

SOGNO DI SEA

ARRAMPICATE SU ROCCIA E GHIACCIO
NELLE VALLI DI LANZO

GIAN CARLO GRASSI

PRESENTAZIONE

DEDICA

A Gian Piero Motti che, limitandosi a osservare, scoprire, fantasticare sulle future vie, svelando i più riposti segreti delle pareti, a Sea non ha mai avuto bisogno di arrampicare

A tutti i futuri frequentatori della valle l'augurio di sapere vedere in queste pareti di roccia e sulle colate di ghiaccio qualche cosa in più dei chiodi, degli appigli e dei gradi di difficoltà e di pendenza.....

Lontane dagli eccessi dei grandi flussi turistici, le Valli di Lanzo hanno saputo conservare nel tempo — cosa davvero rara — un'anima genuina e montanara, profondamente legata alla tradizione e al rispetto dell'ambiente naturale.

Frequentati sin dall'antichità dai pionieri dell'allora nascente alpinismo, i nostri monti hanno continuato a rappresentare negli anni un terreno di gioco e di scoperta per quanti sanno vivere in maniera vera la propria ricerca e l'avventura in montagna.

Soltanto e nascosto al fondo della Val Grande di Lanzo, il Vallone di Sea si è imposto da qualche tempo all'attenzione degli arrampicatori. Sui fianchi rocciosi che racchiudono il solco vallivo, gli itinerari che si inerpicano lungo le immani bastionate rocciose sono ormai numerosissimi.

A censire e a descrivere tutte le vie che solcano le rocce di Sea ci ha pensato ancora una volta Gian Carlo Grassi, guida alpina e scalatore notissimo a tutti gli appassionati di alpinismo.

Profondo conoscitore delle montagne delle Valli Lanzo, guidato da un genuino spirito di esplorazione e di amore per la nostra terra, Grassi ha saputo mettere a frutto le sue conoscenze e la sua passione in un'opera che sicuramente non potrà non incontrare il favore di quanti si sapranno avvicinare con rispetto e curiosità alle pareti di Sea.

A lui va dunque il nostro più vivo ringraziamento e la nostra gratitudine per questa sua lodevole iniziativa che ancora una volta privilegia le nostre valli presso il mondo degli alpinisti.

Geninatti Togli Sergio
(Presidente della Comunità
Montana Valli di Lanzo)

Foglia Adriano
(Vice Presidente della
Comunità Montana, Assessore al Turismo e allo Sport)

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento va a quanti mi hanno aiutato in questo lavoro di stesura per fare conoscere quelle che, con la Val dell'Orco, si possono considerare le più belle arrampicate in granito del Piemonte. In particolare Marco Casalegno, Roberto Mantovani, Renato Onofri, Maurizio Oviglia, Daniele Caneparo, la famiglia Motti ed ancora Isidoro Meneghin profondo conoscitore del Vallone, Antonio Cotta, Ugo Manera, Mario Griva.

Un ringraziamento particolare alla Cassa di Risparmio Agenzia di Ceres per il contributo finanziario apportato alla realizzazione dell'opera.

PREFAZIONE

Dieci chilometri di sviluppo in linea d'aria da Forno Alpi Grate al colle che ne costituisce la testata, un solco profondo, quasi un corridoio tra pareti incombenti. È tutto lì il vallone di Sea, naturale prosecuzione della Val Grande di Lanzo oltre l'ultimo abitato del fondovalle principale.

Selvaggio, appartato, fuori dal grande flusso dei turisti domenicai, il vallone conobbe il passaggio dell'uomo fin dai tempi più antichi. Pare che contrabbandieri e cacciatori, pastori e pellegrini ne abbiano frequentato per secoli la mulattiera, i sentieri, le tracce più erse e gli anfratti più ripartiti.

Allora il volto di Sea era diverso, coperto di boschi fitti, con alberli imponenti, simile a certe stampe antiche dei paesaggi alpini. Il suo aspetto prese a mutare quando Forno, l'ultimo comune della Val Grande, scoprì la sua vocazione metallurgica e divenne una delle fucine più rinomata di tutta la regione circostante. Fu da quel momento che a poco a poco, nei secoli, i grandi alberi che crescevano sui pendii di Sea (come del resto quelli del vicino Vallone della Gural) presero la strada del fondovalle per divenire subito dopo materiale combustibile per le fucine.

Eppure, nonostante il pesante tributo pagato per molti anni ai valligiani e lo stravolgimento ambientale che sicuramente non ha giovato alla montagna (basta scorrere le cronache degli ultimi due secoli), Sea ha saputo mantenere un'anima selvaggia come poche altre zone di questo settore delle Alpi. Nel corso della sua lunga storia ha affascinato pellegrini e viaggiatori, montanari e alpinisti.

A breve distanza dal capoluogo subalpino, le montagne che cingono il vallone hanno tenuto a battesimo i primi cimenti degli esploratori e degli scalatori del nascente Club alpino, le prime conquiste. Poi, passati gli entusiasmi della scoperta e dell'alpinismo del bel tempo antico, Sea è tornata a vivere nel silenzio dei luoghi appartati, un po' fuorimano, dimenticati. Ha riaperto i suoi battenti agli arrampicatori in anni recenti quando, sul finire di un'epoca, quella del Nuovo Mattino, dopo le battaglie del VII grado e la nascita del mondo del free climbing, uno sparuto gruppetto di alpinisti ha scoperto le pareti di fondovalle, le gigantesche bastionate di gneiss piattate dall'azione potente dell'antico ghiacciaio.

Un ritorno alla tradizione dopo la scoperta delle pareti solari e della «vita in parete»? Quasi sicuramente. Ma a rileggere la bella monografia di Gian Piero Motti, apparsa su «Momenti d'alpinismo 1983», e gli scritti di quanti hanno continuato a frequentare la zona, proprio non è il caso di parlare di nostalgie né di sindromi codine e reazionarie.

Nella storia dell'alpinismo piemontese degli ultimi anni le pareti di Sea rappresentano un polo a parte, lontano dai binari della moda, dagli exploit della velocità. L'arrampicata nel vallone appartiene al mondo dell'esplorazione e della ricerca, dell'avventura con la «A» maiuscola. Il che — è bene chiarirlo subito — non significa la rinuncia all'evoluzione tecnica, che pure qui c'è stata e ha fatto i suoi bravi passi avanti. E neppure la fine della

sperimentazione (anche qui alcune vie sono state aperte calandosi dall'alto). Significa semplicemente che il gioco è andato avanti in maniera chiara e lineare, senza mescolare le carte, senza confusione, chiamando le cose col proprio nome. In assoluta libertà, senza la pretesa di riscrivere la storia del passato o di adattarla alle proprie esigenze. Insomma: niente tabù e niente demonizzazioni del diverso, solo chiarezza, il che equivale a un giudizio sereno su quanto è stato fatto tenendo conto di «come» è stato fatto. Ed è in questa chiave che vanno scoperte, lette e analizzate le relazioni delle vie (e sono ormai tantissime) aperte negli ultimi anni da un ristretto gruppetto di irriducibili appassionati che hanno fatto di Sea il loro mondo.

Roberto Mantovani

INTRODUZIONE

Ci sono valloni che paiono letteralmente abbandonati dagli dei tra le rocce delle Alpi, mentre altri sono anche troppo famosi, cosicché sulle loro pareti convergono arrampicatori da ogni parte trasformandoli in arene ove l'agonismo si è cristallizzato nella sua forma più evidente: le gare di arrampicata. In questi luoghi non serve capire l'ambiente circostante e l'unica cosa importante è vincere; basterebbe un passo molto breve per dimenticare tutto, anche il rispetto per le cose e la propria dignità. L'arrampicata competitiva, se avrà successo, avrà il suo posto fra le attività consimili, intesa come prestazione fine a se stessa, e non come espressione di libero arrampicare. L'azione dell'arrampicata agonistica va trattata in un ambiente adeguato dove sarà sostenuta da una società competitiva, che vuole il vinto e il vincitore: per questo ci sono arene, stadi, muri prefabbricati indoor. Ma allora quale sarà il destino di quei valloni tanto ricchi di pareti, di guglie e di roccia? Verranno abbandonati come regno di pericolo e di morte? In tutto questo come entra il Vallone di Sea? Sea è venuto dopo il «Nuovo Mattino» della Valle dell'Orco. Sea è un futuro tutto in salita. Quando si mette piede nel vallone camminando per la stradina acciottolata si avverte qualche cosa di unico e di impenetrabile, affascinante come può esserlo soltanto ciò che è fuori dall'umano. Le pareti di granito sembrano create dal lavoro di un gigante. Specchi che hanno resistito al tremendo urto del drago. Le spade di luce nel pomeriggio si abbassano sul nero granito, mettendo in evidenza il suo vero volto di fuoco. Il tempo millenario abita qui, e spesso impressiona chi non accetta per intero tutta la sua storia. Su tutti gli angoli di roccia più misteriosi del vallone si è concretizzata quell'esperienza dell'arrampicata che forse potrebbe venir considerata come il punto finale di una lunga storia iniziata sulle più solari pareti della Valle dell'Orco.

CRONACHE DI STORIA

Per anni siamo passati sul fondo del Vallone di Sea, nell'ombra prodotta dalle graniti bastionate rocciose, testimoni dell'antica forza erosiva dei ghiacciai quaternari. Qualche volta, in un lampo d'incoscienza, gli occhi scrutavano le pieghe più segrete alla ricerca di una ragionevole possibilità di ascensione. Si proseguiva oltre, verso le grandi montagne che coronano il vallone, delusi una volta di più di non avere interpretato almeno uno dei segreti gelosamente difesi dalla verticalità e levigatezza degli specchi di granito. Solo recentemente, su quelle pareti che caratterizzano la prima metà del Vallone, ha presa figura la dimensione dell'arrampicata pura, come è già accaduto nell'attigua Valle dell'Orco.

Le prime esplorazioni risalgono al 1978, quando Isidoro Meneghin in compagnia di Sergio Sibille affronta il bordo destro della grandiosa parete detta «Trono di Osiride» tracciando la via delle *Dolce Scozzesi*. Questa salita non ha seguito perché solo nel 1981 l'attività riprende in modo sistematico. Si esplorano la Torre Gialla, il Bracciolo sinistro del Trono di Osiride, la Parete dei Titani, la Cresta della Cittadella, mentre sullo Specchio di Iside si aprono ben tre itinerari tutti a destra del mitico settore centrale. Esploratori di queste pareti sono Enzo Appiano, Ugo Manera, Claudio Sant'Unione, i fratelli Restagno, l'anima dell'iniziativa sembra essere Isidoro Meneghin sempre presente in ogni ascensione. Contemporaneamente lo stesso anno, inizia nell'inverno la salita delle prime cascate ghiacciate, Giancarlo Grassi compie le nuove esperienze sulle colate poste alla base della Parete del Naugrato per evolvere su quelle del Ghicet di Sea sino alla scoperta dei primi «Coulot Fantasma» che rigano la cupa ed altissima parete nord dell'Albaron di Sea già ben formati in un tardo autunno privo di neve. L'82 comincia con una lunga teoria di vie nuove ancora ad opera di Isidoro Meneghin. Inizialmente è di attualità la parete orientale del Bec Cerei, poi la Parete del Naugrato ed ancora la stupenda struttura della Torre di Gandalf. Grassi si unisce a Meneghin: ora è il bracciolo sinistro del Trono che polarizza l'interesse dell'arrampicata; nasce così la stupenda via *Soffitto di Fiaba*. La nuova cordata si muove alla ricerca della via più spettacolare segnando due tappe storiche con la via *Sogno di Sea* e *Spade di luce*. Questi itinerari risolvono per la prima volta la vera salita centrale del liscio Specchio di Iside e dello strapiombante Trono di Osiride. Nel biennio successivo si potrebbe immaginare uno sviluppo simile a quello di tante pareti alla moda, ma a Sea la situazione ha assunto una piega ben diversa che altrove. Il Vallone è rimasto come era in passato, solo qualche via in più a testimonianza di come altri oltre ai «vecchi» pionieri ne abbia subito l'attrazione. I nomi dei nuovi protagonisti appartengono alle ultime generazioni del mondo dell'arrampicata torinese. Essi sono: Maurizio Oviglia, Marco Casalegno, Daniele Caneparo, Roberto Mochino, Roberto Calosso. Il fatto più importante è rappresentato dalla *Via Zarathustra*, un nuovo itinerario tracciato da Meneghin e Caneparo che risolve uno dei più eleganti ed evidenti problemi del Vallone di Sea: ossia il grande diedro chiaro che solca la metà superiore dello «schienale» di Osiride. 30 ore di arrampicata eifeltiva sono necessarie per venire a capo di quello che più ricorda una miniatura delle celebri vie yosemiteche. 1985: a questo punto sono necessarie due parole sugli spiti che per la prima volta luccicano sulle pareti della valle. Con il loro supporto vengono tracciati tre itinerari che rendono arrampicabili le grandi placche verticali dello Specchio di Iside e della Parete dei Titani. La nuova razza di itinerari viene chiodata scendendo dall'alto quando la progressione tradizionale dal basso risulta impossibile. Sono *Aqualung*, *Spirit Story*, *Vertice dell'Ovest*, *una via per tutti noi*. Queste realizzazioni rappresentano la costruzione in laboratorio del VII + e VIII grado. Autori, Marco Casalegno, Domenico Berta, Alberto Ala, Nello Margaita, Gian Carlo Grassi.

Le cronache dell'ultima stagione certo non fanno ancora storia, ma riflettono inequivocabilmente l'idea di un settore in piena espansione. L'atmosfera ottocentesca che avvolge il Vallone di Sea è frizzante di novità, tanto da avere permesso al sottoscritto di tracciare 40 vie nuove che, alla fine, sono solo un piccolo embrione di quello che ancora la valle offre alla scoperta.

DOVE LA VAL DI SEA

Il Vallone di Sea è raggiungibile in 60 Km da Torino lungo la carrozzabile denominata «Direttissima delle Valli di Lanzo». Si transita da Venaria, Caltasse, Lasciada sulla destra Lanzo e Germagnano ci si inoltra nella vallata sino a Pessinetto. Dopo il paese al bivio tra la Val d'Ala e Val Grande, prendere a destra per risalire quest'ultima toccando Cantora, Chialamperto, poi Groscaivallo giungendo infine a Forno Alpi Graie 1219 metri, ultimo villaggio della valle dove termina la strada asfaltata.

PERIODI CONSIGLIATI PER L'ARRAMPICATA

Le pareti sui lati del vallone di Sea sono inserite nel mondo tipico dell'alta montagna. L'ambiente piuttosto ombroso permeate di arrampicare da maggio a fine ottobre soprattutto per le grandi bastionate: sovente si stende da lunghe colate di acqua nei periodi di disgelo. Per chi non si intimorisce della presenza della neve sul fondo del vallone e nei canali di accesso, marzo e aprile sono già datati per le strutture più brevi.

La zona dei contraforti del Bec Ceret con le sue alte pareti soleggiate beneficia di un microclima speciale, spesso è frequentabile anche d'inverno. Altrimenti a novembre è già tardi: il sole sfiora brevemente le pareti, l'ambiente diviene aspro e malinconico, capace però di emanare un'energia straordinaria che molti ritengono interpretandola come un'angosciosa assenza di vita. Anche in tardo autunno si possono verificare fenomeni naturali, positivi come attività di vento caldo per esempio. Allora appare un ultimo spicchio di estate dove arrampicare ridiventa naturale, almeno per qualche giorno ancora rapido.

In primavera il vallone è magnifico, se visto da lontano appare scuro ed immobile, invece è animato dalla vita degli stambecchi, dei camosci e delle marmotte. Le aquile (tre) contendono all'ambiente sontuosa dignità. L'atmosfera profuma di antico, rievocando sensazioni dimenticate. La vita vegetale in pieno sviluppo punteggia di colore l'ambiente, mentre il grigio dei graniti, simboleggia roccia dei padri, è rimasta quella che era: legata al passato, un mistero che va oltre il tempo. In estate la temperatura è gradevole ed ogni mese è buono per conoscere Sea, spumeggiante di cascate che precipitano con una miriade di spore dalle balze rocciose.

se. L'autunno matura i suoi frutti tingendo di colore lamponi, fragole e mirtili, ed i rododendri fioriscono una seconda volta. L'ambiente è strano, a volte particolare, e quando dalla valle sale lentamente la nebbia si percepisce la solitudine melanconica della montagna piemontese.

UN ACCENNO SULL'INVERNO

Oggi con l'innovazione della tecnica di arrampicata su ghiaccio dovuta in gran parte alla fabbricazione di attrezzi nuovi e più efficienti, si è aperta sulle Alpi una nuova fase esplorativa. Ora si scala dappertutto, ovunque e tutto ciò che d'inverno gela. Abbandonato presto dal sole, il Vallone di Sea, già dall'autunno offre i suoi frutti proibiti. Colore di azzurro intenso, le cascate annunciano la loro rapida espansione: il freddo crea fini pellicole di verglas che ricoprono il settimo moderno con emblematici orrori glaciali: in seguito compaiono le grandi stalattiti, aeree e staccate dalla roccia, messe lì quasi come un ponte simbolico per chi vuole andare oltre il semplice discorso tecnico. Chi vuole poi può salire più in alto seguendo la pista dell'effimero: a cercare i colori l'antenna correndo incontro al sole, quello stesso sole che, quando ritorneremo alla base dei nastri ghiacciati, avrà già fuso il tenue filo che costituisce il traguardo dei nostri sogni. Ecco questo è il Vallone di Sea d'inverno: un mare d'effimero che si contonde in mezzo a strutture tangibili, immutabili, sempre presenti: un mare capace di creare stati emozionali quasi mistici, quando ci si mette in viaggio nel mondo della metamorfosi dell'acqua.

TIPO DI ROCCIA E CARATTERISTICHE DELL'ARRAMPICATA

La roccia di Sea è uno gneiss di tipo granitoidale grigio e liscivato dalle antiche glaciazioni. Leggermente diverso da quello della vicina Val dell'Oro per granulosità, offre strutture rocciose simili ma più alte ed ampie. L'arrampicata è di carattere granitico, quindi di potenza e rude nelle opposizioni. Molto di più che in Val dell'Oro, l'arrampicatore incontra una collezione di fessure di ogni dimensione. La Duffer sono di rogne, e gli incastri molto variegati: dalla punta delle falangi delle dita sino al braccio e gamba. Grandi lastre staccate di memoria e osemi, ca offrono faticosi incastri di cammino sempre molto esposti. Il discorso inerente all'ar-

rampicata in aderenza è invece limitato dalla roccia e grana fine, che non permette di superare placche oltre una certa inclinazione.

Ben lontani dai limiti raggiunti in Val di Meilo, le grandi placconate di Sea offrono però una particolarità unica, in quanto quasi sempre fornite di liste o cornici e di minuscoli appoggi orizzontali. Su questo terreno accettando lo spit come strumento di protezione, data l'assoluta mancanza di fessure, sono nate delle vie di superba eleganza e di grande estetica. Ad eccezione delle lisce placconate, generalmente la roccia delle pareti di Sea si presenta abbondantemente fessurata ed ha permesso di aprire una enorme quantità di vie salendo sempre dal basso con sufficienti garanzie di ottime protezioni. Non mancano tuttavia passaggi complicati e tecnici, muretti strapiombanti e spigoli affilati che richiedono la completa conoscenza del tipo di roccia. Molto contrastante appare la formazione geologica fra le pareti ubicate sulla destra orografica del vallone con quelle poste sul versante opposto. Forse la dimensione futura dell'arrampicata è rappresentata dalla ricerca di una linea estetica attraverso quelle grandi placconate dello Specchio di Iside, dove utilizzando gli spit in modo corretto si riuscirà a dare un volto nuovo alla tradizione senza tagliare i legami con le sue radici.

ATTREZZATURA

Le vie citate sono poche: in genere quelle frequentate ed ormai classiche; oppure alcune delle più recenti, nei tratti dove non è possibile fermarsi per proteggersi. Quindi il materiale necessario verrà specificato ogni volta alla fine di ciascuna relazione tecnica. Superfluo oggi consigliare l'uso delle scarpe con la suola in gomma «cocida» e la magnesite. La lunghezza di corda di 40 metri è quasi sempre sufficiente, mentre sulle cascate ghiacciate è vivamente consigliabile arrampicare con corde di 50 metri. Per ciò che concerne la ferraglia, indispensabili i chiodi da granito in acciaio armonico (lost arrow, piatti, knite-blades a V di tutte le dimensioni e misure). Ottimi i bongs e gli eccentrici, ancora meglio i friends integrati con nuts e stopper.

RIFERIMENTI TECNICI

In questa trattazione si fa riferimento alla «Scala aperta UIAA» per i singoli passaggi descritti in ogni relazione. Il metodo di valu-

tazione francese appare invece alla testata di ogni descrizione specificando genericamente il passaggio più difficile. Affiancata troviamo la difficoltà globale dell'itinerario, trattandosi di vie costituite da più lunghezze di corda ne specifica la continuità delle stesse. Quasi tutte le vie sono state aperte dal basso utilizzando l'abbondante fessurazione che caratterizza la roccia, solo ultimamente si è fatto ricorso agli spit di protezione per superare quei settori di placche privi di ogni scropolatura ma arrampicabili in libbera. Per tale itinerario ci si è calati dall'alto e questo verrà specificato ogni volta nella presentazione della relazione tecnica. In fondo il Vallone di Sea offre un immenso terreno di gioco che raccoglie tutti gli aspetti dell'arrampicata. Rimane essenziale la grande libertà che ancora esiste nel nostro sport ma al tempo è fondamentale un'informazione precisa per evitare mistificazioni e miti, lesti storici.

TERMINI DI DESTRA E SINISTRA

Quando non si cita il termine orografico, sono sempre intesi nella direzione di chi guarda, arrampica o cammina, sia in salita come in discesa.

PUNTI DI APPOGGIO

Campaggio libero nel Vallone di Sea, dove i posti migliori sono sul pianoro di Balma Massiel, e sul piano prima delle prese dell'acquedotto, in tutto il tratto della passerella che attraversa il torrente sino alle prese stesse, Alberghi in Val Grande, e Forno Alpi Graie presso l'albergo Savoia, a Breno ottima accoglienza presso la Trattoria Cesarin A Palapetta, posto tappa GTA. Nel Vallone di Sea, le grange di Balma Massiel sono in ottime condizioni e permettono di pernottare su tavolato. Nella stagione dell'alpeggio si prega di chiedere l'autorizzazione ai pastori.

CARTE TOPOGRAFICHE E DOCUMENTAZIONE

Per avere un'idea generale sulla zona la carta in scala 1/50.000 dell'Istituto Geografico Centrale, foglio Valli di Lanzo e Moncenisio. Per un esame più approfondito consultare la carta 1/25.000 IGM. Tavoletta «Groscaivallo». Per l'alpinista e l'escursionista esigente indispensabile la guida CAI-TCI «Alpi Graie Meridionali» di Giulio Berruto e Lino Fornelli, appartenente alla collana «Guida dei Monti d'Italia». Interessante anche il libro «Gran

Paradiso e Valli di Lanzo. Le cento più belle scalate ed escursioni» di Gian Carlo Grassi, edito da Zanichelli.

ACCESSO ESCURSIONISTICO

Per chi ama anche solo guardare camminando in un ambiente che invita alla contemplazione, oppure per chi si diretta alla progettazione di vie nuove sulle pareti di Sea o più semplicemente per chi vuole arrampicare, l'accesso descritto è il mezzo più diretto per andare a conoscere la serenità e la pace che costituiscono il magico incanto del vallone; un'idea in più per sensibilizzarsi a vedere e a comprendere.

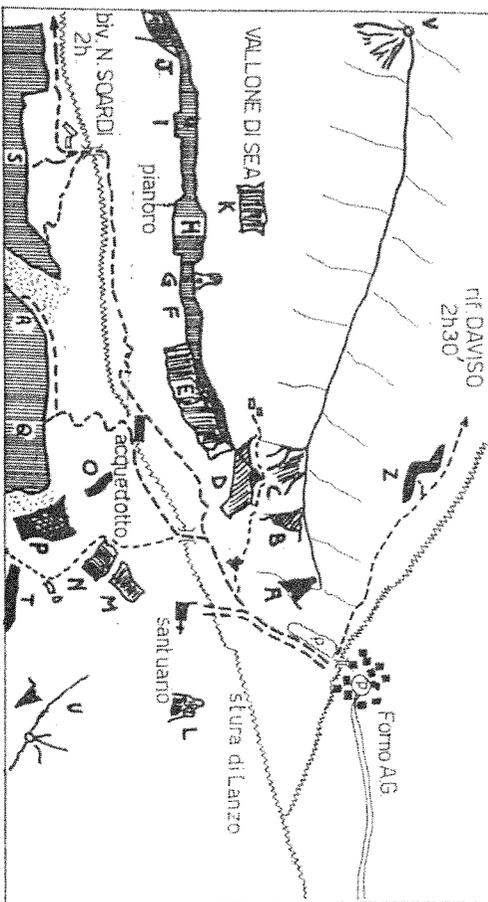
Da Forno Alpi Graie oltre il caseggiato dell'Albergo Savoia, prendere a sinistra una stradina che valicando il Torrente Gura su un ponte, in leggera discesa si dirige verso il Santuario. Prima di giungere al piazzale sottostante la lunga scalinata che sale alla chiesa, si posteggia l'auto antistante ad una carraiecca inizialmente ripidissima, con indicazioni a destra per il Bivacco Nino Soardi 2297 m nel Vallone di Sea. Seguirà sino dopo una prima costruzione in cemento dell'acquedotto, lasciare a destra le grange delle Casette 1319 m situate all'inizio del selvaggio canale dei Cacciatori che si inalza sul versante di Monbran. Più avanti la strada corre sul fondo del vallone che protende in basso le prime propaggini rocciose. Raggiunta la passerella in cemento sul torrente S'etra, al di là della quale la strada prosegue fino alle prese dell'acquedotto 1400 m circa. Seguire a destra il sentiero che si inoltra a mezza costa sotto l'imponente Parete del Naufrago. Prima di raggiungere con alcuni ripidi tornanti il vastopiano di Balma Massiet e le grange omonime 1500 m, a sinistra appaiono in tutta la sua imponente grandità bastionate di granito dello Specchio di Iside, della parete dei Titani e del Trono di Osiride. L'ambiente ha un che di misterioso mimetizzato dall'ombra impenetrabile prodotta dalle alte creste della Lettosa. Nei giorni in cui regna sovrana la nebbia spesso lo scenario di pietra si spalanca, mentre l'alzarsi improvviso del vento dona un'impressione di leggerezza e di sollievo. I ricorci allora riappaiono vividi, freschi come l'acqua delle grandi cascate che precipitano sul pianoro di Sea, e qui, lo si capisce chiaramente, appartiene al cosmo dell'alta montagna. Lo sguardo varca la soglia di una dimen-

sione ricca di forme geometriche, di cunei d'ombra e di specchi rifrangenti la luce del pomeriggio si rimane abbagliati e si è costretti a riprendere il cammino sul sentiero. Sulla sponda destra (orogr.) la traccia continua a salire, alle spalle si intravedono gli ultimi scorci sul Trono di Osiride, giunti al Piano di Sea attraversato il torrente si passa all'Alpe di Sea 1785 m dominata da un grosso riparo roccioso strapiombante. Ore 1.30 da Forno. Le Bastionate grigie di granito lasciano ora lo spazio alle pareti della cresta divisoria con la Val d'Ala. Appare un mondo disuniforme di massi e di pareti dal colore arrugginito. Raggiunto il vasto pianoro so-

pristante al centro del quale a destra sorge il Glas Nuovo 1868 m, ci si sente in un cristallino ambiente alpestre. Il Pianoro è perlopiù meraviglioso e merita una lunga sosta. Al termine del pianoro con ripida salita (Passo di Napoleone) si supera a destra una orrida gola occupata dal torrente. Il Bivacco diventa ora visibile. Si sale per ripido terreno morenico dominati a sinistra dall'enorme parete settentrionale dell'Albaron di Sea. Nei pressi del Glas Platou dove sorgeva l'antico rifugio Rey si prende a sinistra il sentiero che tenendosi nei pressi di una vecchia cretina morenica termina al Bivacco Soardi, situato alla base di una bella placca rocciosa di gneiss verdastro. Ore 3.30.

E poi il ritorno per rivedere sotto un altro profilo il vallone. Spesso quando si torna dalle grandi scalate sulle Alpi, quando subentra uno stato di saturazione, Sea appare come un'isola su cui è piacevole approdare. In altri momenti, quando è minore la fatica, si intravede qui il futuro dell'arrampicata, non più contenibile entro precisi confini. Il mondo dei «veritabile» non viene tradizionalmente considerato come accessibile, tanto da rimanere forse per l'eternità spazio libero. Nonostante le leggi e l'etica dell'arrampicata, e le valutazioni usate per rendere possibile una classifica dei valori sportivi, questo spazio continuerà a conservare la sua libertà.

VALLONE DELLA GURA



- | | | |
|--|---|--|
| A STELE DI MINERVA | CINO DELL'IMPROVVISAZIONE - SETTORE BALMA MASSIET | P SPERONE E PARETE DEGLI HOBBIT |
| B PARETE DI NUMI E POLTRONA DI AMMONE | I SPINGE E CASCATA DI BALMA MASSIET | Q SPECCHIO DI ISIDE |
| C CONTRAFORTE BECCEREL | J PARETE DELLEDEN DI SEA | R PARETE DEI TITANI E TORRE DELLA TIGRE (GIALLA) |
| D PARETE DI MONBRAN E PARETE DEL NAUFRAGO | K PARETE DI MARMORAND | S TRONO DI OSIRIDE |
| F IL VISO DELLA SIGNORA | L SENTINELLA DI SEA | T CRESTA DELLA CITTA DELLA |
| G TORRE DI GANDALF | M SCUDO STELLARE | U QUOTA 2305 IGM. E AGO DI CLEOPATRA |
| H REGGIA DEI LAPITI (DROIDE - SPERONE GILGAMESH - SPERONE) | N PARETE DEL NANO | V UJA DI MONBRAN |
| | O PARETINA DI PLUVIO | Z PARETINA DI FORNO |

SINISTRA OROGRAFICA

LA STELE DI MINERVA 1800 METRI CIRCA

L'imbocco del Vallone di Sea è dominato da una aguzza guglietta che chiude definitivamente le ultime propaggini del fianco sinistro idro-orografico culminanti nel Bec Cerele. La struttura incombe su Forno Alpi Graie, ma appare molto più evidente dall'inizio della strada per il Bivacco Soardi, perché si presenta con una larga parete sagomata irregolarmente, e solcata da evidenti fessure. Dal basso appare più corta e schiacciata di come è in realtà; infatti si sviluppa per quasi 150 metri di dislivello. L'ambiente

molto soleggiato e riparo dai contraforti soprastanti offre un microclima speciale, spesso quando l'innevamento è scarso si può arrampicare sino a dicembre. ACCCESSO: dall'inizio della stradina per il fondo del vallone di Sea, risalire l'ampio cono di pietre sovrastato dalla struttura affusolata della guglia, bene visibile dal basso. Nell'ultima parte ci si tiene sul fondo del canale per arrestarsi all'inizio dello zoccolo, una quarantina di metri prima che predetto canale si trasformi in uno stretto cammino, a delimitare a sinistra la parete dell'intera struttura. Ore 0.45.

1 VIA: I MERCANTI DI FIANDRA

Prima salita: G. C. Grassi - A. Sinì il 26 aprile 1937.

Difficoltà: TD.

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b.

La via è un poco discontinua, perché caratterizzata da salti interrotti da grandi terrazze. Superata comunque la parete nel suo centro, spesso le difficoltà sono sostenute. Molto bella la fessura a semi-cerchio situata a metà altezza della via. Difficili altri numerosi incastri che offrono un'arrampicata di puro stile granitico.

Salire i facili saltini dello zoccolo per una quarantina di metri, da una rampa con erba verso destra, prendere a sinistra un sistema di lame e fessure (IV + V -) sino a traversare a sinistra su una larga terrazza con un gruppo di alberi. Sosta 1 25 m. Dalla base di un'ampia fessura con cappello di alberelli ascendere verso destra nella parete grigio-nera sino ad una lama. Abbassarsi brevemente per prendere a destra un diedro fessurato che porta ad un albero (V + V con un passaggio di V +). Proseguire direttamente su roccia con ciuffi erbosi, oppure superare la bella placca a destra (VI) raggiungendo una seconda terrazza alberta. Sosta 2. La terrazza è sbarrata dalla parete strapiombante che impedisce un accesso diretto alla parte superiore che si presenta sotto forma di uno sperone assai in rilievo. Seguire per trenta metri un canalicolo erboso che si apre fra predella parete e le placche inclinate più a destra, sino alla base di un grande diedro. Sosta 3. Raggiungere a sinistra (V) la base di una evidentissima fessura che in forma di semicerchio incide il filo dello sperone. Superarla completamente (VI e VII) sino a raggiungere una zona di blocchi. Sosta 4 30 metri. Salire verso un tetto, traversare sotto a destra su una placca obliquata sino alla base di un diedro giallastro, abbassarsi un paio di metri per doppiare il filo di spigolo (V). Salire due fessure parallele (IV) sino sotto un strapiombo. Traversare a sinistra sul filo dell'ultima parte dello spigolo caratterizzato da una incontornabile stele protesa nel vuoto. Raggiungere a sinistra una comoda terrazza. Sosta 5 25 metri. Superare un muretto venato da due piccole lame, una verticale, l'altra orizzontale (V un passo di VI -) raggiunta una terrazza si è sovrastati dalla parete terminale solcata da

un caminetto e più a destra da una fessura. Superare la fessura (V VI -) sino a pervenire in una zona di blocchi sovrapposti che permettono di spostarsi a sinistra su una cresta evitando la larga fessura strapiombante finale impoleggiabile. Raggiungere la sommità per una corta ma delicata placchetta (V).

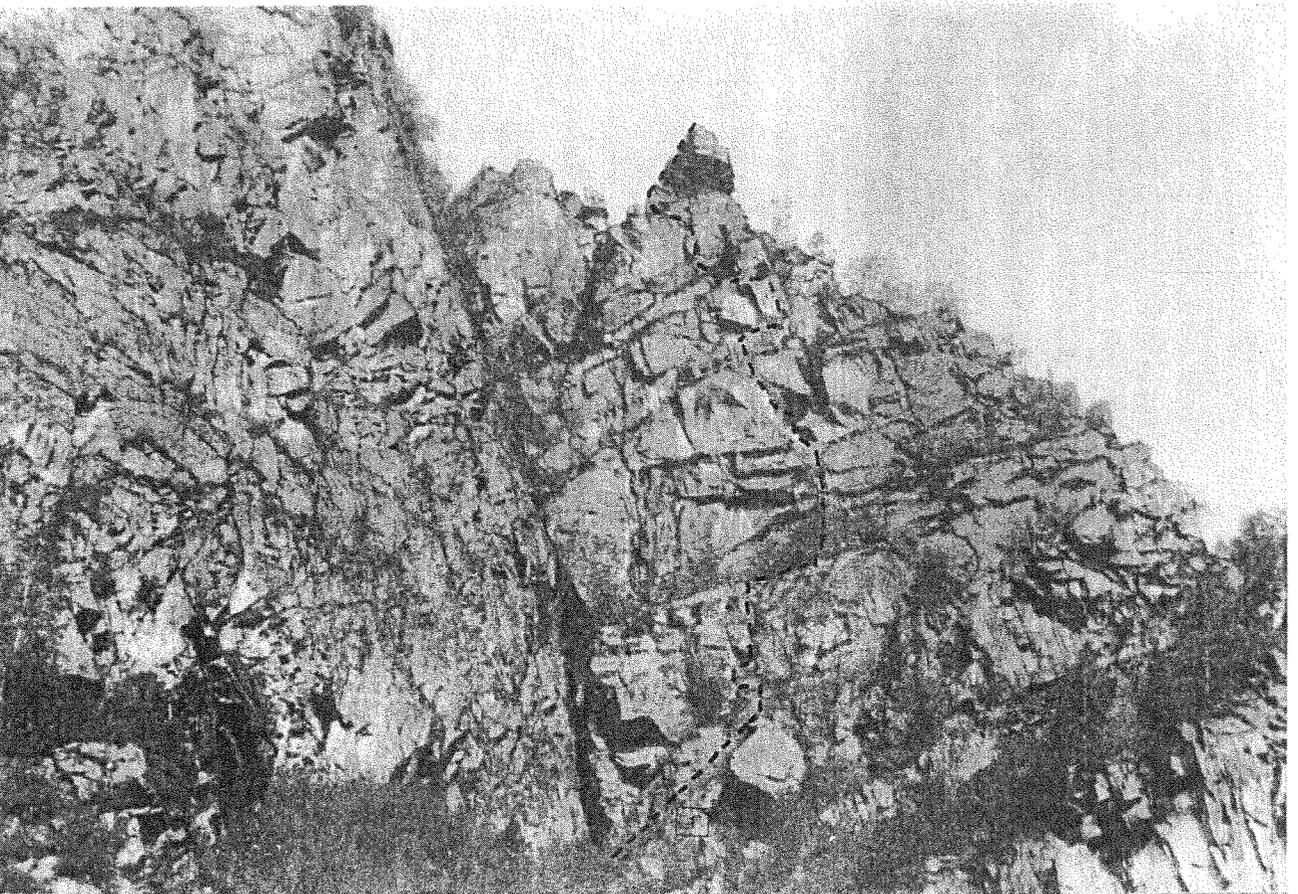
MATERIALE: Si usano una quindicina di protezioni, in posto 5 chiodi. Portare una serie di nuts e friends. Qualche chiodo di misura e forma assortite.

DISCESA: Lungo il costolone che domina Forno Alpi Grate tendendosi a sinistra del filo per aggirare qualche delicato risalto. Nell'ultima parte ci si sposta sul lato destro. Dagli alberi con una corda doppiata di 50 metri su placche si raggiunge il pendio che delimita la parete, lungo il quale facilmente si ripassa all'attacco.
Ore 0,45 - 0,50.

CONTRAFORTE DEL BEC CEREL 2348 m

Nella parte iniziale del Vallone di Sea il versante opposto a quello del Santuario è caratterizzato da ripidissime pareti dall'aspetto poco invitante, infestate dall'erba e di roccia poco sicura. L'intero versante è solcato da un lunghissimo canale (detto dei «Cacciatori») a tondo detritico ed erboso, che va a sfociare in una selvaggia conca detritica dominata dalla piramide rocciosa dell'Uja di Mombrian 2947 m e dal Monte Malaret a destra 2718 m. All'inizio del canale si dirama a destra un altro canale più stretto e più ripido, fiancheggiato da salti rocciosi e sbarrato alla fine da un'imponente parete che culmina nel Bec Cerel 2348 m, incisa da grandi diedri chiusi da strapiombi. La roccia è abbastanza solida, ma non presenta quelle caratteristiche favorevoli all'arrampicata presenti nella maggior parte delle altre vie aperte sulle pareti di Sea. Inoltre è disturbata dall'erba nella parte superiore. L'ambiente invece è uno dei più duri e selvaggi delle Valli di Lanzo, territorio indisturbato delle aquile e dei camosci.

ACCESSO: Dalle prime grange che si incontrano a destra della stradina che risale la Val di Sea (Le Casette 1319 m) risalire prima la pietraia e poi il costolone erboso del Canalone dei Cacciatori, seguendo una debole traccia di sentiero. A sinistra del canalone, su una spianata erbosa, esiste ancora il sug-



La Stele di Minerva (Foto R. Onofri)

gestivo Gas Mentran (1889 m), dove un tempo salivano i caprai. Immettendosi invece nel canale di destra e percorrendo fin quasi al suo termine (pericolo di caduta pietre), nel punto in cui si può attraversare fino alla base della parete lungo una grande cengia erbosa inclinata.

Ore 1,30.

2 VIA DELL'ILLUSIONE

Prima salita: A. Cotta - I. Meneghin il 1° maggio 1982.

Difficoltà: TD...

Altezza: 150 metri.

Arrampicata che potrebbe diventare molto interessante se la via superasse la parete terminata, di ottima roccia, evitata dai primi salitori.

La parete è incisa da un enorme diedro che, all'inizio verticale e difficilmente percorribile per l'erba, si inclina poi verso destra formando una rampa di placche compatte. Portarsi all'estremità destra della cengia, dove inizia lo spigolo verticale e monolitico che delimita il gran diedro ed attaccare in corrispondenza di un ginocchio accostato alla roccia, sopra un caratteristico blocco squadrato. Innalzarsi in un diedro obliquo a destra (IV) che si esaurisce in una zona di brevi salti intervallati ad alcune cengette. Sostare sotto un muretto più ripido, inciso da una fessura orizzontale. Sosta 1.

Vinere il muretto (V) ed uscire su una cengia: salire sopra una lastra e seguire una fessura irregolare di circa 10 metri che muore contro uno strapiombo (sostento, V e V+). Andare a sinistra per afferrare uno spigolo (passo di AO e V, un chiodo rimasto) e raggiungere una piattaforma inclinata. Sosta 2.

Chiodare il sovrastante diedro strapiombante A1 e A2 con passo di V) e uscire verso le placche inclinate della grande rampa. Sosta 3.

Salire le placche a zig-zag per 35 metri (III e IV-) e raggiungere un grande masso incastrato. Sosta 4.

Ancora lungo la rampa finché si restringe (III): affrontare allora un muro verticale difeso da un tetto e sfruttare ad incastro la fessura che lo incide (V+ e VI). Continuare per un diedro (V) ed uscire su un pulpito inclinato. Sosta 5.

Di qui sarebbe consigliabile il superamento diretto della parete terminale, aggirata dai primi salitori con il seguente itinerario: at-

traversare a destra verso un diedro evidente con larga fessura e superarlo (IV e IV+).

Scendere un breve tratto ed attraversare a destra oltrepassando un'interruzione sotto una fascia strapiombante (AO e IV, due chiodi rimasti); superare un salto rossastro e portarsi a destra verso un ripido canale erboso con roccia poco sicura. Sosta 6.

Giungere in vetta per una lunga rampa ascendente a sinistra.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

MATERIALE: Chiodi e Nuts.

DISCESA: In corde doppie, lungo la via di salita.

PARETE DI NUMI

Prima della parete principale salita da Meneghin e Cotta, quella che culmina più in alto verso il Bec Cerel, sbarrando il canale di destra parallelo a quello detto dei «Cacciatori», si innalza un'altra imponente struttura rocciosa. Offre a grandi linee tre salti importanti, separati da vaste terrazze. Il alto culmina in una marcata cuspidi triangolare quasi a contrapporsi al contrafforte superiore del Bec Cerel. Il salto iniziale della parete si estende molto verso destra e può offrire delle vie autonome, fin a se stesse. La natura dell'arrampicata si svolge in un mondo minerale disuniforme e frastagliato, dal basso non si può intuire la sconnosità e la bellezza di certe lunghezze di corda. Certamente le terrazze tolgono slancio e continuità agli itinerari, però nel complesso in parete si scopre di portare a conclusione qualcosa di prezioso e singolare.

ACCESSO: Invece di percorrere il canale di destra parallelo a quello dei «Cacciatori», per raggiungerne il culmine contro la parete del Contrafforte superiore del Bec Cerel, arrestarsi ai piedi della prima imponente parete, prodotta dai contrafforti più bassi che si innalzano a destra del canale. Per cengie e piccoli salti si raggiunge direttamente la base.

Ore 0,45 - 1.

3 DIEDRO — COME ALLORA...

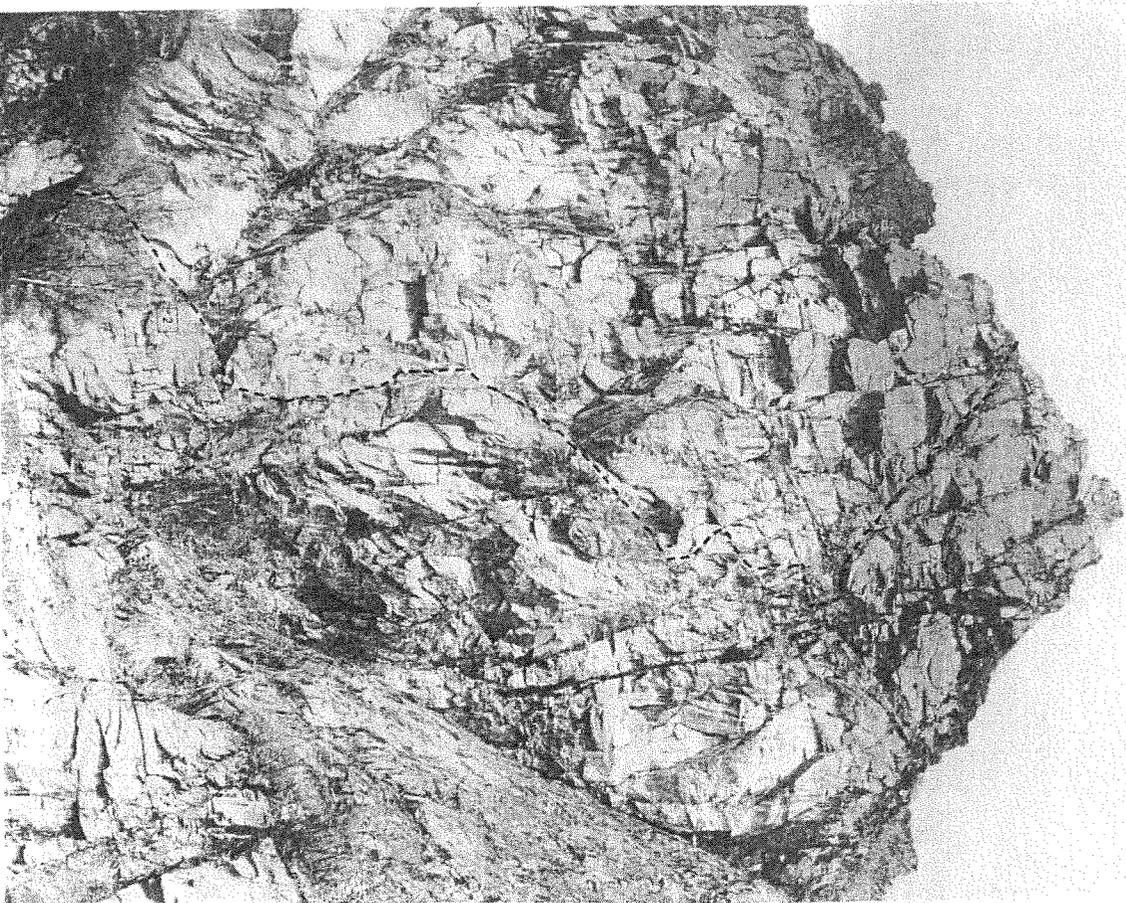
Prima salita: M. Ghirardi - G.C. Grassi il 15 ottobre 1986.

Difficoltà: ED...

Altezza: 80 metri.

Difficoltà in scala francese: 5b.

Arrampicata granitica molto aerea e spet-



Contrafforte del Bec Cerel - (Foto A. Cotta)

colare, nel grande diedro della parte superiore del primo salto, uno tra i più bene definiti del Vallone di Sea. La via è stata innotta appunto alla sommità della prima parete ma si può continuare sino alla cima, sia per la via: «Archipelago America» aperta successivamente, o meglio per la variante Margaira - Sini sul secondo salto. In questo modo diventa l'itinerario più duro della parete di Numi.

Attaccare nella direttice di calata del grande diedro superiore che caratterizza la parte sinistra della parete, salire lo zoccolo costituito da salini, e per un diedro obliquo a destra (IV +) raggiungere un comodo terrazzo alla base di una evidente fessura. Superarla interamente uscendo alla sommità di una terrazza attraverso una spaccatura (IV V). Sosta 1. Prendere a destra un esile fessura verticale sino dove si inclina (VI VI +). Continuare per un diedro giallastro. Traversare a sinistra delicatamente superare un diedro eroso (V + VI -). Ci si trova alla base di due grandi diedri paralleli, portarsi alla base di quello di destra. Sosta 2. Superarlo sul fondo verticale sino in una zona inclinata con erba (VI + VII VI + VIII un passo di A0 e V) scalare la fessura di fondo ora più larga in opposizione sino dove restringendosi progressivamente diventa una sottile crepa (VI + VII -). Seguire sempre il fondo (A0 o A1 per 3 chiodi) poi uscire a sinistra (VI) su dei terrazzini. Salire qualche metro facilmente sino ad una comoda terrazza alla base di un diedro. Sosta 4. Superare il diedro prima sul fondo poi sulla faccia sinistra uscendo alla sommità della parete (V V +).
MATERIALE: Usate 25 protezioni in posto 7 chiodi. Utili una serie di friends sino al 3 1/2 metri, chiodi differenti alcuni estrapiatti.

4 ARCIPELAGO AMERICA

Prima salita: F. Girodo - G.C. Grassi - N. Margaira - A. Sini il 26 ottobre 1986.

Difficoltà: TD +.

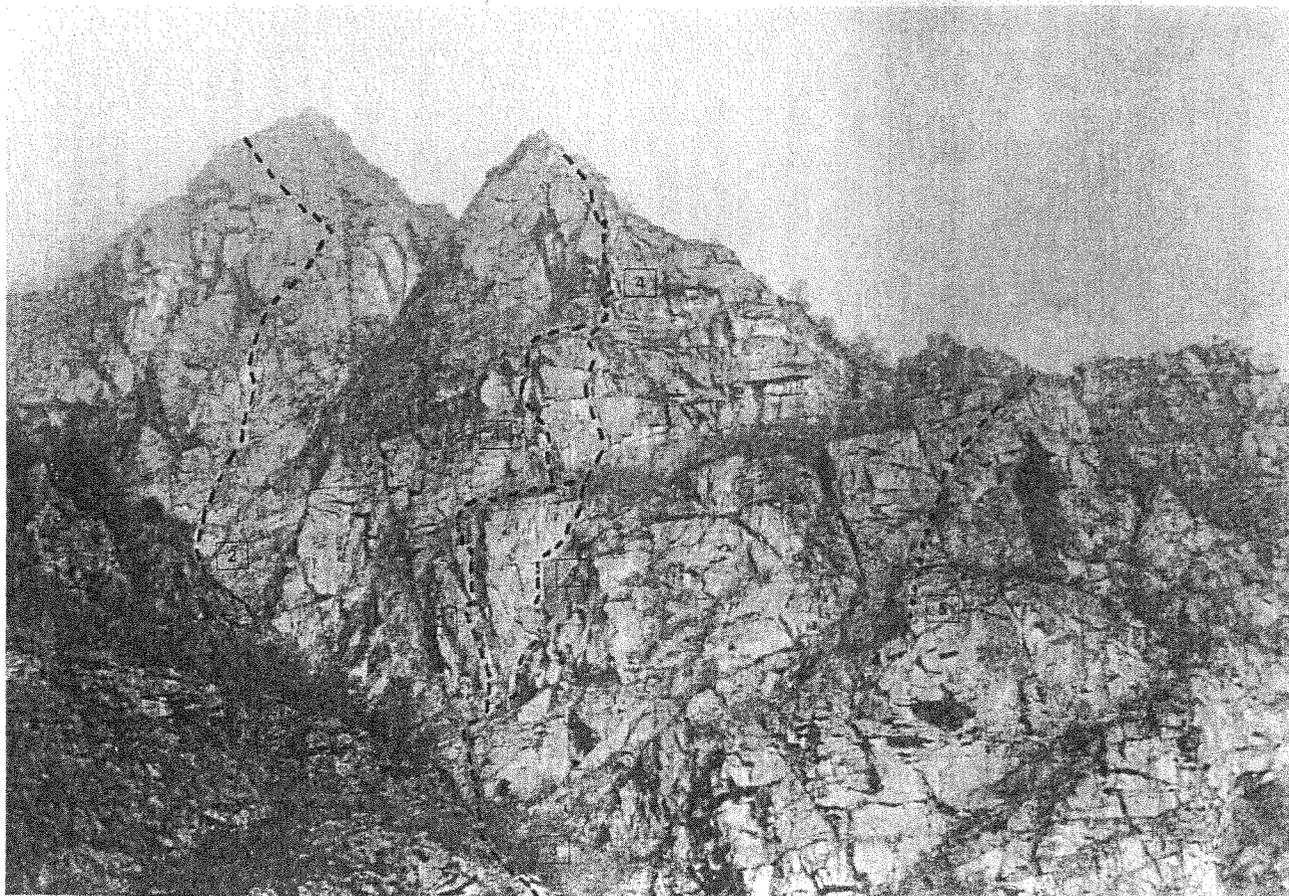
Altezza: 160 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b.

La via offre una varietà di diedri e fessure mai monotone. L'arrampicata risulta omogenea sia in difficoltà che in continuità il tutto rappresentato all'inizio da una strordinaria e gigantesca lastra staccata, capace di offrire un'arrampicata pressoché unica in tutto il vallone. Si attacca nel centro della parete che costituisce il primo salto dell'intero contrattorfo. L'attacco è facilmente re-

peribile nella direttice di calata dell'immen-
 sa lastra appiccicata alla parete dopo avere
 risalito il facile zoccolo costituito da salini
 rocciosi.

Iniziare per un evidente diedro che si supera in opposizione uscendo su cenge erose (IV + V -) dirigersi alla base del camino che costituisce il lato sinistro della gigantesca lastra. Sosta 1. Salire per la fessura che diventa camino molto profondo, arrampicare sempre restando verso l'esterno utilizzando in opposizione le lame sino a ristabilirsi sopra lo strapiombino finale ad un buon terrazzo (V V +). Sosta 2. Senza penetrare sul fondo della lastra staccata salire nella parete a sinistra sopra la fermata, utilizzando una lama stupenda (V IV +). Al suo termine attraversare facilmente a destra, salire ancora qualche metro ed invece di evitare le difficoltà a destra, salire per un diedro direttamente alla sommità del primo salto (V). Sosta 3. Per il bosco portarsi brevemente alla base del secondo salto alto 50 metri e solcato nel centro da una evidentissima fessura. Salire la prima parte della fessura disturbata da un ginepro, più in alto vincere una svastatura liscia ed il suo successivo tratto strapiombante, ma bene fessurato, uscendo su un terrazzo (V V VI V +). A sinistra salire per una spaccatura più rotta (IV + IV) sino all'uscita della parete. Sosta 4. Portarsi per brevi salti e il pendio eroso all'inizio del terzo e ultimo salto che si presenta sotto forma di sperone. Spostarsi a destra al centro dello sperone (bullone lasciato). Salire direttamente una placca (V) e il diedro liscio (V) chiuso da uno strapiombo dal quale si esce a destra (VI). Continuare per fessure e per una cengella con ginepri spostarsi a sinistra per salire un diedro regolare con liste orizzontali sulla faccia destra (IV +). Sosta 5 subito sopra. Non uscire a destra ma doppiare lo spigolletto a sinistra per superare una fessura-diedro (VI VII) alcuni salti portano direttamente alla sommità.
VARIANTE AL SECONDO SALTO (Ideale proseguimento della via: «Come Allotria»...)
Prima salita: N. Margaira - A. Sini
 Dal cespuglio di alberi più rigoglioso una decina di metri a sinistra dell'inizio della fessura che solca centralmente la parete del secondo salto, salire per 5 metri un evidente diedro-fessura (IV +) poi traversare a destra (V +) per seguire un secondo diedro-fessura più lungo (VI - VI). Alla fine si attraversa a sinistra (VI +) sino alla fermata.



La Parete Sud Est del Bec Cerel, la Parete di Numi e la Poltrona di Ammone. (Foto R. Onofri)

Sosta 4. Continuare per 6 metri a sinistra (VII/VII+) doppiare lo spigolo e salire verticalmente sotto il tetto per una placca (VI). Superarlo (V+ VI-) per seguire un diedro ad arco (VII) uscendone verso sinistra (VI). Sosta 5. Una decina di metri lungo dei diedri (VI) permette di uscire alla sommità del secondo salto.

MATERIALE: Si utilizzano 25 protezioni in posto ne sono rimaste 4. Utli friends, nuts, una decina di chiodi vari.

DISCESA. Traversare verso destra lungamente su cangie e piaccie sino sul costolone erboso, scendere sulla sommità di un pilastro roccioso che costituisce la cima della «Poltrona di Ammone». Prendere un canale erboso a destra sino a dove si effettua una corda doppia di 45 metri con partenza da un albero che deposita su una rampa erbosa per la quale si ritorna nel canale di salita.

Ore 0.40. (È possibile scendere nel canale senza la corda doppia).

POLTRONA DI AMMONE

Rappresenta l'ultima porzione rocciosa che costituisce l'estrema propaggine a destra del primo salto della Parete di Numi. La parete si presenta bene sagomata, ricorrendo vagamente uno schenale coi profili accentuati da due spigoli evidenti. Quello destro è costituito da due risalti men- tre il sinistro, molto più ripido e continuo, è delimitato dal canale utilizzato per la discesa della Parete di Numi. Questo settore rappresenta il terreno di gioco più propizio per arrampicare anche nei mesi freddi ed offre fessure che obbligano ad incastri molto duri e variegati.

ACCRESSO: Medesimo come per la Parete di Numi sino alla base del suo primo salto. Da qui salire verso destra il pendio erboso che dopo una salita di una decina di minuti termina ai piedi della struttura rocciosa in totale ore 1 - 1.10.

5 FESSURA EQUISCHOCK

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio - A. Sin il 10 maggio 1987.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 60 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b in un passaggio.

La prima parte della via segue una larga e lineare fessura che solca il filo dello spero-

ne di sinistra. In questo tratto sono concentrate le maggiori difficoltà. La non facilità a sistemare valide protezioni a causa della fessura svasata comporta un impegno psicologico non indifferente da assommare alla pura difficoltà tecnica.

Si attacca alla base del filo dello sperone delimitato a sinistra dal canale di discesa delle vie che si svolgono sulla Parete di Numi (freccia di vernice). Salire facilmente sopra un'alama e vincere un diedro privo di appigli e male fessurato (passo di AI e VI+ oppure VII+ con l'assicurazione dell'alto). Continuare per un sistema di lame e blocchi strapiombanti raggiungendo la fessura che incide il filo di spigolo (VI). Superare l'inizio stretto e verticale (VII) che poi si amplia (V+) diventando un diedro meno difficile sino a raggiungere la sommità isolata dello sperone staccata dalla parete a monte. Sosta 1. Scendere traversando a destra per una cornice che permette di raggiungere un gigantesco lastrone che sospeso nel vuoto forma un ponte naturale con la parete a monte. Sosta 2. Ascendere a sinistra per una larga cornice, alla sua fine seguire il sistema di lame e fessure che solca centralmente lo sperone sino a raggiungere per piaccie la sommità (IV IV+).

MATERIALE: Via completamente schiodata, sono state usate 12 protezioni. I friends n. 4 sono troppo piccoli per proteggersi nella larga fessura, utilizzare quindi dei «Tube n. 4 o 5». Utili un paio di chiodi estrapiattati ed a V. Una serie di nuts o friends piccoli.

DISCESA: Medesima come per la Parete di Numi, con una corda doppia di 45 metri nel canalino alberato sottostante all'uscita.

PARETE DI MONBRAN 1850 M. CIRCA

Questa bastionata, la si può considerare come una delle più alte e severe strutture rocciose del Vallone di Sea, a pari merito con il Trono di Osiride. La parete è molto strapiombante perché nella parte centrale anche violenti temporali non bagnano mai la roccia. L'arrampicata, pure svolgendosi su gneiss-granitoidi appare molto particolare, tanto da risultare completamente diversa da quella attuabile sulle altre pareti circostanti. La roccia pare emanare un'energia capace di respingere invece di attirare. Lo stile si contraddistingue per la continua atleticità dei passaggi. Proprio la roccia stratificata in modo sfavorevole obbliga a gesti molto in-



La Parete di Monbran - (Foto R. Onofri)

consueti, l'arrampicatore deve fare ricorso a tutta la sua esperienza per riuscire a muoversi con disinvoltura sulla continuità delle lunghezze di corde, serbando a lungo l'impressione di grande vuoto e di estrema difficoltà.

ACCESSO: Risalire la stradina sul fondo del Vallone di Sea sino poco oltre la prima costruzione in cemento dell'acquedotto per raggiungere a destra le grangie dette «Le Casette». Portarsi a monte delle stesse all'inizio del canale di Monbran. Oppure per chi non conosce il vallone, conviene risalire la strada sino in prossimità della passerella in cemento sulla Stura, da dove si è proprio in faccia l'evanescente sudi al profondo canale dominato dall'imponente parete strapiombante. Risalire il fondo del canale sino ad una strozzatura dove l'acqua ruscella in una breve cascatella. Evitare questo ostacolo sulle rocce della riva destra orografica, percorrere ancora il canale sino a quando si può attraversare a destra per cengie sino a risalire alla base della parete proprio nel suo settore centrale.

6 VIA SEA STREGA

Prima salita: F. Girondo - G.C. Grassi - N. Margara - A. Sini il 14 settembre 1986.

Difficoltà: ED +.

Altezza: 200 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c.

Figura tra le vie più dure di Sea in quanto la parete è forse ancora più strapiombante del Trono di Osiride. L'arrampicata pure svolgendosi su gneiss-granitoidi è completamente differente da quella attuale sulle pareti circostanti. Si distingue per la continuità della salita su roccia male stratificata, tale da obbligare a gesti molto inconsueti. Storicamente è la prima via del Vallone dove il settimo grado superiore è stato aperto dal basso.

La parete è caratterizzata da un gigantesco diedro il cui fondo strapiombante e friabile, non è per nulla invitante. Nella parete che si apre alla sua sinistra un altro diedro, più piccolo ma bene definito offre la linea di salita. Si attacca nella sua direttrice di calata dopo avere salito una facile placchetta. Salire uno spioletto sino ai piedi di un diedro obliquo a sinistra (V). Entrare sul fondo tramite uno strapiombo (V+) ed al suo termine uscire a sinistra, sfruttare il bordo del diedro superare un muro compatto (VI)

per afferrare una linea orizzontale di stratificazioni che permettono di traversare a sinistra (V) sulla cengia di sosta. Sosta 1. Salire un muetto a sinistra poi continuare un po' a destra lungo la fessurazione sino ad un comodo ballatoio (IV + V). Continuare per la placca soprastante, seguendone il sistema di fessure (IV V +) sino ad un buon punto di fermata sovrastato dalla parete strapiombante. Sosta 2. Andare un poco a destra per aggirare e salire su un pilastro (IV +) oppure salire direttamente lungo una fessura (V). Ci si trova ora sovrastati da un muro grigio, compatto e male stratificato, superarlo con arrampicata leggermente strapiombante (VII VII +) raggiungere delle fessure lungo le quali (VI V +) si sale alla base del diedro che dal basso offriva la linea di ascensione. Sosta 3. Salire sul fondo superare una lama ed uscire su una stretta cengia dopo un tratto fortemente strapiombante (V + VI VII). Sosta 4. Ancora sul fondo strapiombante sino sotto un tetto (VII) superarlo a sinistra (A1 2c) continuare sul fondo in opposizione (VII) andare verso destra superare una placchetta verticale sino ad uno spit (VII + VII o A2). Continuare lungo delle lame (VI +) uscendo su un comodo terrazzo. Sosta 5.

Spostarsi a destra e seguire le placche che costituiscono la faccia sinistra del grande diedro (III III +), salire sino alla base di uno spigolo speronico a sinistra. Sosta 6. Portarsi sotto un risalto superarlo direttamente (V) continuare sulle placche appena a sinistra del filo di spigolo (IV IV +) uscendo sulle cengie oblique a sinistra. Sosta 7. Traversare lungo la cengia a sinistra per alcuni metri poi salire le placche soprastanti senza itinerario obbligato e con differenti difficoltà sino a portarsi ai piedi della strapiombante parete terminale che si attacca verso il centro in corrispondenza di una evidente fessura obliqua a sinistra (freccia) Sosta 8. Superare la fessura sino ad un alberello (VI VII sul tratto VII +). Continuare per il diedro soprastante chiuso da un tetto (VII -). Vincere a sinistra (A1 2ch), continuare per la fessura sino dove termina (VI + VIII). Traversare a sinistra una placca liscia (V +) che progressivamente si inclina perdendo difficoltà (IV) permettendo di uscire alla sommità. Sosta 9.

MATERIALE: Usati 43 punti di protezione, in via 26 chiodi più 3 di fermata. Ulli circa 7-8 chiodi in acciaio duro tipo Lost Arrow medi e lunghi, Knife-blade, a V modello piccolo e grande. Una serie di nuts.

PARETE DEL NAUFRAGO 1700 M. CIRCA

Estesa parete di roccia verticale caratterizzata da fasce di tetti obliqui e grandi lame rovesce. Sovrastata dal fianco sinistro orografico il tratto di vallone compreso poco dopo la passerella in cemento sino alle prese successive dell'acquedotto. Il nome di Parete del Naufrago non è stato dato a caso, sovvente essa è assai bagnata e strata da lunghe colate nerastre, che le conferiscono un aspetto tetto e per nulla invitante. L'arrampicatore allora come un naufrago va alla disperata ricerca di quei tratti di roccia asciutta che gli garantiscono una salita sicura. Ma non sempre è così, dopo un periodo secco, oppure in autunno, il sole illumina gradevolmente già al mattino la parete mutandone radicalmente l'aspetto. Il grande muro appare «sdemonizzato» ed allora irresistibilmente verso l'arrampicata. Nel disordine geometrico della roccia granitica si distinguono in modo marcato alcuni pilastri in rilievo, rigati da diedri lunghi e netti che promettono unità formata sino a quando verso il tratto terminale sono dominati da una barriera di tetti. Dal basso non è intuibile una prosecuzione precisa ed evidente. Anche se non pare, la roccia è sempre fessurata, qui forse più di ogni altra parte del Vallone di Sea, e le soluzioni di proseguimento sono quasi sempre in arrampicata libera. Oggi le vie aperte sono sempre su una roccia con tali caratteristiche parecchio resta da fare, soprattutto usando una chiodatura tradizionale. La parete ha un'altezza variabile, in media si aggira sui 150 metri. L'accesso è fra i più comodi e la discesa rapida in corda doppia. Da notare una strana cengia da camosci che si sviluppa per notevole lunghezza alla base della parete, mettendo in collegamento il tortuoso Canalone di Monbran con la zona adiacente alla Torre di Gandalf, attraversando una zona molto impervia. L'ambiente è permeato da un sottile filo di magar; forse sono le secolari betulle poste sul giardino sommitale della parete a testimoniare il tempo che scivola sulla valle. O meglio quella gioia di vivere riflessa dallo Specchio di Iside, sino a sfumare nelle ombre cupie del misterioso versante settentrionale della Lotosa sull'altro lato della valle.

ACCESSO: Da Forno lasciata l'auto al bivio dove inizia la strada per il Vallone di Sea, salire sino a quando si è all'altezza della passerella in cemento sulla Stura. Seguire a

destra del torrente la mulattiera per il Bivacco Scardi giungendo in breve sotto un salto di rocce rigato da cascatelle di acqua, e subito dopo si passa a fianco di un grosso blocco di roccia posto davanti alle prese dell'acquedotto (il Cubo Magico). Da qui si è di fronte alla propaggine sinistra della Parete del Naufrago. Per pietrate si raggiunge la base delle rocce dove le tracce di camosci percorrono la lunga cengia con vegetazione che fascia tutta la radice della parete. A seconda della via scelta seguire la cengia da sinistra verso destra.

Ore 0,50 dall'auto.

7 VIA DELLA CLESSIDRA

Prima salita: G. C. Grassi - I. Meneghin il 10 ottobre 1982.

Difficoltà: TD + con l'attacco diretto.

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

La via percorre un evidente pilastro in rilievo che caratterizza il settore destro della parete, formato da un primo pilastro verdastro alto 50 m, cui segue una fascia di placche lisce e verticali sovrastate da tetti, dominate da uno sperone che forma una sorta di ventaglio verso la sommità; il tutto, visto dal basso, appare come una gigantesca clessidra emergente dalla parete. A sinistra di questo sperone, nella parete compatta verticale, si nota come un calice di pietra in rilievo dove si svolge la via «il calice del Principe». Arrampicata molto interessante e consigliata, in ambiente selvaggio e suggestivo.

Raggiunta la pista dei camosci (vedi Accesso), seguirà a destra oltrepassando l'attacco della Via della Fisarmonica. Individuare poi il pilastro verdastro alto 50 m. Per la cengia orizzontale se ne raggiunge l'attacco.

Il vertice del pilastro iniziale è stato raggiunto in 3 modi diversi, descritti qui sotto da sinistra a destra:

a) oltre il bordo sinistro del pilastro individuare un diedro; attaccare una fessura verticale ed aggirarsi ad una pianta, vincere un salto verticale (V) e passo di A0 se bagnato) e proseguire alla Düfler per una fessura inclinata (IV). Dopo un facile tratto, affrontare l'uscita strapiombante del canale, chiuso da un enorme blocco, passando per la spaccatura di destra (V). Sosta 1. Sconsigliabile; b) a sinistra del bordo destro dello sperone parte una breve rampa erbosa, che si percor-

re per circa 15 metri verso un gruppo di piante poste sotto un bellissimo muro verticale. Alzarsi un paio di metri ed attaccare alta. Differire la fessura di un primo diedro chiuso da un tetto (VI). Costeggiarlo a destra ed immergersi in un secondo diedro (partenza di A1 con due chiodi, poi V+); superare una placca combatita fino a raddrizzarsi su uno scalino a sinistra (VI+). Vincere la fessura sovratante (VI+) uscendone a destra e raggiungendo uno scalino su un pilastro. Superare la fessura gialla verso sinistra (V+) e per un diedro (IV) approdare sui primi spaziosi gradini che precedono la volta del pilastro. Sosta 1, oltre 35 metri.

Questa soluzione è la più consigliabile, svolgendosi su roccia perfetta, con passaggi eleganti e sostenutissimi.

ci attaccare il bordo destro dello sperone, nel punto in cui scende più in basso, dove un diedro solca una barriera strapiombante (chiodo rimasto e ben visibile). Con una lunghezza di corda (IV, V e passi di A0) si giunge sui facili spigoli di destra, interrotto da cengie erbose, che si segue fino alla congiunzione con gli altri due itinerari.

Soluzione meno consigliabile.

Raggiungere così il più alto della serie di gradini posti alla sommità del pilastro iniziale. Sosta 1 bis.

Percorrere una rampa obliqua a sinistra, fino al suo termine su una placca poco inclinata (dal III al IV+). Sosta 2, scomoda.

Trascurare il sovrastante diedro di difficile chiodatura e rizzarsi invece su una cornice posta all'origine di un diedro parallelo (A0 e V, oppure VI e V), ottimamente fessurato. Seguirlo (A1), superare uno strapiombino e continuare per un ampio diedro (sempre A1), da cui si può uscire a sinistra su una comoda cengia sopra la fascia di tetti. Sosta 3.

Vincere un muretto compatto (A1 e V+) e raggiungere una lama sotto una parcia strapiombante. Seguirlo verso destra (IV+) ed entrare in un breve canalino con rododendri, dove una pianta permette una buona fermata. Sosta 4.

innalzarsi nella spaccatura formata da un grande monolito staccato (IV), raggiungere il culmine, calarsi sul versante opposto (orridino attorno ad un masso incastrato) e fermarsi alla base di una fessura con lame e blocchi incastrati. Sosta 5.

Salire per oltre 15 m (IV+ e V) fino ad un gradino sul filo di spigolo; impegnarsi in un breve diedro ad arcata (VI), raggiungere un secondo diedro (V e IV) e superarlo struttan-

do la larga fessura di fondo (V-). Uscire a sinistra (V-), superare un ultimo diedro (V) e andare a destra su una cengia con piante. Sosta 6, quasi 40 m.

Trascurare il diedro eroso a sinistra e salire il muretto sovratante (IV); facili placche (III) portano al cengione sommitale. Sosta 7.

MATERIALE: Assortimento completo di nuts e chiodi.

8 VIA DEL CALICE DEL PRINCIPE

Prima salita: G.C. Grassi - I. Meneghin il 16 agosto 1984.

Difficoltà: TD+

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Via bellissima per linearità ed evidenza, risolve uno dei problemi più ambizi superando la grande lastra a forma di calice proprio al centro della parete. Molto estetica la scialata di questa sezione, e di quella superiore in una placca compatta alla quale fa da capipello un grosso tetto.

Dall'attacco della via Grassi-Meneghin 1982 (Clessidra), seguire la cengia evidente verso sinistra sino alla base di una placca compatta sommontata da una incassata fessuracchino.

Vincere la placca nel centro per una fessurina superficiale (V V+) e del gradino soprastante arrampicare con fatica la «lared chimney» di memoria yosemitica (V+) uscendo su una vasta terrazza sul lato destro dell'immensa lastra che somiglia ad una calice scolpito nella roccia. Sosta 1.

Salire per la fessura-diedro che costituisce il limite destro del «gambo» (IV + V V+) per circa 25 metri prima che strapiombi. Traversare a sinistra nella placca liscia (VI) sino a delle fessurine che incidono il centro del «calice» seguirle con andamento verso destra sino ad una larga cornice orizzontale (passo di A1 1ch e V). Per un fessurino verticale (2ch A0) in un diedro si esce sulla cengia orizzontale che si prolunga verso destra. Sostare a destra verso il suo centro. Sosta 2 45 m.

