplicito anche valori di tipo relazionale e morali come: i) l'amicizia; ii) la meritocrazia; iii) il *fair-play*; iv) l'onestà, e ancor più concretamente: v) il rifiuto della droga. Questo elenco di valori fondamentali, redatto e reso pubblico nel contesto di una federazione internazionale dello sport, ha molti elementi in comune con il set condiviso di valori alla base dei codici etici e deontologici pensati per regolare la vita civile e le forme istituzionalizzate di attività culturali in una società democratica. Essi hanno anche ( forse espresso in modo meno ambizioso e più concreto) qualcosa in comune con i valori fondamentali presenti nei primi due paragrafi del Manifesto del IOC, che mira a caratterizzare quello che viene definito come "Olimpismo" ("*Olympism*" – il movimento Olimpico):

1. Olimpismo è una filosofia di vita, che esalta e unisce in un insieme equilibrato le qualità del corpo, della volontà e della mente. Mescolando lo sport con la cultura e l'istruzione, Olimpismo cerca di creare un modo di vita basato sulla gioia dello sforzo, sul valore educativo del buon esempio e sul rispetto dei principi etici fondamentali universali.
2. L'obiettivo dell'Olimpismo è di porre lo sport al servizio dello sviluppo armonioso dell'uomo, al fine di promuovere una società pacifica interessata alla conservazione della dignità umana.

Su piano culturale più generale, tutti i paesi nordici sono caratterizzati da un rapporto molto stretto, e talvolta anche ambivalente, con una natura onnipresente e non sempre benevola. In questi paesi, sia a livello di cultura politica, sia sul piano più diffuso delle pratiche personali quotidiane, vi è una forte e generale sensibilizzazione ambientale e un diffuso senso di affinità con la natura che si manifesta in molti modi. L'impegno ambientale, sia a livello locale che globale, è particolarmente forte in questi paesi, come è testimoniato dalla scelta di Copenhagen quale ospite nel 2009 per la conferenza sul clima delle Nazioni Unite COP15. Inoltre la legislatura, la ricerca e l'investimento ambientale nei paesi scandinavi hanno avuto ormai da molti anni la massima priorità dal punto di vista dei finanziamenti dei vari governi. In questo contesto, l'orienteeing svolge un ruolo speciale, sia informalmente come hobby e pratica ludica di socializzazione nelle comunità locali, sia come un aspetto integrante della formazione pubblica, dal momento che viene spesso usato nella scuola elementare come attività ricreativa, una forma divertente di "apprendimento tramite la scoperta", come avviene in Gran Bretagna con le cacce al tesoro. Al giorno d'oggi, una tranquilla passeggiata domenicale con la famiglia e gli amici nei boschi o sulle montagne con una carta in mano è una comune e popolare tradizione scandinava. La maggior parte delle famiglie posseggono o hanno comunque accesso a una sorta di piccola cabina (*hytte*), in montagna o al mare, in estate e in inverno, che funziona come base per la caccia, la pesca, il trekking, lo sci e altre attività all'aria aperta. L'orienteeing ha stretti legami con tutte queste attività tradizionali, ed è associata anche ad altre forme di attività per il tempo libero come il campeggio, il ciclismo, la vita all'aria aperta in generale, anche nei dintorni delle città.

La scelta da parte degli organizzatori di luoghi periferici, spesso di grande interesse storico, come siti di gare, si apre ad una nuova comprensione e interesse per località a cui i partecipanti e le loro famiglie non potrebbero avere accesso altrimenti. Il disegno e la stampa delle mappe, così come l'organizzazione delle gare, è un'attività collettiva, spesso coordinata da club di orienteeing, e sponsorizzata direttamente o indirettamente da imprese locali, compagnie di assicurazione, librerie, produttori di abbigliamento e attrezzature sportive, scuole e università, spesso i luoghi stessi di lavoro dei partecipanti. Le mappe per l'orienteeing, che richiedono per il loro livello di dettaglio un costante aggiornamento, rappresentano una forma di *contenuti creati dagli utenti*<sup>2</sup> (CCU), in quanto gli atleti, i cartografi, gli ideatori dei percorsi e gli organizzatori sono spesso le stesse persone. Vi è un

---

attraverso il nostro modo abituale e strutturato di muoversi nel, e interagire col, mondo, piuttosto che qualcosa che "possediamo", o "hanno".

