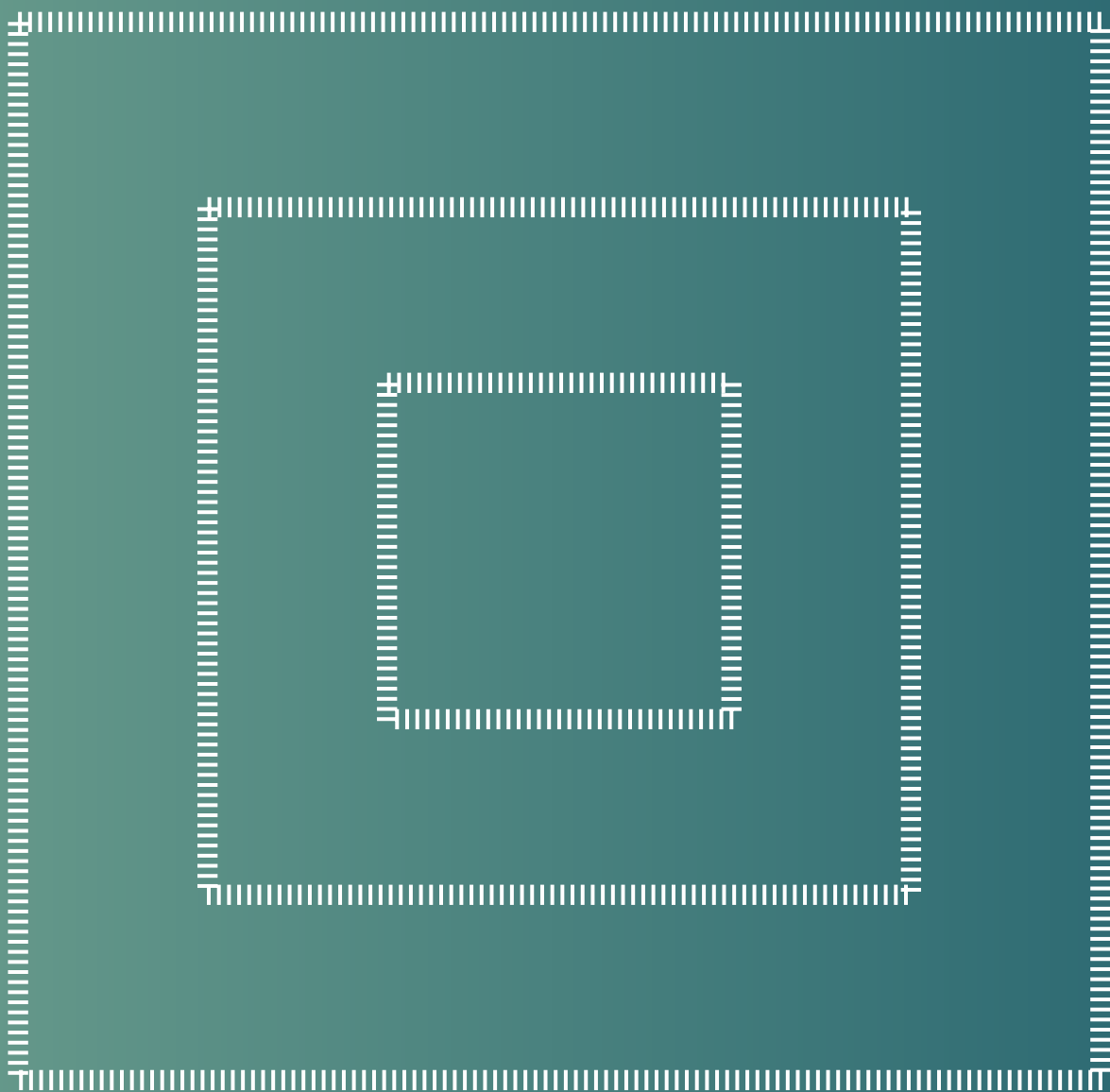


Design e riti contemporanei nello spazio pubblico

To-Mura, un progetto di allestimento rituale





POLITECNICO
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI DESIGN

Elaborato di Laurea Magistrale

Chiara Predonzan
Matricola: 915172

Relatrice: Laura Galluzzo
Correlatore: Francesco Vergani

Politecnico di Milano
Scuola del Design
Corso di Laurea Magistrale in
Interior & Spatial Design

A.A. 2019/2020

Abstract

Il concetto di rito nella società post-moderna è spesso un termine usato in modo ridondante: “Tutto è Rito”. La presente tesi, divisa in due parti, vuole analizzare il rito contemporaneo e indagarne il valore in ambito progettuale. Espressione e specchio della cultura di una comunità, è un interessante strumento per il design.

Nella prima parte si è partiti da un’analisi teorica dei testi di Durkheim, Douglas, Rivière e Segalen, definendo il rito come un fenomeno complesso che rinforza il senso di collettività. Esso fortemente caratterizzato da uno spazio e tempo specifico, è una manifestazione culturale che si adatta ai cambiamenti della società, diventando oggi un momento di svago dalla realtà.

In seguito, si è indagato il rapporto tra rito e città. Fin dall’antichità il contesto urbano è stato un ottimo palcoscenico per le manifestazioni rituali. Grazie all’analisi di alcuni di essi si sono reperite le linee guida ‘dell’imparare a progettare tramite il rito’. Al fine di sviluppare un progetto di allestimento si è individuato il gioco come espressione rituale contemporanea nello spazio pubblico. Anche il gioco è stato analizzato nei suoi valori e nel suo rapporto con la città per avere una visione d’insieme del contesto teorico progettuale. A far ponte tra la fase teorica e quella progettuale sono stati svolti un sondaggio e delle interviste che hanno contribuito a dare un punto di vista più umano alla ricerca.

Nell’ultima parte dell’elaborato si sviluppa il progetto To-Mura, un allestimento ludico rituale, che si inserisce come proposta all’interno del contesto di Tocati, festival dei giochi in strada che ogni anno si svolge a Verona. Seguendo i principi di sostenibilità del festival, si è individuato come spazio di progetto un’area da rivalutare: il Parco delle Mura e dei Forti. Il risultato è un allestimento immersivo che ha l’obiettivo di tradurre il gioco in esperienza tangibile, creando uno spazio di socialità e di interazione che possa rimanere vivo durante tutto l’anno.

Indice

CAPITOLO 1

Design e Rito

- 1.1. Dal sacro al profano pag. 10
- 1.2. “Design on humanities” pag. 15
- 1.3. Rito design drive pag. 18
- 1.4. Una nuova definizione pag. 24

CAPITOLO 2

Rito e Collettività

- 2.1. Dinamiche sociali del rito pag. 28
- 2.2. La città come palcoscenico rituale pag. 33
- 2.3. Rito e gioco pag. 40
- 2.4. Manifestazioni rituali urbane pag. 45
- 2.5. Paradigmi interpretativi pag. 54

CAPITOLO 3

Gioco come rituale urbano

- 3.1. Homo Ludens pag. 58
- 3.2. Riflessioni sul gioco pag. 61
- 3.3. Città interattiva pag. 66
- 3.4. Giochi urbani pag. 70

CAPITOLO 4

Rituali contemporanei alle Mura

- 4.1. Brief progettuale pag. 80
- 4.2. Tocati. Festival Internazionale dei giochi in strada pag. 82
- 4.3. Parco delle Mura e dei Forti di Verona pag. 102
- 4.4. Intenzioni progettuali pag. 120

CAPITOLO 5

Progetto

- 5.1. Concept pag. 124
- 5.2. Sviluppo progetto pag. 126
- 5.3. Visioni future pag. 190

Conclusioni pag. 192

Appendice pag. 196

Bibliografia pag. 204

Sitografia pag. 208

Elenco immagini pag. 210

Ringraziamenti pag. 214

CAPITOLO 1

Design e Rito

1.1. DAL SACRO AL PROFANO

Nella società post-moderna il rito è diventato un must sociale. Infatti, nel linguaggio comune, ‘rito’ e ‘rituale’ sono due termini usati e abusati per indicare una qualsiasi pratica sociale ripetitiva che presenta un certo grado di formalizzazione: rito nuziale, rituale scaramantico, rito del tè o dell’aperitivo, riti quotidiani, rituali politici. Tutto sembra rito, rendendolo quasi una vuota formalità, ma è veramente così? In questo studio cercheremo di dare una definizione antropologica di rito e alla complessità dei fenomeni rituali attraverso il contributo di diversi autori, che nel corso degli ultimi secoli hanno riconosciuto il rito come espressione generale della società e della sua cultura.

Non esiste un’unica interpretazione di rito, anzi l’argomento è così ampio e complesso che il suo significato cambia in base al contesto analizzato. Quindi prima di iniziare a indagare il concetto di rito dal punto di vista socio-antropologico, è interessante esplorare le sue varie accezioni:

¹ Grande dizionario italiano Hoepli

RITO ¹

[rì-to]

s.m.

1 Realizzazione del rapporto tra un singolo o una comunità di individui e il divino, attraverso cerimonie, preghiere e sim. il cui svolgimento è fisso e regolato dalla tradizione

2 Norma o complesso di norme che regolano lo svolgimento di una cerimonia sacra: cerimonia conforme al r., come prescrive il r.; il r. del battesimo, della cresima

|| *Complesso delle cerimonie ufficiali di un dato culto: r. pagano, cristiano, musulmano; r. cattolico romano, ambrosiano, armeno, greco*

|| *estens. Cerimonia religiosa: r. nuziale, funebre, natalizio, pasquale; partecipare al r. della Messa*

3 estens. Usanza, costumanza consolidata: il r. dei regali di San Valentino; il r. delle visite ai parenti

|| *scherz. Azione, anche di scarsa importanza, eseguita secondo un metodo preciso e un severo impegno: il r. del tè delle cinque*

|| *Di rito, abituale, consueto: gli auguri, le visite di r.*

|| *È di rito che, è cosa abituale che*

4 DIR Procedura: rito penale, civile, amministrativo; celebrazione del processo con r. abbreviato

|| *Documenti di rito, prescritti dalla consueta procedura*

|| *Questioni di rito, procedurali, spec. a proposito di cause civili*

5 ETNOL Riti di iniziazione, complesso di prove, cerimonie e insegnamenti attraverso i quali un individuo, spec. in età puberale, viene ammesso nel gruppo degli adulti, riconosciuto sessualmente maturo o introdotto a conoscenze di carattere religioso o esoterico

|| *Riti di passaggio, complesso di cerimonie atte a operare o a rendere noto il passaggio di un soggetto da una fase all’altra della vita biologica e sociale, come la nascita, la pubertà, il matrimonio, la morte*

Analizzando la definizione riportata da un dizionario di lingua italiana, un’azione, un comportamento individuale o collettivo è quello che sta alla base del concetto di rito (punto 1). Il rito presenta dei codici, delle norme che regolano l’azione, esiste quindi una prassi che l’individuo deve seguire per compiere il rituale (punto 2 e 4). Il rito può essere una consuetudine, una tradizione o usanza consolidata nel tempo che è diventata un’abitudine (punto 3). Infine, l’ultimo punto evidenzia come il rito è sempre stato usato per scandire il tempo biologico e sociale di una persona. “Se il fenomeno rituale come possiamo notare è estremamente eterogeneo e non possiede una definizione univoca, possiamo ugualmente definirne alcuni aspetti cardine, come in primis l’ambito in cui opera, cioè quello culturale che come tale è ricco di codici e significati specifici” (Battistella, 2016, p.23).

Il concetto di rito nasce nel XIX secolo, quando il tema fu ampiamente indagato da parte dei primi antropologi, che affascinati dalle comunità primitive da poco colonizzate, cercarono di spiegare scientificamente le loro azioni rituali. Due sono le scuole di pensiero arrivate fino ad oggi, con approcci agli antipodi tra loro: la prima definita ‘Intellettualista’, che considera il rito come un’azione tecnica illusoria; la seconda chiamata ‘Funzionalista’ che ritiene che l’azione rituale derivi da un bisogno pratico, morale e sociale. In questa sede, verrà considerata la scuola Funzionalista, in quanto è l’approccio antropologico che presenta una definizione di rito più esaustiva e più affine al pensiero progettuale (Marchetti, 2012).

Èmile Durkheim, sociologo francese di fine XIX secolo, è uno dei primi che cerca di dare una definizione esauriente di rito, definendolo come una componente sociale fondamentale. Nel suo libro *Le forme elementari della vita religiosa*, egli individua un nesso tra religione e rito, individuando i riti come regole di comportamento che l'uomo segue per rapportarsi con il sacro (Durkheim, 1997, p.56). Questo porterebbe a pensare che sacro e profano siano due entità distinte tra loro, invece egli supera questa rigida concezione, riconoscendole come categorie complementari, in cui una non può esistere senza l'altra. Le rappresentazioni religiose possono essere assimilate ai riti comunitari in quanto necessitano della partecipazione attiva di una collettività. Le manifestazioni rituali interrompono temporaneamente lo svolgimento delle attività quotidiane del singolo, provocando lo spostamento da un tempo individuale a un tempo collettivo. Questo cambiamento va a sottolineare la funzione reale del rito, il cui scopo ultimo è quella di rinforzare “i vincoli che uniscono l'individuo alla società di cui è membro” (Durkheim, 1997), collegando presente al passato e l'individuo alla comunità. I riti sono definibili da simboli sostiene Durkheim, cioè da oggetti che li caratterizzano e li attivano. Spesso nei rituali religiosi vengono usati oggetti carichi di significato, simboli del sacro, con cui le persone interagiscono per riconoscersi come comunità. Altri due elementi chiave del rito, secondo l'autore, sono lo spazio e il tempo, intesi come uno spazio-tempo ‘altro’, in cui gli individui della comunità vivono secondo le regole che si sono dati, diverse dalla normalità, in un periodo e ambiente identificativo. Infine, Durkheim cerca di dare risposta a una delle tematiche più importanti dell'antropologia contemporanea: l'efficacia del rito. La risposta per lui ha una valenza sociale, il rito raggiunge determinati livelli di efficacia in momenti di ‘*effervescenza collettiva*’² in cui il gruppo riafferma la propria identità.

È lo studio dell'antropologa **Mary Douglas** (1912-2007) che porta ad estendere il concetto di rito al di fuori della sfera religiosa, affermando che si ha rito laddove si produce senso. La sua visione antropologica parte da un riadattamento e riattualizzazione delle teorie durkheimiane, esplorando i rituali di contaminazione tra diverse società. Questo porta l'autrice a riflettere sull'effetto del rito sulla ‘*modificazione dell'esperienza*’, cioè che le diverse esperienze sociali di un gruppo comportano la nascita di differenti simbolismi e rituali.

²L'effervescenza collettiva è quel sentimento che pervade una comunità nel momento in cui condivide un determinato atto o momento cui essa stessa attribuisce un valore di sacralità. (Durkheim, 1997)

“Come animale sociale l'uomo è un animale rituale. [...] I riti sociali creano una realtà che sarebbe inesistente senza di loro. Non è un'esagerazione dire che il rituale rappresenta per la società più di quanto le parole per il pensiero: infatti è possibile sapere una cosa e poi trovare le parole per esprimerla ma è impossibile avere delle relazioni sociali senza atti simbolici” (Douglas, 1975, p.103).

Il rito diventa quindi una componente imprescindibile in ogni interazione umana. In termini di efficacia del rito, Douglas si focalizza sul produrre senso attraverso sequenze di gesti e azioni, sostenendo una visione più moderna, in cui attribuire significato anche a nuovi modelli simbolici. Per l'autrice, infatti possono essere considerati riti anche i gesti quotidiani che hanno un senso oltre al semplice atto sociale.

Claude Rivière (1932) è colui che emancipa definitivamente il rito dall'ambito strettamente religioso. Nel suo libro *I riti profani* l'antropologo francese prende in esame come nella società moderna il rito si allontani dal sacro, pur mantenendo la sua efficacia. Analizzando azioni cerimoniali con nessuna attinenza alla religione afferma:

“La logica interna del rito profano è la sua stessa attuazione e il rituale si appaga della propria intensità emozionale” (Rivière, 1998, p.45).

Si può ammettere quindi l'esistenza di azioni che ignorano il sacro, ma che esprimono emozioni e producono simboli, meritando lo status di rituale. Così Rivière definisce il rito, sia profano che religioso, come “una struttura di atti sequenziali, di ruoli teatrali, di valori e di finalità, di mezzi reali e simbolici di comunicazione, espressi attraverso sistemi codificati” (Rivière, 1998, p.61), riconoscendolo come forma di espressione della società e della cultura.

Superata definitivamente la dicotomia tra sacro e profano, come possiamo individuare il rito oggi? Anche se ci troviamo in un periodo storico di forti cambiamenti sociali, secondo Martine Segalen (1940) la pratica rituale è tuttora molto presente nella società. Il rito non è più il centro della società ma partecipa al suo funzionamento. Per l'antropologa francese, infatti, una delle caratteristiche principali del rito “è la plasticità, la capacità di essere polisemico, di adattarsi al mutamento sociale” (Segalen, 2003, p.8).

È di Segalen uno dei contributi più recenti alla definizione di rito, nel suo libro *Riti e rituali contemporanei* definisce il rituale come “un insieme di atti formalizzati portatori di un significato simbolico, caratterizzato da una configurazione spazio-temporale specifica, dal ricorso a una serie di oggetti, da sistemi di comportamenti e linguaggi specifici, da segni emblematici il cui senso codificato costituisce uno dei beni comuni a un gruppo sociale” (Segalen, 2003, p.24).

Concludendo, il rito oggi si adatta alla società moderna, diventando una pratica eterogenea. Il fenomeno rituale ha comunque come scopo ultimo quello di esprimere valori ed emozioni, rinsaldando e rafforzando il senso d'identità in un tempo e a uno spazio specifico.



[1]
Archistart Social Dinner
Carpineto Romano - Italia
2021

1.2. “DESIGN ON HUMANITIES”

Se il concetto di rito si evolve e si plasma in base al mutamento della società nel tempo, possono evolvere anche gli strumenti con cui viene indagato?

L'apertura del rito alla società moderna e ad aree sociali e culturali più disparate ha portato nuove discipline ad interessarsi ai fenomeni rituali. È il caso delle discipline progettuali, come il design, che con approcci *design-driven* portano innovativi contributi nell'ambito delle scienze umane. Possiamo quindi parlare di ‘*Design on Humanities*’:

“la vocazione del design ad affrontare ed approfondire temi, ambiti di studio e interrogativi tradizionalmente afferenti alla sfera umanistica, trasformandoli in specifiche aree di opportunità per la ricerca e di intervento per il progetto” (Formia, 2016, citato da Pils & Trocchianesi, 2017, chap. 1).

In un'epoca di cambiamenti, indispensabili sono le aree di sovrapposizione tra le discipline per arrivare a nuove frontiere di studio e favorire la sperimentazione. Sia le discipline etno-antropologiche che quelle progettuali studiano in modo attento le persone e i loro comportamenti: se le prime studiano caratteristiche e ritratti degli individui, osservando per conoscere la sfera dell'individuo; le seconde indagano l'uomo e i suoi comportamenti (in quanto utente, utilizzatore, consumatore, fruitore ecc), osservando per innovare il mondo in cui esso vive. È in zone di confine e di ibridazione che “il design si interroga sulle sue nuove possibili definizioni trovando specifiche linee di dialogo e ambiti di intervento in sinergia con le Humanities” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.19).

Nella costruzione di scenari le *Humanities*, raccogliendo nuovi elementi in contesti socio-scientifici come sociologia, antropologia e psicologia, portano un grande contributo nella progettazione elaborando e raccontando l'innovazione. Un esempio brillante di contaminazione tra le due discipline è quello della galleria digitale di ritratti ‘*Exactitudes*’³ del fotografo Ari Versluis e della profiler Ellie Uyttenbroek. Il duo olandese studia e cataloga le ripetizioni di codici stilistici tra singoli individui che vivono nello stesso contesto urbano. I singoli soggetti vengono ritratti in campo neutro e con pose simili, creando dei mini-album delle varie sottoculture urbane. Il progetto in progress

³<https://exactitudes.com>



restituisce una sfaccettata fotografia della popolazione che vive in diverse metropoli, diventando un interessante osservatorio antropologico e un utile strumento di indagine per il designer.

Il design è una disciplina di natura connettiva, con un approccio orizzontale che analizza problemi complessi e li rende accessibili e utilizzabili. Può diventare uno strumento facilitatore, che crea relazioni interdisciplinari per coinvolgere nella progettazione altri settori. Il rito, invece, è un campo di esplorazione eterogeneo, un terreno fertile di forte interesse per la disciplina del design, in quanto legato ad oggetti, luoghi e comportamenti ricchi di senso in cui indirizzare strategie *design oriented*. Inoltre, il rito crea e consolida l'armonia sociale, rappresentando sia unicità che universalità tra le diverse culture.

“Il rito può essere considerato una pratica sostenibile, in quanto contribuisce alla coesione sociale e facilita il senso di identità e responsabilità, valori che aiutano l'individuo a sentirsi parte di una comunità, e in senso più ampio, di una società” (Pils & Trocchianesi, 2015, p.508).

Nella società contemporanea, i rituali possono essere individuati nell'area d'intersezione tra sociologia (lo studio dei cambiamenti sociali), antropologia (l'osservazione dei comportamenti umani) e il design (la ricerca di processi di innovazione). Un territorio ibrido che osservato con un approccio multidisciplinare porta il designer, studiando, *'usando'* e reinventando riti, a sviluppare nuovi scenari innovativi. Inoltre, è interessante evidenziare il potenziale narrativo che sta alla base della relazione tra rito e design, carico di significati simbolici e umanistici.

Quindi, essendo il rito così intrinseco nell'uomo e con gli oggetti della sua quotidianità, può esser utilizzato come filtro di analisi e di lettura dell'utente in relazione al mondo circostante, nel momento in cui interagisce con la società o con oggetti, dando nuovi spunti per la progettazione poiché pone nuovi, differenti punti su cui riflettere e da cui possono scaturire nuove ispirazioni progettuali.

[2]
Exactitudes
Versluis & Uyttenbroek
dal 1994

1.3. IL RITO DESIGN DRIVEN

Come sottolineato nei precedenti capitoli, il rito presenta una natura complessa e il panorama rituale contemporaneo è al quanto eterogeneo. Se si prende in esame solamente la ripetitività, l'iterazione di un'azione, come potrebbe essere compiere lo stesso tragitto tra la propria casa e il lavoro, qualsiasi atto compiuto dall'uomo potrebbe essere inteso come rito. Per questo motivo può essere utile definire il rito attraverso “una rosa di caratteristiche formali peculiari e distintive che rendono le manifestazioni rituali diverse rispetto ad altri tipi di pratiche” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.99).