Percorrere la cengia verso destra e dove si interrompe (IV) salire su un pulpito. Sosta 2 bis. Diritti tre metri nella fessura poi uscire a destra sino ad un gradino con lama (V) spostarsi a destra e salire un'evidente fessura rovescia (V + IV+) al suo termine traversare a destra e raddrizzarsi su una cornice orizzontale (V) percorrerla a destra sino ad una vasta terrazza con albero. Sosta 3 35 m.

Salire appena a sinistra sino ad una fessura gialla leggermente strapiombante. Traversare a sinistra la placca per portarsi sotto un netto «tetto» tramite una fessura (IV + V-). Superare lo strapiombo (VI+) ed uscire verso destra (V+) a dei gradini sotto un cespuglio di alberelli. Sosta 4 20 m.

Sopra gli erbusi salire una regolare fessura con arrampicata d'incastro (V V+) si è sovrastati da una sporgente barriera di tetti. Seguire una cornice ascendente verso destra che porta nel centro dell'arcata (IV V) dove offre il punto di minore resistenza rappresentato da una fessura con blocchi (V+) che permette di uscire sull'altipiano.

MATERIALE: I primi salitori usarono 30 fra chiodi e nuts. In parete è rimasto ben poco utili gli estrapiatti corti.

9 VIA ARABESQUE

Prima salita: I. Meneghin il 20 ottobre 1985 dopo precedente preparazione.

Difficoltà: TD/TD+

Altezza: 150 metri.

Una delle più belle vie della parete, decisamente consigliata.

Prendere come riferimento il diedro con lame e blocchi, subito a sinistra del quale parte la grande rampa gradinata della vita della «Fisarmonica» (inizia con una sottile scaglia staccata, alta un paio di metri). Il diedro è formato dal primo (partendo da sinistra) dei due evidenti pilastri che si notano, al di là del torrente, poco prima di giungere alla costruzione dell'acquedotto (il secondo pilastro costituisce la «Clessidra» dell'omonima via).

Non conviene però portarsi subito nel fondo del diedro, ma sulla faccia sinistra articolata, da salire fino ad un terrazzino eroso (III e IV-). Attaccare subito a sinistra una bella lama (IV+ e V) fino ad un pulpito; con delicatezza spaccata raggiungere un diedro fessurato a sinistra e seguirlo fino ad uscire (V+) su uno scalino. Ancora qualche altro scalino e si può sostare in una comoda nicchia con pianta, sotto uno strapiombo, sosta 1.

Uscire dalla nicchia con passaggio faticoso (V+) ed entrare in un'ulteriore nicchia chiusa in alto da un blocco incastrato; fare una spaccata su una cornicetta a sinistra e salire ad incastro su per un diedro con lame (V e passo di VI). Dopo un breve diedro-caminio (IV) sbucare sulle ampie terrazze rocciose al

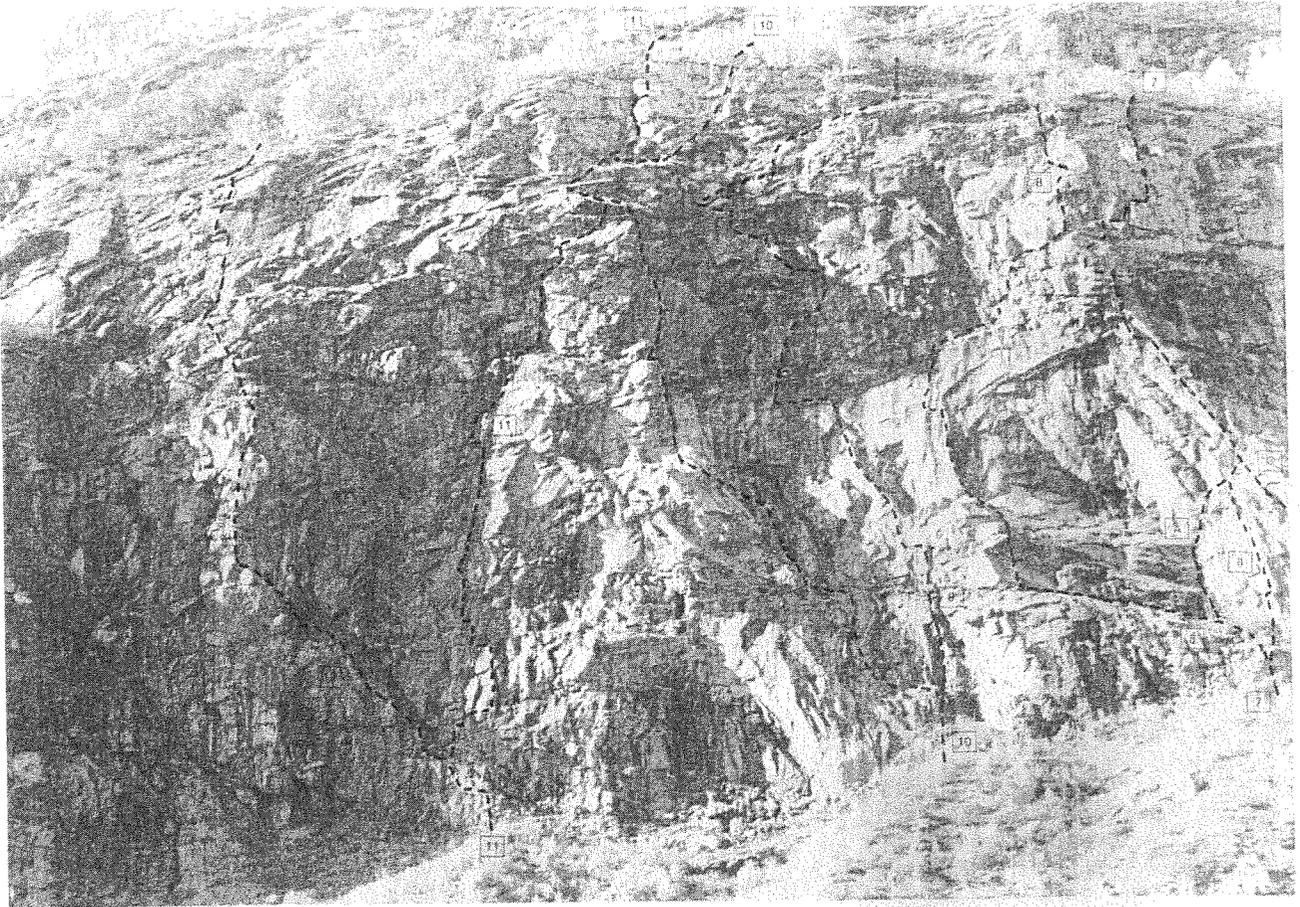
culmine del pilastro, su cui giunge anche il «Calice del Principe». Sosta 2.

Mentre questa via prosegue sul lato destro del «calice», ci si porta invece oltre il bordo sinistro, costituito da una grande lama verticale che però si esaurisce contro un tetto. Innalzarsi allora sulla placca adiacente (IV), fiancheggiata a sinistra da una rampa erbosa che viene ripresa più in alto, appena diventa agevolmente percorribile. Da un pilastro, salire per una fessura ad incastro (V+) e rizzarsi su una cornice (V), quindi su un gradinetto (passo di VI-). Sporgersi a sinistra (A1, 1ch) poi diritto (V) fino ad un comodo gradino alla base di un'ultima breve placca; superarla su appoggi minimi (VI+), raggiungere una sottile clessidra e infine una lunga cengia detritica, coperta da una fascia strapiombante. Sosta 3 con ch. sotto il tetto.

Dall'estremità della cengia, spostarsi delicatamente a sinistra oltre uno spigolo, in grande esposizione, sopra una cengia sospesa nel vuoto (V-), quindi su un terrazzino dominato da un diedro rovesciato; aggirare il suo bordo sinistro e continuare ad obliquare, vincendo un paio di salini monofitici (V e passo di V+). Sosta 4 scomoda ma necessaria se si vuole evitare l'attrito delle corde nel tratto successivo.

Si è alla base di un diedro levigato: innalzarsi alcuni metri (V+) fino ad afferrare un'ottima maniglia, proseguire (2ch, A1) e uscire (V+ - blocchetto) su una breve rampa che si esaurisce contro uno strapiombo ad arcata. Scavalcare il suo bordo destro e guadagnare una cornice (V+); ancora un muretto con appigli molto alti (V) e si perviene ad una comoda cengia con pianta. Sosta 5 (ancoraggio della seconda doppia).

Andare a destra sulla cengia, oltre un gran blocco, nel punto in cui si apre una concavità: alzarsi su roccia abbastanza articolata (IV+) ; traversare a sinistra lungo una placca levigata ma solcata da una fessura per ledita (V) ed afferrare una bellissima fessurina ascendente (V e uscita di V+ sopra una piantina con feltuccia). Continuare qualche metro per una fessura più coricata (IV) poi traversare a destra, con passo in leggera discesa (V-), verso un gradone inclinato, dove un'ultima lama orizzontale permette di riportarsi a sin (IV+) ; alla scomoda sosta 6 (da attrezzare con 1 ch sottile e nuts), posta nel cuore d'una placconata dominata da strapiombi. Attraversare la placca a sinistra (IV), alzarsi contro un tetto (V- ,



La Parete del Naufrago - (Foto F.P. Motti)

chi), muoversi ancora a sin sfruttando un blocco (da non forzare troppo) e mettere piede su un piccolo gradino (V e passo finale di VI). Seguire una cornice che incide verso destra il muro strapiombante (A1, 3-4 ch) e uscire (V) sulla prima delle cenge alberate sommitali. Sosta 7. Giungere in cima con percorso non obbligato oppure iniziare subito la discesa con 3 corde doppie di cui l'ultima, di 50 metri, obliqua a destra.

MATERIALE: Via abbastanza chiodata utilimuts, friends, qualche chiodo assorbito.

10 VIA DELLA FISARMONICA

Prima salita: C. Battezzati - A. Lucchetta - I. Meneghin, il 13 giugno 1982.

Difficoltà: D con due lunghezze di corda TD.

Altezza: 150 metri.

La via si svolge nel settore centro-sinistro della parete, in una zona caratterizzata da innumerevoli diedri paralleli che danno l'aspetto di un soffitto di fisarmonica, sono collegati fra loro da altrettante fini rampe. La via sfrutta intelligentemente il punto più debole di tutta la parete. L'attacco è situato vicino un diedro verticale e all'inizio di un'evidente rampa ricurva di colore chiaro formata da numerosi piccoli diedri.

Salire sopra una lama appoggiata alla un paio di metri, obliquare a sinistra poi per due facili lunghezze, in direzione di un diedro che conduce sotto una fascia di piccoli tetti (difficoltà dal II al III +). Soste 1 e 2.

Dopo alcuni gradini, invece di portarsi nel fondo del suddetto diedro, preferire un diedro parallelo a destra (V e passo di V +) che esce su una comoda cengia rocciosa. Sosta 3.

Attraversare verso la faccia sinistra del diedro principale e superare le belle fessure che la solcano (IV). Sosta 4 sulla lunga cengia che attraversa tutta la parete, dominata dalla fascia strapiombante.

Affrontare direttamente un sistema di stretti diedri formati da lame, che conducono sotto un tettino ad arco (circa 20 metri di A1) ed uscire su un pendio per sostare poi in una comoda nicchia. Sosta 5.

Attraversare a sinistra, attaccare un diedro con partenza strapiombante ed uscire a destra su una placchetta inclinata (V + contunuo), continuare per il diedro, disturbato da qualche ciuffo erboso (V e passo di V +), che si esaurisce contro delle placche inclinate. Vincere ancora un breve salto compatto (passo di A0) ed attraversare la placca a sinistra (III -). Sosta 6.

Salire sopra una lastra appoggiata e, con percorso a zig-zag, superare in due lunghezze di corda il tratto finale di brevi salti alternati a cenge erbose. Soste 7 e 8.

Si esce così sui pendii erbosi e cespugliosi (rododendri) posti alla sommità.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

MATERIALE: Chiodi e nuts.

11 VIA VANGELO DELLE STREGHE

Prima salita: F. Girodo - G.C. Grassi - N. Margara - S. Stohr il 1° novembre 1986.

Difficoltà: ED

Altezza: 170 metri.

Difficoltà in scala Francesce: 6b un passaggio isolato ed evitabile di 7a.

Rappresenta al momento attuale la via più difficile e continua in arrampicata libera della parete. La prima parte è complessa a causa della roccia che obbliga a traversare ripetutamente alla ricerca della fessurazione. Anche nella parte superiore l'arrampicata è di intuito, perché il percorso individuali punti deboli fra strutture compatte e strampobanti.

Si attacca in comune con la Via Naufrago di Sea alla base della lunga rampa obliqua a sinistra nel settore sinistro della parete. Salire per poi traversare a sinistra e superare una parete verticale (IV +) che dà accesso alla lunga rampa obliqua ascendente a sinistra. Dopo qualche metro nella rampa, da un chiodo, salire direttamente per tre metri sino ad una cornice orizzontale. Traversare a destra utilizzandola per le mani sino a ristabilirsi ai piedi di un diedro liscio (IV V -). Si può arrivare in questo punto con una variante diretta lungo una fessura proprio dall'inizio della rampa (V). Non salire nel diedro (chiodo fuori via) ma abbassarsi di qualche metro per continuare a traversare a destra sino a salire alla base di un secondo diedro (IV + V -). Sosta 1. Entrare sul fondo del diedro con uno spostamento sulla destra (VI +) seguirlo (V) uscire a destra superando una placca liscia (V +) che permette di salire dopo sino sotto un tetto. Attraversare a sinistra alla sua radice (VI) sino su un gradino. Continuare ad attraversare a sinistra lungo una cornice orizzontale per le mani (VI). Quando finisce salire direttamente per un sistema di lame sino in una nicchia con una grande lama (V VI - V). Sosta 2. Salire la fessura di destra dopo essere saliti sulla lama (IV +) continuare in opposizione (IV) sino in una zona facile. Proseguire per un

sistema di diedri (IV IV+ V-) piegando a sinistra prima di una placca compatta e raggiungendo la base di tre diedri paralleli. Sosta 3. Superare quello di centro (VI VII) e attraversare in quello di destra (V+) salire per delle placche che diventano più lisce (V-) per superare sia una lama staccata a destra in opposizione, sia un diedro più a sinistra con difficoltà analoga giungendo su una vasta e lunga cengia dominata da un marcato settore strapiombante. Sosta 4. Per un evidente sistema di lame e fessure formate da lastre staccate salire direttamente sopra la sosta sino ad una piantina (V V+). Superare lo strapiombo verso destra (VI+) raddrizzandosi sotto il grande tetto. Ascendere verso destra con progressione obliqua su esili cornici (V) per vincere un muro che precede una grande lama rovescia (VII). Da sotto la lama spostarsi un metro a sinistra e vincere direttamente lo strapiombo con appigli orizzontali (VI). Raggiungere appena a destra il punto di fermata. Sosta 5. Traversare a destra per 5-6 metri superare direttamente un muro aggettante sopra un chiodo (VII) spostarsi ancora a destra sino sullo spigolo arrotondato, salirli (un passo V+) per ritornare facilmente a sinistra per scalare un paio di murettili scarsi di appigli (V) sino su una comoda cengia. Sosta 6. Invece di uscire a destra lungo una cengia erbosa e dei saliti facili per una placca portarsi nella direzione della soprastante fessura-diedro strapiombante. Sosta 7. Per una fessura su una placca raggiungere un terrazzino, qui due possibilità:

- 1) salire direttamente la fessura-diedro molto atletica (VIII) per poi uscire a destra sullo spigolo e vincere un'ultima placca compatta sino alla sommità della parete (V);
 - 2) oppure evitare tale passaggio a destra per utilizzare in comune la placca finale con difficoltà più omogenee. Sosta 8.
- MATERIALE:** Sono state utilizzate 25 protezioni fra chiodi nuts e friends in posto 8 chiodi.

12 VIA NAUFRAGIO DI SEA

Prima salita: R. e S. Fanizza - G.C. Grassi - P. Marchisio il 4 settembre 1985.

Difficoltà: TD.

Altezza: 150 metri.

Itinerario logico che si svolge costantemente sul filo di uno sperone verticale in rilievo dalla parete l'arrampicata è molto temeraria ed anche di intelligenza nella placca finale.

La via supera l'evidente primo pilastro che delimita l'intera parete prima del suo esaurimento verso sinistra. Il pilastro solcato da diedri e fessure strapiombanti nella parte basale ma una evidente rampa obliqua da destra a sinistra porta sul filo dello sperone e rappresenta il punto di attacco. Ometto alla sua base.

Salire verso sinistra, superare una parete verticale compatta (IV+) entrando nella rampa, seguirli (III IV) sino ad una vasta terrazza. Sosta 1 50 m.

Traversare la terrazza a sinistra e continuare nel proseguimento della rampa sino a portarsi su un terrazzino in pieno spigolo del pilastro. Sosta 2.

Superare un sistema di lame sormontato dalle lastre staccate (V V+) atletiche sino ad un piccolo ripiano. Salire per la fessura a sinistra (IV+ V-) sino ad un terrazzino dominato da una placca verticale, oppure aggirare a destra una grande lama appoggiata sino a superare in opposizione un diedro costituito dall'accostarsi di un'altra lama (IV+) pervenendo al terrazzino già accennato. Sosta 3 25 m.

Abbassarsi a destra alla base di un diedro leggermente strapiombante, innalzarsi su un gradino (VI) e sotto il tetto che lo chiude per aggirarlo a destra ristabilizzandosi su piccoli gradini (A0 2ch V+). Ascendere a destra su roccia male stratificata (V) sino a ritornare a sinistra per un diedro ed una cornice sino ad un comodo punto di sosta. Sosta 4 25 m.

Traversare a sinistra su una cornice per i piedi molto ristretta e di equilibrio (V VI-) sino ad un terrazzino eroso superare in opposizione una lastra (IV+) uscendo a sinistra, salire in una zona un po' rotta ma facile, quindi obliquare a destra, superare una fascia di blocchi sovrapposti (IV) raggiungendo la grande terrazza bene visibile dal basso dominata dalla grande placconata terminale di colore scuro. Sosta 5 50 m.

Superare un'interruzione a sinistra guadagnando la seconda più piccola terrazza erbosa. Non seguirli a destra ma prendere una facile rampa a sinistra sino alla base della grande placca. Sosta 5 bis 20 m.

Salire la placca prima verso destra poi a sinistra per una vaga fessura con ciuffi erbosi sino sotto una barriera strapiombante effettuando appropriati spostamenti (IV+ V). Traversare a sinistra sotto lo strapiombo e superarlo in corrispondenza di una lama sporgente dirigendosi verso una fessura di

blocchi sovrapposti (V+ V). Dopo averli superati si sosta comodamente su una terrazza. Sosta 6. Salire verso un diedro superarlo per una lama a destra (V V+) e per una placca fessurata (IV+ IV) si raggiunge la sommità.

MATERIALE: Si usano 25 protezioni fra chiodi nuts e friends in posto qualche chiodo.

DISCESA: Attraversare sul cengione verso destra (est), inoltrandosi tra piante d'alto fusto assai siringolati su questo versante, fino ad un punto in cui la parete si avvicina ad un canale-gola dall'orrido aspetto. Prima di raggiungere, scendere un breve pendio e calarsi con due corde doppie (la seconda completamente nel vuoto). Scendere tra la parete e la gola per un breve tratto, poi calarsi per 20 m da un albero e raggiungere dei pendii erbosi: attraversare a destra (ovest) e ritornare così alla base del pilastro lungo la pista dei camosci. Ripercorrerla in senso inverso fino a ritrovare il canale di salita. 50 min. dalla sommità alla pista dei camosci, 30-40 min. da essa fino alla strada del Santuario.

IL VISO DELLA SIGNORA 1700

M. CIRCA

Dopo la Parete del Naufrago si estende verso monte un'appendice di rocce strapiombanti e per nulla invitanti, poi prima di prendere in esame l'evidente Torre di Gandalf si nota una compatta pareteina grigia che costituisce un piacevole settore autonomo di recente scoperta.

Nel suo lato destro, nere e repulsive colate di acqua formano gelando d'inverno la dura cascata delta della Bava del Naufrago. L'insieme della struttura rocciosa se osservata di fronte, sull'altro versante del vallone assume la fisionomia di una strana maschera, simile ad un teschio con le cavità oculari molto allungate come gli occhi di un gatto. Da questa caratteristica si è originato il nome della parete.

ACCESSO: Da Forno Alpi Graie seguire la stradina del Vallone di Sea sino alla passerella in cemento che attraversa la Suura. Continuare lungo la mulattiera che rimane a destra del corso d'acqua. Dopo essere giunti di fronte alle prese dell'acquedotto si seguono alcuni tornanti sino a raggiungere l'inizio del Piano di Balma Massiel in una zona di numerosi massi. Volgere a destra per risalire il ripido ma corto pendio erboso sino alla base dell'evidente struttura della

Guglia Verde o Torre di Gandalf. Spostarsi allora a destra nel canale detritico oltre lo Spigolo delle Onde Verticali. Risalirlo sino a quando si può facilmente traversare a destra verso il centro della parete grigia e verticale.

Ore 0,50

13 VIA MASCHERA ETERNA

Prima salita: G.C. Grassi - C. Longhi 18 luglio 1986.

Difficoltà: TD.

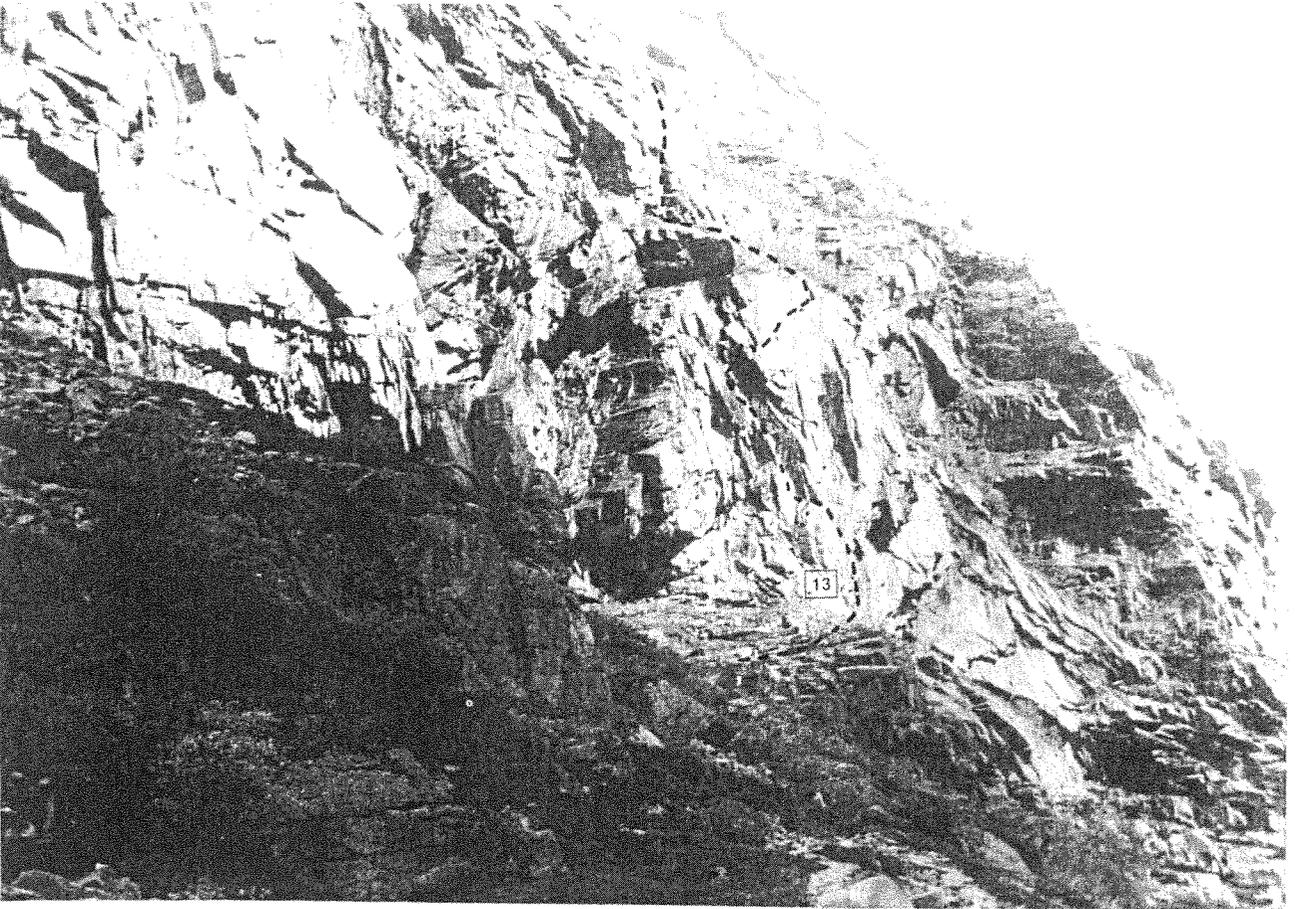
Altezza: 80 metri.

Simpatica arrampicata che con astuto intuito si insinua nell'esposta parete senza mai usare mezzi artificiali.

Si attacca a destra di uno speroncio in rilievo dove un tronco secco è appoggiato alla base di un evidente diedro. Per una successione di gradini e il fondo del diedro si raggiunge in alto a sinistra un comodo pulpito sul filo dello speroncio (IV V- IV). Spostarsi a sinistra alla base di un bel diedro giallastro (si può raggiungere questo punto direttamente a sinistra dello sperone o sul suo filo fessurato). Superare il diedro utilizzando la fessura di fondo e la faccia sinistra sino ad uscire su un comodo gradino (V+ VI- V). Sosta 1. A sinistra salire sotto la fascia strapiombante (V-) evitarla a sinistra (V-) poi riportarsi verso destra, in opposizione superare una lama (IV+) al suo termine (chessidra) scendere a destra lungo la scaglia sino a un ripiano con blocchi. Traversare ascendendo a destra sino a una cornice orizzontale (V+ V) per la fermata. Sosta 2. Ristabilirsi sulla cornice superiore traversarla completamente a destra e per una corta pareteina raggiungere la sommità del salto. Sosta 3. Brevemente salire alla base della parete soprastante, solcata nel settore sinistro da un evidente diedro. Superarlo completamente sino a un cespuglio che ostruisce l'uscita, traversare a sinistra sullo spigolo di placche uscendo direttamente (III IV+ V). Facili rastroni portano alla sommità.

MATERIALE: Usate dai primi salitori 13 protezioni in posto 3 chiodi 1 spit di sosta. Portare una decina di chiodi misti 1 eccentrico grande.

DISCESA: Scendere sulla sinistra orografica del salto finale, contornarlo e raggiungere alcune buche all'uscita della parete principale. Con una corda doppia di 50 metri ci si cala direttamente alla base.



La Grande Placca: il Volto della Signora - (Foto R. Onofri)

GUGLIA VERDE O TORRE DI GANDALF IL MAGO 1700 M. CIRCA

Appare inconfondibile, come una statua messa in rilievo dal lavoro titanico di un immaginario gigante. Si eleva sempre sul fianco sinistro orografico, all'inizio del pianoro di Balma Massiet poco dopo le prese dell'acquedotto, poste al di là della Stura. Inizialmente è stata chiamata Guglia Verde per la colorazione delle sue belle lastronate di roccia eccellente. Osservata nella luce pomeridiana essa si materializza in una figura umana simile ad un grande Saggio con baffi e barba fluente, seduto con le braccia ripiegate sulle ginocchia impassibile ad osservare da sempre la valle. Giampiero Motti, per primo, scoprì questa rassomiglianza nella pietra, e ribattezzò la Guglia dedicandola a Gandalf, il buon mago della sera del Signore Degli Anelli di Tolkien. La grande comodità di accesso, la superba qualità della roccia, l'esposizione solare, la brevità delle vie e la veloce discesa sono tutti fattori positivi che hanno fatto diventare la Guglia Verde il polo più popolare del Vallone di Sea. Le vie aperte sin'ora sono tutte valide ed hanno compiuto definitivamente l'esplorazione tradizionale all'intera struttura. Particolarmente alla moda in questi ultimi tempi il percorso della via della Sorgente Primaverale, e quella delle Onde Verticali.

ACCESSO: Medesimo come per la Parete del Viso della Signora (vedi itinerario precedente) impiegando una decina di minuti in meno.

Ore 0,40.

14 VIA DELLE ONDE VERTICALI

Prima salita: I. Meneghin il 9 maggio 1982.
Difficoltà: TD.
Altezza: 120 metri.
Difficoltà in scala francese: un tratto di 6a.

Elegante arrampicata lungo l'affilato spigolo destro della torre, caratteristico per due marcati strapiombi uniti da una crestinata sottile e poco inclinata. Attualmente è una gran classica, fra le vie più ripetute di Sea.

Dalla base della guglia portarsi a destra ed attaccare il pilastro squadrato ed alto 30 m che si raccorda con lo spigolo vero e proprio. Salire su roccia stratificata ed un po' strana in direzione di un marcatto diedro che incide il lato sinistro (III e IV). Salire il diedro

lungo la fessura di fondo (incastro, V+) e proseguire ancorosi poi sulla larga piattaforma (V+), rizzandosi poi sulla larga piattaforma sommitale del pilastro. Sosta 1. Portarsi sulla cengia superiore e salire da sinistra a destra lungo una cornice, per afferrare l'unica fessura che incide il muro verticale. Essa muore contro il primo strapiombo (V+ A0) attraversare allora a sinistra (V+) e percorrere un diedro di quasi 15 m (VI+ VI V+).

Uscire poi (VI) sulla stretta cengia sotto lo spigolo privo di fessure, ma che si abbatte progressivamente. Sosta 2. NB. Dall'inizio della fessura che incide il muro verticale si può traversare a destra afferrando lo spigolo (V V+) per esso (IV) si arriva all'inizio della traversata a sinistra che permette di accedere al diedro di 15 metri (V+).

Vincerò lo spigolo quasi verticale (IV), girare il filo e per una placca inclinata (III) portarsi verso la seconda impennata, che si affronta a destra dello spigolo. Per un diedrino articolato raggiungere una cornice (IV), attraversare a destra ed innalzarsi per una magnifica fessura all'inizio strapiombante (V sostenuto). Uscire in un canalino con blocchie sbucare su una comoda cengia, sovrastata da un diedro ad arcata. Sosta 3. Una variante più estetica dalla cornice dove si traversa a destra per raggiungere la evidente fessura, sale prima un paio di metri per poi traversare a sinistra in prossimità dello spigolo. Qualche metro direttamente permettono di uscire sullo spigolo che si abbatte (V V+).

Rizzarsi su uno spuntone (IV) e proseguire sfruttando delle incisioni a sinistra dell'arcata (V), finché è possibile effettuare una spaccata sul suo bordo inclinato (V). Obliquare verso un curioso monolito staccato, sul quale si può sostare. Sosta 4.

Ancora facili placche e si sbucca sulla sommità della torre.

MATERIALE: Chiodi in posto, portare nuts e friends sino al n. 3 più qualche chiodo per le soste.

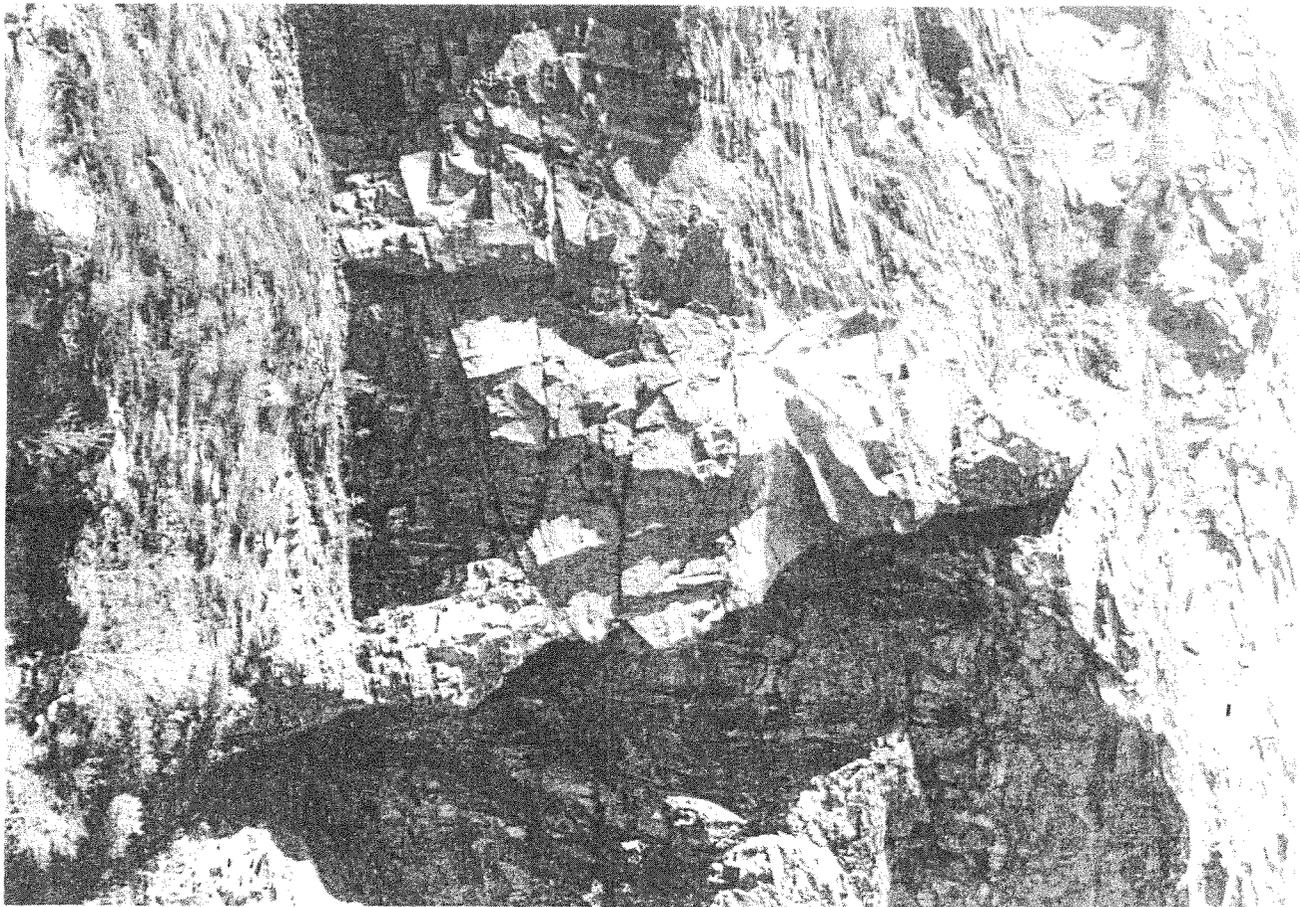
15 VIA DEGLI «APPRENDISTI STREGONI»

Prima salita: D. Caneparo - I. Meneghin - M. Oviglia - G. Rocco il 5 dicembre 1983.
Difficoltà: TD+.
Altezza: 120 metri circa.

La nuova via risolve il problema del superamento centrale della Torre evitato dalla via delle Fragoline Rosse. Arrampicata molto bella e su ottima roccia che congiunge con



La Guglia Verde o Torre di Gandalfi



La Torre di Gandalfi - è perfettamente visibile l'immagine del vecchio mago - (Foto G.P. Mottii)

percorso estetico ed elegante: i diedri centrali dalla Torre.

Seguire per una lunghezza di corda la «Via delle Onde Verticali» fino in cima al pilastro iniziale. Sosta 1. A sinistra portarsi alla base di un diedro molto aperto (III) con un passo di IV e chiuderne la fessura di fondo in direzione di un lungo ed evidente tetto (A1). Seguire tutta la fessura sotto il tetto in orizzontale a sinistra (A1, A2 o A0 e V+) uscendo in libera verso una nicchia (V+). Sosta 2 su stalle. Si è ora sovrastati da uno stupendo diedro di 15 metri sbarrato all'ingresso (VI) e continuare nel diedro sfruttando dei gradinetti (VI), poi alla Duffer-incastro (V+), instabilendosi infine su un terrazzino con un ultimo passo delicato (V+). Superare ancora un diedro (V-) e poi traversare decisamente a sinistra sfruttando una cornice per i piedi (IV passo di V). Sosta 3. (Si può scappare verso la «Sorgente primaverile»). Scendere di un metro verso sinistra (IV+) e attaccare una fessura strapiombante risalendosi su un gradino (V). Rizzarsi sopra una lastra e seguire una serie di piccoli appoggi in piena placca (V+ V+) fino a che non si riesce a chiedere il diedro successivo. Superato sfruttando al meglio la ruga che lo incide, aiutandosi spesso con il cliff-hanger (A3 A4) riuscendo a raggiungere un buon appiglio nel diedro soprastante (l'arrampicata libera, apparentemente possibile su quasi l'intero tratto, viene fortemente limitata dall'estrema difficoltà di chiodatura). Entrare nel diedro (V) e continuare con marginata scalata finché diviene troppo liscio (VI). Doppiare lo spigolo destro (VI o A1) e raggiungere un secondo diedro traversando una placca con fessure orizzontali (V IV). Seguirlo (IV+) uscendo su una comoda terrazza. Sosta 4. Obliquare fino ad una fenditura diagonale a sinistra (IV+) e seguirlo integralmente (IV V-) fino ad uscire su una placca inclinata. Seguire lo spigolo facile fino in vetta (III+). Sosta 5. NB: i primi salitori hanno evitato l'attacco diretto per la Via delle Fragoline rosse a causa delle colate di ghiaccio. E' certamente possibile raggiungere la sosta 2 salendo il primo tiro della via suddetta.

MATERIALE: La via è rimasta quasi interamente schiodata; utile per una ripetizione soprattutto chiodi a lametta, cliff-hanger e eventualmente un coperthead oltre ad un buon assortimento di chiodi e nuts.

16 VIA DELLE FRAGOLINE ROSSE

Prima salita: F. Benedetti - A. Olmi - P. Peronato - O. Toso agosto 1982.

Difficoltà: TD.

Altezza: tre tiri di corda.

La via si svolge quasi al centro della parte bassa della parete, con andamento diagonale da destra a sinistra. Forse sarebbe meglio parlare più di una variante centrale alla Via Meneghin che di una via a se stante. Si tratta comunque di un'arrampicata difficile e molto interessante, su ottima roccia a parte un breve tratto iniziale.

L'attacco è posto a destra del centro della parete (ometto), alla base di un diedro nerastro con piccolo tetto.

Superati i primi due metri di roccia cattiva, proseguire nel diedro e superare il tettuccio (A1). Quindi salire leggermente verso sinistra fin sotto ad un tetto; di qui attraversare decisamente a sinistra per alcuni metri e poi salire diritti fino alla base di una larga fessura (V e V+ con passaggio di VI oppure di A0). Sosta 1.

Salire per la fessura fino ad un piccolo ballatoio. Di qui attraversare a sinistra dentro una nicchia, dalla quale si esce con un passo un po' strano (VI-). Proseguire poi diritti per un diedro ed uscire a sinistra su un'area cinghiale (IV e IV+ con passo di VI-). Sosta 2. Proseguire diritti verso un tetto triangolare, aggirarlo a destra lungo una rampa ascendente, girare lo spigolo ed entrare in un diedro di più facile chiodatura; uscire infine su un terrazzo inclinato alla base di una fessura verticale di 4 m. Superarla ad incastro ed uscire su un ultimo terrazzino a destra (V, A1 e V+). Sosta 3.

Ore 4 circa. Di qui è possibile attraversare facilmente a sinistra e collegarsi con la Via Meneghin (Sorgente primaverile) che si segue fino in vetta alla torre.

Relazione: Primi salitori.

MATERIALE: Portare chiodi e nuts.

17 VIA DELLA SORGENTE PRIMAVERILE

Prima salita: L. Meneghin il 17 maggio 1981.

Difficoltà: TD.

Altezza: 120 metri.

Difficoltà in scala francese: 1 passaggio di 6a.

La via segue all'incirca il bordo sinistro della torre, lungo una successione di diedri netti e bene definiti. Arrampicata stupenda, su

roccia eccellente, una delle migliori delle valli piemontesi. E' oramai classica.

L'attacco è situato a sinistra di una zona di tetti dove appare un inconfondibile striscia nera originata da una vena d'acqua che sgorga in primavera dalla roccia viva a circa 10 metri dalla base.

Salire direttamente nella colata nera, oppure se umida, superare lo spigolo verticale subito a destra (V-) rizzarsi poi con cautela sopra una scaglia per attraversare a sinistra (IV V) raggiungendo la nicchietta della sorgente. Superare il tettino soprastante per entrare in un diedro (passo VI+ oppure A0). Salire un po' a sinistra in fessura (IV+ V) poi sul fondo per lame sino dove strapiomba (V). Attraversare a destra per ristabilirsi su una cornice (V+). Sosta 1. Attraversare a destra superare un muretto ed immergersi in un diedro inclinato (IV-) che si raddrizza e cambia direzione. Salire a destra in opposizione (V-) sino ad una nicchietta. Oltre innalzarsi su un muro fessurato da cui si esce a destra verso un gradino compatto (V passo V+). Continuare per il diedro successivo solcato da una fessura sulla faccia sinistra (V) guadagnando una comoda cengia con blocchi. Sosta 2. Spostarsi sulla cengia successiva fino quasi a raggiungere lo spigolo sinistro della guglia da cui prende corpo un sistema di diedri, spesso all'inizio da uno strapiombo molto articolato. Superato (IV) e proseguire per diedri e lame con splendido arrampicata (V sostenuto). Immergersi in un diedro incassato (passo V+) e percorrerlo uscendo su un terrazzo roccioso (V). Sosta 3. Dopo un gradino, superare in opposizione un diedro leggermente rovescio lungo la sottile fessura di fondo che poi si allarga divenendo «rateau de chévre» (V). Da una cengia con blocchi sullo spigolo superare lo strapiombo a destra (V-), proseguendo sino ad una piattaforma monolitica solcata da una fenditura. Sosta 4. Salire l'evidente diedro sullo spigolo (III IV) sino ad un pendio eroso infine per una facile placca si raggiunge la sommità.

VARIANTE A SINISTRA:

In comune con la Via Meneghin fino alla sosta 1. Salire allora lo spigolo a sinistra, poi attraversare ancora a sinistra (V) fino a raggiungere più facilmente (10 m) un possibile punto di sosta. Sosta 1 bis. Oppure proseguire facilmente per altri 20 metri fino alla base di un risalto verticale. Sosta 2.

Attraversare a destra su blocchi instabili

fino ai piedi di un diedro. Salirne e raggiungere a sinistra un altro diedro parallelo, proseguire fino ad un bel terrazzo (difficoltà complessive di IV+ e V). Sosta 3. (sosta 2 della Via Meneghin).

Proseguire con la Via Meneghin fino in vetta. DISCESA: Dalla sommità salire appena per poi traversare facilmente a sinistra verso il Piano di Balma Massiet. Scendere fino nel canale laterale dello sperone sul quale si svolge la via della Sorgente Primaverile. Con una doppia di 50 metri si raggiunge un tratto inclinato. Scendere ancora qualche metro poi traversare a destra su placche lisce per raggiungere più in basso la sosta 2 della Sorgente Primaverile. Con una doppia di 50 metri ci si cala alla base.

REGGIA DEI LAPITI

Così fu chiamato da Gian Piero Moiti il lungo settore di speroni rocciosi e pareti verticali che, dalla Torre di Gandalf, si estende regolare sino nei pressi della Cascata di Balma Massiet. Oggi si contano parecchie vie che, con la Torre di Gandalf, offrono la possibilità di intendere l'arrampicata come puro divertimento. Fra la varietà di speroni, placconate, pareti verticali e strapiombanti, barriere di tetti, spigoli e diedri si notano per la loro marcata conformazione due strutture con una forte personalità: il Droide e la Sfin-ge.

La prima appare molto marcata a sinistra della Torre di Gandalf, subito dopo una parete nera di colate di acqua alla cui sommità si estende una grande fascia di tetti. Sotto forma di largo sperone tronco alla sommità, si divide invece verso la base per via dell'enorme rientranza di una grotta che costituisce lo stacco dei due arti inferiori. Da qui la vaga fisionomia di una forma antropomorfa. La Sfinge si presenta come un bellissimo blocco compatto di roccia chiara, a destra del secondo salto della Cascata di Balma Massiet che rende l'ambiente molto suggestivo. Queste due pareti sono anche le più frequentate al momento attuale, tuttavia anche gli altri itinerari meritano notorietà. Tutta la zona è degna di sviluppo verso la dimensione più moderna dell'arrampicata, come è accaduto in Val dell'Orco sulle strutture brevi. Certamente l'ambiente naturale gioca il suo fascino, qui più che mai l'azione prende contatto con uno dei luoghi più belli ed incantati che si possano immaginare.

ACCESSO: Il settore molto esteso si offre

allo sguardo in tutta la sua configurazione dal Pianoro di Balma Massiet, raggiungibile dalla mulattiera sui fondovalle come per i settori precedenti (vedi Torre di Gandalf), Specificheemo in dettaglio, partendo dal Pianoro, il modo per raggiungere i vari settori e pareti.

IL DROIDE

In rilievo appena più a monte della Torre di Gandalf si stacca nettamente dalla nera parete di coiate d'acqua, e dominata dalla grande fascia di tetti. La parte inferiore della struttura offre due speroni separati dall'enorme cavità di una caverna. Quello sinistro è più sottile mentre quello destro si allarga con una discreta parete, dal versante opposto del vallone appaiono come due arti inferiori che sostengono un corpo decapitato. Per distinguere i settori li chiameremo arto destro e sinistro.

ACCESSO: Dall'inizio del pianoro di Balma Massiet, si sale per le tracce di sentiero come per accedere alla Torre di Gandalf. Prima di raggiungere la base della parete si attraversa a sinistra verso la base della struttura che da qui appare come un marcato sperone
Ora 0,10 dal Piano

ARTO DESTRO

18 VIA: FUNI D'ORO, MANICI DI JUMARS, POMI D'OTTONE

Prima salita: R. Calosso - M. Bagliani - L. Dei Calle il 23 giugno 1984.
Altezza: 100 metri.
Difficoltà: TD.

La via supera la parete del Droide, quella situata a destra della grota strapiombante. Il percorso è in verità poco logico, perché iniziando dall'estremità destra si sviluppa in diagonale verso sinistra tagliando tutti gli altri itinerari che invece superano la parete direttamente. L'attacco è segnalato ed in comune con la via Tempi Bambini.

L'attacco si trova in corrispondenza di un diedro nicchia sovrastato a circa 10 metri di altezza da un grosso tetto fessurato. Innalzarsi per sette tessure (3 m, V) e uscire a sinistra su un terrazzo dove si altezza la sosta 1 8 m.

Traversare per cinque metri a sinistra e leggermente in discesa fino a raggiungere un diedro che si supera (IV) raggiungendo una

primatama (V) e poi una seconda sulla quale ci si ristabilisce con larga spaccata (VI, un passo). Ancora qualche metro a sinistra fino ad una piacca. Sosta 2, 35 m.

Camminando per 5 minuti si raggiunge il salto successivo di cui ci si porta all'attacco verso sinistra in un diedro a lato di un evidente fessura, salire il diedro per pochi metri (IV) e portarsi sotto un tettino che si evita a destra, quindi continuare fino ad una cengia epiosa alla base di un camino chiuso da un tetto; innalzarsi all'esterno del camino fino a giungere sotto il tetto che si supera con una spaccata verso sinistra per poi ristabilirsi alla base di tre tessure; si hanno quindi 3 possibilità: quella di sinistra (3 m, III), quella di centro (4 m, IV +), quella di destra con arrampicata ad incastro (5 m di V) sosta 25 m.

Traversare 5 metri a destra per poi ascendere fino alla fine del salto, sosta 4, 10 m.

MATERIALE: Chiodi e nuts.
Relazione tecnica: Roberto Calosso.

ARTO DESTRO

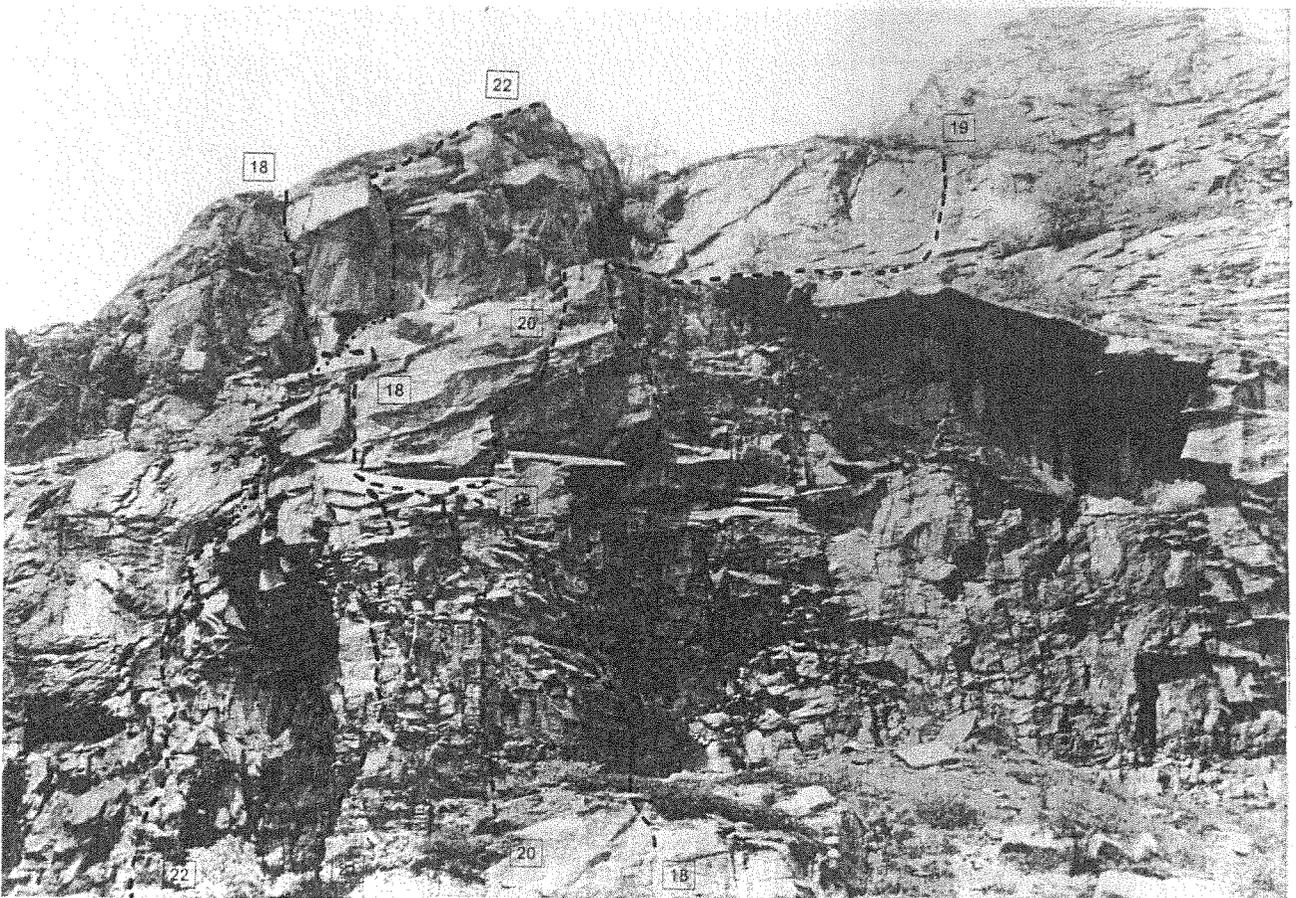
19 TEMPI BAMBINI

Prima salita: F. Girodo - G.C. Grassi - N. Margara il 20 luglio 1985.
Difficoltà: TD

Altezza: 100 metri.
Difficoltà in scala francese: un tratto 6a.

La via percorre la parete destra del Droide, prima della parete nera spesso bagnata, chiusa dalla grande arcata di tetti. La linea di salita è costituita centralmente da una larga e caratteristica fessura strapiombante grigia, arrampicata molto atletica.

Portarsi alla base della parete nella direzione di calata della fessura in un punto caratteristico costituito da un piccolo arto geometricamente squadrato e chiuso da un piccolo tetto. Salire la parete sinistra fessurata (V) e proseguire direttamente per una sequenza di lame e fessure che solcano la parete a gradoni spioventi verso il basso pervenendo su una comoda terrazza alla base della grandiosa fessura strapiombante (IV + passi V -). Sosta 1, 25 m. Salire i primi metri verticalmente e poi la fessura rovescia verso destra sino ad un piccolo scalino (V + un passo VI + VI). Continuare per la fessura verticale con lama (V +) dopo la quale si raggiunge a sinistra uno scalino di sosta. Sosta 2, 25 m. Non uscire direttamente ma percorrere appena a sinistra una bella fessu-



Il Droide e la fascia rocciosa superiore - (Foto R. Onofri)

ra che porta alla sommità della struttura iniziale (V.V). Sosta 3. Salire per pendii erbosi e facili bastonate sino alla base di una evidente grande placca posta al termine dell'antiteatro privato. Si attacca verso il centro della placca a destra della direttrice di caduta di un evidente diedro un poco erboso, partendo da un avancorpo roccioso accollato alla parete. Salire sulla placca sino a radizzarsi su una cornice (IV -). Percorrerla a destra e quando si interrompe salire a destra una placchetta (IV +) per riprendere verso sinistra un'altra cornice che diventa poi lama. Al termine superare un muro nerastro uscendo alla sommità (V IV+). Sosta 4. 35 metri.

N.B.: È anche possibile invece di compiere il semicerchio da destra a sinistra salire direttamente la placca nerasta raggiungendo (V +) più direttamente il muro di uscita. **MATERIALE:** Usati 12 protezioni in posto 1 eccentrico antidigianale, utile 1 friends, n. 4, nuts, 6-7 chiodi.

ARTO DESTRO

20 VIA: DELL'OLANDESE VOLANTE

Prima salita: L. Meneghini - G. Ribotto il 25 giugno 1983.

Difficoltà: TD +.

Altezza: 70 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

La via aperta sull'arco di destra (colonna destra) offre un'interessante arrampicata atletica ed esposta, di stile un po' diverso per via della roccia che appare stratificata a fasce e blocchi orizzontali. Nella ripetizione dell'estate 86, N. Margaira, F. Girodo e G.C. Grassi ricalcavano lo stesso itinerario senza saperne dell'esistenza. La via veniva compiuta in libreria con alcune varianti di dettaglio più dirette. Anche la Via Magia d'Autunno dichiarata come prima da G. Ghigo e E. Galizio è in sostanza una ripetizione di questa via.

Si attacca a sinistra e un poco più in basso della via precedente (freccia). Una successione di saltini permettono di raggiungere una terrazza erbosa alla base di un evidente diedro. Salire (tratti sostenuti di VI) per uscire al sud, fermine a sinistra. Superare una lama caratteristica e poi una spaccatura più facile. Per una placca delicata si raggiunge un punto di fermata sovrastato da un caratteristico tetto (IV +, IV V). Sosta 1. 35 metri. Per una fessura-diedro portarsi alla radice

del tetto (V V +). Superarlo verso destra (VI +) e dopo una strozzatura uscire su uno scialino. Superare la fessura soprastante in opposizione (V +) poi invece di uscire facilmente a sinistra continuare nella fessura che incide il magnifico muro sommitale (VI un passo VI +) uscendo alla fine delle difficoltà.

MATERIALE: In posto 1 chiodo, utili: una serie di nuts e friends, 5-6 chiodi di misura differente.

ARTO DESTRO

21 VIA OKTOBERFEST

Prima salita: L. Meneghini l'11 ottobre 1986.

Difficoltà: TD.

Altezza: 80 metri.

La via si svolge sul filo dello sperone che delimita a destra la grotta strapiombante alla base del Droide. Tale sperone costituisce l'arco destro della struttura.

Iniziale subito a sinistra del filo e a destra della grotta, dove sono appoggiati grossi blocchi, e superare una serie di gradoni (III) fino ad un'ampia cengia. Continuare per il filo, quasi verticale ma con marcati appigli (IV), e uscire a destra su un terrazzino. Sosta 1. Su per una breve fessura obliqua a sinistra (V) al suo termine fare una spaccata a destra e rialzarsi sopra uno strapiombo (V +). Portarsi a destra sotto un tetto pronunciato (IV), seguire a sinistra la fessura alla sua radice (V) e vincere con passaggio atletico (VI); raggiungere quindi a destra un terrazzo squadrato. Sosta 2 in comune con la via dell'Olandese volante. Obliquare a sin su una bella placca fessurata (III), percorrere un interessante diedro fino al termine (IV, V, poi di nuovo IV), uscendo a sinistra su una placca poco inclinata. Ancora un breve diedro articolato (III +) e si sbucca sulla sommità. Sosta 3.

MATERIALE: Utili 2 friends medi, nuts, 6-7 chiodi di misura mista.

NOTA: L'ultimo tiro è in comune con la via Funi d'oro, manici di Jumars, pomi d'ottone.

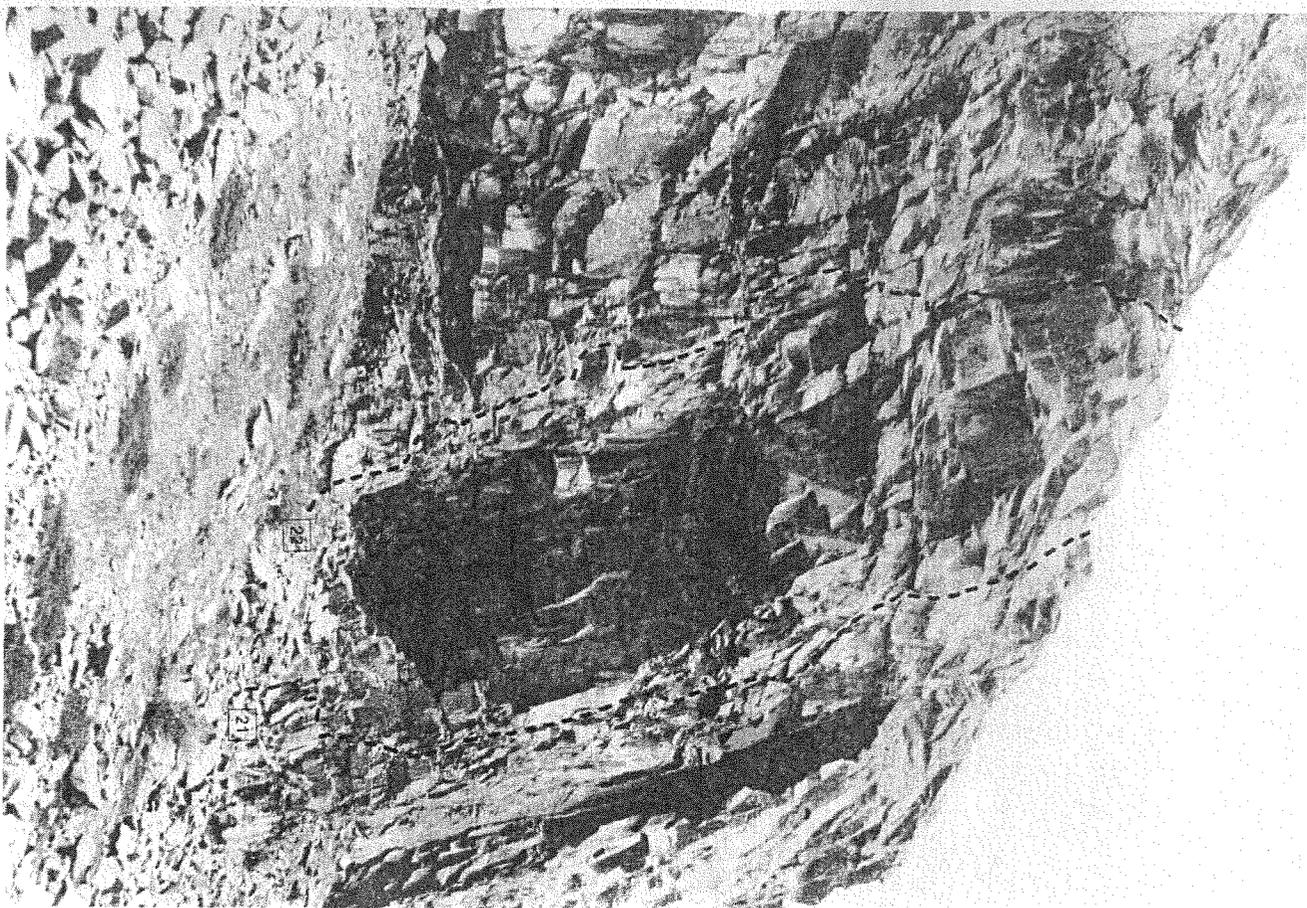
22 ARTO DI SINISTRA

Prima salita: P. Ambroselli - G.C. Grassi - L. Meneghini - M. Rossi - A. Siri il 1° novembre 1985.

Difficoltà: TD +.

Altezza: 130 metri.

Difficoltà in scala francese: un passaggio di 6a.



Il Droide con i suoi due arti - (Foto R. Onofri)

Via di soddisfazione che percorre con arrampicata atletica lo sperone che costituisce la «ganba sinistra» del Droide. Nella parte superiore offre alcuni camini, inconsueti su roccia granitica.

Ripetere la base dello sperone che forma il bordo sinistro della grande grovia strapiombante (arto di sinistra). Iniziare nel centro per un sistema di lame (IV passi IV+) sino ad una terrazza raggiungibile anche direttamente su roccia stratificata (V) per seguire a sinistra una fessura-dietro sfuggente sino ad uscire su una comoda terrazza (tratto di VII... e V+). Sosta 1. Salire per un sistema di lame appena a sinistra per spostarsi a destra sotto uno strapiombo che si supera per la sua fessurazione (V V+). Seguire una rampa a destra e la placca a sinistra di un fondo dal dietro sino ad una buona terrazza dominata da un camino. Sosta 2. Salire nel camino (IV passi IV+) dal suo fondo molto stretto utilizzando una lista per i piedi uscire all'esterno (V passo V+). Un ultimo risalto (IV) porta alla sommità del Droide. Sosta 3. Dirigersi per pendii erbosi verso uno sperone a sinistra puntando alla base di un evidente camino che ne caratterizza il fianco destro. Salito completamente iniziando per delle placche fessurate e terminando all'esterno di un grosso masso incastato (IV passi V-). Sosta 4 ad un pulpito. Superare direttamente le placche (V) che si possono aggirare per una fessura obliqua a destra. Uscire ancora direttamente per una fessura (IV+) raggiungendo la fine delle difficoltà. MATERIALE: Qualche chiodo in posto. Portare un assortimento di 6-7 chiodi e nuts. DISCESA: Per tutte le vie si scende con due corde doppie nel centro della parete che costituisce l'arto destro oppure traversare a destra per pendio sino a raggiungere dopo un tratto di rocce esposte la sosta 2 della via della Sorgente Primaverale sulla Torre di Gandalf da dove con una corda doppia di 50 metri si ritorna alla base.

NERVATURA CENTRALE

23 VIA ELEMENTARE WATSONI:

Prima Salita: I. Meneghin - A. Cotta il 27 ottobre 1984.
Difficoltà: TD - o TD.
Altezza: 150 metri.

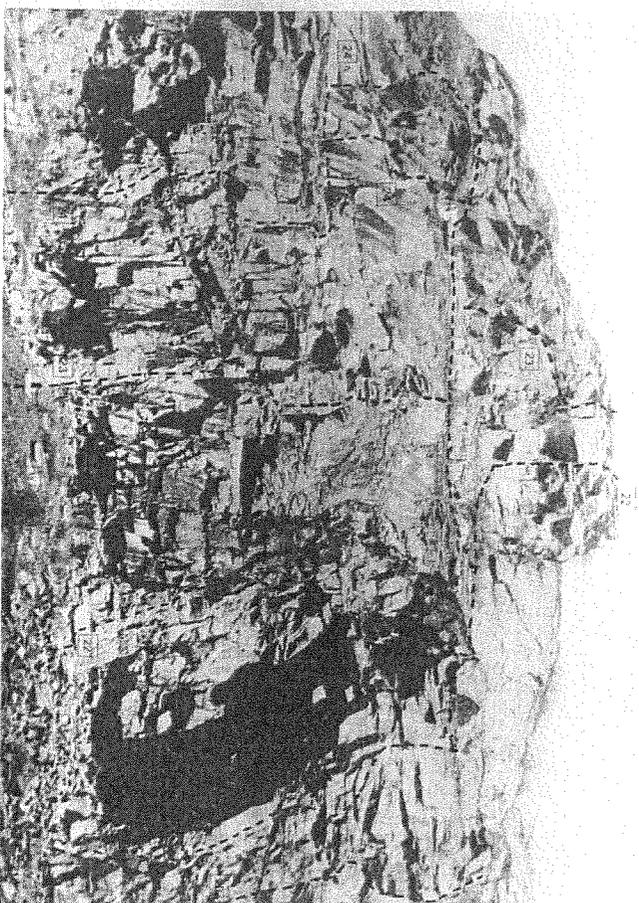
La via segue la sottile nervatura che emerge dalla bastonata a sinistra dello sperone del Droide, e rappresenta una delle poche pos-

sibilità di salita su roccia asciutta, in un settore assai suggestivo ma quasi sempre umido da varie colate. Si tratta di una arrampicata interamente in libera e di discreto sviluppo, molto varia e divertente, di cui la prima parte si svolge su roccia verticale, a volte strapiombante, quasi sempre ottima e priva di erba, con difficoltà abbastanza sostenute fino ad una prima lunga genga, e che continua poi su una serie discontinua di salti, ancora con qualche passaggio impegnativo.

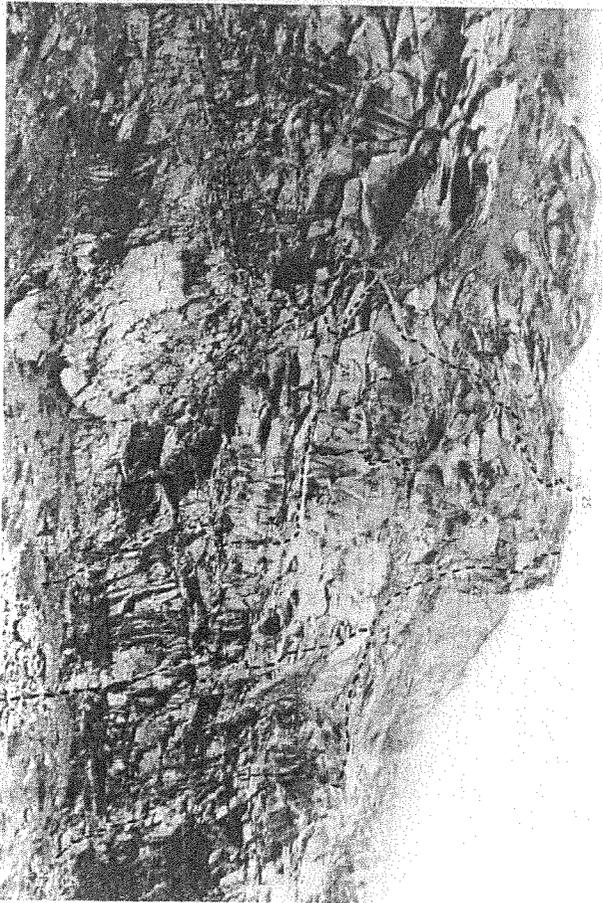
L'attacco è subito a destra del filo di spigolo, dove si apre un sistema di diedri imbastiti: alzarsi sulla levigata faccia sinistra del primo diedro (V) e vincere lo strapiombo che lo chiude (V+); imboccare quello successivo, con larga e netta fessura di fondo (III e IV), anch'esso chiuso da un tetto, ed uscire a sinistra (V) sul comodo pulpito della sosta 1, sovrastata da un enorme blocco.

Salire sopra il blocco per la spaccatura di destra (IV), puntare a destra ed afferrare una lastra staccata (V) che permette di approdare su una cengia. Ristabilirsi sopra lo strapiombo (V+) che difende un magnifico diedro fessurato e percorrerlo (V sostenuto) fino ad un pianerottolo a sinistra. Sosta 2. Diritti qualche metro fin sotto un'impennata di roccia giallastra, sfruttare una lama orizzontale per effettuare un aereo traverso a sinistra (V), verso alcuni gradinelli; con delicato movimento da sinistra a destra vincere un muro compatto (V+), proseguire per placche inclinate (IV-) e concludere la prima parte della via sulla cengia che corona la bastonata, da cui è possibile raggiungere le doppie di discesa dalla Torre di Gandalf. Sosta 3 presso una pianta. A sinistra si nota un curioso muretto a secco, costruito a riparo di una balma, adesso rifugio di camosci ma che forse costituiva anticamente un punto di passaggio sui dirupati, versante meridionale del vallone. Scavalcare il muretto e sposterà ancora 20 m sulla comoda cengia, sotto un salto giallastro e strapiombante all'inizio, solcato da tenditure oblique.

Superare lo strapiombo iniziale munito di buone prese (IV+), portarsi sopra dei blocchi e traversare a destra su una placca verticale forata solo di un'esile cornice-fessura per le mani (VI). Fare una spaccata contro un diedro aperto e superarlo (VI), passando in mezzo ai rami di un alberello sporgente, ben distinguibile anche dalla sottostante cengia. Obliquare ancora a destra per placca e



La Reggia dei Lapiti dal Droide allo sperone di Gilgamesh - (Foto R. Onofri)



Reggia dei Lapiti e il Droide - (Foto R. Onofri)

rizzarsi su una piccola piattaforma (V-). Incastrarsi, quindi, in uno stretto camminetto (IV +), con uscita a sinistra Sosta 4.

Innalzarsi verso destra per una facile rampa formata da grossi blocchi ed arrivare su una cengia; andare verso la sua estremità destra e sostare alla base di una fessura-camino: Sosta 5.

Salire agevolmente fin sotto lo strapiombo che lo chiude e fare una grande spaccata a sinistra in un diedro secondario (V, è possibile assicurarsi con un cordino attorno ad un sasso incastrato). Destreggiandosi tra alcuni ciuffi d'erba, uscire quindi su un terrazzino; attraversare a destra su una perfetta cornice squadrata e introdursi in uno stretto e profondo camino, che si percorre un po' faticosamente con tecnica ginocchia-schiena (V), uscendo presso i blocchi della sosta 6 (dal terrazzino è anche possibile salire direttamente su un muretto fessurato). Ancora un ultimo salto, solcato da una fessura obliqua di e passo di (IV +) e si conclude sui pendii sommitali. Sosta 7.

MATERIALE: 10 chiodi e nuts.

DISCESA: Innalzarsi ancora fino ad una piccola pietraia e, con agevole marcia a mezza costa e breve discesa finale, raggiungere la cima della Torre di Gandalf (vedi relativa discesa).

PARETE A SINISTRA DELLA NERVATURA CENTRALE

24 VIA TANGERINE DREAM
Prima salita: G. C. Grassi, V. Rudatis, A. Siri il 7 settembre 1986.
Difficoltà: TD uscita normale ED - uscita diretta.
Difficoltà in scala francese: 5b.
Altezza: 80 metri.

Itinerario atletico e duro, su roccia assai strana specie nella parte iniziale, insolita per il vallone. Molto estetica l'uscita diretta che comporta omogeneamente la via.

Si raggiunge la base risalendo dal piano di Balma Massier la breve pietraia puntando al settore roccioso subito a sinistra del marcatore sperone del Droide.