<sup>2</sup> Questo è un termine spesso usato per caratterizzare contenuti digitali (video, immagini, fotografie ecc), creati e scambiati dagli utenti di reti sociali come *Facebook*, *My Space* e *YouTube*, o mondi virtuali come *Second Life*, *There* e *Twinty*. Si applica anche alla creazione e allo scambio, da parte dei giocatori, di oggetti digitali che hanno, o acquisiscono nel corso del tempo, un certo valore simbolico (e forse anche economico) all'interno di videogiochi *multiplayer*, come *Doom*, *World of Warcraft* ecc.

forte aspetto di condivisione dei compiti, e il senso di un dono che viene fatto per il bene della comunità.

E' infine interessante notare, in conclusione di queste note, che negli ultimi anni l'orienteering è anche diventato uno sport *mainstream*, in qualche modo di massa e popolare nei paesi nordici. L'abbigliamento, le scarpe, le bussole e le altre attrezzature sono diventati più sofisticati, a volte addirittura di moda per alcuni gruppi giovanili, che li usano anche al di fuori e dopo la gara, in città. Le "tradizionali" attrezzature (le mappe e le bussole) sono oggi a rischio di scomparsa, soppiantate dalle nuove tecnologie (sistemi di navigazione satellitare wireless di genere GPS, GPRS, mappe elettroniche di Google in grado di mostrare la posizione dell'atleta sul terreno in ogni momento, ecc). Queste tecnologie, che per ora non sono consentite nelle gare ufficiali di orienteering, hanno creato uno nuovo spazio culturale, una sorta di successore dello sport, nell'ambito dei giochi di *realtà alternativa* o *realtà aumentata*<sup>3</sup> (*geocaching*, *urban games*, *big games* ecc). Questi giochi hanno spesso, anche se non esclusivamente, luogo in ambito urbano, con l'aiuto di dispositivi mobili sensibili al posizionamento dei giocatori, che sono anche collegati in rete; nonostante le innovazioni tecnologiche la modalità e lo scopo principale del gioco – scoprire e individuare qualcosa nascosto nel terreno - è ereditato direttamente dalla tradizione dell'orienteering.

Per concludere, una delle sfide più grandi per tutti quelli che fanno orienteering è il difficile compito di interpretazione – ma forse sarebbe meglio dire di traduzione intersemiotica – tra un percorso *virtuale* segnato in due dimensioni su una mappa del terreno, e un percorso *reale* nel terreno verso un oggetto, o luogo, di valore che esiste in uno spazio naturale tridimensionale. Come sanno tutti quelli che fanno orienteering (e anche quelli che hanno un po' di esperienza della vita) leggere correttamente i contorni e gli altri segni rilevanti su una mappa è un'arte, perché la distanza più breve tra due punti segnati sulla carta non rappresenta necessariamente, né quasi mai, il percorso di attraversamento più breve, meno faticoso e più efficace, sul terreno reale.

## Bibliografia

de Souza e Silva, A., & Sutko, D. M. (2009). *Digital Cityscapes: Merging digital and urban playspaces*. New York: Peter Lang.

Nöe, A. (2004), *Action in Perception*, Cambridge (MA), London: MIT Press.

Nöe, A. (2009), *Out of Our Heads*, New York: Hill & Wang.

Menary, R. (2006), *Radical Enactivism, Intentionality, Phenomenology and Narrative. Focus on the Philosophy of Daniel D. Hutto*, Philadelphia, Amsterdam: John Benjamins.

The Architectural Group, The Royal Society of Ulster Architects (R.S.U.A.), The Society for Promotion of Urban Renewal (S.P.U.R.), The Council for the Encouragement of Music and the Arts (C.E.N.A.), The Civic Trust, The Visual Arts Group of the Queen's University, Belfast (1961), *URB, May 8th-12th 1961 in The Queen's University, campaign week for urban renewal - Belfast. 1961*. Emerald Isle Books.

## Siti web consultati

*International Orienteering Federation*: <http://www.orienteering.org/>

*Norges Orienteringforbund*: <http://www.orientering.no/>

*Federazione Italiana Sport Orienteering*: <http://www.fiso.it/>

*Official Website of the Olympic Movement*: <http://www.olympic.org/en/>

*International Olympic Committee*: <http://www.olympic.org/content/The-IOC/The-IOC-Institution1/>

*Open Library - International Publication Search Engine*: <http://openlibrary.org/>

---

<sup>3</sup> de Souza e Silva & Sutko (2009)