L'atto rituale presenta quindi degli aspetti strutturali specifici, un insieme di elementi che lo differenzia da una semplice azione e che lo rende tale sia agli occhi di chi lo compie che da parte dell'occhio di un osservatore esterno. Il fenomeno rituale presenta a una prima lettura i tratti generali distintivi di seguito citati:

*Il rito è una **'pratica'** ossia un'attività che presenta come obiettivo un risultato finale concreto;*

*Il rito è **'finalizzato'** cioè una pratica che rincorre un obiettivo. Non è disinteressato ma è orientato a perseguire un fine utile di varia natura;*

*Il rito è **'intenzionale'**. Il rituale risponde a un'esigenza, non si può compiere casualmente. È quindi una pratica consapevole, intenzionale e dichiarata;*

*Il rito è **'situato'** ovvero presenta uno spazio-tempo specifico. Un preciso setting rituale, che isola gesti e comportamenti dalla realtà ordinaria, una dimensione propria, in cui si può attribuire alle azioni compiute in esso una carica significativa;*

*Il rito è **'ripetuto'**, tutte le parole e i gesti di un rito sono interati più e più volte durante il fenomeno, diventando riconoscibili e caratterizzanti;*

*Il rito è **'condiviso'** da parte di una collettività che si identifica in esso. Il rituale diventa una pratica condivisa che rinforza il senso di comunità, si può meglio affermare che “la comunità non pratica il rito ma è il rito” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.101);*

*Il rito è **'formalizzato'**. Come affermato in precedenza, niente è lasciato al caso in un rituale. Esso si svolge secondo un preciso ordine e presenta determinate regole da seguire che delineano dei confini rituali ben definiti;*

*Il rito è **'formalizzante'** cioè una pratica agita che produce senso. La produzione di senso diventa punto di riferimento per l'efficacia del rito all'interno di una comunità.*



[3]
Spazio posizionale
Stonehenge
Wiltshire - Inghilterra

Sintetizzando si potrebbe dire che il “rito è un insieme di azioni con una finalità specifica, compiute nel rispetto di accorgimenti precisi ma sensibili a elementi contestuali da un gruppo più o meno ampio di persone che queste azioni attribuisce un determinato valore simbolico” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.102).

Osservando il rito con un approccio *design driven*, oltre alle caratteristiche peculiari già descritte in precedenza, presenta degli elementi base imprescindibili per la struttura rituale. Questi criteri morfologici appartengono a due macroaree che le ricercatrici Pils e Trocchianesi definiscono con i termini latini *locus e habitus*.

Con *locus* si individua non solo la dimensione spaziale ma anche quella temporale del rito. Le prime immagini che vengono in mente quando si parla di locus potrebbero essere quelle di Stonehenge, l'imponente e celebre circolo di menhir inglese, i boschi sacri dei druidi e dei romani, o ancora i grandi templi asiatici pieni di statue dorate. Questi sono solamente degli stereotipi sullo spazio rituale, in verità il *locus* è molto di più. Senza una dimensione spazio-temporale il rito non potrebbe esistere, è un elemento imprescindibile la cui assenza comprometterebbe l'essenza intrinseca del rituale in atto. Il *locus* indica quindi sia uno spazio fisico legato a coordinate spazio-temporali in cui il rito si compie ma anche uno spazio concettuale più legato alla percezione.

Gli spazi rituali possono essere molteplici: c'è uno spazio '*posizionale*', il punto geografico dove il rito viene realmente praticato come può essere Piazza del Campo per il Palio di Siena; potrebbe esserci uno spazio '*nativo*' dove il rito nasce e uno '*a-territoriale*' della comunità che trasferitasi altrove ne conserva i valori come per il Capodanno cinese o il *Dia se los muertos*; esiste uno spazio '*familiare*' e riconoscibile, un luogo noto e consueto come quello di un mercato cittadino; infine uno spazio '*scenico*' pensato e allestito per stupire durante lo svolgimento di un rito. Oltre alla dimensione spaziale anche quella temporale è un elemento fondamentale per il rito. Il tempo determina lo svolgimento e detta i ritmi dell'azione rituale che si svolge in una dimensione temporale alternativa a quella lineare, distogliendo l'attenzione dall'inevitabile trascorrere. Il tempo rituale non è univoco, si articola diversamente per ogni individuo.

Al tempo ordinario si possono sovrapporre più tempi rituali come potrebbe essere festeggiare il proprio compleanno durante il Natale, inoltre nello stesso lasso temporale possono coesistere sia un tempo individuale che un tempo collettivo. La dimensione spaziale e quella temporale, quindi definiscono il confine dell'azione rituale, che distacca il rito dall'agire ordinario.

L'*habitus*, invece, è “inteso come estensione comunicante del corpo” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.107), amplificando il carattere celebrativo del rito. È composto da due differenti dimensioni, la dimensione oggettuale e la dimensione comportamentale del rito. La prima prende in considerazione l'oggetto, secondo Dorflès (2010) l'oggetto può essere pensato come prolungamento del corpo umano ed esprime la relazione tra una persona e la sua storia. Nel rito gli oggetti hanno un uso diverso da quello ordinario perché diventano propulsori di efficacia simbolica, ed è così che la semplice azione di bere un caffè al bar può diventare un'esperienza rituale conviviale.

“Gli oggetti, se da un lato sono elevati allo status di soggetti culturali del portato simbolico del rito, dall'altro si trasformano in attivatori della ritualità, strumenti di un sistema parlato di cui il rito non può fare a meno” (Baudrillard, 1972, citato da Pils & Trocchianesi, 2017, p.108).

La seconda dimensione è quella comportamentale, il rito infatti presenta sequenze di azioni specifiche con cui l'individuo si muove in relazione con gli oggetti e col *locus*. Gesti che nel rituale diventano uno specifico repertorio riproducibile di azioni come fosse una sceneggiatura. Il rito diventa quindi una performance a cui non si può rimanere inerti, tutti sono coinvolti. Un esempio lampante è quello di una rievocazione storica o una processione come può essere l'Infiorata di Genzano, in cui si possono identificare diversi gruppi di persone coinvolte. Ci sono gli attori, i protagonisti del rito che sfilano nella strada principale della città addobbata a festa. Poi ci sono gli spettatori che, in posizione più o meno marginale, osservano gli attori sfilare davanti ai loro occhi. Infine, ci sono le comparse che in maniera pressoché volontaria, come accodarsi alla processione, compaiono brevemente nella scena rituale.

“Nel rito, più che in ogni altra manifestazione, la prassi si trasforma in linguaggio e ogni singola azione comunica come un simbolo riempiendo tutta la pratica di valenza semantica” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.111).

Risulta quindi evidente che il rito presenta un forte carattere comunicativo che mette in relazione azioni, oggetti, persone, spazi. Senza una sincronia tra tutte le componenti, difficilmente il messaggio del fenomeno rituale arriva sia a coloro che lo eseguono che per chi lo osserva.

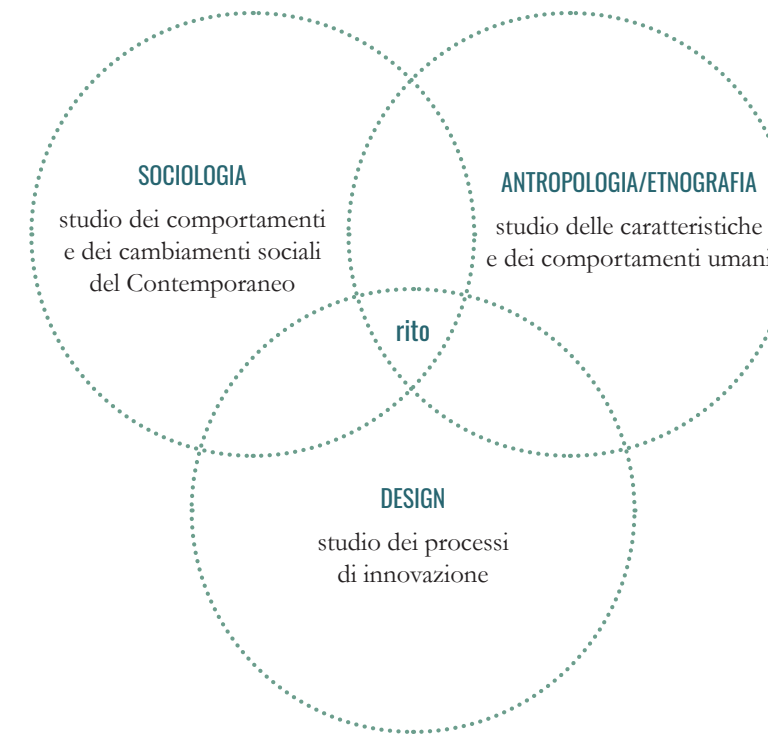


[4]
Dimensione comportamentale
Infiorata
Genzano - Italia

1.4. UNA NUOVA DEFINIZIONE

Il capitolo vuole far emergere la complessità nel definire i fenomeni rituali e il loro rapporto dialogico con il design. Partendo da un'analisi etimologica e socio-antropologica del rito, si è cercato di individuare una definizione contemporanea dell'eterogeneo fenomeno rituale. Gli studiosi del XX secolo, come Émile Durkheim, Mary Douglas, Claude Rivière e Martine Segalen, hanno evidenziato nei loro scritti il progressivo distacco della pratica rituale dalla sfera del sacro. Il rito contemporaneo non è più inteso solamente come rituale religioso. Oggi i rituali, legati ai comportamenti, prassi e consuetudini delle persone, possono essere considerati espressione della cultura della società di cui fanno parte. La loro plasticità gli permette di adattarsi ai cambiamenti sociali ed è in questo scenario post-moderno che si aprono a nuove contaminazioni.

Una degli incontri più proficui è quello con le discipline progettuali, che entrando in contatto con le pratiche rituali, generano nuove visioni innovative. La relazione tra design e rito può essere considerata una simbiosi, si influenzano l'un l'altro, contaminandosi a vicenda. Da una parte il rito aiuta a capire e analizzare nel profondo i comportamenti umani, così da fornire materiale estremamente utile per il designer, capace di creare nuove connessioni con gli oggetti e gli utenti. Dall'altra, il design può valorizzare la pratica rituale progettando nuovi tipi di spazi o nuove tipologie di oggetti che possono amplificare l'esperienza del rito o attivare nuovi comportamenti da parte dell'utente.



Osservare il rito non solo dal punto di vista antropologico o sociologico porta lo studioso a definire il fenomeno rituale in maniera più inclusiva. Il rito può essere quindi pensato come un *'sistema culturale complesso'*⁴, una definizione generica ma utile in termini progettuali. Il sistema rituale risulta quindi composto da un complesso numero di elementi che lo caratterizzano e lo differenziano da una semplice azione ordinaria. In ottica progettuale tre sono le caratteristiche imprescindibili alla base di un rituale senza cui il rito non può esistere: la dimensione spazio-temporale, la dimensione oggettuale e la dimensione comportamentale. In ogni rito questi tre elementi sono sempre presenti in maniera più o meno evidente. La continua interazione tra i diversi fattori del rito e l'individuo evidenzia la natura metacomunicativa della pratica rituale, difatti il rito può diventare linguaggio comune per conoscere la società contemporanea.

[5]
Relazioni interdisciplinari
intorno al tema del rito
Schema di R. Trocchianesi
2015

⁴ Per rito come sistema culturale complesso si intende che: il rito è un sistema in quanto è un insieme regolato di elementi eterogenei interconnessi tra di loro in modo organico; il rito è un fenomeno sociale, inteso sia come un prodotto culturale che come rappresentazione della cultura di una società; il rito necessita di un complesso numero di operazioni ed elementi, non immediati, per essere definito tale. (Pils & Trocchianesi, 2017)

“I rituali valgono non solo per l’erezione di templi e di altari, ma anche per la fondazione delle città. Il templum, il labirinto, il mandala sono una cosmografia, un diagramma dell’ordine universale”.

(Italo Rota)



CAPITOLO 2

Rito e Collettività

2.1. DINAMICHE SOCIALI DEL RITO

Tradizionalmente le diverse azioni che si svolgono nella dimensione immateriale, tra cui le pratiche rituali, sono una grande risorsa per i gruppi sociali. Giacimenti culturali inestimabili che vanno trasmessi ai posteri per preservare i valori di una comunità. ‘*Comunità di pratica*’ che si prodigano a tenere vivi i beni immateriali, le persone diventano dei veri propri custodi della loro identità culturale, che alimentano e rielaborano con il passare del tempo. Il bene culturale immateriale è, quindi, il risultato di una presenza partecipata che esprime vitalità rinnovata grazie alla dimensione condivisa.

Non tutti i riti sono beni culturali ma rientrano comunque nella categoria delle pratiche partecipate. Infatti, la pratica rituale è territorio di relazioni sociali che si instaurano tra individui che compiono l’azione. Molteplici possono essere gli attori sociali che intervengono sulla matrice del rito; che sia un solo individuo, un gruppo o una comunità, la pratica rituale incoraggia la coesione sociale. I riti, infatti, hanno grande influenza sulla società umana: da un lato l’individuo apporta al rito collettivo un proprio elemento personale e specifico che ne determina una certa modificazione, dall’altro il rito sociale influisce sulla persona e sul suo comportamento. È difficile quindi pensare a una netta separazione tra collettivo e individuale, in quanto si influenzano l’un l’altro.

Nella società contemporanea, come già sottolineato in precedenza, il rito sta attraversando una fase di apertura:

“se in passato le manifestazioni rituali coinvolgevano esclusivamente la comunità di appartenenza e, oltre ad essa, il ristretto gruppo di attori-spettatori che vi prendeva parte, oggi il bacino d’utenza rituale è molto più vasto ed esteso e ingloba una grande varietà di attori sociali nella loro relazione con luoghi e oggetti diversi”
(Pils & Trocchianesi, 2017, pp.68-69).

Questa ‘*apertura rituale*’ in una realtà iper-connessa come la nostra, da una parte porta il rischio di mutare essenzialmente il messaggio culturale del rito, dall’altra, la pratica rituale ha la possibilità di abbracciare nuovi fenomeni sociali di aggregazione che caratterizzano la contemporaneità. Oggigiorno il rito riesce quindi ad arrivare a un pubblico molto più esteso ed eterogeneo rispetto al passato, anche grazie alla stretta e immediata connessione tecnologica tra le persone, i luoghi e gli oggetti. Le comunità di pratica nella società contemporanea vengono spesso sostituite da ‘*comunità di destino*’, gruppi eterogenei di individui che non condividono solo idee e valori ma anche un destino comune. Le persone, inoltre, non sono più legate a un unico gruppo ma possono unirsi liberamente a più comunità anche in modo temporaneo, muovendosi liberamente. Andrea Branzi lo definirebbe uno ‘*sciame umano*’ che si sposta tra i diversi mondi rituali, dando vita a ‘*cerchie di densità sociale*’, che esulano da tutto e tutti, creando relazioni del tutto nuove e indipendenti. Fenomeni trasversali di aggregazione sociale, strutture effimere che si trasformano continuamente in base alle necessità del momento. È osservando questi gruppi e le loro dinamiche che emerge la capacità del rito di farsi motore delle relazioni e della coesione sociale. Come se adottasse una mentalità *design thinking* con cui inventare nuovi modi di abitare e risolvere problemi del quotidiano.

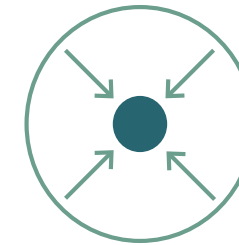
Per concludere l’analisi sulle dinamiche sociali dei riti, di seguito sono descritti i principali gradi di sociabilità delle manifestazioni rituali. I gradi sono stati divisi in tre livelli, a un estremo quello micro-sociale (scala dell’individuo), all’altro quello macro-sociale (scala della comunità) e in mezzo, quello meso-sociale (scala del gruppo).

Micro-sociali sono tutti quegli eventi in cui si prende in considerazione la scala dell’individuo isolato. Nell’ambito del rito sono tutti i rituali legati alla sfera del singolo, i cosiddetti rituali personali. Come già in precedenza evidenziato, anche nella sfera individuale si può riscontrare l’influenza data dalla società in cui si vive. Questo non toglie che siano pratiche rituali personali che l’individuo compie nella sua quotidianità privata. L’antropologo Leach sostiene infatti che il rito personale abbia significato ed effetto solo per chi lo esegue, poiché eseguendo l’azione lo ha reso proprio, caratterizzandolo. Inoltre, lo studioso divide i comportamenti in comportamenti privati e comportamenti pubblici. I primi sono caratterizzati dalla componente affettiva che modifica lo stato

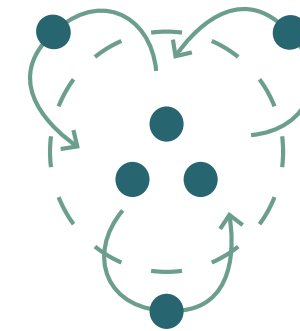
emotivo dell'attore; i secondi sono comportamenti con valenza sociale che modificano la situazione. Da una parte i rituali personali sono riti "inventati da ogni uomo nella sua vita quotidiana, nel suo rapporto con la realtà sociale, grazie alla plasticità che è caratteristica dell'uomo" (Bonino, 1987, citato da Marchetti, 2012, p.28) e quindi presentano una grande variabilità individuale. Dall'altra la sfera dei rituali personali presenta forti aspetti di invarianza, rigidi, poco aperti alla partecipazione di figure esterne.

Al livello meso-sociale appartengono tutte quelle azioni che avvengono alla scala del gruppo. Sono meso-sociali i riti pubblici che condotti da piccoli gruppi compatti invitano alla partecipazione spontanea da parte degli spettatori. "Diversamente dai riti strettamente legati alla sfera del sé, il rito pubblico necessita e invita alla partecipazione un gruppo di individui più o meno ampio e più o meno eterogeneo" (Pils & Trocchianesi, 2017, pp.74-75). Inoltre, i rituali meso-sociali conservano il loro carattere partecipativo e il valore simbolico anche se svolti in solitaria.

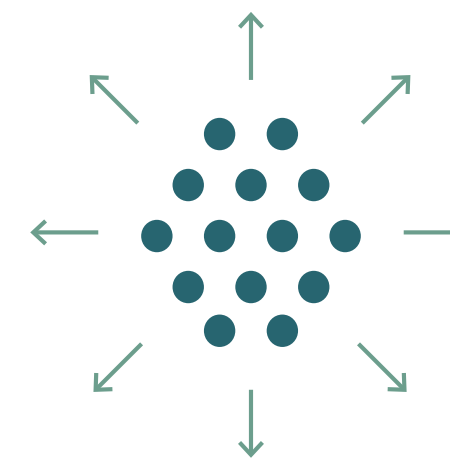
Macro-sociali, infine, sono le manifestazioni a grande scala, come quella comunitaria. "Sono ascrivibili a questa categoria i grandi riti comunitari cioè tutte quelle manifestazioni che investono un ampio territorio e coinvolgono un largo numero di individui o che, pur non partendo da un grado di densità elevata, riescono a raggiungere in poco tempo un alto livello di sociabilità" (Pils & Trocchianesi, 2017, p.75). Collettivi sono quei riti in cui può essere condivisa sia l'esecuzione (sincronia), sia il messaggio che l'azione comunica (simbolo), che la finalità, spesso rispondendo a dei bisogni della collettività. Il carattere collettivo nella società contemporanea può sembrare un aspetto anomalo nel comportamento dell'individuo, in quanto oggi le persone hanno la tendenza ad agire e pensare individualmente. Questo solo a una prima analisi, perché i rituali collettivi possono essere anche singoli comportamenti o gesti condivisi dall'uomo anche in culture differenti. Infine, sono collettive tutte quelle manifestazioni rituali di carattere socioculturale, espressioni di una comunità in cui il comportamento ritualizzato individuale viene inglobato e superato. I rituali collettivi sono strettamente legati alla cultura e si evolvono in rapporto ai cambiamenti sociali, essendo espressione di essa.



RITO MICRO-SOCIALE



RITO MESO-SOCIALE



RITO MACRO-SOCIALE

Lo spazio urbano è “un mondo [...] connesso con il mondo artificiale, con il prodotto delle mani dell'uomo, come pure con i rapporti tra coloro che abitano insieme il mondo fatto dall'uomo”.

(Arendt, 1958)

2.2. LA CITTÀ COME PALCOSCENICO RITUALE

Uno degli elementi costitutivi del fenomeno rituale è lo spazio in cui esso si svolge. Questo componente strutturale, già indagato in ottica rituale nel capitolo precedente, è uno dei punti di connessione tra rito e l'ambito progettuale. Lo spazio, in particolare quello pubblico, è un luogo di formazione e condivisione di valori civici e culturali di una società. I riti, quindi, sono una delle forme con cui gli uomini occupano fisicamente e simbolicamente lo spazio urbano, in quanto le pratiche rituali “materializzano le identità sociali conviventi all'interno della comunità, coinvolgendo i processi di conformazione e attrezzatura dello spazio in un complesso procedimento di mediazione simbolica” (Lenzini, 2017, p.15).

‘*Conformazione*’ e ‘*attrezzatura*’, due parole appartenenti alla sfera della progettazione di spazi che vanno a sottolineare la propensione del rito ad essere una forma particolarmente raffinata di allestimento teatrale. Partendo dagli studi degli antropologici Goffman e Turner sul tema della drammaturgia rituale, infatti, si comprende meglio il nesso tra città e palcoscenico. La città è luogo di incontri, scontri e scambi tra le persone che si identificano e si rapportano attraverso gesti, comportamenti in perenne mutamento. Da sempre gli spazi urbani sono palco di manifestazioni collettive che per svolgersi impongono mutazioni momentanee al legame tra uomo e ambiente circostante. La città diventa quindi ‘*scena fissa*’⁵ delle manifestazioni rituali e gli interni urbani vengono progettati o adattati per essere spazi rituali.

Lo spazio pubblico viene tematizzato e allestito nei minimi dettagli in base a una determinata rappresentazione sociale. L'ambiente fisico non è concepito solo come una cornice, ma è “parte integrante del processo di elaborazione attraverso il quale un gruppo concepisce sé stesso e i valori che fondano la sua esistenza” (Lenzini, 2014, p.107). La tematizzazione di un interno urbano va a rimarcare l'appartenenza, sia in termini pratici che simbolici, di quel luogo a una comunità specifica. La trasformazione può essere permanente o temporanea, ma in entrambi i casi avviene una manipolazione della struttura sintattica dello spazio.

⁵ Il tema della città come ‘scena fissa’ è stato trattato spesso da diversi autori, in particolare da Aldo Rossi che scrive: “L'architettura è la scena fissa delle vicende dell'uomo, carica di sentimenti di generazioni, di eventi pubblici, di tragedie private, di fatti nuovi e antichi.” (Rossi, 2018, p.28)

“Noi siamo sempre dentro uno spazio, più o meno accogliente e chiaro in sé nei suoi margini, dal grembo della madre all’esplorazione interstellare [...] e possiamo solo passare da un qui a un là, da un dentro a un fuori e viceversa: movimento che può sempre dirsi da interno a interno, ove si consideri la volta celeste come elemento percettivo di circoscrizione spaziale superiore degli spazi ‘esterni’ agli edifici e tali spazi racchiusi fra terra cielo, e margini verticali, siano essi naturali o costruiti” (Ottolini, 2012, p.15).