Attaccare 20-25 metri a sinistra della nervatura in rilievo dove passa la via «Elementare Watson!». Da un chiodo fisso salire facilmente sino ad un arbusto. Superare la soprapstante stretta fessura strapiombante (VI+) prendere a destra una lama e salire nel muro sino a dei piccoli terrazzini (V IV+). Superare direttamente dei risalti per traver-

sare a destra su un ottimo terrazzo dominato da un letto (V IV+). Sosta 1. Spostarsi a destra per afferrare una fessura che si segue sino ad una terrazza (V + VI). Continuare direttamente nella soprastante spaccatura (V + VI -) sino a raggiungere una zona di cengie. Sosta 2. Spostarsi traversando a sinistra una placca facile sino alla base di un bellissimo diedro. Sosta 2 bis. Qui due possibilità:

- 1) Uscita diretta consigliata: Superare il diedro che nella parte superiore offre una caratteristica lama in opposizione (VI un tratto VI+) da sotto i tetti traversare a destra (IV +) sino alla fine di una stretta cornice. Ascendere ancora verso destra sino alla base di un altro diedro (V + VI). Salitto completamente (VII poi V+) per uscire a destra tramite una lama (V+). Da un ripiano spostarsi ancora a destra per uscire sulla cengia alla sommità.
- 2) Uscita normale:

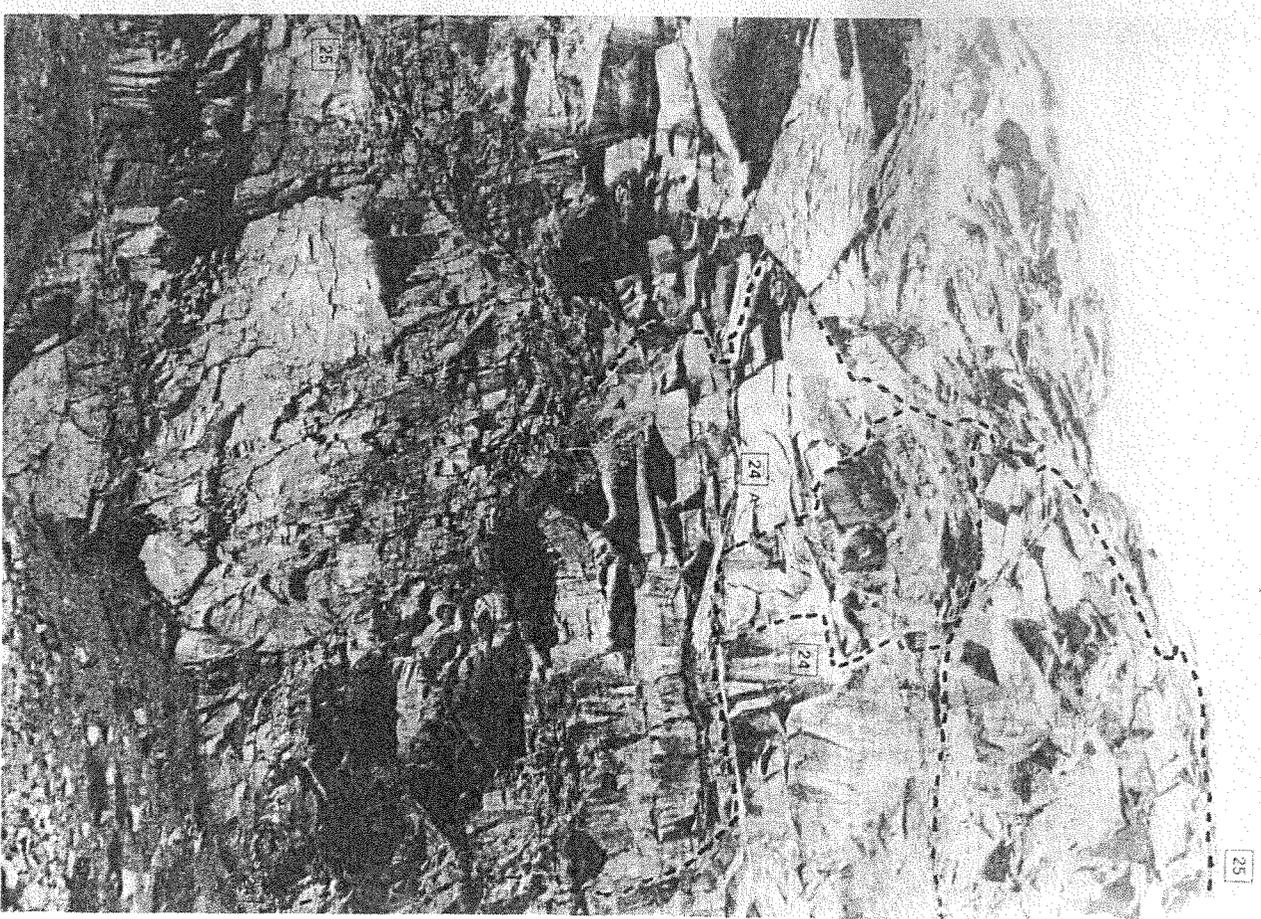
Da la base del diedro spostarsi ancora a sinistra su una cengia erosa superare una marcata fessura (IV IV+) uscendo ad una comoda terrazza. Sosta 3. Salire sotto delle lame strapiombanti, superarle (V) andare verso sinistra, salire al culmine di un grande blocco appoggiato alla parete. Continuare direttamente per delle placche sino alla sommità (IV+).

MATERIALE: Usati 21 protezioni per l'uscita diretta in posto 8 chiodi. Portare una serie di nuts, fionds, 5-6 chiodi.

DISCESA: Traversare completamente a destra sino sulla sommità del Droide da dove con due calate in corda doppia si scende sulla pietraia. Oppure continuare a traversare raggiungendo con tratti eposti la sosta 2 della Via della Sorgente Primavera, da dove con una calata di 50 metri si ritorna alla base.

SPERONE DI GILGAMESH

Questo sperone costituisce la prima accennata nervatura che si nota a sinistra della via «Tangerine Dream». Rispetto all'antro dove precipita la cascata di Gilgamesh, si trova a destra della strapiombante parete che fa da bordo alla colata. Abbastanza in rilievo dalla struttura laterali è separato a sinistra dalla predetta parete da un marcato canale-camino, nero e strapiombante. L'inizio si presenta con una parete poco attrante che si aggira a sinistra risalendo una lunga e evidente cengia-rampa da sinistra a destra sino sul-



Particolare dello Sperone di Gilgamesh - (Foto R. Onofri)

fino dove si trovano degli alberi. Dopo la prima parte quando si raggiunge la cengia (vedi di costruzioni di cacciatori, collegante verso destra l'uscita del Droide, l'itinerario trova il suo logico proseguimento sul lato sinistro della parete che sovrasta questa parte della Reggia dei Lapiti.

ACCESSO: Dal pianoro di Balma Massiet dove sono sparsi i grandi blocchi neri col nome: Polvere di Stelle (vedi trattazione: sassismo), risalire il pendio dextrico verso l'evidente struttura situata a destra dell'Anfro di Gilgamesh. Se ne raggiunge la base per una marcata cengia con andamento da sinistra verso destra che permette di evitare il primo salto in roccia di crollo. Ore 0,10.

25 VIA «LE RUOTE DEGLI ITTITI»

Prima salita: G.C. Grassi - S. Stohr - M. Ghirardi il 29 maggio 1987.

Difficoltà: TD.

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Salire sul filo di uno sperone inclinato (un filitone segnata la partenza per portarsi verso sinistra in un diedro sovrastato da una zona strapiombante. Salire la placca sinistra del diedro (IV+) spostarsi a destra nello strapiombo instabilendosi su una placca scura (VI+). Traversarla verso destra sino ad una fessura che offre la possibilità di uscire su una comoda terrazza (V+).

Sosta 1. Traversare completamente la placca a sinistra sino sul suo spigolo da dove una seconda magnifica lastriata conduce alla base di una grossa lastra appoggiata alla parete (IV+). **Sosta 2.** Salire alla sommità della scaglia (V) e continuare per una corta rampa inclinata a destra e poi direttamente (IV+) sino a raggiungere la cengia di camosci che inoltrandosi a destra offre un passaggio per scappare alla sommità del Droide o alla sosta 2 della Sorgente Primavera alla Torre di Gandalf. (doppio). **Sosta 3.** A sinistra di una grossa scaglia sfaccata si sale alla base di un evidente diedro che caratterizza la struttura superiore. Superarlo completamente (V+ VI+ VI+) uscendo a destra su placche inclinate sino a raggiungere la base del salto successivo separato da una grande terrazza. **Sosta 4.** Sempre sul lato sinistro si sale verso delle lame gialle che si superano verso destra (IV+). Continuare verso destra in opposizio-

ne su una gigantesca lama (IV+) poi facilmente sino alla base del salto successivo (omette). **Sosta 5.** Si sale nella placca a sinistra prima per un'esile fessurazione sino a dei gradini erbosi, poi per una lama verso destra nel centro della placca (IV+). La parete diventa facile ed in breve dopo qualche isolato salino si raggiunge la sommità. **Sosta 6.**

MATERIALE: Lasciato un chiodo delle 17 protezioni usate. Portare la normale dotazione di chiodi e nuts, utili i friends sino al n. 3. **DISCESA:** Scendere brevemente lato Torre di Gandalf verso il bordo di un salto da dove con una corda doppia da un albero (fettucce) ci si cala nei pendii erbosi a lato del salto terminale, scendere verso la sommità del Droide da dove con due corde doppie attrezzate si scende alla base. Oppure dal Droide, traversando in direzione di Forno, si attrezzate si scende alla base. Oppure dal Droide, traversando in direzione di Forno, si raggiunge per cengie e saltini esposti la sosta 2 della Via della Sorgente Primavera alla Torre di Gandalf, da dove con una corda doppia di 50 metri attrezzata si scende egualmente alla base.

26 VIA «IL MEANDRO DI GALADRIEL»

Prima salita: A. Siri - P. Marchisio - Ina Centurioni - G.C. Grassi - P. Arlaudo il 11 giugno 1987.

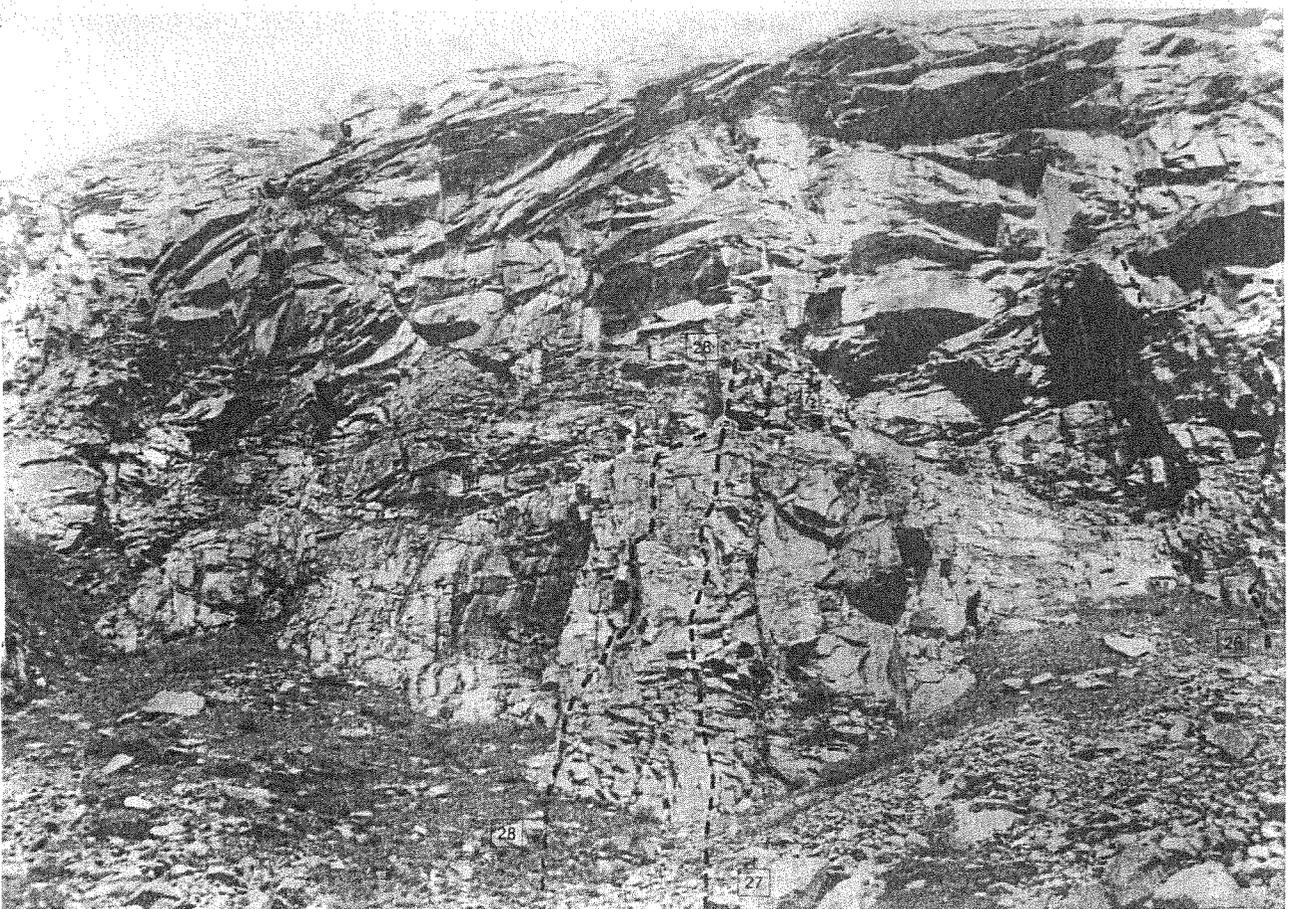
Difficoltà: TD.

Altezza: 80 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

La via superata la parete strapiombante che si apre a sinistra della cascata che precipita nel vuoto sull'Anfro di Gilgamesh. L'arrampicata è molto particolare e la chiodatura complessa. Molto suggestiva la traversata finale sovrastata dagli enormi strapiombi che impediscono un'uscita diretta.

Attaccare verso la parte centrale della grigia parete iniziale dove un evidente diedro offre una bella linea di salita. Si inizia in un diedro (chiodo alla base) che con bella arrampicata (IV+) porta su una cengia, traversarla a destra e per una lama si raggiunge il diedro predetto, superarlo e seguire una rampa a destra sino sulle terrazze (IV+ passi di V). **Sosta 1.** Per rocce gradinate si sale alla base di una placca sovrastata da una fascia di strapiombi. Traversarla a sinistra (IV) sino ad una cornice che permette di superare a sinistra un cordo muro fessurato (VI+ VI+) uscendo su un comodo terrazzo. **Sosta 2.** Direttamente sopra la fermata raggiunge-



una cengia-placca spiovente a sinistra (V+) traversarla e superare una successione di strarombini per raddrizzarsi su una cornice rocciosa (V+). Traversare a destra prima delicatamente (V-) poi agevolmente sino a raggiungere un terrazzino sopra una pianta sovrastata da un diedro chiuso dall'imponente fascia di tetti. Sosta 3. Dal diedro passare su un gradino a sinistra poi direttamente sotto al tetto (fasso A0 e V-). Traversare a sinistra per lame sino ad una profonda interruzione. Calarsi sulla cengia sottostante e dalla sua estremità sinistra salire una placca e un muro compatto (V VII). Continuare per lame e roccia gradinata alla sommità (VI).

MATERIALE: I primi saltori hanno utilizzato 21 punti di protezione. In posto 3 chiodi.

SPERONCINO DELL'«IMPROVVISAZIONE»

Questo piccolo torrione è posto quasi al centro, in posizione leggermente avanzata e nel punto più basso, della bastionata delimitata dalle due maggiori cascate che scendono verso il piano della Balma Massiet. Vi sono stati tracciati due brevi itinerari — il primo centrale e il secondo sullo spigolo di sinistra — che, per la comodità di accesso e l'eleganza dell'arrampicata, possono egregiamente servire a riempire una mezza giornata.

ACCESSO: Si raggiunge la base in pochi minuti dal sentiero prossimo alla grange e la discesa si effettua comodamente giù per il pendio eroso della sinistra orografica.

27 VIA MOLTO RUMORE PER NULLA

Prima salita: I. Meneghin il 6 ottobre 1984.
Difficoltà: D+.
Altezza: 60 metri.

L'attacco è posto sull'avancorpo che scende più in basso, a sinistra di un'evidente fessura-camino a fondo eroso che incide il torrione in tutta la sua altezza. Iniziare con una bella tessura articolata e salire quasi 20 m fino ad un'ampia cengia con rododendri (III). Sosta 1. Affrontare un diedro con minuscoli appoggi sullo spigolo sinistra ed uscire su una placca (V). Spostarsi verso destra, afferrando dapprima una maniglia

incassata (V+) poi uno spigolino appena accennato in opposizione (VI-), e guadagnare una cornice sotto una scaglia rossa. Fizzarsi sopra la scaglia (V, V+) e raggiungere una cengia inclinata. Aggirare a destra un corto diedro strarombante (VI-); superabile anche direttamente. V uscita di V+), innalzarsi su blocchi e, dopo una lama (V-), giungere sotto il salto terminale. Sosta 2.

Quest'ultimo è agevolmente superabile sia presso il bordo sinistra, sia nella rientranza centrale, su roccia fornita di abbondanti appigli e gradini (III e III+). Sosta 3.

MATERIALE: Qualche chiodo e nuts normali.

28 VIA DEL SOLE CHE RIDE

Prima salita: I. Meneghin il 6 ottobre 1984.
Difficoltà: D+.
Altezza: 50 metri.

Iniziare sul facile spigolo sinistro di roccia biancastra, che si esaurisce su un vasto terrazzo. Sosta 1.

Seguire il diedro subito a sinistra del filo e giungere sopra un pilastriño (IV e tratto di V-). Fare un passo in discesa e traversare a destra (VI) fino ad afferrare una tessura strarombante, all'inizio abbastanza larga ma che poi si assottiglia. Ci si innalza con tecnica d'incastro di dita (V e VI), poi in artifi. (A1, 4 nuts), e si esce con una spaccata a destra, al di là dello spigolo (V). Continuare presso il filo meno ripido (IV), fino alla sommità del primo salto. Sosta 2.

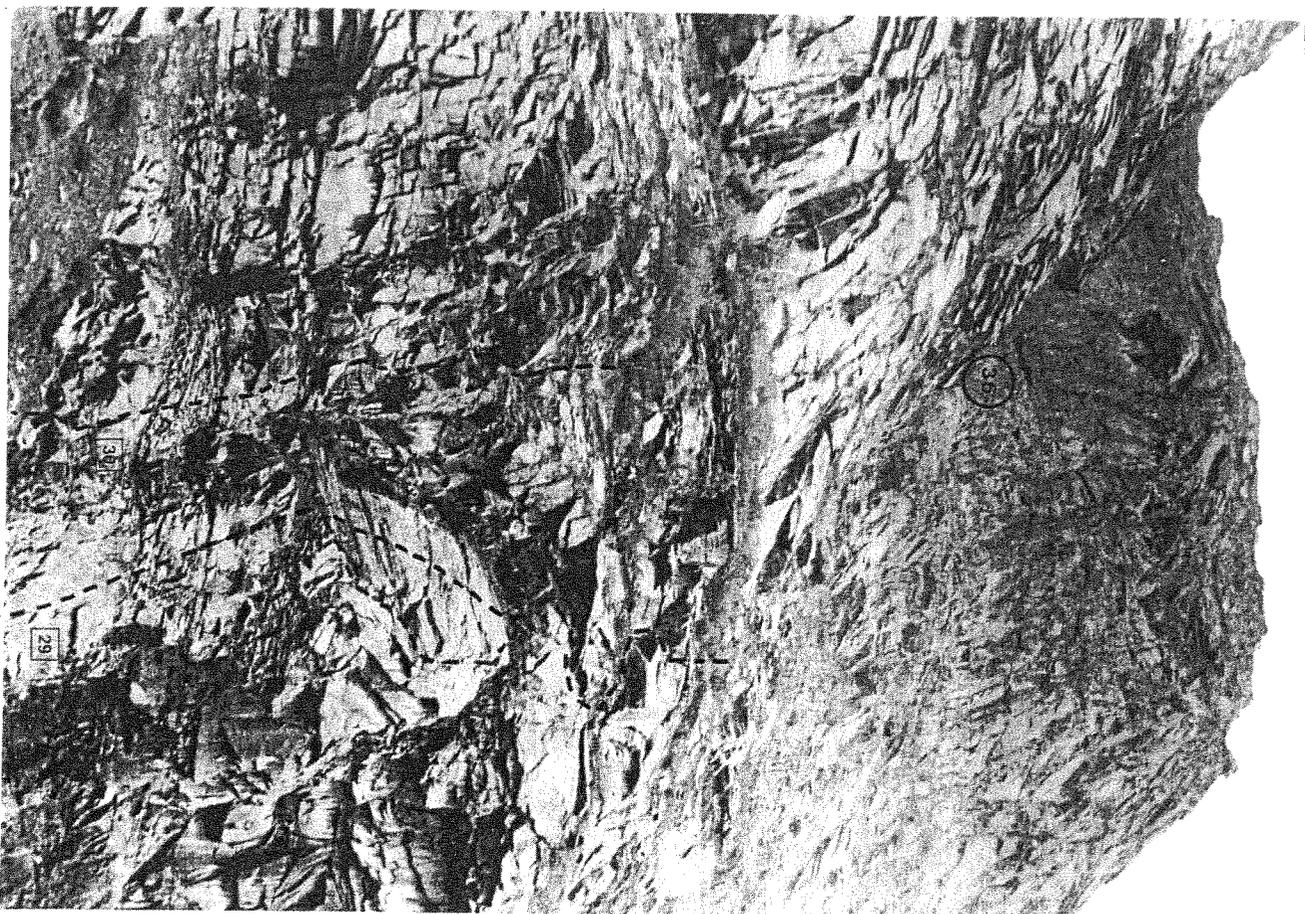
Si può già scendere oppure completare con il successivo breve salto (V, itin. preced.).

MATERIALE: 5-6 nuts, alcuni chiodi assorti.

SETTORE BALMA MASSIET

A destra della cascata omonima dopo il blocco di roccia compatta che rappresenta la Singe si apre un canale incassato (utilizzato per l'accesso alla parete di Marmorand, e per la discesa in inverno dalla cascata). Esso è fiancheggiato ancora a destra da uno sperone caratteristico, per via di una placca inclinata della parte superiore. In questo settore si svolgono due itinerari di media difficoltà.

ACCESSO: Dal sentiero pianeggiante prima di attraversare il ponticello per le baite, se-



Il settore di Balma Massiet sovrastato dalla parete di Marmorand. (Foto R. Onofri)

quire il pendio erboso e detritico verso piedito canale, poi per cenge traversare a destra verso la base della parete iniziale. Ore 0,10 dalle batte

29 VIA DEI NOMADI

Prima salita: I. Meneghin 18 novembre 1986.

Difficoltà: D...

Altezza: 90 metri.

Questa è una delle più consigliabili vie di media difficoltà: accesso abbastanza comodo e discesa veloce, soleggiamento favorevole (soprattutto a confronto con gli altri settori), roccia ottima e, infine, un lungo tratto di agevole arrampicata in aderenza, che rappresenta un caso raro nel vallone.

Attaccare appena un po' a destra dello spigolo, salire sopra una piantina, fare una spaccata a sinistra per afferrare una lama, sopra cui ci si ristabilisce (V). Strutturare un'altra lama sottile e uscire sulla cengia presso lo spigolo (IV e IV+). Di qui: andare qualche metro a destra e superare un tratto con inizio leggermente strapiombante e uscita con maniglie arrotondate (V e V+) fino a dei gradini, oppure (più facile) girare lo spigolo e salire su roccia articolata (IV), portandosi quindi sui suddetti gradini a destra. Su per una placca con cornici, presso lo spigolo, fino ad una robusta pianta (IV e III).

Sosta 1.
Dopo un inizio quasi pianeggiante, attaccare la caratteristica placconata inclinata di oltre 30 m, rimanendo verso il bordo destra (IV-) oppure al centro (più delicato e meno protegibile: V), che si abbatte nella parte finale e termina al culmine dello sperone. Sosta 2. Da una cengia detritica, innalzarsi per un diedrino (IV e III) che accede ad una placca nera sormontata da un lungo tetto. Attraversare orizzontalmente a destra per 10 metri su roccia compatta ma poco inclinata (IV-) e sbucare su una cengia con piante (tratto probabilmente bagnato a inizio stagione). Sosta 3.

Ritornare a sinistra e superare l'ultimo salto per un diedro-placca (IV), seguito da facili passaggi fino ai pendii sommitali. Sosta 4.

MATERIALE: Nuts e 4-5 chiodi.
DISCESA: andare in direzione della cascata di Balma Massiet, scendere il pendio fin sopra il pilastro che fiancheggia a sinistra la grande placca prima percorsa, poi per una

rampa con cespugli verso la sosta 2. Calarsi infine con 2 doppie giu per la via di salita.

30 VIA DEI CAVERNICOLI

Prima salita: I. Meneghin il 30 novembre 1986.

Difficoltà: AD+/D.

Altezza: 60 metri.

A sinistra della via precedente si innalza uno sperone, il più vicino al canale, pur essendo più breve e molto articolato offre una consigliabile arrampicata, tra le più facili del vallone, con diverse varianti possibili.

Si attacca per un breve diedro (IV) chiuso da strapiombo, girare agevolmente lo spigolo destro e affrontare un altro diedrino molto levigato e impegnativo in Ibera (VI+ oppure passo di A1 e IV), fino a una serie di gradini. Questo primo tratto è facilmente aggirabile a destra per il canale che separa i due speroni. Superare un muro, più articolato verso destra (III+) oppure al centro (V), continuare per una placca sbarrata da un tettino che si aggira a destra (IV+) e giungere su una cengietta. Innalzarsi a sinistra per una fessura con blocco incastrato (V) e sostare su un terrazzo con piantine. Sosta 1.

Di qui non sembra difficile proseguire per i sovrastanti salti a sinistra di un promontorio, ma la soluzione più interessante è forse rappresentata dal profondo camino che si apre a destra e che consente (IV) ugualmente di raggiungere la cima del promontorio. Portarsi quindi sotto un grosso e minaccioso masso incastrato, che si aggira a sinistra per fessure oblique (V-) e al di sopra, entrare a destra in un'ampia nicchia chiusa a strapiombo. Innalzarsi per un diedrino a destra (V) con ottima lama in alto ed effettuare un'ampia spaccata sul bordo sinistro della nicchia, da cui si esce con passo di forza (V). Per un pendio di rododendri si raggiunge un blocco con clessidra. Sosta 2.

MATERIALE: Una decina fra chiodi e nuts.
DISCESA: Con due doppie per la via di salita.

LA SFINGE 1650 M. CIRCA

Compatto blocco di splendida roccia assai appariscente a destra del secondo salto della Cascata di Balma Massiet, offre delle brevi vie tutte concatenabili considerando la facilità della discesa. Rappresenta un'ango-



La cascata di Balma Massiet con la Sfinge

to fra i più incantati del Vallone e le vie sono tutte consigliabili.

ACCESSO: Dal piano di Balma Massiet salire verso la cascata omonima bene visibile a destra prima di raggiungere le balze. Evitare il primo salto di rocce poco attraenti e quasi sempre bagnate per raggiungere la base della parete soprastante.
Ore 0,10.

31 VIA «LA VENDETTA DI SIR BISS»

Prima salita: B. Balma - D. Caneparo - R. Mochino il 22 giugno 1985.
Difficoltà: TD+.
Altezza: 50 metri.

Dalla base della Slinge, si segue verso destra una cengia che permette di aggirare lo spigolo della parete. Oltre un'interruzione della cengia si repense un diedro tagliato da due piccoli tetti. Lo si supera (V + A2) e al termine ci si sposta a sinistra per raggiungere un diedro parallelo. Risalito si attraversa a destra per raggiungere una comoda terrazza (dal III al IV). Sosta 1. Dopo la sosta la parete si raddrizza. Una larga fessura-camino dell'andamento arcuato consente (V + un passo di A0) di uscire alla sommità. Sosta 2.
MATERIALE: Alcuni chiodi e nuts.
Relazione: Daniele Caneparo.

32 VIA «MONOGRAM»

Prima salita: D. Caneparo - R. Mochino il 22 giugno 1985.
Difficoltà: TD+.
Altezza: 50 metri.
Difficoltà in scala francese: 6a.

Per quanto breve, questa arrampicata presenta due lunghezze di corda veramente eccezionali.

Si attacca subito a destra di «Alice e la cascata arcobaleno» per un muretto che consente di afferrare un fessurino (A1, fattibile in libreria con i chiodi in posto) oltre il quale un diedro (dülter V) ed una zona più articolata conducono alla fermata in comune con la sosta 1 di «Fragori liquidi». Mentre quest'ultima prosegue per il fondo e la faccia sinistra del grande diedro che sovrasta la sosta, Monogram supera una bella fessura (V + VI +) sulla faccia destra, leggermente strarimbante, del diedro. Al termine un traver-

so verso destra conduce in prossimità dello spigolo, al di sotto di una larga fessura parallela allo spigolo stesso. Raggiunto (il passo di A1) si sosta al suo interno (i primi saltori avevano sostato più avanti, lungo il terzo tiro, assolutamente sconsigliabile). Sosta 2. Dall'interno della fessura raggiungere a destra un gradino proprio sul filo di spigolo (V), traversare verso destra in grande esposizione su di un providenziale cornice sino sul compatissimo e verticale spigolo destro della Slinge. Per questo, si raggiunge la sommità (IV). Sosta 3.
MATERIALE: Chiodi e nuts.
Relazione: Daniele Caneparo.

33 VIA FRAGORI LIQUIDI

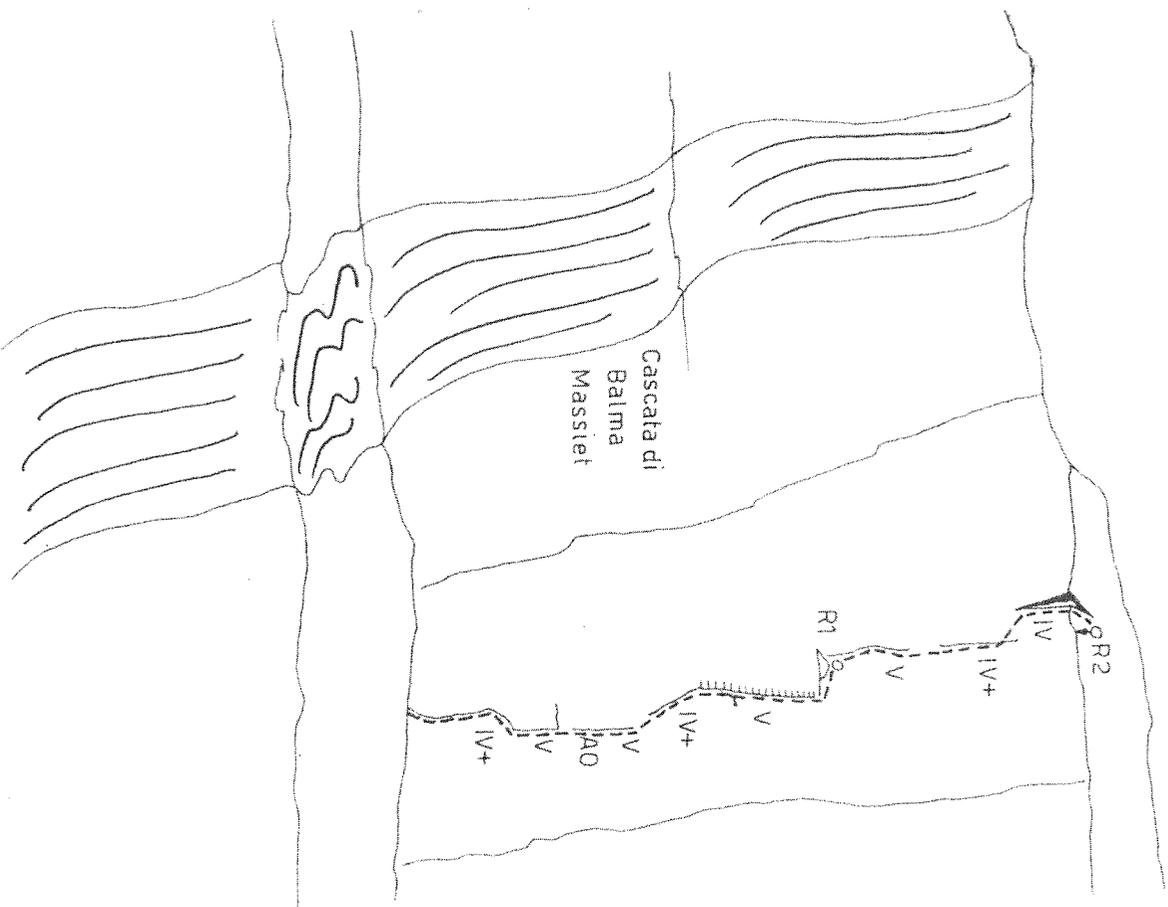
Prima salita: I. Meneghin - F. Bordo - R. Mochino - R. Calosso il 31 settembre 1984.
Difficoltà: TD+.
Altezza: 80 metri.

L'itinerario supera il primo salto sulla destra fra le vie Monogram e la vendetta di Sir Biss. L'inizio è in un diedro. A metà circa del percorso incrocia la via Monogram uscendo verso sinistra alla sommità del risalto. Si attraversa la cascata di Balma Massiet e si vince il secondo salto lungo una lama caratteristica.
MATERIALE: Chiodi e nuts.
N.B.: Le difficoltà dichiarate nello schizzo (vedi) sono intese solo con i chiodi in posto altrimenti sussiste la progressione artificiale.

34 VIA ALICE E LA CASCATA ARCOBALENO

Prima salita: M. Oviglia in solitaria il 25 settembre 1984.
Difficoltà: TD.
Altezza: 45 metri.

Simpatica via di due tiri di corsa su roccia ottima e fessurata. Si arrampica a fianco della stupenda cascata di Balma Massiet dispersa dal vento in una impalpabile polverina arcobaleno. Consigliabile però non arrampicare quando vi sia troppo vento, si rischierebbe infatti di trovare la roccia bagnata.
Attaccare in corrispondenza di una lamina salina e raddrizzarsi su un terrazzino (V +).



La Slinge: Via Alice e la Cascata Arcobaleno

Attaccare un muro fiesco e raddrizzarsi con il piede destro su una minuscola scaglietta (IV). Utilizzare il chiodo soprastante o molto più difficile, utilizzando solo per il piede; afferrare a sinistra un buon appiglio che permette (V) di raggiungere una tessuta (VI V). Saltata (V +) fino a che si allarga e muore in un diedro aperto (V + V). Traversare a sinistra (V +) e sostare su un gradino sospeso. Sosta 1. Salire una bella tessuta (V +) fino a quando non si trasforma in lama; superarla ad incastro o in opposizione (V + e poi (V +) riuscendo su un comodo terrazzo. Per la spaccatura (IV + V - III) in cima su larga piattaforma. Sosta 2.

MATERIALE: La via è stata lasciata attrezzata nei punti in cui non è possibile usare i nuts. Utili una serie di stopper ed eventualmente i friends.

DISCESA: Una calata di 50 metri dall'uscita della via riconduce alla base della parete.

PARETE DELL'EDEN DI SEA 1700 M.

La parete è costituita da tre saliti rocciosi alti circa 50 metri ciascuno. Essi sono posti a sinistra (destra orografica) della Cascata di Balma Massiet, poi la bastionata si allunga verso sinistra diventando più breve ma assai comoda e strapiombante, al punto da essere ancora inesplorata. Il settore salito: quello più vicino alla suggestiva cascata racchiude un taschino tutto suo. Qui forse di più che in altre pareti della valle ritornano in mente le premesse che hanno dato un senso vivo all'arrampicata in tallesia. Si è in parete, magari anche sul duro, ma ci si libera delle regole barocche della competizione, si dimentica il fatto puramente tecnico, o meglio lo si diluisce con il piacere di arrampicare al sole, sfiorati dalla miriade di spore d'acqua che il vento ruba alla cascata. Alla sommità dell'altipiano sprofondati nei morbidi caspugli di rododendri ci meraviglieremo di avere acquisito un briciolo di saggezza in più, dimenticando la continua nevrosi di completare sempre con gli altri.

ACCESSO: Si segue la mulattiera sul fondo del Vallone di Sea come già specificato nell'accesso delle altre pareti che ne costituiscono la sinistra idro-orografica, sino a raggiungere il pianoro che precede il Gias-Balma Massiet. Al suo termine invece di attraversare la Stura su un ponte al di là del quale si vedono le grange, ci si dirige verso destra

alla base del primo salto della Cascata di Balma Massiet.
Ore 0,45 - 0,50.

35 VIA «È DIFFICILE TROVARE L'ALBA DENTRO L'IMBRUNIRE»

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio l'11 settembre 1985.

Difficoltà: TD+.

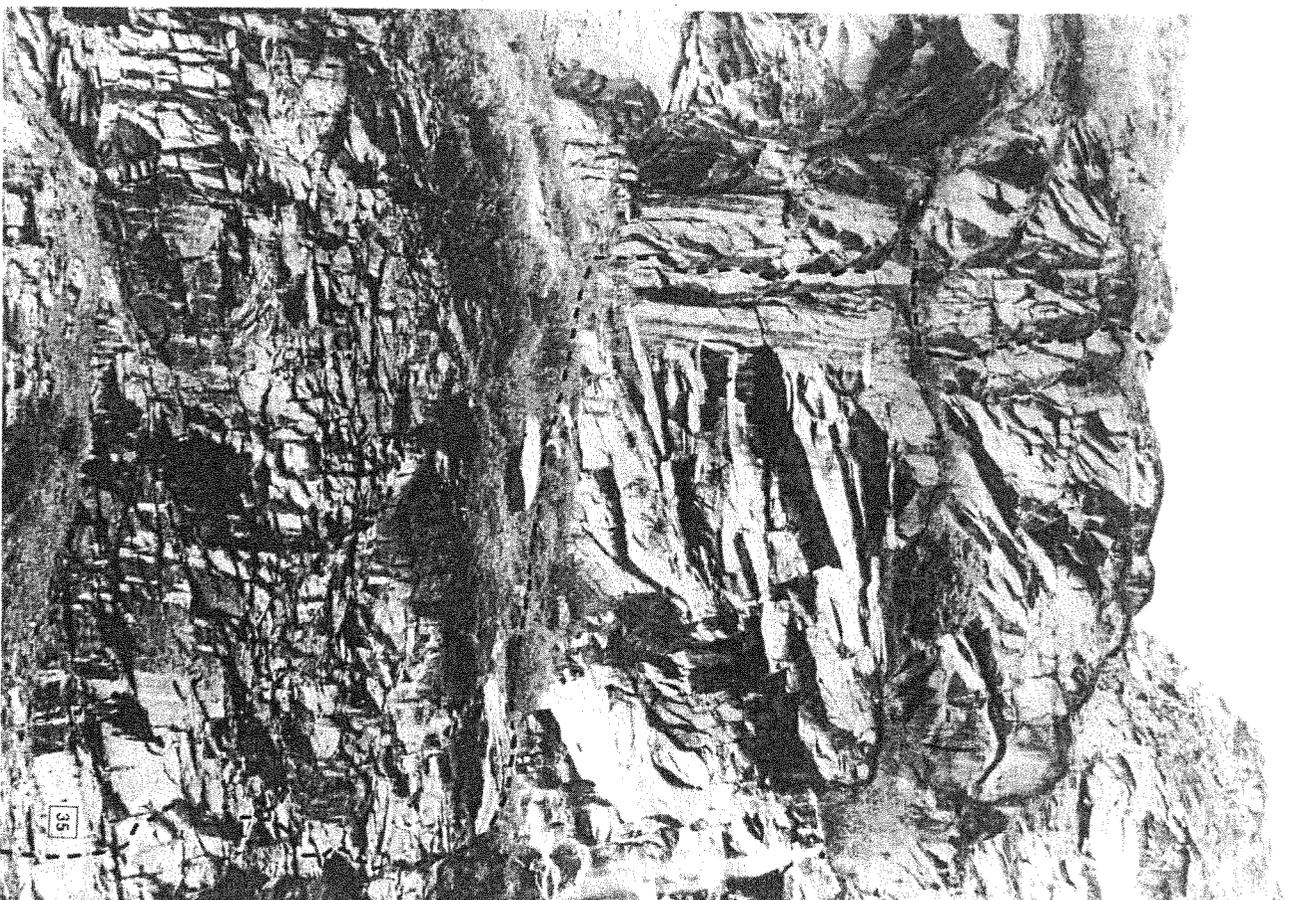
Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: un tratto di 6a.

Bellissima via che supera con arrampicata di stile ogni volta differente i tre saliti della parete. Il primo sperone offre muri verticali e parete aperta assai esposta. Poi a sinistra della suggestiva cascata sono le fessure a riportare sul tema delle atлетiche Dufier in alternanza agli incastri. L'ultimo salto quasi sempre in diedro a volte con prese arrotondate non è poi tanto male.

Dalla base della cascata traversare a sinistra sino alla base della parete rocciosa che si apre a sinistra dello sperone che delimita la cascata. Si attacca nel centro di un muretto biancastro verticale (freccia di vernice).

Superare direttamente il muro sino ad una cornice orizzontale (V+). Traversare a sinistra sino ad una lama. Superarla in opposizione per raddrizzarsi su uno scalino (IV+ V-). Traversare a destra sotto un tetto (V-) pervenendo in un diedro che si risale brevemente sino sotto un secondo strapiombo, uscire a sinistra (IV+) sul filo di un speroncino. Seguirlo integralmente (IV IV+) sul filo oppure appena a sinistra in un corto diedro uscendo su una comoda piattaforma (IV). Sosta 1. Obliquare a destra utilizzando una cornice caratteristica raddrizzandosi su un terrazzino sotto un tetto (IV+). Uscire a sinistra e superare direttamente un muro fessurato sino ad una lama sulla quale ci si raddrizza (VI+). Obliquare verso destra in un diedro aperto che permette di uscire dalla parete. Sosta 2. Salire per una ventina di metri sul bordo sinistro di un canale (III+). Sosta 2 bis. Salire facilmente sulla terrazza sino alla base del secondo salto della Cascata di Balma Massiet per obliquare ascendendo a sinistra oltre un anatro e poi ancora sulla terrazza a sinistra sino alla base di una caratteristica fessura che si innalza, delimitata da due diedri laterali in roccia di qualità meno ottima (freccia di vernice). Per placche salire qualche metro sino nella direttrice di



Il fianco destro della parete dell'Eden di Sea - (Foto R. Onofri)

tate fessura. Per un diedro (IV-V) raggiungere l'inizio sotto forma di lama rovescia. Superarla a destra in dilfer e raddrizzarsi nella fessura verticale (VI). Continuare per essa in incastro ed in opposizione con difficoltà che vanno attenuandosi (V + VI). Prima di una strozzatura strapiombante obliquare a destra per lame (IV +) ed rivenire nella strozzatura superandola direttamente (V +) sino sul fondo di un diedro. Sosta 3.

Salire la faccia sinistra e riportarsi sul fondo per superare una lama strapiombante verso destra (VI), continuare nella fessura (VI) quando il diedro è ostruito da uno strapiombo erboso, traversare sulla faccia sinistra costituita da una placca biancastra uscendo per una sottile fessura sullo spigolo (V + VI), per pendio erboso si giunge alla fermata. Sosta 4.

Raggiungere la terrazza soprastante alla base dell'ultimo salto della parete. La direzione di salita è data dall'evidente diedro centrale delimitato in alto a destra da un caratteristico tetto orizzontale solcato da una larga fessura. Salire sul fondo del diedro di roccia nerastra in opposizione sino ad una terrazza erbosa (IV +). Vincere mediante una scaglia molto alta una liscia strozzatura (V + VI -) e continuare sul fondo del diedro liscio sino ad un'ottima terrazza situata a 35 metri dalla base (IV + V un tratto V +). Sosta 5.

Salire sul fondo gli ultimi 15 metri del diedro stretto e laticoso (IV + V un passo V +) uscendo alla sommità.

MATERIALE. Dalle 35 protezioni 14 sono in posto. Portare in particolare modo eccentrici n. 9-10-11 ed 1 friend n. 4. Qualche chiodo assorbito.

PARETE DI MARMORAND 1900

M. CIRCA

È una parete curiosa, poco visibile perché collocata sopra la fascia rocciosa della Reggia dei Lapiti che ne svia l'attenzione con le sue comode strutture. Si innalza con grandi placche verdi ad occupare la parte alta del fianco sinistro orografico del Vallone, un po' prima della grande Cascata di Balma Massiet. L'accesso relativamente laborioso ha conservato alla Parete un aspetto segreto tanto che per ora è stata tracciata una sola via. Le possibilità di aprire altri itinerari sono ancora notevoli.

ACCESSO. Dalle grange di Balma Massiet.

attraversare il torrente e risalire il pendio a destra della cascata omonima sino all'inizio della gola che si apre a destra della struttura chiamata la Siringe. Superare un passaggio difficile a sinistra (IV), oppure se il ruscello è secco rimanere sul fondo del canale meno impegnativo. Al di sopra del salto abbandonare la gola per alzarsi verso destra con un lungo percorso ascendente su pendii con vegetazione fino alla base della parete. Ore 1 - 1,30 dalla grange.

36 VIA MANERA-RIBETTI

Prima salita: U. Manera - F. Ribetti il 17 giugno 1984.

Difficoltà: TD.

Altezza: 110 metri.

Arrampicata molto bella su roccia ottima. La parete si presenta a placche con speroncini arrotondati ed un grande tetto nella metà superiore.

Attaccare uno speroncino in rilievo esattamente in direzione del tetto tra un diedro umido a destra ed una colata d'acqua a sinistra. Seguire il filo dello sperone fino ad un comodo ripiano (V + V A0). Traversare a sinistra il diedro ove spesso cola l'acqua, salire una fessura con tre piccoli massi incastrati, attraversare al meglio le placche sulla sinistra fino ad un piccolo diedro con esile fessura sul fondo con andamento a mezzaluna (IV + V). Seguire tutto il diedro sfruttando la fessura di fondo (V + VI - e V, 2 passi A0) uscendo su un comodo terrazzo. Scavalcare uno spigolo sulla sinistra, salire fino ad uno strapiombo sul bordo sinistro del grande tetto, vincere lo strapiombo e proseguire direttamente sul bordo del tetto fino ad uscire su un comodo terrazzo (V V + VI V +).

Salire verso sinistra un diedro, uscire a destra poi ritornare a sinistra superando uno strapiombo ed un successivo diedro verticale, uscire su placche verticali che portano al terrine della parete aggirando una fascia di strapiombi sulla destra (V V + due passi di A0 poi III III +).

DISCESA: Sulla destra orografica della parete.

RISTORANTE «SAVOIA»

FORNO ALPI GRAIE

**L'ANTICO PUNTO DI PARTENZA
DELL'EPOCA OTTOCENTESCA
DELL'ALPINISMO.**

**L'ATTUALE RITROVO
DELL'ARRAMPICATA MODERNA**

— Registro delle vie nuove
Bacheca messaggi

Albergo - Cucina casalinga - Bar - Merende
Nel centro di Forno Alpi Graie a pochi passi dal Vallone di Sea
Via Santuario 5 - Tel. 0123/8.10.42

RAVELLI

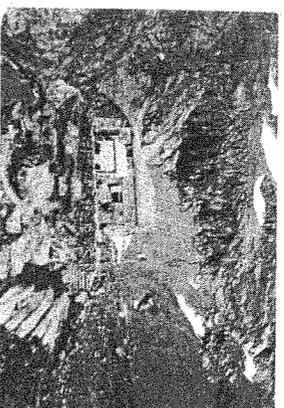
TORINO

CORSO FERRUCCI, 70

TEL. 011 / 44.73.226



**ATTREZZATURA COMPLETA
PER L'ALPINISMO
E L'ARRAMPICATA**



*Rifugio Gaillardone
mt. 2450*

*Ponteclianale Valle Varaita
Tel. 0175/95183*

*Apertura primaverile: fine marzo
inizio maggio*

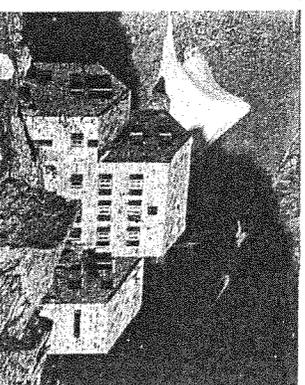
*Estivo: 15 giugno
30 settembre*

*Custode G.A. Parile Livio
Ponteclianale - Tel. 0175/950161*

*Rifugio Quintino Sella al Monviso
m. 2.640*

*Crissolo Val Po (CN)
Tel. 0175/94943*

*Rifugio aperto da fine marzo ai primi di maggio
per sci-alpinismo e, fine giugno-fine settembre
periodo estivo.*



*Custode: G.A. Hervé Tranchero - Paesana
Tel. 0175/94158*

FERRINO

DESTRA OROGRAFICA

SENTINELLA DI SEA 1550 M. CIRCA

All'inizio del versante destro orografico del Vallone di Sea si erge a dominare il vallone a fianco del Santuario un notevole edificio roccioso. Largo alla base e interrotto da alcune cenge e grandi terrazze culmina con una affusolata lama di granito, visibile solo con una certa luce ed a una determinata ora della giornata. Il complesso roccioso offre parecchie possibilità fra cui l'unica via «AD» di tutto il vallone. La roccia è molto bella di colore in genere chiaro ed a grana fine. Le vie, pur non essendo continue, offrono delle piacevoli e anche dure lunghezze di corda che bene introducono al mondo più severo costituito dalle pareti sul fondo del Vallone di Sea.

ACCESSO: Salire al Santuario di Forno Alpi Grate seguendo la lunga scalinata. Dopo la chiesa, al fianco di un edificio annesso seguire un sentiero marcato che porta alle prese di una tubazione dell'acqua potabile. Percorrere il soprastante canale e la sua sponda destra orografica puntando per una pietraia verso l'evidente sperone. Per una cengia di rododendri si traversa a sinistra alla base del primo salto costituito da una grande placca liscia e verticale. Ore 0,40 dalla fine della strada carrozzabile.

37 SPERONE NORD - VIA NORMALE

Prima salita: G. C. Grassi il 27 luglio 1986.
Difficoltà: AD -
Altezza: 160 metri.

La via naviga quasi sempre a destra del filo di spigolo per una successione di diedri e fessure. Rappresenta una «normale» che non supera passaggi oltre il III e IV grado, unica in tutto il Vallone di Sea. È molto adatta a percorsi di scuole e corsi di alpinismo.

Dalla base della placca seguire la fessura di sinistra che leggermente obliqua a destra porta su una grande terrazza situata alla base dello spigolo che la delimita (III IV). Spostarsi a destra e seguire il fondo di un diedro integralmente sino a una terrazza con massi (III IV). Sosta 1. Superare in opposizione una grande lastra (IV) ed uscire (passo

IV +) su un terrazzo delimitato a sinistra dal filo dello sperone. Spostarsi a destra in una spaccatura dalla quale si accede facilmente alla sommità del primo salto tramite un corto cunicolo. Sosta 2. Salire facilmente per una cinquantina di metri arrampicando su grandi blocchi sino alla base di una evidente grotta. A sinistra si raggiunge un secondo salto inciso a sinistra da una fessura strapiombante. Sosta 3. Aggirare tale fessura a destra facilmente per rivenire sopra il salto percorrendo a sinistra una stretta e caratteristica spaccatura (III). Sosta 4. Facilmente salire alla base del salto superiore dello sperone. Sosta 4 bis. La via percorre ora l'evidente diedro-canale. Entrare sul fondo arrampicando verso destra su una successione di lame e scalini (III) continuare sino dove si allarga a cammino superandolo in opposizione utilizzando una grande lama (IV). Uscire su una comoda terrazza. Sosta 5. Continuare sul bordo destro della grande fessura sino a portarsi sotto uno strapiombo giallastro (III). Traversare a sinistra e per un sistema di lame (IV +) raggiungere lo spigolo della cuspide finale. Per esso (I +) alla sommità.

MATERIALE: Nessun chiodo usato. Eventualmente portare qualche murt.

38 VIA COCKTAIL DI ENERGIA

Prima salita: G. C. Grassi il 27 luglio 1986.
Difficoltà: TD superiore.
Altezza: 160 metri.
Difficoltà in scia francese: 6b.

La via percorrere pressoché fedelmente il filo dello sperone nord, ricercando i tratti più difficili. L'arrampicata è ugualmente splendida anche se manca di continuità. I passaggi creati sono molto vari su un grando di peggio.

Attacco comune con la via normale sino alla terrazza con albero situata alla base dello spigolo che delimita la grande placca del primo salto (III-IV -). Sosta 1. Diritti sullo spigolo per un diedro inclinato ma compatto (VII) sino ad afferrare una fessura (VII -). Superarla (IV + V) quando si esaurisce vincere un muro leggermente strapiombante a sinistra del filo (VI -). Poi per la placca verticale con eleganti spostamenti

FORNITORE UFFICIALE



KKK
Trekking
International



uscire alla sommità della placca (V + VI). Sosta 2. Poco dopo, un passaggio impegnativo su un affriato spigoloso (V+) porta definitivamente in cima al primo salto. Sosta 3. In comune con la normale salire facilmente alla grotta ed uscire a sinistra alla base della fessura strapiombante che socca a sinistra il secondo salto. Sosta 4. Raggiungere per una cornice orizzontale la fessura, superarla sino dove si inclina (VI VIII). Uscire (V) alla sommità del salto. Sosta 5. Facilmente si guadagna la base del salto superiore dello sperone. Sosta 5 bis. A sinistra del diedro-canale percorso dalla normale arrampicare sul fondo di un bel diedro, superare la seconda parte in duffer utilizzando una lama sul fondo, uscire alla base di una placca verticale solcata da una fessura rettilinea (IV + IV). Superare tutta la fessura (V VI +) sino ad una cengia. Non andare a destra verso la normale ma scalare una lama (IV IV+) ascendere a sinistra e per una placca con numerose strature orizzontali (IV+) raggiungere una grande terrazza di rododendri sovrastata dalla cuspid finale dello sperone. Sosta 6. Superare la magnifica placca centrale della cuspid prima per un diedro, seguito da una fessura obliqua a sinistra sino allo spigolo (IV IV + V). In breve alla sommità.

MATERIALE: In posto 13 punti di protezione. Utile una serie di trends ed alcuni nuts.

39 VIA L'ISOLA DALLE CENTO CITTÀ

Prima salita: G.C. Grassi - Ghenaella Grassi il 22 agosto 1986.
Altezza: 110 metri.

Difficoltà: AD a D+ a seconda della scelta del percorso.

La via supera la parete che si estende a destra dello Sperone Nord. Nella parte superiore da una vasta terrazza inizia la parete terminale, caratterizzata da tre grandi diedri paralleli che offrono altrettante possibilità di salita con difficoltà differenti. In particolare dalla terrazza si possono raggiungere a sinistra le due vie dello Sperone Nord. La roccia frantumata in blocchi è striata da numerose fessure, regalando la possibilità di altre numerose varianti.

Raggiunta la pietraia alla base dello Sperone Nord continuare a salire alla sua destra sino a raggiungere per pendii erosi la base della parete. Percorrere un'evidente cengia

a sinistra sino all'attacco (omietto e freccia di vernice).

Innalzarsi su un ripiano erboso ed a sinistra di una grossa lama caratteristica, superare una fessura (IV) sino a portarsi ad una seconda lama sotto un tetto, uscire a sinistra (IV+) raggiungendo un largo ripiano. Salire per un diedro inclinato ed uscire a destra ad un albero (III -). Salire per blocchi facili ad un comodo cengia con alberi. Sosta 1. Superare la placca destra di un diedro inclinato per poi uscire a sinistra (III III +). Per faciliti salitini si raggiunge l'estesa terrazza dominata dalla parete terminale dove si individuano nettamente tre diedri paralleli. Sosta 2. La via originale segue quello di destra. Seguire il fondo che dopo una prima interruzione (IV IV+) si inclina per poi riprendere con una placca molto liscia (passo V+) e finire per la faticosa fessura finale (V IV+) e si esce su una grande terrazza con ginepri. Sosta 3.

MATERIALE: Via chiodata. Utili qualche nuts.

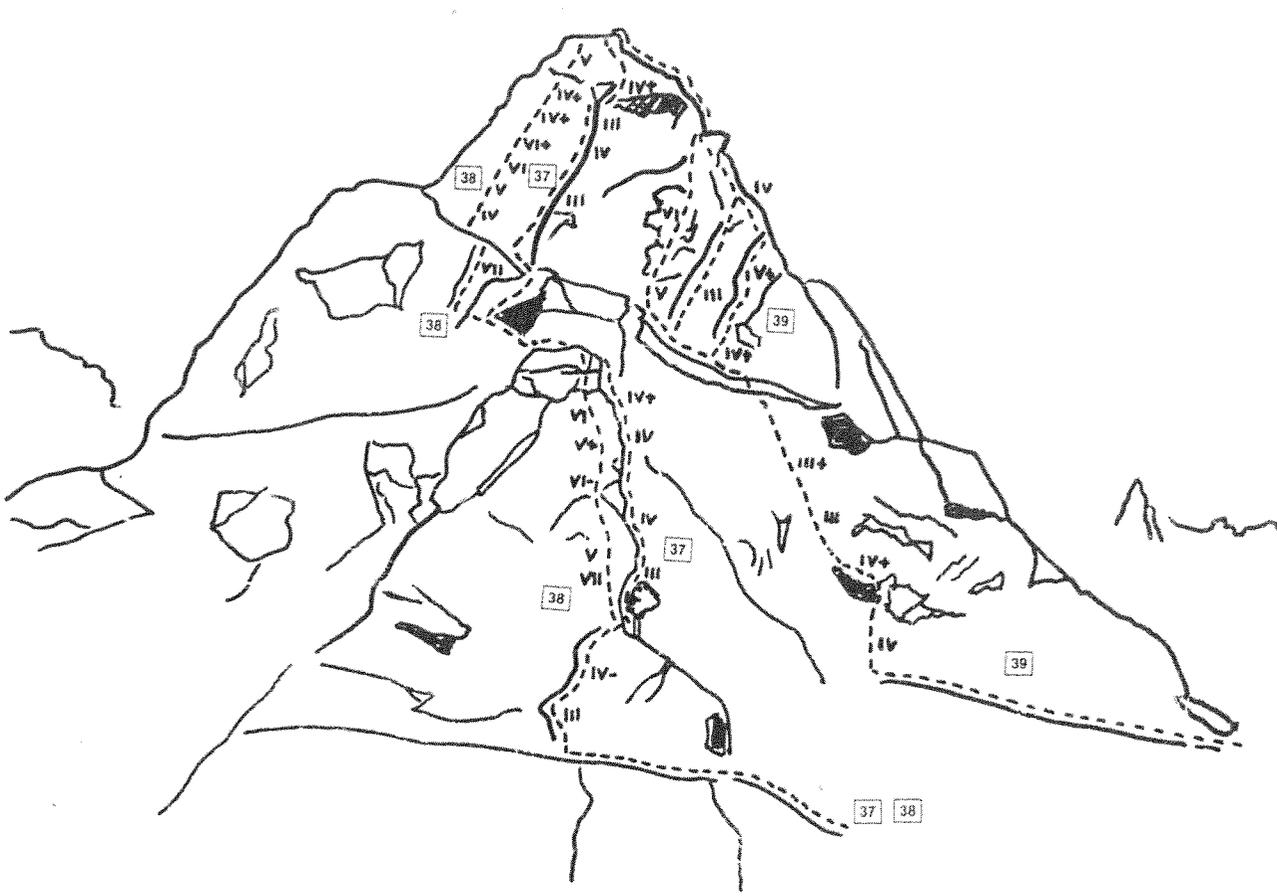
VARIANTE DEL DIEDRO CENTRALE

Rappresenta la soluzione più facile ed è stato ridisceso in arrampicata per percorrere le altre varianti della via.

Dalla base del diedro percorrere la sua faccia destra inclinata e incisa da una grande lama sino a uscire sulla terrazza della sosta 3 (II III -).

VARIANTE DEL DIEDRO DI SINISTRA

Offre il tiro più tecnico e sostenuto dell'intero percorso. Sino dalle prime battute si ritrova il classico stile dell'arrampicata su granito: incastro ed opposizione. Superare il fondo del diedro per la fessura di destra (V) sino dove si inclina. Continuare per il diedro stretto (V-) ed alla sua uscita spostarsi a sinistra su placca sino sul fondo principale costituito da una fessura-camino. Dopo una prima parte di media difficoltà, la fessura finale offre un'arrampicata d'incastro molto sostenuta (V+ un passo di VI-). Dalla terrazza soprastante il diedro si può proseguire per la parte finale della via dello Sperone Nord, oppure scendendo un facile canale riallacciarsi all'itinerario originale che dal culmine della terrazza con ginepri continua come segue: arrampicare la bella e evidente lama in opposizione (freccia) (IV e III) sino in una zona di massi, per un caminetto (III+) uscire sulla cresta a destra della cuspid



finale. Sosta 4. A sinistra salire direttamente alla sommità per dei gradoni spioventi. Sosta 5.

DISCESA: Scendere a monte della cuspide finale e sempre in arrampicata oltrepassare alcuni salti rocciosi a destra del filo di cresta, sino a quando è possibile scendere a destra per raggiungere il canale che permetterà di ripassare all'attacco.
Ore 0,30.

SCUDO STELLARE . PORTALE DEGLI ELFI . PARETINA DELLA BRICCIOLA

Queste pareti sono situate a sinistra della parete del Nano e costituiscono le prime propaggini rocciose sulla destra orografica del Vallone. Il Portale degli Elfi si apre subito a sinistra del Nano ed è la parete più alta e bella, offre un muro di granito dalla fisionomia compatta dove la verticalità è impressionante, esistono qui alcune delle più belle fessure della zona, un esempio per tutte vale quella detta «Dei Penitenti della Tradizione». A sinistra del Portale, indipendente, si nota una parete compatta e giallastra, è chiamata «Lo Scudo Stellare». Su essa esiste per ora un solo itinerario concatenabile con le vie del Portale grazie alla loro vicinanza. La Bricciola invece è una paretina alta una cinquantina di metri che si trova appena più in alto a sinistra dello Scudo. Si raggiunge comodamente oltre che dalla predetta struttura, anche dall'uscita delle vie del Portale a cui può essere abbinata.

ACCESSO: Percorrere la stradina sul fondo del Vallone di Sea sino alla passerella in cemento sulla Stura. Abbandonare a destra il sentiero segnalato per il Bivacco Soardi e traversare il torrente. Risalire allora il fianco destro orografico del Vallone per un marcatore canalone detritico, costruito nella parte alta da immensi massi sino a terminare contro le propaggini della bella parete verticale del Nano. Spostarsi a sinistra del canale e prima del suo termine risalire una ripida scarpata erbosa detritica zigzagando sino alla base dell'evidente parete del Portale. Per raggiungere il piede dello Scudo Stellare invece di raggiungere la base del Portale, un po' prima, spostarsi a sinistra su uno speroncino roccioso, a sinistra del quale, si percorre pressoché orizzontalmente un sistema di cenge raggiungendo l'attacco.
Ore 1.

LO SCUDO STELLARE 40 VIA ANELLO D'ESTATE

Prima salita: G.C. Grassi il 18 giugno 1986.
Difficoltà: TD.
Altezza: 80 metri.

La via di stampo classico risolve logicamente la salita di questa parete offrendo alcune belle fessure d'incastro, ed un suggestivo camminone terminale. Si può concatenare con le vie del Portale degli Elfi raggiungibili dalla sommità con una breve discesa verso destra.

Si attacca verso il punto più basso della parete in corrispondenza di una corta rampa verso sinistra dove è stato lasciato un chiodo. Seguire la rampa continuare a traversare a sinistra per un lama (IV +), salire direttamente a una fessura per superarla con incastro di mani sino all'alberello in uscita (V VI). Uscire su una cengia di rododendri e seguirli a sinistra sino alla base di una fessura spaccatura. Sosta 1. Superare tutta la fessura e il masso incastrato in uscita sino a instabilirsi su un terrazzo (V V+). Seguire una fessura verso destra sino a una seconda cengia di rododendri (IV). Sosta 2. Salire verso destra per una successione di lame alla base del grande cammino che solca l'ultima parte della parete. Superare la prima parte del cammino all'interno (V -) poi in spaccatura sui bordi passare all'interno di un primo masso incastrato e superare all'esterno invece un secondo (IV IV +) giungendo all'inizio del largo canale-cammino terminale. Sosta 3. Salire facilmente fra i grossi blocchi per superare l'ultimo salto fessurato (IV) sino ad uscire verso destra alla sommità.

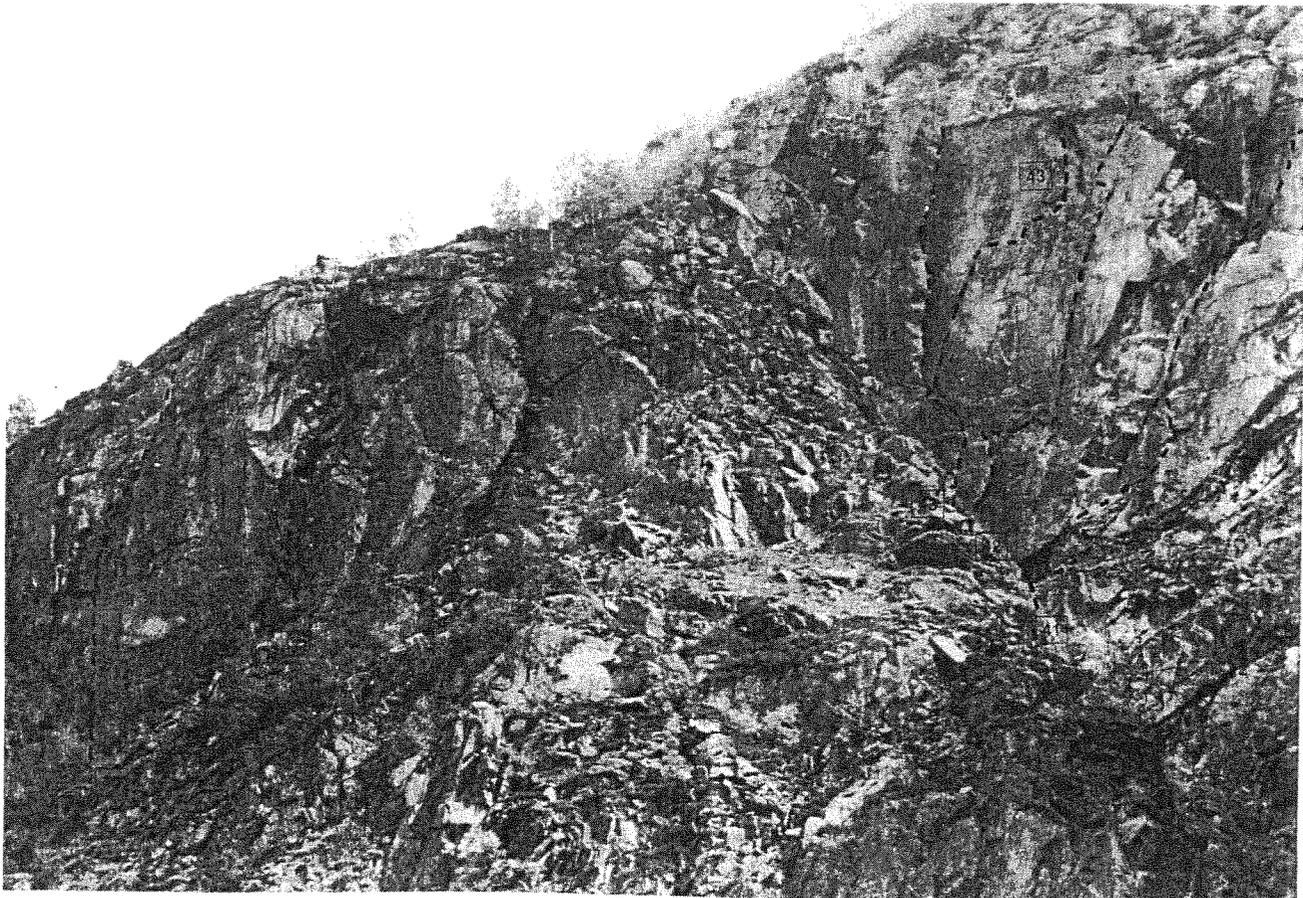
MATERIALE: Via chiodata. Utile una serie di friend. Le prime due soste sono parzialmente attrezzate.

DISCESA: Traversare in piano verso destra sino a scendere per alcuni saltini alla base della parete del Portale degli Elfi.

PORTALE DEGLI ELFI 41 DIEDRO DEL DISINCANTO NUCLEARE

Prima salita: G.C. Grassi - S. Stohr il 28 maggio 1986.
Difficoltà: TD +.
Altezza: 90 metri.
Difficoltà in scala francese: 6 alB.

Bella via di puro stile granitico, superba la



Lo Scudo Stellare ed il Portale degli Elfi - (Foto R. Onofri)

fessura del terzo tiro, eccellente l'ultimo muro chiaro seghettato da una fessurina sorprendente.

Si attacca appena a sinistra della direttrice di calata dell'evidente diedro che caratterizza la parete centrale. Traversare a destra per una cengia che si trasforma in un'esile cornice per alla fine salire per rocce tratturate sul fondo del diedro al fianco di un pino secco (IV tratto IV+). Sosta 1. Proseguire per tre metri poi abbandonare il fondo del diedro per superare a destra una stretta fessura che offre la possibilità di raggiungere una successione di lame (VI + V+). Lungo le lame si risale (V) sino a ritornare sul fondo del diedro in prossimità di blocchi staccati. Sosta 2. Superare per intero la netta fessura che soica la faccia destra del diedro superando in uscita sul fondo una lama staccata che offre la possibilità di accedere ad un comodo terrazzo (V V+). Sosta 3. A destra del diedro superare la verticale parete grigia per una sottile fessura (A1 4 chiodi quando termina attraversare a destra utilizzando una lista orizzontale sino ad un erbusio dove la fessura riprende per trasformarsi in lama (VI + VII V+) sino a comodi terrazzini. Non andare a destra ma salire direttamente per un diedrino giallo (IV +) dopo si esce a sinistra dove rocce fessurate segnano la fine della parete.

MATERIALE: Usati 25 chiodi, nuts, eccentrici in posto 10 chiodi.
N.B. Al secondo tiro una variante supera interamente il fondo del diedro.

42 FESSURA DEI «PENTITI» DELLA TRADIZIONE

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio - R. Onofri il 6 giugno 1986.

Difficoltà: ED -

Altezza: 80 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b.

Arrampicata in fessura con movimenti attenti e nell'insieme molto tecnici, di un'eligenza straordinaria. E' fra le più dure del Vallone.

Attaccare una quindicina di metri più in alto del grande diedro percorso dalla via «Disincanto Nucleare», alla base di un'evidente fessura-camino spostata un po' a sinistra della direttrice di calata della fessura principale. Chiodo di fermata alla base. Superare in opposizione e per incastro tutta la

fessura con qualche blocco incastrato (V + passi di VI) uscendo su una cengia che a sinistra comunica con un gigantesco camino. Traversare a destra nel muro sino a radirzarsi su una cengia erbosa (V + VI con un tratto VI +) a destra della quale si sosta sotto una lama rovescia su chiodi. Sosta 1. Alzarsi per la lama sino a un chiodo, abbassarsi leggermente su delle liste, traversare a destra sino ad afferrare la fessura principale (VI VII).

Superare il primo tratto stretto e seghettato radirzandosi in un liscio diedrino (VI + VII). Superarlo sui bordi sino a un blocco, superare la fessura doppia sino sopra una lama staccata (V + VI un tratto di VII). Superare dei blocchi e una lama sino in una nicchia, seguire tutta la fessura che offre gradino di fermata (V + VI - V). Sosta 2. Traversare brevemente a sinistra sino sotto una fessura, superare le lame iniziali (V V+) poi la fessura stessa (VI -). Un tratto più gradinato (IV) porta all'uscita ancora delicata (V). **MATERIALE:** Usate 30 protezioni fra chiodi-nuts-friends. In posto 15 chiodi più 4 di fermata. Portare una serie di friends e nuts.

43 VIA: MAGICO SEA

Prima salita: G.C. Grassi - A. Sirri il 20 giugno 1986.

Difficoltà: ED -

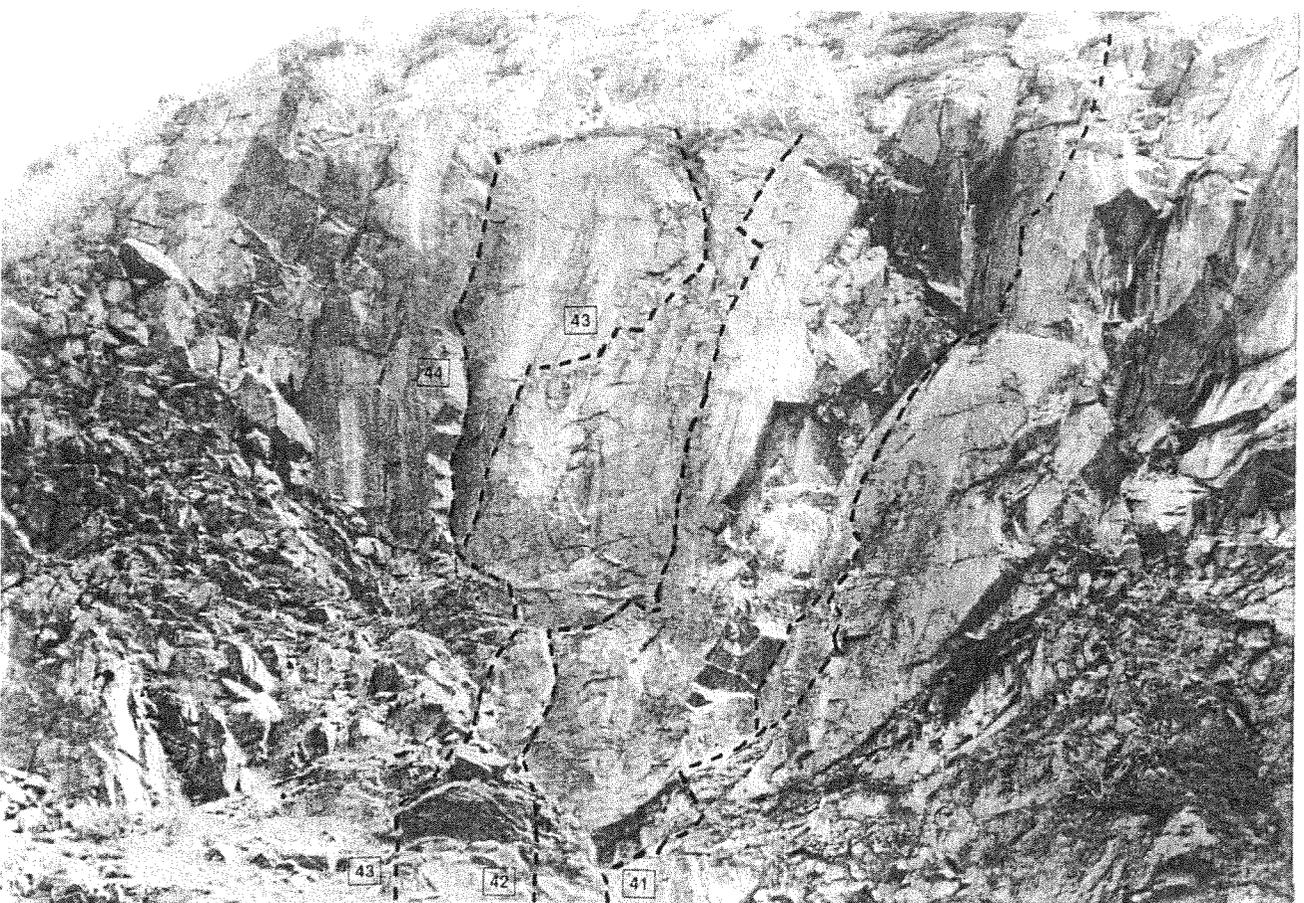
Altezza: 70 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b.

La via affronta il liscio settore sinistro della parete, quello delimitato dal gigantesco e umido camino.

L'arrampicata è sempre verticale di grande continuità ed esposizione. Con roccia asciutta si possono certamente liberare i due corti passaggi di A0. Si segue concatenando con un poco di astuzia un dedalo di fessurine sino alla sommità.

Si attacca alcuni metri a sinistra della fessura-camino dei «Pentiti della Tradizione». Superare tutta la sottile fessura-lama, uscendo un poco verso destra sino a entrare nel canale che adduce al grande camino (V + VI VII). Facilmente salire sino all'inizio dello stesso. Sosta 1. In spaccata prendere piede sulla fessura che incide la parete a destra (VI +). Seguirlo sino dove si trasforma in diedrino (A0 2 ch). Superare la larga spaccatura in duffer (V V+) e l'esile fessura



di fondo sino a rizzarsi alla fine a destra su una caratteristica cornice orizzontale (VI + V+). Percorrerla delicatamente a destra sino alla sosta su chiodi. Sosta 2. Traversare la liscia placca sino a uno scalinone (VI -) salire brevemente a un chiodo e traversare ancora a destra oltre una lama in pieno muro (V+). Entrare in una conca con alberello (A0 2 ch) e superare direttamente il muro soprastante e una lama sfuggente sino contro una lastra (VII - V+ V). Spostarsi a sinistra in una grossa fessura formata da un pilastro staccato. Salire alla punta del piastrino (V) da dove si supera la liscia parete sovrastante verso destra raggiungendo una lama sopra un alberello (passaggio di VII). Seguire la lama (IV+) sino a superare lo strapiombino finale (V-) uscendo direttamente ad una antica betulla. Sosta 3.

MATERIALE: In posto 18 delle 25 protezioni usate. Portare 1 friend n. 4, una serie di nuts, qualche chiodo assortito.

44 VIA «PROFONDO SEA»

Prima salita: D. Caneparo - P.G. Rossetti il 31 maggio 1987.
Difficoltà: TD.
Altezza: 50 metri.

La via sale il grande camino roccioso che caratterizza il settore sinistro della parete. Dalla sosta 1 di «Magico Sea», portarsi in fondo al camino che si apre alla sinistra di questa. Da qui una fessura che solca la faccia destra del camino (sinistra guardando) permette di raggiungere l'altopiano (30 m V). Relazione Daniele Caneparo.
DISCESA: Dall'uscita delle vie traversare a sinistra verso la sommità dell'enorme camino (Profondo Sea) da dove con un ancoraggio su albero ci si cala con una doppia di 50 metri sino alla base.

PARETINA DELLA BRICCIOLA

45 VIA «È DOMANI CHARLIE BROWN»
Prima salita: D. Caneparo - P.G. Rossetti il 31 maggio 1987.
Difficoltà: TD.
Altezza: 45 metri.
Difficoltà in scala francese: 6 a.

Graziosa arrampicata libera. L'attacco è in corrispondenza di un piccolo

tetto sovrastato da una caratteristica fessura ad «esse». Superare lo strapiombo direttamente (lame V) uscendo su una cenghella con piantina ai piedi della fessura. Risalita (V) e superando un muretto (V+) ristabilirsi su di un gradino posto all'estremità sinistra di un tetto. Sosta 1 su nuts. Traversare orizzontalmente a destra (V) portarsi contro il su menzionato tetto e superarlo direttamente afferrando uno spuntone in alto a sinistra (VI+). Passare a destra del successivo piccolo tetto (IV+) e sostare. Sosta 2 su nuts. Salire la lama terminale (IV+ V) fino ai roddendri sommitali.
MATERIALE: Utile un gioco di nuts ed eventualmente un eccentrico n. 11 per la lama finale.
Relazione Daniele Caneparo
DISCESA: Traversando orizzontalmente a sinistra (faccia a valle) si torna all'uscita delle vie del «Portale degli Elfi».

PARETE DEL NANO 1800 M CIRCA

Fa parte dei primi risalti rocciosi posti sulla destra orografica del vallone, lambiti dalla traccia di sentiero che conduce verso i Gias Litosi, partendo dal Santuario di Forno. Le uniche due vie aperte offrono un arrampicata molto sostenuta ed interessante, con numerosi passaggi atletici. La roccia è ottima e convenientemente fessurata. Esistono ancora altre possibilità di novità.
ACCESSO: Vedi l'itinerario d'accesso del Portale degli Elfi. La parete è posta proprio sulla verticale del ponte in cemento sulla Stura. Se ne raggiunge la base in 50 min. di marcia dalla strada del Santuario.

46 VIA DEL RIFLUSSO IDEOLOGICO

Prima salita: I. Meneghin - D. Caneparo
Difficoltà: TD o TD+.
Altezza: 100 metri.

Via di soddisfazione mai ripetuta.

Partire da una scomoda cenghella ed attaccare il fondo dei diedri (III e IV), uscire da una nicchia (A1) ed andare a sinistra su dei gradini (IV). Sosta 1. Innalzarsi nella larga fessura di fondo (VI-), vincere il tettino che la chiude (passo di A1) e continuare in un camino che si restringe a strozzatura strapiombante (IV e V). Sfruttare una magnifica lama a destra e tornare sopra la strozzatura



La Parete del Nano - (Foto A. Cotta)

(V e V+); proseguire per lame incastrate fin sotto un tetto che si aggira a destra (IV+), uscendo su una grande scaglia. Sosta 2. Dalla cuspide di una grande scaglia, invece di seguire la prosecuzione del gran diedro, effettuare una traversata a destra (V) per affrontare un sistema di fessure. Salire alla Düfler (V+) e ristabilirsi su un gradino: riprendere la larga fessura (V), attraversare a sinistra sotto un blocco sporgente e rientrare nel gran diedro. Dopo un passo (A0), andare a destra su una placca (delicato, V) e raggiungere una cornice. Alla sua estremità vincere un muretto aggettante (A1) ed uscire su un gradino sovrastato dall'enorme tetto finale. Sosta 3. Attraversare a sinistra e rizzarsi sopra un blocco, al culmine di uno spigolo aereo (A0 e V). Ancora un muretto di difficile chiodatura (A2) e si raggiunge una pianta ai termine delle difficoltà. Sosta 4.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

MATERIALE: Chiodi e nuts.

N.B. È possibile scendere dalla sommità in corde doppie lungo la via.

47 VIA: PANE DI NEFFERTITI

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio il 17 luglio 1986.

Difficoltà: ED.

Altezza: 100 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c.-

Risolve il settore centrale della parete offrendo un arrampicata spettacolare su roccia eccellente. La parte iniziale macchiata di chiaro è di una ripidità particolare per una via di granito. Per ora è la più dura della parete. I primi 35 metri sono stati preparati scendendo dall'alto.

Si attacca a destra del diedro della via Meneghin - Caneparo verso il centro della parete caratterizzata da un'evidente zona di roccia chiara striata da fini fessure.

Con un passaggio delicato raggiungere l'inzio di una lama (V+) seguita con elegantissima arrampicata sino dove diventa sottile fessura (VI - V.VI). Continuare nella fessura (4 chiodi, A0 o A1) sino a raddrizzarsi su una lama, superare il muro compatto da sinistra a destra di uno spit (VII+) e per una ruga superficiale (4 chiodi A1) si perviene su una placca compatta, superarla direttamente utilizzando angoli rovesci e poi delle «reglette» progressivamente più abbondanti

sino ad un arbusto (VII + VII VI-). Superare lo strapiombo erboso (passo A1) e sostare poco più in alto al termine dell'erba. Sosta 1.35 m. Abbassarsi un poco e traversare alla corda a destra ristabilizzandosi alla base di una lama. Seguirla completamente (VI V+) poi traversare a sinistra utilizzando una stretta cornice per le mani (V+) sino a raggiungere un diedro dal fondo erboso. Superarlo (IV+) uscendo su un comodo terrazzo. Sosta 2.20 m. scendere un poco a destra sul terrazzo salire per una lama (IV) sotto a un tetto, traversare a sinistra nella placca sino a raggiungere una zona fessurata (V passo V+) uscire su un comodo terrazzo. Alzarsi nella spaccatura svasata e superare lo strapiombo fessurato (VI) continuare nella fessura (V+ VI-) raggiungendo un altro comodo terrazzo. Sosta 3. 25 m.

Salire il soprastante diedro gradinato (IV) traversare una cengia erbosa verso destra e prima del fondo del diedro-canalale terminale, scalare una lama (V+) che porta senza erba sul fondo stesso. Seguirlo superando alcune strozzature (passi di IV) sino sull'altipiano. Sosta 4 30 m.

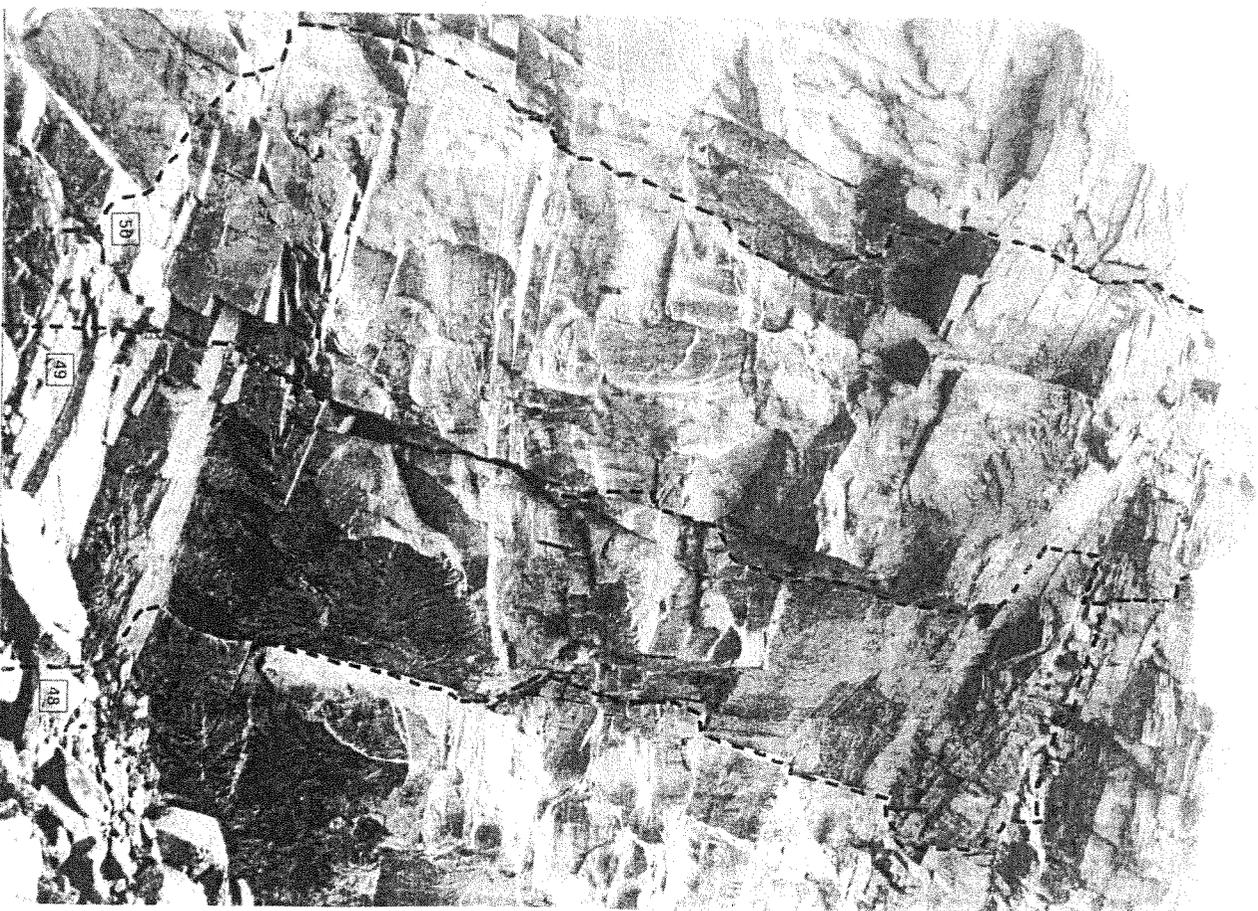
MATERIALE: 20 chiodi lasciati dei 30 utilizzati. Portare 5-6 nuts piccoli e medi, 1 bong piccolo, 4 chiodi estrapiatti corli, tipo Rups o Knifeblade.

DISCESA: Dall'uscita traversare salendo brevemente verso destra sino a reperire la traccia dell'antico sentiero del Gias Lettosa che ripassa alla base della parete. Ore 0.20.

PARETINA DI PLUVIO

Corta ma completamente strapiombante struttura di granito costituita da grandi lame e fessure da varia dimensione. Domina la destra orografica del canale che scende dalla Parete degli Hobbit alle prese di cemento dall'acquedotto. Dista dalle costruzioni poco meno di una decina di metri. Questa parete, microscopico forestiano, offre le uniche possibilità di arrampicata di tutto il Vallone in caso di brutto tempo persistente. Va da sé che lo stile dell'arrampicata è estremamente atletico. Le possibilità di salita utilizzano le sole fessure esistenti che evolvono in lame-carinio.

ACCESSO: Raggiunte le prese dell'acquedotto per la stradina sul fondo del vallone, risalire il canale sovrastante verso la parete



La Paretina di Pluvio - Oasi asciutta nei giorni piovosi - (Foto R. Onofri)

che ne costituisce una parte del fianco destro orografico.
Ore 0,30

48 VIA ADRENALINE FLAKE

Prima salita: G.C. Grassi - A. Sirri il 3 maggio 1987.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 40 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

La via segue completamente la grande fessura verso il lato destro della parete offrendo una gamma di incastri molto vari. Attenzione nella parte alta ad un paio di blocchi «ballerini» che non si è riusciti a rimuovere.

Superare la prima evidente lama per la fessura di fondo con faticoso incastro (VI+), segue una zona di blocchi sovrapposti (V) sino a raggiungere una seconda e più larga lama da smontare in opposizione (V+). Continuare per la successiva all'interno uscendo alla sommità a destra (V+) su dei blocchi sovrapposti nel vuoto. Per una lama superare lo strapiombo sovrastante verso sinistra (VI VI+) raggiungendo una lunga cengia orizzontale che taglia tutta la parete. Sosta 1. Si esce a sinistra traversando su una cornice esposta alla quale fa seguito un diedrino (IV+).

MATERIALE: In posto nulla. Portare una serie completa di friends, qualche chiodo assorbito, nuts, un paio di «tubes» di 15 cm.

49 VIA NELLO ROCK

Prima salita: G.C. Grassi - N. Margaira - A. Sirri il 23 maggio 1987.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 40 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b - -

La via si svolge nel centro della parete seguendo una successione di lame e fessure sempre molto strapiombanti. L'arrampicata è di pura potenza, ma anche molto tecnica e varia per la particolare conformazione della roccia.

Si attacca nella fessura meno marcata a sinistra della lama iniziale di Adrenaline Flake.

Si accede alla fessura per un paio di gradini spioventi e la si segue (VII -) sino dove si perde in una placca inclinata. Salire appena a destra, superare un cuneo di roccia stra-

piombante afferrando una lama molto in alto (V+ passo AD). Seguiria verso destra in opposizione (V+). Per un sistema di lame a destra della lastra principale raggiungere il fondo dove si trasforma in fessura-diedro (V+). Seguiria sino al suo termine in opposizione uscendo a sinistra su una comoda terrazza (VI VII). Sosta 1. Salire un muretto strapiombante stratificato orizzontalmente per raggiungere una lama orizzontale (VI+). Traversare per essa a destra sino a ristabilirsi (V+) su dei muretti che facilmente danno accesso alla sommità.

MATERIALE: Via chiodata. In posto 8 chiodi. Munirsi di 1 friend n. 3, nuts ed un paio di chiodi per la fermata.

50 VIA S.R... HAN FATTO I SOLDI

Prima salita: G.C. Grassi - N. Margaira - A. Sirri il 23 maggio 1987.

Difficoltà: TD.

Altezza: 35 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

L'itinerario supera invece la parte sinistra della parete sempre molto strapiombante ma con la possibilità di numerosi punti di riposo naturali. Molto estetica.

Si sale facilmente verso un muretto da arrampicare direttamente (VI) per accedere alla base di una fessura ascendente verso destra. Superarla in opposizione (VI) per salire su dei gradini sovrastati da un notevole tetto. Per un sistema di lame ascendere a sinistra alla radice del tetto (V+) Uscire a sinistra per ristabilirsi nella larga fessura del diedro finale (VI+). Per esso alla sommità (VI - VI).

MATERIALE: Via chiodata in posto 8 chiodi. Utili i nuts.

DISCESA: Facilmente a monte si riprende il canale di accesso.

PILASTRO E PARETE DEGLI HOBBIT 1800 M.

Al termine del canale soprastante la Parete di Piuvo, troviamo un'imponente settore roccioso che rappresenta l'anticamera allo Specchio di Iside spostato appena più a destra.

Questa struttura molto complessa a vastissima presenza sotto forma di un vago sperone

che ai lati si prolunga con due pareti di angolazione diversa, mentre molto più a sinistra si erge un'alta e profonda gola dove l'acqua precipita in cascata. I settori dove l'attività è stata intensa sono lo sperone e il suo fianco destro: qui troviamo i più svariati stili di vie, tutte inutili per la rapidità della discesa attrezzata. Anche la parete destra offre delle ottime arrampicate specie sul suo lato destro oltre una zona basale di strapiombi dovuti a antico crollo.

ACCESSO: Dalle prese dell'acquedotto, risalire il canale nevoso ad inizio stagione che inizia subito a sinistra delle costruzioni in cemento.

Lasciata a sinistra la strapiombante Parete di Piuvo, continuare sul fondo del canale percorso da un ruscello. Prima di raggiungere al termine dell'anfiteatro chiuso dalla Parete degli Hobbit traversare per cengie sul costolone erboso a sinistra. Risalire sino contro dei salti rocciosi che si evitano a destra mediante una cengia di rododendri. Ritornare sul filo del costone raggiungendo in breve la base dello Sperone degli Hobbit. Ore 1-1,10.

ACCESSO: ALLA PARETE DESTRA DELLA PARETE.

Invece di traversare a sinistra sul costone erboso che porta al Pilastro, percorrere interamente il canale, poi cercando il percorso migliore, risalire i ripidissimi pendii erboso-dietrici sino alla base del settore destro della parete dopo avere superato nell'ultima parte il letto di un ruscello.

Ore 1-1,10.

PILASTRO DEGLI HOBBIT

51 FESSURA DELL'OLIMPO

Prima salita: F. Girodo - G.C. Grassi - E. Bontanti - N. Margaira - V. Rudatis - A. Sirri il 21 settembre 1986.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 50 metri + 25 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b.

Magnifica fessura che con sontuosa linea permette di salire la compatta parete grigia a sinistra dell'affiliato spigolo, offre analogie simili alle celebri fessure della Valle dell'Orco.

Per un muro compatto si raggiunge a sinistra l'inizio della fessura (V) superarla completamente (VI VI+) quando diventa diedro erboso salire alla sua sinistra (V) sino ad

un terrazzino. Riprendere la fessura in opposizione sino quando piega a sinistra sotto un tetto (V passo V+). Spostarsi a sinistra ed uscire ad una comoda cengia a sinistra del letto (V - IV+). Sosta 1, 27 metri. A

destra riprendere la fessura prima aggettante (V) poi verticale e con blocchi (V IV+) sino dove piega a destra soicando con un regolatore semicirchio la fascia placca di granito. Seguiria in traversata ascendente a destra sino dove si traddizizza, (VII) con splendida e dura arrampicata. Continuare sempre per la fessura che con andamento ora a sinistra permette di aggirare un secondo strapiombo (V IV+). Usciti alla base di un diedrino erboso seguirlo sul fondo o meglio sulla sua faccia destra su uno spigolo (IV+) uscendo alla sommità del salto. Sosta 2, con catena. Continuare per lo speronchio facile sino sopra un caratteristico masso incastato, salire subito a sinistra un diedro che solcava bella parete che costituisce il risalito terminale (IV passi di VI). Sosta 3.

MATERIALE: Via praticamente chiodata. Utile qualche nuts con una serie di friends.

52 SPIGOLO DEGLI AMMAZZA CRISTIANI

Prima salita: G.C. Grassi - N. Margaira - A. Sirri il 23 maggio 1987.

Difficoltà: ED - -

Altezza: 50 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c.

Lo spigolo a destra della Fessura dell'Olimpo rappresenta una linea di salita esemplare. La via è stata preparata scendendo dall'alto a causa della roccia compatta del primo tiro di corda. Le difficoltà sono decisamente continue con movimenti di una varietà senza paragoni. L'esposizione nella fessura finale rimane impressa a lungo nella memoria, come un ricordo bellissimo.

Dall'inizio del diedrino iniziale della via Sipario di Trislezza (vedi), traversare a sinistra la fascia placca sino ad afferrare una fessura che termina sul filo dello Spigolo (VI+ VII -). Salire appena a destra e fra i due spiti riprendere lo spigolo in opposizione (VII V+). Seguirlo per qualche metro più facilmente sino dove strapiomba. Superarlo (AO 3 ch e VI+) entrando in un diedro inclinato, alla fine del quale si fa fermata sotto ad un tetto. Sosta 1. Prima in spaccata poi per la sottile fessurina vincere il muro a destra del

tetto (VII+) raggiungendo un comodo terrazzo. Ascendere a sinistra per affrontare e seguire una fantastica fessura interrotta da piccoli strapiombi verso il suo termine (VII-VI). Spostarsi a sinistra sugli taglietti uscendo in opposizione (V+) alla sommità.

MATERIALE: Via chiodata. In posto 14 chiodi. Portare qualche nuts.

53 DIEDRO DEL SIPARIO DI MALINCONIE

Prima salita: G.C. Grassi - 11 settembre 1986.
Difficoltà: D+.
Altezza: 50 metri.

Via classica, capace di concentrare con molta continuità l'opposizione delle Duffer con taticosi incastri in cammino. Stile granitico.

Si inizia subito a destra del filo del pilastro da un albero dove si innalza il primo diedro-camino. Salire alla base del diedro facilmente, superarlo in spaccata (IV V-) uscendo su una grande terrazza con blocchi sparsi alla base del camino superiore. Sosta 1. Entrare sul fondo del camino per la fessura di sinistra (IV+).

Superare in opposizione le strette pareti per poi uscire all'esterno (V+) sino a ripartirsi sul fondo del diedro. Lo si segue sino alla sommità utilizzando sempre la fessura-spaccatura di destra (V un passo V+ poi IV+). Sosta 2.

MATERIALE: 2 chiodi in posto. Portare qualche nuts medio, e una serie di friends sino al n. 4.

54 VIA GIRODO DOCET

Prima salita: F. Girodo - G.C. Grassi - N. Margara - A. Sirì il 21 settembre 1986.
Difficoltà: TD+.
Altezza: 50 metri.
Difficoltà in scala francese: 6a+ con un passaggio aggirabile di 6b+.

La via supera il diedro subito a destra di «Sipario di Malinconia». Anche aggirando il primo muretto compatto che permette di accedere direttamente sui fondi fessurati, l'arrampicata è sempre sostenuta, di soddisfazione, con gesti molto variati.

Primo tiro sino alla terrazza con massi in comune con il diedro del «Sipario di Malin-

conia» (IV V-). Sosta 1. Subito a destra del camino di predetta via si innalza un diedro verticale e strapiombante da non confondere con un altro diedro più evidente che appare con a destra porta sulla «Fessura del Faraone». Entrare sul fondo direttamente (VII+) oppure più facilmente dal camino a sinistra. Continuare in spaccata nel diedro sino sotto uno strapiombo che si supera a destra raggiungendo un terrazzino erboso (VI VI+ VII-). Superare la soprastante stratoria all'esterno e per un diedro erboso portarsi sotto due fessure parallele. Salire in opposizione quella di destra sino alla sommità (V+ passi VI-).

MATERIALE: Si usano 9 protezioni in posto 2. Utile una serie di nuts e 4-5 chiodi normali.

55 FESSURA DEL FARAONE DEL VALLONE

Prima salita: G.C. Grassi - S. Stohr - A. Sirì il 19 settembre 1986.
Difficoltà: ED-.
Altezza: 50 metri.
Difficoltà in scala francese: un tratto 6b+.

Parallela ma un poco più a destra di Girodo Docet scote la parete di roccia stranamente stratificata e strapiombante. L'arrampicata è durissima offrendo quanto di meglio si possa pretendere dallo stile dell'incastro.

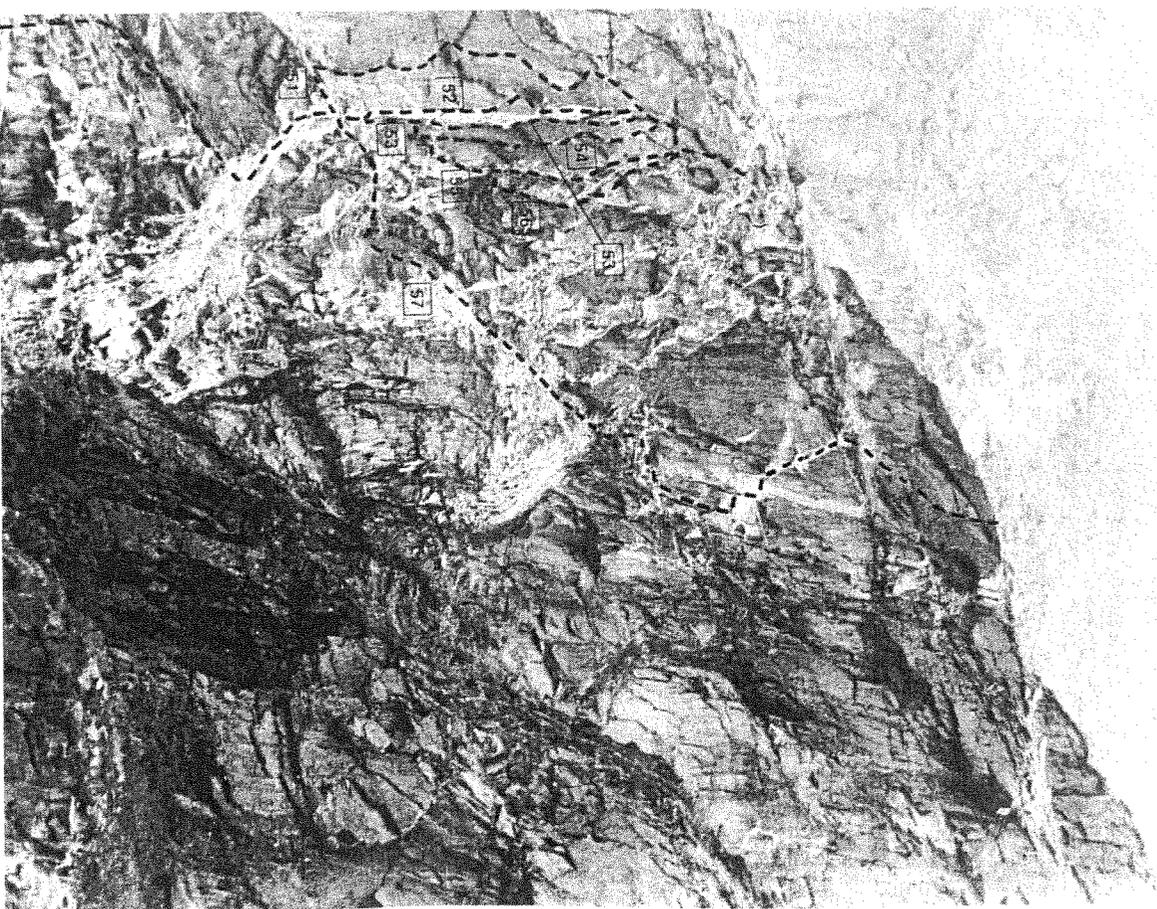
Seguire il primo tiro della via «Sipario di Malinconia» superando il diedro (IV V-) sino ad uscire sulla grande terrazza di blocchi. Sosta 1, 20 metri. A destra di un tetto salire per massi incastri ad una piattaforma dove inizia la fessura rettilinea e strapiombante. Sosta 1 bis. Superarla completamente sino quando si allarga diventando diedro (V+ VI VII un tratto VII+). Salire sulla faccia destra (V) poi si raggiunge una zona inclinata alla base dell'inclinato diedro finale che si supera seguendo la fessurazione (IV+ VI) sino alla sommità.

MATERIALE: In posto 3 protezioni mentre se ne usano 10. Portare una serie di friends sino al n. 4 più 2 bong medi, 3-4 chiodi diversi.

56 DIEDRO OMBRA DI CIELO

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio il 9 maggio 1987.
Difficoltà: TD.
Altezza: 50 metri.

Ultima linea di salita fessurata, evidente,



Particolare del pilastro e del settore sinistro della parete degli Hobbit - (Foto R. Onofri)

che definisce a destra le possibilità di arrampicata del settore. La via senza essere estrema si rivela simpatica, con movimenti curiosi e di grande eleganza.

Dopo i primi metri in comune con la Fessura del Faraone del Valone, fare una traversata esposta a destra sul fondo del diedro (V+) e raggiungere un terrazzino. Salire prima in spaccata poi in düfler il fondo del diedro (V+ con un tratto VI-) uscendo alla sua sommità. Continuare per una fessura sopra un chiodo (V) salire la placca sino sotto la fascia stralombante per traversare a sinistra e raggiungere la sommità (IV V+).

MATERIALE: Via chiodata. Utili 1 friend n. 3 e n. 3 1/2, 3 nuts, un paio di chiodi. Usato 9 protezioni fra chiodi e friends, in posto 5 chiodi.

DISCESA: Per tutte le vie si traversa all'uscita del Diedro del Sipario di Tristezza dove un ancoraggio con catena permette di calarsi con una corda doppia di 50 metri al punto comune di partenza.

PARETE DEGLI HOBBIT SETTORE SINISTRO

57 VIA CAPITAN NEMO

Prima salita: G. C. Grassi - P. Marchisio il 9 maggio 1987

Difficoltà: TD+

Altezza: 120 metri

Difficoltà in scala francese: 6a+

La via si svolge nella parete che si apre a destra dei diedri e delle fessure del Pilastro degli Hobbit. Si articola in tre salti principali intermezzati da grosse terrazze di rododendri. L'arrampicata si presenta molto varia offrendo tratti particolarmente tecnici con movimenti insoliti in diedro sino ad atteggiamenti che oppongono su lame per culminare nella stupenda fessura finale, degna conclusione di soddisfazione.

Invece di salire il primo diedro della via «Sipario di Mafnconien», ascendere a destra su dei risalti erbosi sino a raggiungere una terrazza dove a destra iniziano le placche della parete.

Da un albero, attraversare a destra per raggiungere la fessurazione della placca, salire sino ad un minuscolo diedrino con alberello

(IV V). Superare lo spigolletto destro del diedrino alla fine traversare ancora a destra (V V+) per seguire un sistema di fessure (V IV+). Salire una bella placca (III+) e raggiungere degli alberi di fermata. Sosta 1. Segue una lunghezza su pendii erbosi fra mezzati da qualche risalto sino a raggiungere la base del secondo salto della parete inciso da diedri. Si sosta gli alberi al piedi della sequenza di diedri posti più a destra.

Sosta 1 bis. Salire alla base di un'evidente lama (V) superarla in opposizione (VI) spostarsi a sinistra alla base di un diedro. Superarlo sul fondo e sullo spigolo destro (VI V+ VII-) ristabilirsi su un blocco incastrato (VI-), continuare nel diedro sino al suo termine (V).

Traversare a sinistra una liscia placca (VI) per sostare su chiodi in una fessura a sinistra. Sosta 2. Innalzarsi in un diedrino (VI) traversare a sinistra una placca compatta sino su uno spigolo aereo, ristabilirsi delicatamente al disopra alla base di un diedro (V V+). Salirli (IV+ un passo di V) uscendo sulla terrazza di rododendri alla base dell'ultimo salto. Sosta 3. Lo si attacca verso il centro. Salire un muro fessurato (tratto V+) per raggiungere a destra una fessura che incide la placca prima inclinata poi verticale sino a raggiungere la radice dello strapiombo finale (IV V V+). Superarlo per incastrare (VI) uscendo alla sommità.

MATERIALE: Usato 27 fra chiodi, nuts, friends, in posto 14 chiodi, utili 5 chiodi vari, friends sino al n. 4, qualche nuts.

DISCESA: Guardando valle, scendere per il pendio di rododendri verso destra per aggirare il salto terminale. Abbassarsi verso un masso piramidale che spicca isolato. Appena sotto prendere una cengia che si abbassa a sinistra sul limite del salto. Scendere allora verso destra sino a raggiungere il grande blocco incastrato sotto il quale si trova l'ancoraggio con catena per la doppia che riporta all'attacco.
Ore 0,20.

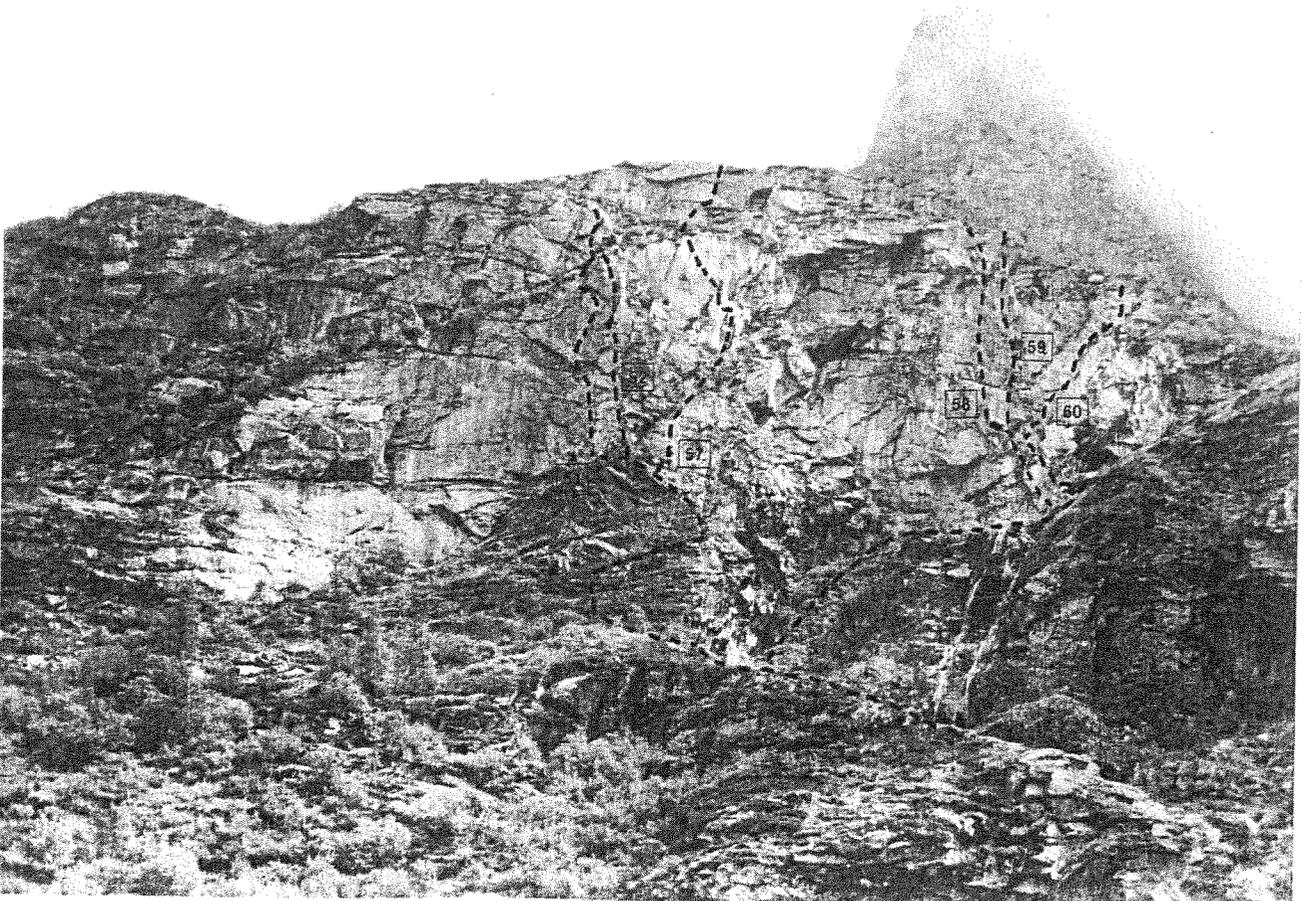
PARETE DEGLI HOBBIT SETTORE DESTRO

58 VIA: VAPORI DI PLUTONE

Prima salita: F. Girodo - G. C. Grassi - N. Margaira - I. Meneghin - S. Stohr il 2 novembre 1986.

Difficoltà: TD.

Altezza: 80 metri.



Pilastro e parete degli Hobbit - (Foto R. Onofri)

Il settore centro destro della parete rappresenta un muro di placche verdi verticali, che se osservato con attenzione offre come unico punto debole, una rettilinea fessura. Questa indica la linea di salita, ma per raggiungerla occorre evitare la parte iniziale della parete strapiombante con un semicerchio. L'arrampicata risulta poi piacevole e per nulla banale anche se di stampo classico.

Dal canale che permette di aggirare a destra la base strapiombante della parete si attacca ai piedi di un evidente spaccatura-caminone con masso incastrato situata subito a destra e proprio sul bordo di predetta fascia strapiombante.

(Bulione con cordino lasciati). Superare il masso incastrato e la spaccatura-caminone verso il bordo esterno (IV + V -) proseguire più facilmente sino ad una cengia con massi instabili, lungo la quale ci si sposta a sinistra oltre un angolo alla base di una parete verdastria solcata per tutta la sua altezza da una fessura. Sosta 1. Traversare orizzontalmente a sinistra su una placca sino ad un alberello (IV +).

Da qui si segue la fessura con bellissima arrampicata di opposizione e d'incastro con difficoltà progressive verso l'alto, dove la fessura diventa più larga e liscia uscendo ad un comodo terrazzo (V +) un tratto di VI alla fine). Sosta 2. Si è sovrastati da due diedri paralleli. Quello sinistro è più facile e permette di uscire prima dalla parete. Quello destro con piantina offre un'arrampicata più interessante. Superarlo con un'uscita penibile (V +) vincere ancora a destra una placca (V +) aggirabile a sinistra uscendo sui cespugli di rododendri della sommità. MATERIALE: Si usano 8 protezioni (4 chiodi, 4 nuts o friends. In posto 2 chiodi).

59 VIA SIRIDIXIT

Prima salita: G.C. Grassi - A. Sirti il 1° Maggio 1987.

Difficoltà: TD/TD +.

Altezza: 80 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Questa via dopo l'inizio comune con Vapori di Plutone sale nella parete a destra seguendo un logico sistema di lame e fessure. La roccia è solida ed il divertimento assicurato.

Si attacca il primo tiro nel cammino in comune con la via Vapori di Plutone. L'arrampicata è molto più remunerativa di

un sistema di fessure subito a destra, superabile più facilmente, e disturbato dall'erba. Raggiunta la terrazza della prima sosta, si sale ancora diritti per superare una fessurama (IV +) raggiungendo a destra una sosta a lato di alcune lastre appoggiate. Sosta 1. Salire il diedro soprastante (V) superando una stretta fessura per le dita (VI +) instabilirsi su una falsar placca. Continuare diritti nel diedro con dure opposizioni (VI VII -) sino a quando (V +) diventa levigato. Traversare a sinistra in un diedro parallelo che si supera giungendo a delle terrazze di blocchi (V V +). Sosta 2. La rossastra parete soprastante offre un'ottima fessurazione sino alla sommità (III IV).

60 DIEDRO DELLE PUNIZIONI DI ANUBI

Prima salita: G.C. Grassi - A. Sirti il 1° maggio 1987.

Difficoltà: ED -.

Altezza: 80 metri.

Difficoltà in scala francese: Per ora 6b.

Arrampicata dura e di gran classe, dove sono di regola opposizione e spostamenti molto complicati. Durante la prima ascensione il diedro che costituisce il problema principale della via era completamente bagnato, obbligando a superare due tratti in artificiale. Con roccia asciutta tali passaggi si potranno sicuramente fare in libera con difficoltà di ordine superiore.

Si attacca più a monte delle vie precedenti nella direttrice di un piccolo ma liscio diedro (Fracchia di vernice).

Raggiungere il fondo del diedro su roccia malamente stratificata e superarlo (VI -). Dirigersi verso una cornice con lame maliscure che si percorre verso destra (IV +) sino oltre un albero ed alcuni cespugli raggiungendo per una comoda cengia a destra la base del mercato diedro obliquo verso destra che costituisce la parte dura della via. Sosta 1. In opposizione sulla lama di fondo che poi diventa larga fessura, salire sino sotto il primo strapiombo (V VI). Superarlo per la fessura verso destra sino a ristabilirsi sul fondo del diedro (A0 per 2 chiodi, poi VII). Salire alla radice del secondo strapiombo (V V +) che si vince ancora verso destra (A friends A0 o A1). Spostarsi a destra della larga fessura del diedro su una minuscola lista per ritornarci più in alto seguendo una

sottile fessura (VI VII).

Si segue ora in dura opposizione l'arcata di lame con andamento verso destra tenendosi dopo alcuni metri più bassi sulla placca sottostante e delle lame instabili sino a raggiungere un minuscolo gradino dove si può effettuare una sosta volante. Sosta 2. Salire a sinistra su roccia erosa a vaschette sino sotto la lama di uscita (VI) superarla in opposizione (V +) e per il diedro finale (IV +) si esce alla sommità.

MATERIALE: Si usano quasi 30 punti di protezione dei quali 25 nel solo diedro. In posto sono rimasti 6 chiodi. Portare due serie complete di friends più una serie di nuts sino ai modelli grandi.

DISCEA: Risalire i pendii di rododendri sino a raggiungere verso destra un canale-caminone per esso (III) si raggiunge il canale con ruscello che riporta all'attacco. Ore 0,20

LO SPECCHIO DI ISIDE 1800 M.

Magnifica struttura rocciosa, protendete un'immensa lastra grigia, levigata e compatta a sfidare gli spazi circostanti. Ogni tanto, sottili fessure rigano gli specchi di granito disegnando vie immaginarie alla ricerca di una soluzione possibile tra le grandi arcate strapiombanti. Nel suo genere, lo Specchio di Iside è una struttura unica fra le pareti di roccia piemontesi. La vasta lastronata va divisa in tre settori: quello sinistro è interrotto da una vasta cengia ascendente (utilizzata in discesa) e piuttosto articolato in diedri e fessure di ottima roccia, sempre verticali. Le vie sono dure ma meno continue del settore centrale dove, con l'aiuto dello split, oggi esistono alcuni itinerari che nulla hanno da invidiare alle moderne vie del Monte Bianco. La parte destra sempre di notevole bellezza, cambia aspetto: infatti assistiamo alla trasformazione della fantastica placca centrale in movimentati diedri spesso strapiombanti. La parete poi evolve nella massiccia impennata rocciosa conosciuta come la Parete dei Triani, la struttura che con i suoi 300 metri è la più alta del vallone. L'insieme di queste due pareti è anche detto: Placche del Tramonto.

ACCESSO: Seguire la solita carrareccia sino alle prese dell'acquedotto municipale. Dietro le costruzioni risalire la pietraia che si inoltra verso la parete terminando nei pendii erbosi, in breve si traversa a sinistra orizzon-

talmente per raggiungere la base del settore sinistro. Per la parete centrale si risalgono i corti pendii sino alla sua base, mentre per il settore destro si contorna la parete sino nel canale che si apre fra lo Specchio e il Trono di Osiride. Ore 0,50 - 1.

SETTORE SINISTRO

Costituisce quasi una parete autonoma che si abbassa maggiormente verso le pietre basali. È divisa in due sezioni: inferiore e superiore, dalla grande cengia mediana utilizzata per la discesa. Le vie quasi sempre percorrono parte bassa e alta per tenere un proseguimento lineare. Alcuni itinerari sono invece limitati al superamento di un solo settore, esiste tuttavia la possibilità di combinare a piacere diverse vie.

PARTE BASSA

61 VIA: «IL POSTO DEI LAMPONI»

Prima salita: I. Meneghin il 21 giugno 1986.

Difficoltà: TD.

Altezza: 90 metri.

Questa via si svolge sul bordo sinistro della parete, partendo dal caratteristico cammino con sorgente, se ne raggiunge l'attacco scendendo brevemente lungo il letto del ruscello, quindi obliquando a sinistra tra fitta vegetazione, costeggiando la parete, oltrepassare un canale-caminone e una zona strapiombante individuare un tettino a due metri dalla base.

Superare direttamente il tettino con 1 ch in posto (A1), continuare per una marcata fessura (IV) fino ad un ampio scalino; aggirare con semicerchio sinistra-destra una placca levigata e oltrepassare una scaglia, sopra cui prosegue la placca, adesso fessurata. Su per la fessura, larga all'inizio ma poi sottile (V e passo di VI), fino ad un appiglio che permette di spaccare a sinistra su ciuffi. Seguire una fessura ascendente (V -) che sbucca su una cengia con rododendri; andare a destra e, quando la cengia si esaurisce, sfruttare una fessura orizzontale (V), cordino attorno a sassi incastrati) e uscire su un terrazzino con piantine. Sosta 1. Attaccare a sinistra un diedro poco marcato che corre sotto un naso strapiombante: superarlo (V e passo di A0), fare una spaccata a destra e, con un bel passaggio di lame (IV), entrare in una comodissima sosta tra blocchi che formano come un parapetto. Sosta 2. A questo punto si delinea uno spigolo,

sbarato in alto da preoccupanti strapiombi (sosta possibile). Dopo alcuni facili metri sul filo, portarsi un passo a destra, dove si apre un diedro incassato con larga fessura, e vincere il primo strapiombo (VI -).

Superare quindi il secondo strapiombo più pronunciato (A2 e V +), poi in spaccata per il diedro sovrastante fino ad una nicchia (V). Traversare a destra sotto un tetto (V) e raggiungere un pupillo proprio sul filo; continuare fino alla sosta, sotto un diedro che si innalza subito a destra del filo strapiombante ed affilato. Sosta 3. Seguire il diedro molto stretto ed aggettante (V, A1 e V +) che costituisce nello spigolo; raggiungere il filo (VI) e terminare su un pendio erboso. Sosta 4. Di qui è consigliabile scendere con un paio di doppie per il canale a destra dello spigolo oppure (primo salitore): raggiungere la sommità superando l'ultimo ripido salto erboso e scendere per la grande cengia obliqua che taglia questo settore.

MATERIALE: Chiodi e una serie di nuts.

PARTE BASSA E ALTA

62 VIA: IL GIARDINO DEGLI DEI

Prima salita: G.C. Grassi - M. Margara - I. Meneghin - A. Siri - P. Ambrosetti il 2 novembre 1985.

Difficoltà: ED.

Altezza: 140 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c -

La via è splendida oltre ogni sorta di passaggi per nulla monotoni e di gran classe. Nel settore inferiore passa a sinistra seguendo come linea il marcatto diedro che è il primo guardando da sinistra verso destra ad indicare le fische piacche di quella zona. Nella parte intermedia la via naviga nel centro della impressionante placconata verde, finendo in bellezza nell'ormai breve settore alto, lungo un durissimo diedro molto incassato che evolve in fessura.

Si attacca subito a sinistra del ruscello che sgorga alla base della parete. Occorre raggiungere un marcatto diedro posto a oltre una decina di metri dal suolo. Si accede alla sua base evitando la paretina erbosa con un semicerchio da sinistra a destra tramite una cengia erbosa ed una traversata esposta con l'ultimo tratto in discesa (III). Dai gradini sottostanti il diedro, uscire a destra di una fascia strapiombante entrando sul fondo (V +). Seguirlo sino dove strapiomba (VI) passare a sinistra in un diedro secondario superare lo strapiombo che lo chiude sino a

raddizzarsi su una cornice dopo uno spillo (V + VI). Traversare a sinistra, superare un'interruzione della cornice ristabilizzandosi alla base di un diedro fessura (VI VII -). Superarlo (VII) per raggiungere verso sinistra una zona con erbutti. Traversare a sinistra sino ad una buona terrazza. Sosta 1. Salire il diedro sovrastante sino ad una rampa erbosa (V + VI). Evitare l'erba per la placca a sinistra (IV +) sino sul fondo di una magnifica diedro. Superarlo in opposizione (V +) e per un sistema di lame uscire sulla cengia obliqua alla sommità del primo salto. Sosta 2.

Il secondo salto si presenta come una formidabile placconata, raggiungere il suo lato destro sino ad un albero. Salire nelle placche progressivamente verso sinistra lungo un sistema di fessure e lame (IV) raggiungendo un terrazzino nel loro centro. Sosta 3. Diritti nella placca per un sistema di fessure oblique verso destra (V +) passi di VII dall'ultimo chiodo spostarsi a sinistra e poi salire direttamente (VI). Traversare ancora a destra sino alla fessura (V -) poi direttamente ed ancora verso destra sino ad uscire dal salto (IV +). Sosta 4 su albero.

Per un canale erboso raggiungere la base dell'ultimo salto nel suo estremo lato sinistro dove due notevoli diedri paralleli convergono in alto. Attaccare il diedro di sinistra. Superare la fessura di fondo strapiombante (VII) continuare per il diedro (V + VI) sino dove forma un tetto. Traversare a destra sino sullo spigolo (VI VII un passo VIII +). Raggiungere la fessura a destra e seguirla nei primi metri strapiombanti (VIII -) e poi con minori difficoltà (V +) uscendo dalla parete.

MATERIALE: Usati 35 fra chiodi, nuts, bong, eccentrici. Lasciati 20 chiodi. Utile un eccentrico n. 11.

PARTE BASSA E ALTA

63 VIA QUARANTESIMO VIAGGIO NEL MANICOMIO SOCIALE

Prima salita: F. Girondo - G.C. Grassi il 14 ottobre 1986.

Difficoltà: ED +.

Altezza: 140 metri.

Difficoltà in scala francese: 7a.

Itinerario in parte attrezzato scendendo dall'alto. La via supera i due settori, inferiore e superiore, della parte sinistra della spaccata, offrendo un'arrampicata completa che spazia dall'aderenza su placca, all'opposi-

zione in cammino, all'incastro in fessura. Di eccezionale difficoltà risulta il tiro di corda nel diedro strapiombante della parte finale della parete. Ricordo che la bellezza dell'arrampicata e la sua difficoltà, al tempo della prima ascensione, ci avevano posto in uno stato vitale particolare. Con il mio compagno osservavamo all'uscita del diedro finale una ragnatela che con la sua tela imprigionava una brillante goccia di acqua, simile ad un prezioso gioiello. Simbolicamente tutto ciò, era per noi come un premio quanto stavamo concludendo.

Percorrere in comune il primo tiro di «Esseri in Fuga» attaccando a sinistra di un grande diedro strapiombante, qualche metro più alti del flusso principale della copiosa sorgente che sgorga dalla roccia. Dopo la prima lunghezza (vedi) quando si raggiunge il fondo del diedro chiuso da uno strapiombo le due vie si separano (sino qui difficoltà dal V al VI).

Da sotto il tetto attraversare la fascia placca a sinistra raggiungendo dopo un angolo un piccolo diedro (VII) superarlo sul fondo (VII -) uscendo su un'ottima cornice sovrastata dalle piacche verticali. Sosta 2. Dall'estremità sinistra della cornice salire dritti nella placconata seguente la fessurazione (V +) sino ad uscire poi più facilmente alla grande cengia alla sommità del primo salto della parete. Sosta 3.

Spostarsi un poco a destra salendo alla base di una caratteristica fessura fra rocce bianche che incide il risalto mediano. Superarla con duro incastro verso destra (VI + VII -) e continuare leggermente in obliquo utilizzando una lama che costituisce la continuazione della fessura e che permette (V +) di raggiungere la sommità del risalto. Proseguire facilmente per roccette sino alla base della parte superiore dello Specchio. Ci si sposta a sinistra sino alla base dell'enorme diedro strapiombante compreso fra «Giardino degli Dei» e il placcone a destra di «Esseri in Fuga». Salire sul fondo del diedro sino ad una lama che si segue verso destra raddizzandosi su un buon punto di riposo (V + VI VII - V +). Superare uno strapiombo del diedro per la fessura di fondo (VIII) che poi con più facilità porta sotto un secondo strapiombo. Superarlo verso destra e per il fondo compatto si raggiunge una zona di blocchi strapiombanti (VIII o A0 2 ch e VIII). Superare i blocchi (VI VI +) entrando in una nicchia costituita da enormi lame appoggiate. Sosta 5. Salire in opposizione il sopra-

stante camino strapiombante uscendo direttamente su una cengia da rododendri (V +). Salire un runretto per diedro guadagnando la sommità (IV).

MATERIALE: Usate 35 protezioni, in posto 23 chiodi. Utili una serie di friends sino al n. 4 più una serie di nuts. Portare anche un paio di chiodi per la sosta 2.

PARTE BASSA E ALTA

64 VIA ROBINSON

Prima salita: I. Meneghin il 15 maggio 1982.

Difficoltà: TD.

Altezza: 140 metri.

È stata la prima via a superare il settore sinistro dello Specchio di Iside tagliato a metà da una cengia ascendente da destra a sinistra. Nella prima parte la via segue il percorso più debole incrociando all'inizio la via Esseri in Fuga. Nella parte alta il percorso è tortuoso e per nulla diretto. Infatti attaccando a destra del diedro di Gollum (ex diedro delle doppie) traversa a metà della sua altezza per uscire a sinistra dalla parete. La via è comunque originale ed è stata ripetuta più volte. Roccia ottima.

Si attacca a fianco della grossa sorgente che sgorga alla base della parete tra le vie Giardino degli Dei ed Esseri in Fuga dove un muro verticale ma articolato costituisce un logico inizio.

(È anche possibile seguire Esseri in Fuga sino alla sua sosta 1 per poi proseguire verso destra).

Alzarsi per gradini verso una lama ed attraversare a destra (IV) fino ad un chiodo (rimasto). Rizzarsi su un piccolo gradino a sinistra (V +) atterrare una fessura per uscire su una placchetta (V) e attraversare a sinistra (VI), raggiungendo un terrazzino con blocco in bilico. Andare sotto un tetto, attraversare a destra e riportarsi sopra quest'ultimo, alla base di una bella placca incisa da una fessura rettilinea; percorrerla fino al termine (IV e IV +), attraversare a destra su una scaglia (IV) e raggiungere un pupillo squadrato con un passo in discesa. Quasi 40 m, sosta 1. Attaccare alla Duffer la magnifica fessura sovrastante (V e V + sostenuta) che, dopo 10 m, diviene spaccatura obliqua. Infilarsi in essa e nel foro formato da massi incastriati, uscendo faticosamente (IV) sulla sommità di un pilastro, presso la rampa che rappresenta il proseguimento del diedro strapiombante visto all'attacco della via. Percorrere la rampa (IV e III) ed uscire direttamente sulla grande cengia erbosa per una fessura

(IV e IV + , più facile se si segue la rampa).
Sosta 2. 40 m.

Portarsi con percorso a zig-zag alla base del secondo salto, dove si apre un imponente diedro. Salire sopra una grande scaglia a destra del fondo, obliquare a destra sotto un lettino sottile (V -) ed uscire sfruttando una piantina (passo di A1). Innalzarsi per grandi lame ed un sistema di diedri (IV, V e passo di V + dopo una piantina) fino a dei gradini a destra, continuare per un diedro con uscita strapiombante (V) e sostare alla sommità del pilastro, sempre sulla faccia destra del gran diedro. Sosta 3. 35 m.

Sfruttando l'ancoraggio della seconda corda doppia di discesa, effettuare una breve scalata obliqua verso il fondo e fermarsi su un terrazzino. Sosta 3 bis.

Attraversare a sinistra lungo una fessura orizzontale (A1 o VI +) per aggirare la faccia strapiombante del diedro ed approdare su un primo terrazzo a blocchi, sovrastato da un enorme monolito sfaccato, attraversare ancora fino ad un'altra cengia, da cui parte una larga e magnifica fessura e, parallelamente, la fessura formata da monolite. Sosta 4. Rizzarsi sopra un breve bordo orizzontale della fessura (V), proseguire ad incastro finché è possibile raggiungere in spaccata la fessura parallela (V + in partenza, poi V). Vincere infine un diedrino strapiombante (VI) ed uscire sul pendio sommitale. Sosta 5. MATERIALE: Utili una decina di chiodi assortiti nuts e friends.

PARTE BASSA E ALTA

65 VIA ESSERI IN FUGA

Prima salita: G.C. Grassi - D. Alpe il 24 ottobre 1985.

Difficoltà: TD +

Altezza: 130 metri

Difficoltà in scala francesca: 6a con un tratto di 6b -

Arrampicata di grande pregio, soprattutto nella parte superiore dove un placcone verticale fornito di piccole cornicette offre una delle lunghezze di corda più estetiche e di intimo del settore. Il placcone è stato attrezzato prima scendendo dall'alto.

Si attacca appena a destra ed in alto della via Robinson appunto a sinistra di un gran diedro strapiombante, esaltamente alcuni metri sopra il flusso principale di una copiosa sorgente che sgorga dalla roccia.

Aggirare un angolo appena più bassi di un chiodo fisso e seguire il sistema di lame passando prima da quella di sinistra a quella

destra per riportarsi nuovamente in uscita a sinistra sul fondo di un diedrino (VI V VI). Percorrere lo spigolo sinistro per raggiungere dopo una decina di metri un ottimo terrazzino situato sulla faccia destra di un gran diedro. Sosta 1. 20 metri.

Seguire la fessura rettilinea sulla faccia destra del diedro (IV) quando finisce, attraversare la liscia placca su un'esile lista sino sul fondo sotto uno strapiombo (V +). Seguire il fondo strapiombante sino a ristabilirsi in una zona inclinata (VI VI +) passo A0 e V +). Continuare sul fondo del diedro con arduo e quando ridiventa verticale superarlo in opposizione uscendo a sinistra (V). Scendere dai gradini una lama appoggiata (IV) e poco dopo spostarsi verso destra con progressione ascendente su placche sino ad un gradino (IV +). Superare ancora la placca verso sinistra (IV +) poi spostarsi traversando a sinistra per evitare una zona erbosa uscendo per un mercato diedrino (IV -) sulla grande cengia rocciosa. Sosta 2. 45 metri. Con percorso non obbligato portarsi alla base del secondo salto della parete nella parete posta a sinistra del Diedro delle doppie.

Da un albero affrontare la liscia placca in traversata ascendente verso destra sino sul fondo di un diedrino (VI V + V). Proseguire ancora verso destra sul placcone utilizzando la fessurazione, le rientranze e gli appoggi spesso poco evidenti sino ad afferrare una lama verticale che si segue fino dove obliqua a destra (V V +).

Utilizzando la lama sino dove torna ad rizzarsi (VII -) si esce nella comoda nicchia sotto una fascia di strapiombi. Sosta 3. 25 m.

Traversare sulla placca a sinistra sino ad afferrare una lama (IV passo V -), spostarsi ancora a sinistra ristabilirsi su grossi blocchi incastrati (IV) e superare una lama (IV +) che immette in una rampa obliqua a sinistra lungo la quale si esce alla sommità. Sosta 4. MATERIALE: Sono state usate nella prima salita 26 protezioni. 17 sono in posto. Rimanere attrezzata la sosta dell'ultimo tiro.

PARTE BASSA E ALTA

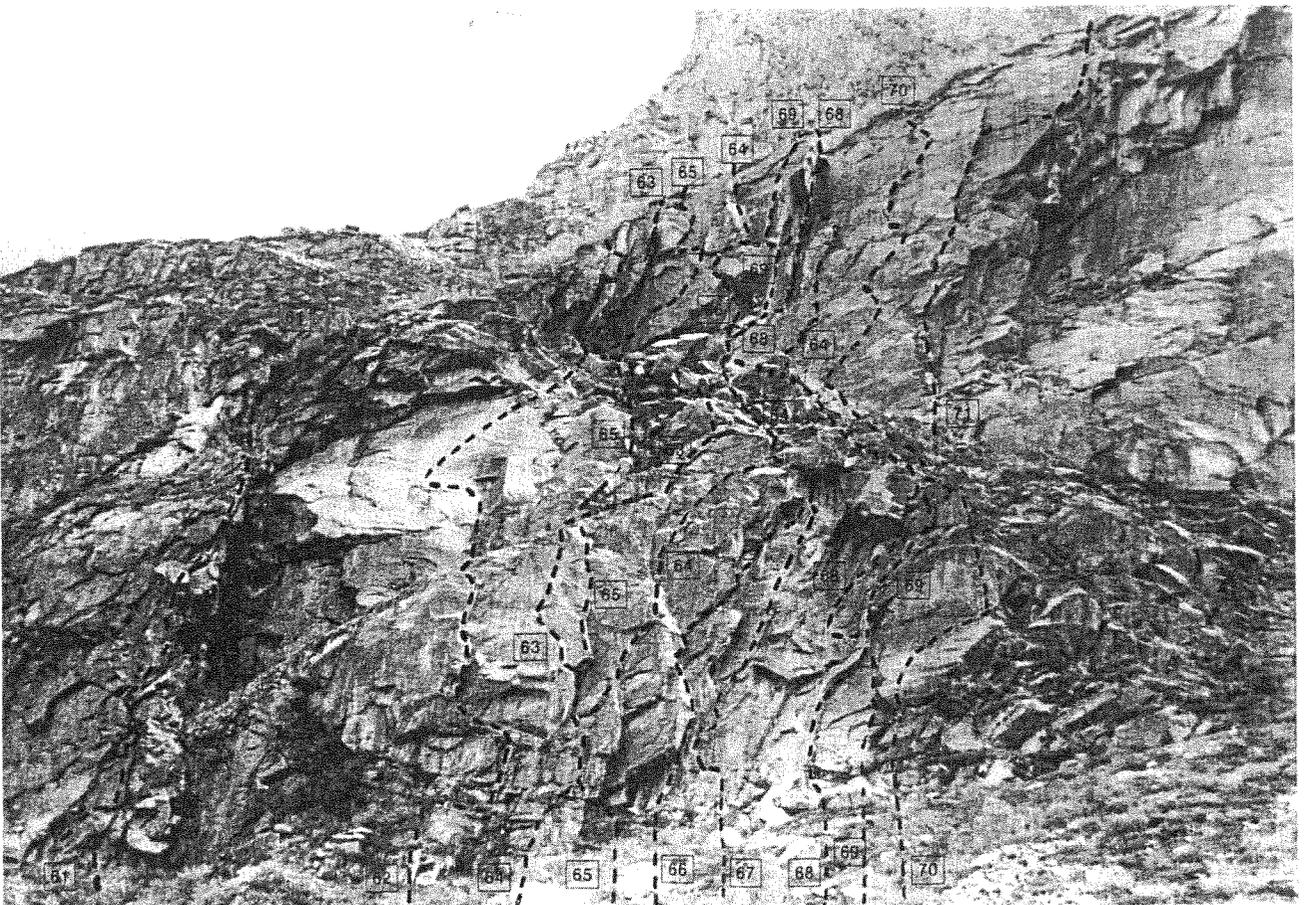
66 VIA: LUNA CALANTE

Prima salita: G.C. Grassi - R. Onofri 13 giugno 1986.

Difficoltà: ED -

Altezza: 140 metri.

Difficoltà in scala francesca: 6b.



Settore sinistro dello Specchio di Iside - (Foto R. Onofri)

Impronta i due settori dello Specchio, iniziando nel diedro evidente a sinistra della via «Una specialità della casa» con la quale ha in comune il tetto di uscita. Nella parte superiore la via naviga a sinistra del diedro di Gollum e di Re Azul, tenendosi però a destra di Esseri in Fuga, Rocca ottima. Fare un po' di attenzione al secondo tiro salendo a fianco della gigantesca stele appoggiata.

A sinistra del diedro ad arco adiacente all'exitentativo Caneparo (ora Via Re Azul) la parete è solcata da un vistoso diedro con lame e fessure piuttosto larghe, chiuso alla sommità da un'evidente tetto. La parte destra sul filo di un pilastro fessurato è percorsa dalla via «Una specialità della casa» mentre «Luna Calante» segue praticamente il fondo.

Attaccate alla base del diedro-camino dove a volte sgorga una sorgente subito a sinistra dell'inizio della via. Una specialità della casa. Iniziare per una fessura, gradinata sulla faccia sinistra sino su un piccolo terrazzino (IV +), seguire le lame e le fessure verticali sino sul fondo del camino.

Superarlo in spaccata per uscire in una zona più inclinata (V passi V +). Salire il successivo tratto verticale (V V +) per poi abbandonare la rampa che più inclinata si innalza verso sinistra. Seguire a destra una fessura (IV IV -) raggiungendo un comodo terrazzino alla base del grande diedro. Sosta 1. Sul fondo per una stretta e faticosissima spaccatura dalla quale si esce all'esterno con un difficile volteggio (V + VI +). Spostarsi a destra sino sul fondo di un diedro (V +) parallelo ad una gigantesca lama appena appoggiata. Superare la fine fessura sul fondo (VI +) quando si allarga uscire sulla placca sopra l'enorme stele (VI -). Traversare una placca a destra (V -) superare una fine fessura (V +) poi una lama sino a raggiungere (V) la fermata. Sosta 2. Portarsi sotto il tetto utilizzando delle lame (V). Traversare a sinistra uscendo su un comodo ripiano (AO 2 ch VII). Spostarsi a sinistra su una facile cornice uscendo alla sommità della parte inferiore dello Specchio. Sosta 3. Per facili risalti raggiungere la base della parte superiore proprio alla partenza del Diedro di Gollum. Superare in comune la prima lastra in opposizione sino ad un terrazzino con blocchi (V), poi prendere a sinistra la larga fessura (VI) (Gollum va a destra) guadagnando un secondo terrazzo. Salire sotto il tetto e traversare a sinistra sino alla sommità di un pulpito (IV +). Superare un diedro strapiombante

raddrizzandosi a sinistra su una placca inclinata (VII). Salire all'inizio di una fessura (V +) situata subito a destra della nicchia di sosta della Via «Esseri in Fuga» proveniente da sinistra. Superare della fessura per ristabilirsi su una larga cornice orizzontale (VI VI +). Traversare a destra brevemente sino a un comodo terrazzo. Sosta 4. Si è ora in comune con l'uscita della Via «Robinson» che sfruttando le strutture più deboli della parete pur iniziando a destra del Diedro Gollum, dopo averlo traversato raggiunge questo punto. Rizzarsi a sinistra (V -) nella fessura e superarla completamente con faticosa arrampicata (V) sino alla base del corteo diedro strapiombante sommitale. Superarlo (VI) uscendo sul pendio boscoso.

MATERIALE: usate 31 protezioni, in posto 27. Utile un bong n. 2 ed un eccentrico n. 12.

SOLO PARTE BASSA

67 VIA: UNA SPECIALITÀ DELLA CASA

Prima salita: I. Meneghin il 31 maggio 1986.
Difficoltà: TD
Altezza: 60 metri.

Via consigliata in gran parte attrezzata.

Individuare il camino strapiombante da cui sgorga una copiosa sorgente e portarsi pochi metri a destra. Iniziare in un diedro aperto con ampi appoggi; rizzarsi su un pulpito (V), afferrare in alto una lama obliqua a sinistra e raggiungere (V -) un breve diedro: superarlo (passo di A1 e uscita di V) e giungere su una serie di scalini con piantina. Sosta 1.

Continuare per un diedro ben fessurato (IV) ma impegnativo all'uscita (V +). A sinistra appare la larga e minacciosa fessura di fondo del gran diedro che si sta delineando, mentre la presente via percorrerà il bel pilastro che ne forma la faccia destra. Seguire un diedro obliquo a destra, molto levigato (A1, 5-6 ch), immerterci in una nicchia (V) e rizzarsi sopra una grossa scaglia incastata (V +); dopo un breve tratto articolato vincere un primo tetto (V +), poi un secondo (passo di A1 e IV), approdando al gradino della Sosta 2, alla base di una placca meno inclinata, solcata da una fessura con blocchi incastri (nuts: si può però piazzare un ottimo chiodo 3 metri sopra).

Su per la fessura (IV e V): al suo termine afferrare una lama e volteggiare a destra (V), uscendo su un aereo palpito con piantina, proprio sullo spigolo che divide i due grandi

diedri (sosta possibile). Obliquare a sinistra su placca senza fessure ma munita di alcuni appoggi e raggiungere due chiodi collegati (IV +); alzarsi sul bordo destro di una scaglia sottile e uscire sulla delicata placca sopraltante (V e VI -). Portarsi verso il fondo del diedro, salire su alcuni blocchi (IV) fin sotto il tetto che lo chiude; contornarlo orizzontalmente a sinistra (V + A1) e uscire su una piattaforma, quindi sulla grande rampa che corona questo settore. Sosta 3.

MATERIALE: Una decina di chiodi, un bong n. 2.

PARTE BASSA E ALTA

68 DIEDRO GOLLUM

Prima salita: G.C. Grassi - F. Scotto - A. Siri l'8 giugno 1986.
Difficoltà: ED -
Altezza: 150 metri.
Difficoltà in scala francese: 6b.

Nella parte superiore l'itinerario percorre il diedro delle doppie, spesso usato come discesa dallo Specchio. La scalata è splendida e rude, gli incastri lineari tipici della fessura che lo solca sul fondo. Nella parte inferiore i primi salitori riprendevano il percorso del Diedro ad arco situato subito a sinistra della fessura-diedro del tentativo Caneparo. Questo tratto ricorda in modo autentico il Diedro del Mistero al Sergent ma rovesciato al contrario. L'insieme delle due parti costituisce una via magnifica e completa.

Nel settore destro della parte inferiore dello Specchio, portarsi alla base di un evidente diedro ad arco verso destra, parallelo con una fessura-diedro spostata più a destra, (tentativo Caneparo). Salire in opposizione sul fondo del diedro sino sopra delle lame staccate, riprenderne la fessura in dilfer raggiungendo un'ottima nicchia (V V + VI +) Sosta 1. Traversare a sinistra e superare una liscia placca (V VI -) sino in una svasatura. Seguiria (V) raggiungendo un sistema di lame sino ad una pianta (IV +). Sosta 2. Salire verso destra per dei gradini, superare una grande lama a semicerchio (IV +) evitabile a destra, continuare per delle lame (IV +) uscendo alla sommità della sinistra per facili salini sino alla base dell'evidente diedro che incide la parte superiore a sinistra delle lisce placche. Superare una lastra all'esterno (V) sino a un terrazzino, in opposizione segue una lama giallastra ver-

so destra (V +) e poi una svasatura (VI +) sino all'inizio di un diedro rossastro liscio e verticale (V +). Abbandonarlo per traversare a destra (V) in un altro parallelo ma più articolato, superare il fondo sino alla cengia di fermata (IV IV +). Sosta 4. Continuare sul fondo del diedro per una fessura larga e regolare in opposizione sino a ristabilirsi sopra un abutito in una svasatura della fessura (VI VII). Continuare per la fessura di fondo ora più netta e stretta (VI V +) sino sotto il tetto finale. Superarlo verso destra uscendo sulle cengie erbose della sommità (VI VII).

MATERIALE: 14 chiodi in posto quasi tutti nella seconda parte, in totale si utilizzano 27 punti di protezione. Portare qualche chiodo assortito, friends e nuts.

PARTE BASSA E ALTA

69 VIA: RE AZUL

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio il 23 ottobre 1986.
Difficoltà: ED
Altezza: 150 metri.
Difficoltà in scala francese: 6 c -

Ancora una via che superai due settori dello Specchio. Nella parte inferiore riprende il diedro-fessura del tentativo Caneparo e compreso fra il diedro ad arco a sinistra e la grande placca compatta dove si svolge la via Climer Ali di Legno. Tale placca definisce a destra il confine del settore inferiore. Nella parte superiore l'itinerario è un po' costretto. L'inizio è comune con il diedro di Gollum, poi utilizza il traverso della via Robinson per proseguire direttamente su un monolite staccato, molto curioso, superando infine direttamente la stupenda ed esposissima parete finale. La via è fra le più varie del settore offrendo una scalata spettacolare.