Il legame che si instaura tra ambiente, anche costruito, e collettività può essere meglio compreso definendo un sistema di organizzazione spaziale composto da: centri, domini e percorsi. Il bisogno d’identificare dei punti d’origine da cui partire per sperimentare il mondo materiale deriva dall’identificazione dei luoghi come centri non solo geometrici ma anche vitali, in cui le persone si riconoscono. Identificare uno spazio significa anche definirne i confini, l’uomo infatti cerca sempre di separare cosa è noto da cosa non lo è. Infine, la definizione di centri e aree circoscritte implica un orientamento specifico all’interno dello spazio.

“L’ordine spaziale che gli uomini stabiliscono sulla terra è stato spesso inteso o imposto come traduzione di un ordine cosmico, rappresentazione di un ordine sovranaturale, di una costruzione ideologica” (Ottolini, 2012, p.32).

Questo vale soprattutto per i luoghi dedicati ai rituali, spazi originariamente dedicati al sacro, che possiamo considerare come i primi tentativi da parte dell’uomo di abitare e agire in uno spazio pensato. Analizzando per tanto i luoghi rituali dell’antichità è possibile identificare le rappresentazioni concrete di dominio, centro e percorso. Questi tre concetti possono essere ricondotti a forme archetipiche: il recinto, il men-hir e la via sacra.

Il **recinto** identifica un confine, delimita lo spazio, sia esso all’aperto o dentro un edificio, circoscrivendolo. Il confine può essere rappresentato semplicemente da un muro, la forma più comune di separazione tra interno ed esterno. È possibile circoscrivere un’area anche mediante altri elementi, siano essi naturali o artificiali, come un piccolo dislivello, un cambio di superfici o colore che identificano qualitativamente lo spazio dedicato rispetto all’intorno. Il limite può essere più o meno tangibile, definendo il luogo attraverso le relazioni che si instaurano tra gli oggetti che lo compongono. Nel contesto urbano, il ricercatore Lenzini individua nel margine edificato di una

piazza un primo fondamentale esempio di recinto. “Più il tessuto costruito che circoscrive lo spazio si presenta compatto e volumetricamente omogeneo tanto più siamo in grado di coglierne la forza sintattica. [...] La possibilità di ricondurre lo spazio ad una forma geometrica influisce sulla nostra capacità di percepire un interno urbano spazio circoscritto e concluso” (Lenzini, 2014, p.85). Ciò è particolarmente evidente in piazze che si trovano in aree con alta densità di edifici, come nei centri storici. Un esempio lampante di equilibrio tra spazialità interna e margini circostanti di una piazza sono i Campi, tipiche piazze della città di Venezia.



[6]
Recinto
Campo Santa Margherita
Venezia - Italia



[7]
Men-hir
Piazza delle Erbe
Verona - Italia

L'archetipo del **men-hir** rappresenta la necessità di identificare un centro, un punto di partenza con il quale orientarsi all'interno dello spazio. La presenza di un centro non solo determina un'area di influenza, che si può trasformare in un recinto, ma anche una gerarchia spaziale dal punto di vista strutturale. Continuando ad analizzare l'interno urbano della piazza, essa stessa può essere considerata come centro nel tessuto cittadino. Luoghi che diventano poli fondamentali per la vita di una città come i Fori, cuori nevralgici della vita religiosa, politica ed economica nell'antica Roma. Anche nell'area interna della piazza stessa è possibile trovare ulteriori elementi di polarità che possono essere considerati come dei centri.

“Ci riferiamo a quegli episodi architettonici di particolare rilievo, sotto un profilo materiale simbolico e d'uso, in grado di determinare in funzione della loro stessa presenza le gerarchie di orientamento in un interno urbano” (Lenzini, 2014, p.89).

Elementi che posti liberamente nello spazio della piazza lo articolano. Possono costituire dei centri ulteriori edifici praticabili all'interno dell'area, come in Piazza del Duomo di Milano o arredi urbani quali statue, fontane o statue nel caso di Piazza Navona a Roma.

L'ultima forma archetipica è quella della **via sacra**, uno o più assi di percorrenza preferenziali che vanno a identificare l'orientamento e il verso all'interno di una struttura spaziale. Storicamente l'orientamento in luoghi adibiti a spazi di culto è sempre stato un fattore di fondamentale importanza. Inoltre, i luoghi sacri possono assumere il ruolo di meta, andando ad attribuire una carica significativa anche al percorso che la persona effettua per raggiungerli. Nel contesto urbano la Via Sacra può essere assimilata a una strada cittadina, un percorso che può connettere anche più punti, andando a creare un microcosmo costellato da persone, mezzi di trasporto ed edifici posti lungo l'asse di percorrenza. Degli esempi pratici di percorsi possono essere Via della Conciliazione che porta i fedeli verso la Basilica di San Pietro in Vaticano o l'orientamento geometrico che una galleria come quella di Vittorio Emanuele II impone ai cittadini che camminano nel centro di Milano.



[8]
Via sacra
Galleria Vittorio Emanuele II
Milano - Italia

Gli archetipi descritti vanno teoricamente a comporre una struttura sintetica di base dello spazio, nella realtà la situazione è alquanto più complessa e articolata. Nei luoghi rituali è possibile, infatti, individuare situazioni di compresenza o la predominanza di uno o più elementi.

“Questo processo di stratificazione sintattica diviene particolarmente evidente nell’analisi della trasformazione degli interni urbani, luoghi privilegiati di molte manifestazioni rituali, chiamati a rappresentare concretamente, nel corso del tempo, l’ordine politico, religioso, culturale, sociale ed economico in auge in una collettività” (Lenzini, 2014, p.81).

Dopo aver compreso cosa sono questi elementi sintattici fondamentali che legano ambiente e uomo, è possibile individuarli anche dal punto di vista progettuale. Quali sono quindi le azioni che un designer deve compiere per allestire uno spazio dedicato, anche temporaneamente, a una manifestazione rituale?

Circoscrivere: in un ambiente preesistente, l’allestimento di un rito può disegnare nuovi confini limite che attribuiscono allo spazio nuovi significati. Una nuova perimetrazione dell’area può comportare una differente accessibilità o praticabilità del luogo preso in esame che originariamente può essere destinato a una diversa funzione. Inoltre, l’inserimento di nuovi elementi può mettere in discussione la struttura geometrica iniziale.

Connettere: l’orientamento all’interno dello spazio rituale è fondamentale, perché va a delineare nuove gerarchie. Il percorso, infatti, è strettamente collegato al centro rituale, è necessario quindi progettare il percorso di avvicinamento che l’utente compie per arrivare alla meta.

Focalizzare: l’orientamento è dettato dalla presenza di un nuovo centro. Un nuovo elemento focale può modificare in modo profondo la sintassi di un luogo evidenziando o nascondendo assetti originari. La presenza temporanea di palchi o analoghi arredi è l’allestimento più comune nelle manifestazioni rituali di carattere celebrativo, inaugurale o ludico.

“Il rito è più simile al gioco, che richiede di entrare insieme in un mondo immaginario”.

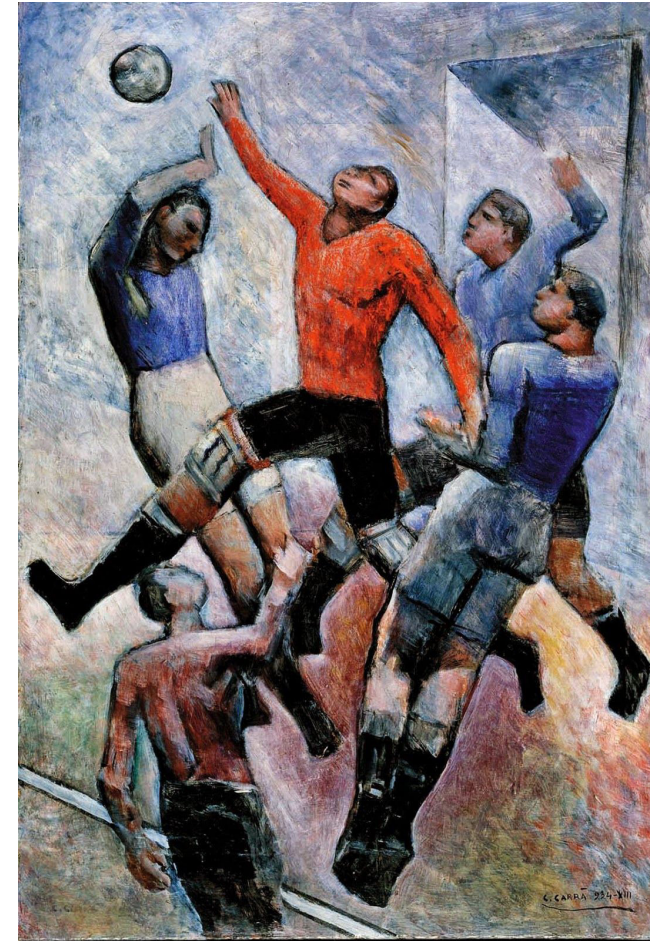
(Seligman et al. 2011)

2.3. RITO E GIOCO

Storicamente il rito viene spesso associato alla sfera drammaturgica, si vedano le teorie degli antropologi Goffman e Turner, ma studi più recenti hanno indagato anche il rapporto tra rito e l’universo ludico. Alcune teorie evidenziano il carattere giocoso del rito, altre, invece, studiano forme ritualizzate del gioco, facendo luce su come rito e gioco presentino un certo grado di similarità.

Il gioco è un concetto ampio e variegato, “sia rito che gioco possiedono un proprio svolgimento, una propria dimensione spazio-temporale, un proprio insieme di regole separati dalla dimensione del quotidiano” (Pils & Trocchianesi, 2017, p.56). Questi sono alcuni dei meccanismi strutturali fondamentali che sottolineano un’analogia tra gioco e rito. Come nel rito, il gioco nella sua dimensione ‘*altra*’ crea ordine. Un ordine che viene determinato da una serie di norme essenziali che attribuiscono alle azioni ludiche la ritualità che le fa riconoscere come vere e legittime. Queste regole, inoltre, sono fondamentali per tenere vivo il senso e lo scopo del gioco, per di più, i giocatori aderendo ad esse instaurano tra di loro un legame non solo sociale ma anche spirituale. Assistiamo quindi anche nel gioco a processi di simbolizzazione che conferiscono ad azioni e oggetti specifici significati. Questi processi di simbolizzazione avvengono in entrambi i casi all’interno di uno spazio circoscritto e dedicato. Nel mondo ludico possiamo parlare quindi di ‘*campo di gioco*’ che, come nel *locus* rituale, è progettato e costruito per accogliere un’attività umana specifica.

“Il gioco si isola dalla vita ordinaria in luogo e durata. [...] Si svolge entro certi limiti di tempo e di spazio. Ha uno svolgimento proprio e un senso in sé” (Huizinga, 2002, p.13).



[9]
Partita di calcio
Carlo Carrà
1934

Dal punto di vista strutturale, questi spazi, delimitati, orientati e gerarchizzati, presentano una sintassi compositiva indipendente. Strutture spaziali dotate di senso, che presentano al loro interno elementi indispensabili che rendono lo spazio identificabile in quanto tale. Per Eugene Fink, il rito non è che una forma raffinata di gioco, in cui l'uomo impersonifica un ruolo per relazionarsi agli eventi della vita. Inoltre, lo studioso, evidenzia la doppia realtà in cui il gioco si muove, l'azione ludica infatti si compie all'interno dei confini ambigui, tra una dimensione reale e una dimensione fittizia.

“Ogni realtà è anche irrealità perché costituita dall'uomo per orientarsi, ma al tempo stesso ogni realtà progettata, corrisponde, per sineddoche, al mondo stesso. Il campo di gioco e il kosmos rituale⁶ materializzano questa sineddoche ponendosi come strutture spaziali dotate di carattere distintivo in cui è possibile orientarsi e radunare i significati per costruire una imago mundi” (Lenzini, 2017, p.25).

Se gli autori precedentemente nominati individuano nei loro scritti similitudine tra gioco e rito trovando efficaci chiavi di lettura di alcuni meccanismi propri dell'azione rituale, dall'altra, ulteriori studiosi mettono in discussione il rapporto dialogico tra i due.

Nella seconda metà del Novecento, Claude Lèvi-Strauss è uno dei primi che mette in discussione il rapporto tra rito e gioco, individuando elementi di contrapposizione nelle finalità. Lo studioso li pone come due facce della stessa medaglia: “mentre il rito trasforma gli eventi in strutture, il gioco trasforma le strutture in eventi” (Lèvi-Strauss, 1964, pp.43-44). Il rito, quindi, è una partita privilegiata scelta tra mille possibilità, mentre il gioco, pur avendo regole fisse, ha mille possibili diversi finali, avendo sempre un risultato incerto.

Anche Claude Rivière individua delle divergenze tra i due fenomeni, lo studioso rileva come “gli attori siano molto contraddistinti dal loro carattere nei drammi e nei giochi mentre agiscono secondo il loro ruolo sociale nel rito” (Rivière, 1998, p.41). Nel proprio *locus*, rito e gioco presentano due differenti profili di utenti: se durante l'azione rituale le persone indossano maschere fisse proposte/imposte dallo status sociale, dall'altro canto, il gioco dà la possibilità ai giocatori di scegliere il ruolo che vogliono impersonificare, dando spazio alla propria individualità.

I confini del gioco inizierebbero quindi dove il rito è rimasto soltanto una traccia narrativa. Lo studioso Bonato relega, infatti, il gioco a una specie di rito de-potenziato. Entrambi creano una struttura sociale parallela, diversa dal mondo reale. Il gioco crea uno spazio condiviso del ‘come se’⁷ per immedesimarsi in panni altrui con il fine ultimo lo svago; nel mondo ‘come se’ del rito, l'artificio rituale diventa realtà.

⁷ ‘Come se’ è una realtà alternativa, che lo studioso Seligman assimila al concetto di mondo soggiuntivo. (Seligman et al. 2011)



[10]
Giochi di bambini
Pieter Bruegel
1560

² Con ‘kosmos rituale’ l'autore va a identificare la capacità del rito di creare una propria dimensione caratterizzata da specifiche coordinate spaziali e dal senso dei gesti e delle sequenze di coloro che vi prendono parte. (Lenzini, 2017)



[11]
Rito contemporaneo
Color Run
dal 2012

2.4. MANIFESTAZIONI RITUALI URBANE

I riti, come già scritto in precedenza, sono manifestazioni complesse, la loro complessità rende difficile una loro classificazione univoca, è comunque possibile provare a raggruppare in categorie i riti collettivi in base alla funzione performativa predominante del loro meccanismo strutturale.

Di seguito sono state prese in considerazione tre macrocategorie di rituali: riti commemorativi, riti agonali e riti di strutturazione del tempo ciclico.

Le macrocategorie analizzate, come sarà possibile leggere, comprendono al loro interno manifestazioni rituali che si svolgono anche nel contesto urbano. Circoscrivere l'indagine solo a categorie che presentano riti urbani è stata una scelta progettuale, dettata dalla necessità di approfondire come i riti interagiscono con il tessuto cittadino. Attraverso casi studio sarà possibile individuare parole chiave per ogni cluster tematico ed elementi indispensabili per la progettazione di spazi rituali.

Da ultimo, queste presentate sono solo alcune delle macrocategorie in cui possiamo dividere i riti, categorie che spesso presentano sfumature ai loro confini ed è possibile quindi ascrivere a più categorie una singola manifestazione rituale.

RITO COMMEMORATIVO

Memoria

I riti di commemorazione si basano sul festeggiamento e ricordo di un evento o personaggio importante che sia in grado di fare da collante per una comunità.

Collante

Esprimendo la propria commemorazione la collettività ritrova unanimità di intenti che va oltre a ogni differenza sociale. Questi catalizzatori, che possono essere legati sia alla tradizione religiosa che laica, vengono posti al centro della storia collettiva, adempiendo a una funzione di rielaborazione della memoria collettiva anche spettacolarizzata. I rituali commemorativi richiedono una forte componente emozionale compartecipata. Gli oggetti e le azioni compiute devono essere immediatamente riconoscibili dalle persone che si identificano in essi. Anche lo spazio è un elemento di primaria importanza in questo genere di riti, in quanto le azioni rituali si svolgono in luoghi carichi di significato per la collettività. Fanno parte di questa macrocategoria le **rievocazioni** storiche e/o politiche, così come momenti di **celebrazione nazionale o religiosa**.

Emozione

I rituali commemorativi prediligono gli spazi pubblici della città, andando ad occupare staticamente o dinamicamente strade e piazze cittadine con un grande numero di persone. È dunque normale che lo spazio pubblico subisca modifiche temporanee al fine di consentire lo svolgimento dell'azione rituale: il *locus* rituale può essere circoscritto da transenne andando a definirne i margini e al suo interno la presenza di palchi o altre strutture specifiche determina nuove polarità.

Un esempio di nuovo orientamento costruito *ad hoc* per una manifestazione rituale è quello per la Festa della Salute a Venezia, dove l'allestimento di un ponte di barche temporaneo cambia il sistema circolatorio cittadino, generando una nuova via che i fedeli usano per arrivare alla chiesa.



[12]
Rievocazioni storiche
Palio dei fanciulli
Vigevano - Italia



[13]
Feste nazionali
Koningsdag
Amsterdam - Olanda



[14]
Feste religiose
Festa della Salute
Venezia - Italia

RITO AGONALE

Fisico
Competizione
Emozioni

I riti agonali sono i così detti riti di competizione. Questi rituali hanno un grande impatto emotivo sulla comunità in cui vengono svolti in quanto, sono vettore di un'esperienza comunitaria che ha il potere di unire e dividere al tempo stesso i componenti del gruppo sociale. I riti di competizione più comune presentano una componente ludica, esprimendosi attraverso un confronto disciplinato tra parti opposte o singoli contendenti. Fanno parte di questa macrocategoria grandi manifestazioni sportive, come la corrida e il **palio**. Alcune di queste manifestazioni sportive, così come nelle tauromachie e nella caccia, utilizzano elementi guerreschi e sacrificali, sfociando all'interno di una dimensione di guerra ritualizzata. È la passione per la prova fisica spinta ai limiti della sofferenza la base di molte di queste manifestazioni rituali, andando a sovrapporsi all'immagine dei riti sacrificali tipici dell'antiche civiltà. Possono essere ascrivibili a questa categoria anche alcune espressioni di conflitto sociale come le manifestazioni e i **cortei di protesta** organizzate da gruppo più o meno pacifici.

Queste manifestazioni agonali si svolgono all'interno di un *'campo di gioco'*, un luogo appositamente allestito e circoscritto dentro al quale vigono specifiche regole che dettano ordine. Certi riti competitivi si svolgono all'interno di apposite strutture o edifici, come avviene con gli stadi di calcio o con i palazzetti per il basket e la pallavolo, altri invece avvengono in interni urbani appositamente predisposti per l'evento. L'allestimento dello spazio pubblico può essere più o meno complesso: se da una parte le **gare podistiche** non alterano formalmente lo spazio, dall'altra, manifestazioni come il Palio di Siena intervengono, anche se solo temporaneamente, in modo radicale dal punto di vista planimetrico o materico.



[15]
Pali
Palio delle Contrade
Siena - Italia



[16]
Cortei di protesta
Friday for Future
Milano - Italia



[17]
Gare podistiche
PolimiRun
Milano - Italia

RITO DI STRUTTURAZIONE DEL TEMPO CICLICO

Temporaneo

Ciclico

Sovversivo

I riti di strutturazione del tempo ciclico sono una forma peculiare dei riti di passaggio. Fortemente connessi alla periodicità delle stagioni, presentano un proprio calendario cosmologico e attraverso l'avvenimento ciclico del momento specifico cercano di eludere il tempo lineare. L'intera comunità durante la manifestazione rituale si trova in uno stadio di transizione che impone le sue regole sovvertendo la realtà ordinaria temporaneamente. A questa macrocategoria appartengono rituali legati a festività come il **Capodanno** o il Carnevale o eventi legati al mondo contadino come la vendemmia. Possono essere assimilati ai riti di strutturazione del tempo ciclico anche l'avvenimento periodico, in giorni prefissati, di **sagre**, fiere o **mercati**.

Il *locus* rituale di queste manifestazioni spesso si allarga all'intero tessuto urbano, coinvolgendo gli spazi pubblici in un processo di capovolgimento delle convenzioni d'uso e dei comportamenti. Un caso esemplificativo è quello dell'occupazione temporanea di piazze e/o strade durante il giorno del mercato. Lo spazio pubblico muta radicalmente, modificando le modalità di fruizione dell'area occupata e sovvertendo la circolazione pedonale e carrabile ordinaria.



[18]
Capodanni
Spring festival
Pechino - Cina



[19]
Sagre
Festa del Chiaretto
Bardolino - Italia



[20]
Mercati
Mercato Ballarò
Palermo - Italia

⁹ Di seguito sono riportate le definizioni di alcune delle variabili non citate nel testo di tesi.

Riti ordinari: riti che avvengono frequentemente.

Riti straordinari: riti che avvengono una volta all'anno.

Riti creativi: riti che lasciano all'interpretazione degli attori sociali.

Riti codificati: riti che seguono norme precise.

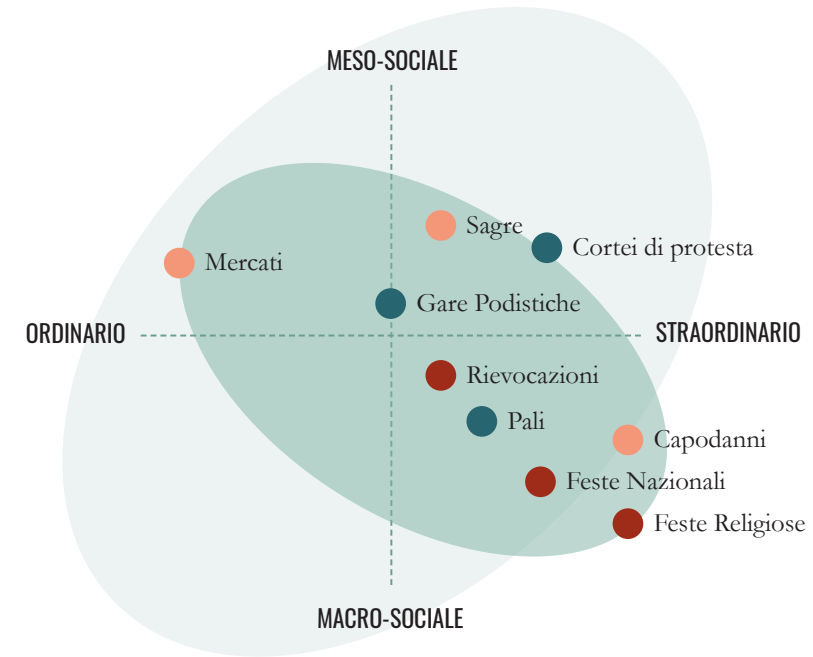
Di fianco è possibile osservare due diagrammi bipolari in cui alcuni dei casi sopracitati sono stati posizionati tenendo in considerazione le seguenti variabili⁹: riti ordinari e straordinari, riti meso-sociali e macro-sociali e riti ordinari e straordinari, riti creativi e codificati.