Per una pareteina con gradini portarsi nella direttrice del Diedro fessura (IV) accedere sul fondo superando una placca liscia solcata da una fessura (V + VI). Seguire in opposizione le lame e i blocchi sul fondo del diedro (V-VI) sino ad un ottimo terrazzino-nicchia in comune con sosta 1 del Diedro ad Arco. Sosta 1. Salire nella rampa e superare lo strapiombo a sinistra (VI AO 2 chiodi). Continuare nel sistema di fessure verticali che in alto diventano nette ed appigliate sino ad una cengia a destra di una grande lama (VII V + V IV). Sosta 2. Superare la lama a sinistra (IV +) sino a uscire alla som-

mità della prima parte della parete. Sosta 3. Salire verso sinistra facilmente sino alla base dell'evidente diedro che solca la parte superiore della parete dove si svolge la via «Gollum». Salire in comune il sistema di lame sino all'inizio di un magnifico e perfetto diedro rossastro (V V + un passo V1 +). La via Gollum attraversa a destra per seguire un diedro più facile. Invece proseguire direttamente sul fondo del diedro rossastro sino al suo termine (V + V1 + VII VII +). Sosta 4 su un buon terrazzino in comune con la via Robinson che iniziando molto a destra arriva in questo punto con una calata in corda doppia utilizzando un ancoraggio di sosta della via Gollum a destra. Attraversare a sinistra lungo una fessura orizzontale di A1 della via Robinson (V1 +) per aggirare la faccia strapiombante del diedro ed approdare su un terrazzo a blocchi sovrastato da un enorme monolito staccato. La via Robinson attraversa a sinistra dietro la stela. Salire direttamente (IV) per entrare nel camino formato dal monolite (V) superarlo sino ad uscire sul suo vertice. Sosta 5. Vincere un muro verso lo spigolo destro (VI) continuare per una placca (V -) che quando si impenna è incisa da una fessura. Seguirla puntando direttamente alla lunga fessura diagonale da sinistra a destra. Vincere direttamente gli ultimi tre metri fessurati uscendo sull'altopiano (VI VII VIII + VI).

MATERIALE: Ci si protegge con 30 punti fra chiodi e nuts. In posto 22 chiodi.

PARTE BASSA E ALTA

70 VIA: CLIMBER ALI DI LEGNO

Prima salita: F. Girodo - G.C. Grassi - N. Margairia - G.L. Gilillo-Tos il 28 settembre 1986.

Difficoltà: ED.

Altezza: 170 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c.

Aperta in parte attrezzando in discesa dall'alto, costituisce una delle arrampicate più difficili del genere parete aperta. Le placche verticali della parte superiore dallo Specchio, quelle che si aprono vertiginose a destra del Diedro di Gollum vengono superate centralmente per mezzo di minuscole fessure e con asole traversate di raccordo. Quando non è bagnata la via è una delle più belle e spettacolari del Vallone di Sea.

Ci si porta alla base del settore destro della

parte inferiore dello Specchio dove a destra delle precedenti vie incombe una liscia ed evidente placca. Attaccare da un terrazzino dove un'esile fessura incide il muretto che sostiene la predetta placconata.

Seguire la fessura (V + VI), per una placchetta più facile raggiungere un terrazzino sovrastato da uno strapiombo. Evitarlo a sinistra superando un muretto (V -) e giungendo alla base della grande placca. Salire direttamente sino ad uno spit (VI - V +). Continuare un poco a destra (V) e poi puntare per una zona gradinata (IV) ad un secondo spit.

Ascendere verso destra e poi direttamente (IV +) uscendo alla base di un muro grigiastro Sosta 1. Salire il muro con bellissimi movimenti nell'asse degli spit uscendo a destra dopo l'ultimo chiodo (V VI VII -). Continuare per saltini più brevi e più facili (passi di IV) raggiungendo la grande cengia che separa la parte superiore dello Specchio.

Sosta 2. Risalire brevemente sino ai piedi del liscio settore compreso fra il Diedro di Gollum (delle doppie) e la via dell'«Antropizzazione Calenizzante» situata sul bordo destro prima della Grande Arcata strapiombante. Iniziare per una facile rampa obliqua posta subito a destra della fessura della Via Robinson. Salire per una ventina di metri sino ad un comodo terrazzo.

Sosta 3. Superare una corta lama, ascendere a sinistra sino a risaltarsi su un terrazzino (IV + V). Superare il muro compatto per mezzo di una caratteristica fessurina che segna la placca prima direttamente (V + A02 chiodi) poi a destra ed ancora verticalmente (VI VI +) più facilmente si raggiunge un comodo terrazzino. Sosta 4 sovrastata da un diedro. Spostarsi a sinistra nella placca, incisa da una fessurina, superata (V + VI VI +) poi traversare a sinistra su una cornice ed ascendere verso destra (V -) sino ad uno stretto ripiano. Sosta 5 possibile da

attezzare. Traversare a sinistra la placca verticale (VII) raggiungere l'inizio di una lunga lama verso destra (V +). Superarla completamente raddrizzandosi alla fine su una stretta cornice (V + VI VII VII +). Spostarsi a sinistra per tre spit (VII VII + poi AD per 2 chiodi). Da una lama ascendente verso destra, traversare orizzontalmente a sinistra utilizzando piccole linee orizzontali per i piedi (VI +) sino in una zona più articolata che permette di uscire ancora a sinistra oltre l'angolo alla fine della parete (V).

MATERIALE: In posto 25 chiodi e spit. Utile qualche chiodo assortito, una serie di nuts.

SOLO PARTE ALTA

71 VIA «ANTROPIZZAZIONE CALENIZZANTE»

Prima salita: G.C. Grassi - R. Isata - E. Perrano il 26 maggio 1983.

Difficoltà: TD.

Altezza: 120 metri.

La via corre sul bordo sinistro della grande arcata strapiombante che costituisce il confine fra il settore sinistro, e le grandi placche centrali dello Specchio di Iside. L'itinerario è molto esposto nella parte superiore dove una curiosa fessura diagonale verso destra costituisce la chiave della salita. In un'ottima moderna tale tratto dovrebbe costituire un superbo e sostenuto passaggio in arrampicata libera, facilitato dai numerosi chiodi lasciati in loco dai primi salitori.

Si attacca alla base di uno speronino che a sinistra dell'arcata strapiombante della parete si insinua nella liscia fuga di placche verticali delimitate a sinistra dal diedro di Gollum. Si raggiunge la sua base per la successione di cenge oblique a sinistra che formano lo stacco mediano fra parte inferiore e superiore di tale settore.

Salire lo sperone sul filo per 30 metri (I) (II) sino ad un ripiano sovrastato dalle placche. Sosta 1. Seguire una fessura in opposizione (IV + VI) e per lame salire sotto uno strapiombo (IV +) superarlo (V + VI -) salire a sinistra la placca fessurata per uscire con una breve traversata verso destra (V passi V +), facilmente raggiungere una buona fermata fra blocchi. Sosta 2. Diretti per un sistema di lame sino alla base di un evidente e rettilineo diedro (V +). Seguirlo sul fondo per tutta la sua altezza (A1 8 ch.), poi obliquare a destra in piena placconata per una marcata fessura (A1 12 ch.) raddrizzarsi su una cornice e spostarsi ancora a destra sino ad una larga fessura (V). Superata (V) sino a raggiungere un ballatoio squadrato (IV +). Sosta 3. Superare un gradino di blocchi (IV +) raggiungendo la fine delle difficoltà. Per faciliti placche verso sinistra (II) si guadagna l'altipiano.

MATERIALE: Usato 30 chiodi - Rimasti 14. **DISCESA: DALLE VIE DEL SETTORE SINISTRO DELLA PARETE.**

Lungo il Diedro di Gollum (delle Doppie) con due corde doppie ci si cala sulla cengia mediana. Seguirla poi facilmente verso destra (guardando la parete) sino alla base. Oppure dalle uscite delle vie costeggiate

l'orlo della parete in direzione di Forno sino a reperire un passaggio obbligato che facilmente permette di traversare sulla cengia mediana per la quale alla base.

Ore 0-15-0-20.

SETTORE CENTRALE

È formato dalle grandi placche che conferiscono alla parete l'aspetto di uno specchio. Il settore inizia dalla grande arcata strapiombante di sinistra per estendersi sino alla liscia bastonata posta subito a destra della terza arcata dove si svolge la via della Mezzaluna.

72 VIA: CHI CERCA QUELLO CHE NON DEVE: TROVA COSA NON VUOLE

Prima salita: G.C. Grassi - D. Alpe il 26 agosto 1984.

Difficoltà: ED.

Altezza: 180 metri.

Difficoltà in scala francese: 6 c (oppure 6a A1).

Elegantissimo itinerario su placca che percorre il tratto di parete immediatamente a destra della grande arcata strapiombante. Ampiezza ed esposizione garantite. Tale da rammentare i grandi specchi di granito delle Yosemite Valley. La via fu in parte attrezzata dall'alto, e rappresentò allora l'itinerario con l'arrampicata libera obbligatoria più difficile del Vallone.

L'attacco è nella direttrice della prima zona di fessure-diedri che si incontrano a sinistra della grande lama di «Incubo di Sea» in una caratteristica spaccatura formata da un'avanzoripio staccato dalla parete. Iniziare nella parte inferiore della spaccatura dove veleggiava un acero centenario. Partire in spaccatura per utilizzare nella parete una fessura lama ascendente verso destra (chiodo iniziale lasciatosi) sino ad un diedro (VI) che si percorre brevemente (IV) sino ad un ballatoio dominato da una spaccatura-camino.

Sosta 1. Salire alla base del camino (IV +) superarlo con incastro faticoso (V -). Continuare a traversare orizzontalmente a sinistra per una cornice che poi diventa strettissima (V) e permette di raggiungere una fessura obliqua proveniente da sinistra verso destra. Sosta 2. Seguire la fessura verso destra sino a raggiungere un chiodo con cordino (VI VII -)

spostarsi a sinistra superare un diedrino fessurato e la parete compatta soprastante sino ad un chiodo in una svasatura (V + VI). Traversare a destra (V +) sino ad una terrazza erbosa, superare il fondo fessurato di un diedro (V) pervenendo ad un pulpito con ometto, traversare delle cenge verso sinistra e salire una placca a destra di un chiodo (IV +) sino a raggiungere una terrazza erbosa dominata dalle lisce placche superiori. Sosta 3.

Spostarsi verso il bordo destro della cengia ad un chiodo salire sulla liscia placca verso sinistra e poi direttamente utilizzando alcune erosioni sino sul fondo di una rientranza (V V +) seguirà verso destra sino a quando termina nella placca verticale (IV V - IV +). Traversare con un passo delicatissimo a sinistra su rughe (VI +) per ristabilirsi su una cornice, seguirà verso destra raddrizzando sulla sua estremità superiore (V +). Salire un muretto guadagnare una cornice, seguirà brevemente a sinistra, ancora un muro compatto (VI VIII - o A1), poi ascendere verso sinistra per una cengia rocciosa che permette di guadagnare la cengia erbosa da percorrere verso destra sino alla fermata. Sosta 4.

Traversare brevemente verso destra (IV +) sino ad una fessurina superficiale, superarla (VI) portarsi nel muro compatto (passo V +) salito (A1 4 ch), poi attraversare a destra su una cornicetta (V +) sino ad una fessurina della quale si passa in una fessura ad arco verso sinistra (passo A1). Ancora nel placcone verticale (A1 4 ch) sino ad afferrare una lama superficiale proveniente da destra seguirà (VI) per raggiungere a sinistra (V) una fermata con erbusto. Sosta 5.

Salire una placca verso destra sommontare uno strapiombino e la successiva lama (V +) per uscire tramite una pancia compatta (VI) ed un tratto di erba quasi verticale alla sommità della parete.

MATERIALE: Sono stati usati 42 chiodi e nuts in parete rimangono 26 chiodi. Portare un assortimento vario di una decina di chiodi e nuts.

73 VIA: MAESTRA

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri il 6 giugno 1967.

Difficoltà: ED

Altezza: 200 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b + .

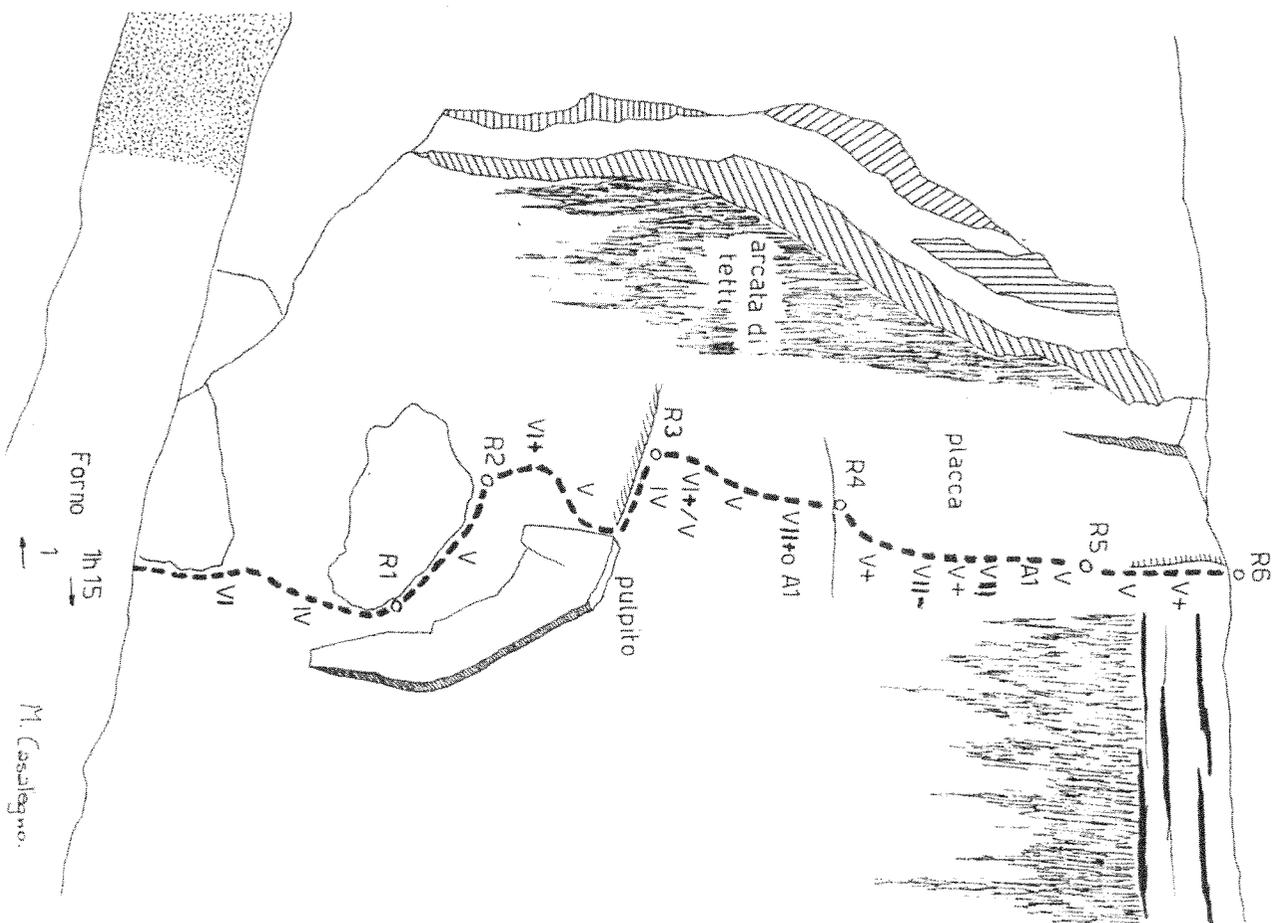
La via supera nel centro le grandi placche

dello Specchio nel settore a sinistra di Sogno di Sea. Che dire di un simile itinerario? Provarlo per capire la sottile aderenza ed il fine «grattonage». L'impegno totale è molto sostenuto. La placca terminale è stata chiodata scandendo dall'alto.

Si inizia nel settore compreso fra la via «Chi cerca quello che non deve trova cosa non vuole» e la lastra di «Incubo di Sea».

Salire per saltini erbosi sino alla base di un caratteristico blocco appoggiato alla parete. Traversare a sinistra lungo delle fessure (IV) poi per una rampa facile sino a raggiungere un ballatoio in comune con la prima fermata di «Chi cerca quello che non deve, trova cosa non vuole». Sosta 1. Traversare a destra dominati da una zona strapiombante (IV) sino a un sistema di fessure, non salire ma traversare ancorata la placca compatta per entrare nel diedro di destra (V + VI). Seguirlo con arrampicata ad incastro (V VI) sino a raggiungere un comodo ripiano alla base di un cammino. Sosta 2. Superare il cammino (V) e da una zona di terrazzini prendere a destra un'esile fessura in piena parete. Seguirà sino a raddrizzarsi su una cornice rocciosa (VI VII 2 chiodi in A1). Traversare a destra con movimenti di equilibrio (V +) sino alla fine della cornice. Salire per un diedrino e la successiva fessura (V - IV +) sino a delle lisce erbose.

Innalzarsi su placche (IV) sino ad uno spit. Si segue la fessura chiusa, difficile in uscita (V +) raggiungere la fermata in una zona di gradini erbosi. Sosta 3. Appena più alti traversare una placca a destra (IV +) traversare su una cornice erbosa che si esaurisce subito dopo nelle lisce placche. Ascendere a destra la placca (V VI) salire a raggiungere uno spit piazzato in alto. Scendere brevemente, poi traversare a destra in discesa sino a una zona rotta dove si sosta comodamente (difficoltà, attenuate dalla trazione della corda). Sosta 4 in comune con la via «Incubo di Sea» proveniente dal basso. Salire in comune con questa via la lama (V + VI) e la traversata a destra (VI +) per riprendere la teoria di chiodi a lametta in una ruga fra le lisce placche sino a uscire sulla cengia-cornice comunicante con la via «Sogno di Sea» (A1 V). Sostare all'estremità sinistra della cornice alla base delle placche terminali. Sosta 5. Innalzarsi in una sottile lama sino contro la placca compatta (V +), superarla (A0 1 spit), continuare utilizzando una



Chi cerca quello che non deve trova cosa non vuole

lama poco accennata e arrotondata per ri-stabilirsi su una cornice, spostarsi a destra in equilibrio e salire ancora una placca com-patta raggiungendo la lunga cornice oriz-zontale della parte finale di Sogno di Sea (VI VII due tratti VII +). Per questa via uscire dalle difficoltà (V VI).

MATERIALE: Sono stati usati 40 punti di protezione. In posto sono fissi 25 chiodi e spits. Portare chiodi normali e molto fini (knife blades) friends sino al n. 37.

74 VIA INCUBO DI SEA

Prima salita: D. Caneparo - R. Mochino il 24 giugno 1984

Difficoltà: ED - ED se diretta uscendo per la via «Maestra».

Altezza: 180 metri sino alla sommità della parete.

La via risolve il problema del superamento della gigantesca lastra staccata posta prio-rio nel centro della parete. I primi salitori impiegarono 13 ore per congiungersi in se-guito alla Via Sogno di Sea evitando il supe-ramento diretto delle placche terminali. Oggi invece dopo l'apertura della via «Maestra» è consigliabile terminare per essa ot-tenendo la combinazione più diretta e spetta-colare della parete.

Dalla base dello Specchio di Iside raggiun-gere facilmente il piede della grande lastra che appoggiandosi alla parete forma da sini-stra un grande diadro camino e a destra un sistema di fessure all'inizio poco evidente, e disturbato da alcuni ciufi erbosi. Superare quindi il diadro di sinistra con arrampicata atletica (V, poi V + e VI) fino a quando la fessura di fondo, allargandosi, non consen-te di infilarsi all'interno della lastra. Non entrarvi, ma sostare all'esterno appesi ad un grosso blocco incastato. Sosta 1, 20 m (La sosta all'interno è scomodissima).

Passare all'interno e guadagnare il fondo del camino.

Superato (V) in un tratto molto stretto e poi (VI) fino dove questo, allargandosi, forma un pianoripido, comunicare all'esterno sia a destra che a sinistra della lastra. Sosta 2 15 m.

Riprendere per il sistema di fessure a destra della scaglia (in pratica la si è attraversata) e giungere superando grossi blocchi appog-giati (III e IV +) alla sommità della stessa. Sosta 3 25 m.

Ci si trova ora sotto un grosso ventre stra-piombante e l'unica possibilità di salita è

rappresentata da un grande tetto ad arco.

Traversare verso destra per 10 metri (III +) e raggiungere la fessura che costituisce la radice del grande tetto ad arco. Superarla (3 m, V +) e seguire il tetto (A1) la cui fessura dopo alcuni metri si allarga costringendo ad una breve ma dura duffer (VI + , 2 m). Ripren-dere in artificiale (eventualmente possibile ancora un tratto in libera di VI +) fino a tornare sulla verticale della sosta dove la fessura, nuovamente larga, costringe anco-ra alla duffer per pochi metri (V). Superare direttamente il grosso ventre prima lungo un diadriro strapiombante (A3, 2 metri), poi chiudendo una lama poco sicura (A1) che permette di afferrare un fessurino che dopo alcuni metri (A1) piega ad angolo retto verso sinistra. Seguirlo quindi in orizzontale verso sinistra (A1) fino al termine. Superare un muro verticale ma con buone prese (V, 2 metri) ed uscire su di un comodo terrazzino perso in mezzo alle grandi placche termina-ti. Sosta 4 40 m.

Vincere allora una lama all'estremità destra del gradino (V + , V) e al termine traversare verso destra su una placca compatissima (VI +) che dopo 6 metri presenta un esile fessura da rups. Seguita per un breve trat-to (A3) fin dove è possibile accoppiare due chiodi a lametta; da questi non seguire la fila di rups (tentativo) ma calarsi e pendola-re verso destra per raggiungere un fessurino discendente che porta (A1, 10 m) al gradino sul quale si approda dopo la traversata alla corda della via del Sogno di Sea. Sosta 5 30 m.

Da qui proseguire fino in cima lungo la sud-detta via, oppure (primi salitori) tornare alla base della parete con due corde doppie, la prima delle quali da 50 metri.

N.B. In data odierna è consigliabile dalla sosta 4 continuare direttamente sulle plac-che terminali lungo la Via «Maestra» che proviene da sinistra riprende dopo la «Fessura delle rups» il proseguimento fina-le.

MATERIALE: Chiodi normali, a V e rups. Molto utili i Friends 2 e 3.
Relazione tecnica: D. Caneparo.

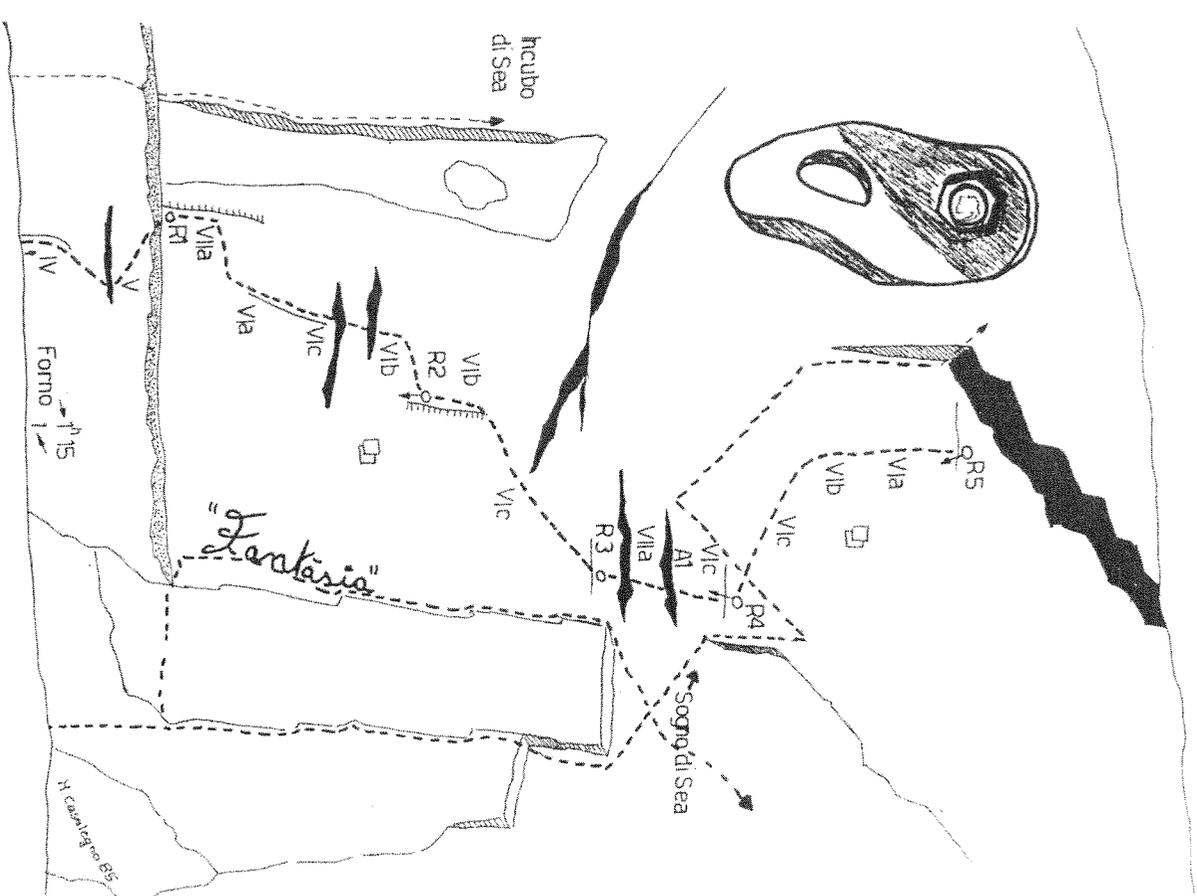
75 VIA: SPIT STORY

Prima salita: A. Ala - D. Berta, settembre 1985.

Difficoltà: ED +

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 7 a.



Spit Story

Stupenda via che supera il settore centrale dello Specchio tra le vie «Sogno di Sea» e «Incubo di Sea». La via è chiodata a spiti dall'alto (le prime due lunghezze dal basso). L'itinerario è da considerare senz'altro tra i più difficili di Sea in quanto sono presenti tiri con difficoltà continue di VII e VIII.

Il tipo di arrampicata è simile a quello che si può trovare all'Envers nel Bianco. Piacche verticali su piccole prese intervallate a fessure.

MATERIALE: La via è quasi completamente attrezzata, portarsi friend piccoli e nuts medio piccoli. Si scende in doppia per la via (corde 50 metri).

76 VIA SOGNO DI SEA

Prima salita: G.C. Grassi, M. Lang - I. Mennighin il 20 settembre 1982.

Difficoltà: ED -
Altezza: 200 metri.

Difficoltà in scala francese: sino al 6 b.

La via si inoltra con elegante tracciato tra le grandiose placche levigate e compatte della parte centrale dello Specchio. Si tratta di una via assai bella e di grande impegno, oggi è la più ripetuta della parete ma conserva intatto il senso dell'incognito perché i chiodi in parete sono rari. Roccia ottima.

Puntare al centro dello Specchio di Iside, dove spicca una gigantesca lastra a forma di stiele, dalla sommità biforcuta (Via Incubo di Sea). Grinti alla base, attraversare a destra (ovest), lasciare un primo sistema di diedri verticali e portarsi in prossimità di una rampa con ciuffi erbosi, sulla verticale di un secondo sistema di diedri.

Attraversare facilmente a sinistra sopra il bordo orizzontale di un lastrone ed attaccare la fessura formata da una grande lama, terminante in spuntone (V + e V). Una breve rampa erbosa a destra conduce ad una stretta cengia; chiodare in un corto diedro e poi attraversare delicatamente a destra per 4 metri sopra una vaga cornice (VI) raggiungendo una fessura con piantina. Salirvi e proseguire per il diedro successivo (VI - V +, poi V e IV in un tratto incassato). Sostare su un pulpito nel fondo del diedro, ora più marcato. Sosta 1.

Dopo alcuni metri a gradini (III), vincere la prima parte del diedro, verticale e compatta (V + e passo di VI -) e raggiungere un terrazzino, continuare per magnifiche lame e fessure che incidono la faccia sinistra; riportar-

si nel fondo ed uscire sulla cengia erbosa che fascia tutta la parete centrale (difficoltà crescenti dal IV al V). Sosta 2.

Quasi alla sua estremità sinistra, risalire una grande lama frastagliata di 10 m e portarsi sopra una cengia parallela (IV +). Sosta 3.

Iniziate su una rampa erbosa a sinistra ed innalzarsi (V -) per un diedro molto aperto e di roccia lavorata, che si esaurisce contro placche compatissime (chiodo con cordino rimasto). Girare lo spigolo sinistro e galarsi ad una cornice arrotondata (V -); calarsi da un altro chiodo con cordino ed attraversare a corda a sinistra, per afferrare l'unica fessura che solca le placche. Salire fino ad una nicchia e formarsi su uno scomodo scalino (partenza di A1 o di VI con i chiodi in posto, poi V). Sosta 4 su chiodi.

Ripartire con arrampicata delicatissima fino ad una cengia ascendente (VI VI + con uscita di VII oppure A1 per intero); andare a sinistra per una rampa ed innalzarsi in breve diedro (IV +), ritornando poi orizzontalmente a destra su appigli stuggenti (V + e V). Sosta 5 alla base di un caratteristico diedro rovescio, che origina la grande arcata superiore.

Salire alla Düfler per oltre 10 metri (VI - e V +) ed approdare ad una nicchia (sosta possibile). Girare lo spigolo sinistro ed impegnarsi su una placca verticale (passo di V +) per accedere ad una lunga cornice; seguirvi orizzontalmente a sinistra (IV e IV +) fino al suo termine, in una zona di placche quasi prive di fessure. Innalzarsi su alcuni provvidenziali appoggi (IV + e V, V + e VI alla fine) ed, vinto un ultimo diedro, uscire afferrando una pianta sporgente. Lunghezza di oltre 40 m, sosta 6 su una grande cengia con fitta vegetazione.

Con percorso a zig-zag portarsi sotto l'ultimo breve salto, che si supera obliquando a sinistra per 20 metri (IV e III). Sosta 7.

MATERIALE: Una decina di chiodi assortiti, una serie di nuts e friends, la via è ben poco chiodata.

77 VIA «FANTASIA»

Prima salita: M. Velleda - A. Zuccon il 31 agosto 1986.

Difficoltà: TD.

Altezza: 200 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Attaccare in comune con la via «Sogno di

Sea» e seguire la rampa erbosa a sinistra raggiungendo la cengia erbosa; seguirvi a sinistra. Sosta 1 sotto un diedro verticale privo di erba, - 15 metri. Salire il diedro fin dove questo si biforca. Sosta 2, 30 m (V +).

Superare la fessura a sinistra larga e svassata, oltrepassare la strettoia (V +), obliquare a destra (V) e scalare sul fianco destro un'enorme lama staccata (V +). Sosta 3 su cengia 40 m. Salire una lunghezza in comune con «Sogno di Sea». Sosta 4 nella nicchia prima del pendolo. Salire un poco e attraversare la placca a destra prima scendendo un passo e poi obliquando a destra (VI + VII -). Facilmente si raggiunge la base di una lama staccata. Sosta 5, 25 m. Alzarsi sulla lama all'apparenza instabile (V) e raggiungere una sottile fessura (A1) che dopo un tettino si allarga e permette la salita ad incastro (V +). Un'altra fessura larga si trova 10 metri più a destra (Via «Riflesso di te stesso»). Piegando a destra seguendo la prima fessura si perviene alla sosta 6 su cengia, 40 metri.

Scalare un muretto (V +), chiodare molto in alto sotto una lista formante tettino (necessario un extrapiat sottilissimo) (A1) e proseguire nella placca sovrastante con passaggi poco evidenti ma progressivamente più facili (IV IV +). Un ultimo diedro (IV), chiuso da enormi tetti evitabili sulla sinistra, conduce sulla sommità della parete.

MATERIALE: Necessari nuts vari e alcuni chiodi (4 extrapiat).

78 VIA RIFLESSO DI TE STESSO

Prima salita: G.C. Grassi - S. Stohr il 3 ottobre 1986.

Difficoltà: ED.

Altezza: 170 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c.

È una delle vie più spettacolari dello Specchio su roccia magnifica. Attrezzata dall'alto nelle placche finali. Particolarmente estetico il superamento del tetto al quarto tiro di corda seguito da una fessura perfetta. Quale che problema lo pone l'ultimo tiro, dove per passare in arrampicata libera dopo gli spiti bisogna salire a destra senza protezioni, rispetto alle fessure che costituiscono l'asse di chiodatura.

Si attacca subito a destra della fessura iniziale di Sogno di Sea risalendo il canale della via della Mezzaluna. Si sale per almeno

una trentina di metri sino dopo un'interruzione (III +) che permette di raggiungere un buon terrazzo con grandi lastre un po' prima dell'obelisco posto alla sua sommità.

Nella parete a sinistra una piccola ma evidente fessura segna l'inizio (chiodo). Superarla sino a dei gradini (VI + V), continuare per un sistema di fessure (V -) raggiungendo a destra un caratteristico diedro, separarlo in düfler (IV +) sino alla sua sommità che forma un pulpito sovrastato da placche compatte. Traversare a sinistra afferrando una lama orizzontale (VI -) continuare a traversare sino ad un marcatore diedro. Risalirlo per uscire sulla placca sinistra sino ad uno spigolo (V IV +) che più facilmente porta alla grande cengia erbosa che fascia tutta la parete centrale. Sosta 1 50 metri. Ci si trova alla base di una lama che si appoggia sulle lisce placche. Risalire il lato destro sino al culmine (IV V -) continuare in una zona a muretti sino all'inizio di una fessura che solca le placche (passo di V). Superarla (V +

VI +) uscendo sul comodo terrazzo sovrastato dalla grande arcata verso destra e quasi sempre bagnata dove si svolge la via della Mezzaluna. Tale via raggiungendo questa sosta comune proveniente da destra. Sosta 2. Uscire a sinistra raggiungendo una fessura nelle placche lisce (V +). Seguirvi sino a dei piccoli gradini dove finisce V + VI un passo VII -). Traversare a sinistra una placca (V +) prendendo una fessura diedro che interrompe due tettini per ristabilirli sopra una lama (V + un passo di VII - V +). Una fessura in opposizione (VI - V +) permette di raggiungere dei piccoli gradini sotto un tetto. Sosta 3. Portarsi sotto lo strapiombo (V +) superarlo per la larga fessura (VI VI +) e continuare per una stupenda düfler sino a uscire su una comoda cengia erbosa (V un passo V +). Sosta 4. Diritti per una fessura che si esaurisce prima di un'arcata strapiombante verso destra (V +). Traversare a sinistra nel muro ristabilendosi su un gradino (VI), superare la placca verticale con qualche asperità sino al secondo spiti (VIII - VII +). Andare a destra nella parete più appigliata per ritornare con andamento a sinistra sino a una buona lama (VI VI +). Continuare direttamente (V -) uscendo su una terrazza. Seguire il fondo di un diedro per uscire sulla parete sinistra prima di uno strapiombino (IV) raggiungendo la sommità.

MATERIALE: Si usano 31 protezioni, in posto 20. Portare nuts e qualche chiodo assortito.

79 VIA DELLA MEZZA LUNA

Prima salita: E. Appiano, A. Bisacca - G. Passet autunno 1981.

Difficoltà: TD.

Altezza: 170 metri.

1ª scalata: I. Menghin il 5 ottobre 1986.

Anche se abbastanza erbosa e umidata la via è stata ripetuta più volte con pochissimi tratti in artificiale. L'ambiente è grandioso ma oggi esistono dei superbi itinerari ai suoi lati, chiodati e ricchi di arrampicata più remunerativa. Resta comunque una via storica e come tale riportiamo la relazione originale. Oggi la via si può valutare V + A2.

L'attacco è posto proprio al centro della parete, dove si protende un caratteristico promontorio di placche e di diedri, sotto la verticale della terza grande arcata partendo da sinistra. Individuare un'evidente fessura sovrastata da un grande obelisco. Salire per essa (IV), aggirare l'obelisco a destra e salire per fessure fino ad un piccolo diedro, dal quale si esce a sinistra (A1). Salire su un piccolo pupito (V), poi per placche raggiungere una cengia erbosa alla base di un grande diedro (III). Sosta 1, 35 m.

Continuare per il diedro (IV, III e passo di IV in uscita). Sosta 2, 30 m. Risalire le placche a destra (III) e continuare su una cengia erbosa per alcuni metri; superare poi un liscio muretto (IV + e V) oltre il quale si va a destra per una serie di brevi placche e diedri (III). Piegare a sinistra per cenge erbose, fino a portarsi all'inizio di un'evidente cengia che porta sotto il tetto a mezzaluna. Sosta 3, 40 m.

Risalire la cengia sfuggente fino ad un piccolo diedro (IV e V+). Superato lungo una buona lama staccata (V-) e spostarsi poi sempre a sinistra, fino ad un altro piccolo diedro che si supera (IV + e A1), giungendo alla base del grande letto. Sosta 4, 30 m. Superato il letto (A1), seguire poi una fessura erbosa (A2, V e poi A1) fino a raggiungere un altro tetto. Sosta 5, 25 m.

Risalire una fessura in placca e superare poi una piccola sporgenza (A1); continuare per alcuni metri direttamente (IV), poi andare a sinistra su placca (V) fino alla base di una fessura ad arco. Superarla (A1) e raggiungere una cengia a sinistra. Sosta 6, 30 m.

Superare la fessura che muore sotto i grandi letti (A1); uscire a destra (A3 e poi V) su una comoda piastrina ai piedi di una grande grotta. Sosta 7, 30 m.

Risalire a destra la cengia erbosa che porta ad una fessura-camino sovente bagnata. Risalirla (IV), andare a destra su una placca inclinata fin sotto il tetto, da cui si esce a sinistra (V-). Ancora a destra per il grande diedro erboso (passo di V in uscita). Sosta 8, 40 m.

MATERIALE: Soste attrezzate e 15 chiodi in parete decisamente vecchi. Portare la solita scelta di chiodi in acciaio nuts e friends.

80 VIA «NO CONTROLES»

Prima salita: G.C. Grassi - P. Marchisio - A. Sini il 31 maggio 1987.

Difficoltà: ED.

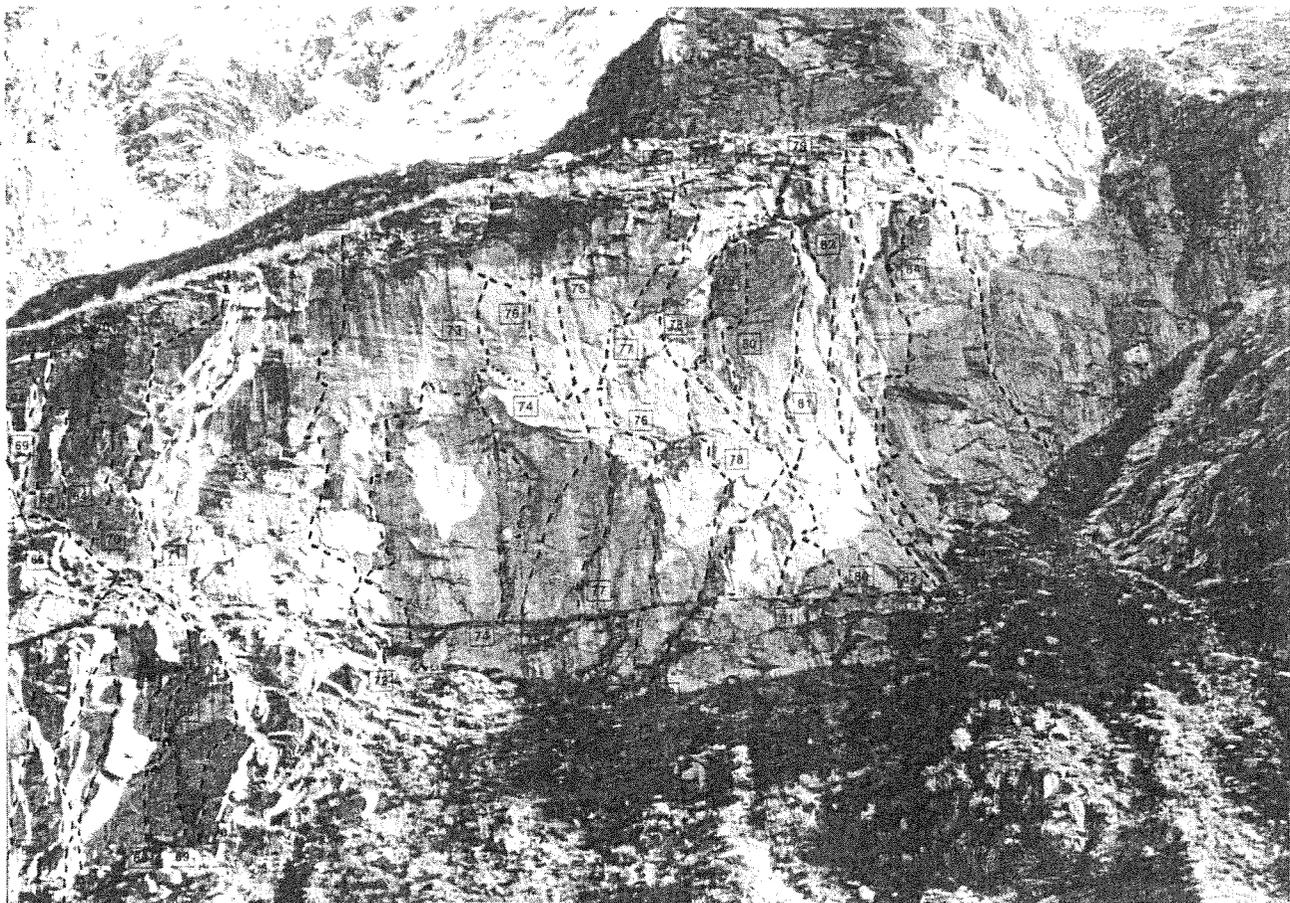
Altezza: 160 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c -.

La via inizia nelle placche a destra della Mezzaluna, questo settore non presenta un percorso obbligato, infatti l'itinerario inizia appena a destra di «Gente Distratta» e probabilmente ha qualche punto in comune. In seguito dalla cengia erbosa che fascia tutta la parte centrale della parete, l'itinerario si svolge nella grande placca verticale a destra della via Appiano. L'arrampicata sempre esterna, molto tecnica, è fra le più belle delle pareti di granito piemontesi. È stata attrezzata in parte calandosi dall'alto nella sezione che richiede la posa degli splits.

Oltrepassato il canale di attacco della via Appiano (della Mezzaluna) ci si sposta ancora a destra di una cinquantina di metri dove la parte iniziale dello Specchio è costituita da uno scudo di placche nel mezzo del quale spicca una macchia bianca di un piccolo crollo. Evitare i primi saltini salendo a destra verso il canale per percorrere una marcata cengia erbosa a sinistra sino al punto di attacco situato appena a destra della macchia (chiodo lasciato).

Salire i primi metri in un sistema di fessure, abbandonarle per attraversare a sinistra lungo una cornice sino nei pressi della chiazza (IV). Salire un diedro a sinistra (V) fare un semicerchio da sinistra a destra sino ad una cengia. Continuare per delle fessure a sinistra (IV +) e superare un muro inciso da una fessura (V+), facilmente raggiunge una cengia. Sosta 1, 50 metri. Salire verso sinistra per una facile rampa sino alla cengia erbosa che comunica con le vie centrali della parete. Sosta 2, 20 metri. Si seguono i primi metri della via della Mezzaluna riprendendo la cengia verso sinistra che si trasforma dopo qualche metro in una lama-



Lo Specchio di Iside in tutto il suo sviluppo - (Foto G.P. Motti)

diedrino. Traversare allora la liscia placca a destra sino alla sottile fessura (VI). Continuare per essa o appena alla sua destra sino dove si inclina (V + VI -). Spostarsi da sinistra a destra giungendo alla base di un diedro verticale. Traversare a destra per raddrizzarsi su due blocchi sovrapposti. Seguire il sistema di lame per traversare a sinistra alla sommità del diedro (IV + VIV +). Continuare

direttamente lungo il sistema di fessure superficiali per circa 15 metri, raggiungere traversando a destra una placca compatta, il gradino di fermata (VI VI + VII VII +). Sosta 3, 45 metri. Diritti nella placca sopra la sosta per poi spostarsi a destra sotto una lama sino a raggiungere uno spilt (V +) oppure traversare a destra sull'esile cornice salendo poi direttamente allo spilt (V +). Traversare a destra afferrando una lama superficiale (VI) seguirla sino dove si perde nel muro combatto raggiungendo un secondo spilt in un muro levigato (dal VI al VII +). Superare il muro (A0 2 spilt), continuare a sinistra in un diedrino (V) con uscita delicata (V +). Traversare a destra su una cornice e per una marcata articolazione (IV IV +) si affronta la liscia placca con uno spostamento a sinistra (VII -). Utilizzando dei gradini si raggiunge la base di una placchetta incisa da una fessurina. Superarla (VI) uscendo alla vasta terrazza con grotta della via Appiano. Sosta 4, 45 metri. Al termine della terrazza si supera sul fondo il marcatore diedro finale con alcuni spostamenti a sinistra (IV VI) sino al pendio della sommità. Sosta 6.

MATERIALE: I primi saltori hanno usato 35 punti di protezione. In posto 25 chiodi e spits. Portare una decina di chiodi assortiti, knifblade compresi.

DISCESA DALLE VIE DEL SETTORE CENTRALE: Scendendo verso Formo e costeggiando la fine della parete per riprendere la discesa comune al settore sinistro (vedi) oppure salire brevemente verso destra a raggiungere l'uscita dello Spigolo dell'Incomunicabilità da dove con 4 corde doppie spostarsi sulla sinistra orografica della via raggiungendo la base dello Specchio.

SETTORE DESTRO

Dopo la grande placca a destra della via della Mezzaluna (Apiano e C.) comincia il settore destro dello Specchio in quanto le strutture mutano completamente dalla parte centrale. Grandi diedri paralleli con enormi arcate strapiombanti ricordano in manie-

ra inverosimile le belle strutture dell'Envers des Aiguilles.

81 VIA: GENTE DISTRATTA

Prima salita: M. Oviglia - D. Caneparo il 10 giugno 1984.

Difficoltà: ED -
Altezza: 160 metri.

Arrampicata molto interessante e sostenuta che supera il settore di parete tra la Via del Temporale e la Via della Mezzaluna.

Si tratta di una via a carattere misto, con la prima parte praticamente in completa arrampicata libera e la seconda con due tiri e mezzo di artificiale molto estetico ed esplicito.

I primi due tiri di corda sono in placca, eccetto un breve tratto iniziale l'arrampicata è ricca di movimenti delicati mentre occorre una certa astuzia per sapersi proteggere decisamente dove a prima vista sembrerebbe assai problematico.

Dalla cengia mediana si attacca una serie di diedri prossimi ad un evidente spigolo e poi si continua per una fessura strapiombante fino ad un terrazzo, dalla quale si esce in cima seguendo la Via del Temporale.

A sinistra dell'attacco della Via del Temporale, seguire una cengia erbosa un po' stretta fino ad individuare una lama rovescia, poco dopo un passaggio molto stretto della cengia.

Salire qualche metro ed incastrarsi nella lama (V +, VI -) riuscendo ad afferrare in opposizione la fessura rovescia. Seguirla in dura arrampicata alla duffer (3 metri, VI +, 1 friend piccolo) riuscendo su un terrazzino. Superare una fessura un po' erbosa (V) ristabilendosi su un terrazzino. Seguire ora un sistema di cenge a destra sostenendo alla base di una liscia placca, in corrispondenza di una cornice che riporta a sinistra verso la Via della Mezzaluna. Sosta 1, 40 m.

Ristabilirsi su un gradino (V -), traversare a destra verso una evidente cengietta (questo tratto era bagnato, probabili difficoltà di IV +) alla base di una fessurina cieca. Salire, proteggendosi al meglio (buco per un nudo dopo tre metri, VI) e proseguire per altri quattro metri fino ad un blocco sporgente sul quale ci si ristabilisce (VI, poi IV).

Seguire una cengia erbosa a sinistra e salire un facile diedro (III +) fino dove muore. Spaccare a destra (V +) uscendo su una vasta cengia alla base della parte superiore

caratterizzata da un evidente spigolo. Sosta 2, 45/50 metri.

Salire facilmente in direzione del diedro superiore (III, III +), seguirlo fino sotto un tetto in corrispondenza di una netta fessura verticale, traversare a sinistra in placca (IV +) raggiungendo un bel diedro infessurato che si supera sulla faccia destra usufruendo di un grosso appiglio (VI), oppure in spaccata (più difficile). Si gira con difficoltà uno spigolo a destra, si perviene in un secondo diedro parallelo che si risale per qualche metro (V +, VI -) fino a che non conviene traversare ancora a destra verso un diedro più evidente sbarrato da un tetto. Ristabilirsi con un movimento strano sopra il tetto (VI sostenuto) e sostare sull'aplacca superiore. Sosta 3, 35 m.

Superare ancora un tettino (V +) e traversare a destra usufruendo di una lama (V) e salendo poi in cima a due blocchi un po' instabili ma molto grossi.

Si è ora alla base della parete striata da un sistema di nette fessure che va progressivamente strapiombando verso l'alto. Attaccare una fessura incastrando le dita (V +, VI -) fino a che la fessura non si allarga (utile un friend o blocchetti).

Si ricorre allora alle scalette proseguendo per fessura strapiombante fino ad un provvidenziale gradino (A1) dove si costruisce una sosta sicura. Sosta 4, 25 m.

Attaccare lo strapiombo successivo seguendo una netta fessura (A2, fortemente strapiombante) ed entrare in un diedrino incastrato formato sempre dalla stessa fessura (A1, utili exentrici medi). Si esce dal tetto su un gradino, alla base di un salto nuovamente verticale e inciso da numerosi diedri paralleli. Sosta 5, 15 m.

Salire tre metri (A1 o VII - con chiodi in posto) e proseguire due metri fino dove il diedro diventa stretto (A1) in corrispondenza di un buon appiglio per le mani.

Arrampicare in libera (V +, utile un friend grosso) e superare un ultimo tettino (VI -, chiodo lasciato) uscendo a sinistra su un ballatoio. Seguire un sistema di diedri paralleli finalmente inclinati (IV e un passo di V) uscendo su una terrazza. Sosta 6, 35 m.

Per l'ultima lunghezza della Via del Temporale raggiunge la cima dello Specchio di Iside, oppure, scendere a doppie dall'estremità destra della terrazza (clessidra) con corde da 45-50 metri. Relazione tecnica Oviglia Maurizio.

MATERIALE: Serie di nudi e chiodi, utili i friends.

82 VIA DEL TEMPORALE

Prima salita: I. Meneghin - C. e M. Restagno il 24 giugno 1981.

Difficoltà: TD -
Altezza: 140 metri.

Nel settore destro dello Specchio di Iside si innalzano alcuni diedri ad andamento obliquo da sinistra a destra (guardando): il più evidente è caratterizzato nella parte superiore da un diedro secondario a forma di mezzaluna, quasi una grande scaglia convessa. La via non segue il fondo del gran diedro, meno attraente e forse più difficile, ma si mantiene sulle belle placche fessurate a destra, per attaccare poi il diedro a mezzaluna. Bellissima arrampicata in ambiente grandioso e suggestivo, roccia ottima. Consigliata

Iniziare per una larga rampa di placche poco ripide, salendo da destra a sinistra ed attraversare poi lungo una cornice. Innalzarsi in un diedro poco definito (III +) che termina su una cengietta inclinata sovrastata da uno strapiombo. Sosta 1.

Infilarsi nella larga fessura che lo delimita a sinistra (V -) e spostarsi verso il lungo sistema di fessure che incide le grandi placche. Salire con passaggi di opposizione e di incastro fino ad una nicchia quadrata (IV e IV +). Sosta 2.

Attaccare la netta fessura obliqua che parte dall'angolo destro e salirla con dura scalata ad incastro (V + e VI, uscendo poi su una cengia a blocchi (sosta possibile). Prendere a sinistra una scanalatura (V -) e proseguire per un diedro obliquo che porta ad una cengia (IV +). Sosta 3.

Portarsi all'estremità sinistra della cengia, alla base del diedro a mezzaluna. Seguire il fondo ed una fessurina a destra (20, A1), raggiungere un piccolo piano inclinato sulla faccia sinistra (V) e proseguire in artificiale (A1). Uscire su una placca (V) e vincere un diedro strapiombante sfruttando una lastra (V +), per sostare infine scomodamente su una placca inclinata. Sosta 4, 40 m.

Attraversare orizzontalmente a sinistra su una placca liscia (IV +), portarsi verso il fondo del gran diedro e salire sul bordo sinistro di roccia articolata (IV), uscendo su una vasta cengia. Sosta 5 presso un grande blocco ripariato da un tetto.

Seguire un diedro obliquo (III e IV) ed aggira-

re con un passo lo strapiombo che lo chiude, terminando sul pendio sommitale tappezzato di rododendri. Sosta 6.
MATERIALE: Chiodi e nuts, relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

93 VIA LA SETA DI VENERE

Prima salita: M. Casalegno - M. Oviglia 21 aprile 1984.

Difficoltà: TD +.

Altezza: 170 metri.

1ª salita: I. Meneghin il 2 giugno 1986.

Arrampicata molto bella, quasi sempre atletica, a volte in strapiombo o ad incastro. Le difficoltà sono molto continue ma non elevatissime, ciò nonostante l'impegno della salita non è indifferente. Bellissimo e caratteristico risulta, poi, il superamento in un diedro incastrato nella penultima lunghezza di corda, il «Delta», che permette un'arrampicata di rara eleganza su un vuoto di più di cento metri.

Ci si porta all'attacco della via del Tempore sulla parte destra dello Specchio di Iside, caratterizzata da uno sperone di placche inclinate che si incuneano nei pendii di base. A destra delle placche si alza un gigantesco diedro, sbarrato in alto da strapiombi biancastri; la via segue costantemente la faccia sinistra del diedro, a sua volta incisa da numerosi diedri e fessure dal disegno assai complicato. La faccia destra del diedro è invece costituita da una formidabile piaconata verticale sbarrata alla base da due grandi e inconfondibili tetti. Si attacca circa 30 m sopra la base del diedro, in direzione di una cornice orizzontale che taglia tutte le placche di base.

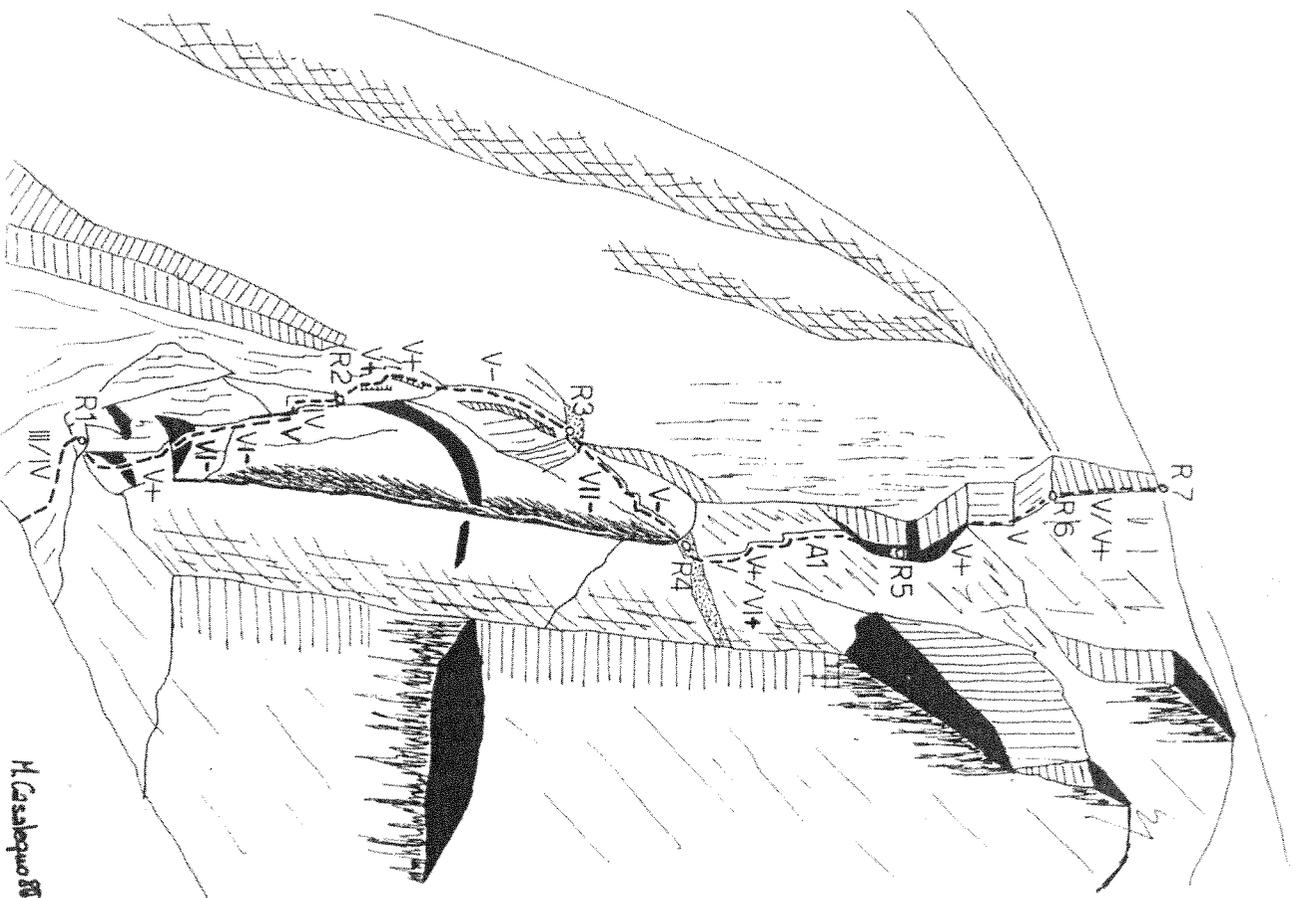
Da una nicchia si supera uno strapiombino (IV) e si prosegue facilmente a sinistra sulla cornice fino a una piantina. Si traversa una placca delicata e si entra in un canale-diedro a destra del diedro principale superando un ultimo strapiombo erboso. Sosta 1, 35 m. Sopra il terrazzo si eleva tutta una serie di fessure e lame dall'apparenza interessante. Si tralascia una grossa fessura a sinistra e si innalza verticalmente alla sosta su un terrazzino (V+), alla base di un muro strapiombante provvisto però di buone prese. Lo si vince (nut alla base, VI-) e ci si ristabilisce su un terrazzo piano, dove si appoggia un prisma di roccia dal cui vertice parte una bella fessura. Si sale in cima al prisma (IV+) e si vince la fessura uscendo a sinistra (inca-

stro di mano, VI-) su un terrazzino spiovente. Si continua poi per fessure e lame (V, IV), uscendo su un pulpito che domina tutta la parte inferiore strapiombante. Sosta 2, 30 m. Ci si eleva quindi verso destra in grande esposizione raggiungendo un buon appiglio (V+), e si traversa un po' a destra verso una nettissima fessurina che permette di alzarsi sotto un pronunciato tetto (V). Si esce dal tetto verso sinistra girando lo spigolo di due diedri e si sale infine per il terzo (V+, poi V) alla terrazza in comune con la Via del Tempore. Si prosegue a sinistra dello spigolo per bella fessura sinuosa con uscita ad incastro di mano (V-, V+) fino alla base del muro soprastante dove si sosta su un terrazzino. Sosta 3, 30 m.

Si traversa a destra orizzontalmente fino alla base di una placca incisa da una sottile fessurina, la si sale (VII-) e ci si ristabilisce su una terrazza (V-) sotto gli strapiombi biancastri che dominano il grande diedro sottostante. Da qui si sale facilmente al culmine della terrazza, un po' a destra della verticale del camino-diedro. Sosta 4, 25 m. Si supera quindi un muretto fessurato di colore grigio (VI-) e poi una fessurina verticale (A1 o VI+). Ci si porta sulla fessura di fondo (passo di A1) e si entra nel «Delta», inizialmente molto stretto (VI e A1). Dopo 2 m, si chioda a destra una splendida fessurina che permette una sosta sicura in esposizione notevole (almeno 4 m in strapiombo rispetto alla sosta precedente). Sosta 5, 25 m.

Si continua in spaccata con splendida arrampicata proteggendosi abbastanza agevolmente nella fessurina di destra, e si esce dal «Delta di Venere» su una terrazza spiovente (V e passo di VI-, 1 ch. lasciato). Si supera il diedro sovrastante (8 m, IV+ e V) fino ad una notevole piattaforma di roccia leggermente inclinata dove si sosta. Sosta 6, 25 m.

Si supera un muretto con appiglio molto in alto (V+ o A0 nel caso in cui non si arrivi all'appiglio) e si continua per il diedro sfruttando le liste orizzontali e la fessura di fondo ad incastro (10 m, V e V+) fino a dove si allarga in cammino. Da qui si seguita all'interno della fessura fino alla piattaforma finale (IV) oppure, se bagnato, si segue lo spigolo a sinistra. Sosta 7, 30 m. In ultimo, si supera uno strapiombino facile, e poi il pendio di rododendri fino in cima allo Specchio, a poca distanza dalle doppie dello Spigolo dell'Incomunicabilità.



H. Casalegno 88

**84 VIA: VENTO DELL'OVEST
UNA VIA PER TUTTI NOI**

Prima salita: G. C. Grassi - N. Margatira il 16 ottobre 1985.

Difficoltà: ED.

Altezza: 190 metri.

Difficoltà in scala francese: 6c -

La via risolve il problema delle placche che costituiscono la faccia destra del gigantesco diedro situato fra le vie «Seta di Venere» e lo spigolo dell'Incommunicabilità. Arrampicata spettacolare da non perdere.

Si attacca nella direttrice di caduta del fondo del diedro alla base di placche inclinate che ne formano lo zoccolo. Salire un corto diedro aperto per uscire sulle placche a sinistra (IV V+), puntare alla base di due fessure parallele (bene visibili dalla base) ed un poco erbose. Risalire, destreggiandosi un poco da una all'altra (IV + V -) sino ad una fessura che si percorre (VI +) sino sul fondo del diedro. Salire ancora alcuni metri raggiungendo a destra un ottimo terrazzino. Sosta 1, 50 metri.

Riportarsi sul fondo del diedro per risalirlo in opposizione sino contro un tetto (IV + V). Uscire a destra (VI -) e per una lama (V) si guadagna la fermata. Sosta 2.

Ascendere verso destra sino ad un spit (V -), abbassarsi e traversare a destra (VII -) sino in un diedro. Continuare a traversare a destra nella placca poi abbassarsi molto delicatamente e risalire per ristabilirsi su uno scalfino sfuggente. Superare la parete compatta sino all'inizio di una fessura (VI + VII). Seguire la fessura ascendente verso destra per raggiungere uno stretto gradino di sosta (VII + VIII VI V). Sosta 3.

Tirarsi nella placca compatta sopra i due spiti di fermata, finire la placca per superare una minuscola lama superficiale (VII) continuare nella fessura prima svasata poi molto fine (V + VIIA0 o A1 per 4 ch.) sino ad uscire dove diventa più appigliata, seguirà con bella arrampicata sino al suo termine (VI) per passo VI +). Ascendere a sinistra (V +) per raggiungere una rampa al termine della quale si sosta su piccoli gradini. Sosta 4, 30 m. Vincere un gradino spiovente raggiungendo una lama (VI + e V +). Seguirà verso destra (V V +) superare una fessura leggermente strapiombante all'inizio (V + V) che porta ad una comoda terrazza. Sosta 5.

Scalare la soprastante fessura che poi si trasforma in una notevole lama staccata (V

V +) uscendo in una zona di blocchi. Superati verso destra e dal lato destro della terrazza salire una fessura sino al culmine di una lama staccata (V). Spostarsi a destra in un diedro uscendo (IV) nelle comode terrazze soprastanti. Sosta 6.

Un ultimo diedro aperto alto 25 metri permette di raggiungere la sommità (III) proprio all'attacco della prima doppia lungo la via dell'Incommunicabilità.

85 SPIGOLO DELL'INCOMMUNICABILITÀ

1ª salita: U. Manera - I. Meneghin il 9 giugno 1981.

Difficoltà: TD.

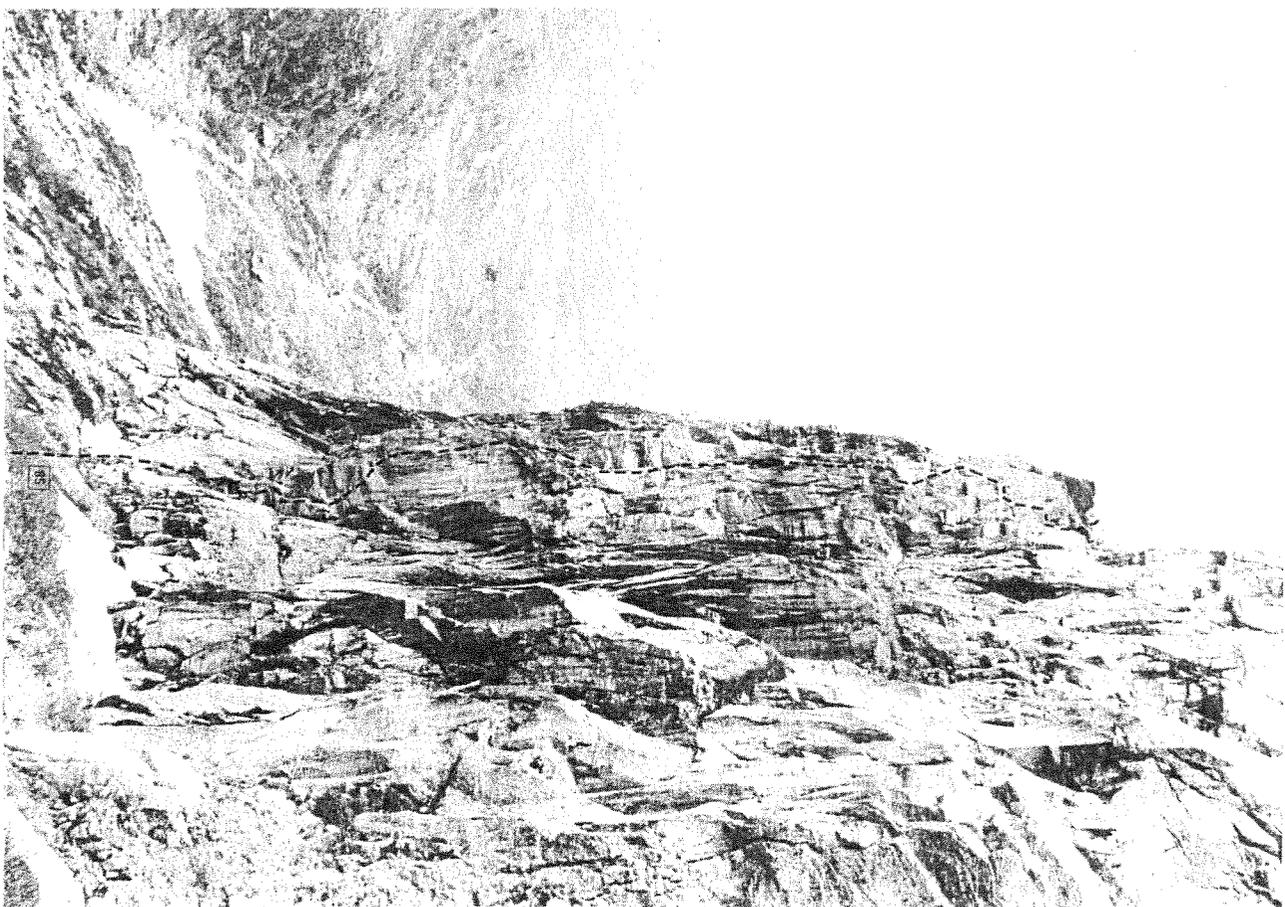
Altezza: 130 metri.

La via segue fedelmente il bellissimo spigolo verticale che delimita a destra lo Specchio di Iside, prima e a sinistra del grande diedro che precede la Parete dei Titani. Si tratta di una splendida arrampicata mista, ma prevalentemente libera, su roccia eccellente, in notevole esposizione. Molto consigliata.

Raggiunta la base della parete per il canale eroso o nevoso ad inizio di stagione (vedi Accesso), partire da un terrazzino erboso posto proprio sul filo e percorrere un sistema di diedri e placche verso il grande diedro di destra. Rizzarsi sopra un parallelepipedo e, invece di raggiungere il diedro, spaccare a sinistra (V) ed approdare su una cengia monolitica. Attraversare a destra e vincere una spaccatura strapiombante (V +). Ancora una placca e sostare quasi al fondo del diedro, fortemente strapiombante in alto, e caratterizzato da una colata nera che disegna la faccia destra. Sosta 1.

Salire la levigata placca di sinistra, incisa da sottilissime fessure e minuscole vaschette (inizio VI + poi V + VI), finché una lista per i piedi permette di attraversare a sinistra (IV +) e di afferrare un altro sistema di fessure (A1). Ancora un passo a sinistra (V +) ed innalzarsi per la fessura che discende da una lama (V -) fino ad un aereo terrazzino in pieno spigolo. Sosta 2.

A destra parte una serie di belle fessure che solcano la volta strapiombante: risalire prima con incastro di dita (V e V +) e poi in artificiale verso destra (A1 e A2), uscendo su una rampa di roccia molto lavorata. Sosta 3. Venti metri di belle placche (III) conducono ad un terrazzino alla base di uno stretto



Lo spigolo dell'Incommunicabilità sullo Specchio di Iside - (Foto U. Manera)

diedro verticale: innalzarsi per la fessura di fondo con tecnica di incastro (10 m. V), uscendo su un terrazzo con blocchi sotto un diedro a lame strapiombanti. Sosta 4.

Girare lo spigolo a sinistra, dove si allunga una striscia erbosa; attaccare una fessura ad arco (V), attraversare a destra lungo una cengietta riportandosi quasi sulla verticale della sosta. Vincere un muretto (IV) e proseguire fino alla piattaforma finale. Sosta 5.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

MATERIALE: Chiodi e nuts.
DISCESA: Si effettua con 4 corde doppie, spostandosi verso la sinistra orografica dello Spigolo dell'Incomunicabilità. In caso di brutto tempo scendere verso il santuario per riprendere la discesa comune agli altri settori.

PARETE DEI TITANI 1970 M.

CIRCA

La Parete dei Titani cela la struttura rocciosa più imponente della Val di Sea. Appare come un diedro grandioso sbarrato da tetti e strapiombi, alto intorno ai 250 metri. Protronde il fianco destro a formare una parete di poche fessure, mentre il lato sinistro del «Diedro» costituisce all'altezza dello Spigolo dell'Incomunicabilità il confine con lo Specchio di Iside. L'intera struttura culmina in un promontorio di placche verticali sbarrate da strapiombi, molto evidente e staccato dal fondale della montagna, alle cui spalle domina il selvaggio versante roccioso caratterizzato dai grandi edifici rocciosi della Torre del Gallo e della Cresta della Città della Via a sinistra. La parete è stata oggetto delle esplorazioni più recenti, ed oggi splendide vie possono sostenere il confronto con gli itinerari più moderni delle zone di arrampicata più famose.

ACCESO: Dalle prese dell'acquedotto risalire direttamente il grande canalone a fondo detritico ed erboso (o nevoso in inizio di stagione) e raggiungere così la base della parete, rasentando il margine sinistro della bastionata del Massiet. (Trono di Osiride). Ore 0,45 dalle prese.

86 VIA DELL'ADDIO

Prima salita: U. Manera - I. Meneghin - F. Ribetti - G. Ribotto il 26 giugno 1983.
Difficoltà: TD.
Altezza: 300 metri.

Si tratta della via più lunga aperta finora sulle bastionate di Sea, e corre immediatamente a sinistra del Gran Diedro dei Titani (Via delle Antiche Sere).

Si attacca lo speroncino a placche che delimita una caverna (III+) e si raggiunge una vasta cengia da cui inizia anche il gran diedro. A sinistra di quest'ultimo, e subito a destra dell'ancoraggio dell'ultima delle doppie che si effettuano per la discesa dallo Spigolo dell'Incomunicabilità, parte un piccolo diedro che termina con una lama orizzontale (IV e passo di V). La si attraversa a sinistra (III+) e si segue il fondo del diedro inclinato a destra (IV, IV+, un passo di A0 se bagnato e uno di V+ per afferrare una scaglia posta molto in alto) che si trasforma in un entusiasmante fessura verticale con i bordi incisi da appoggi ben marcati. La si percorre fin contro il tetto che la chiude (VI), si supera quest'ultimo con un atletico movimento d'incastro (VI), e ci si immette in un diedro incassato e strapiombante (V+) finché la roccia lavorata permette di uscire a sinistra (VI) su uno scomodo gradino inclinato. Sosta 1 su chiodi.

Si prosegue poi verticalmente oltrepassando una scaglia (V-) e si imbocca un diedro verticale e levigato dalla nettissima fessura di fondo (partenza di VI+ o A0, poi V+), la quale si allarga con qualche blocco incastato (V) e si conclude su una cengia. Non si prosegue direttamente, ma la si percorre verso sinistra (IV) scavalcando un'interruzione. Sosta 2.

Ci si rizza quindi sopra un grosso spuntone (III), si fa un passo in discesa, e si attraversa a sinistra una placca compatta (V) per afferrare una fessurina che incide uno spigolo monolitico. Si sale in artificiale (A0-A1) finché è possibile voltggiare a sinistra e introdursi in uno stretto camino svasato (V) che si richiude a fessura (VI-) per sfociare, infine, su una placchetta. Ci si porta a sinistra e si vince ancora un diedro chiuso da una lastra squadrata (V). Sosta 3.

Con un arrampicata meno impegnativa, ci si porta subito dopo contro un muro a blocchi, lo si supera (V+), e si approda sulla grande cengia che rappresenta la sommità dello Specchio di Iside. Sosta 4 (è possibile discendere in doppia lungo lo Spigolo dell'Incomunicabilità).

Si va contro le placche che costituiscono il secondo grande salto, all'origine di una rampa monolitica ascendente verso destra. So-

sta 4 bis.

Si segue poi la rampa (III e III+), che però si esaurisce sotto una serie di tetti ad arcata. In si costeggia sempre verso destra dominando in grande esposizione la prima parte della via percorrendo, finché compaiono dei diedri che conducono sulla cengia della sosta (difficoltà continue di IV+ e V). Sosta 5.

Ci si sposta a sinistra su gradini fino ad individuare un diedro incassato; lo si supera (IV) e ci si riporta a destra su placche (III). Sosta 6 alla base di una bellissima placconata stralata da fessure.

Si risale con incastro di dita la fessurina sovrastante (partenza di V) che poi si allarga e permette un'arrampicata di maggiore aderenza; si afferrano altre fessure parallele con due brevi traversi a destra e si esce su una cengia (IV con passi IV+). Sosta 7.

Si prosegue su roccia ricca di appoggi (III) e si punta verso la parete terminale che appare movimentata da diedri e tetti (IV alla fine). Sosta 8.

A sinistra si può notare un curioso pilastro staccato che sostiene una volta strapiombante, mentre a destra parte una larga fessura ed effettuare una spaccata a destra, sia salire direttamente dalla fessura (dülter di V-) si imbocca quindi una rampa che corre sotto gli strapiombi ed una serie di diedri e cammini di roccia articolata (III e IV), e si sbucca alla base dell'ultimo salto. Sosta 9.

Si obliqua a sinistra, si vince un muretto (IV+), e si prosegue per un diedro sbarrato da un tetto (IV); lo si aggira a destra (V) e si sale una gran placca di roccia scura, molto ripida ma provvista di diverse cornici orizzontali (dal IV al V-), e si conclude sulla calotta sommitale. Sosta 10. Relazione di I. Meneghin.

MATERIALE: Sono necessari chiodi e nuts di varie misure.

87 VIA DELLE ANTICHE SERE

Prima salita: I. Meneghin - R. Mochino - M. Owiglia 14 gennaio 1984.
Difficoltà: ED - Nei primi quattro tiri.
Altezza: 200 metri.
Difficoltà in scala francese: 6a+.

La via risolve il problema del grande diedro che taglia la parete e che risultava ancora incastato a causa delle apparenze, forti difficoltà.

Si tratta, in definitiva, di un'arrampicata molto bella ed atletica nelle prime quattro lun-

ghezze, fino alla cengia; meno difficile ma ugualmente interessante nei tre tiri seguenti fino al congiungimento con la via del Problema irrisolto. Molte delle maggiori difficoltà della via sono state superate dai primi saltatori con la corda davanti, anche perché molti dei passaggi risultavano sporchi di erba o muschio. Ora la via è stata ripulita e dovrebbe certamente essere possibile superare i tratti suddetti direttamente in arrampicata libera.

Ci si porta all'attacco del diedro superando una parete facile che immette su una cengia erbosa da cui parte, a sinistra, la via dell'Addio. Si comincia quindi per una bella fessura larga che si sale ad incastro fin sotto un tettino (IV+, V-), il quale si aggira a sinistra per liscia placca (V). Sosta 1 su un terrazzino, 40 m.

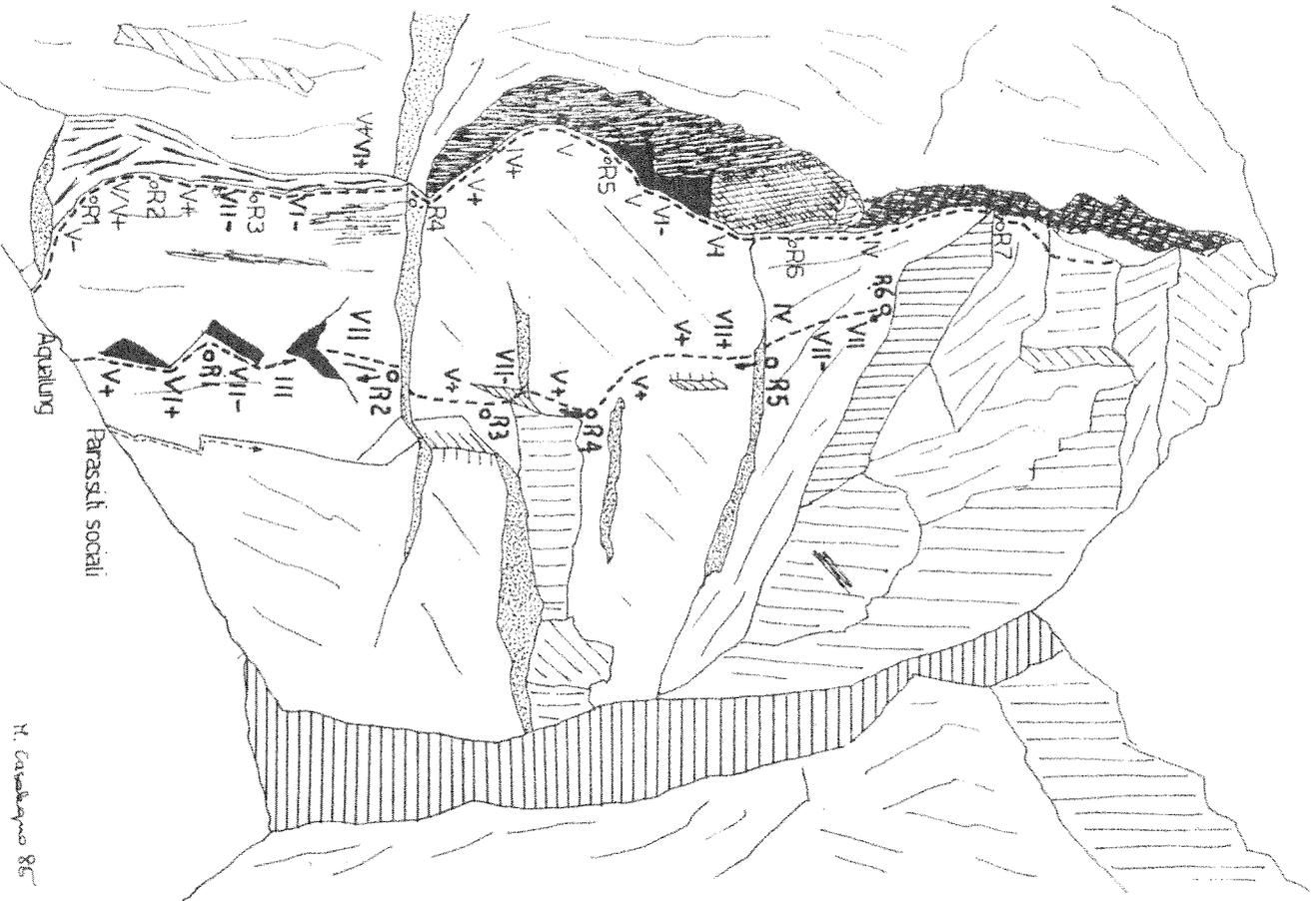
Si prosegue per un muretto con appoggi rovesciati (V+), riprendendo la fessura di fondo del diedro che si segue con magnifica scalata per circa 20 m (IV+, V), ristabilendosi su una piattaforma alla base di un diedro strapiombante. Sosta 2, 25 m.

Si salgono poi d'incastro i primi 6 m del diedro (V+, V) fino ad un cuneo di legno lasciato, e si esce sulla terrazza seguente vincendo una fessura strapiombante assai faticosa (3 m. VII-, uscita di V+). Sosta 3 alla base di un magnifico diedro verticale, 20 m.

Si arrampica per il diedro fino ad un gradino (VI-) e si continua in dülter per oltre 10 m (VI+) raggiungendo un sasso incastato. Si esce oltre il sasso con un passaggio faticoso (VII) e ci si ristabilisce su una terrazza erbosa che taglia in due la parete (nella dülter è stato lasciato un cordino ad un sasso incastato: possibilità, dunque, di assicurazione con trend ed eccentrici medi). Sosta 4, 25 m.

Ci si porta quindi sotto la continuazione del diedro, ora decisamente più abbattuto. Si sale un muretto (passo di V) e si entra nuovamente nel diedro. Lo si segue superando una dülter divergente (IV+), e poi un gradino di lame instabili. Si traversa a destra e si sale la liscia placca (V, improtteggibile) sostenendo su un gradino alla base di un impennata del diedro. Sosta 5, 50 m.

Si supera una placca poco inclinata e, con delicata spaccata a destra (V), ci si porta sotto l'impennata stessa: si supera una bella fessurina con incastro di dita (IV+ e VI-) uscendo a sinistra su un gradino. Si traversa



Parete dei Titani

M. Casalegno 86

a destra sotto il tetto e si supera una serie di strapiombanti usufruendo di appigli arrotondati (V, passo di VI), uscendo su una cengia. Sosta 6, 45 m.

Infine si sale il diedro di sinistra con una divertente arrampicata (IV), e si arriva su una larga cengia dove si incontra la via del Problema Irrisolto. Sosta 7, 50 m.

Di qui si prosegue fino in vetta, seguendo per altre tre o quattro lunghezze.

MATERIALE: Chiodi nuts e friends.

88 VIA AQUA LUNG

Prima salita: M. Casalegno - D. Berta - A. Ala nel giugno 1985.

Difficoltà: ED.

Altezza: 170 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b+.

Stupenda via generalmente in placca, chiodata a spiti dall'alto escluse le prime due lunghezze, supera le placconate centrali della Parete dei Titani.

La via attacca in corrispondenza di una serie di diedri con disegno a zig-zag (l'attacco è segnato con una freccia scolpita).

Seguendo questa serie di diedri si perviene alla terrazza ben visibile a circa metà parete (2 tiri difficoltà max. VII-/VII). Di qui puntare verso la base di un caratteristico diedro leggermente strapiombante al quale segue una placca non difficile (VI+/VII- V+). Si giunge così alla sosta 4. Sopra tale sosta parte una bellissima lama che muore su una placca con esile fessurino (utili nuts molto piccoli). Superato questo fessurino la placca si raddrizza per 3-4 metri fino a che si raggiunge la sosta 5 (V+, VI-, VII+ VIII-). L'ultimo tiro supera prima una fessura cieca e svasata (VII-) e poi una placca di pura aderenza (VII).

MATERIALE: In posto spiti + chiodi. Portare una serie di nuts e friends (escluso il n. 4). DISCESA: In corda doppia lungo la via con corde da 50 metri (4 doppie).

89 VIA DEI PARASSITI SOCIALI

Prima salita: I. Meneghin - R. Calosso - E. Ciavattini il 16 giugno 1984.

Difficoltà: TD.

Altezza: 200 metri.

Difficoltà in scala francese: passaggi di 6a.

Dalla verticale del gran diedro delle «Anti-che sere» proseguire ancora per il canale e oltrepassare un imponente pilastro for-

mante diedro (via Aqualung): trascurare un ulteriore diedro e portarsi verso il sistema di diedri che si innalza dal margine sinistro del portale di rocce biancastre, dal cui bordo destro parte invece il «Problema Irrisolto».

Salire fin sotto un tetto (IV+ e V), spostarsi a sinistra (passo di VI o A1 se bagnato) ed entrare in una terrazza incassata, fiancheggiata da un grande blocco staccato. Sosta 1, 15 m.

Sfruttare la fessura formata dal blocco (III+) e innalzarsi quindi in un camino chiuso a campana (IV+); uscire a destra in strapiombo (VI) e obliquare su una placca verso un terrazzo (IV). Sosta 2, 20 m.

Chiodare a sinistra un muretto strapiombante (A1, 3 ch e 1 nut) e ristabilirsi su uno scalino (V+). Girare uno spigolo a destra (V), innalzarsi su roccia leggermente strapiombante e a fessure orizzontali (V e VI, infine IV) e pervenire a una lunga cengia con pianta. Sosta 3, 25 m.

Iniziare con una lama saldata alla placca e ristabilirsi su piccoli appoggi. Afferrare il bordo di una svasatura orizzontale, traversare 5 m. a destra (V e V+) e seguire per alcuni metri una fessurina diagonale a sinistra. Procedere allora in piena placca (delicato: V) e sostare su una cornice sotto un caratteristico diedro ad arco. Sosta 4, 18 m.

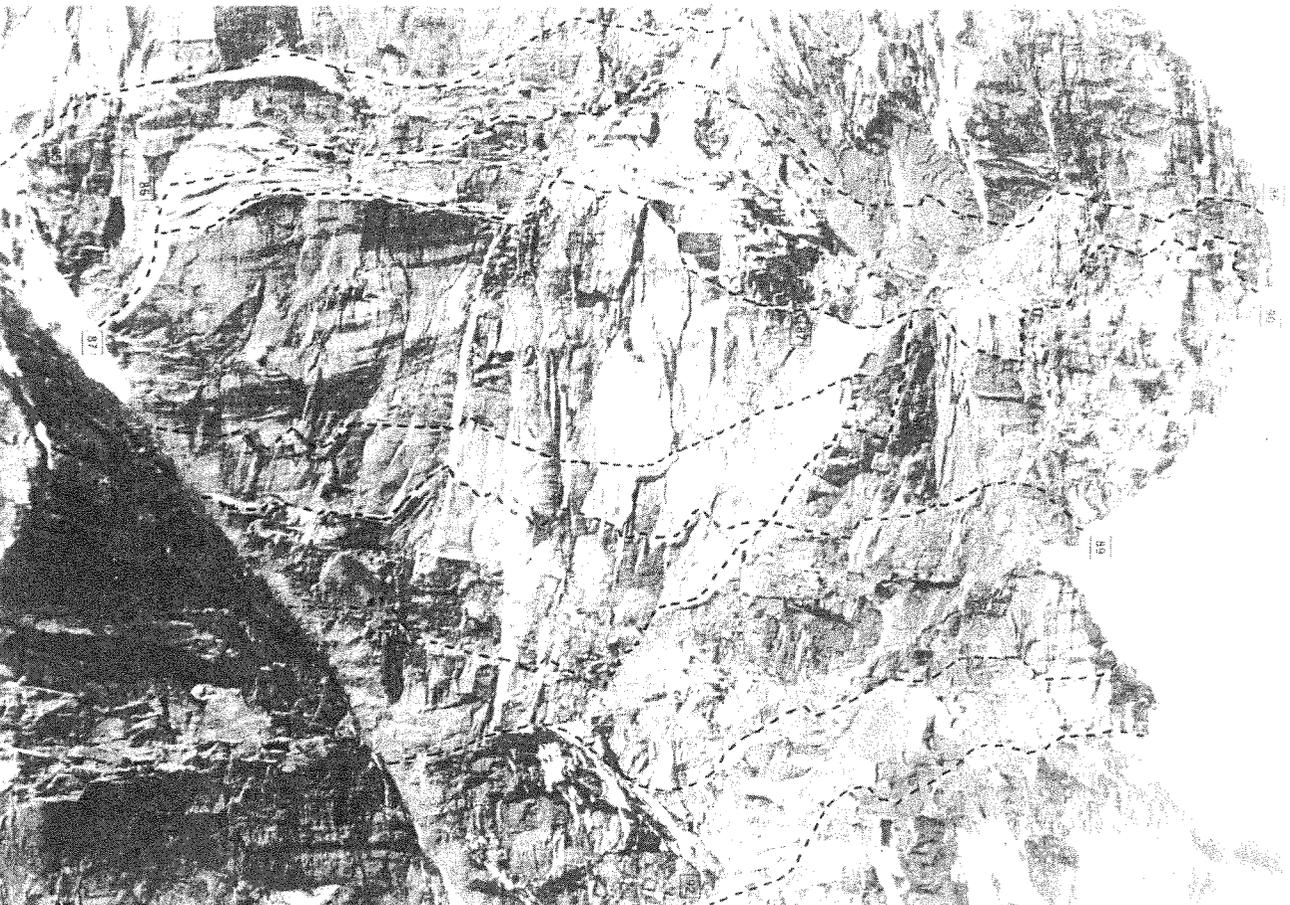
Seguire il fondo del diedro all'inizio agevole (IV), quando strapiomba spostarsi sulla faccia sinistra in grande spaccata e uscire con volteggio atletico, sfruttando un becco roccioso (passaggio di VI+). Raggiunta una cengia, percorrere una placca in aderenza per circa 15 m. (V e IV+). Sosta 5 su clessidra, 30 m.

Alzarsi per una fessura sinuosa (V+) e superare una serie di diedri e piacche (dal III al IV+) fino a una vasta terrazza in cui si incontra il «Problema Irrisolto» che prosegue a sinistra. Sosta 6, 35 m.

Superare il sovrastante diedro alla duffer (IV+) e una serie di salti (passi di V) fino alla cengia superiore. Sosta 7, 40 m.

Andare facilmente per la cresta articolata che fiancheggia il canale tra la parete dei Titani e la torre della Tigre. Sosta 8, 40 m. Obliquare a destra su roccia rotta (III+), scendere un passo e attraversare un tratto liscio (V) verso una piantina; seguire brevemente il canale e sostare presso una pianta vicino alla torre della Tigre. Sosta 9, 40 m.

Relazione E. Ciavattini.
MATERIALE: Chiodi e Nuts.



Parete dei Titani e Torre Gialla e della Tigre - (Foto U. Manera)

90 VIA DEL PROBLEMA IRRISOLTO

Prima salita: U. Manera - I. Meneghin il 31 maggio 1981.

Difficoltà: TD -

Altezza: 220 metri.

La via sale nel punto di minor resistenza della parete, tenendosi a rispettosa distanza dalle placche di sinistra. Arrampicata interessante in ambiente grandioso, consigliabile anche se la roccia non sempre è sicura e se in qualche tratto l'erba è fastidiosa.

Giunti alla base della parete lungo il canale, lasciare a sinistra l'attacco del gran diedro ed il sistema di placche levigate ed attaccare un diedro verticale di 30 m che delimita alla sua sinistra una zona leggermente concava, di roccia alterata e dominata da strapiombi biancastri. Obliquare a sinistra su una placca delicata (IV+) e attraversare a destra verso il fondo del diedro (V). Innalzarsi con chiodatura laboriosa (V+ e A2) ed entrare (V) in una nicchia strapiombante, oltrepassarla (A0 e V+) finché è possibile salire su placche meno ripide (IV+) e raggiungere una lunga e stretta cengia, sulla quale poggia un'enorme scaglia staccata. Sosta 1.

A cavalcioni portarsi verso l'apice della scaglia (IV-) abbandonata con una delicata spaccata a destra ed innalzarsi su una ripida placca scanalata (V+), che più in alto si trasforma in diedro. Seguirlo (V) fino ad una larga cengia con spuntone. Sosta 2.

Una breve spaccatura formata da un pilastro permette di raggiungere (II) un'altra cengia con robusta pianta. Sosta 3.

Salire per rocce articolate in direzione di un ripiano, alla base di una cresta a salti (IV-); vincere un muretto (IV+) e continuare sul filo con passaggi divertenti (III e IV), dirigendosi progressivamente a sinistra verso il centro della parete. Sosta 4.

Dopo un diedro inclinato (III+), obliquare ancora facilmente a sinistra, fino all'estremità di un sistema di cengiette che corrono al di sopra delle gigantesche placconate. Sosta 5.

Superare una placca che si impenna (III e IV), attaccare la fessura formata da un pilastro (IV+) e sbucare su una cengia a grandi blocchi. Sosta 6.

Andare orizzontalmente a sinistra (tenersi sulla cengia inferiore) fino a toccare il fondo del gran diedro e salire fino ad uno spuntone. Sosta 6 bis, 40 m.

Superare le placche a destra del fondo (IV, qualche ciuffo d'erba) e superare una marcata fessura con buoni appigli che solca una parete leggermente strapiombante (IV). Sosta 7 su una cengia ascendente che permette una scappatoia a destra.

Attraversare orizzontalmente a sinistra, oltre un'interruzione, e prendere una bella fessura che solca la faccia sinistra di un diedro (IV+), uscendo su una cengietta. Dopo un passo di discesa, fermarsi su un terrazzo al culmine di un grande sperone. Sosta 8.

Girare lo spigolo a sinistra e salire su lastre sottili (IV) fino a dei blocchi alla base di un diedro strapiombante, chiuso dal gran tetto finale. Afferrare una stele strapiombante ed uscire su una cornice (V+), chiusa dal bordo aggettante al di sopra, che obbliga a strisciare faticosamente verso il fondo del diedro. Percorrerlo (V, A1 e V) fin sotto il letto, attraversare (delicato, V) e sostare su un aereo gradino sul filo di spigolo. Sosta 9.

A sinistra si erge la bella placca terminale, evitata tuttavia dai primi salitori perché bagnata. Dalla sosta innalzarsi direttamente presso uno spigolotto fin sotto il tetto (IV); spaccare a destra su una placca levigata (passo di A0 e V+), attraversarla girando il tetto verso destra (V) e vincere infine uno strapiombo a blocchi (V), al termine delle difficoltà. Sosta 10.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.
MATERIALE: Chiodi e nuts.

DISCESA: Utilizzare l'itinerario di discesa della Torre Gialla (vedi), la cui sommità è posta a destra (faccia a monte) e più in basso del punto di uscita.

TORRE DELLA TIGRE O TORRE GIALLA 2000 M. CIRCA

Si innalza a destra della bastionata rocciosa delle placche del Tramonto alla fine del canale che bordeggia a destra la Parete dei Titani, e segna lo stacco con la Parete del Trono. Dal fondo valle con un poco di fantasia si vedono nell'edificio sommitale i tratti della testa di una tigre. Dall'uscita delle altre pareti, o verso la sua base, essa appare invece come un'isolato monolite, affilato ed elegante.

La Torre è senza dubbio una delle massime attrattive della Val di Saa, non soltanto per la selvaggia bellezza ambientale rimasta a tuttoggi intatta. Ottima anche la qualità della roccia, notevole il senso estetico dell'arran-

piccata che nulla ha in meno delle più celebri guglie del bianco.

ACCESSO: Da Forno Alpi Graier raggiungere le prese dell'acquedotto di Sea e di qui seguire il vasto canale che si apre fra le Placche del Tramonto e la Parete del Massiet. Costeggiare alla base l'immane parete di placche levigate (Parete dei Tiani), poi aggirare un salto verticale lungo una stretta rampa erbosa con alberi. Salire per il fondo detritico del canale fin presso una caverna formata da un grosso masso incastrato, salire lungo la parete di ds. (III +) e riprendere il fondo del canale fino a raggiungere lo spigolo della Torre Gialla. Dalle prese dell'acquedotto ore 1.15.

Per la variante iniziale Grassi-Grufi, invece di seguire il canale nel punto in cui si restringe sino alla caverna formata dal blocco incastrato, fermarsi dove inizia lo sperone che forma la sponda ds. orografica di detto canale.

Da Forno Alpi Graie ore 1,30-1.50.

91 PARETE NORD OVEST VIA

MICROMEGA

Prima salita: U. Manera - I. Meneghin - C. Santunione. 1°11 giugno 1983.

Difficoltà: TD/D+.

Altezza: 120 metri.

Si accede con lo stesso percorso per lo spigolo dei «Cibernauti», da abbandonare prima dell'enorme masso che sparrà il canale principale, per innalzarsi lungo un ripidissimo canale secondario a sinistra, che scende direttamente dalla parete. Costeggiare la roccia, oltrepassare un imponente diedro a fondo erboso e portarsi sulla sottile crestinna che separa i due canali, dove si possono lasciare gli zaini.

Ridiscendere alcuni metri ed imboccare un diedro aperto e sinuoso. Attraversare la placca compatta della faccia destra (IV e V - con passo di AD), rizzarsi sopra una cornice spiovente sulla faccia sinistra (delicato: V) ed attraversare verso lo spigolo che la delimita (IV +). Salire con bella arrampicata su piccoli appoggi (IV e V), vincere un diedro levigato (V +), infine uscire da un muretto (V) su una zona più articolata. Sosta 1.

Attaccare un sistema verticale di diedri e lame per oltre 20 m (V e V +), che si abbondona per una fessura orizzontale a sinistra (V e IV), fino alla base di un diedro giallastro in cui risalta una grande scaglia affilata. Sosta 2.

Afferrare la fessura formata dal bordo destro (V), quando s'impenna fare una spaccata verso il fondo del diedro e salire fin sotto un letto squadrato (V e passi di V +). Aggirato a sinistra (A2) e per una fessura strapiombante (A1 e V) approdare su un esiguo gradino. Sosta 3.

Chiodare la fessura che solca una placca compatta (partenza di V, poi A1) e che si esaurisce contro l'ultimo muro giallastro e strapiombante, coronato da una fascia di tetti. Attraversare a sinistra lungo una spaccatura orizzontale con scaglie (V -) e raggiungere la bellissima fessura che serpeggia su per il muro; dopo alcuni metri in artificiale, impegnarsi in faticosi incastri (dal V al VI -) ed uscire a destra in una nicchia. Vincere ancora un difficile strapiombo (VI) e guadagnare facilmente la sommità della torre. Sosta 4. Relazione I. Meneghin.

MATERIALE: Chiodi e nuts.

92 SPIGOLO DEI CIBERNAUTI

Prima Salita: I. Meneghin - C. Santunione il 25 maggio 1981.

Per la variante diretta: G.C. Grassi - L. Grufi settembre 1985.

Difficoltà: TD sostenuto.

Altezza: 100 metri + 70 della variante.

Difficoltà in scala francese: un passo di 6a.

Magnifica arrampicata continua ed esplicitissima, offre un condensato di brillanti ed atletici passaggi da sostenere il confronto con le vie più pregiate dei satelliti del M. Blanc du Tacul.

L'attacco è situato nel punto in cui lo spigolo raggiunge il fondo del canale per l'attacco tradizionale, nel punto in cui lo sperone scende più in basso a delimitare il canale per l'attacco diretto. Iniziare subito a sinistra del filo dello sperone dove scende più in basso nel canale. Seguire un diedro e la marcata lama in opposizione (III, IV +) uscendo alla base di una placca, superarla per una netta fessura (IV) continuando per lo spigolo a sinistra sino alla spalla con vegetazione. Facilmente risalire alcuni metri sino ai piedi del salto successivo, superarlo per un sistema di lame (IV) poi da un terrazzo spostarsi a sinistra e salire sullo spigolo sino alla sommità. Con percorso pianeggiante si giunge alla base dell'ultimo risalto che precede lo spigolo vero e proprio del monolito, salirlo nel centro (IV) raggiungendo l'attacco tradizionale.

A sinistra del filo imboccare un diedro (III +)

che dopo pochi metri muore su di una cengia. Afferrare una grande scaglia a mezzaluna (IV +) cui segue un diedro levigato, superarlo con 2 chiodi (VI + o AD) e uscire in spaccata in una zona articolata che si percorre verso destra sino ad una cengia. Rizzarsi su una cornice, attraversare a sinistra aldilà dello spigolo e superare un diedro scarsamente fessurato con appoggi lontani (III +, V -). Obliquare sulla placca ds. (III) e sostare su una lunga cornice; da qui ci si immette in una bella fessura obliqua (IV, III) che conduce sul filo. Rizzarsi su uno spuntone e raggiungere il filo di spigolo, all'inizio leggermente strapiombante (V +, V) poi più facile (III, IV), raggiungendo un punto di sosta sovrastato da uno strapiombo rosso. Portarsi a sinistra dello spigolo e dopo un passo in discesa afferrare una fessura-lama che muore sotto uno strapiombo (IV +, V), superarlo direttamente (V + atletico) e continuare sino a un ottimo terrazzino sovrastato da un grosso tetto. Spostarsi a destra dove la barriera strapiombante è incisa da un diedro, con una spaccata a sinistra entrare nel diedro, seguirlo completamente (IV +, V) uscendo sul filo difeso da una placca verticale che rappresenta il muro terminale. Superarlo verso sinistra, uscendo sulla piattaforma di vetta (V sostenuto).

MATERIALE: Una serie di nuts, 5-6 chiodi di forma e dimensione diverse.

DISCESA: Scendere per placche inclinate verso il colletto a monte della torre e raggiungere un ancoraggio sulla sinistra orografica da cui ci si cala per 25 m lungo un muro strapiombante raggiungendo il fondo detritico del canale. Con un'altra doppia via, di cui si raggiunge il fondovalle lungo lo stesso percorso di salita (ancora due brevi corde doppie). Ore 0.50.

TRONO DI OSIRIDE 1850 M.

CIRCA

Spettacolare parete squadrata, regolamentate si erge sulla destra orografica del vallone a dominare il dolce e silenzioso pianoro di Balma Massiet e le grange omonime. L'ambiente è particolare, tutto rinserrato fra i grandi muri rocciosi, senza tagli di orizzonte verso le cime più alte, in uno strano ed indefinibile pianeta girato al negativo. Qui regnano le ombre spazzate via dalle spade di luce che scendono verso sera ad illuminare le alte pareti rocciose.

La Parete di Balma Massiet è molto estesa in larghezza e raggiunge nel punto massimo i 200 metri di altezza, fu chiamata da Gian Piero Moti il Trono di Osiride perché pare un enorme seggio antico con relativi braccioli laterali. Lo Schienale ossia la grande parete centrale non ha nulla di scontato, solo poche vie tracciate e mai in giornata, le possibilità sono ancora infinite per chi ama impegnarsi in arrampicate complete, dove bisogna fare i conti con le difese naturali della parete. Dai due avanzamenti quello sinistro (guardando) è costituito da numerosi diedri verticali e paralleli che donano al settore l'immagine di un grande «soffietto», aperto, in questa parete la scalata libera è sempre possibile, caratterizzata da incastri e opposizioni di raro pregio, infatti le vie tracciate sono numerose. Meno popolare il Bracciolo destro deve la possibilità esportate, non sono tali da chiudere il discorso alla ricerca del nuovo.

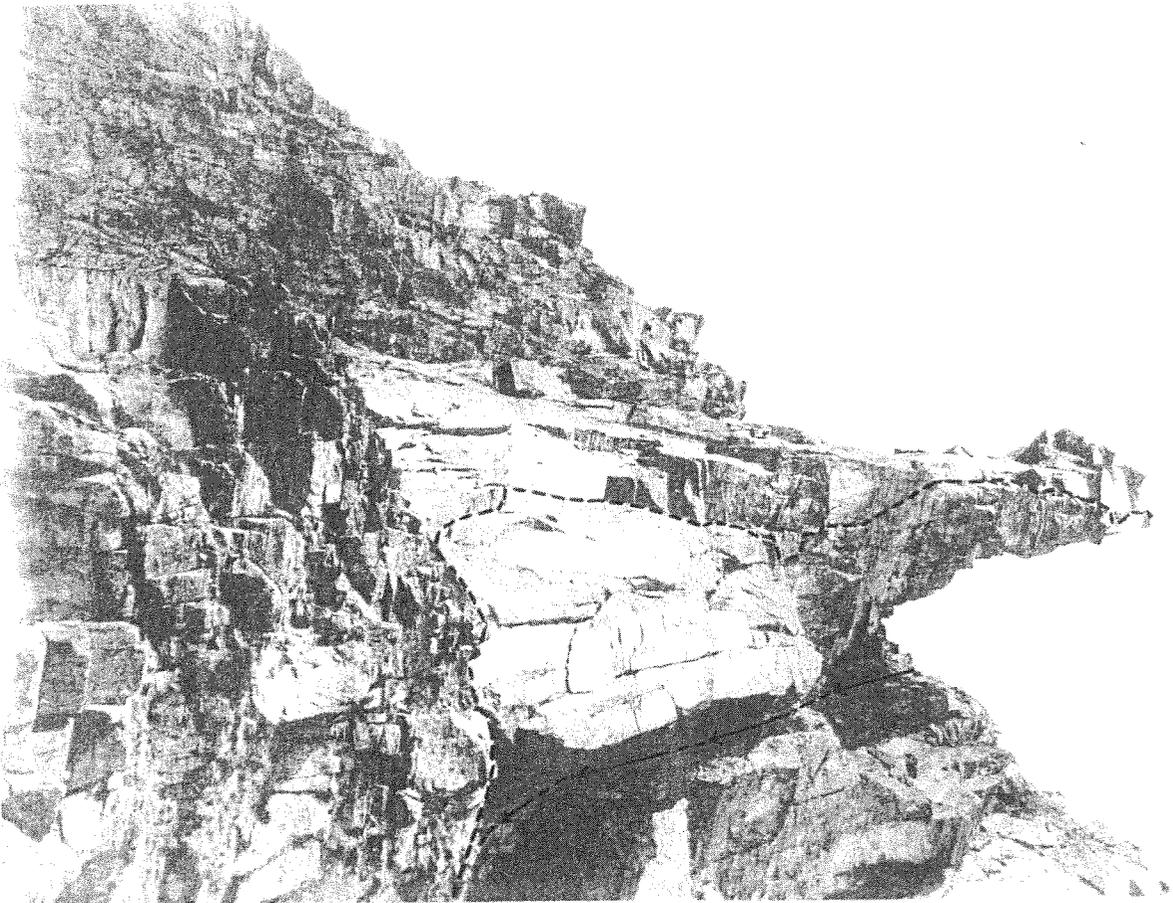
ACCESSO: Si segue il sentiero per il Bivacco Soardi fino alle grange di Balma Massiet 1500 m. Ore 0.50 Il Glas è posto a sinistra del torrente, quasi al termine dell'edilizio piano passo. Salire quindi in direzione della parete per il vasto pendio erboso e detritico dirgendosi verso la base del settore preso in esame. Ore 0.25.

LA MUMMIA

Il primo marcato sperone simile ad un pilastro arrotondato che costituisce l'estrema propaggine sinistra dell'avanzamento del Trono di Osiride chiamato «Bracciolo sinistro» si presenta stupendamente fessurato offrendo molte linee ideali di arrampicata. Questi itinerari contenuti in uno spazio abbastanza ristretto sono tutti autonomi, resi indipendenti dal sistema di fessurazione parallela ma sempre individuale. Regna quindi indiscussa l'arrampicata d'incastro e di opposizione, sempre bene protegibile con mezzi normali.

ACCESSO: Dal Piano di Balma Massiet, traversato il torrente si risale le pietraie in direzione dell'estrema propaggine sinistra della Parete del Trono, quella posta sui bordi del canale che separa questa struttura della Parete dei Tiani e dallo Specchio di Iside. Il pianoro della Mummia è bene evidente ed una marcata cengia corre alla base della parete inoltrandosi a destra verso le altre vie del Bracciolo Sinistro.

Ore 0,15-0,20 dal Pianoro.



Torre Gialla o della Tigre - Spigolo dei Cibernauti - (Foto Ugo Manera)

93 VIA LA TELA DI PENELOPE

Prima salita: G.C. Grassi - A. Sirti il 24 maggio 1987.

Difficoltà: TD +.

Altezza: 100 metri.

Difficoltà in scala francese: un tratto 6a/b.

Bella via specie nella parte del pilastro dove l'arrampicata si svolge in dure fessure d'incastro.

Si attacca nella direttrice del pilastro, a destra di una grotta ed appena a sinistra di un becco caratteristico simile ad uno spigolo che definisce il bordo sinistro di un'antro strapiombante (inizio della via Tank God Ledge). Un chiodo segna il punto di partenza. Traversare obliquando a sinistra per un evidente sistema di cornici, poi più laboriosamente sino a raggiungere un blocco staccato visibile dal basso (III IV V). Dalla punta del masso salire dritti e superare a sinistra uno strapiombino con alberello (passi di V). Salire direttamente sino ad incrociare la via «Tank God Ledge» proveniente da destra. Sosta 1.

Ristabilirsi su una cornice a destra, poi invece di continuare la traversata in comune con Tank God Ledge ci si arresta alla base di una evidente ma sottile lama staccata. Superare la lama staccata andando verso sinistra e poi direttamente (VI - V) sino alla rampa erbosa ascendente da sinistra a destra. Per la rampa (IV) si raggiunge la terrazza alla base vera e propria della parete del pilastro. Sosta 2.

Prima del diedro-canale che a destra delinea la struttura monolitica dello sperone un sistema di piccole fessure permette di raggiungere verso sinistra l'inizio di una netta fessura (IV + V -). Superarla con duri incastri (VI + VII), appena prima che si esaurisca a destra traversare a sinistra su una placca aggettante (VI con trazione di cordai) e poco sopra si perviene ad un terrazzino. Sosta 3. Superare la fessurina soprastante che si trasforma in lama dopo la quale ci si sposta a sinistra (VI V +). Ancora a sinistra entrare sul fondo di un evidente diedro (V +), lo si segue sino ad un comodo terrazzino (V passi V +). Prendere a sinistra un diedrino che porta al vertice dello sperone (IV +).

MATERIALE: Nella prima ascensione sono state usate 20 protezioni in posto sono rimaste 3. Portare friends n. 2 1/2, uno n. 4, una decina di chiodi sottili e nuti.

94 VIA TANK GOD LEDGE

Prima salita: G.C. Grassi - B. Mailhot - P. Peticari il 12 giugno 1984.

Difficoltà: TD -.

Altezza: 100 metri.

È stata la prima via ad essere tracciata sul pilastro, seguendo appunto la conformazione più naturale e facile. Infatti dopo la prima parte la via supera il sistema di fessure situato nella parete destra della struttura, verso il bordo con il diedro-canale che la delimita dal resto della parete. L'arrampicata è piacevole, seppure atletica rientra nei canoni attuali di concetto classico.

Portarsi alla sua base dove si attacca una ventina di metri a destra di una caratteristica grotta e subito a sinistra di un'antro strapiombante su un becco caratteristico a forma di spigolo. Innalzarsi su una cengia con arduo e superare le lame sporgenti verticali (V +) riuscendo ad una seconda cengia, ascendere verso sinistra su placche (IV IV +) sino all'estremità sinistra di una lunga cornice rocciosa che si insinua a destra fra gli strapiombi. Sosta 1.

Ristabilirsi sulla cornice (IV +) e traversare a destra sino dove si interrompe. Riprendere la continuazione (V +) e per lame orizzontali faticose traversare ancora sino sullo spigolo (V) per esso raggiungere (IV) una buona terrazza. Sosta 2.

Passare a sinistra e risalire sino sul fondo del diedro limitato a sinistra dal pilastro. Abbandonare il diedro per la parete sinistra superando una lama in opposizione (IV + V) che termina alla base di una stupenda fessura che incide la parete sino alla sommità (visibile anche dal basso). Sosta 3.

Salire nella fessura separata da una lama incastrata sino ad uscire a destra, vincere uno strapiombino e sempre per fessura si raggiunge un'ottimo terrazzo (V/V + un passo di VI -). Un canalino a sinistra di blocchi giallastri sovrapposti adduce (IV -) alla sommità.

MATERIALE: Portare una serie di nuti ed una decina di chiodi assortiti.
DISCESA: Per i pendii di vegetazione con-tornando la parete sino a ripassare alla cengia di attacco.

BRACCIOLO SINISTRO

Comprende il pilastro della Mummia posto all'estremità sinistra delle rocce, e si estende sino al grande diedro-cammino della

via Tut-An-Khamnon. La parete è costituita da una serie di diedri paralleli, osservata da lontano ha l'aspetto di un gigantesco soffitto aperto.

Questo settore è diventato molto popolare per le possibilità di arrampicata libera offerte dalle strutture sempre bene fessurate.

95 VIA TERAPIA D'URTO

Prima salita: D. Caneparo - D. Vota 18 ottobre 1983.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 120 metri.

Risalire il pilastro (III), alla sommità ristabilirsi su una piantina e, da lì, traversare verso destra (V+), 1 ch. lasciato) fino ad entrare in una nicchietta dopo avere scavalcato un grosso masso dall'aspetto instabile. Salire 2 metri sullo spigolo sinistro della nicchia (V+), roccia cattiva) e spaccare a destra su una cengia che si segue verso destra fin quando muore. Continuare allora sempre verso destra, per una placca grigia di roccia compatta (V-) fino a raggiungere una cengia. Da questa tornare a sinistra verso una piantina (V) che non si raggiunge, uscendo su una cengia erbosa immediatamente a destra. Sosta 1. Seguire tutta la cengia verso destra fino alla base di un vago sperone raggrinzato a diedri. Sosta 2. Superare in spaccata un camino (III+) e traversare a sinistra su di un gradino fino a raggiungere un diedrino da superare alla differ (V-). Proseguire per diedrini (passaggi di III) e sostare alla sommità dello sperone. Sosta 3.

Superare un diedro (IV e un passo di V all'inizio). Sosta 4, al termine del diedro, alla base di una stupenda fessura lineare da risalire ad incastro. Superare l'altessura (V), al termine vincere un muretto con un passo di A1 e uscire su un gradino roccioso da seguire verso sinistra sino al suo termine. Superare ancora un diedrino erboso (V) e pervenire alla sommità della parete.

DISCESA: Dall'uscita effettuare una prima calata di 50 metri giungendo su delle placche inclinate ed erbose a sinistra della via. Con un'altra calata di 50 metri esatti si perviene alla base del pilastro d'attacco.

MATERIALE: Utili chiodi, stopper ed exentrics fino al n. 10.

96 VIA URLO DEL SILENZIO

Prima salita: R. Calosso - D. Caneparo - R. Mochino - M. Oviglia il 17 giugno 1984.

Difficoltà: ED-.

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 6b.

L'attacco si trova sulla sommità di un pilastro.

Superata la prima lunghezza della via del Soffio di Fiaba (dal V al VII) (vedi), non si deve sostare sul terrazzo erboso ai piedi dell'evidente diedro sovrastante, bensì superando una lama in mezza differ (V-), si raggiunge la base del diedro parallelo e a sinistra. Sosta 1 su comodo gradino, 35 m.

Si sale inizialmente lungo il fondo del diedro (V), e quando diviene strapiombante si raggiunge (VI) la larga fessura che ne solca la faccia destra. La si segue superando un muretto verticale (V) e la successiva impenata (VI+) (per 5 m), al termine della quale delle lame incastrate permettono (V) di uscire su un comodo gradino a sinistra. Si supera la placca seguente lungo la fessura che la incide (passi di IV+ all'inizio) e si raggiunge la cima del pilastro delimitato a destra dal grande diedro della via del Soffio di Fiaba. Sosta 2 in comune con la sosta 3 della via appena menzionata, 40 m.

Mentre la via del Soffio di Fiaba traversa in leggera discesa verso sinistra, si raggiunge qui, sempre leggermente a sinistra, un bel diedro che permette di aggirare una zona di ciuffi erbosi. Si risale il diedro (V) e al termine si traversa a destra (V-) sotto il tetto che lo chiude uscendo su una cengia erbosa. La si segue verso destra sino ai piedi di una piccola stela appoggiata ad una grande scaglia solcata da un'ulteriore evidente e larga fessura. Sosta 3, 20 m.

Si raggiunge quindi la sommità della stela (IV), si vince uno strapiombo della fessura (VI+), chiodo lasciato) e si prosegue ad incastro per la stessa (V e V+), sino a giungere sulla sommità della scaglia. Si afferra allora un fessurino e lo si risale (V e un passo di V+, 1 festino) e con una spaccata si raggiunge un terrazzo sulla destra. Sosta 4, 40 m.

Infine, ristabilitisi a sinistra su un gradino, si risale un fessurino intasato da qualche ciuffo erboso (VII, un bong lasciato), si prosegue servendosi di due fessure parallele (IV e V), e si esce sulla sommità della parete.

DISCESA: Sul bracciolo di sinistra due discese sono attrezzate a corde doppie: una

lungo la via del Ripiego e l'altra lungo Terrapia d'Urto. Per raggiungere quest'ultima si scende leggermente verso sinistra sino ad una pianta che sporge oltre l'orlo della parete. Con due calate, la seconda di 50 m, si ritorna alla base della parete. E anche possibile, dall'uscita, traversare verso la parete dei Triani e scendere lungo il canale compreso tra questa e il Trono di Osiride (una quindicina di minuti).

Relazione tecnica di D. Caneparo.

MATERIALE: Chiodi nuts e friends.

97 VIA DEL SOFFIO DI FIABA

Prima salita: G.C. Grassi - I. Meneghin il 2 settembre 1982.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Splendida e dura arrampicata di incastro e d'opposizione. Consigliata agli amanti della scialta granitica e atletica.

Raggiunta la base dell'avancorpo come indicato nella Via del Ripiego (vedi), portarsi ai piedi dello sperone che scende più in basso, a sinistra delle vie Fosina e del Ripiego. Salire in cima ad una grande scaglia. Attaccare subito un diedrino verticale di 5 m (V e V+), uscire su una cengia e raggiungere la base di una placca sbarrata da un tetto (IV+). Attraversare delicatamente da un gradino erboso verso lo spigolo destro della placca (V+) ed afferrare uno spuntino al termine di una fessura obliqua. Ancora un passo difficile (V) e giungere ad un terrazzo erboso ai piedi di un marcato diedro. Sosta 1.

Rizzarsi su una scaglia della faccia destra (V) e proseguire sul fondo del diedro (IV+) fino ad un cuneo roccioso che lo biforca: prendere il ramo sinistro che presenta una magnifica fessura verticale da risalire con incastro di dita (VI). Uscire su un gradino. Sosta 2.

Continuare per lo stesso cammino formato da un'enorme scaglia, sfruttando ottime lame e fessure (IV+) continuo) ed uscire alla sommità. Il proseguimento diretto è ostacolato da grossi ciuffi erbosi: si intravede a sinistra un diedro di roccia magnifica. Raggiungere lungo una cornice discendente di una decina di metri (III) e salire quindi per un diedrino (IV) fino ad un pulpito. Sosta 3. Superare una fessura con lame incastrate (V) che si inclina in placca (IV) e conduce contro un diedro verticale, difficilmente su-

perabile in libera. Spaccare a sinistra (IV+) ed attaccare una fessura strapiombante che si apre dietro un angolo acuto (molto faticoso, V+); attraversare a destra una placca (delicata), passo di V+ ed appodare su una piattaforma rocciosa, alla cui estremità destra si erge una gigantesca lastra appoggiata. Sosta 4.

Proseguire nel diedro fortemente strapiombante, ma provvisto di lame incastrate (atletico, V+ VI) rizzandosi infine sopra uno spuntone. Attraversare a sinistra su una cornice spiovente (V+), chiodare la fessura che solca la faccia sinistra del diedro (A1) ed uscire su uno scalinio inclinato sotto un muro aggettante (VI+). Forzare gli ultimi metri del diedro, chiuso da uno strapiombo, ed afferrare sullo spigolo a sinistra un appiglio sopra il quale bisogna rizzarsi (VI+) Obliquare infine su una placca priva di fessure, ma munita di buoni appoggi (IV+), verso un comodo terrazzo. Sosta 5.

Attraversare a destra sopra una fenditura orizzontale e, sempre con arrampicata obliqua su placca (IV e IV+), uscire in cima alla parete dell'avancorpo. Sosta 6.

MATERIALE: Chiodi e nuts.

DISCESA: Vedi la Via del Ripiego.

98 VIA: I MISTERI DELLA FISICA

Prima salita: D. Caneparo - P.G. Rossetti il 4 settembre 1983.

Difficoltà: TD+.

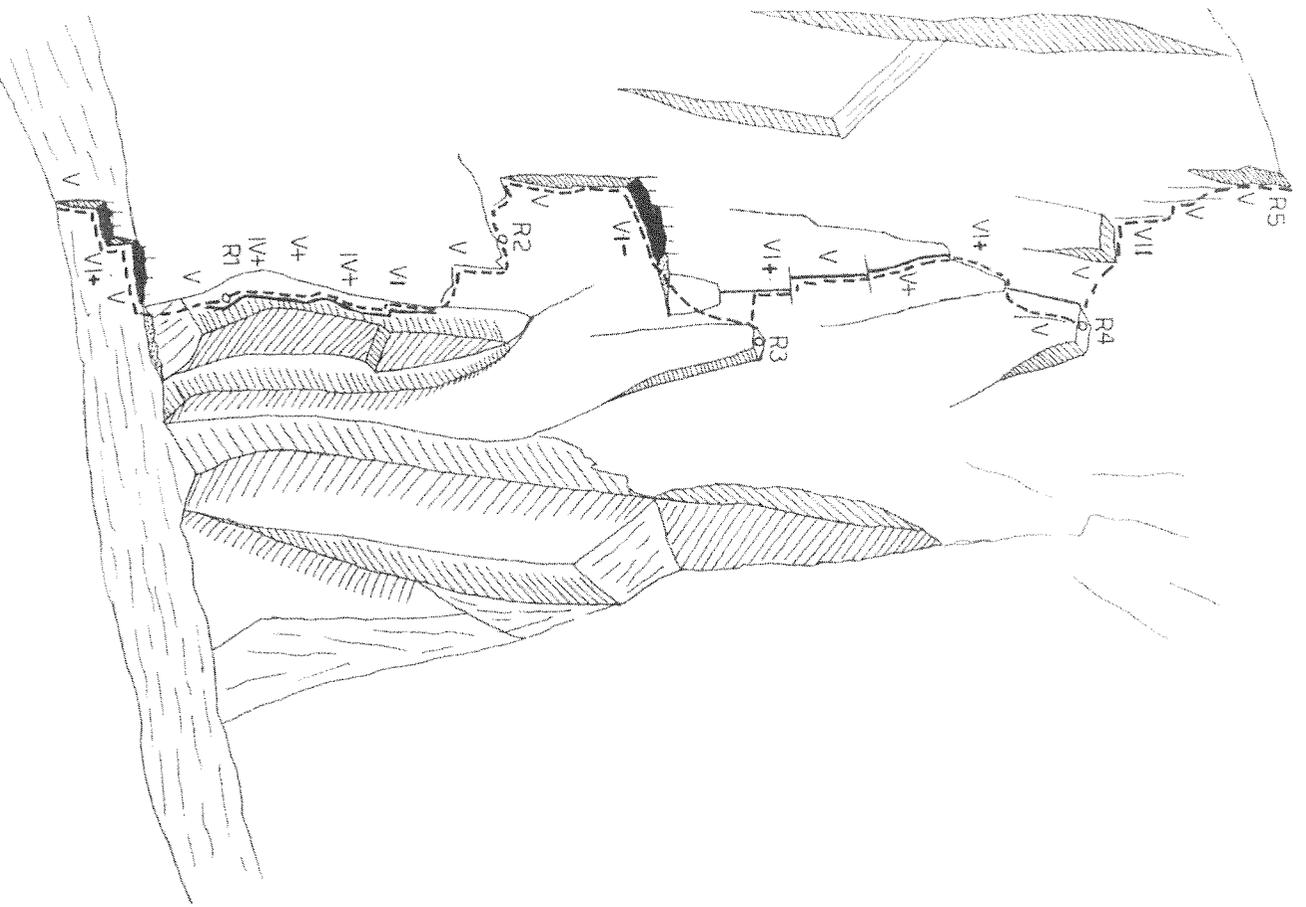
Altezza: 150 metri.

Arrampicata libera di grande interesse con una gran varietà di passaggi di cui uno molto caratteristico (il passaggio del «sarcofago»). I primi ripetitori (A, Ala, C, Balagna, D, Caneparo, G, Laudi, M. Rivolto - 17 settembre 1983) effettuarono alcune importanti varianti che permisero di effettuare l'itinerario in completa arrampicata libera. La relazione si riferisce quindi alla seconda salita.

L'attacco è in comune con la Via del Soffio di Fiaba di cui segue le prime due lunghezze di corda fino oltre la fessura da risalire con incastro di dita (passaggi da V al VI).

Dal gradino al di sopra della fessura, superare direttamente una bella fessura obliqua verso destra (V) fino ad un diedro discendente da una piccola nicchia. Superare il corto diedro (V+) ed entrare nella nicchia (VI-). Sosta 3, 1 ch. lasciato.

Uscire a destra della nicchia (V), risalire una fessura ad incastro (V) e il muro successivo



Uno del Silenzio

posto a destra di due diedri (15 m di V con passi di V+) per sostare alla base di un diedro con fessura di fondo molto piccola. Sosta 4.

Arrampicare dapprima sulla destra del diedro (un passo di V-) e poi sul fondo (IV) fino ad uscire a sinistra alla base di un profondo camino (il sarcofago) che si incurva in un grande tetto. Sosta 5.

Risalire il camino (IV) e «seppellirsi» nel tetto. Attraverso una piccola apertura si esce su di una cengia che si segue verso sinistra alla base del diedro terminale. Sosta 6. Superare il camino immediatamente a destra del diedro (10 metri di V+) e per l'ultimo passaggio della Via del Ripiego (V-) si esce alla sommità della parete.

Relazione tecnica di Daniele Caneparo.
MATERIALE: Sono sufficienti nuts e friends.
DISCESA: Per la Via del Ripiego.

99 VIA: I MISTERI DELLA MECCANICA

Prima salita: D. Caneparo - M. Lavacca il 28 agosto 1983.

Difficoltà: TD+.
Altezza: 150 metri.

Tra la via del Ripiego e la Via del Soffio di Fiaba si notano tre grandi diedri biancastri con andamento parallelo alti circa 40 metri. La via in questione percorre il diedro di destra cui origine è in comune con quella del diedro centrale. Raggiungere la base della parete come indicato per la Via del Ripiego. Superare un pendio di rocce rotte frammitte ad erba sulla verticale della Via del Ripiego e, girato uno spigolo di roccia cattiva, pervenire sulla prima di una serie di cenge che obliquano verso sinistra, portano alla base dei diedri menzionati (sulla cengia chiodo rosso in alto e a destra).

Seguire le cenge superando dapprima un muretto per una fessura leggermente strapiombante (V) e poi un diedrino chiuso da uno strapiombo da cui si esce a sinistra (IV). Sosta 1, 30 m, un chiodo lasciato.

Direttamente per cinque metri (V), attraversare a destra per entrare nel diedro di destra che appare meno strapiombante di quello centrale. Risalire (A1) e, superato uno strapiombo (A2 e VI-), sostare su uno scomodo gradino inclinato (masso instabile al fondo del diedro). Sosta 2, 20 m.

Salire ancora per il diedro che va a morire contro un pronunciato strapiombo (A1) alla cui base si traversa a destra per 2 metri (A1 e

V+) per salire un secondo diedro parallelo al precedente lungo la sua strapiombante faccia sinistra (A1 e passo di V+ a metà diedro). Sosta 3 alla sommità del diedro, 25 m. Salire un muretto per una larga fessura (V), girare uno spigolo e traversare decisamente a sinistra in direzione di un diedro rosso strapiombante alto una trentina di metri. Superarlo fino ad un vasto gradino (V e passo di A0). Sosta 4, 20 m.

Ancora per il diedro (A1 per 20 m) fino ad uscire su una grande cengia da cui si sale alla sommità seguendo la Via del Ripiego. Nota: i primi saltori hanno salito buona parte della via sotto un'insistente pioggia e l'itinerario (diedri strapiombanti) d'altronde superabile probabilmente in arrampicata maggiormente libera.

Relazione Tecnica di Daniele Caneparo.
MATERIALE: Vasto assortimento di chiodi e nuts.
DISCESA: Vedi Via del Ripiego.

100 VIA DEL RIPIEGO

Prima salita: I. Meneghin - Anna, Carlo e Maurizio Restagno il 20 luglio 1981.

Difficoltà: TD-.
Altezza: 150 metri.

Bella scalata libera che si svolge a sinistra della via Rosina, ripiegando poi sotto il salto terminale.

Portarsi alla base dell'avancorpo come per «Soffio di Fiaba». Non attaccare il primo diedro più marcato, di aspetto poco invitante e che continua con le grandi placconate centrali, ma costeggiare in discesa la parete a sinistra, oltrepassando uno spigolo. Superato un breve pendio eroso, sostare in una nicchiella (clessidra di assicurazione a destra).

Attaccare una larga fenditura con lama incassata (IV) ed obliquare per salti (III) fino alla base di un diedro verticale. Sosta 1.

Girare lo spigolo a sinistra ed afferrare una bella e marcata fessura, uscendo a sinistra su una piccola lama (V e passo di V+, eccentrici). Dopo qualche gradino si può sostare all'inizio di un diedro con la faccia destra incisa da nelle fessure. Sosta 2.

Iniziare in spaccata (IV) e innalzarsi lungo le fessure fincastro di dita, V+ e VI, vincendo infine un leggero strapiombo. Continuare in una zona di diedrini, scegliendone uno strapiombante ma munito di ottime prese (V-). Sosta 3.

Affrontare un altro breve diedro con uscita atletica (V), attaccare un diedro obliquo quasi privo di fessure ed innalzarsi delicatamente sulla sua faccia destra (V e passo di VI -), un chiodo rimasto, fino ad afferrare una fessura alla radice di un tettino, che permetterà di aggirarlo a sinistra (V). Superare ancora un diedro levigato lungo due fessure parallele (V+) ed uscire su una vasta cengia erbosa con piante. Sosta 4.

Dopo facili saliti, sfruttare in opposizione la fessura formata da un enorme monolito appoggiato (V -) e rizzarsi in cima; vincere un ultimo strapiombino in spaccata (passo di V) e sbucare sul pendio sommitale ricoperto di rododendri. Sosta 5.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.
MATERIALE: Chiodi e nuts.

DISCESA: In corda doppia lungo la via di salita, sfruttando le piante per i primi due ancoraggi. Oppure traversare a sinistra (est) tra arbusti per 100-200 m e poi scendere senza nessuna difficoltà.

101 VIA ROSINA

Prima salita: R. Bonino - S. Giannetto - N. Pagliano, settembre 1982.

Difficoltà: TD -.

Altezza: 150 metri.

Arrampicata libera e divertente su ottima roccia. La via si svolge all'estrema destra della parete. Il nome Rosina viene dalle due prime lettere dei nomi dei primi salitori.

Raggiunta la base della parete dalle grange dei Maestri, attraversare a sinistra e portarsi ai piedi dell'avancorpo. Qui giunti, attraversare a sinistra in leggera discesa e giungere alla base di un leggero sperone solcato da alcuni diedri. Per un evidente e breve cengia erbosa raggiungere la base di un bel diedro (cuneo visibile). Superarlo fino al termine (IV +, V + o AO, poi V), poi attraversare a sinistra, superare una rampa erbosa ed una placchetta e fermarsi alla base di un altro diedro. Sosta 1.

Superare una profonda spaccatura sulla destra, proseguire per diedri e placchette, attraversare a destra sotto fessure con blocchi incastriati, quindi superarle prima sul lato destro e poi direttamente al centro, per sostare in una comoda nicchia (complessivamente IV +). Sosta 2, un chiodo rimasto. Superare la paretina a sinistra e compiere una lunga traversata verso un gruppo di alberi, percorrendo una cengia erbosa con placchette; superare infine una breve parete-

na (III +) e giungere ad un comodo terrazzino erboso con alberi. Sosta 3.

Attaccare il diedro centrale un po' obliquo (V e V +), dopo 6 m fare un passo a sinistra e proseguire dritti (V e A1). Continuare ancora fino a sostare sotto i tetti terminali, in una comoda nicchia. Sosta 4, 25 m. Attaccare la fessura del fondo a sinistra (V), un passo delicato a sinistra (V -) e salire per poi attraversare a destra per 4 m (A1). Salire ancora, attraversare a sinistra (V - e A1) ed uscire a sinistra. Fine delle difficoltà. Sosta 5 su pietroni ed arbusti.

MATERIALE: Portare chiodi e nuts, utili i friends e bongs.

DISCESA: Per la Via del Ripiego.

102 VIA OLTRE AL GIARDINO...

Prima salita: M. Oviglia - Maria Teresa Bolla il 23 giugno 1984.

Difficoltà: TD.

Altezza: 170 m.

Si tratta di un'interessante arrampicata a carattere misto che offre un tiro impegnativo in arrampicata libera e due lunghezze prevalentemente artificiali ma molto estetiche ed esposte. Il resto della via è molto divertente anche se poco impegnativo, la roccia è ovunque pulita e sicura. Dopo la cengia mediana, in comune con le Vie Rosina e del Ripiego, si sale un diedro con qualche lama instabile e ci si porta sotto l'evadente tetto e lo si aggira a sinistra, il superamento diretto del tetto è certamente possibile ma la fessura molto larga scoraggia un po' le velleità di salita, anche se l'esposizione notevole contribuirebbe ulteriore interesse alla via, oltre ad aumentarne l'eleganza...

Dalata vicinanza alle altre due vie (Via Rosina e Tut-an-khaminon), può risultare interessante combinare i diversi itinerari a seconda delle necessità di ognuno.

Attaccare in comune con la Via Tut-an-khaminon ovvero nel diedro con piantina alla base, quasi in corrispondenza dell'angolo del Trono, saliti sui rami della piantina superare interamente il diedro ad incastro di dilata appoggiato (IV, V) uscendo a sinistra sfruttando un buon appiglio. Salire una placca a destra (passo di IV in partenza) e poi due gradini fessurati (IV +) raggiungendo un comodo terrazzino alla base di un bel diedro. Sosta 1, 40 m.

Salire una fessura (IV +) e arrampicare per il diedro, uscendone in opposizione (IV, V), continuare per una bella tessura ad incastro

di mano (V) e uscire su un terrazzino piano. Traversare a sinistra, risolvere un complicato sistema di fessure cieche (IV +) e risalire su un terrazzo sfruttando in opposizione un enorme scaquila (V -). Sosta 2, 30 m. Si è ora alla base di un bel diedro fessurato che è l'oggetto del tiro seguente. Vincere la spaccatura uscendo su un terrazzino sfruttando la fessura della faccia sinistra (V + e VI per 5 metri) e continuare ad incastro di mano per una netta fessura (VI +) fino a che alcuni sassi incastriati rendono malagevole l'incastro. Spostarsi allora a sinistra e afferrare una fessura nascosta che permette l'uscita su una cengia (VI -). Sosta 3, 15 m.

Ancora un corto diedro e si è alla cengia mediana (IV +, V -). Sosta 4, 10 m. Portarsi ora sotto la verticale di un grande tetto ma trascurare il diedro più evidente disseminato di scaglie instabili. Salire invece un diedro sulla parete di destra fino a rizzarsi in piedi su una scaquila (V). Continuare qualche metro in opposizione (V e un passo di V + e uno di AO) raggiungendo un tratto verticale della fessura, salire in artificiale (possibile in libera ma pericoloso per le scaglie) fino ad una nicchia dove si sosta accanito ad un nido di corvi (A1). Sosta 5, 30 m.

Salire su una pua (A1, uscita V) e poi per il diedro successivo (V, IV + con passo di A1) fino sotto il tetto, traversare a sinistra in grande esposizione (A2, A1) fino su un miniscopo gradino sul vuoto. Sosta 6, 30 m. Seguire una fessura in placca al di là dello spigolo (2 passi di A1) e uscire su una cornice (V) che porta fuori dalla parete sui rododendri di vetta. Sosta 6, 15 m.

Relazione tecnica di Maurizio Oviglia.
MATERIALE: Portare una serie di nuts, eccentrici o friends, chiodi assortiti.

DISCESA: Via del Ripiego.

103 VIA: TUT-AN-KHAMINON

Prima salita: D. Caneparo - S. Chianale - P. Lenzi il 5 giugno 1983.

Difficoltà: TD inf.

Altezza: 170 metri.

La via si svolge prima leggermente a sinistra e poi sul fondo del gran diedro formato dal braccio sinistro e dallo schienale del Trono d'Ostiride. Divertente e bella arrampicata libera in ambiente notevole.

L'attacco è individuabile con il primo diedro verde (caratterizzato alla base da una pianta) posto a sinistra del fondo del gran diedro confinante con le placche centrali e a destra

dell'attacco della Via Rosina. Superare i primi metri del diedro (IV -), girare lo spigolo di destra e per cengie raggiungere la base di un canale camino. Sosta 1, 25 m su clessidra in basso a destra.

Salire il canale-camino (20 metri, un passo di III) e sostare alla base di un piccolo torrione delimitato a destra da un diedro con larga fessura di fondo. Sosta 2.

Superare la fessura che si allarga a camino (IV +, un passo di V) e il corto diedro successivo (IV +) pervenendo all'estremità destra della cengia alberata della Via Rosina. Sosta 3, 30 m.

Traversare facilmente 20 metri a destra per superare l'ultimo diedro a destra dei vari che si presentano (V - all'inizio poi IV). Sosta 4 alla sommità del diedro.

Ancora per il canale diedro del Trono di Ostiride (20 m di IV) fino dove strapiomba. Seguire allora una cengia a sinistra e al suo termine tornare a destra per la placca sovrastante (un passo di IV + all'inizio) fino ad una fessura da risalire ad incastro (V) che muore in una nicchia sottostante gli strapiombi sommitali. Sosta 5, 30 m.

Facendo trazione sulla corda raggiungere una fessura posta sulla faccia sinistra della nicchia, superarla (V +, decisamente più difficile se non si fa trazione sulla corda) e pervenire su una cengia dominata da una compatta pancia strapiombante.

È anche possibile superare direttamente il tetto della nicchia e per lame traversare a sinistra fin sulla cengia (V +). Superare la pancia (A1 su due chiodi di cui uno lascato) e vincere ancora un ultimo tettino verso destra (V) uscendo sulla sommità del gran diedro. Sosta 6.

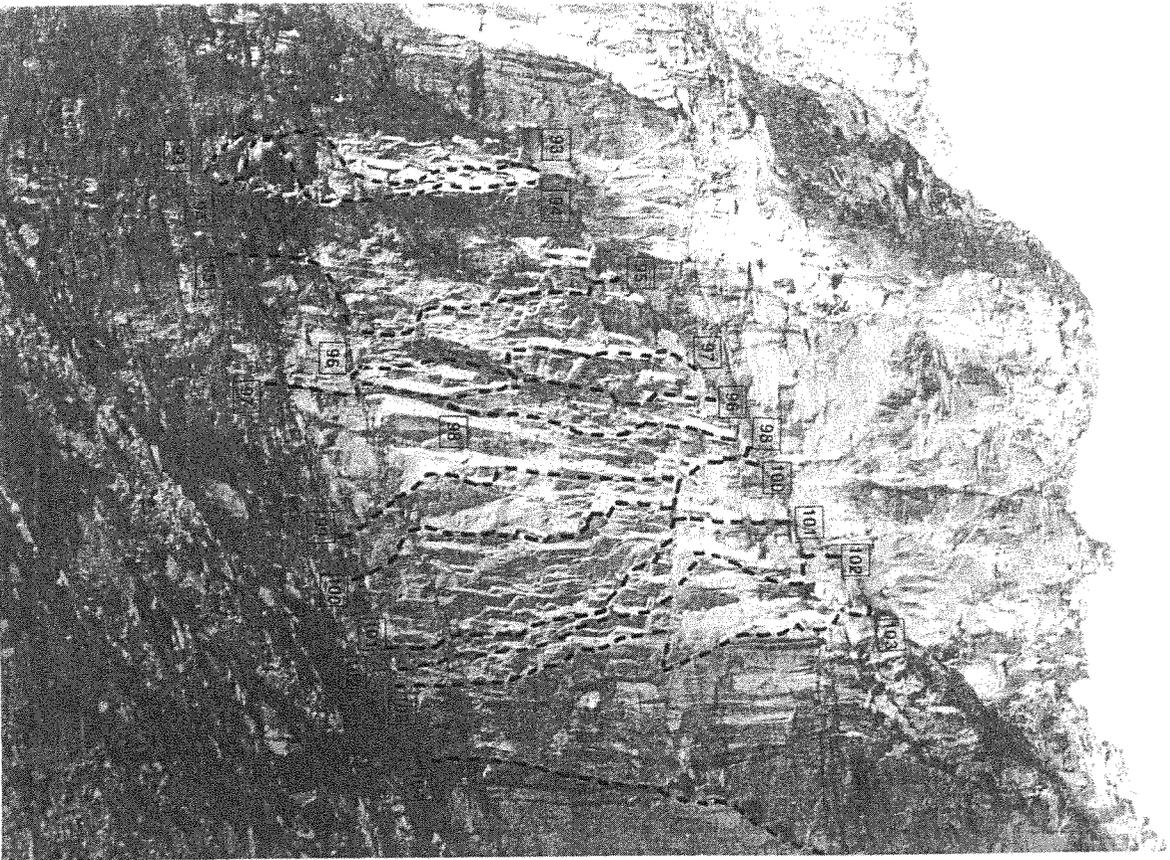
Relazione tecnica di Daniele Caneparo.

MATERIALE: Portare nuts e chiodi assortiti.

DISCESA: Via del Ripiego.

SCHIENALE DEL TRONO

Va dalla via «Tut-an-khaminon» sino al grande Diedro d'Angolo che caratterizza la parte destra della parete. Si nota con facilità, colpiti dalla sua ripidità e levigatezza. Le vie sono poche e tutte dure simili ai grandiosi itinerari dello Yosemite. L'ampiezza e continuità obbligano ad un largo uso di mezzi artificiali. Il contesto roccioso è riservato a scalfatori esperti nella chiodatura difficile, oggi forse la moda è un'altra, ma questa «Big Wall» rappresenta la roccaforte dell'alpin-



Trono di Osiride - Bracciolo di Sinistra - (Foto G. P. Motti)

smo tradizionale, non è certamente adatta a chi vuole togliere la paura dalle pareti e non dal proprio cervello.

104 VIA: ESTRATTO DALLA BIBBIA NERA

Prima salita: F. Armeodo - D. Caneparo il 2 e 9-10 maggio 1987.

Difficoltà: TD (dichiarato dai primi salitori).

Altezza: 200 metri circa.

Il settore sinistro dello schienale del Trono è caratterizzato da una grande scalinata rovescia il cui singolo gradino è indicato, nel gergo alpinistico, col termine di tetto. Dall'estremità sinistra di questa opprimente fuga di soffitti scende una larga e lineare spaccatura. Questa fessura è infatti un vero dilemma: abbondante per la gamba, offre una fiera resistenza al bacino (VII), costringe l'arrampicatore ne fugge non appena il prezioso fessurino da chiodi, che si dipana sulla destra della fessura, ha termine. Girato lo spigolo a sinistra della stessa (A0) si raggiunge una seconda fessura da mano (deliziosa vale a dire V+ e V) che si risale fino a quando diviene strapiombante. Ci si porta allora nuovamente nel fessurone (IV) sempre fuori misura, ma reso più agevole da alcuni massi e gradini (IV). Ancora un muretto da superare sulla sinistra (V) e si giunge all'Hotel Sea. Raggiungere la soprastante fessura (A1/V) e la radice del primo grande soffitto della scalinata rovescia impegnarsi nel suo superamento (A1, friends da 2 al 4), girato l'angolo si torna a procedere verso l'alto lungo la fessura del diedro (A1 o chi per esso) fin contro un secondo tetto. A questo punto un dondolo permette di affrontare una lama, risalirla (V+ /VI+), utile un friend n. 4) si traversa a destra (A0) raggiungendo una rampetta e quindi la sosta al termine della stessa. Una lama di roccia inizialmente friabile conduce sotto un tetto (V+ e V) dove altri due spits (senza placchetta) consentono di ancorare una corda fissa di una novantina di metri ed evitare così il bivacco che all'inizio della giornata di profilia inevitabile. Dalla sosta ci si porta a destra ristabiendosi su un gradino alla base di un diedro (A2) al termine del quale un passo su cliff-hanger consente di afferrare un fessurino che si chioda (insieme di A2+) fin contro ad una lama rovescia dalla quale due possibilità: 1) uscire direttamente lungo un fessurino da rupps, 2) dondolare verso destra sino a giungere ad una zona più articolata che consente (V) di uscire su di una comca erbosa. Con un traverso a sinistra

(IV+) si perviene ad una comoda cengia dalla quale in comune con gli ultimi due tiri di «Molecole dal futuro» si esce alla sommità (era ora!).

Relazione tecnica di D. Caneparo.

MATERIALE: Portare chiodi, nuts, friends dal n. 2 al n. 4, un cliff-hanger, qualche rupps americana e 2 placchette per spits.

105 VIA: MOLECOLE DAL FUTURO

Prima salita: I. Meneghin in 3 diverse riprese concluse il 21 ottobre 1986.

Difficoltà: ED- con gli ultimi due tiri D.

Altezza: 200 metri.