Nel primo diagramma (Fig a) si può notare come, nei rituali che si svolgono nel contesto urbano, la componente collettiva è più preponderante rispetto alle altre. Il secondo schema (Fig b) evidenzia invece come spesso i rituali urbani, per quanto eventi straordinari in cui la collettività si svaga dalla realtà ordinaria, presentano norme specifiche che vanno seguite per il corretto svolgimento del rito. Una caratteristica comune, già evidenziata in precedenza, che le azioni rituali hanno con le azioni ludiche.

Per concludere, le manifestazioni rituali possono essere fortemente influenzate dalle convenzioni culturali di chi le pratica. I riti sono strutture dotate di senso che durano nel tempo. È possibile affermare che il rito non sia morto o rimasto uguale a quello del passato ma abbia trovato nuova identità all'interno di nuovi fenomeni culturali. Spesso questi fenomeni culturali hanno lo scopo ultimo di creare aggregazione tra singoli individui che si identificano in una categoria grazie a:

- “Le cose (gli oggetti di culto)
 - Gli abiti (costumi rituali)
 - Gli spazi (i luoghi del culto)
 - Le parole (formule magiche)
 - Le immagini (idoli e icone)”
- (Bernard, 2010, p.90)

Nell'epoca moderna sono presenti diversi casi limite che possono essere identificati come rituali contemporanei in quanto presentano radici nei rituali del passato. Oggigiorno, infatti, forme tradizionali di rituali non mancano all'interno della nostra società e sempre di più vengono affiancate a nuovi fenomeni rituali in risposta alle attuali esigenze della società.



[a]
Diagramma rapporto frequenza e dinamiche sociali del rito



[b]
Diagramma rapporto frequenza e prassi del rito

2.5. PARADIGMI INTERPRETATIVI

In questo capitolo sono stati esplorati più nello specifico alcuni elementi indispensabili per il rito. Le persone e gli spazi sono infatti fattori importanti sia per le manifestazioni rituali che nella progettazione di interni. Partendo dal concetto che la pratica rituale è un universale antropologico fondamentale della cultura di una società, si è esplorato come nella contemporaneità i gruppi sociali siano fluidi e non statici come era in passato. Infatti, oggi le persone aderiscono anche solo temporaneamente a una categoria sociale andando a creare sempre nuove relazioni sociali indipendenti. Le dinamiche rituali contemporanee sono quindi ottimi spunti per il design per progettare nuovi scenari. Infine, si è cercato di fornire un'analisi dei principali gradi di sociabilità delle pratiche rituali, individuando tre diverse livelli di dinamiche sociali: la scala dell'individuo, la scala del gruppo e la scala della comunità.

Successivamente si è esplorato ulteriormente il rapporto tra rito e spazio. Più precisamente si è osservato come gli interni urbani siano spazi privilegiati per l'azione rituale. La città, infatti, è un luogo dedito agli scambi e incontri tra persone e i suoi interni possono essere considerati palcoscenici progettati per le manifestazioni rituali. Spazi che si adattano e vengono modificati anche matericamente da allestimenti effimeri in base a una specifica rappresentazione sociale. Il legame che si stabilisce tra ambiente e collettività può essere quindi meglio compreso definendo un sistema di organizzazione spaziale composto da: centri, domini e percorsi. Questi elementi si possono ritrovare tutti o anche solo uno analizzando i luoghi rituali, inoltre è possibile associarli a forme archetipe architettoniche per essere meglio comprese. L'analisi del recinto, del men-hir e della via sacra come archetipi ha, infine, portato all'individuazione di azioni necessarie per la progettazione di luoghi rituali.

Esplorando nuovi possibili paradigmi interpretativi del rito, la connessione tra la dimensione rituale e la dimensione ludica appare degna di nota. Alcuni autori evidenziano caratteristiche simili tra gioco e rito, come un *locus* specifico, una realtà altra del *'come se'*, con norme da seguire. In particolare, il campo da gioco può essere assimilato a uno luogo rituale, con limiti, gerarchie e flussi propri. Altri studiosi invece, considerano il gioco solamente una traccia narrativa del rito, in cui se per il gioco il *'come se'* è solo una dimensione fittizia,

nel rito il *'come se'* diventa una caratteristica intrinseca della specie umana fino a diventare realtà.

Il rito è quindi capace di creare forme invisibili di densità sociale trasversali a strutture sociali tradizionali, creando nuove tendenze e nuovi scenari comunitari. Infatti, analizzando diverse macrocategorie di rituali si evince che nella nostra epoca "il rito diventa performance collettiva" (Fassi & Galluzzo, 2011, p.22), traducendosi in nuovi fenomeni culturali con norme comportamentali specifiche. Fenomeni di svago dalla realtà che presentano simboli con significato comune sia agli attori sociali che al pubblico che assiste. Ed è qui che si inserisce la figura del designer di spazi, in quanto:

"lo spazio comune deve diventare un luogo speciale per mettere in scena un'esperienza"
(Gilmore & Pine, 2000, p.14).

La progettazione basata sulle esigenze del gruppo ha quindi un ruolo fondamentale per i fenomeni rituali con lo scopo ultimo di rafforzare i legami tra le persone grazie ai caratteri emozionali e di identificazione.

CAPITOLO 3

**Gioco come
rituale urbano**

“L'uomo gioca solo quando è uomo nel pieno significato della parola ed è completamente uomo solo quando gioca”.

(Friedrich Schiller)

3.1. HOMO LUDENS

Il gioco è una forma di svago ritualizzato che accomuna tutto il genere umano, ricopre infatti una valenza storica e antropologica in ogni epoca e cultura, anche se in modalità e forme diverse tra loro. Il gioco è oggetto di studio in numerosi ambiti, ad esempio, la filosofia, l'antropologia, la sociologia, la matematica e la psicologia. Il testo di riferimento per la cultura del gioco è *Homo ludens* scritto dallo storico e linguista olandese Johan Huizinga. Una pietra miliare della ricerca ludica scritto nel 1938, un saggio interdisciplinare e provocatorio in cui l'autore analizza la storia del gioco dall'etimologia alla psicologia.

All'inizio del libro, Huizinga focalizza l'attenzione del lettore sul gioco come fenomeno culturale dichiarando: “il gioco è più antico della cultura” (Huizinga, 2002, p.2), è possibile quindi considerare il gioco come una forma pre-culturale. In origine la cultura assume il carattere di un gioco, tra questi infatti si instaura un rapporto duale in cui il gioco ha valenza primaria, quasi totalizzante e la cultura invece non è che una qualifica accessoria. Il gioco è funzione di senso, attività originaria della società in cui si creano legami spirituali e sociali tra gli individui. Secondo l'autore, infatti, tutte le grandi attività sub-culturali della società umana, come il linguaggio, il mito e il culto, sono profondamente intrecciate con il gioco. Cerca quindi di darne una definizione esaustiva:

“considerato per la forma si può dunque, riassumendo, chiamare il gioco un'azione libera, conscia di non essere presa ‘sul serio’ e situata al di fuori della vita consueta, che nondimeno può impossessarsi totalmente del giocatore; azione a cui in sé non è congiunto un interesse materiale, da cui non proviene vantaggio, che si compie entro un tempo e uno spazio definiti di proposito, che si svolge con ordine secondo date regole, e suscita rapporti sociali che facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimento la loro diversità dal mondo solito” (Huizinga, 2002, p.18).

Il gioco, quindi, è insito nell'identità dell'uomo fin dall'antichità, una necessità quasi primaria. Un fenomeno circoscritto e a sé stante che si svolge in una realtà propria, un'azione seria con un fine utile che comunque non dimentica la piacevolezza, o *playfulness* dell'atto stesso. È dunque un'azione libera, non subordinata che non necessita giustificazioni.

“L'esistenza del gioco non è legata a nessun grado di civiltà, a nessuna concezione di vita. Ogni essere pensante può immediatamente rappresentarsi[...] Il gioco è innegabile. Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito. Si può negare la serietà, ma non il gioco” (Huizinga, 2002, p.5).

Nel corso del Novecento, il rapporto tra uomo e gioco viene ulteriormente studiato e analizzato. Un altro importante autore è Roger Caillois che sulla scia del suo predecessore, rimarca come l'attività ludica è presente durante tutta l'evoluzione socioculturale dell'uomo. Nel suo libro *I giochi e gli uomini* (1958) analizza il rapporto tra uomo e la manifestazione ludica.

“Si coglie come un'impronta, un'influenza del principio del gioco, o per lo meno una convergenza con i suoi particolari intenti. Vi si può leggere il progredire stesso della civiltà nella misura in cui questa consiste nel passaggio da un universo caotico a un universo regolato che poggia su un sistema coerente ed equilibrato ora di diritti e di doveri, ora di privilegi e responsabilità” (Caillois, 2000).

I giochi diventano specchi, venendo considerati “come residui culturali fondamentali ed emblematici dell'epoca nei quali sono stati creati; ne consegue che nella relativa evoluzione di questi oggetti si possono riconoscere i cambiamenti socioculturali avvenuti o in atto, come una vera e propria cartina tornasole. Ciò è determinato dal cambiamento di valore attribuito al gioco: valenze simboliche, politiche, religiose, legate ad epoche precise, finiscono per venire meno lasciando come testimoni semplici giochi” (Terzi & Trombin, 2014, p.68).

Al mondo esistono molteplici forme ludiche che secondo lo studioso francese Caillois possono essere tutte ricondotte a quattro categorie fondamentali:

- **Agon**, ovvero la competizione. Fanno parte di questa macrocategoria tutti quei giochi, non interessa che siano sfide mentali o fisiche, individuali o di gruppo, il cui fine ultimo è quello di primeggiare sull'avversario;
- **Alea** è il caso. Per Caillois rappresenta i giochi di azzardo e fortuna in cui l'individuo si abbandona completamente e volontariamente al destino. Nessun sforzo intellettuale da parte del giocatore ma il semplice piacere e accettazione del volere della dea bendata;
- **Mimicry** vale a dire maschera. Fanno parte di questa categoria i giochi in cui l'individuo deve immedesimarsi in un ruolo. Questa categoria supporta il concetto che il gioco è un atto libero che si svolge in una realtà altra, sono quindi permessi i giochi di interpretazione;
- **Ilinx**, ovvero la vertigine, è l'ultima categoria individuata da Caillois. Al suo interno troviamo tutti quei giochi di ebbrezza e puro godimento, in cui l'individuo è eccitato dal brivido che proverà durante l'azione.

Siccome per lo studioso “il gioco non è soltanto distrazione individuale” (Caillois, 2000) si ribadisce come i fenomeni ludici abbiano vocazione sociale, momenti di interazione fondamentali all'interno delle dinamiche di un gruppo o di una società. Importantissimo è quindi il ruolo del gioco nel rapporto con la società e con la cultura, ritenendo che

“un gioco che è in auge presso un popolo può, contemporaneamente, servire a definire alcune delle sue caratteristiche morali o intellettuali, fornire una prova dell'esattezza della descrizione e contribuire a renderla più vera accentuando quelle caratteristiche in coloro che a quel gioco si dedicano. Non è affatto assurdo tentare la diagnosi di una civiltà partendo dai giochi che segnatamente vi fioriscono” (Caillois, 2000).

“La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata [...] la cultura, nelle sue fasi originarie, porti il carattere di un gioco, venga rappresentata in forme e stati d'animo ludici.”

(Huizinga, 2002)

3.2. RIFLESSIONI SUL GIOCO

Il gioco è quindi veicolo culturale e in quanto tale, è stato riconosciuto dall'UNESCO come patrimonio immateriale dell'Umanità. Il 17 ottobre 2003 la Conferenza Generale dell'UNESCO approva a Parigi la *Convenzione per la Salvaguardia del Patrimonio Culturale Immateriale*. L'articolo 2 infatti recita:

“Per ‘patrimonio culturale immateriale’ s'intendono le prassi, le rappresentazioni, le espressioni, le conoscenze, il know-how – come pure gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati agli stessi – che le comunità, i gruppi e in alcuni casi gli individui – riconoscono in quanto parte del loro patrimonio culturale. Questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia e dà loro un senso d'identità e di continuità, promuovendo in tal modo il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana. Ai fini della presente Convenzione, si terrà conto di tale patrimonio culturale immateriale unicamente nella misura in cui è compatibile con gli strumenti esistenti in materia di diritti umani e con le esigenze di rispetto reciproco fra comunità, gruppi e individui nonché dello sviluppo sostenibile.”

(UNESCO, 2003)

Lo scopo è quello di mantenere vive e preservare non solo tutte le manifestazioni culturali in sé per sé, ma la ricchezza di conoscenze per poterle trasmettere in generazione in generazione, come:

- espressioni e tradizioni orali;
- arti performative;
- pratiche sociali, rituali ed eventi festivi;
- conoscenze e pratiche riguardanti la natura e l'universo;
- conoscenze e pratiche artigianali.

La parola d'ordine è quindi 'comunicare' i valori che l'azione ludica presenta per poterli preservare. Quali sono questi valori?

In un mondo globalizzato e in continuo movimento, il gioco può essere **Identità**. Identità culturale, uno strumento per ribadire il proprio senso di appartenenza a un luogo, a una cultura, favorendo continuità e **Creatività**. Il gioco è anche patrimonio di conoscenza, un patrimonio immateriale vivo che può immigrare con le persone, adattandosi a contesti sempre nuovi. Il gioco alimenta il sapere di una società, producendo benessere, anche mentale, e aiuta a instaurare rapporti di pace tra gli individui che lo praticano. Giocare significa **Condividere**. Condividere la passione per il gioco praticato, ma anche condivisione di emozioni e di memorie che si creano giocando



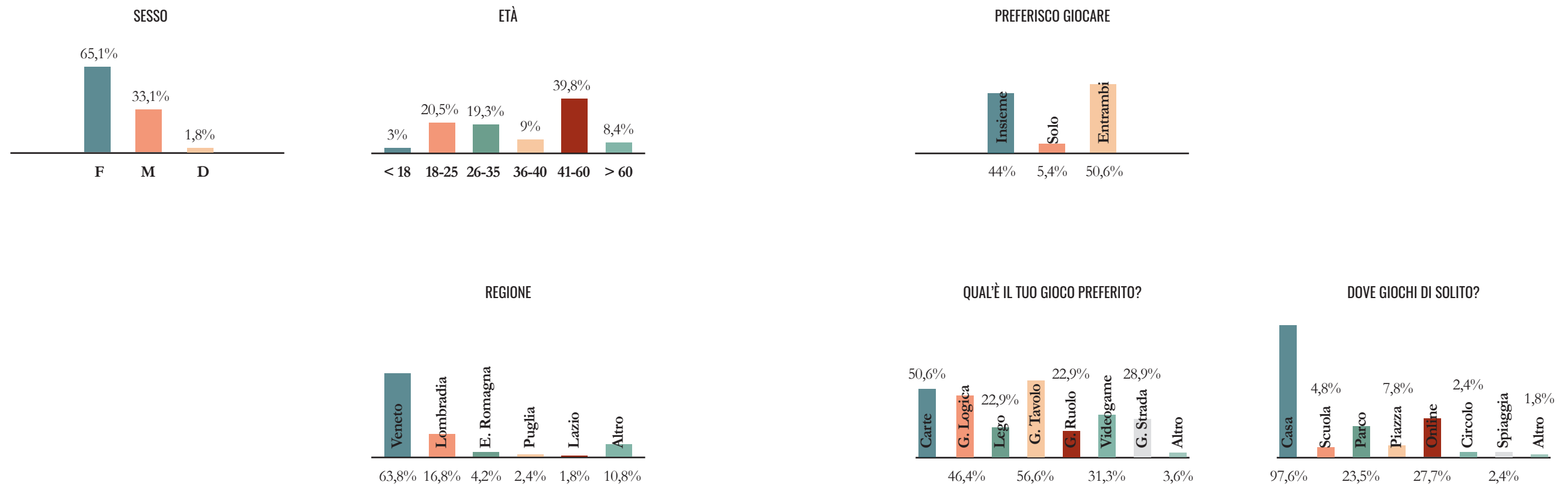
insieme. Il gioco quindi crea comunità, perché permette alle persone di socializzare in un contesto comune. Il gioco è quindi **Relazione**, un insieme di gesti e azioni intuitive che permette ai giocatori di comunicare attraverso un **Linguaggio** universale. Tutti, quindi, comprendono il gioco anche se si parla lingue diverse, abbattendo barriere e differenze sociali. Non importa se si proviene da punti geografici lontani, le persone attraverso il gioco si incontrano e dialogano. Culture diverse che entrano in contatto in modo semplice ed efficace. Il gioco non fa differenze anzi favorisce l'**Inclusione** all'interno di una comunità. Un elemento fondamentale del gioco è lo **Spazio** in cui esso viene praticato. Il gioco, in particolar modo quello tradizionale, fortemente legato al territorio, sia in termini sociali, che storici e ambientali. Il gioco e ambiente si influenzano a vicenda. Infatti, il gioco nasce e si sviluppa utilizzando risorse locali, adattandosi al territorio in modo creativo. Inoltre, i giochi sono ottimi strumenti per la sensibilizzazione ai valori sostenibili, perché permettono di avvicinarsi alla natura in modo intelligente. Grazie al gioco ci si può conoscere e fare **Amicizia**. Infatti, le persone si sfidano in modo leale in un contesto comune, favorendo il rispetto, la comprensione e la conoscenza degli altri. Il gioco deve essere uno **Sfogo** positivo di rivalità. Attraverso esso si trasmette la cultura in modo stimolante alle generazioni future. Il gioco è quindi **Trasmissione** di sani valori, è un ottimo strumento per ricordare la storia, rinsaldare vecchi legami e instaurarne di nuovi con altre comunità vicine e lontane. Trasmette in modo coinvolgente e non formale gesti, tradizioni orali e rituali. Il gioco è presente in tutte le fasi della vita di un uomo, contribuisce all'educazione di ogni bambino, aumentando la consapevolezza di sé e del mondo che lo circonda. Il gioco è quindi **Crescita**, sia a livello personale che sociale. Inoltre, la pratica ludica si evolve insieme ai suoi giocatori, rimanendo sempre viva ed attuale. La determinazione è molto importante nel gioco, è infatti uno stimolo continuo a superare sé stessi e gli altri. Una **Sfida** fisica che intellettuale dettata dal sano e corretto agonismo, che prevede allenamento, impegno, costanza e **Rispetto**. Un esercizio per rinnovare energie positive e generare salute individuale e sociale.

Questi sono alcuni dei valori che sono stati espressi durante il sondaggio svolto per questa ricerca di tesi. Il questionario strutturato in due sezioni, sia con domande aperte che chiuse: la prima parte, oltre a collezionare dati anagrafici indicativi degli intervistati, poneva domande sul tema del gioco; la seconda invece era incentrata sul festival Tocati, di cui si parlerà in seguito.

Al questionario hanno partecipato 166 intervistati, di cui il 65,1% erano donne. Le fasce di età sono state varie, le persone avevano principalmente un'età compresa tra i 18 e i 35 anni e tra i 41 e 60 anni. Il Veneto, con il 63,8%, è stata la regione da cui sono arrivate la maggior parte delle risposte, con un picco del 51% dalla provincia di Verona. A seguire Lombardia con il 16,8%, il restante delle risposte arriva da altre regioni italiane e 1,2% da

persone appartenenti all'Unione Europea. Interessante è stato anche vedere le preferenze di gioco degli intervistati. Il gioco è un rituale comunitario, il fatto è stato comprovato anche dal questionario, nel quale solo il 5,4% degli intervistati ha dichiarato di preferire giochi in solitaria. Per quanto riguarda le categorie di gioco quelle più votate sono state i giochi da tavolo o di carte, anche i giochi di logica sono molto apprezzati. Solo il 31,3% preferisce i giochi elettronici come i videogames, andando evidenziare la preferenza verso un'interazione fisica e non virtuale. Stimolante dal punto di vista progettuale è la preferenza sullo spazio di gioco, alla domanda *'Dove giochi di solito?'* quasi la totalità degli intervistati ha dichiarato che abitualmente gioca in casa.

Questo è un interessante spunto di ricerca progettuale, che fa sorgere una domanda spontanea: è possibile invertire la tendenza, attirando le persone a giocare nello spazio urbano? La città può diventare nuovamente uno spazio ludico?



3.3. CITTÀ INTERATTIVA

Siamo sempre stati esseri dalla natura ludica, ma negli ultimi anni il gioco, da componente marginale della nostra vita di tutti i giorni, sta diventando un elemento sempre più preponderante della nostra cultura. Questo si riflette anche negli spazi che abitiamo, all'interno delle città infatti sono sempre più presenti elementi ludico-interattivi.

“Troviamo, in ogni tempo, luoghi come stadi, anfiteatri, circhi, scacchiere in piazza e casinò, ma non dimentichiamo l'esistenza di attività ludiche che si appropriano temporaneamente dello spazio cittadino, quali i tornei, i pali, gli antichi lippa, gioco del mondo e nascondino o i percorsi vita nei parchi e le più moderne e strutturate cacce al tesoro. Una concezione del gioco strettamente legata allo spazio – permanente o temporaneo – nel quale esso si svolge” (Bertolo & De Luca, 2012, p.194).

Oggi, gli interni urbani diventano spazi ludici, terreni di giochi urbani che escono dai limiti dei luoghi preposti. In questi contesti avviene la rottura del ‘cerchio magico’¹⁰ teorizzato da Huizinga. “Il superamento del confine del ‘cerchio magico’ ha portato a considerare la pratica ludica come parte integrante della nostra società, ridefinendo la concezione stessa di gioco e le sue finalità. Narrare attraverso pratiche ludiche azioni come quelle volte a dare un nuovo valore alla città, spinge gli individui ad affrontare in modo del tutto differente i problemi che si possono incontrare quotidianamente nelle strade, nelle piazze, nei quartieri” (Milia, 2016, p.201).

Le città diventano sempre più ludiche, qualsiasi spazio della città può trasformarsi in un campo da gioco, anche inconsapevolmente grazie alla tecnologia, che permette di vivere momenti ludici all'insaputa dei non giocatori. “In questo quadro vanno ad aggiungersi le attività di gamification urbana che, proprio in virtù del prestigio goduto dal gioco, si propongono attivamente di riscrivere gli spazi urbani e di renderli, il più possibile, degli spazi in cui giocare o di cui, talvolta, prendersi gioco” (Thibault, 2016, p.45). Questo può avvenire su più livelli del tessuto urbano. Basta vedere come diverse nuove comunità rituali attraversano e vivono la città. Seguendo logiche differenti usano gli elementi urbani come ostacoli o appigli, rientrano in questa categoria gli skateboarders o i ragazzi che praticano parkour. Un

ulteriore livello è quello dei flashmob, manifestazioni culturali o di protesta che assumono caratteristiche ludiche, quasi carnevalesche, attraverso l'uso di musica e balli. Infine, anche la street art può essere considerata, in senso stretto, un'attività di gamification urbana, rendendo divertenti e giocose arredi e superfici urbane. La città si trasforma in uno spazio creativo, dinamico e sempre in evoluzione, in cui il gioco cerca di arrivare anche nelle aree pubbliche che una volta gli erano preclusi.