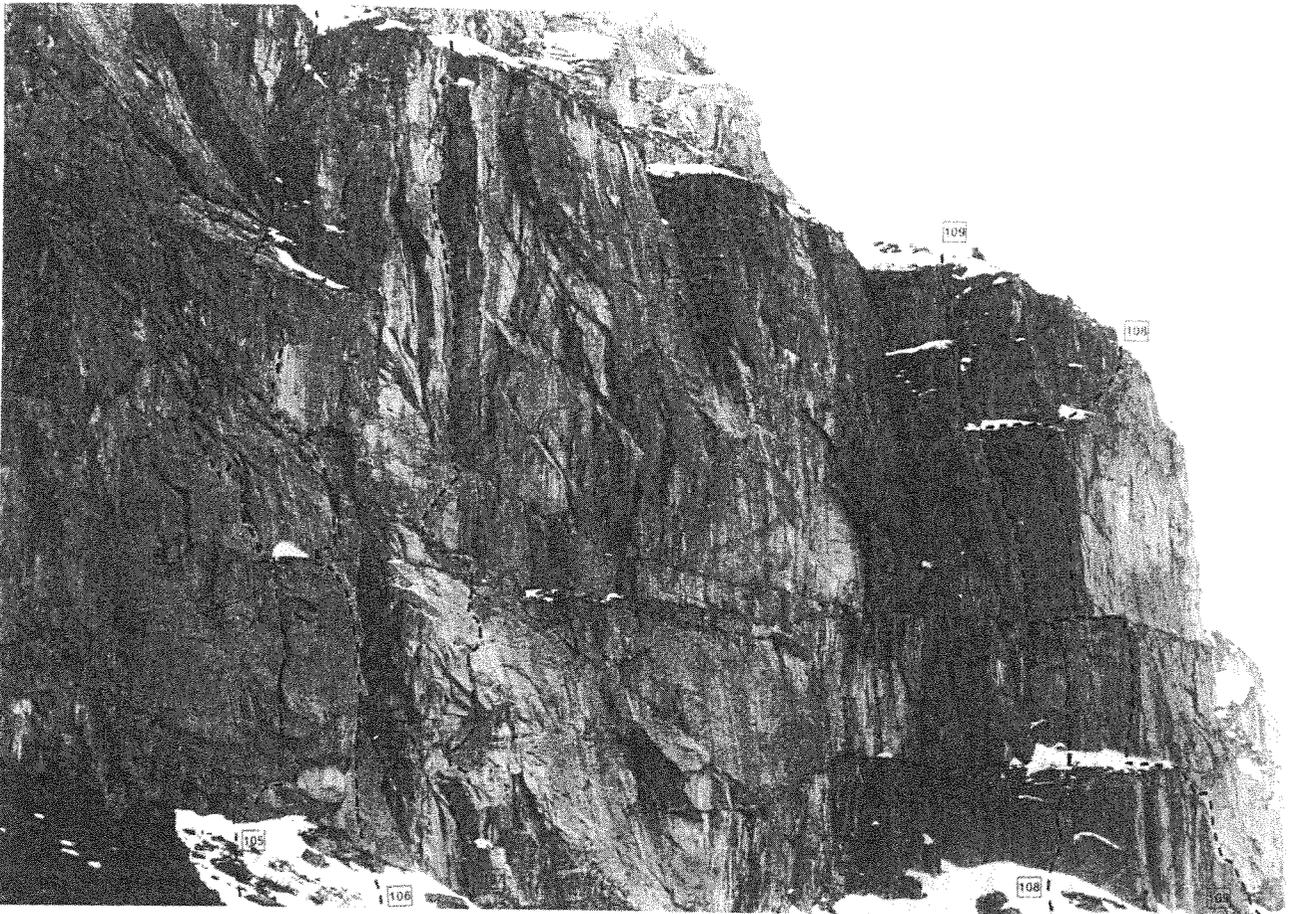
Gandiosa arrampicata, molto sostenuta nei primi 2/3 di parete, in cui risulta più impegnativa della vicina «Spade di Luce», abbastanza semplice negli ultimi 2 tiri. Roccia generalmente ottima, ma a volte compatta e richiedente una difficile alternanza libera-artificiale.

Dall'attacco di «Spade di Luce» (vedi) cossigliare la parete tra fitti cespugli, a sinistra di un grande tetto a 7 rovesciato, e salire sopra un corto zoccolo con piante sporgenti.

Iniziere per l'unica fessura esiste (partenza di A1), rizzarsi su un gradino sfruttando in opposizione lo spigolo arrotondato di un diedro (VI-), che si esaurisce poi sotto un lungo tetto. Con un ulteriore passo di A1 e V+ raggiungere una esilissima cornice sotto la radice del tetto, che permette di attraversare a destra per 6-8 metri (V e VI- alla fine, 2 nuts). A questo punto si potrebbe arrivare molto brevemente dalla base, riuscendo a superare subito un difficile muretto levigato di pochi metri.

Vincere uno strapiombino (V+) e innalzarsi per la bellissima fessura al di sopra del letto (A1) che però volge orizzontalmente a destra verso il grande strapiombino a 7. Passare su un muro compatto di 5 metri (passaggio problematico di A4 con cliff-hanger e rupps) al termine del quale è stato fissato uno spezzone di corda, che permette quindi di evitare l'A4. Un buon appiglio permette di uscire infine sui gradini della Sosta 1 (V).

Affrontare un diedro liscio (partenza di V+, poi V-), giungere sotto una nicchia e superarla con incastro di dita (V+). Qui inizia un caratteristico diedro ad arco ascendente, che dalla base appare invece come larga fessura. All'inizio fare un delicato passaggio un'opposizione (VI e V+) poi, appena il diedro si raddiizza, innalzarsi più age-



Trono di Osiride o Parete di Balma Massiet - Settore dello Schienale e Gran Diedro d'Angolo - (Foto A. Cotta)

volmente con tecnica di cammino (V). Oltrepassare a destra il blocco che lo chiude (V) e continuare su due fessure parallele, con arrampicata meno gradvole per la presenza di alcuni ciuffi erbosi (IV e V, passo di V+) ed approdare sulla rampa erbosa che culmina in cima al pilastro raggiunto anche da «Spade di Luce». Sosta 2.

Dall'estremità sinistra del grande terrazzo erboso, portarsi su una cornice che conduce (IV) sotto un'arcata. Superare l'inizio, rovesciato a sinistra (A2, nut + friend grande) e introdursi in una nicchia con tecnici di cammino (V); uscirne in modo analogo ma faccia a valle (sempre VI), e raggiungere un gradinetto alla base di un bel diedro-lama. Sosta 3.

Salire su un paio di liste (IV+) quindi alla diifer (V+) fin dove l'arcata si assottiglia in teltino, che si segue a sinistra fino al suo termine (A1). Dagli ultimi 2 chiodi rimasti, calarsi per alcuni metri e pendolare a sinistra dove si riesce ad afferrare un discreto appiglio. Rizzarsi sopra una sottile cornice (V e VI) e raggiungere un chiodo sicuro, da cui è possibile chiedere sotto un teltino verso sinistra (A2 e A1). Uscire su una placca (V+), affrontare un diedrino verso destra (A1 e V), quindi una nicchia levigata (VI-), sbucando infine con passaggio di forza (V+) su un pianerottolo sotto una fascia strapiombante. Sosta 4.

È possibile unire queste due lunghezze con un solo tiro di 45 metri. Girare uno spigolo a destra e salire sopra uno scalino (IV); innalzarsi per una lama (V), riattraversare a sinistra e portarsi contro la fascia strapiombante biancastra (V+). Traversare orizzontalmente a sinistra, oltrepassando con cautela una grossa lastra incastrata fino al termine della cornice (IV+) continuare per una fessura orizzontale (V+) e uscire con passo di A1 e IV su un pulpito inclinato, sopra lo strapiombo. Sosta possibile. Obliquare a sinistra per fessura e lame (IV+), per raggiungere una comoda cengia. Sosta 5.

Dirigersi verso il diedro che nasce dal bordo sinistro, superare un tratto facile quindi una rampa che confluisce nel diedro (IV, eccentrico rimasto). Rizzarsi su un gradino a destra (V-), poi su per una fessura con blocchi incastri (IV); ancora facili muretti tra strisce erbose e si arriva in una zona con massi sotto un grande tetto squadrato. Sosta 6. Seguire una rampa poco inclinata (III) che permette di uscire dal bordo destro del teltino (V-); non portarsi sul pendio erboso a de-

stra ma salire subito sopra due fenditure orizzontali da cui è possibile afferrare una fessura ad incastro (V). Terminare agevolmente con alcuni salti verso sinistra. Sosta 7.

Relazione di Isidoro Meneghin.

MATERIALE: Via, parzialmente attrezzata, utile la solita buona scelta di chiodi e nuts più i friends medi e grandi.

106 VIA DELLE SPADE DI LUCE

Prima salita: G. C. Grassi - I. Meneghin il 28 ottobre 1982.

Altezza: 200 metri.

Difficoltà: TD+.

È stata la prima via aperta sulla grandiosa parete centrale del Trono (schienale), storicamente nel 1982 rappresentava uno degli itinerari più difficili esistenti in Sea. Attualmente la via è stata ripetuta più volte ed offre pur sempre un'arrampicata di notevole impegno in un ambiente grandioso e selvaggio. Si svolge subito a sinistra dell'orrido cammino-gola che solca nel centro la parete, alla cui destra nella parte superiore si delinea uno stupendo diedro grigio regolare e perfetto, uno dei più bei disegni del Vallone di Sea (Via Zarathustra).

Da Balma Massiet raggiungere la base della parete per il pendio erboso e detritico (25 m), e portarsi presso il pilastro che delimita a sinistra il grande cammino-gola verticale, posto a sinistra del diedro grigio. Alzarsi una decina di metri nel cammino, abbandonarlo e superare a sinistra un corto diedro incassato (V-), che poi si inclina in larga fessura. Sosta 1.

Attaccare il diedro di oltre 30 m, formato dal bordo destro del pilastro ed afferrare faticose fessure da incastro (V+ e V), girare un grosso blocco e sostare su un terrazzino della faccia sinistra. Sosta 2.

Salire il sovrastante diedro ad arco (V+ e VI-) e vincere lo strapiombo che lo chiude (V+); proseguire facilmente verso la sommità del pilastro. Sosta 3.

Andare a destra su una cengia erbosa che si restringe; piazzare il primo chiodo in una sottile fessura che inizia solo dopo due metri (A1) è che volge orizzontalmente a destra verso un diedro con ampia fessura (A1 e uscita div). Percorrerlo (dal IV al V) fino ad una striscia erbosa che conduce a destra nel fondo del grande cammino, dove una placca fessurata permette una sosta sicura. So-

sia 4, fine del tentativo precedente dei fratelli Berna.

Ritornare a sinistra sulla cengia oltrepassando un'interruzione (V+) imboccare una breve rampa con ciuffi erosi subito a destra di una marcata fessura ed attraversare verso una discreta cornice monoflitta. Sosta 5.

Spostarsi sulla cornice, vincere un muretto (VI-) ed attaccare un notevole diedro strapiombante (A1 e A2, numerosi chiodi) che finisce (V e passo di A1) sotto una fascia di placche inclinate ma levigate. Sosta 6 su lista sottile.

Obliquare a sinistra alcuni metri e, iniziando da un discreto appoggio, affrontare la placca sfruttando un minuscolo diedro (delicato, V+). Approdare ad una grande cengia che si percorre verso destra, fino alla base di un grande diedro verticale con larga fessura di fondo. Sosta 7.

Superare i primi 8-10 m (V e IV+). Sosta 8. Dopo una difficile uscita su un terrazzino eroso (V+), vincere un duro strapiombo (VI) ed impegnarsi nella fessura verticale interrotta solo da un appoggio dove ci si può fermare. Ripartire (VI- e V) e salire fin contro un tetto che sbarrata il diedro, spaccare a destra ed afferrare la fessura che scende a destra dal tetto (V+) e che conduce in un diedro inclinato (V e IV). Raggiungere un comodo pulpito con grosso spuntone ed alcune piante. Sosta 9, oltre 35 m.

Mentre è possibile un proseguimento diretto, i primi saltatori sono usciti per la parte finale del grande camino: aggrapparsi ad un alberello abbarbicato alla roccia e vincere un muretto fessurato (V e IV). Passare sotto un enorme masso incastrato ed uscire dalla bastionata. Sosta 10.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin. DISCESA: Raggiungere la selviggiata conca posta sotto il versante nord della Lettosa, poi attraversare a sinistra (est) seguendo il bordo della bastionata fino a raggiungere il canale compreso tra la parete del Massiet e la Parete dei Tiani. Per esso (vedi discesa dalla Torre Gialla) alle prese dell'acquedotto.

107 COSÌ PARLÒ ZARATHUSTRA (UNA VIA PER TUTTI E PER NESSUNO)

Prima salita: D. Caneparo - I. Meneghin il 27 e 29 ottobre e l'1 e 2 novembre 1983.

Difficoltà: ED.
Altezza: 210 metri.

La via ha per direttrice il diedro grigio regolare e perfetto che si origina nella metà superiore dello «schienale» del Trono, mentre nella metà inferiore supera delle lisce placche biancastre. Così essa risolve uno dei più eleganti ed evidenti problemi del Valone di Sea. L'ambiente grandioso, la lunghezza della via e la forte esposizione che caratterizza l'ultima parte del diedro, fanno di questo itinerario una miniatura delle più celebri vie yosemite, superiore ai più frequenti itinerari della Valle dell'Orco.

Tra i tentativi che hanno preceduto la prima salita, due ci sembrano particolarmente degni di nota:

1) quello di Degani, Ogliengo e Scolaris che, cercando un approccio diretto al diedro, superavano in due giorni le placche biancastre, la più rilevante difficoltà artificiale della via. Allora furono anche usati, viste le imponenti colate d'acqua, due chiodi a pressione che con roccia asciutta si sono rivelati poi superflui non essendo il passaggio, superato in arrampicata libera, di difficoltà estrema.

2) quello di Balagna, Caneparo e Laudi il 25 settembre 1983 che, dopo aver superato le prime 4 lunghezze di Spade di Luce, salivano la lama che difende l'accesso al diedro (durante il superamento della lama fu accoppiato un eccentrico n. 11 con un bong Caspini della seconda dimensione... Il tutto è più convenientemente sostituibile con un cuneo di dimensioni equivalenti da ricuperare ed usare sotto il secondo grande strapiombo del diedro).

L'attacco è in corrispondenza di un pilastro squadato alto una ventina di metri, subito a destra del canale-camino posto al centro dello «schienale» del Trono. Pertanto si supera il diedro sinistro del pilastro (IV e V) e si sosta alla sommità dello stesso. Sosta 1, 15 m.

Si continua prima sullo spigolo destro (IV) e poi per il fondo del diedro che prosegue quello formato dal pilastro d'attacco (VI o V e A0, e poi un passo di A1 per superare un grosso ciuffo eroso che intasa la fessura, fino a giungere contro il tettino che lo chiude. Si costeggia la radice del tetto verso destra (A1) e ci si porta nuovamente sullo spigolo destro del diedro, oltre il quale si sosta su stalle in mezzo a delle placche biancastre (la sosta su stalle, si badi, è evitabile qualora si salgano ancora 10 m del tiro successivo, fino ad un comodo gradino er-

boso). Sosta 2, 20 m.

Si superano le placche in corrispondenza dei due chiodi a pressione (un passo di V+ all'inizio e poi V) e ci si dirige verso un piccolo ma evidente diedro che si risale (V) per uscire su un gradino eroso: indi lo si segue verso sinistra (possibilità di sosta). Si obliqua quindi a destra lungo una lama rovesciata (partenza di V, seguito in A1 che porta sotto due piccoli tetti sovrapposti. Si supera il primo (A1) e si sosta su stalle in un diedro la cui fessura di fondo si perde contro il secondo tetto. Sosta 3, 25 m.

Si raggiunge allora una tessitura sopra e a destra del tetto e la si segue (A2, chiodi e un rupp) fino ad una zona di gradini. Lì si supera (IV+ / V) e si afferra l'inizio di una tessitura sinuosa che rappresenta l'unica via di salita per le compatte placche sottostanti il grande diedro. Si risale la fessura (A1 nel tratto verticale, A3 nel tratto orizzontale) e passo di V come raccordo col secondo tratto verticale nuovamente in A1) e si vince il muro (A3 e uscita di V, V+) che da accesso all'unica terrazza della parete. Sosta 4, 35 m, e fine del tentativo di Degani, Ogliengo e Scolaris.

Ci si può portare dunque sulla cengia superiore alla base della stupenda lama staccata che difende l'accesso al diedro. Sosta 4 bis. Ci si ristabilisce su un gradino (V+) , si vince un tratto verticale (V) e si segue la lama che piega ad arco verso destra (VI-) e poi torna verticale (VI) uscendo su un comodo gradino (VI+) che costituisce a sommità della lama stessa, si traversa verso destra (A1 e A2) fino ad afferrare un appiglio che permette di raggiungere (V-) il terrazzino alla base del diedro. Sosta 5, 25 m.

Si sale nel diedro (all'inizio IV, poi V con passi di A0) poggiando leggermente sulla faccia destra che permette, dopo 15 m, una scomoda sosta su di un piccolo scalino. Sosta 6, 20 m.

Lungo una lama si raggiunge nuovamente il fondo del diedro (IV+) e lo si risale (A1 e tratto di V+ ad incastro) fin contro una fascia di strapiombi. Si supera il primo tetto verso sinistra (A1, 5 m) e si esce sopra un paio di gradini strapiombanti (V+) . Sosta 7 su stalle, 30 m.

Si supera lo strapiombo che si profila seguendo la radice verso sinistra (A2, 8 m) e, quando il diedro torna verticale, si prosegue ad incastro lungo la fessura di fondo (V, uscita di V+) riscendo su un comodo terrazzino sospeso a due terzi del diedro. Sosta 8, 25 m.

Ancora su per il fondo del diedro (V+) superando a metà un tettino (VI-, 15 m in tutto) fin quando si è fermati da un più pronunciato strapiombo). Si traversa allora a sinistra seguendo una fessura in leggera discesa (A1, 4 m) fino ad afferrare una lama biancastra che permette di aggirare lo strapiombo. Si supera la lama in grande esposizione (V per 10 m), si vince ancora un corfo diedro (A1 e uscita di V+), e si esce su una terrazza ad una decina di metri dalla sommità. Sosta 9, 25 m.

In ultimo, si supera una larga fessura strapiombante da destra verso sinistra (VII- e poi VI+ per 10 m), e si perviene alla sommità della parete.

Relazione tecnica di D. Caneparo. MATERIALE: La via è rimasta quasi completamente schiodata per una ripetizione. Contate due giorni di arrampicata, è necessario un assortimento completo di chiodi, nui, bong ed eventualmente jumars se si lasciano corde fisse.

DISCESA: Vedi Spade di Luce.

SETTORE GRANDE ANGOLO E BRACCIOLO DI DESTRA

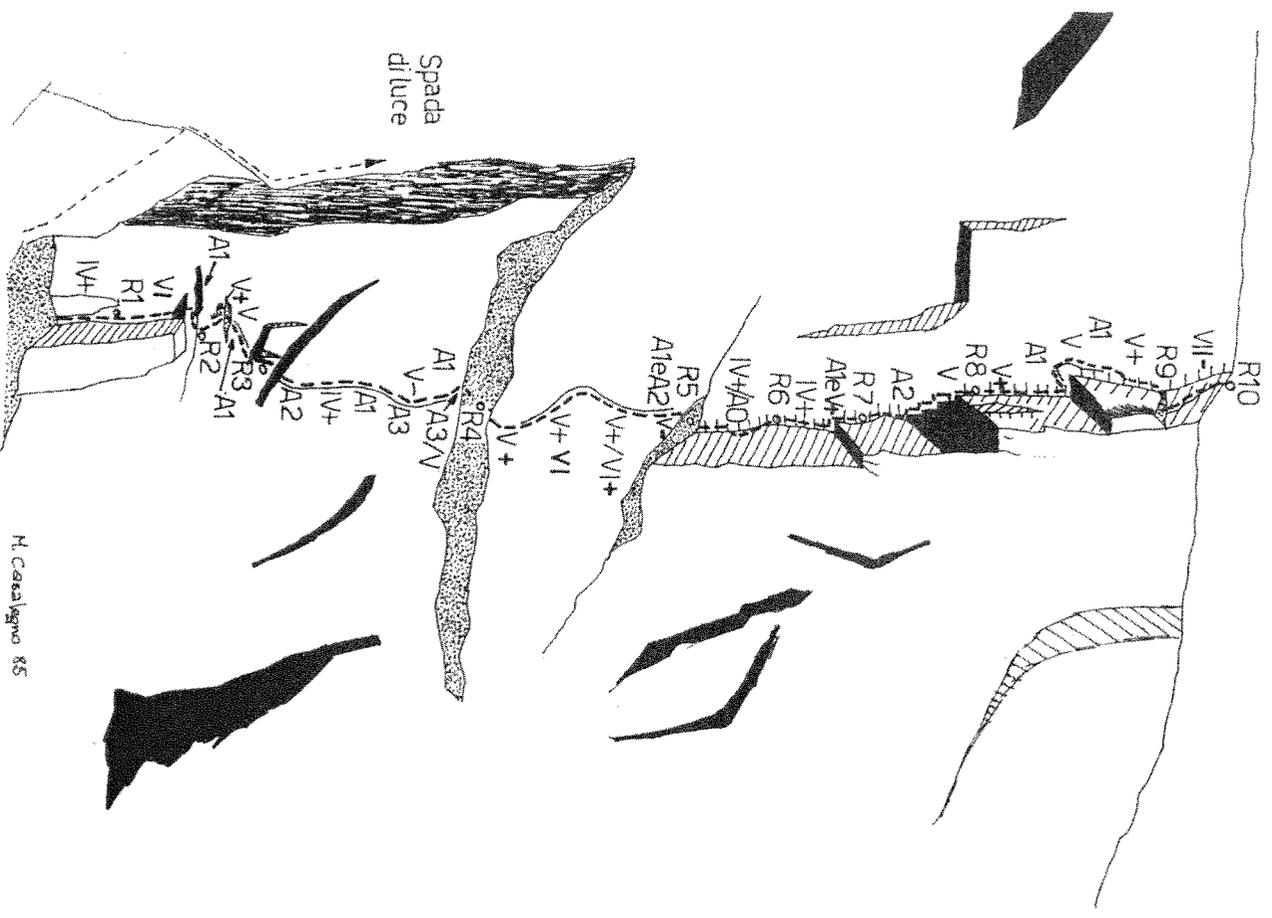
Costituiscono la parte destra del Trono che è anche la meno conosciuta, un discorso per i prossimi anni. Arrivederci a domani...

108 VIA VIAGGIO METAFISICO

Prima salita: U. Manera - I. Meneghin - C. Santunione il 12 giugno 1983.

Difficoltà: TD.
Altezza: 150 metri.

Da Balma Massiet salire direttamente verso il gigantesco angolo formato dal braccio destro del Trono, dove si notano due importanti diedri: il diedro di sinistra appare poco invitante per la diffusa presenza di erba mentre quello di destra si presenta assai più pulito. Giunti sulla verticale di quest'ultimo, oltrepassare larghe fessure con ciuffi ed alcuni diedri dall'aspetto problematico, e salire sopra i grandi blocchi che stanno appoggiati subito oltre lo spigolo destro dell'angolo. Qui si apre un diedro giallo di oltre 20 m, che è stato anch'esso trascurato per la presenza all'inizio di una scaglia di dubbia stabilità; conviene portarsi allora sulle tessiture superficiali subito a sinistra dello spigolo (partenza in traversata di A0, poi A1 e A2), che si inclinano su roccia più articolata (IV e passo di V-). Sosta 1 sulla prima grande cengia.



Sempre a destra dei grandi diedri attaccare un magnifico sistema di fessure prossime allo spigolo ed innalzarsi con dura arrampicata ad incastro fino ad un pilastro evidenziato da due fessure parallele; fare una delicata spaccata a destra, vincere un diedro alla duffer e guadagnare la seconda grande cengia. Lunghezza molto sostenuta di oltre 30 m, con difficoltà dal V al VI (nuts). Sosta 2. Dall'estremità sinistra della cengia, di qui parte la formidabile placca strapiombante della Via «Il ruggito del topo». scendere da un nut e chiodare una spaccatura orizzontale (A2) per riprendere il proseguimento della cengia. Sosta 3.

Attraversare verso il fondo del grandioso diedro sovrastante ed innalzarsi per quasi 30 m (A1 e A2). Sosta 4 su chiodi sopra il sottile bordo di una lastra.

Proseguire fin contro l'imponente tetto che chiude il diedro, costeggiarlo a sinistra in grande esposizione (A1 e A2) ed uscire su una cengia leggermente ascendente. Sosta 5.

Andare a destra per una quarantina di metri, tralasciando una serie di diedri verticali, ed imboccare una rampa obliqua a destra. Sosta 5 bis.

Salire le placche della rampa (IV) finché si esaurisce contro un muro strapiombante: attraversare a destra sfruttando una fenditura per le mani (V-) e guadagnare più facilmente la sommità della bastionata. Sosta 6.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin. MATERIALE: Completo assortimento di chiodi nuts e friends.

Si consigliano le seguenti combinazioni delle due vie del «Grande angolo»: «Viaggio metafisico» (V.M.) e «Ruggito del Topo» (R.d.T.), per ottenere due percorsi più lineari e completamenti indipendenti:

Combinazione di sinistra (T.D. sup.)
 Primi 3 tiri di R.d.T.
 4° e 5° tiro di V.M.
 6° e 7° tiro di R.d.T.

Combinazione di destra (TD)
 1° tiro di V.M.
 2° tiro di V.M.
 4° e 5° tiro di R.d.T.
 6° tiro di V.M.

109 VIA: IL RUGGITO DEL TOPO
 Prima salita: I. Meneghin il 2 novembre 1984
 dopo precedente preparazione.
 Difficoltà: TD +
 Altezza: 180 metri.

È senza dubbio una delle più spettacolari e grandiose arrampicate di Sea, che riunisce passaggi di puro stile granitico ad un'impressionante esposizione dolomitica, anche se mitigata dalle caratteristiche cenge che si snodano lungo quasi tutto il perimetro del braccio di destra. Si può paragonare a vie tipo «Rivoluzione» al Caporal e «Placche gialle» alla Sbarua, su parete meno monolitica rispetto a queste due, ma in compenso più strapiombante e, forse con difficoltà più sostenute.

Si consiglia inoltre di affrontare questo settore (rinvolo a Nord) solo dopo un periodo di tempo secco, altrimenti è inevitabile imbarcarsi in tratti umidi e di conseguenza, assai scivolosi.

Dalla base di «Viaggio metafisico», raggiungere il lato Nord del «Grande angolo», caratterizzato da numerose fessure, a volte intasate da grossi ciuffi erbosi, che incidono il primo salto; tra queste individuare due convergenti a V rovesciata, di migliore aspetto.

Iniziare su quella di sinistra e raggiungere un gradino (V); con faticosa tecnica d'incastro, continuare per la fessura, ancora più larga e a bordi arrotondati, fino a guadagnare una piccola nicchia al vertice della V (V+ e passo di VI + oppure A0).

Uscire a sinistra (VI-) e riprendere la fessura adesso verticale e un po' frastagliata, rizzandosi infine sopra il labbro di una fenditura orizzontale (V e V+). Affrontare ancora una svasatura (A2, 2 bongs o friends della massima dimensione) che sfocia (V+) in un canale-diedro disturbato da zolle erbose, superato il quale si approda sulla prima vastissima cengia. Sosta 1.

Il secondo salto si presenta articolato verso destra in un grande diedro e in un bel sistema fessurato su cui passa il «Viaggio metafisico». Subito a sinistra del filo del diedro e dieci metri più in alto, si apre invece un diedro secondario di roccia più chiara, solcato da una fessura dai bordi nettissimi e chiuso da un tettino orizzontale. Dalla cengia salire ancora sulla sovrastante terrazza inclinata con blocchi, dove inizia un diedro formato dall'incontro fra la parete e un pilastro squadrato. Alzarsi direttamente sulla faccia del pilastro, attraversare a destra verso la fessura del diedro, uscire poi a sinistra sul vertice (V e V-). Con una spaccata (IV), riacostarsi alla parete, che offre ancora una cengia con blocchi, proprio alla base

del diedro chiaro. Sosta 2.

Delle due fessure parallele, attaccare quella di sinistra inizialmente strapiombante (A1, 2 bonghi, il primo rimasto), che si evolve in lama orizzontale e permette di volteggiare verso la fessura di destra (V+ e V). Anche questa inizia in strapiombo: A1, 2 cunei, uscita di VI oppure di VII, se si utilizza solo il primo cuneo rimasto, e prosegue nel magnifico diedro che si percorre ad incastro, anche in spaccata sulla faccia parallela di sinistra, fin sotto il tetto (V+ e V, 1 cuneo e 1 chiodo). Superare il tetto con bel movimento atletico (1 cuneo, VI+ oppure A0 e V+) e continuare su una placca fessurata fino a girare lo spigolo di destra (IV+). Proseguire per la fessura (V e passo di VI-) per afferrare una maniglia molto alta e sbucare su una comoda terrazza. Sosta 3.

Avertenza: I due tiri appena descritti presentano l'accesso più diretto per raggiungere il gran diedro in artificiale di «Viaggio metafisico», mentre il secondo tiro di quest'ultima via raggiunge direttamente il muro strapiombante descritto nella presente relazione. La cengia che si snoda sopra il secondo salto del braccio, presenta infatti una breve interruzione strapiombante proprio all'incrocio delle due vie. Fare un breve traverso a destra (A2) e riprendere la cengia sotto lo spigolo destro del «Grande angolo» (traverso appunto evitabile se si utilizza il secondo tiro di «Viaggio metafisico»). Sosta 3 bis.

A sinistra del filo inizia il sistema di sottili fessure che si svolge per oltre 50 metri: innalzarsi per diversi metri in forte strapiombo (A2), che poi si attenua in placca (A1); appena riprende ancora a strapiombare, chiedere la fessura di sinistra e seguirvi fin sotto l'estremità destra della gigantesca scaglia giallastra ben visibile dal basso. Portarsi sul bordo superiore con passaggio sbilanciante (VI-), 1 nut rimasto) e proseguire sul muro sempre strapiombante (A2) finché la fessura si esaurisce sullo spigolo.

Sportarsi a sinistra e, dopo alcuni metri ancora di A2, salire una placca con appoggi sfuggenti (V+, spezzone in una clessidra) per uscire sulla cengia sotto il terzo salto. Sosta 5. Si può attrezzare la S. 4 (in qualsiasi caso sempre su staffe) sulla placca dopo la grande scaglia; nella prima salita è stato effettuato un tiro di 50 m. con sosta quasi all'uscita della placca terminale.

A destra la cengia si trasforma in rampa

rocciosa (ultimo tiro di «Viaggio metafisico») mentre a sinistra si allarga in ampio terrazzo sovrastato da alcuni diedri, di cui è stato scelto quello più a sinistra.

Afferrare una fessura con lame incastrate (IV e V) che nell'ultimo tratto diventa obliqua e più larga (V+). Dopo un pezzo più articolato (IV), abbandonare il diedro con spaccata a sinistra, sfruttando un appiglio non visibile dietro uno spigolo (V+), e raggiungere un breve pendio erboso. Sosta 6.

Montare sopra un lastrone e, trascurando il sovrastante diedro poco invitante, traversare a destra verso una fessura molto aperta (V-). Salire sopra un blocco incastrato (IV) e uscire dalla strozzatura della fessura, rizzandosi sul suo bordo destro (VI-, cuneo rimasto). Con passo delicato (V), introdursi in un'altra breve fessura con lastra incastrata: risalirla (V+) e, utilizzando una pianta spor- gente a destra, terminare sui blocchi del pianoro sommitale. Sosta 7.

MATERIALE: Dopo la prima salita sono rimasti intarsi diversi chiodi e cunei, luttata è indispensabile, per un eventuale ripetizione, munirsi di un discreto assortimento di materiale comprendente soprattutto: friend ed eccentrici per la prima parte; chiodi normali e sottili, senza trascurare le misure intermedie, per il lungo tratto in artificiale.

110 VIA OPZIONE ZERO

Prima salita: I. Meneghin il 28 ottobre dopo un vecchio tentativo con R. Mochino.

Difficoltà: TD+.

Altezza: 150 metri.

Difficoltà in scala francese: Per ora 6a.

Subito a sinistra delle lame che caratterizzano il 1° tiro di «Docce scozzesi» (vedi), si alza una fessura inizialmente larga, poi più sottile; percorrerla fino ad afferrare un bordo orizzontale a destra, continuare per la fessura con blocchi incastrati e giungere su un pendio erboso (V e passo di V+). Salire facilmente sopra un piastrino presso lo spigolo e attaccare una fessura strapiombante con lame, che conduce su una rampa a placche (V+ e VI). Sosta 1.

Continuare per la placca poco inclinata, alzarsi per una fessura e fare una spaccata sopra un gradone (IV+). Dopo alcuni saltini traversare decisamente a sinistra, al termine lungo una grande scaglia orizzontale (III+). Sosta 2, in una nicchia. Rizzarsi sopra la scaglia e innalzarsi per un

diedro compatto (A1); salito in libera dal secondo con forti difficoltà) fino ad afferrare un sistema di lame (V). Ristabilirsi su un gradino (V), continuare per diedri un po' a destra (passo di A0 sul primo molto levigato, poi V+), uscire infine sulla lunga cengia che fascia il braccio. Sosta 3.

Qui si alza un maestoso muro roccioso, apparentemente inespugnabile con chiodi normali per tutta la sua estensione, ad eccezione di uno stupendo sistema fessurato che corre presso il bordo destro. La fessura inizia però da una cornice 10 metri sopra la cengia: utilizzare allora 3 spit a fianco di una sottile lastra e con un ulteriore chiodo (A1), metter piede su una lista (V). Andare ad un'altra lista a destra (passo di VI-) da cui prende forma una notevole lama, inizialmente poco inclinata (IV) ma che poi si raddrizza (differ di V). La lama evolve in diedro-fessura, con qualche blocco incastrato e accentua sempre più la verticalità, anche con alcuni passaggi strapiombanti (dura e magnifica arrampicata, con difficoltà crescenti dal VI al VI+). Siamo adesso in pieno muro lungo una fessura rettilinea, superata in A1 con alcuni nuts e bonghetti, ma probabilmente fattibile in libera (portare friends piccoli). Uscire (V) su un paio di strette terrazze moltoliche sovrapposte. Sosta 4, 45 metri.

Molto utili friends ed eccentrici di tutte le dimensioni, specialmente grosse. Immediatamente a destra si presenta una lama che volge verso una fessura orizzontale e da cui si può accedere al sovrastante diedro (IV). Seguirlo fino al suo termine (V continuo), girare uno spigolo a destra, dove appare una placca poco inclinata (qui arriva anche «Docce Scozzesi»). Salire una rampa (IV-) e ristabilirsi su una piattaforma (V); su per un breve diedro difficile in partenza (VI), superabile quindi alla duffer (IV+ e uscita di V). Passare per alcuni muretti (III+) e arrivare alla pietraia sommitale. Sosta 5.

MATERIALE: Chiodi, nuts, friends. Relazione di Isidoro Meneghin.

111 VIA DELLE DOCCE SCOZZESI

Prima salita: I. Meneghin - S. Sibille 11 giugno 1978.

Difficoltà: La relazione originale viene pubblicata a titolo storico. Oggi va riveduta e corretta. La via non è mai stata ripetuta, un peccato perché la bellezza della arrampicata merita di farla diventare una classica.

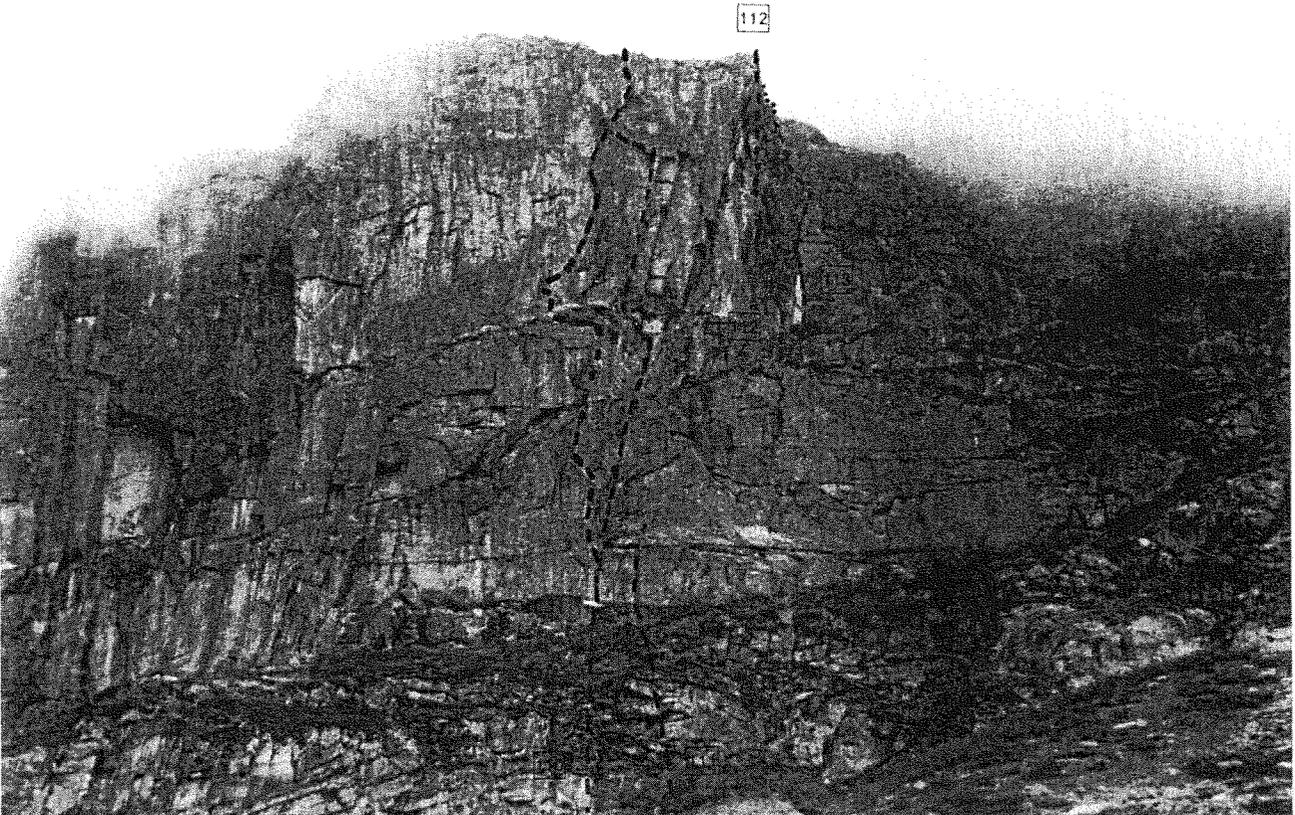
Altezza: 150 metri.

È stata la prima via aperta sulle bastionate del Vallone di Sea, riprendendo un tentativo precedente di Cotta e Saviane, i quali attaccando più a destra giunsero alla base del bellissimo diedro finale. Essa si svolge nel settore destro della parete del Massiet, sull'altro «braccio» del Trono di Osiride, caratterizzato da un piastrone tozzo e quadrato che emerge dalla parete, delimitata a sinistra da un diedro fessurato sui tonde ed intasato da ciuffi erbosi e a destra da una parete incisa da diedri verticali e paralleli, dove la roccia assume colorazioni aranciate e rossastre. La via si svolge appunto sul bordo destro della parete frontale del piastrone, con fracciato diretto ed elegante, su roccia calda e fessurata. Arrampicata molto interessante, in bell'ambiente e di notevole soddisfazione, a carattere misto. Molto belli gli scorci sulla seconda parte del vallone, dominato dalla mole dell'Albaron di Sea.

Da Balma Massiet portarsi all'attacco risalendo il vasto pendio erboso e detritico che sale verso la parete centrale del Trono di Osiride, tenendosi a sinistra di uno zoccolo roccioso posto sotto il settore destro della parete. Giunti sopra lo zoccolo, attraversare ascendendo a destra lungo una rampa con vegetazione, passare ai piedi del gran diedro nero che delimita a destra la parete centrale, proseguire a destra lungo una cengia con rodoendri e portarsi all'attacco, posto nel settore destro del piastrone quadrato, 35 m. da Balma Massiet. Attaccare per una breve spaccatura (V) e poi superare una placca piegando a destra (IV+), fino a raggiungere una cengia. Sosta 1.

Attraversare a sinistra fino ad una scaglia appoggiata e superare prima un diedro con lame e blocchi e poi un profonda fessura (IV e V). Sosta 2. Salendo prima dritti e poi piegando a destra raggiungere una grande cengia, posta al termine del primo salto. Sosta 3. Si può giungere a questo punto salendo più facilmente a destra, prima lungo dei canali e poi su una rampa. Itinerario del tentativo Cotta-Saviane: sconsigliabile. Rizzarsi sopra un blocco (V-) e prendere una fessura inclinata a sinistra (V), che va a raggiungere un'evidente fessura ad arco. Non andare verso la predetta fessura, ma piegare invece a destra e vincere un muretto con piccoli appigli (V+), posto a destra della fessura. Salire su scalini (IV+) fin sotto un diedro nero. Sosta 4.

Superarlo direttamente (IV e V-), poi attra-



Trono di Osiride - Bracciolo di destra (Foto R. Onofri)

versare decisamente a sinistra e raggiungere la base di un primo evidente diedro, non attaccarlo (fine del tentativo Colla-Saviane), ma portarsi invece ancora a sinistra su una piattaforma quadrata alla base di un secondo diedro. Sosta 5. Diritti nel diedro verticale e strapiombante fin sotto il tetto che lo chiude (A2, V e A1): prendere a sinistra delle fessure laterali (A1), per una placca (V) rialferrare a destra il diedro inclinato (V e A1) e seguirlo fino ad una cengia. Sosta 6, 40 metri.

Salire diritti (IV), superare una placca inclinata a sinistra e poi un evidente lama arrampicando alla Düfler (V), uscendo così al sommo della parete. Sosta 7.
Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

112 VIA MOSAICO DI QUARZO

Prima salita: I. Meneghin il 1° novembre 1986.

Difficoltà: TD.

Altezza: 60 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Costeggiando tutta la base del bracciolo, oltrepassare gli attacchi di «Opzione zero» e «Docce scozzesi» e imboccare una rampa erbosa (da seguire poi anche in discesa), che si dirige verso la parte superiore del bracciolo caratterizzata dai due lunghi diedri paralleli (quello di sinistra è percorso da «Docce Scozzesi»). A destra si alza un altro sistema di diedri: caratteristico è quello formato da uno sperone monolitico, con la faccia sinistra di bianca roccia quarzifica. Ma la linea di salita ideale è fornita da una bella serie di diedri subito a sinistra: superare il primo di roccia rugosa (V), andare poi su facili placche verso un secondo breve diedro, più levigato. Partire da un appoggio (V) e, dopo una spaccata in equilibrio precario (VI+ o A0), uscire atterrando una buona presa (V). Superate alcune lame e placchette inclinate, si sosta sotto la larga fessura formata da un grande monolite staccato, con masso incastrato in alto. Sosta 1.

Oltrepassato un primo blocco incastrato (IV), innalzarsi per la fessura alla «Düfler» (V-); non introdursi nel camino per raggiungere il masso in alto, ma proseguire per il muro rossastro e verticale a sinistra, da cui emerge una nervatura con appigli arrotondati. Salire (V e V+ con passo di VI+ oppure A0) finché inizia a strapiombare sensibilmente; continuare per una larga fessura svastata e *cannelures* (A1 e A2, nuts e friends) e

uscire in una piccola forcella (V). Ancora un diedro (IV+) e si raggiunge la cima dello sperone. Sosta 2.
Relazione si Isidoro Meneghin.

MATERIALE: Chiodi, nuts e friends.

113 VIA BOLLE DI PAROLE

Prima salita: G.C. Grassi - V. Rudatis - A. Siri il 14 giugno 1987.

Difficoltà: DID+.

Altezza: 60 metri.

La via parte a sinistra del fessio spigolo che delimita a destra il Bracciolo. Dopo il primo diedro evidentissimo per la faccia sinistra tappezzata da quarzo bianco si porta sullo spigolo per seguirlo sino alla sommità.

Attaccare alla base del diedro con la faccia sinistra di quarzo, situato a sinistra del filo di spigolo e a destra del sistema di diedri della via Mosaico di Quarzo.

Per una lama ad arco verso sinistra raggiungere il fondo del diedro (IV) superarlo in opposizione (IV+ V uscita di V+ VI) per raggiungere la fermata in comune con Mosaico di Quarzo. Sosta 1. Questa via sale direttamente (cordino in alto) spostarsi invece a destra per seguire una fessura-spaccatura (IV+) che, tramite un foro, comunica sull'altro versante dello spigolo. Salire a destra evitando un acuto gendarme staccato per un diedro (IV) portarsi su un grosso blocco incastrato a monte dell'affusolata struttura. Sosta 2. Spostarsi a destra e seguire lo spigolo verticale ma fratturato (V passo V+), dalle cengie soprastanti per un diedro (IV) si raggiunge il culmine della parete.

MATERIALE: Sono state usate una decina di protezioni, nulla è in posto. Utili chiodi e friends sino al n. 4.

DISCESA: Dal bracciolo destro del Trono e dallo «schienale». Percorrere la sommità della bastionata in direzione Ovest, costeggiando per pendii di rododendri quindi per pietraia. Individuare un caratteristico promontorio arrotondato e monolitico (su cui esce la via «Mosaico di quarzo»), che un canale-camino separa dal versante Litoso. Rimando un po' in alto, oltrepassare l'imbocco del canale, scendere un breve pendio e, avendo di fronte il promontorio e in basso, al fondo del vallone, il Glas Balma Massiet, raggiungere una nicchia con ancoraggio, affacciata sul canale. Calarsi con una doppia di 50 metri (oppure con una di 15 e un'altra di

35, attrezzate) e scendere lungo una rampa erbosa, per facili salti e cenge, fino alla base di del bracciolo. (Questa nuova discesa sostituisce quella descritta nella monografia di Motti, che richiedeva numerose doppie giu dai promontorio).

TORRIONE DELLA CRESTA NNO DELLA LEITOSA DETTO IL GALLO 2300 M CIRCA

Sulla guida Alpi Gratie Meridionali, sotto l'itinerario 351c, si descrive il percorso della cresta NNO della Leitosa, effettuato per la prima volta da Borelli, Girardi e Visetti il 15 agosto 1914. Dalla foto n. 42 della guida si nota che tale itinerario dovrebbe superare all'inizio un evidente torrione alto circa 200 m, non molto risaltante in fotografia, ma che appare ben delineato e staccato a monte se osservato dall'ondovalle o meglio dai pressi del secondo Gias Leitosa. Osservato attentamente dal piano di Balma Massiet, il torrione pare proprio una testa di gallo con tanto di becco e di cresta, che guarda il cielo in direzione sud-ovest. Diversamente dalle indicazioni del tracciato, Isidoro Meneghin suppone che i primi salitori della cresta NNO della Leitosa abbiano aggirato il torrione (della cui esistenza nemmeno si accennò) per pendii erbosi e detritici, oppure ne abbiano scalato un versante di minore difficoltà. Il tracciato della foto n. 42 rispecchia invece abbastanza fedelmente la via descritta in seguito, che termina una volta raggiunta la vetta del torrione, il proseguimento per cresta fino in cima alla Leitosa sembra poco attraente, sia per la roccia che peggiora decisamente di qualità sia per la discontinuità del terreno.

ACCRESSO: La sovracciata guida (it. 351b) segnala una traccia di sentiero, difficilmente reperibile, che, partendo dal Santuario di Forno con un lungo percorso a mezza costa, conduce al Gias Leitosa primo 1818 m ed al Gias Leitosa secondo 1931 m, dominato appunto dal Torrione del Gallo. E consigliabile un diverso approccio: percorrere la stradina di fondovalle fino al ponte di cemento sulla Stura (a destra prosegue il sentiero segnato per il Bivacco Soardi). Innalzarsi allora direttamente su fianco destro orografico per un canale detritico (nevoso ed inizio di stagione) che termina contro una parete verticale alta 100 m («Paretina del Nano», vedi), alla cui base si snoda il sentiero, ora più

marcato (45 min. dalla strada del Santuario di Forno).

Raggiungere il primo Gias, posto in suggestiva posizione ed addossato ad una barriera rocciosa (1.30 ore). Attraversare una pietra, aggirare la Cresta della Cittadella in leggera discesa e giungere al secondo Gias, posto in una conca straordinaria e selvaggia, dominata da alte pareti rocciose a picco. Puntare direttamente alla parete del Gallo, delimitata in alto a destra da un pilastro formante camino, chiuso da un enorme tetto chiaro e a sinistra da un diedro inizialmente strapiombante.

(Relazione di Gian Piero Motti).

114 PARETE NORD OVEST

Prima salita: I. Meneghin il 27 giugno 1982.

Difficoltà: D - D.

Altezza: 200 metri.

Via di media difficoltà, interessante e su buona roccia, consigliata; ambiente assai suggestivo, aspro e selvaggio; il meglio che possano offrire le Valli di Lanzo in tal senso.

A destra del diedro succitato, costeggiare la roccia sotto una fascia strapiombante e, quando termina, attaccare una placca compatta e verticale. Attraversare subito a sinistra (IV +) e raggiungere un diedro inclinato che si esaurisce poi sotto un tetto. Abbandonarlo ed afferrare una fessura prima verticale e poi orizzontale, che permette di rizzarsi su un gradino (V, atletico ma con ottime prese). Dopo un tratto più facile (III +) affrontare un muro verticale (V -) che termina ad una comoda cengia con piante. Sosta 1, 20 m.

Salire con agevole arrampicata, l'evidente diedro ascendente a destra (III), che muore all'inizio di una serie di placche. Partire da una pianina e, trascurando una fessura erbosa, innalzarsi per le placche poggiando leggermente a sinistra (III +). Uscire su una grande rampa detritica. Sosta 2, 40 m. Andare verso un diedro verticale costruito all'inizio da grandi blocchi; superarlo in due lunghezze di corda su roccia ricca di appigli (III e IV), fin sotto l'edifizio sommitale dell'anticima. Soste 3 e 4.

Attraversare facilmente a sinistra sopra gli strapiombi che dominano il diedro prima percorso e spuntare sul versante est del torrione, di fronte alla Cresta Cittadella. Sosta 5.

Per facili placche sbucare presso la vetta dell'anticima e portarsi quindi verso il secondo salto. Sosta 6.

Attaccare delle placche che si fanno sempre più ripide ed imboccare verso sinistra un sistema di fessure e di diedri (IV). Sosta 7. Proseguire con bella arrampicata atletica, superando diversi strapiombi (IV e IV +), fino ad uscire in un intaglio. Ancora un muro ricco di prese e si esce sulla piattaforma di vetta.

Relazione di Isidoro Meneghin.

114A VARIANTE INIZIALE

Prima salita: A. Cotta, estate 1984.

Attaccare in un diedro a L rovesciato a destra del punto più basso. Si percorre il dietro-cammino per dieci metri, poi si traversa a sinistra su un ciuffo erboso, poi sempre ascendendo a sinistra si supera una lama (V) quindi più o meno direttamente salire un muretto verticale con fessura (staffe). Dopo 38 metri sostare comodamente. Sosta 1. Non attaccare direttamente un sistema di fessure sopra alle soste, ma scendere qualche metro e con una grande traversata di 40 metri su placche, raggiungere la via Meneghin (IV V). Sosta 2 situata sotto la verticale di una fessura nera sommontata da tetti gialli.

MATERIALE: Utili 6-7 chiodi assortiti, nvis, qualche friends sino alla misura media n. 3. **DISCESA:** Lungo il versante ovest, scendendo in arrampicata per una decina di metri (I e II) verso il colletto a monte. Per un canale detritico e pendii erbosi si ritorna agevolmente alla base.

Relazione tecnica di A. Cotta.

CRESTA DELLA CITTADELLA

2400 M CIRCA

Dalla Punta Centrale della Leitosa 2833 m si stacca in direzione nord un robusto crestone che scende a formare un evidenterissima spalla detritica dalla quale poi la cresta prosegue, aerea e ben delineata, fino ad esaurirsi nei pressi del Gias Leitosa primo (1818 m). La via Cotta-Meneghin supera appunto questo elegantissimo e slanciato primo tratto di cresta, caratterizzato da una successione di salti verticali e di roccia compatta. (Relazione G. P. Motti).

115 CRESTA NORD DEL PRIMO CONTAFFORTE

Prima salita: A. Cotta - I. Meneghin il 14 giugno 1981.

Difficoltà: D +.

Altezza: 250 metri.

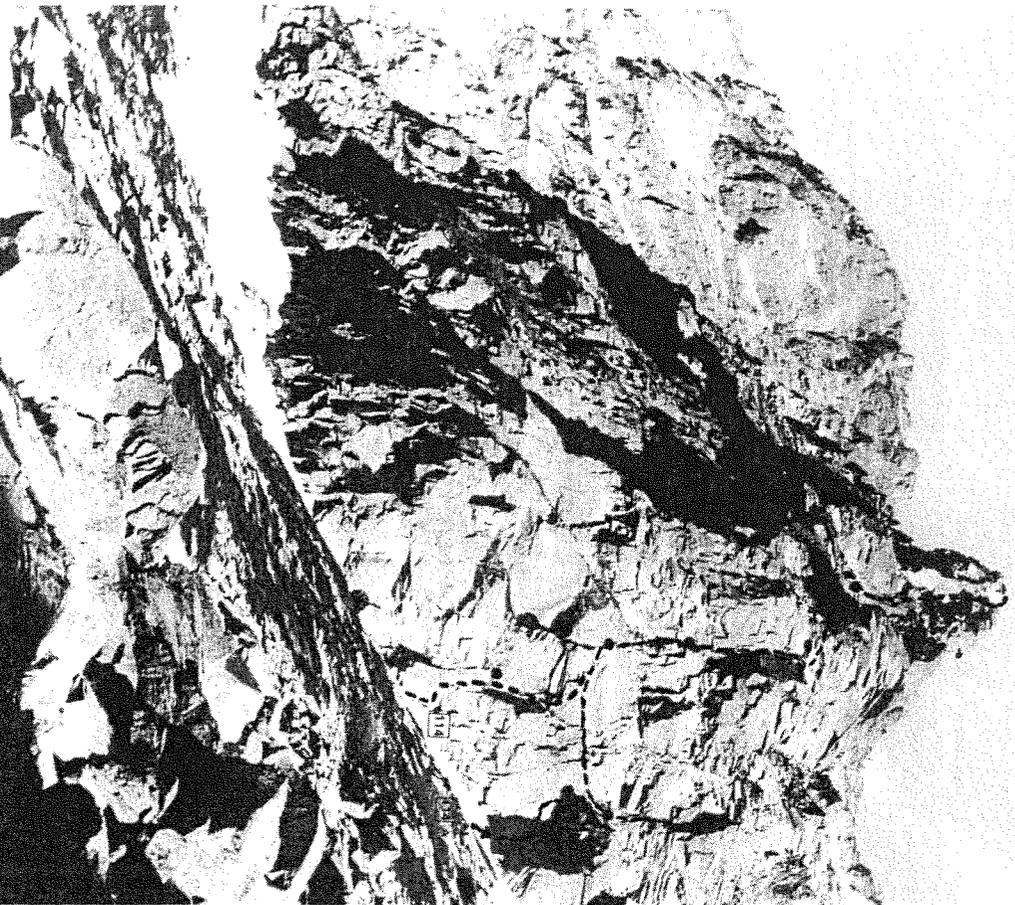
Bellissima arrampicata su ottima roccia in ambiente di montagna, dominato dai fianchi selvaggi e dirupati della Leitosa. Salita tra le più raccomandabili della Val di Saia, accessibile e molti per le difficoltà non estreme.

Per l'approccio vedi il Torrione del Gallo; seguire lo stesso itinerario fino al Gias Leitosa primo (1), dal quale in breve all'attacco della cresta. Dal canale posto sulla sinistra orografica, attaccare la cresta nel punto più basso, dove è solcata da un diedro verticale. Percorrerlo in spaccata e poi sulla destra: in corrispondenza di un piccolo letto spostarsi a sinistra e per fessure raggiungere un ferrazzino (IV continuo). Sosta 1. Salire un diedro fessurato (IV), uscire a sinistra (V -) e continuare in una zona con massi (III); sostare su una grande cengia dominata da una parete verticale. Sosta 2.

Attaccare in basso, quasi presso lo spigolo destro e dirigersi verso una spaccatura che in alto contorna un grosso cubo monolitico; dopo un facile tratto, salire una placca fessurata (IV) e uscire a destra (IV +). Sosta 3 su comoda cengia.

Iniziare con una larga fessura (IV +), lasciarla per una fessura a sinistra (incastro, V) e raggiungere un pupillo a blocchi. Sosta 4. Il sovrastante muro verticale è solcato al centro da una fessura rettilinea e a destra da un'altra più larga e svastata. Scegliere quest'ultima e vincarla con dura arrampicata di incastro per oltre 10 m (V + continuo). Uscire su una spalla e proseguire facilmente per cresta. Sosta 5.

Dopo una placca articolata, salire presso il filo di spigolo, movimentato da alcuni grandi blocchi (III e III +). Sosta 6 presso un gendarme, 40 m. Attaccare il grande diedro a destra del filo, all'inizio provvisto di lame (IV +) e superarlo in Dülfer (V e uscita di V +), ristabilendosi su una placchetta inclinata. Attraversare a destra su una cornicetta e sostare su un comodo pulpito. Sosta 7. Proseguire per il diedro (IV), girare uno spigolo a destra e scendere di un passo (IV +); vincere un diedro con masso instabile ed afferrare appigli alti (V), uscendo poi in una zona di blocchi. Sosta 8.



Il Torrione del Gallo - Parete Nord Est - (Foto A. Cotta)

Con una lunghezza tra enormi blocchi, a destra del filo, raggiungere un punto di sosta sotto un plastrino disposto come una scalinata rovescia. Sosta 9.

Salire per buoni appoggi (III), fino alla base di una placca grigia. Iniziare con un diedrino strapiombante in partenza (V -) e proseguire a zig-zag sulla placca fessurata (IV e IV +), uscendo a destra in una nicchia sopra grandi parallelepipedi. Sosta 10.

Ancora per placche (IV), aggirando qualche cespuglio di rododendri; vincere lo strapiombo finale (IV +) ed uscire sul lungo pendio di vetta.

Relazione tecnica di Isidoro Meneghin.

DISCESA: Percorrere il piano inclinato sommitale fino al termine, senza alcuna difficoltà. Scendere allora facilmente ad una depressione posta a sud della sommità e poi attraversare decisamente a destra (ovesti), raggiungendo la selvaia conca posta sotto il versante nord della Leitosa.

MATERIALE: Portare qualche chiodo assorto e una serie di nuts.

(1) È possibile pernottare al Gias Leitosa primo o anche al Gias Leitosa secondo. In tal caso è necessario ridiscendere poi un tratto per portarsi all'attacco della cresta.

116 PARETE OVEST DELLA CRESTA DELLA CITTADELLA

Prima salita: R. Mazzilis - Vincenzo e Rinaldo Sartore il 12 giugno 1983.

Difficoltà: TD -
Altezza: 200 metri.

La parete ovest, gialla e verticale è orlata in alto da quattro punte che sporgono nel vuoto. La via segue una serie di diedri e fessure che terminano sulla cresta tra le due punte di destra (sud). Bella arrampicata su roccia buona, a tratti ottima.

Per raggiungere la parete ovest conviene salire i primi 50 m della cresta seguendo la via Meneghin/Cotta.

Salire un evidente diedro inclinato fino a rocce con erba (50 m III/IV). A questo punto conviene slegarsi e iniziare un lungo traverso a destra fino alla base del primo salto della parete che appare tagliata da un'ampia rampa obliqua di erba. Sosta 1.

Si è sotto due evidenti diedri, dei quali si sale quello di sinistra. Salirli dapprima facil-

mente, poi spostarsi a destra su placche fino ad un salto verticale formato da una pinna verticale e grigliata incisa da una strettissima fessura che si risale fino ad una comoda sosta sulla destra di una pericolosa cascata di pietre (50 m IV e V, un tratto di V + e VI, due nuts e un chiodo). Sosta 2.

Continuare per brevi diedretti fino al termine del primo salto della parete e sostare presso l'ampia fascia di verdi che dalla base sale a destra (50 m III e IV). Sosta 3.

Attraversare orizzontalmente su rocce con erba fino alla base del secondo salto della parete. In corrispondenza di un evidente diedro/fessura con un pino secco all'inizio (50 m passaggi di III). Sosta 4.

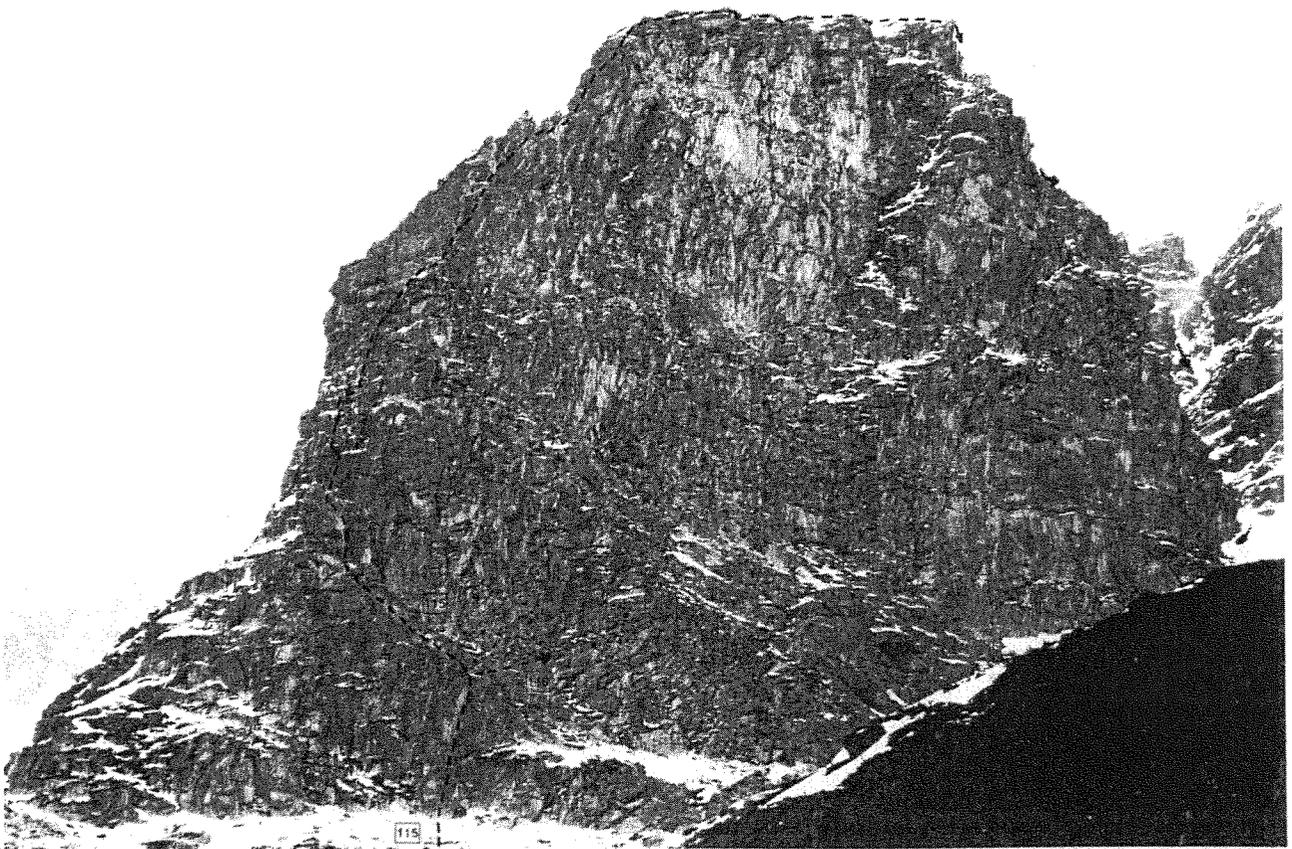
Salire il diedro fino ad una comoda sosta (50 m IV, un passaggio di V poi nuovamente IV, un nut). Sosta 5.

Continuare direttamente superando una nicchia e poi per diedri e fessure salire ad un'ampio terrazzo a pochi metri dalla cresta (50 m V - , IV, V, un nut e un chiodo). Sosta 6. Portarsi all'initiale sinistro del terrazzo e salire obliquando a sinistra fino sotto un muro giallo e verticale che termina sulla cresta sommitale (15 m di IV + , V - , un nut). Sosta 7.

DISCESA: Per la cresta nord, dapprima in arrampicata libera, poi con un paio di calate sul versante est, quindi di nuovo sulla cresta e nuovamente in corda doppia sul versante ovest fino alla base della cresta. Le calate sono di 50 m. Ore 1 fino al sentiero per il Santuario.

AGO DI CLEOPATRA 2150 M. CIRCA

Un po' fuori mano, sperduto fra i canali del versante settentrionale della Leitosa, l'Ago di Cleopatra è ben visibile dai fondovalle nel tratto di transito sottostante alla parete del Naurago. Aguzzo fino all'inverso simile è costituito da ottimo granito. Da lontano non sembra offrire molte possibilità di scalata per via della sua esilità, invece gli itinerari sono numerosi, a percorrerli tutti c'è da arrampicare per un giorno intero. Le difficoltà delle vie sono molto classiche, in più c'è la possibilità sul versante est di provare un paio di fessure con passaggi di 6a, un assaggio della tipica tecnica di incastro presente nelle altre grandi fessure del Vallone. L'ambiente è pulito, attorniato da una foresta di pletta, immobile come un'immen-



Cresta della Cittadella - (Foto A. Cotta)

so ponte verso le nuvole. Per una volta le vie non offrono il massimo della lunghezza e della difficoltà, come sulle altre pareti della valle, ma non per questo si rimane delusi di una giornata spesa a salire e scendere lungo l'ago di pietra. Si sale anche per vedere, per guardare attorno il favoloso paesaggio, proprio come ai tempi dell'alpinismo ottocentesco di scoperta. La scalata a parte tutto non è la sola motivazione del nostro agire.

ACCESSO: Percorrere la stradina sul fondo del Vallone di Sea sino alla passerella di cemento, sulla Stura (a destra prosegue il sentiero segnalato per il Bivacco Scaidi). Traversato il torrente risalire l'evidente canale di pietrate e grandi massi in alto che termina contro la Parete del Nano. Qui si ripercorre il sentiero più marcato (freccia di vernice) che costeggiando in salita tutta la parete entra in un valloncetto. Risalirlo si esce su ripidi pendii erbosi dove la traccia dopo alcuni zig-zag sbocca nei prati adiacenti al Primo Gias Lettosa 1818 m situato a destra al riparo di una parete verticale. Ore 1,15.

Traversare a sinistra le praterie e le pietrate a nord est dell'alpeggio sino a quando il monolite appare molto aguzzo e di sicuro effetto. Risalire il fondo del vallone per pietrate e detriti sino a quando è possibile traversare a sinistra per terrazze alla base di un canalino che si innalza sul fianco destro dell'Ago e permette di raggiungere gli attacchi. Ore 0,45-1.

117 SPERONE NORD

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri - S. Stohr il 18 settembre 1986.

Difficoltà: AD.

Altezza: 75 metri.

Lo sperone è costituito da due saliti separati da una spalla orizzontale che dona slancio agilitoforme all'edificio sommitale. Dall'inizio del canale che si sviluppa a destra del monolite traversare per una successione di cengie verso sinistra sino dove lo sperone nord scende più in basso (Ometto).

Salire i primi 50 metri sino alla spalla orizzontale tenendo sempre il filo dello sperone che con percorso evidente (III/III+) porta alla base della seconda parte costituita dal monolite finale. Sosta 1,50 metri. Seguire lo sperone tenendo il filo di destra sino sotto un risalto giallastro (III III+). Superarlo saltarsi alla sommità (III IV).

MATERIALE: 4 chiodi e nuts.

118 PARETE OVEST

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri - S. Stohr il 18 settembre 1986.

Difficoltà: D.

Altezza: 40 metri.

Dal canale situato a destra del monolite portarsi alla base della giallastra pareteina dove una cengia orizzontale ne costituisce l'attacco nel punto più basso della struttura. Salire all'incirca nel centro della parete superando una successione di muretti leggermente strapiombanti sino nella zona centrale inclinata (IV+) continuare direttamente puntando al muro terminale solcato al centro da una marcata fessura (IV Y-). Superarla (V sostenuto) e uscire direttamente sulla stretta sommità (III+).

MATERIALE: 4 chiodi nuts.

119 SPERONE SUD VIA DI SINISTRA

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri 5 ottobre 1986.

Difficoltà: AD.

Altezza: 25 metri.

Dal colletto a monte del monolite spostarsi a sinistra alla base dello spigolino verticale ma lavorato a concrezioni. Salire sul filo (IV+) sino al pulpito comune con la via di destra. Stare a sinistra superando un muro con appigli distanziati (IV) poi più facilmente per risalti alla sommità.

120 SPERONE SUD VIA DI DESTRA

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri il 5 ottobre 1986.

Difficoltà: AD.

Altezza: 25 metri.

Dal colletto a monte del monolite attaccare lo sperone per il suo spigolo destro. Salire sul filo per tre metri, spostarsi a destra superare una fessura con prese verso il basso (IV+) raggiungere un pulpito. Salire delle lame a sinistra del filo e per una fessura raddrizzarsi sopra una lama (IV passo IV+). Tenere pressoché il filo sino alla sommità (III).

MATERIALE: Chiodi e nuts.

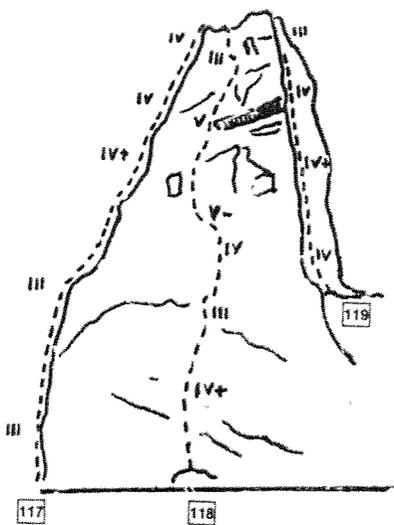
121 PARETE EST FESSURA: DELL'«ERBA VOGLIO»

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri - S. Stohr il 18 settembre.

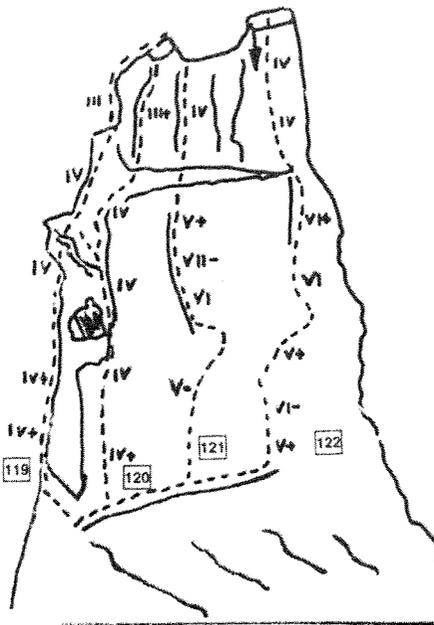
Difficoltà: TD.

Altezza: 25 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.



L'Ago di Cleopatra con lo Spigolo Nord -
La parete Ovest e lo spigolo Sud



Ago di Cleopatra - Spigoli Sud e parete Est

Dal colletto eroso a monte dell'Ago traversare un poco a destra all'inizio della parete nella direttrice di calata dell'evidente fessura. Per un muro deversante salire appena verso destra alla base della marcata fessura (IV + V -). Superare l'inizio strapiombi e seguirlo sino alla sommità (VI + VII - V +).
MATERIALE: Una serie di trends sino al n. 4.

122 PARETE EST - VIA SCIENZA DELLA VERTIGINE

Prima salita: A. Siri - G.C. Grassi il 5 ottobre 1986.

Difficoltà: TD.

Altezza: 30 metri.

Difficoltà in scala francese: 6a.

Spostarsi un poco più a destra della fessura dell'«Erba voglio» alla base di un evidente diedro liscio e sovrastato da strapiombi che presenta la faccia sinistra giallastra. Superare il diedro sul fondo ed uscire a sinistra (IV + passo VI -). Raggiungere il ripiano comune con la fessura dell'Erba Voglio. Superare a destra uno strapiombino (V +) raggiungere una piccola fessura che scolla dei rigonfiamenti lisci. Superarla (V + VI V +) e per una placca (IV) uscire in cima.

MATERIALE: 5 chiodi, nuts.

DISCESA: Con una corda doppia di 25 metri lungo la paretina est sino al colletto a monte dell'Ago. Poi divallare per il canale a sinistra (guardando a valle) del monolite arrampicando qualche facile saltino nella parte inferiore sino a riportarsi alla base. Ore 0,20.

QUOTA 2305 M. IGM - PARETE NERA (NORD OVEST)

Bene visibile da Forno Alpi Graie, spicca come una struttura monolitica con una bella parete di placche verticali dal costone diviso del vallone del Gias Lettosa prima, con il valloncello che domina il Santuario. L'ambiente è fra i più solitari della Val Granade, infatti la parete incombe su un valloncello dove non esistono tracce di sentiero o semplicemente di passaggio. L'arrampicata di media difficoltà è varia, piacevole su roccia granitica. Logicamente si può pernottare al Gias Lettosa ma la gita è fattibile in giornata dal fondovalle. Consigliamo il seguente accesso, invece che direttamente dal Vallone del Santuario, per evitare passaggi nella fastidiosa boschina che invade il fondo del vallone.

ACCESSO: Vedi Ago di Cleopatra fino al primo Gias Lettosa 1818 metri. Traversare allora a sinistra le praterie e le pietraie a nord est dell'alpeggio sino a un canale situato a sinistra di un marcato crestone. Risalire il canale sul fondo o sul suo fianco destro orografico sino ad un colletto su un contrafforte. Ore 0,40.

Risalire brevemente il crestone sino a quando a sinistra un canale toroso permette di scendere nel vallone. Costeggiare il costone e raggiungere un canale libero da vegetazione che porta direttamente alla base della parete. Ore 0,35.

123 VIA GRASSI - SIRI

Prima salita: G.C. Grassi - A. Siri il 5 ottobre 1986.

Difficoltà: D.

Altezza: 180 metri.

La via di media difficoltà affronta la parete triangolare che domina il vallone soprastante al Santuario. Conviene poi intraprendere la discesa nel vallone del Primo Gias Lettosa, passando a lato dell'Ago di Cleopatra sulle quali pareti, brevi vie, possono completare una suggestiva giornata di arrampicata.

Si inizia sul bordo sinistro della parete che costituisce il punto più basso dell'intera struttura. Attaccare su delle placche a destra di un canale che separa a sinistra un pilastro molto marcato. Superate le placche, segue una rampa verso destra sino ad una cengia erbosa (IV III) dominata da un diedro. Salire per esso (IV +) sino a una fermata. Sosta 1,45 m. Evitare la parte soprastante del diedro strapiombante uscendo a destra su placche, ritornare a sinistra sul fondo quando si inclina (IV passo IV +). Continuare salendo a destra di un grande diedro verticale sino a una terrazza erbosa. Superare un diedro (III) e raggiungere una cengia di rododendri. Sosta 2,40 m. Salire sino sotto un evidente spaccatura (IV -) salire a destra un diedro meno marcato (IV passo V) sino a delle cengie. Tenere il filo fessurato di un pilastro giallo (IV) sino ad una spalla. Sosta 3,50 m. Quando questa si unisce allo sperone, traversare a destra in parete per una quindicina di metri su placche caratterizzate da una cornice orizzontale (IV). Salire centralmente seguendo un arco verso destra, poi direttamente per un sistema di lame (IV IV +) sino ad una cengia erbosa dominata da un muro verticale. Sosta 4,15 m. Non andare a destra (facile) ma superare il muro

per una fessura (V -). Facili saltini e cengie permettono di raggiungere la base dell'edificio sommitale che si supera per una spaccatura (III IV) e poi sul filo di uno spigolo (IV) oppure più a destra nel muro gialastro con piccolo strapiombo alla sommità (IV +). Sosta 5, 50 m.

MATERIALE: Si usano una decina di protezioni, nessuna delle quali è stata lasciata. Portare quindi una serie di nuts più alcuni

chiodi.

DISCESA: Sul lato ovest per facili canolini con salti rocciosi sino a raggiungere l'Agolo di Cleopatra. Dal colletto a monte del monolito scendere per canale a sinistra della struttura facendo attenzione in qualche facile gradino di roccia. Dalla base attraversare a sinistra per terrazze sino sul fondo del vallone. Per pietrate e detriti si rientra al Primo Gias Lettosa. Ore 1-1,30.



- Scalatore estremo - Lee Clumber
- Autore di Libri e
- Guide Alpinistiche
- Consulente Tecnico di Industria
- Fotografo, pubblicazioni su Enciclopedia della Montagna
- De Agostini - Verticali, Rivista della Montagna - Alpi Riviste
- C.A.I. - CAF Mountain - Oggi
- Natura, Airone ed altri
- Conferenze con fotodocumentari ed audiovisivi

Corsi settimanali
Week-End su
roccia e ghiaccio
escursioni sci-alpinistiche
Tutto l'anno con un
moderno professionista
della montagna

GIAN CARLO GRASSI

Via Fucine Inferiori, 5
10055 CONDOVE
Tel. 011/964.41.63

UJA DI MONBRAN 2930 M. PARETE EST - SUD - EST

L'Uja di Monbran sorge sulla cresta divisa del vallone di Sea con il vallone della Gura, a est del Passo delle Lose ed al culmine del costone che, abbassandosi verso Forno Alpi Graie, forma il M. Maltrat ed il Bec Cerel. Il complesso costituisce un piccolo massiccio roccioso autonomo detto: la costiera Maltrat. Ben poco esplorato a causa del lungo avvicendamento del canale dei cacciatori al quale segue la risalita del Vallone di Marmorand (ore 4). Convenga effettuare l'avvicinamento lungo il vallone di Sea pernotando al Bivacco Suardi, oppure al Gias Lavassé raggiungendo il giorno dopo la parete orientale dell'Uja, al massimo con un'ora di cammino. La parete è la più alta e più interessante del gruppo, offre varie arrampicate su roccia eccellente; uno gneiss-granitoido lavorato a vaschette, spesso simile a quello che si incontra sulle vie del Corno Stella. L'ambiente è rimasto quello di sempre, solitario ed impervio. L'equipaggiamento si stagiona inoltrata per mancanza di neve.

124 PARETE EST-SUD-EST

Prima salita: A. Colla - M. Marone, il 6 settembre 1981.

Difficoltà: D.

Altezza: 250 metri.

Il versante S-E dell'Uja di Monbran presenta uno zoccolo roccioso di circa 50 m, con una bengtia erbosa probabilmente accessibile da Est senza difficoltà, e una parete molto ripida di roccia ottima (granito). L'itinerario descritto supera lo zoccolo nella sua parte centrale quindi si sposta a sinistra sulla cengia per proseguire direttamente fin sotto il grande strapiombo gialastro della cresta S.E. e per questa raggiunge la vetta.

Attaccare nella parte centrale dello zoccolo un diedro obliquo a sinistra sormontato da un tetto chiaro, uscire a sinistra su un aereo pianerottolo (III e III +). Sosta 1.

Superare un breve strapiombo appena sopra la sosta (V - ch.) quindi con un passo a destra (delicato) uscire sulla cengia erbosa. Sosta 2.

Senza difficoltà portarsi a sinistra fin sotto la verticale del grande strapiombo giallo della cresta S.E.

Salire la faccia destra di un diedro di roccia rugosa e caratteristica (III) quindi superare

alcune lame dell'aspetto instabile (V +) raggiungendo un terrazzo. Sosta 3.

Superare un altro diedro inclinato leggermente a sinistra e arrivare a un pupillo (IV), superare la parolina appena a destra (ch) e raggiungere una cengia erbosa. Sosta 4.

Subito a sinistra risalire un diedro quasi parallelo alla cresta S.E. (IV e V ch. rimasto). Sosta 5.

Si è a questo punto sotto allo strapiombo giallo. Vincere leggermente a destra della sosta una stretta fessura in artificiale (A1) cuneo rimasto, attraversare a sinistra proprio sotto il tetto (IV -) e prendere un diedro cammino da cui dopo 5 o 6 metri si esce a sinistra (IV +) stando in cresta. Sosta 6.

Un'ultima lunghezza di corda sul filo conduce in vetta. Ore 4.

MATERIALE: Chiodi e nuts.

125 VIA PENSIERO VERDE

Prima salita: G.C. Grassi - M. Lang il 17 ottobre 1981.

Difficoltà: TD/TD +.

Altezza: 250 m.

La via risolve il superamento centrale della parete con logica elegante. Splendida la grande placca del quinto tiro di corda.

Si attacca lo zoccolo Banale proprio al centro di un evidente canale-camino che ne rappresenta la struttura più logica di salita. Seguire sul fondo detto canale-camino uscendone alla fine a sinistra per una placca nerastra (III IV IV +) stando sulla soprastanti cenge erbose. Sosta 1.

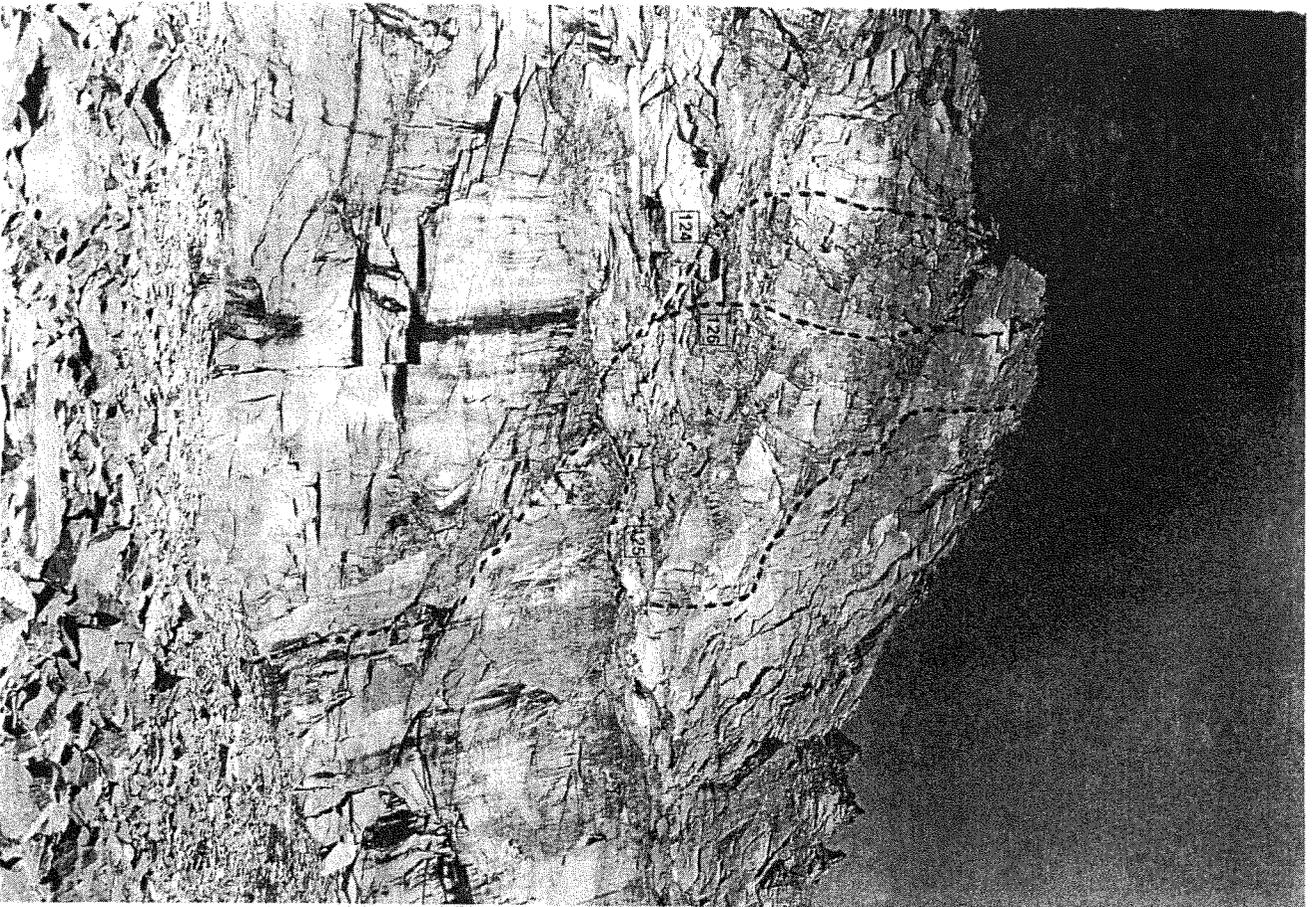
Risalire le cenge ascendendo verso destra e giungendo dopo 70 metri alla base e nel centro della triangolare parete superiore. Sosta 1 bis.

Salire direttamente per una quarantina di metri stando su un terrazzino nella direttrice di una fessura-diedro strapiombante (III IV). Sosta 2.

Spostarsi a sinistra salendo sopra una lama staccata appoggiata nel terrazzino, superare un diedrino che si perde nelle placche verticali (IV +), traversare a sinistra la placca inizialmente delicata (V) sino a dei gradini, continuare a traversare orizzontalmente (IV +) verso una trampa che si percorre giungendo ad un comodo terrazzino. Sosta 3.

Salire il diedro verticale sopra la sosta (IV V un passo V +) uscendo in una zona di cenge erbose ascendenti a sinistra verso il grande diedro strapiombante ben visibile dalla base, e che termina sulla cresta che delimita





Via di Monbran · Parete E.S.E.

la parete. Percorrere le cenge sostando su quella superiore ad un aguzzo spuntone. Sosta 4.

A destra all'altezza della fermata una liscia e compatta placconata grigiasta caratterizza la parete centralmente.

Scendere nella zona mediana delle cengette erbose ed incominciare ad attraversare orizzontalmente nella placca utilizzando una successione di minimi appoggi senza possibilità di chiodare, sino a guadagnare una zona fessurata che permette di ristabilirsi su un gradino (VI). Traversare ancora a destra per circa 4 metri e proseguire direttamente nella placca più articolata (V + V) sino ad una cengetta. Innalzarsi a sinistra per seguire un diedrino che porta ad una stretta ma lunga cengia orizzontale (passo V + poi VI). Percorrere la cengia a sinistra sostando sul suo bordo sotto una lama staccata. Sosta 5.

Superare la lama in opposizione (V -) giungendo al suo vertice; dal comodo terrazzino appena a destra, per vincere un muretto di roccia chiara, ritornare immediatamente a sinistra per ristabilirsi sopra una lama foggata a strapiombino (V +). Proseguire per lame e fessure (V) sino ad una zona di roccia nerastra molto erosa che con divertentissima scalata (IV) porta sotto dei blocchi sovrapposti che offrono passaggi faticosi (IV). Sosta 6.

Ascendere più facilmente verso sinistra sotto al torrione sommitale che si arrampica centralmente lungo una spaccatura-camino con blocchi incastrati (IV). Sosta 7. Ore 4. **MATERIALE:** Una decina di chiodi assortiti, nuts.

126 VIA DEI PELLEGRINI

Prima salita: M. Falletti — I. Meneghin il 5 luglio 1986.

Difficoltà: TD/TD +.

Altezza: 250 metri.

Nel settore centrale dello zoccolo, che appare come una lastronata verticale, il punto più debole è rappresentato da un lungo diedro, un po' disturbato dall'erba, che, con difficoltà di IV e III, conduce ad un sistema di cenge. Sosta 1.

A zig-zag tra brevi salti, portarsi sulla cengia più alta, un po' a sinistra della verticale calata dal gran diedro che caratterizza il settore sinistro della parete. Sosta 2.

Mentre a sinistra emerge un pilastro articolato (via Cotta-Marone), qui la roccia è più verticale e compatta, movimentata da die-

dri superficiali. Innalzarsi per una bella placca poi per uno di questi diedri dalla fessura più marcata, fino ad una comoda cengia (V). Sosta 3.

Su per roccia lavorata, ma ostacolata da alcuni strapiombini (V e V+); non dirigersi verso un diedro a destra, difficilmente superabile in libera (chiodo di tentativo), ma puntare ad una bella lama (IV + e V), da cui si esce con passo atletico (V +). Ancora alcuni salti (IV) e si raggiunge la base del gran diedro. Sosta 4.

Invece di seguire subito il fondo, conviene innalzarsi a destra per un diedro secondario (V) fino ad una stretta plattaforma. Riportarsi adesso nel fondo e salire con rude arrampicata fino ad una nicchia (V + e VI sostenuto). Uscire a sinistra sotto il tetto che la chiude (VI) e arrivare alla sosta, presso una curiosa galleria che forala la cresta e permette di raggiungere già la via di discesa. Sosta 5. Volendo però completare la via, portarsi su una cornice a destra fino ad un'interruzione, innalzarsi per un breve diedro e, con passo delicato (V +), riprendere la cornice verso destra. Adesso è possibile scalare direttamente un divertente muro con fessure orizzontali (IV, IV +) e sbucare in cresta, a pochi passi dalla vetta. Sosta 6. Ore 4.

MATERIALE: Chiodi e nuts.

DISCESA: Per la facile cresta (raggiunta in salita) fino ad un grosso masso con cordino attorno a clessidra. Con una doppia, si raggiunge il sistema di cenge sopra lo zoccolo: ripercorrerle fin sopra il diedro d'attacco, da cui ci si cala con una seconda doppia.

A GERMAGNANO, VALLI DI LANZO



Altamente specializzati in:

**ALPINISMO • ROCCIA • TREKKING
SCI ALPINISMO • ATLETICA • TENNIS**

**esposizione tende da trekking
alta quota e campeggio**

SCONTI PARTICOLARI AI SOCI C. A. I.

GERMAGNANO (Torino)

Via C. Miglietti 23 - Telef. 0123/27273

**RISTORANTE BAR
TRATTORIA «CESARINI»**

di **GRIVA CESARINO**

CUOCO DIPLOMATO il figlio PIERO
CUCINA TIPICA PIEMONTESE
SPECIALITÀ SELVAGGINA
NOUVELLE CUISINE

SALONE PER PRANZI - MERENDE
PANINOTECA

SIMPATICA ACCOGLIENZA AGLI ARRAMPICATORI

RITROVO PER UN GIUDIZIO SULLE ARRAMPICATE
IN VALLE
PUNTO DI INTESA PER ALLEGRE RIBOTTE
CON SELVAGGINA CUCINATA AD ARTE.

Frazione Breno di Chialamberto
a 5 Km. dal Vallone di SEA - Tel. 0123/5720

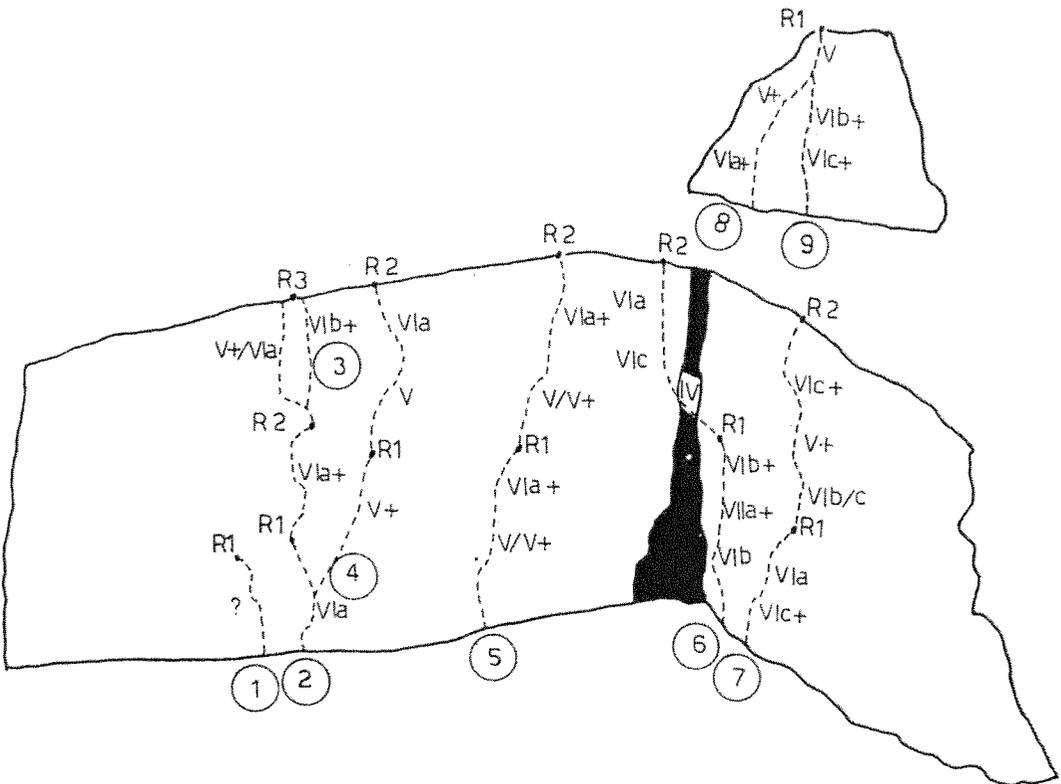
Vuoi guidare sicuro? Affidati all'esperienza di chi ha corso in F1

SCUOLA DI PILOTAGGIO DI SIEGFRIED STOHR

VIA VEGA, 19
47037 RIMINI - TEL. 0541/770207
RICHIEDETE IL CATALOGO GRATUITO



Vuoi guidare sicuro? Affidati all'esperienza di chi ha corso in F1



M. Casalegno 86

ALLE SOGLIE DI SEA

PARETINA DI FORNO ALPI

GRAIE

È una delle ultime scoperte adiacenti alla Val di Sea. Per ora è stato esplorato un solo settore che ha fruttato l'apertura di nove itinerari con difficoltà dal V+ al VIab (VI al IX - scala UIAA). Essendo di facile accesso in sole due stagioni questo settore è diventato il più frequentato della valle.

ACCESSO: A Forno Alpi Graie dove termina il tratto asfaltato. Lasciare l'auto nel piazzale del paese o all'inizio della strada che conduce al Santuario di Forno (la strada viene chiusa al traffico alle ore 19).

Seguire ora il sentiero che conduce al rifugio P. Daviso (l'inizio del sentiero è immediatamente dopo il ponte di cemento sulla destra di esso) che con percorso pianeggiante conduce in 10' alla base della parete situata 50 m. a sinistra del sentiero (senso di marcia).

FORNO ALPI GRAIE

1 GIUSTO PIO

AB0 - /30 m/Via +.

1ª asc.: B. Balma nel settembre 1986.

IN POSTO: spit + chiodi.

DISCESA: in doppia per la via.

2 SOGNO DI MEZZA ESTATE

ED - /60 m/Vlb.

1ª asc.: M. Casalegno, S. Girardi e B. Balma nell'agosto 1985.

IN POSTO: 14 spit + chiodi.

DISCESA: in doppia per la via.

3 OCCHI AZZURRI E WIND SURF CLUB

ED/Vlb + /25 m.

1ª asc.: M. Casalegno e S. Girardi nell'agosto 1985.

IN POSTO: spit.

DISCESA: in doppia dalla via n. 2.

4 SAGA DELL'IMPROVVISAZIONE

TD + /50 m/Via +.

1ª asc.: S. Girardi, B. Balma e M. Casalegno nel luglio 1986.

IN POSTO: spit + chiodi.

DISCESA: in doppia dalla via n. 2.

5 RITI MAGICI SOTTO IL MUSCHIO

TD + /60 m/Via +.

1ª asc.: B. Balma, M. Casalegno e V. Laudì nell'agosto 1985.

IN POSTO: 11 spit + chiodi.

DISCESA: in doppia dalla via n. 2.

6 CAMEL BY CAMEL

AB0 - /50 m/Via +.

1ª asc.: M. Casalegno, B. Balma e S. Girardi nell'agosto 1985 e nel luglio 1986.

IN POSTO: spit + chiodi.

DISCESA: in doppia per la via.

7 CANZONE PER UN MINUTO

ED + /50 m/Vic +.

1ª asc.: M. Oviglia e R. Mochino nell'agosto 1985.

IN POSTO: spit + chiodi.

DISCESA: in doppia per la via.

8 GIOCHI D'EQUILIBRIO

TD + /Via + /30 m.

1ª asc.: M. Casalegno ed E. Ubertalle nell'agosto 1985.

IN POSTO: spit.

DISCESA: in doppia per la via.

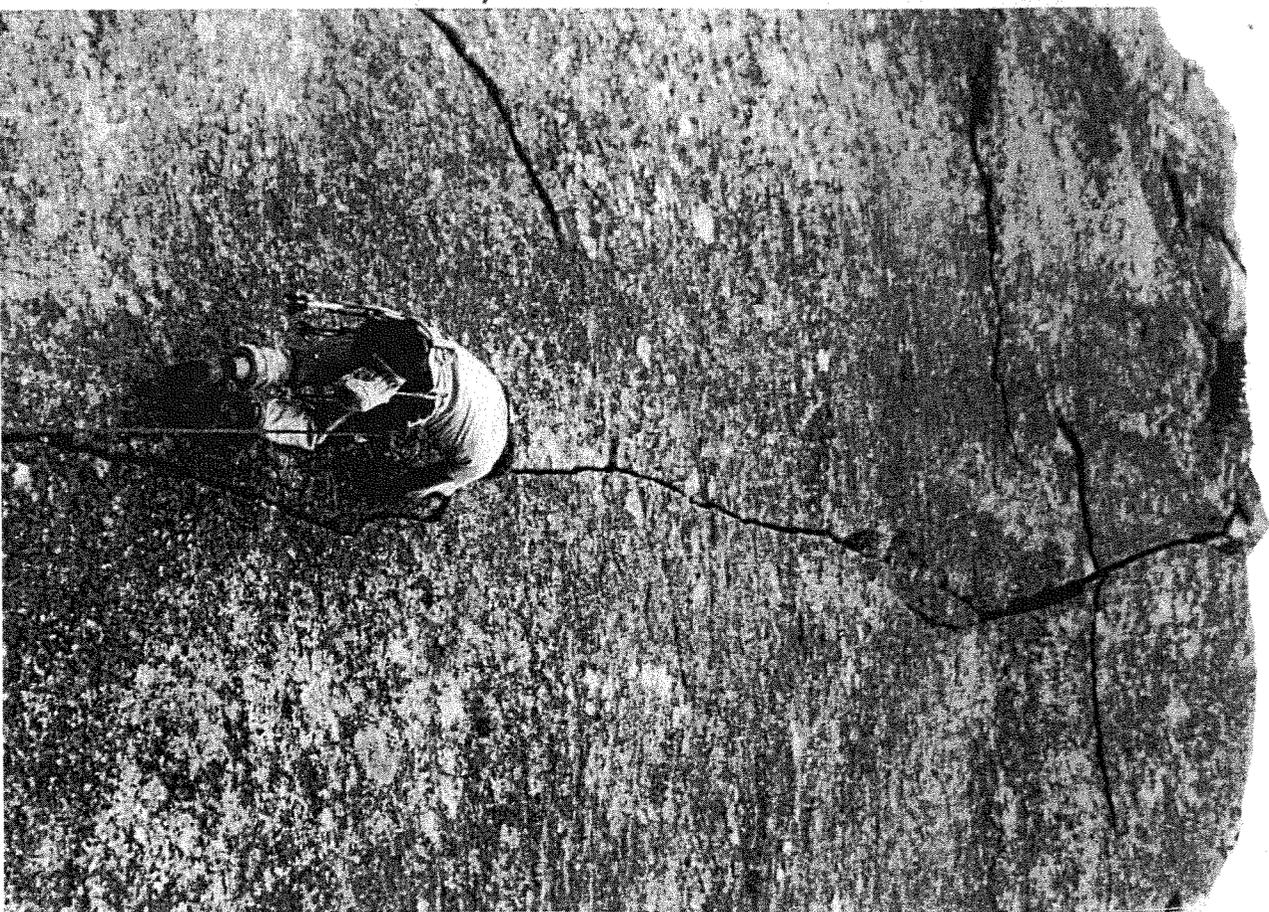
9 LEGAL SPIT

ED + /30 m/Vic +.

1ª asc.: S. Girardi e M. Casalegno nell'agosto 1985.

IN POSTO: spit.

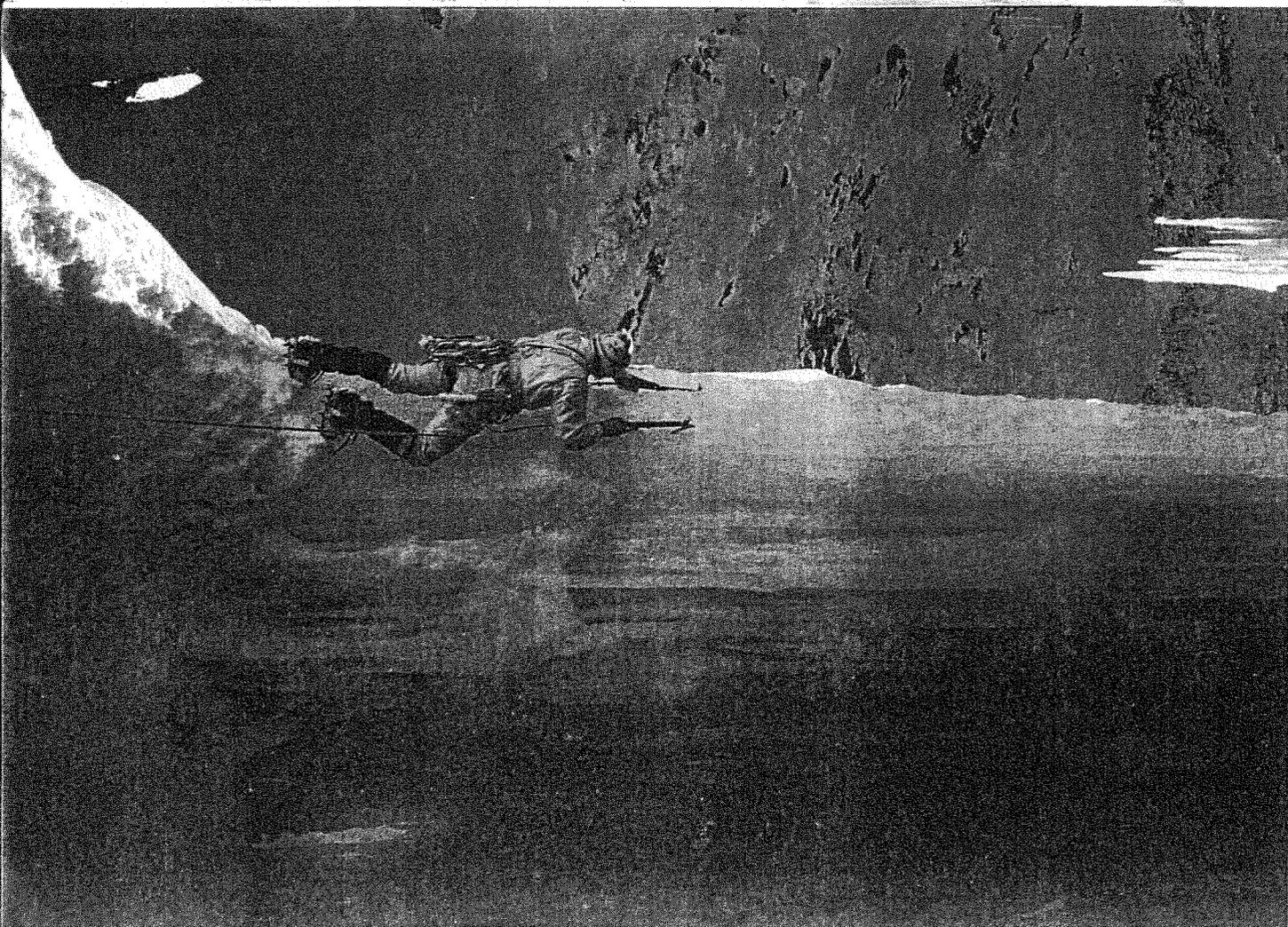
DISCESA: in doppia per la via.



La Fessura Motti al Masso di Nosteratu - (Foto R. Onofri)

Al posto degli antichi larici, oggi sul fondo del vallone di Sea, sono rimasti gli innumerevoli massi di gneiss compatto e liscio a testimonianza dell'immutabilità del mondo minerale. Su essi l'arrampicata spesso non è molto favorevole, a meno che non presentino delle debolezze naturali costituite da placche o fessure di larghezza differente. Esistono tuttavia delle ottime possibilità un po' dappertutto, per ora sfruttate in misura molto occasionale. Si è vero esistono dei passaggi segnati con frecce di vernice sul piano di Balma Massiet senza però arrivare alla monotona conclusione di un circuito. In fondo è meglio così, lasciando all'occasione il pretesto di disimpegnarsi, per sentire la serena pace ed il suggestivo fascino del vallone: la saggezza fa sì impari vedendo e dando una risposta ai perché del nostro comportamento. Salendo lungo la prima parte della stradina nei dintorni della prima costruzione dell'acquedotto a piacere si può scendere su blocchi interessanti. Esiste una placca inclinata a destra, ed un blocco irregolare sotto la strada. Giunti alla passerella in cemento sul torrente, di fronte, nel canalone di accesso alla Parete del Nano emerge dalla pietraia un caratteristico prismato di roccia scura, spaccato sul lato est da una curiosa fessura verticale netta come un taglio di rasoio. Il masso alto al massimo una quindicina di metri è chiamato «Nostre-ratu» ed offre alcuni passaggi di notevole bellezza. Famosa oramai la fessura aperta da Gran Piero Motti, rappresentava all'epoca difficoltà sino al VII grado. Essa offre degli incastri iniziali di dita per impennarsi nella parte finale obbligando ad un ultimo incastro di mani. Si può valutare oggi di V e VI grado ed è bene proteggersi con nuts e friends (n. 3). In top-ropes si salgono la liscia parete a destra della fessura, veramente delicata (VII-), e lo spigolo che delimita la parete, iniziando per una placca sul suo lato destro continuando poi sul filo (IV V-). Esistono ancora altre vie brevi sulla parete a sud, la normale con varianti sul versante ovest. Anche la parete nord è sicuramente arrampicabile con alta difficoltà. Nostri vale anche un intero pomeriggio di arrampicata, la roccia è eccellente, e l'ambiente circostante fa correre lontano i pensieri... Risalendo la carrareccia che conduce alle prese dell'acquedotto nel tratto di fronte

alla parete del Naurfrago, enormi ed inconfondibili appaiono i «Dati di Satana», così detti per l'assoluta inscalabilità. Sui meno alti si possono salire numerosi passaggi molto tecnici del genere appartenente agli equilibri complicati, dove l'aderenza si amalgama con le piccole prese di dita. Nessun passaggio è segnato ma sono tutti facilmente intuitibili. A destra del torrente dirimpetto all'acquedotto sorge un altro bel blocco inconfondibile, il «Cubo Magico» a fianco del quale, sale la mulattiera prima di completare un paio di svolte per raggiungere l'inizio del pianoro di Balma Massiet. Parecchi passaggi non segnalati e facilmente riconoscibili sulle quattro pareti del Cubo. Lo stile è delicato e di aderenza sulla liscia placca esposta a ovest, più breve ma molto tecnici a nord e a est. Molto remunerativi: sul duro versante sud, verticale e strapiombante dove un passaggio si può valutare di VIII grado. All'inizio del pianoro di Balma Massiet piccoli massi disseminati in disordine sono segnalati con frecce di vernice bianca. Vicino al sentiero un blocco favoloso a sinistra presenta muri verticali sui tre metri caratterizzati da bitorzoli e «grattoni» pungenti. Curiosa su un masso adiacente una punta sporgente e la parete strapiombante sinistra. Le difficoltà variano dal IV al V+. Appena oltre si notano a destra del sentiero alcuni giganteschi massi al limite della pietraia. Inconfondibile un grande blocco rasentato dal sentiero e caratterizzato da una grande placca inclinata, delimitata a destra da un affilato spigolo. Ambedue questi passaggi sono fattibili con difficoltà di V grado. Questo gruppo di massi posto in una posizione privilegiata dal sole è detto «Polvere di Stel-le», piccoli frammenti caduti dai grandi corpi astrali delle pareti sovrastanti. Certi passaggi sono segnalati altri no, soprattutto addestrandosi tra il caos di blocchi fessurati dietro a quello descritto dove alcuni passaggi in fessura e spigolo sono veramente divertenti. Cercando incassati nella pietraia, cosa singolare, si trovano numerosi passaggi tecnici in parete aperta e verticale, con appigli netti e precisi, oppure lame e lastre staccate per esercitare l'opposizione. Dall'altro lato del torrente, prima delle grandi blocchi sono numerosi e splendidi, dove ben poco è stato esplorato e dove il proibito è moneta corrente.



CASCATE DI GHIACCIO

D'inverno le grandi bastionate granitiche del Vallone di Sea rivivono l'esperienza glaciale di un passato molto remoto. Colate di ghiaccio, decine di cascate gelate. È uno dei poli attraverso cui si trova a dover passare l'arrampicata su ghiaccio di questo periodo. Non che di Sea gli «ice climber» si siano accorti solo ora, del potenziale di vie di ghiaccio rinchiuso all'interno del vallone eravamo tutti a conoscenza da un pezzo. Fino a poco tempo fa, però, si preferiva cercare cascate più facili. D'inverno nel Vallone di Sea l'ambiente è severo. Bisogna fare i conti con le condizioni della montagna, prestare attenzione alle nevicate più consistenti e pericolose, scegliere il momento giusto. Soprattutto sapere aspettare col vento caldo di caduta. Per salire la Bava del Naurfrago nell'84 ci siamo recati in valle ben quattro volte, e solo alla fine l'abbiamo trovata in condizioni mediocri... La cascata di Balma Massiet integrale rappresenta il fiore all'occhiello dell'arrampicata su ghiaccio locale, ma c'è ancora un problema di rilievo, il più importante di tutti, tuttora irrisolto: il Mostro di Gilgamesh. È la cascata più impressionante di Sea, la più difficile, rarissimamente in condizioni. Un bel obiettivo per i prossimi anni.

1 MONBRAN GULLY

Prima salita: G.C. Grassi - G. Montuocchio il 18 febbraio 1984.

Difficoltà: TD - con pendente sino a 90°.
Altezza: 250 metri.

Appena dopo le grange dette Le Casette, di fronte alla passerella in cemento sul torrente, si apre a fianco della Parete di Monbran un profondo canalone utilizzato d'estate per l'avvicinamento a questa parete. Quando questo si restringe da origine ad una misteriosa gola, al fondo della quale, non visibile, si possono intuire la presenza di colate di ghiaccio. La prima parte (due tir di corda) è la più continua, specie la stretta uscita rettilinea dal salto iniziale, verticale ed attualmente non più ostruita da un grosso masso incastato. Incontrato nel corso della prima ascensione, il canale in seguito a seconda dell'inevitable può offrire corti salti in ghiaccio sottile, per terminare in bellezza lungo un'ultima strozzatura per niente dannata se superata sul lato destro. Ore 2,30.

MATERIALE: Utile qualche chiodo da ghiaccio e da roccia.
DISCESA: Dall'uscita si traversa facilmente a destra per passare al Glas Monbran e scendere lungo il cosiddetto Canalone dei Cacciatori.

CASCATE DI MONBRAN

Sono le prime due cascate parallele, sottostanti la Parete del Naurfrago, che si incontrano sulla sinistra orografica del vallone. Data l'irrisoria distanza fra esse entrambi i percorsi possono essere abbinabili.

2 PRIMA CASCATA (PROMËTEO)

Prima salita: G.C. Grassi - P. e D. Clerc il 1° gennaio 1981.

Difficoltà: TD a TD+ con muri a 90°.
Altezza: 60 metri.

La colata offre un primo tiro di corda di 20 metri di difficoltà classiche (75°/80°) per evolvere poi in una colonna stratificata di dimensioni contrastanti che variano con il variare delle condizioni meteorologiche e stagionali. La cortina di ghiaccio esile e trasparente può trasformarsi in un colonnato largo e compatto verticale per 20 metri. Sopra ancora 20 metri di rigonfiamenti facili costituiscono la sommità. Ore 1,30-2.

MATERIALE: Chiodi da ghiaccio.

DISCESA: Attezzata in doppia lungo la cascata.

3 SECONDA CASCATA (PINETEO)

Prima salita: G.C. Grassi - P. e D. Clerc il 1° gennaio 1981.

Difficoltà: TD 30 metri a 90° centralmente.
Altezza: 50 metri.

L'inizio è facile, il ghiaccio può essere seguito con abbondante innevamento. Comunque si può giocare superando alcuni rigonfiamenti a destra. Il grande colonnato centrale va invece superato nel suo mezzo su una specie di rilievo più marcato e verticale per una trentina di metri. Il salto molto ampio e suggestivo simile ad un anfiteatro rivestito da trine di cristallo può essere salito abbastanza facilmente sul lato destro. Oppure è anche stato superato in solitaria da G.C. Grassi nel settore sinistro, più corto ma pur sempre a 90° per alcuni metri. Ore 1-2.

MATERIALE: Chiodi da ghiaccio.



1° Cascata di Monbran "Prometeo"



2° Cascata di Monbran "Pineteo"

DISCESA: In doppia lungo la cascata.

4 LA BAVA DEL NAUFRAGO

Prima salita: G. Ghigo - G.C. Grassi il 20 febbraio 1984.
Difficoltà: ED - 90°.
Altezza: 80 metri.

È oltre la parete del Naufrago sul bordo destro della struttura rocciosa detta: Il Volto della Signora, in una zona di piacche nere e verticali alle quali fa da cappello una successione di strapiombi. La colata — ghiaccio labile con esili trine e formazioni a cavolfiore — costituisce uno dei problemi tecnici più difficili del vallone. A tutt'oggi non è ancora stata ripetuta. La cascata è alimentata da una falda sorgiva, pertanto in caso di siccità autunnale, la colata gelata non prende praticamente forma. L'ascesa è costituita da una prima lunghezza di corda su candele di ghiaccio molto sottili, le possibilità di proteggersi sono aleatorie. Poi nella colonna finale il ghiaccio è ottimale. È veramente pericoloso intraprendere la salita con il vento caldo di caduta. Ore 2,30.

MATERIALE: Chiodi da roccia e ghiaccio.
DISCESA: Attrezzata con due corde doppie lungo la cascata.

IL MOSTRO DI GILGAMESH

Verso il centro del piano di Balma Massiet sempre sulla sinistra orografica fra le strutture rocciose della Reggia dei Lapiti, appare la cascata più impressionante e fantastica della valle. Mai salita (sospesa sull'Anfro di Gilgamesh, l'enorme stalattite non arriva mai a saldarsi col terreno) è tuttavia simbolo e cascata estrema al tempo stesso.

5 CASCATA DI BALMA MASSIET

Prima salita: G.C. Grassi - A. Nouy - J.N. Roche il 27 gennaio 1982.
Difficoltà: ED — a ED (a seconda delle condizioni) 90°.

Altezza: Se integralmente 300 metri. Altri: 150 metri al disopra dei primi tre salti. La più lunga ed imponente colata del basso vallone di Sea si innalza di fronte alle grange oronotime. Gela diversamente ad ogni inverno e non risulta ancora ripetuta integralmente, cioè al di sopra dei primi tre salti. Un «osso duro» è costituito dalla parte superiore a destra del rio principale. Un insieme da collocare, senza remore, fra le più importanti cascate delle Alpi Occidentali. Il primo salto va superato centralmente nella colata

principale tralasciando a sinistra un ramo secondario più breve. I tratti verticali sono lunghi e continui. Il secondo salto a sinistra della Sfinge non sempre è salibile sul fianco destro, tutto dipende dall'estensione della superficie ghiacciata. Sottì i 90 gradi c'è poco. Il terzo salto non ha storia e per pendii nevosi ci si avvicina verso destra alla parte superiore costituita ancora da due lunghi risalti con molti tratti verticali. Il ghiaccio in questa sezione non è mai troppo spesso.

MATERIALE: Chiodi da roccia e da ghiaccio.
DISCESA: Dal termine dell'ultimo salto della parte superiore, si traversa a sinistra per calarsi con una doppia di 45 metri. Scendere a lato della colata per traversare a sinistra nel canale incassato laterale alla Sfinge che permette con una sola corda doppia di ripassare alla base.

6 CASCATA DI MARMORAND

Prima salita: G.C. Grassi - C. Stratta il 28 dicembre 1982.
Difficoltà: D+ a TD a seconda del percorso.
Altezza: 130 metri.

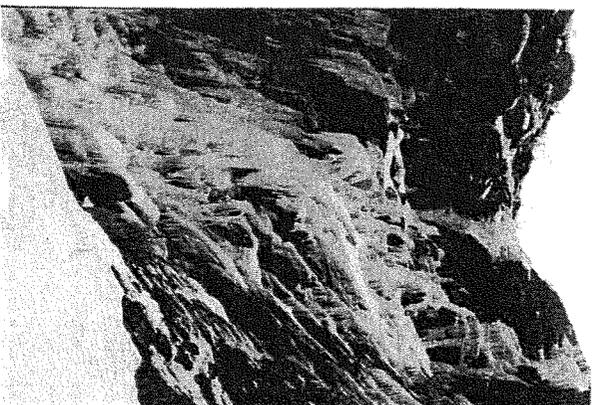
Dista una quindicina di minuti dall'Alpeggio di Balma Massiet e occupa il fondo dell'anfratto che si apre sul fianco meridionale del Vallone. Dopo un curioso inizio in uno strettissimo canalino la parte centrale può presentarsi molto estesa con ghiaccio ramificato, offrendo varie possibilità: evitando un eventuale colonnato stalattitico che ricopre la parete a sinistra (lungo questa possibilità è stata ripetuta da E. Galizio e G. Ghigo che erroneamente ritenevano di compiere la prima ascensione). In caso di difficoltà una facile rampa di neve tra il salto superiore e inferiore permette di scappare verso sinistra. In caso di siccità agli inizi dell'inverno la cascata può esaurirsi. Pendenze sino a 80°/85° con possibilità a 90°. Ore 2.

MATERIALE: Chiodi da roccia e ghiaccio.
DISCESA: Dall'uscita traversare a sinistra (ovest) per evitare l'alta parete rocciosa scendendo lungo un costone sino a ritornare nell'anfratto ai piedi della cascata tramite una vasta cengia.

7 CHANDELLE DI MARMORAND

Prima salita: D. Bosio - L. Bordoni - G. Giuliano - F. Rebola il 2 gennaio 1983.
Difficoltà: TD 85°/90°.
Altezza: 90 metri.

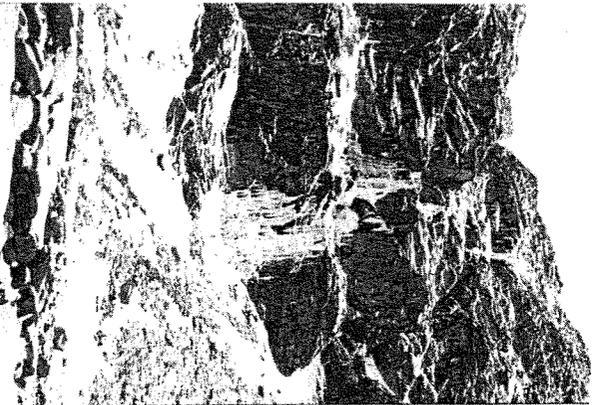
Si trova subito a destra della precedente e si incastona in un salto di granito. Colata il-



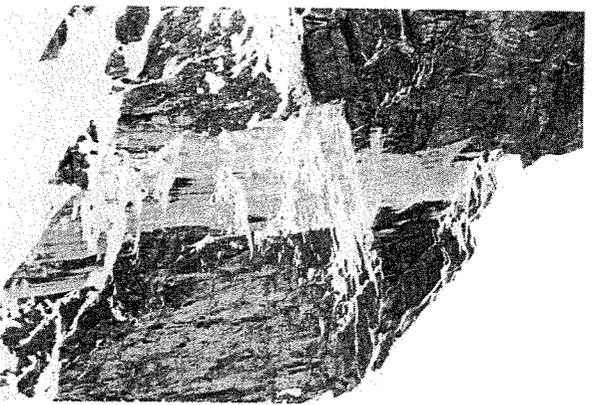
Cascate di Marmorand



Bava del Naufrago



Balma Massiet



Chandelle di Marmorand

neare, si articola in un primo muro prevalentemente slatattico e in un secondo salto stupendo con ghiaccio spesso. Un ultimo tratto è di puro dettaglio. È possibile unirla con la sorella maggiore tramite la sudescritta rampa nevosa. Anche questa in caso di siccità estiva può non esistere. Ore 1,30.

MATERIALE: Chiodi da roccia e ghiaccio.

8 LA MISTICOLONNA

Prima salita: G.C. Grassi - M. Dorigo il 20 febbraio 1986.
Difficoltà: TD+.
Altezza: 60-70 metri (tre tiri) 90°.

Formidabile muro di ghiaccio slatattico che cade nel vuoto, situato sempre sul fianco meridionale del vallone di fronte alla Punta Rossa di Sea e poco prima delle Cascate del Ghicet: è il sogno di ogni ghiacciatore. Dalla sua sommità a breve distanza si scorgono la grange dell'Alpe di Sea, Ghiaccio compatissimo, gioco da gran signori. Le difficoltà sono concentrate nella colonna centrale staccata di 7-8 metri dalla roccia e completamente verticale. Ore 2,2,30.

MATERIALE: Chiodi da roccia e ghiaccio.
DISCESA: Facilmente sulla sinistra orografica della cascata.

CASCATE DEL GHICET DI SEA

Sono due solchi rettilinei e paralleli che occupano forre selvagge e incassate nel severo versante nord della valle, dimenticato dal sole per tutto l'inverno. Se l'autunno è freddo, si possono a volte salire già in novembre, generalmente si mantengono sino ai primi di aprile. In certi inverni, la cascata di destra non esiste. Queste colate sono veramente adatte a chi inizia la sperimentazione della tecnica piolet-traction.

9 CASCATA DI SINISTRA

Prima salita: G.C. Grassi - G. Penotti il 28 marzo 1981.
Difficoltà: AD -.
Altezza: 120 metri.

Si segue il settore con muri più ripidi giustando i 75° gradi. Ore 1.

MATERIALE: Qualche chiodo.

10 CASCATA DI DESTRA

Prima salita: G.C. Grassi - M. Lang il 24 novembre 1981.
Difficoltà: D.
Altezza: 110 metri.

Partendo in genere dal nevato, perenne si sale centralmente tutti i vari rilievi ed impennate con pendenza continua a 75° gradi. Ore 1-1,30.

MATERIALE: Eventualmente qualche chiodo da ghiaccio e roccia.

COULOIR FANTASMA

Chi vuole, poi, può salire più in alto seguendo le tracce dell'effimero: a cercare i canali fantasma. Correndo incontro al sole, quello stesso sole che, quando ritorneremo alla base dei nastri ghiacciati, avrà già fuso il tenue filo che costituisce il traguardo dei nostri sogni. Ecco anche questo è il Vallone di Sea: un mare dell'effimero che si contonde in mezzo a strutture tangibili, immutabili, sempre presenti: un mare capace di creare stati emozionali quasi mistici, quando ci si mette in viaggio nel mondo della megalomorfosi dell'acqua.

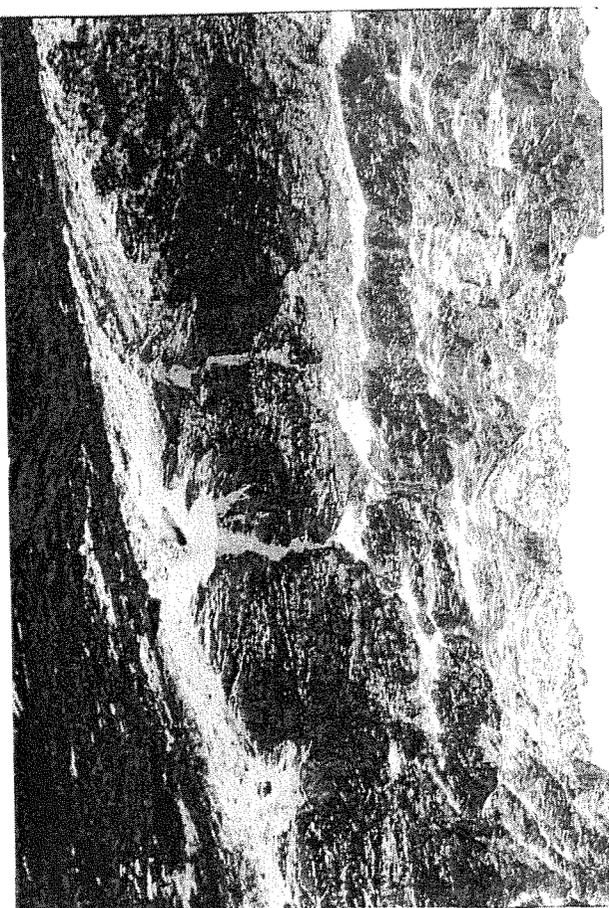
PUNTA ROSSA DI SEA 2908 METRI

11 PARETE NORD «COULOIR-GOULLOTTE CENTRALE»

Prima salita: G.C. Grassi - E. Tessera il 23 novembre 1982.
Difficoltà: DID+.
Altezza: 400 metri + 200 metri rocciosi.

Il versante nord della direttrice di calata dalla vetta, dopo la parete terminale, è caratterizzata da un gigantesco diedro aperto, il quale d'inverno produce una sottile «Goulotte» ghiacciata che acquista via via consistenza. Il ghiaccio si prolunga verso il basso lungo uno strettissimo «gully» incrociando la cengia nevosa su cui d'estate, si ritrovano le tracce dell'antico sentiero per il Ghicet di Sea, e con una successione di cascate evidenti, scende ancora verso valle ad esaurirsi sui neval basati. D'Alpe di Sea 1780 m. in ore 1,30-2 (orario in funzione dell'innevamento) si raggiunge per pendii nevosi la base dello zoccolo, più in basso, e a destra dell'inizio della cengia dove in estate esiste la traccia per il Ghicet di Sea.

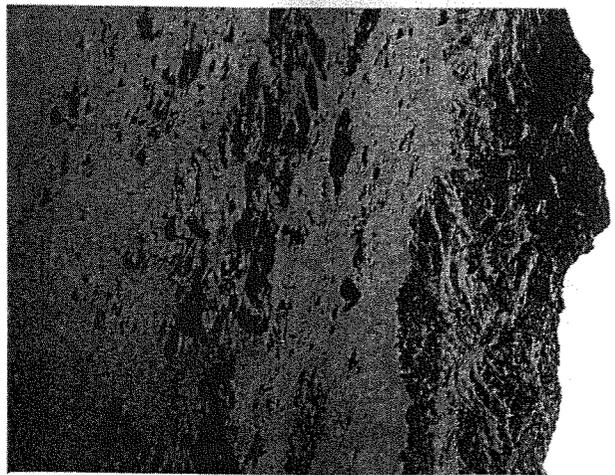
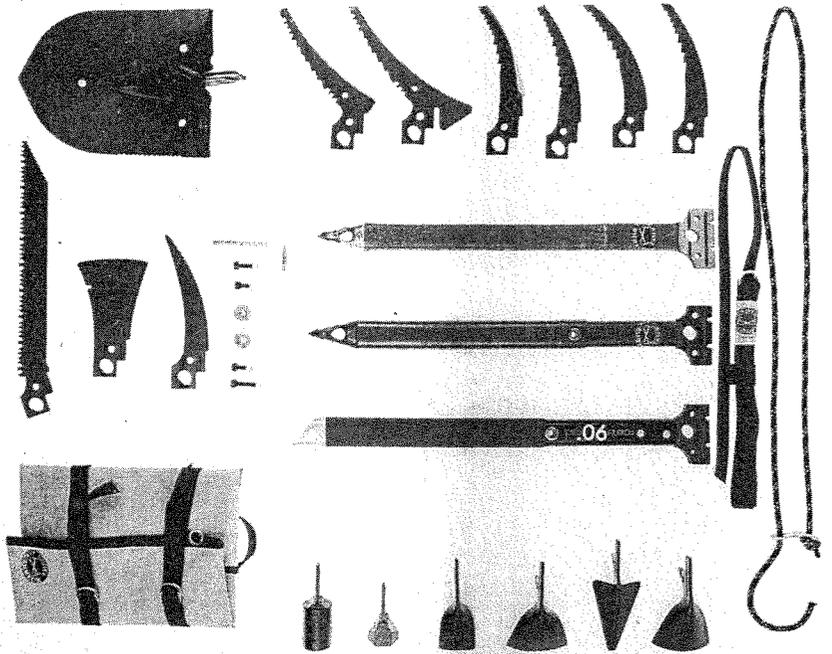
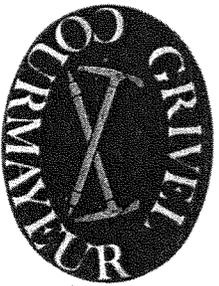
Iniziare alla base dello zoccolo a quota 2280 dove un canale obliquo a destra presenta un primo risalto (65°) e adduce dopo 50 metri alla base di una cascata, salitra direttamente (75° tratti a 80°) raggiungendo dopo 50 metri un pendio nevoso. Risalirlo sino alla



Le due cascate Ghicet di Sea



La Misticcolonna



Punta Rossa di Sea - Parete Nord - La tenue riga del "Couloir fantasma"

Albaron di Sea - Parete Nord - Sono bei visibili risaltanti dalla roccia le tre Goulotte di ghiaccio che costituiscono gli itinerari descritti.

base di un rigonfiamento di ghiaccio azzurro. Superato quest'ultimo, si sale per ghiaccio e neve giungendo dopo 50 metri alla cengia traversata dalle tracce di sentiero che portano ai Ghicet di Sea. Salire alla base di una stretta gola obliqua a sinistra. Accedere al gully alto 50 metri per un muretto (70°) e superarlo su ghiaccio sottilissimo (65°/60°) nella seconda sezione meno inclinato e più aperto. Un nevaio permette di raggiungere una goulotte ramificata sulle rocce. Salire per 50 metri (passaggi a 70°). Qui due possibilità: 1) continuare direttamente per 60 metri per un'altra goulotte (60°/70°) sino nell'anfiteatro nevoso; 2) obliquare più a destra seguendo un altro canale no più facile ma con ghiaccio scarso sino ad accedere nel cuore dell'anfiteatro.

Salire per ottanta metri su neve instabile che ricopre lisce placche di roccia sino alla fine dell'anfiteatro dove si restringe in un nuovo incassato canalino. Evitarlo a destra per una goulotte più ripida (75°) ma in ghiaccio più consistente giungendo alle soglie del ghiaccio dopo 30 metri. Obliquare a destra per una rampa ascendente di neve mista a rocce sino a raggiungere dopo 80-90 metri il filo di uno sperone di rocce diventati che si segue per 130 metri di dislivello sino in vetta dopo aver sormontato un caratteristico gigantesco torrione che forma un anticima. Ore 4-5.

MATERIALE: Portare 7-8 chiodi da roccia, 3-4 da ghiaccio.
DISCESA: Per la facile cresta spartiacque sino ai Ghicet di Sea, da dove, seguendo le tracce del sentiero estivo, si ritorna alla base della parete: 2 ore.

ALBARON DI SEA 3262 METRI - PARETE NORD

12 GOULOTTE CENTRALE

Prima salita: G.C. Grassi - E. Tesserà l'8 novembre 1981.
Accesso diretto in ghiaccio sullo zoccolo: G.C. Grassi - N. Margaira l'11 maggio 1986.
Difficoltà: TD - con l'accesso diretto.
Altezza: 950 metri in totale.

Dal Bivacco Scardi 2270 (di Sea) all'attacco in 30-40 minuti traversando il vallone. Si sale lungo il canale a sin. dello sperone centrale percorso dalla via Berra-Cicogna-Ellena, e si arriva sulla cresta est-sud-est a lato del torrione sommitale. L'inizio è roccioso sotto forma di zoccolo basale, quindi per superar-

lo, conviene, anche se con neve seguire il percorso comune con la Berra-Cicogna-Ellena (itinerario 342 C della Guida Alpi Grate Meridionali CAI TCI 1980).

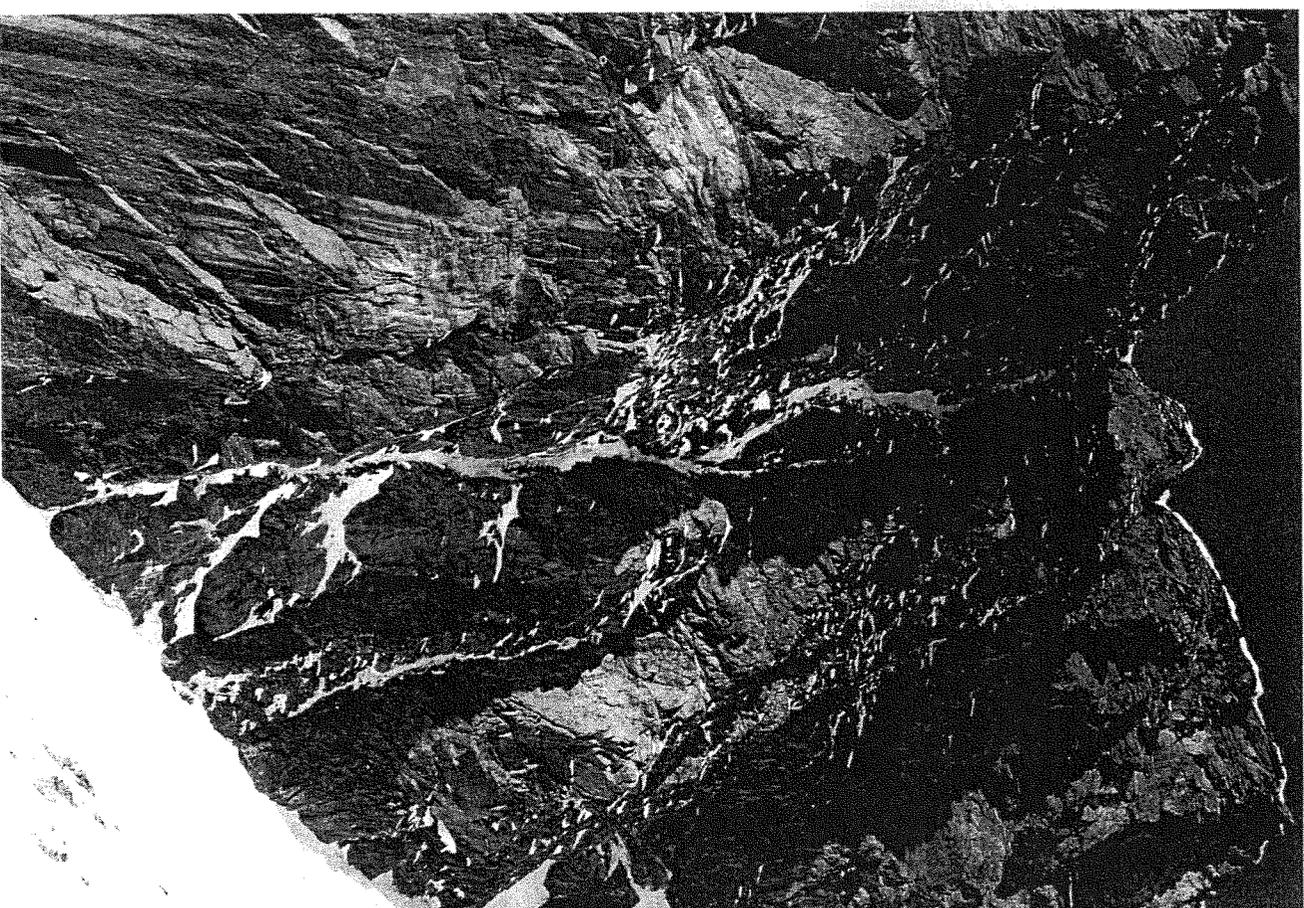
Oppure più elegantemente salire alla prima grande cengia seguendo la variante Grassi-Margaira che supera la evidente e bella goulotte di ghiaccio che offre un rigonfiamento verticale.

Raggiunte le placche e la successione di lastroni sopra lo zoccolo obliquare a sinistra per reperire la lingua ghiacciata o nevosa che seguita per 100 e 150 metri di dislivello adducendo all'inizio della goulotte posta subito a sinistra della successione di sarti e torrioni che costituiscono lo sperone centrale della predetta via Berra-Cicogna-Ellena. Superare l'impennata iniziale (55°/60°) continuando nel canale (70 m). Altri sessanta metri poco ripidi permettono di raggiungere la base del successivo muro di ghiaccio. Superarlo direttamente (60°/70°/75°) e prima di affrontare un nuovo risalto sostare a sinistra contro le rocce. Sia direttamente (75°) e evitando l'ultimo muro con un semicerchio a sinistra riprendere il canale giungendo alla base di una barriera stratificata (60 m). Su pendenza in progressivo aumento vincere infine direttamente la stalattite (90°) riprendere il canale fino contro le rocce di destra (60 m). Salire per sessanta metri verso sinistra sino alla base di una strozzatura. Superarla su ghiaccio sottile (65°) e continuare nel canalino sinuoso per 50 metri. 120 metri di canale meno ripido e si raggiunge una nuova strettoia, scalaria (60°) per pervenire dopo 60 metri contro le rocce di destra. A sinistra si apre una rampa nevosa che si esaurisce sulla cresta terminale. Continuare dritti nel canalino più incassato per sessanta metri su ghiaccio molto sottile che ricopre dei rigonfiamenti. Ancora un centinaio metri su terreno misto quindi per un facile pendio nevoso alto 50 metri si riesce in cresta alla base del torrione sommitale che si supera in venti minuti per la roccia ed un canalino nevoso del versante sud. Ore 5-6.

MATERIALE: Una decina di chiodi da roccia, qualche chiodo da ghiaccio.

13 GOULOTTE DELL'ELDORADO

Prima salita: G. Ghigo - E. Tesserà l'19 aprile 1985.
Difficoltà: TD.
Altezza: 700 metri.



Punta Francesetti - Goulotte Esti

La nuova via supera la goulotte posta sotto la verticale del ghiacciaio sospeso e quindi direttamente il pendio di ghiaccio formato dalla ramificazione sospesa del ghiacciaio dell'Albaron.

Dal bivacco Nino Soardi 2297 m in 45' si raggiunge l'attacco posto sotto la verticale del ghiacciaio sospeso ed all'altezza di due corti cammini obliqui a destra. Scendere quello di destra (il più corto, passo di V all'uscita) e salire per due lunghezze una zona di placche ghiacciate (65°), che permettono di raggiungere l'inizio della goulotte qui più marcata.

Salire in verticale per quattro lunghezze da 60 m (V all'inizio) con progressivo aumento della pendenza (65°, 70° e poi 70° passi di 80°).

Si sbucca ad una spalletta e seguendo facili canaletti di neve si raggiunge la base del seracco.

Superario al centro (molto bello ed elegante) elevandosi verticalmente (70°, 65° e 55°) per tre lunghezze da 60 m.

Con un ultimo tiro sempre su ghiaccio, ed un facile pendio di neve si raggiunge la quota 3130 m da cui con un largo giro verso Ovest si scende sulla lingua terminale del ghiacciaio di Sea e si fa ritorno al bivacco Soardi. Ore 6.

MATERIALE: Chiodi da roccia e ghiaccio.

14 SCOTLAND GULLY

Prima salita: G.C. Grassi - A. Ala - E. Cavallo il 25 ottobre 1981.

Difficoltà: D +.

Altezza: 500 metri.

Colata fra le più evidenti e tangibili perché formata dallo scolo delle acque dell'estremo settore destro del ghiacciaio dell'Albaron. Per la salita sono necessari grande freddo e innevamento limitatissimo, vuoi per evitare possibili valanghe, vuoi per meglio trovare gli itinerari. Ghiaccio quasi sempre fragile, quindi tecnico.

Dal bivacco Soardi in 30-40 minuti portarsi salendo dal fondo del vallone omonimo verso destra per poi raggiungere a sinistra la cengia detritica che si inoltra nella parete nord tagliandola completamente. La cascata-goulotte che si origina in alto da un canalicolo nevoso non visibile della cengia appare invece da questo punto divisa in due ramificazioni principali delle quali quella sinistra si presenta come un'incassata gola-canalicolo lungo il quale si svolge l'ascensione. Si

attacca dalla cengia più a sinistra della dirittura di calata della gola, seguendo la ramificazione del ghiacciaio tra le rocce per 50 metri. Continuare nei piccoli rigonfiamenti di ghiaccio piegando in obliquo a destra lungo una cengia nevosa sino nella dirittura della gola (50 m). Salire verso una specie di fungo prominente e superarlo direttamente (65°) per raggiungere la base di uno stretto canalino obliquo verso destra (50 m). Seguendo il canalino di ghiaccio si raggiunge dopo 25 metri la gola. Salire per essa fino a dove un masso incastrato forma una grotta sotto esso. Salire a destra per un muro stalattico (85°), continuare direttamente per uscire da una stretta di ghiaccio superficiale (70°). Continuare facilmente nel soprastante canale nevoso (50 m).

Vincere un primo masso incastrato nel couloir sulla destra, mentre un secondo va invece scalato a sinistra (muretti con ghiaccio di spessore irrisorio) (20 m). Salire nel canale che progressivamente aumenta inclinazione sino a superare a sinistra l'impennata finale (70°) di ghiacciaio sottilissimo giungendo nel canale nevoso e ghiacciato di inclinazione moderata (50 m).

Seguirlo per circa 200 metri di dislivello giungendo alla fine in un piccolo anfiteatro dove centralmente si precipita una cascata ghiacciata alta 30 metri. Salire la cascata (75°) oppure i risalti ghiacciati alla sua destra, giungendo sui soprastanti pendii nevosi. Ascendendo verso sinistra si guadagna il ghiacciaio d'Albaron più sopra della ramificazione sospesa sulla parete. Ore 3,30-4.

MATERIALE: Chiodi da roccia.

DISCESA: Per questa, e per quelle precedenti, è utile seguire la normale del versante Nord-Ovest lungo i ghiacciai dell'Albaron e di Sea, facendo ritorno al biv. Soardi, valido punto d'appoggio. Ore 1,30-2.

PUNTA FRANCESETTI 3410 METRI

15 GOULOTTE EST

Prima salita: G.C. Grassi - E. Tessera - B. Mailhot il 10 giugno 1984.

Difficoltà: TD +.

Altezza: 330 metri.

Nell'ambito dell'effimero è quanto di meglio si possa immaginare, considerando che i primi salitori, al ritorno dalla ascensione, nel ripassare alla base della colata dovette-

ro constatare la fusione della sua prima metà. E però un'ascensione molto dura, anche in inverno, che regge benissimo il confronto con il mitico couloir est del Dôme du Mulinet. Grande soddisfazione per nove tiri di corda su ghiaccio mai monotono e prevedibile. Sempre dal Bivacco di Sea (N. Soardi) salire alle propaggini della parete Sud-Est di punta Francesetti. Oltrepassata la parete del Colle Montrei si raggiunge la base del marcato canale-goulotte inizialmente incassato ed invisibile posto subito a destra di un caratteristico pilastro appoggiato alla parete. Ore 2. Superare il primo salto con alcuni metri verticali e poi il secondo (90°) più impegnativo per continuare nel canale nevoso sostenuto a destra contro le rocce. Lasciare a sinistra una corta colata laterale verticale proseguendo nella goulotte sin sotto un salto verticale. Se in buone condizioni salirlo oppure aggirarlo a sinistra con un semicerchio rientrando nella goulotte nevosa per fare fermata all'altezza di un salto ghiacciato a sinistra.

Diritti nel cammino con fondo ghiacciato fino a quando si presenta la possibilità di traversare a sinistra per riprendere la goulotte principale.

Nella goulotte, se ghiacciata, o a destra nella parete fra goulotte e cammino (V) per 25

metri. Continuare nella goulotte superando un salto delicato (75°) poi facilmente su pendio nevoso. Sempre sul fondo della goulotte (risalto a 75°) sino alla base di una stretta colata ghiacciata.

Superarla (20 m, 80°) per entrare nel canale nevoso che si segue brevemente per poi abbandonarlo proseguendo a destra contro le rocce.

Salire per una colata di ghiaccio sinuosa interrotta da un risalto (80°). Obliquare ascendendo verso destra (III III +) sino sul fondo di un canale (si tratta della parte terminale del canalone di destra parallelo alla goulotte).

Procedere sul fondo per poi spostarsi ascendendo a sinistra su terreno misto delcattissimo sino a forzare la cornice nevosa nel suo unico punto di minore sporgenza uscendo alla sommità. Facilmente a destra per la calotta nevosa si raggiunge la sommità più elevata. Ore 7.

MATERIALE: 10 chiodi da roccia, qualcuno da ghiaccio.

DISCESA: Lungo la cresta Nord-Est sino al colletto Montrei per ripassare sul versante orientale, quindi per divallare in un ripido canale nevoso alla base della parete; poi, per facili pendii, si rientra al biv. Soardi, punto di partenza. Ore 2-2,30.

- Sperone Sud Via di Destra	PAG. 133
- Parete Est Fessura "dell'Erba voglio"	PAG. 133
- Parete est Via Scienza della Vertigine	PAG. 135
QUOTA 2305 M. IGM. PARETE NERA	PAG. 135
- Via Grassi Siri	PAG. 135
UJA DI MONBRAN	PAG. 137
- Parete Est Sud Est	PAG. 138
- Via Pensiero verde	PAG. 138
- Via dei Pellegrini	PAG. 139
ALLE SOGLIE DI SEA SASSISMO	PAG. 144
CASCATE DI GHIACCIO	PAG. 146
- Monbran Gully	PAG. 148
CASCATE DI MONBRAN	PAG. 148
- Prima Cascata (Prométeo)	PAG. 148
- Seconda Cascata (Pineteo)	PAG. 148
- La Bava del Naufrago	PAG. 150
- Il Mostro di Gilgamesh	PAG. 150
- Cascata di Balma Massiet	PAG. 150
- Cascata di Marmorand	PAG. 150
- Chandelle di Marmorand	PAG. 150
- la Misticolonna	PAG. 152
CASCATE DEL GHICET DI SEA	PAG. 152
- Cascata di sinistra	PAG. 152
- Cascata di destra	PAG. 152
COULOIR FANTASMA	PAG. 152
PUNTA ROSSA DI SEA	PAG. 152
- Parete Nord "Coulloir Gouliotte Centrale"	PAG. 152
ALBARON DI SEA PARETE NORD	PAG. 156
- Goulotte Centrale	PAG. 156
- Goulotte dell'Eldorado	PAG. 156
- Scotland Gully	PAG. 158
PUNTA FRANCESETTI	PAG. 158
- Goulotte Est	PAG. 158

JUMBO
SPORT

PALESTRA DI ROCCIA PER PROVA MATERIALI

ATTREZZATURA COMPLETA PER ALPINISMO - SCIALPINISMO - ESCURSIONISMO - TREKKING
SCONTI SPECIALI AI SOCI CAIE CAF

A Carnagnoia in piazza Italia
Tel. (011) 977.33.96