[22]
Nuove comunità rituali
Skateboarding
Wittering - Inghilterra

Ne consegue una riflessione più approfondita sul rapporto tra gli interni urbani e le attività ludiche che si possono svolgere nello spazio pubblico. Se storicamente gli interni urbani potevano semplicemente ricoprire la duplice funzione di spazio pubblico e campo da gioco, oggi le possibilità sono molteplici e i confini più labili. Ai fini della tesi sono state prese in esame le tre categorie di spazio urbano per il gioco individuate dalla ricercatrice Bertolo all'interno del libro Visioni Urbane (2012).

Dedicato: *lo spazio di gioco è ben definito, così come lo sono le alternanze d'uso di tipo ludico e non ludico, si tratta della relazione più tradizionale, come nel caso degli scacchi in piazza e dei giochi dove lo spazio dedicato è ben definito e identificabile;*

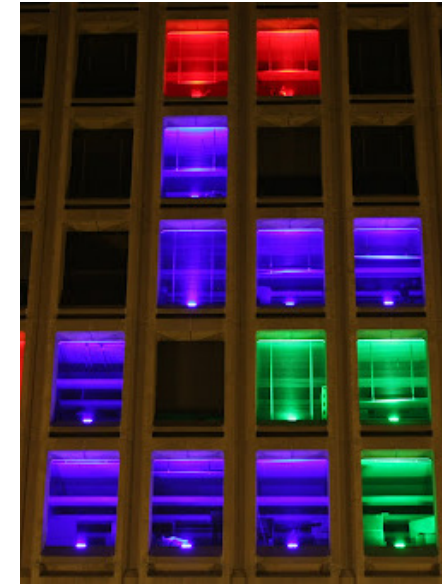
Misto: *lo spazio di gioco si sovrappone allo spazio urbano, spesso all'insaputa dei suoi abitanti e dei passanti non giocanti, è il caso di quei giochi in cui elementi della realtà diventano parte del gioco senza l'inserimento di ulteriori oggetti;*

Virtuale: *lo spazio di gioco non esiste nella realtà fisica urbana, ma solo nella percezione dei giocatori.*

È spontanea quindi la nascita di nuove tipologie di giochi urbani contemporanei, che usano la città a 360°, come la semplice griglia composta da finestre e balconi di una facciata che può diventare il campo da gioco per una partita di dama.

“Nella riappropriazione della città intesa come luogo in cui instaurare relazioni, il gioco urbano offre numerosi spunti ai designer, sia come metodo usato per incentivare la partecipazione alla vita cittadina, sia facilitando comportamenti più sostenibili grazie alla riflessione critica innescata dalla creazione di un diverso modo di interagire con l'ambiente e la prossimità” (Bertolo & De Luca, 2012, p.199).

Il gioco urbano ci fa guardare la città con nuovi occhi, rendendo qualsiasi oggetto un innesco per la pratica ludica. Lo spazio urbano grazie all'incontro con il gioco acquisisce dinamicità. Di contro, il gioco all'aperto interagendo con lo spazio riacquista la sua dimensione pubblica, come nei giochi tradizionali diventa uno stimolo per l'interazione.



3.4. GIOCHI URBANI

Di seguito sono presentati alcuni giochi urbani. Casi studi selezionati in quanto esempi della classificazione degli spazi urbani di gioco presentata nel capitolo precedente.

BIG URBAN GAME

Nick Fortugno, Frank Lantz, and Katie Salen
Minneapolis | USA | 2003

Commissionato dal Design Institute dell'Università del Minnesota, Big Urban Game è stato creato per promuovere la consapevolezza dell'ambiente urbano di Twin Cities area metropolitana di Minneapolis-Saint Paul. L'obiettivo del gioco era quello di inquadrare nuove prospettive, provocare nuove percezioni e incoraggiare un ampio input su come migliorare il design degli spazi pubblici di Twin Cities, dalle strade ai trasporti pubblici, ai parchi e ad altri servizi urbani. I cittadini di Twin Cities potevano votare e spostare gigantesche pedine di gioco gonfiabile lungo percorsi diversi nel corso di cinque giorni, la pedina che arrivava alla destinazione finale nel più breve tempo possibile vinceva il gioco. Questo è un esempio di come un intero quartiere possa diventare anche se solo temporaneamente un grande campo da gioco. Un'attività ludica partecipata che dava la possibilità ai residenti di riflettere sullo spazio pubblico che quotidianamente vivevano.



[24]
 Big Urban Game
 Fortugno, Lantz e Salen
 2003

LA PARTITA A SCACCHI

Mirko Vucetich

Marostica | Italia | dal 1954

La Partita a Scacchi a personaggi viventi è la rievocazione storica che ogni due anni viene organizzata nella Piazza del Castello a Marostica in provincia di Vicenza. La rievocazione fa riferimento a una partita realmente accaduta nel 1454 tra due rivali che volevano contendersi la mano della figlia del castellano di Marostica. La Partita a Scacchi è il perfetto esempio di gioco che si svolge all'interno di uno spazio urbano dedicato. La piazza è progettata appositamente per poter ospitare la manifestazione; infatti, la pavimentazione è provvista di una scacchiera marmorea.



[25]
La Partita a Scacchi di Marostica
Mirko Vucetich
dal 1954

[26]
Don't Play. Play
Florian Riviere
2011



DONT' PLAY. PLAY

Florian Riviere

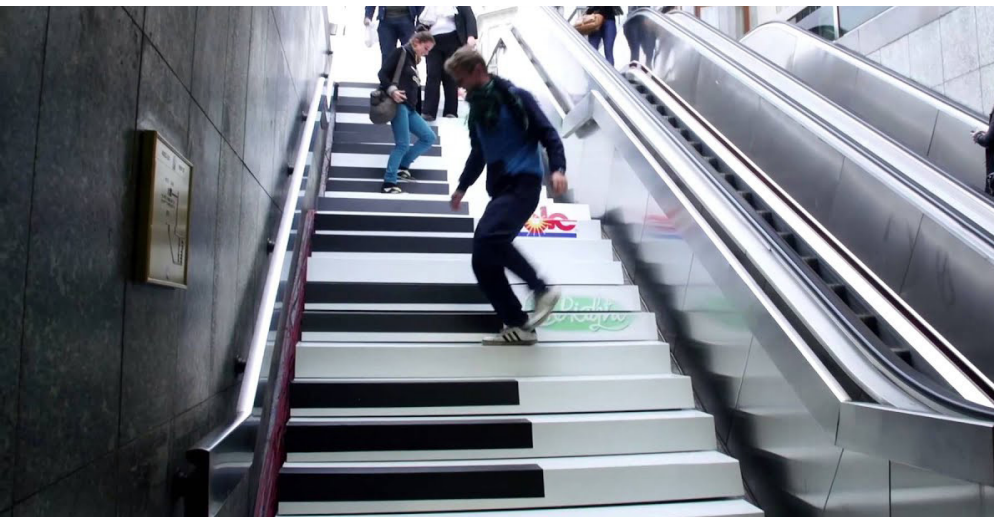
Strasburgo | Francia | 2011

Il progetto dell'hacker urbano Florian Rivière trasforma un parcheggio in disuso a Strasburgo in un'area per sport. Con del semplice nastro adesivo e i carrelli della spesa, dando una nuova destinazione d'uso ai posti d'auto. Lo spazio, quindi, può essere nuovamente riutilizzato da un nuovo gruppo di utenti. Una 'playful public art' che invita a ripensare la natura mono-funzionale degli spazi pubblici. 'Don't play. Play' da hack urbano in uno spazio in disuso diventa gioco urbano in uno spazio dedicato.

THE FUN THEORY

Volkswagen
Stoccolma | Svezia | 2013

Volkswagen nel 2013 organizza un concorso di idee per la realizzazione di interventi urbani ludici, per una sua campagna pubblicitaria. A Stoccolma appaiono quindi installazioni interattive come Piano Stairs, scale sonore che invogliano il loro utilizzo; The World's Deepest Bin, un semplice bidone della spazzatura che se utilizzato emette suoni sempre diversi; oppure il Bottle Bank Arcade Machine, bidone per la raccolta differenziata che mostra il punteggio ottenuto per ogni rifiuto riciclato, aumentandone così il suo utilizzo. Anche questi fanno parte della categoria di spazi dedicati, in quanto il campo da gioco, un arredo urbano, è definito e identificabile.



[27]
Piano Stairs
Volkswagen
2013



[28]
Bottle Bank Arcade
Volkswagen
2013

YOU ARE NOT HERE

*M. Zer-Avin, D. Phiffer, K. London, L. El-Haddad e T. Duc
New York | USA | 2007*

Progetto presentato al Conflux Festival viene permette al visitatore di esplorare una città in cui non sono fisicamente presenti in un'altra. Camminando per New York quindi, i cittadini possono perdersi per le strade di Baghdad. Il gioco si svolge tramite mappe e percorsi pedonali che guidano i passanti attraverso punti di interesse. I punti forniscono il collegamento a una linea telefonica che il turista da un punto all'altro. Questo gioco è un esempio di spazio misto, in cui lo spazio reale si fonde con uno spazio virtuale.

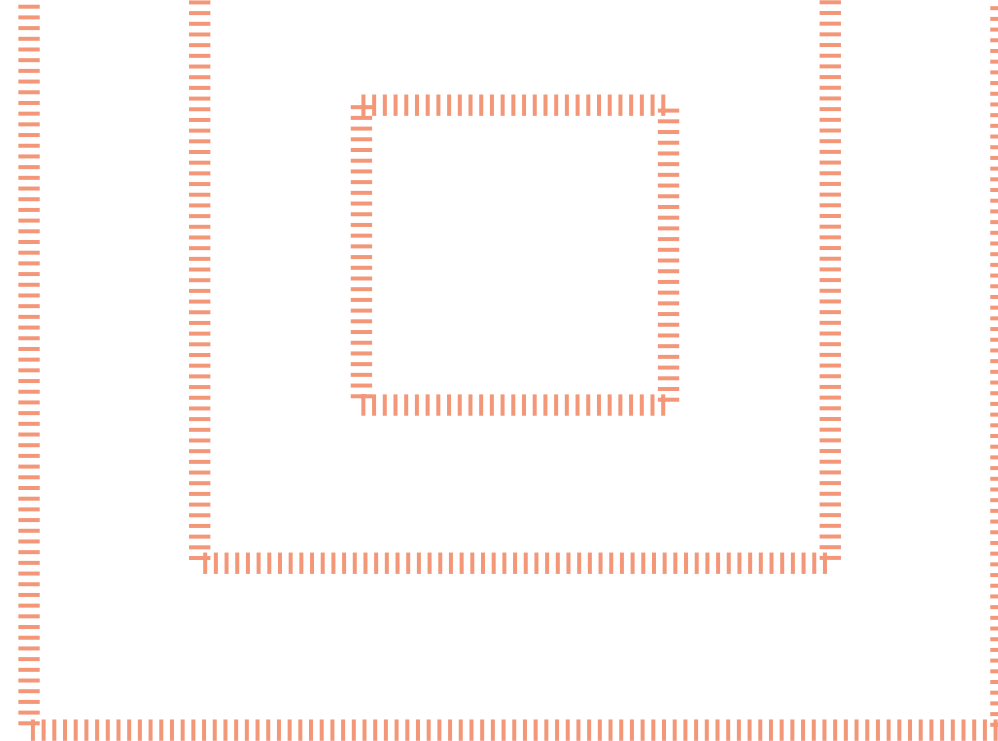
POKÈMON GO

*The Pokèmon Company
Globale | 2016*

Pokèmon Go è un videogioco di tipo free-to-play basato su realtà aumentata geolocalizzata con GPS. È l'esempio perfetto di gioco che si svolge in uno spazio completamente virtuale. Il gioco location based permette al giocatore di muoversi liberamente nello spazio urbano della propria città, interagendo con il gioco e gli altri giocatori solamente a livello virtuale.



[29]
Pokèmon Go
The Pokèmon Company
2016



CAPITOLO 4

Rituali contemporanei alle Mura

4.1. BRIEF PROGETTUALE

A partire dall'analisi teorica svolta, si giunge a un brief di progetto. Inizialmente si presentano un rituale ludico, il festival Tocatì, e un luogo storico poco valorizzato, le mura magistrali, da qui nasce una domanda:

Come è possibile dare nuova vita ad un interno urbano attraverso la pratica rituale?

Il tema progettuale proposto è quello dello sviluppo di un allestimento di uno spazio da gioco, all'interno del quale si possa andare a realizzare la commistione di gioco, design e rito affrontata nei capitoli precedenti.

Il progetto, dunque, ha come punto di partenza il festival Tocatì che ogni anno si svolge a Verona. Il festival dei giochi in strada è esempio di manifestazione rituale, che porta le persone a relazionarsi con agli altri e con il contesto urbano che li circonda. Le dinamiche di gioco presenti seguono le teorie di Huizinga di gare olistica a scopo di diletto.

Rispetto le tipologie di spazi urbani per il gioco analizzate nel capitolo precedente, è interessante focalizzarsi su due di esse: quella dello spazio dedicato, che tra quelli proposti, è la categoria di campo da gioco che abitualmente il festival predilige con le sue installazioni temporanee; e quella dello spazio misto come strumento per permettere al pubblico di esplorare lo spazio fisico della città attraverso un gioco virtuale.

Il focus dell'intero progetto è quello di non voler creare dei semplici allestimenti funzionali, ma quello di progettare campi da gioco immersivi che permettano al giocatore di vivere ed esplorare la ludicità come una vera e propria manifestazione rituale. L'**obiettivo** finale è quello di sottolineare la dimensione spaziale del gioco in quanto il design mira a riconfigurare gli spazi attraverso nuove strategie modificando l'esperienza spaziale.

Il design può influenzare la vita quotidiana delle persone, suscitando cambiamenti sociali e comportamentali. Lo stesso avviene durante una manifestazione ludica che permette agli individui di sviluppare nuove dinamiche sociali di unione e condivisione all'interno di uno '*spazio altro*'.



*«Bala che vegnal» Minico Bardassa
 rebate el colpo che vien zò dal ciel,
 e tuto quanto in giro par la piassa
 cioca e se spande el son del tamburel...
 E la ciesa parlando al so moroso
 campanil, che s'imbestia in fondo al prà,
 par che la diga: «No èssar geloso!
 Lassa che i zuga... Dopo i morirà!
 Ho visto i pari de so pari, i noni
 de so noni zugar sempre cosè.
 Sta pora gente m'è magnà a boconi,
 ma el toco grandò el t'è restado a ti.
 È passado paroni con paroni,
 s'è cambià cento volte la città!
 Vecio, no brontolar! Dormi i to soni...
 Pensa! Mile ani...E semo ancora quà!»*

(Barbarani, 1911)

4.2. TOCATÌ. FESTIVAL INTERNAZIONALE DEI GIOCHI IN STRADA

Il **Tocatì** è un evento dedicato ai giochi di strada che si svolge ogni anno in un fine settimana di metà settembre per le strade e le piazze del centro storico di Verona. Già il nome Toca-tì, che significa *'tocca a tè'* in dialetto veronese, racconta di una manifestazione attiva, dove la persona ha la possibilità di mettersi in gioco in prima persona provando, giocando e scoprendo giochi di strada.

Conosciuto anche come Festival Internazionale dei Giochi in Strada nasce con l'idea di portare a Verona giochi provenienti dalle diverse tradizioni italiane e

straniere. Sono protagonisti gruppi di giocatori, il cui sapere e la cui attività rappresentano un grande patrimonio immateriale. È un evento totalmente gratuito ed a ingresso libero, per questo motivo è difficile quantificare il numero di visitatori e la loro provenienza. Una stima, effettuata nelle recenti edizioni pre-pandemia in base al numero di pasti offerti o venduti in loco e sulle iscrizioni ai tornei, si attesta intorno alle 300.000 unità.

La manifestazione internazionale come la conosciamo ora, arrivata alla sua diciannovesima edizione, nasce nel lontano 2002 come un semplice ritrovo di pochi amici e appassionati di un gioco della tradizione popolare veronese lo s-cianco¹¹. Nasce così l'Associazione Giochi Antichi (AGA) organizzatrice del Primo Torneo di S-cianco svoltosi il 6 settembre 2002.



¹¹ Il gioco dello s-cianco è la versione veronese della lippa. Nel gioco della lippa si utilizzano due bastoni: una mazza con la quale si colpisce uno delle due estremità appuntite di un fusello di legno, detto lippa. Lo scopo del gioco è allontanare il più possibile la lippa colpendola al volo una volta fatta schizzare in aria dal terreno di gioco. Metodologia e dimensioni degli attrezzi di gioco variano a seconda dei luoghi in cui è praticato, inserendosi completamente nella cultura del territorio. È un gioco molto antico, sono infatti stati ritrovate testimonianze che risalgono all'XI-XII a.C. in Egitto, e popolare come testimoniano le numerose citazioni in film famosi come "Guardie e ladri" del 1950 e in racconti come Prima che tu dica Pronto di Italo Calvino (1985).

[31]
 S-cianco
 La battuta
 Verona - Italia

AGA, l'associazione ideatrice del Tocati, è una realtà dinamica che è diventata nel corso degli anni un punto di riferimento unico per chi studia e fa ricerca sul tema del gioco tradizionale sia a livello nazionale che internazionale. La filosofia alla base di AGA è quella di ricercare, promuovere, valorizzare e salvaguardare gruppi di giocatori che portano avanti nei loro territori tradizioni di gioco. Dal 2007 AGA apre Casa Colombare, il primo Centro documentazione sul Gioco Tradizionale ed entra a far parte dell'Association Euroéenne des Jeu et Sports Traditionnels (AEJeST).

Nel 2008 ha stilato il primo Manifesto in Italia che definisce e valorizza le comunità ludiche tradizionali. È inoltre attiva nella promozione del patrimonio ambientale e architettonico ludico, nonché dei Beni Culturali Immateriali anche attraverso progetti di rivalutazione di spazi urbani da dedicare al gioco. Infine, AGA elabora progetti e azioni per la salvaguardia, valorizzazione e diffusione del gioco tradizionale e delle sue comunità territoriali, realizzando anche percorsi formativi per le scuole e le università.

Il suo ultimo progetto prevede la realizzazione della prima aerea in Italia dedicata alla conoscenza dei giochi e sport tradizionali, un parco completamente gratuito e aperto al pubblico tutto l'anno. Il 'Parco dei Giochi e Sport Tradizionali' verrà realizzato a Verona all'interno del Parco delle Colombare, area, in parte boschiva, di 3600 mq sulle colline adiacenti alla città. Un progetto multidisciplinare in collaborazione con diverse figure professionali che presenterà dodici aree adibite ai giochi sui terrazzamenti dell'attuale parco. Ventitré comunità ludiche rappresentate dalle lotte sarde a quelle dell'Alto Adige, dalla campana di Lama Mocogno ai birilli siciliani della Carrara. Beni immateriali rappresentati all'interno di un contesto di alto valore storico paesaggistico ambientale, parte integrante del tessuto urbano di Verona.

Manifesto delle Comunità Ludiche Tradizionali

Le Comunità Ludiche Tradizionali, attraverso il gioco mantengono in vita la memoria storica, le peculiarità ambientali e la creatività sociale del loro territorio. Criteri di selezione che definiscono una Comunità Ludica Tradizionale:

Legami con il Territorio. Le comunità di gioco sono particolari proprio perché legate alla

storia e alle condizioni di un territorio. Questo legame ha un fondamento sociale, storico, ambientale.

Artigianalità. I giochi tradizionali conservano saperi, eredità artigiane non scritte proprie del territorio e sono replicabili in qualsiasi tempo e spazio, il terreno di gioco è luogo di scambio sociale quotidiano e condiviso.

Gioco giocato. L'azione ludica delle comunità deve essere fatta in maniera ricorrente nel proprio territorio d'appartenenza, non necessariamente vincolata a specifiche manifestazioni. Non deve essere un'azione sportiva o di maniera ma una pratica ludica di tradizione che si rinnova nei contesti contemporanei, in tal senso non sono da considerarsi comunità ludiche coloro che svolgono rievocazioni storico-folkloristiche o semplici attività didattiche o di animazione, sebbene considerate valido strumento di emersione del gioco tradizionale.

Rischio d'Estinzione. Il gioco tradizionale va salvaguardato in quanto corre il rischio di essere dimenticato.

Appartenenza alla comunità ludica. Il gioco tradizionale lavora sul concetto di territorio e non di etnia. È possibile includere comunità ludiche dei migranti, portatrici di culture differenti.

Non Legame Commerciale. Le comunità ludiche non devono avere fini di lucro. I rapporti con privati e aziende non devono prevalere nelle varie iniziative delle comunità. Non è possibile utilizzare gioco, giocatori e spazi per veicolare attività e progetti commerciali.

Giocatori. La comunità ludica deve essere per la quasi totalità composta da giocatori praticanti.

La Qualità Ludica. È una sfida intellettuale che obbliga a giocare un gioco con tutti i sensi e con la testa per valutare la complessità, la tipicità, la storia.

Verona, 17 febbraio 2008, Associazione Giochi Antichi

[32]
Logo Tocati
Gianni Burato
2002



Di seguito viene ripercorso attraverso i punti salienti della storia di Tocati – Festival Internazionale dei Giochi in Strada:

2003 - La prima edizione del Tocati si svolse tra Piazza delle Erbe, Piazza dei Signori, Cortile Mercato Vecchio e le vie limitrofe del centro storico. I giochi protagonisti di questa edizione erano solo otto: le pice, il calcio balilla, la dama, i birilli, la morra, lo s-cianco, i quercioleti e le trottole. Le comunità ludiche, che provenivano anche da altre città italiane come Pavia, Mantova, Trento e Nuoro, davano la possibilità ai passanti curiosi di assistere a dimostrazioni e di provare loro stessi alcuni dei giochi presenti. Oltre ai giochi l'associazione AGA pensò di allestire una mostra di giochi antichi all'interno delle sale di uno dei palazzi storici di Piazza dei Signori. La mostra raccontava attraverso documenti, fotografie e reperti storici la storia fino a giorni nostri di alcuni giochi tradizionali.

2004 - L'evento fu un successo e si decise di organizzare la seconda edizione del Tocati. Il festival si allarga sia in termini di spazio cittadino occupato dalla manifestazione che di attività organizzate. In questa edizione, infatti, vengono rappresentati ben ventotto giochi tradizionali e altrettante comunità di 'Custodi del Gioco'¹² da tutta Italia come la Federazione Italiana Pallapugno comitato provinciale di Cuneo o i Trottolai di Peschici sul Gargano (FG). Oltre al consueto torneo di s-cianco della Città di Verona, è organizzato il primo Torneo Internazionale di Lippa, aprendo il festival anche alle comunità di giocatori internazionali. Infine, alla manifestazione vengono invitati relatori che riflettano e approfondiscano i valori dei giochi nella sezione 'Incontri'.

2006 - La quarta edizione del Tocati è molto significativa perché è la prima volta che il festival viene dedicato ad un paese ospite ponendosi l'obiettivo di raccontare l'Ospite d'Onore attraverso non solo dimostrazioni ludiche ma anche incontri, concerti e degustazioni. Infatti, grazie alla continua voglia

¹² Con 'Custodi del Gioco' AGA definisce così le comunità ludiche "una sorta di rappresentanti del cuore della manifestazione, ovvero coloro che appartengono alle varie comunità ludiche, che giocano e che hanno il desiderio di trasmettere le proprie passioni e tradizioni" (Pegorini, 2015).



[33]
Copertina programma
Particolare
Tocati - 2006

dell'Associazione Giochi Antichi di ricerca e studio si vengono a instaurare le prime relazioni internazionali che portano la città di Verona a colorarsi di rosso e giallo in onore della Spagna, la prima nazione ospite. Ricca di tradizioni ludiche la Spagna mette in mostra ben 18 giochi tradizionali, attività che affondano le radici nel passato e provengono dal mondo dei pastori, dei contadini o della nobiltà, offrendo ai visitatori un'immagine del territorio spagnolo di ieri e di oggi. Inoltre, durante la manifestazione vengono realizzate diverse proposte artistiche. La più interessante è quella realizzata in collaborazione con Fondazione Arena, un'installazione urbana di 102 metri del Ponte Postumio. Una ricostruzione ideale del ponte romano scomparso in una struttura leggera di tela, ma anche suggerimento funzionale al recupero urbano.

Negli anni successivi diverse sono le nazioni ospiti che si susseguono: nel 2007 la Croazia, nel 2008 la Scozia, nel 2009 la Grecia.

2010 - La nazione ospite dell'ottava edizione del festival è la Svizzera ma l'ospite d'onore indiscusso è Marc Augè con l'incontro: "Trasformazione urbana e luoghi di gioco: la memoria e il presente". L'antropologo francese propone una riflessione autobiografica e considerazioni antropologico-urbanistiche sul presente dialogando con l'architetto e scenografo di AGA Nicola Gasperini. Partendo dalle memorie d'infanzia, riflette su come la trasformazione urbana abbia plasmato le nuove identità indagando su nuove identità relazionate alle possibilità di sperimentare tempi e luoghi di gioco.

L'edizione Mondiale del 2011 e quella Europea del 2012, in onore dei dieci anni di manifestazione, sanciscono il Tocati – Festival Internazionale dei Giochi in Strada come evento internazionale di riferimento per la promozione e la tutela dei giochi tradizionali, venendo riconosciuto come pratica unica di valorizzazione del Patrimonio Culturale Immateriale.

Nell'edizione del 2013 la nazione ospite è l'Ungheria, mentre quella del 2014 affronta il tema della tradizione ludica messicana. La XIII edizione del Tocati è dedicata alla Catalunya, un incontro-confronto tra culture ludiche simili ma allo stesso tempo diverse per via dei territori a cui sono legate. Nel 2016 nelle strade e nelle piazze veronesi c'è profumo d'oriente; infatti, vengono ospitate quattro Province della Repubblica Popolare Cinese, Guizhou, Beijing, Shanxi e Shenzhen.

“Questo Festival costituirà una bella occasione per sensibilizzare il grande pubblico al patrimonio culturale immateriale e di promuovere la partecipazione delle comunità sulla sua salvaguardia. Questa iniziativa soddisfa pienamente gli sforzi dell'Organizzazione (UNESCO) nel promuovere la messa in atto della Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale ed è quindi con piacere che concedo il patrocinio dell'Organizzazione a questo evento.”

Irina Bokova, Direttrice Generale UNESCO

Tratto dalla lettera di concessione di Patrocinio dell'UNESCO del 9 agosto 2016



[34]
Cana de Maiz
Messico
Tocati - 2014

[35]
Colletif Kendalch
Danze Bretoni
Tocati - 2019



[36]
Tire à la corde
Tiro alla fune
Tocati - 2019



[37]
Boule Plombée
Bocce Bretoni
Tocati - 2019



[38]
Rafting
Castelvecchio
Tocati - 2019

2017 - L'associazione Giochi Antichi inizia il percorso di candidatura UNESCO con 18 Regioni Europee ospiti alle XV edizione di Tocati con l'intento di raccontare attraverso il gioco l'identità territoriale della 'Regione Europea' che va oltre i confini politici. Fondamentale per il progetto intrapreso è la nuova immagine coordinata del festival che racconta in pieno lo spirito della candidatura. Nove simboli che sintetizzano e rappresentano graficamente i tanti significati del gioco. Per il 2017 protagonisti i temi della Comunità, Incontro e Appartenenza.

Seguono poi come 'Ospite d'Onore' degli anni seguenti Francia del Sud nel 2018, con focus sul Territorio, Confronto e Patrimonio, e la Bretagna nel 2019 con Salvaguardia, Evoluzione e Impegno.

2020 - Per il suo diciottesimo compleanno il Tocati si reinventa completamente e non si fa sopraffare dalla pandemia in atto, l'edizione 2020 infatti è un festival insolito, un festival diffuso. Per la prima volta il Tocati si è svolto in tredici borghi italiani oltre che nel centro storico di Verona, dove è stato organizzato nel rispetto delle ordinanze e linee guida vigenti in materia di tutela della salute pubblica. La manifesta si trasforma in un viaggio alla scoperta di Borghi minori ma immensi, dalla cultura ricca, molti dei quali già riconosciuti come siti UNESCO o come borghi più belli d'Italia. Saperi artigianali, musica tradizionale, ma soprattutto giochi e sport tradizionali: pratiche senza tempo che ci accompagnano in diretta streaming a scoprire la penisola italiana.

2021 - I paesi che sostengono la candidatura multinazionale UNESCO di Tocati sono ospiti a Verona per un'edizione dedicata al tema dell'acqua. La diciannovesima edizione, infatti, vede di nuova la presenza di ospiti internazionali: Francia, Belgio, Croazia e Cipro. Il festival si è svolto in modalità mista, tra eventi in presenza a Verona e in streaming con i paesi d'onore, portandoci alla scoperta dei loro giochi e sport tradizionali con forti legami con l'acqua, come le Bisse del Garda o la Batana croata.

¹³ Le informazioni su Tocati raccontate nei seguenti paragrafi sono state in parte collezionate da interviste svolte durante il periodo di ricerca. Le interviste condotte sono state riportate integralmente nell'appendice di questa tesi.

Lo spazio in cui si svolge il festival Tocati è un elemento importante, ogni anno avviene un'attenta ricerca per individuare i luoghi per i singoli eventi, essi siano giochi o eventi teatrali. Infatti, il gruppo allestimento¹³ si occupa di analizzare le “caratteristiche dell'ambito spaziale, funzionalità, capienza, accessibilità, impatti ambientali, economici, sociali, culturali, nonché in termini di prestigio, filosofia e stile dell'evento, coerenza con la tipologia, il tema, l'immagine della manifestazione e il livello di prestazione della medesima può rappresentare un elemento di differenziazione” (Castellani et al. 2015, p.916).

Il gruppo allestimenti cerca sempre quindi di scegliere gli spazi con coerenza, tenendo a mente la missione di AGA nel valorizzare i luoghi, basano le loro scelte su due criteri principali:

- Il primo criterio viene applicato quando si cerca una collocazione per un gioco non autoctono. Il luogo scelto deve avere tutte le caratteristiche necessarie per il corretto svolgimento del gioco, in modo da ri-creare l'habitat ludico in cui esso si svolge. Nel caso gioco del pallone con il bracciale, che prevede un muro laterale per far rimbalzare la palla, viene sempre collocato vicino al fianco laterale dell'ufficio delle poste in modo da poter giocare correttamente;
- Il secondo criterio invece è quello di ricercare e scoprire luoghi in cui un tempo si giocava per le vie del centro. In questo modo da suggerire nello spazio scelto visioni ludiche di un'epoca passata. È il caso di Via Pallone, nominata così perché lì si usava giocare a palla, o del Chiostro dei Canonici che ancora oggi presenta sui parapetti in pietra le incisioni della tavola da gioco del Merler.

In termini di allestimento progettuale anche le strutture spesso presentano rimandi a forme e architetture storiche della città. È il caso della particolare geometria degli stand disseminati per la città che si rifà alla forma dei bastioni poligonali che caratterizzano le mura magistrali.

A partire dalla sua tredicesima edizione il festival Tocati ha adottato un sistema di gestione sostenibile e ottenuto la certificazione ISO 20121 *'eventi sostenibili'*. Questo comporta un'attenta organizzazione e un continuo miglioramento in termini di impatto economico, ambientale e sociale. Anche gli allestimenti progettati per il festival seguono questa filosofia, il gruppo allestimento cerca

[39]
Gioco del Merler
Chiostro dei Canonici
Verona -Italia



quindi di ridurre al minimo l'impatto urbanistico delle strutture, allestendo solamente le strutture strettamente necessarie per l'evento. Tutte le strutture sono progettate per essere facilmente assemblate e smontate, in modo da riporle in magazzino per essere riutilizzate gli anni successivi. Infine, si predilige l'uso di materiali riciclabili ed ecocompatibili, come il pallet certificato EPAL o di materiali che possano essere riutilizzati in altri contesti.

A livello comunicativo, quando a Verona comincia a comparire per le vie della città il celebre *'Omino'* dell'illustratore veronese Gianni Burato, gli abitanti sanno che presto ci sarà il festival Tocati. L'iconico disegno rappresenta un fanciullo con un cappello a punta che con la sua mano indica le persone che passano per strada come per dire: *'Tocca a te giocare!'*. Questo divertente personaggio è anche un ottimo elemento di *wayfinding* che dirige i visitatori all'interno dell'area

del festival. Una manifestazione articolata in sei sezioni, ognuna con il proprio colore di riferimento: giochi e giocatori (rosso), riflessioni (blu), sapori (giallo), avvenimenti (verde), progetti collaterali (viola) e servizi (grigio).

“Ogni area è finalizzata alla promozione di specifiche iniziative, che nel complesso compongono il progetto culturale e ludico del Festival. Nell’ambito delle diverse aree e proposte si snodano i percorsi esperienziali dei visitatori, opportunamente supportati dai punti informazione variamente dislocati nel centro storico urbano, dalla comunicazione predisposta online sul sito web e sui social media del Festival e dalla comunicazione offline curata attraverso la realizzazione e la diffusione capillare di manifesti, brochure, volantini e mappe tascabili” (Castellani et al. 2015, p.910).

Giochi e Giocatori è l’area del festival che attira maggiormente i visitatori, creando curiosità e connessioni con diverse realtà. L’area propone ogni anno ai visitatori diversi giochi tradizionali, provenienti dal territorio italiano e dai paesi ospitanti. Giochi che vengono spiegati grazie all’aiuto di volontari esperti che abitualmente li pratica nei luoghi di origine, trasmettendo ai visitatori gli antichi rituali ludici. Il pubblico può quindi semplicemente osservare le dimostrazioni o avere il piacere di provarli in prima persona, magari sfidando amici e parenti. Oltre ai giochi tradizionali è possibile trovare postazioni dedicate a laboratori ludici per bambini, ai giochi da tavolo, come gli scacchi o il backgammon, e ai giochi urbani come il parkour. *Nell’edizione 2021 erano presenti 38 giochi, nove dei quali dai paesi ospiti.*

Eventi è l’area del festival caratterizzata da avvenimenti unici, ogni anno diversi grazie agli input dei paesi ospiti. L’area comprende concerti e danze tradizionali, sfide dei giochi più spettacolari, cinema ed opere teatrali. In questa area, inoltre, si promuovono anche iniziative legate ai saperi, ai rituali e alle tradizioni veronesi. Come l’oramai tradizionale To-casa, per scoprire le case e palazzi del centro storico attraverso i racconti dei proprietari. O To-bottega dove artigiani del centro storico aprono le loro botteghe ai visitatori del festival per trasmettere il loro sapere. *Nell’edizione 2021 sono stati proposti 16 eventi tra sfide ludiche, teatro e musica.*

Riflessioni è l’area caratterizzata da incontri, luoghi e momenti, dove le parole diventano racconto di esperienze, memorie, emozioni e futuro. Sono incontri tra persone diverse, scrittori, giornalisti, editori, studiosi, che in occasione del

Tocatì, Festival Internazionale dei Giochi in Strada, portano le loro riflessioni sul tema del gioco. Quest’area inoltre promuove attività nelle scuole per promuovere la riflessione sui temi ludici nei giorni antecedenti al festival, e porta il suo punto di vista sul gioco anche attraverso mostre e installazioni. Infine, l’area organizza il Forum Internazionale della Cultura Ludica, in cui è possibile scambiarsi idee e pareri sul tema del gioco, comprare libri e venire a conoscenza di associazioni, centri culturali dediti alla salvaguardia dei giochi tradizionali. Il Forum ospita inoltre SIMBDEA, Fondazione Benetton Studi e Ricerche, uno spazio AGA e uno spazio AEJST. *Nell’edizione 2021 sono state proposte cinque talks sul tema dell’acqua e svariate conferenze su tema ludici.*

Sapori è l’area eno-gastronomica del festival. Comprende la Cucina del Festival e l’Osteria del Gioco. Nella prima i visitatori possono gustare vini e specialità veronesi e della gastronomia dei Paesi ospiti, nella seconda possono trovare prodotti a Km0, come salumi, vini e formaggi prodotti nella provincia di Verona da piccole realtà locali. Inoltre, sia alla Cucina del Festival che all’Osteria del Gioco non si vedono bottiglie di acqua. È, infatti, possibile consumarla gratuitamente da appositi dispenser che attraverso filtri depurano l’acqua che arriva dall’acquedotto cittadino. *Nell’edizione 2021 è stato proposto un menù in collaborazione con la Fiera del Riso di Isola della Scala, realtà locale fortemente legata all’acqua.*

[40]
Riflessioni
“Un patrimonio condiviso”
Tocatì - 2019



Progetti collaterali è un'area introdotta nel 2011 che comprende iniziative in collaborazioni con vari enti e associazioni del territorio, pubblici o privati, che si mettono in gioco durante il festival. Attività e laboratori su temi cari al festival come quelli sul gioco, la sostenibilità o le tradizioni. *Nell'edizione 2021 sono state proposte: la caccia al tesoro in bici a cura di FLAB Verona, A Riva San Lorenzo a cura di River e diversi laboratori sul tema dell'acqua.*

Servizi comprende info points per la città, il wi-fi gratuito e la nursery. Inoltre, è possibile usufruire del trasporto fluviale in gommone sul fiume Adige e visitare la Bottega del Gioco, per ammirare e comprare i giochi tradizionali. All'interno della bottega è possibile comprare il merchandising ufficiale del festival come le maglie e le borse con i manifesti di AGA.

Il Tocati è un format che negli anni si è evoluto, partito con l'obiettivo di 'fare cultura con il gioco', è diventato sempre più ricco, fino a essere un punto di riferimento mondiale per tutti gli appassionati di gioco tradizionale e non solo. Un modello da imitare per diffondere e difendere le tradizioni ludiche come identità parte del patrimonio immateriale dell'umanità. È quindi una manifestazione unica al mondo che, come racconta uno dei volontari, grazie al Festival Tocati "è il mondo che viene a Verona e non Verona che va nel mondo".



[41]
Servizi
Trasporto fluviale
Tocati - 2018



[42]
Servizi
Bottega del Gioco
Tocati - 2018

Per capire effettivamente che cosa significa il Tocati per la città di Verona, la seconda parte del sondaggio svolto per questo progetto di tesi poneva agli intervistati una decina di domande sulla loro esperienza al festival. Le domande principalmente a crocette, presentavano richiedevano alcune risposte aperte per permettere agli intervistati di esprimere la propria opinione.

Dalle iniziali 166 risposte ricevute, solo 86 persone (51,8%) conosceva il Tocati e il 57% di esse aveva effettivamente partecipato alla manifestazione. Possono sembrare un campione poco significativo, ma dall'altro, permettono di cogliere alcuni spunti utili ed interessanti per il futuro progetto di allestimento. Le persone intervistate erano il 4,2% ospiti di Tocati, il 18,3% volontari del festival e il restante 77,5% partecipavano come semplici visitatori. Interessante è stato capire con chi le persone di solito partecipano al festival, si è potuto osservare come quasi metà degli intervistati visita il Tocati in compagnia della famiglia, solitamente per accompagnare i figli più piccoli. Solo il 10,2% ha dichiarato che partecipa al festival in solitaria, andando ad evidenziare il forte carattere comunitario della manifestazione.

Alla domanda *“Ti piace il Tocati?”* solamente il 4% ha dato un parere negativo, il restante ha risposto positivamente alla domanda, motivando la scelta con le seguenti affermazioni:

“È interessante riscoprire giochi dimenticati e conoscerne di nuovi, bella atmosfera”.

“È una manifestazione che riporta alla memoria la voglia di giocare e stare insieme che ormai si sta perdendo ed è bellissimo vedere la numerosa partecipazione che raccoglie”.

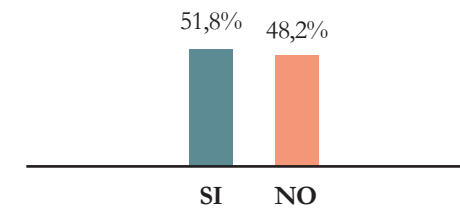
“Si possono fare-conoscere giochi di una volta, stare in famiglia o con gli amici, vivere la città, socializzare, mettersi alla prova”.

“Permette di scoprire tanti giochi inusuali e soprattutto dà gli spazi per poterli giocare serenamente”.

“Perché è l'occasione di conoscere i giochi del passato, si crea un'ambiente allegro di scambi tra le persone e i giocatori. I giochi trasmettono conoscenza, storia, rispetto delle regole”.

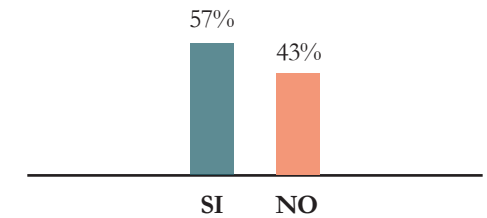
CONOSCI IL FESTIVAL TOCATÌ?

166 persone

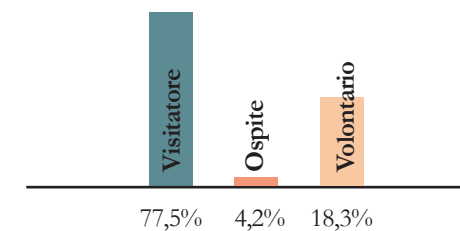


HAI MAI PARTECIPATO AL TOCATÌ?

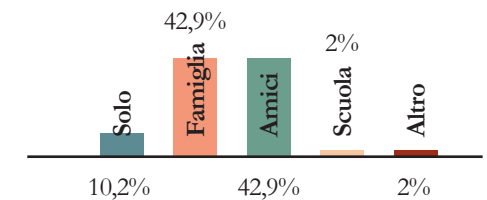
86 persone



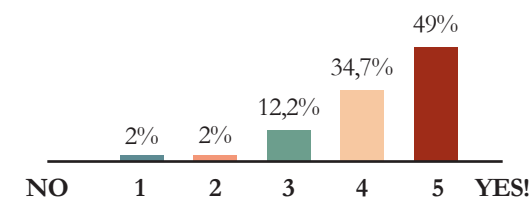
HO PARTECIPATO COME



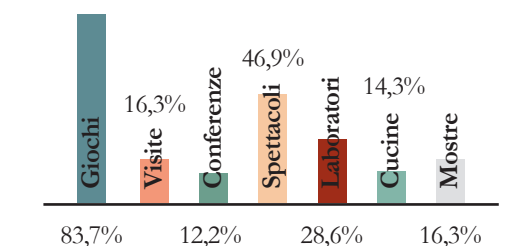
DI SOLITO PARTECIPO CON



TI PIACE IL TOCATÌ?



A CHE ATTIVITÀ PARTECIPAI?



Infanzia Cultura Unione Conoscenza Divertimento Divertente Colorato Novità Piazza Grafica bella Itinerante Bello Per tutta la famiglia Vario Carino Simpatico Coinvolgente Allegro Aggregazione Multiculturale Scoperta Bambini Allegria Evasione Interessante Divertente Stimolante Famiglia Amici Bambini Divertimento Conoscenza Socialità Semplice Gioioso Divertente Ricordi Storia Sperimentare Familiare Serata in compagnia Vintage Entusiasmo Partecipazione Intergenerazionale Paese Gioco Scoperta Vario Multietnico Gente Creativo Educativo Divertente Divertimento Passato Famiglia Strada Bambini Gioia Appassionante Divertente Memoria Interessante Divertente Educativo Stimolante Educativo Sostenibile Istruttivo Divertente Spensierato Piazza Compagnia Riciclare Sociale Simpatico Vario Corale Condivisione Divertente Divertente Aggregazione Attività Mentale Accogliente Divertente Nuovo Confusione Fantasia Impegno Originale Colorato Stimolante Interessante Coinvolgente Organizzazione Cultura Amicizia Spensieratezza Allegro Divertente Vario Festa del gioco Un momento d'incontro tra generazioni Storia Divertimento Amici Scoperta Mettersi in gioco Tradizione Divertimento Coinvolgimento Tradizione Gioia Condivisione Ricordo Coinvolgente Strada Gente Allegria Stimolante Internazionale Divertente Interessante Organizzato Aggregante Sperimentare Conoscere Capire Caotico Dispersivo Movimentato Infanzia Cultura Unione Conoscenza Divertimento Divertente Colorato Novità Piazza Grafica bella Itinerante Bello Per tutta la famiglia Vario Carino Simpatico Coinvolgente Allegro Aggregazione Multiculturale Scoperta Bambini Allegria Evasione Interessante Divertente Stimolante Famiglia Amici Bambini Divertimento Conoscenza Socialità Semplice Gioioso Divertente Ricordi Storia Sperimentare Familiare Serata in compagnia Vintage Entusiasmo Partecipazione Intergenerazionale Paese Gioco Scoperta Vario Multietnico Gente Creativo Educativo Divertente Divertimento Passato Famiglia Strada Bambini Gioia Appassionante Divertente Memoria Interessante Divertente Educativo Stimolante Educativo Sostenibile Istruttivo Divertente Spensierato Piazza Compagnia Riciclare Sociale Simpatico Vario Corale Condivisione Divertente Divertente Aggregazione Attività Mentale Accogliente Divertente Nuovo Confusione Fantasia Impegno Originale Colorato Stimolante Interessante Coinvolgente Organizzazione Cultura Amicizia Spensieratezza Allegro Divertente Vario Festa del gioco Un momento d'incontro tra generazioni Storia Divertimento Amici Scoperta Mettersi in gioco Tradizione Divertimento Coinvolgimento Tradizione Gioia Condivisione Ricordo Coinvolgente Strada Gente Allegria Stimolante Internazionale Divertente Interessante Organizzato Aggregante Gioia Sperimentare

Nella domanda successiva è stato chiesto agli intervistati di scegliere tre parole per descrivere il festival. In alto si può osservare la presenza non solo parole inerenti al gioco per descrivere il festival ma anche azioni come *'sperimentare'* e *'riciclare'* o luoghi come *'piazza'* e *'strada'*, andando a raccontare un'utopia, una *'realtà altra'* che per un breve periodo si impossessa della città di Verona.

Una manifestazione che lascia ricordi indelebile come sono le testimonianze lasciate dagli intervistati:

"Dopo aver imparato a fare le pirole ero così contenta che ne realizzai un sacco, non sapevo più dove metterle tanto che mia mamma me ne infilò una nei capelli. Mi piacque talmente che decisi di infilarle tutte nei capelli e di andare in giro per tutto il tocatì così".

"Lo stupore dei miei figli per i giochi semplici di una volta".

"Non un solo ricordo ma i tanti volti, i sorrisi, le tante storie. In particolare, Enrico, un grande appassionato del Tocatì e della sua anima".

In ottica progettuale è interessante, inoltre, capire quali sono le aree del festival più frequentate dai visitatori. È stato quindi chiesto agli intervistati per quali attività partecipano al Tocatì. Come si può vedere dal grafico, l'area giochi è la sezione del festival che attrae di più, anche grazie alla possibilità di partecipare attivamente, provando in prima persona i giochi proposti. Seguono gli spettacoli musicali e teatrali, che attirano pubblico non solamente per il loro contenuto, in quanto spesso sono eventi organizzati in collaborazione con i paesi ospiti. Ma anche per la fascia oraria in cui vengono svolti, quella serale, in quanto unici intrattenimenti del festival dopo la fine dei giochi.

Infine, è stato chiesto agli intervistati feedbacks sull'evento, per capire quali sono le criticità o le mancanze del festival dal punto dei servizi. Le principali risposte sono state le seguenti:

- Migliorare l'organizzazione degli spazi e del sistema informativo (mappe poco chiare e mancano info in inglese);
- Servono più sedute e c'è necessità di migliorare il coinvolgimento del pubblico durante il gioco;
- Miglior gestione della fila e dei turni di gioco;
- Un festival più ecosostenibile e con maggior postazioni per gioco.

Questi sono quindi degli ottimi punti di partenza per la progettazione di nuove aree di gioco, tema del progetto di tesi.

“Non esiste mondo fuori dalle mura di Verona, ma solo purgatorio, tormento, inferno. Chi è bandito da qui è bandito dal mondo, e l’esilio dal mondo è la morte”.

(William Shakespeare, Romeo e Giulietta, Atto III, Scena III)

4.3. PARCO DELLE MURA E DEI FORTI DI VERONA

¹⁴ Scipione Maffei (1675 – 1755) è stato uno storico, drammaturgo, diplomatista, paleografo ed erudito veronese che grazie ai suoi studi porta alla luce diverse scoperte sia in ambito scientifico che umanistico.

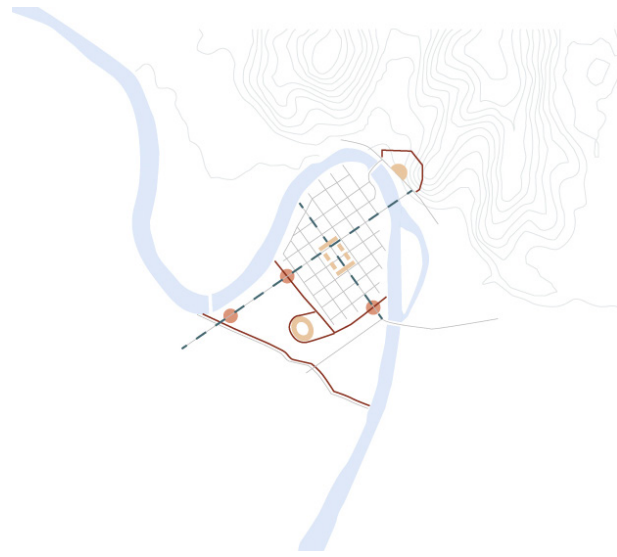
Uno degli obiettivi di AGA è quello di valorizzare e far conoscere ai cittadini e ai visitatori aree ricche di pregio ma poco considerate delle città di Verona attraverso la pratica del gioco. Per questo motivo la scelta dell’area di progetto è ricaduta su uno spazio urbano svalutato dall’amministrazione e dai cittadini ma ricco di storia: le mura magistrali, che nel 2000 ha permesso alla città di ottenere il patrimonio UNESCO. La città di Verona grazie a un’eredità architettonica al quanto peculiare è stata considerata già nel XVIII secolo ‘la città fortificata per eccellenza’ nella storia d’Europa. È con queste parole che il marchese Scipione Maffei¹⁴ nel 1732 descrive la sua città natia nel trattato Verona illustrata, in uno dei capitoli racconta di mura, forti, bastioni, opere di architettura militare di altissimo pregio quindi, ma che ora sono spesso dimenticate e nascoste agli occhi attraverso costruzioni e verde incolto.

“Poche cose si trovan qui più meritevoli d’esser vedute d’alcune opere militari, quali però sarebbero forse il primo soggetto della curiosità di molti viaggianti se fosser note. Il merito di questo opere parte nasce dalla magnificenza e parte dall’erudizione, per dir così, poiché son le prime che in tal metodo siano state fabbricate, onde posson dirsi i primi originali dell’arte; e ci fanno imparare, s’io non m’inganno, come della Fortificazione moderna un Veronese fu l’inventor primo e il fondatore”.
(Maffei, 1732)

CONTESTO STORICO

Verona vanta una storia lunga e densa di avvenimenti, che l’ha portata oggi ad essere una città ricca di monumenti architettonici dalle più disparate epoche storiche. Fu città romana, longobarda, franca, viscontea e veneziana; fu sede di reame barbarico e di signoria medievale, marca imperiale e libero comune, da sotto l’ala del leone di San Marco, al dominio austriaco fino all’agognata annessione al regno d’Italia. Tutto nasce da un piccolo insediamento all’ombra del colle di San Pietro sulle rive del fiume Adige, per trasformarsi presto in una città strategica in epoca romana. La configurazione originaria della città viene infatti tracciata in epoca romana dalla Via Postumia che la attraversava da parte a parte in corrispondenza dell’ansa. Il sistema difensivo della città era composto da cinta murarie in pietra e per entrare bisognava passare da porte monumentali, come Porta Borsari e Porta Leoni, che ancora oggi fungono da ingresso per il centro storico. Con l’arrivo delle invasioni barbariche, il sistema difensivo cittadino si ampliò continuamente per contrastarle, fino ad arrivare alla signoria degli Scala che disegnò il profilo delle mura che ancora oggi caratterizza la città. È infatti grazie a Cangrande delle Scala I che si deve la cinta muraria collinare esistente realizzata nel Trecento. Agli inizi del XV secolo, Verona divenne città di confine per la Repubblica di Venezia che la governò per i successivi 400 anni. A partire dal 1520 ci fu un aggiornamento del sistema murario in base alle nuove esigenze difensive moderne. Nuovi fossati, bastioni, rondelle e porte cittadine che andavano a comporre un sistema difensivo che si snodava per quasi dieci chilometri di lunghezza. All’arrivo, ai primi dell’Ottocento, dell’esercito napoleonico parte dei bastioni veneziani furono cancellati, lasciando intatti solamente i terrapieni. Le mura come le conosciamo oggi sono opera dell’impero asburgico che rafforzò Verona in quanto caposaldo del sistema difensivo detto ‘*Quadrilatero*’. Nel corso della loro dominazione, gli austriaci costruirono numerosi edifici militari come caserme, ospedali, un arsenale e diversi forti per tutta la provincia. Verona, dalla sua unione al regno italiano il 16 ottobre 1866, non dovette più partecipare a nessuna azione bellica, il suo intero sistema difensivo funse più che altro come dissuasore per gli attacchi nemici permettendone la sua conservazione. Per questo motivo è possibile conoscere e raccontare la storia di Verona, epoca per epoca, attraverso le sue mura che sono state testimoni di innumerevoli eventi storici.

EVOLUZIONE STORICA
Verona I a.C. - XIV d.C.



- MURA
- PORTE
- EDIFICI

Mura Romane - Le prime mura romane seguono i confini del tradizionale impianto urbanistico a scacchiera romano che si sviluppò all'interno dell'ansa dell'Adige. Edificate nel I secolo a.C. durante il periodo repubblicano chiudevano l'ansa a sud delle colline. Nel 265 d.C. venne edificata una seconda cinta muraria per volere dell'imperatore Gallieno per difendersi dalle invasioni barbariche. Questa seconda cinta, completata solo in otto mesi, era composta da materiale proveniente da altre opere architettoniche, andando ad evidenziare il periodo di ristrettezze e la necessità urgente di quest'opera difensiva. Il nuovo tracciato andava a includere anche l'anfiteatro romano che fin a quel momento era sempre stato fuori dalle mura cittadine.

Mura Medievali - Verona fu prima capitale del regno ostrogoto di Teodorico, il quale si impegnò a rendere la città un presidio militare. Vennero infatti erette nuove mura a protezione di colle San Pietro e la cinta esistente venne irrobustita con la costruzione di 48 nuove torri. Anche nei secoli successivi la città fu punto di riferimento militare. Tra il XI e XII secolo vennero eretti i cosiddetti muri nuovi a oriente e nel 1224 fu completa la cinta a sud, con l'erezione delle mura lungo l'Adigetto, vallo in prossimità del futuro Castelvecchio. Queste opere architettoniche stabiliscono nuovi parametri di qualità costruttiva, andando a evidenziare nuove tecniche innovative, come l'uso del laterizio insieme alla pietra, utilizzate anche nei secoli successivi.

Mura Scaligere - Alla presa del potere da parte della famiglia della Scala, Verona presenta al suo interno numerose torri e fortificazioni sia private che pubbliche. Per provare il loro potere in città, gli scaligeri decidono presto di abbattere tutte le torri che non fossero di utilizzo pubblico e/o difensivo, come la rimanente Torre dei Lamberti. Vengono inoltre iniziati a costruire Castelvecchio, Castel San Pietro e Castel San Felice come basi militari. La città si sviluppa velocemente verso sud e questo rende necessaria la costruzione di una nuova cinta muraria 500 metri più lontana da quella precedente. È il 1325 quando vengono terminati, durante il dominio di Cangrande della Scala I, più di nove chilometri di mura in lunghezza facendo diventare Verona uno dei

[43]
Iconografia rateriana
Più antica immagine di Verona
X secolo



sistemi fortificati più grandi al mondo fino all'ora conosciuto. Con la fine della signoria, Verona perde la sua indipendenza e le sue mura diventano il nucleo di un sistema difensivo a più larga scala, composto da diversi forti disseminati nella provincia.

EVOLUZIONE STORICA

Verona XV d.C. - XIX d.C.



Mura Veneziane - Con l'arrivo dei Veneziani, Verona diventa città baluardo per il territorio veneto. Necessita quindi di una completa modernizzazione del sistema difensivo secondo i nuovi e moderni principi rinascimentali. Il lavoro venne affidato nel 1530 all'architetto veronese Michele Sanmicheli, che durante i suoi studi aveva visitato diverse città fortificate, il quale mantenne l'incarico per oltre trent'anni. Oltre alle innovative mura, l'architetto costruì numerose porte monumentali caratterizzate da doppia facciata, come Porta San Zeno, Porta Palio e Porta Nuova. I suoi innovativi progetti definirono l'assetto urbano definitivo della città. Rafforzando le mura con bassi e possenti bastioni poligonali e predisponendo terrapieni

e spianate all'esterno delle mura, modificò completamente il rapporto tra interno ed esterno delle fortificazioni. A sud delle mura, infatti, era stata predisposta una zona piana, detta '*Spiana*' dai veronesi, di circa un miglio veneziano priva di vegetazione e costruzioni in modo da non ostruire la vista ai difensori. Verona diventò una vera e propria città fortezza che la salvaguardò per i successivi duecento anni. Purtroppo, con l'arrivo dell'esercito napoleonico buona parte del sistema difensivo veneziano fu abbattuto.



- MURA
- PORTE
- EDIFICI

Mura Austriache - La città cambiò profondamente dopo un periodo di forte violenze sotto il dominio francese. Infatti, prima del congresso di Vienna del 1815, la città fu divisa in due aree, a ovest i francesi e a est gli austriaci, questa divisione è ancora oggi visibile per via dei differenti tessuti urbani che distinguono Verona dalla sua '*Veronetta*'¹⁵. Dopo il congresso di Vienna nel 1815 la città accolse gli austriaci come liberatori e presto si riappropriò del suo antico prestigio militare, diventando presto uno dei perni fondamentali del futuro Quadrilatero. Ma le tecniche di guerra erano cambiate, furono quindi necessari nuovi e imponenti lavori di ammodernamento delle mura magistrali. Nel 1833 per il lavoro fu incaricato Franz von

¹⁵ Il toponimo ha origine all'inizio dell'Ottocento, quando le truppe di Napoleone arrivano in Italia. La città di Verona viene quindi divisa in due parti: la riva destra dell'Adige, in mano ai francesi, mentre la riva sinistra rimane sotto il comando degli austriaci. Quest'ultima era appunto denominata dai francesi *Veronette*, con accezione dispregiativa.

¹⁶ Ufficiale e ingegnere tedesco, addetto alle fortificazioni. Per la sua capacità e le sue innovazioni, F. von Scholl fu considerato il principale esponente della scuola di architettura militare dell'Austria.

Scholl¹⁶, ingegnere e architetto del Genio Militare austriaco, il quale ripristinò le fortificazioni veronesi secondo i dettami dell'epoca. Le mura veneziane rimaste furono rafforzate con nuovi elementi, permettendo alla città di mantenere la sua forma urbis originale. Ai piedi dei terrapieni veneziani furono costruiti i cosiddetti muri alla Carnot, per consentire la difesa da parte dei reparti di fucilieri. La difesa dell'artiglieria, posta oltre la linea delle mura, fu realizzata ad anelli di fortezze in base all'orografia dell'area ed equidistanti tra loro. Ritenuta inattaccabile durante le Guerre di Indipendenza, la città venne lasciata dagli austriaci nel 1866 ed annessa al regno d'Italia.

Le mura, perfettamente integrate nel paesaggio circostante, sono quindi un patrimonio storico-architettonico inestimabile, che va adeguatamente tutelato e valorizzato. Per questo motivo il 30 novembre 2000 la città di Verona venne inserita nel *World Heritage List* (W.H.L.) con la seguente motivazione:

“La storica città di Verona, fondata nel I secolo a.C., ha conosciuto periodi d’espansione nel XIII e XIV secolo sotto il dominio della famiglia degli Scaligeri e dal XV al XVII secolo sotto la Repubblica di Venezia. Costituisce, inoltre, un eccezionale esempio di piazzaforte. Verona ha conservato un notevole numero di monumenti antichi, di epoca medioevale e del Rinascimento. È una città di cultura e di arte”.

Nessuna città in Europa presenta la stessa quantità e varietà di opere fortificate, che con oltre nove chilometri e cento ettari occupati, tra porte, torri, rondelle, bastioni, fossati, terrapieni, forti, campi, trincerati, magazzini e caserme, testimoniano la storia di Verona. Purtroppo, negli anni le mura sono state progressivamente dimenticate dai suoi cittadini, diventando luoghi abbandonati allo stato di incuria. Nei valli sono stati realizzati nuovi scavi e ammassati detriti, le porte d’ingresso alla città sono state chiuse e numerose breccie realizzate per consentire il passaggio del traffico cittadino. Infine, diversi spazi adiacenti alle mura sono stati adibiti a nuovi servizi, come lidi, campi da calcio e lo zoo comunale. È solo grazie all’intervento di diverse associazioni veronesi negli anni ’90 del secolo scorso che iniziano i primi interventi mirati per combattere il degrado ambientale delle mura cittadine. In prima fila si trova tutt’oggi Legambiente Verona che da vent’anni pulisce e recupera, grazie ai suoi volontari, l’area delle mura che si trovano in difficile situazione come i bastioni di San Bernardino e di San Zeno (anni 1998-2001) o la Batteria di scarpa (2017).

Dalla necessità di valorizzare e recuperare queste architetture nasce quindi l’idea del Parco delle Mura e dei Forti, che al suo interno presenta percorsi naturalistici e storici dall’epoca Scaligera a quella Asburgica. Come dichiara Legambiente¹⁷ nel suo sito :

¹⁷ www.legambienteverona.it/parco-mura/

“la complessità del luogo e la sua ubicazione, oltre ad avvalorarlo come percorso artistico e architettonico di pregevole importanza, lo connota come corridoio ecologico di estrema rilevanza per la biodiversità”.

L’idea del parco nasce da Carlo Furlan, uno dei fondatori di Legambiente, appassionato di natura e di ambiente. Il progetto consisteva nel creare dei

collegamenti verdi tra i parchi e i giardini che negli anni si erano sviluppati nelle fortificazioni non più utilizzate. Il progetto fu commissionato nel 2008 dalla stessa Legambiente all’architetto Vittorio Lino Bozzetto, che cercò di connettere tra loro non solo i singoli bastioni della cinta magistrale ma anche tutta l’area fortificata della provincia veronese. Lo scopo finale era quello di sistemare le aree verdi, collegarle tra di loro e creare percorsi culturali per incentivare il turismo.

L’idea oggi è solo parzialmente realizzata, infatti è ancora molto il lavoro da fare. Le aree sono quasi tutte frequentabili per passeggiate o visite guidate, manca però una gestione e visione unitaria della zona delle mura. Questo è causato dall’assenza di un unico proprietario, in quanto l’area è contesa tra il demanio, il comune e diverse associazioni private che hanno sede nei bastioni e nei forti. Quello che manca inoltre è l’esecuzione di un progetto che mira a creare spazi o servizi che rendano il parco funzionale, visitabile e vivibile per i cittadini e i turisti tutto l’anno.

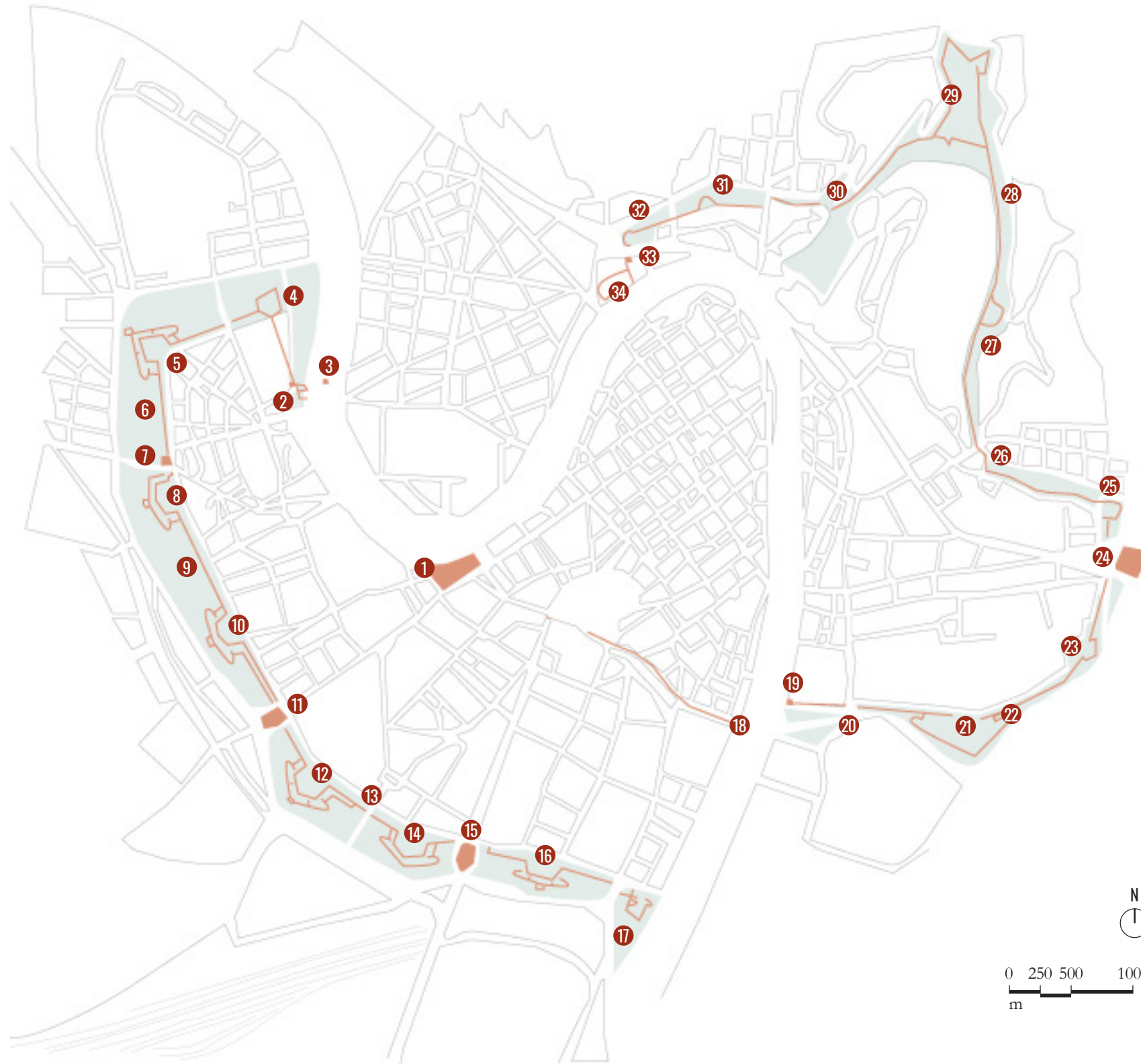
Per rendere visibili questi luoghi si è deciso di utilizzarli come aree di progetto per la mia tesi. Di seguito quindi ho analizzato le zone che compongono il Parco delle Mura e dei Forti di Verona per poter scegliere le aree migliori dalle quali partire.

[44]
Mura magistrali
Epoca Scaligera
Verona - Italia



MURA MAGISTRALI
DI DESTRA D'ADIGE

1. Castelvecchio
2. Porta Fura
3. Torre della Catena
4. Bastione di Spagna
5. Bastione San Proloco
6. Cavaliere di San Zeno
7. Porta San Zeno
8. Bastione San Zeno
9. Cavaliere San Giuseppe
10. Bastione San Bernardino
11. Porta Palio
12. Bastione Santo Spirito
13. Cavaliere Santo Spirito
14. Bastione dei Riformati
15. Porta Nuova
16. Bastione della Ss. Trinità
17. Bastione San Francesco
18. Mura comunali



MURA MAGISTRALI
DI SINISTRA D'ADIGE

19. Porta della Vittoria
20. Batteria dei Pellegrini
21. Bastione Campo Marzo
22. Porta Campofiore
23. Bastione delle Maddalene
24. Porta Vescovo
25. Rondella Santa Toscana
26. Batteria Scarpa
27. Rondella San Zeno a monte
28. Rondella della grotta
29. Forte San Felice
30. Rondella della Baccola
31. Rondella delle Boccare
32. Rondella San Giorgio
33. Porta San Giorgio
34. Bastione San Giorgio

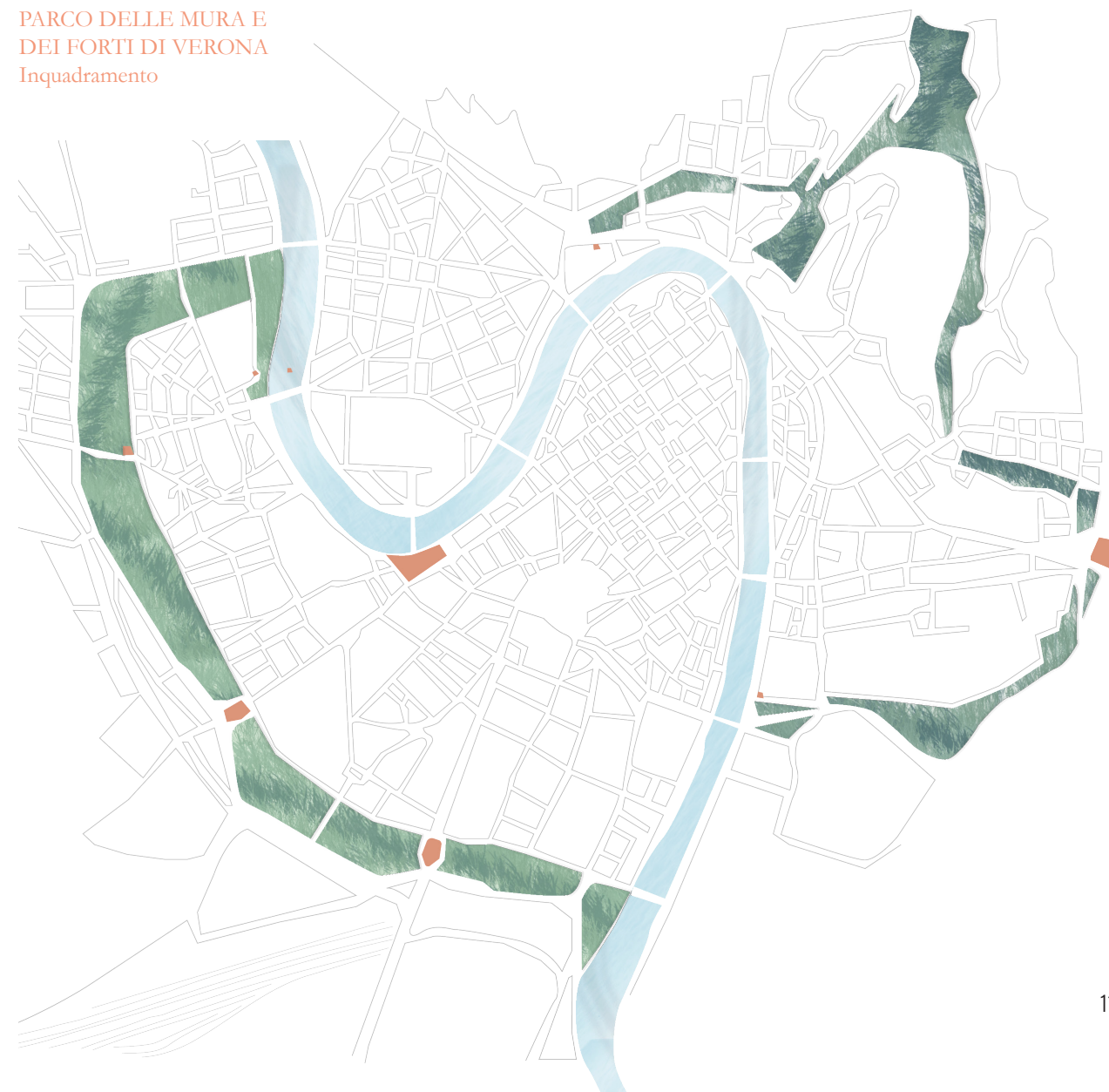


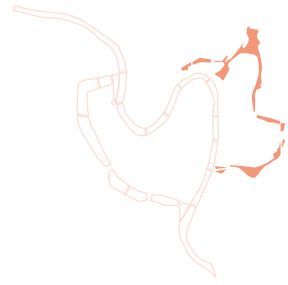
[45]
 Centro Documentazione
 Verona Città Fortificata
 Bastione delle Maddalene

CONTESTO TERRITORIALE

A livello spaziale il Parco delle Mura e dei Forti è diviso naturalmente in due parti dal fiume Adige che vi scorre in mezzo. Le due aree presentano un territorio molto diverso tra loro per via delle differenti caratteristiche territoriali in cui sono collocate. Le mura ad est sono caratterizzata da molte aree verdi, intervallate da quartieri residenziali che si inerpicano sulle colline veronesi. Le mura ad ovest, invece, si presentano come un blocco di verde e pietra circondato da zone residenziali, piene di servizi.

PARCO DELLE MURA E
 DEI FORTI DI VERONA
 Inquadramento





L'area a sinistra dell'Adige è caratterizzata da un andamento sali scendi. Infatti, le mura magistrali sono state erette su un territorio collinare, le Torricelle, che circondano a nord la città di Verona.

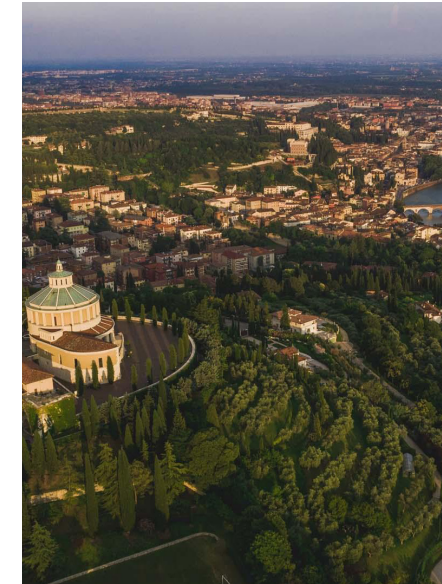
Partendo dal punto più a sud, il **Parco delle Mura Est** inizia da Porta della Vittoria, che fin dall'Ottocento fungeva da porta d'ingresso per il cimitero monumentale della città, successivamente il percorso delle mura circonda Veronetta, quartiere popolare multietnico in cui è presente anche il campus universitario. Parte degli edifici militari edificati dagli Austriaci in prossimità delle mura, infatti, sono dal 2009 sede dell'università di Economia e Commercio della città. All'interno del Bastione delle Maddalene è ora presente il nuovo Centro di Documentazione di Verona Città Fortificata. L'archivio è una delle tappe nel processo di valorizzazione della cinta magistrale, uno spazio strutturato che punta a diffondere l'importanza delle mura per la città.

A partire dalla breccia di Porta Vescovo, dove è presente l'omonima stazione ferroviaria, l'itinerario delle mura inizia a salire fino a raggiungere il punto più alto, Castel San Felice. La zona è collinare quindi presenta più aree verdi che aree edificate che sono diventate nel tempo un sentiero panoramico lungo le mura.

Scendendo verso ovest, le mura affiancano l'ampio il parco comunale delle Colombare fino a ricongiungersi con la caserma austriaca di Castel San Pietro. Il parco delle Colombare presenta al suo interno uno skatepark, la sede di AGA e un ristorante. La zona di Castel San Pietro invece è caratterizzata da punti panoramici raggiungibili a piedi dal teatro romano o con la funicolare che sale in collina.

Infine, il Parco delle Mura Est si conclude con Porta San Giorgio, al confine con Borgo Trento, un quartiere altamente residenziale che presenta numerosi servizi di prima necessità. L'omonimo bastione è sede di un'associazione sportiva che ha trasformato lo spazio in un campo da tennis.

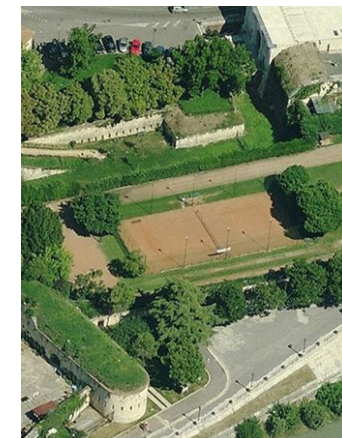
[46]
Torricelle
Vista dalle colline
Verona - Italia



[47]
Sentiero panoramico
Antiche mura
Verona - Italia



[48]
Skatepark
Parco delle Colombare
Verona - Italia



[49]
Campo sportivo
Bastione San Giorgio
Verona - Italia

[50]
Spiaggetta Catena
Porta Fura
Verona - Italia



[52]
Murales
Bastione Santo Spirito
Verona - Italia

[51]
Orecchione
Bastione San Bernardino
Verona - Italia



[53]
Parco Raggio di Sole
Bastione Ss. Trinità
Verona - Italia

L'area del parco a destra dell'Adige, invece, si presenta come un vero e proprio muro tra la città vecchia e la città nuova. La cinta magistrale si sviluppa su un terreno pianeggiante, accostata parallelamente da due delle arterie stradali principali della città: la circonvallazione interna e la circonvallazione esterna alle mura. Sono presenti diverse breccie che permettono di collegare il centro storico alle zone industriali e viceversa.

Il punto di partenza per il **Parco delle Mura Ovest** è Torre della Catena, una costruzione che si erge in mezzo al fiume e che fin dal medioevo fungeva da sbarramento per le barche che volevano entrare in città. Alla stessa altezza, in ordine partendo dalla riva del fiume, si trovano Porta Fura, il Bastione di Spagna e il Bastione di San Proloco, il primo blocco di fortificazione che circonda tutt'ora il quartiere San Zeno, che ospita l'omonima basilica e i conventi dei frati. Le aree intorno ai bastioni negli ultimi due decenni sono state riconvertite attraverso la creazione di servizi ricreativi come un parco giochi e campi sportivi utili ai vicini complessi scolastici. Alla fine del primo blocco, all'altezza di Porta San Zeno, si trova la prima breccia per il passaggio dei veicoli.

Il secondo blocco di mura, quello dei Bastioni San Zeno e San Bernardino, è il meglio conservato grazie all'intervento di Legambiente che ne ha ripristinato il verde pubblico e i suoi reperti militari. Intorno sono presenti un parcheggio, un'area militare e diversi complessi sportivi, in parte abbandonati e in attesa di nuovi progetti di riqualificazione. Alla fine del blocco è presente la breccia di Porta Palio che ripercorre il tracciato dell'antica via Postumia.

Il terzo blocco, che si trova in prossimità della stazione ferroviaria di Porta Nuova, è composto dai Bastioni Santo Spirito e dei Riformati. Il primo presenta al suo interno un parco giochi con area cani di recente realizzazione, il secondo invece è uno spazio verde circondato da piccoli chioschi e parcheggi della stazione ferroviaria.

Infine, l'ultimo blocco è composto dal Bastione Santissima Trinità e da quello di San Francesco. Se il primo ha sempre contenuto al suo interno attività ricreative, come lo zoo comunale e ora un parco giochi per bambini, il secondo invece si presenta tutt'ora in grave stato di abbandono e necessita di un'importante opera di riqualificazione.



OSSERVAZIONI POSITIVE

- Il Parco delle Mura e dei Forti è un bene storico ed ambientale, questo è evidenziato dalla volontà del comune di intervenire positivamente nell'area. Infatti, il comune di Verona non ha solo inserito il parco nei futuri piani di riqualificazione del verde pubblico ma ne permette l'uso anche per realizzare eventi temporanei. Inoltre, nell'area dei bastioni è già presente l'illuminazione pubblica e diverse fontanelle per l'acqua potabile;
- Il completo abbandono dell'area negli ultimi decenni ha permesso alla flora di appropriarsi degli spazi delle mura. Prati, alberi e cespugli che, sistemati periodicamente, creano piccole oasi di pace nel traffico cittadino. Il verde, quindi, fornisce diverse zone di ombra per ripararsi dal sole e rinfrescarsi dalla calura estiva. Infine, gli estremi del parco sono edificati sulle rive del fiume Adige, creando ambienti fortemente connessi all'acqua che scorre placida;
- Per incentivare una mobilità lenta all'interno dell'area centrale della città, il comune sta realizzando una nuova pista ciclabile che segue il tracciato della circonvallazione interna. Questo permette di raggiungere l'area progettuale non solamente a piedi o in macchina, ma anche con bicicletta partendo dal centro storico.



OSSERVAZIONI NEGATIVE

- In questo tratto delle mura sono presenti diversi monumenti e reperti in ricordo dell'antica funzione dell'opera architettonica. Oggetti ingombranti che in parte ostruiscono la vivibilità dello spazio come possono essere i cannoni sui camminamenti;
- Alcune zone dei bastioni presentano ancora segni di degrado, rendendole inaccessibili o incentivando azioni vandaliche e sporcizia. Questo è dovuto anche alla bassa presenza di punti raccolta rifiuti nell'area verde e dell'inefficace comunicazione del valore storico della zona;
- L'area intorno alle mura è altamente trafficata, in quanto circondata da due delle arterie principali della parte ovest della città e dalla stazione ferroviaria. Questo comporta un elevato rumore da traffico stradale, anche se parzialmente attenuato dall'imponente architettura e dagli alberi presenti. Inoltre, nonostante la presenza di numerosi parcheggi, i posti auto non sono mai sufficienti.



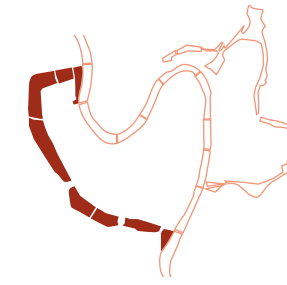
4.4. INTENZIONI PROGETTUALI

Nello specifico il progetto si posizionerà nell'area del Parco delle Mura a destra dell'Adige, in quanto si trova lungo il tragitto che i visitatori compiono per andare dalla stazione ferroviaria principale, Verona Porta Nuova, al centro cittadino.

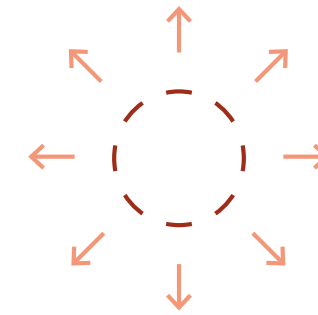
“Riappropriandosi degli spazi storici cittadini, Tocatì apre nuove prospettive sull'utilizzazione degli spazi urbani, sui rapporti tra la città e i dintorni, dando impulso alla rivalutazione delle tradizioni culturali” (Castellani et al. 2015, p.909).

Il progetto quindi si pone come proposta di espansione spaziale del festival Tocatì verso aree più periferiche, con l'intento di far conoscere una parte verde poco nota sia ai cittadini e che ai visitatori. Finora questi spazi sono stati lasciati a loro stessi, presentando poche attrezzature dedicate a targets precisi di persone, come il percorso della salute per gli sportivi o i parchi da gioco per le famiglie con bambini. Solo negli ultimi anni si è cercato di far diventare protagonisti questi spazi attraverso attività effimere come visite guidate e trekking urbani organizzati da Assoguide o festival estivi come il Mura Festival.

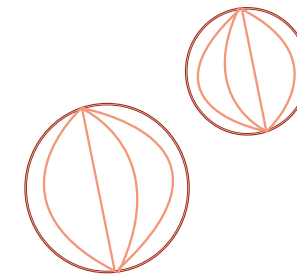
Il progetto ha quindi l'obiettivo di rinnovare l'identità e valorizzare queste aree storiche, apparentemente non considerate dalla città di Verona, attraverso la tematica del gioco-rituale. Infine, la proposta dovrà essere attrattiva non solo per il target di riferimento del festival Tocatì ma anche per le persone che vivono l'area quotidianamente. Per questo l'intervento è pensato per dare al Parco delle Mura e dei Forti una visibilità duratura nel tempo attraverso un programma di eventi ed attività organizzate durante l'arco di tutto l'anno.



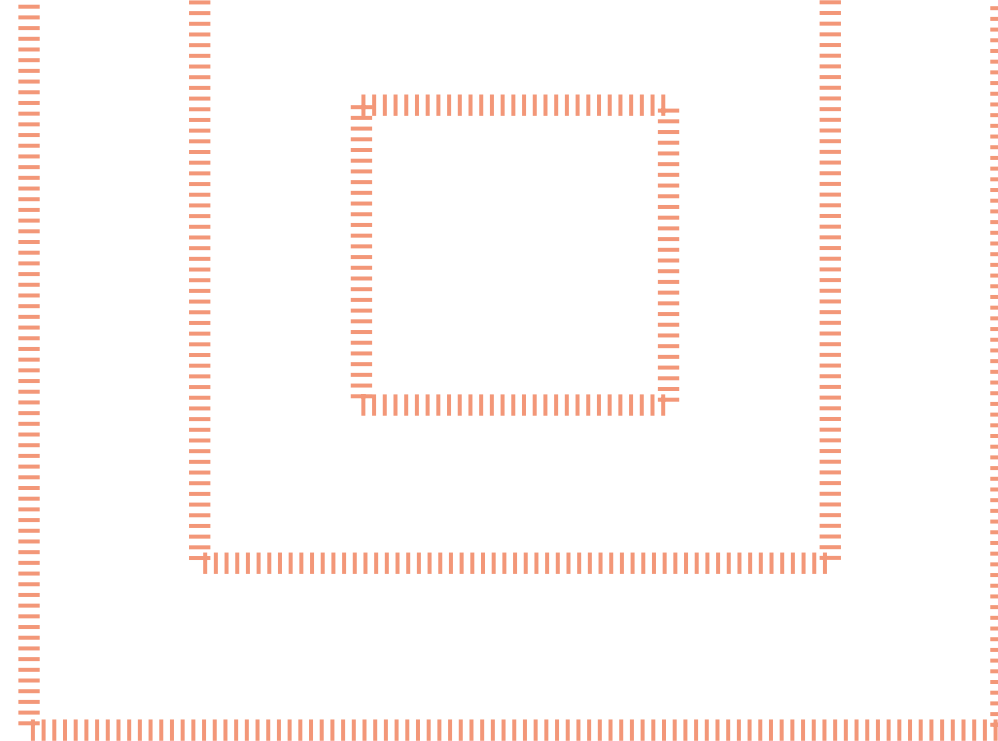
PARCO DELLE MURA OVEST



ESPANSIONE TOCATÌ



GIOCO RITUALE



CAPITOLO 5

Progetto

5.1. BRIEF PROGETTUALE

Partendo dal *brief* e dalle intenzioni progettuali descritti nel capitolo precedente, si è sviluppato il design concept dell'allestimento. Il progetto di questa tesi si pone l'obiettivo di rinnovare la visibilità di uno spazio pubblico urbano attraverso l'allestimento di un *locus* rituale.

Data la *location* del Parco delle Mura e dei Forti di Verona, l'intento è quello di progettare più livelli di gioco. La scelta di due livelli d'interazione è data dalla necessità di motivare il visitatore ad esplorare aree di gioco lontane dal fulcro principale del festival e del centro cittadino. Il primo livello è quello di un gioco diffuso, in cui il giocatore, attraverso l'uso di un dispositivo tecnologico, possa muoversi tra i vari bastioni del parco per scoprirne il loro antico retaggio. Il secondo invece è un quello di un gioco allestito. Individuate due aree di intervento lungo la cinta magistrale di destra, si è pensato all'allestimento di due spazi da gioco contrapposti che riflettano la tipologia di giochi selezionati.

L'obiettivo inoltre è quello di rivitalizzare gli spazi delle mura durante tutto l'anno. Per questo motivo all'interno delle aree non saranno presenti solamente campi da gioco, ma anche strutture multifunzionali. Arredi componibili che, da una parte incentivino il gioco libero e spontaneo, dall'altra permettano di creare aree dedicate ad ulteriori funzioni, come zone di relax o per eventi. L'allestimento, quindi, stato progettato in modo che le strutture siano sia facilmente riassemblate per eventi futuri, una volta che il festival sia finito, che resistano all'aperto per un periodo prolungato.

TRADURRE IL RITO DEL GIOCO IN ESPERIENZA TANGIBILE PER INVITARE LE PERSONE A INSTAURARE NUOVI LEGAMI SOCIALI

RICREARE ATMOSFERE DI GIOCO IMMERSIVE, ATTIVE E DINAMICHE

PROGETTARE UN SISTEMA DI GIOCHI CHE PERMETTA AL VISITATORE DI CONOSCERE SPAZI URBANI INESPLORATI

RINNOVARE L'IDENTITÀ DI UN PARCO URBANO POCO PARTECIPATO

IDEARE STRUTTURE CHE POSSONO ESSERE RIUTILIZZATE A LUNGO TERMINE

INCENTIVARE L'UTILIZZO QUOTIDIANO DEGLI SPAZI ATTRAVERSO UN ALLESTIMENTO FUNZIONALE

5.2. SVILUPPO PROGETTO

GIOCO DELLE MURA

Il primo livello ludico è un gioco diffuso, nel quale la città si trasforma in un campo da gioco attraverso un'interazione ludica mista. Una caccia al tesoro tra realtà fisica e virtuale per incentivare le persone a scoprire luoghi lontani dal flusso principale del festival. L'obiettivo del Gioco delle Mura è quello di invitare il pubblico di Tocati ad esplorare i punti salienti del Parco delle Mura e conoscerne la storia divertendosi. Il gioco fa riferimento anche alla teoria di 'edutainment'¹⁸ secondo la quale si può imparare divertendosi.

Il gioco presenta due *touchpoints*, uno fisico (totem) e uno digitale (app). Il totem è il primo *touchpoint* con cui i visitatori di Tocati entrano in contatto. Presenti in dieci punti disseminati per il Parco delle Mura, alcuni sono localizzati nelle vicinanze di aree ad alta affluenza del festival come Porta San Giorgio, dove è presente la cucina del festival e i portoni della Bra, in prossimità dell'Arena.

I totem hanno lo scopo di invitare le persone a giocare, fornendo le regole di gioco. Presentano inoltre didascalie con informazioni storico-architettoniche sul luogo e un codice Qr univoco che serve a continuare a giocare.

Il secondo *touchpoint* è l'applicazione del Tocati, con la quale è possibile inquadrare il codice Qr. Per sbloccare la casella corrispondente al totem è necessario rispondere correttamente alla domanda proposta. Sbloccata la casella sarà possibile accedere a ulteriori curiosità e foto sul luogo e ottenere l'indizio per la tappa successiva. Una volta sbloccato tutte le caselle sarà possibile vincere un gadget del festival.

¹⁸ 'Edutainment' (divertimento-educativo o educare-giocando) è una forma di intrattenimento che nasce con lo scopo di educare e allo stesso tempo con quello di divertire. L'Edutainment solitamente cerca di istruire o educare attraverso quelle che sono le forme di intrattenimento più conosciute, come i programmi televisivi, i video games, i film, la musica, i siti web, i software, etc., enfatizzandone la componente ludica.



1. Portoni della Bra
2. Porta Vittoria
3. Castel San Pietro
4. Porta San Giorgio
5. Castelvechio

6. Porta Fura
7. Porta San Zeno
8. Bastione San Bernardino
9. Porta Palio
10. Porta Nuova

GIOCO DELLE MURA
Totems locations

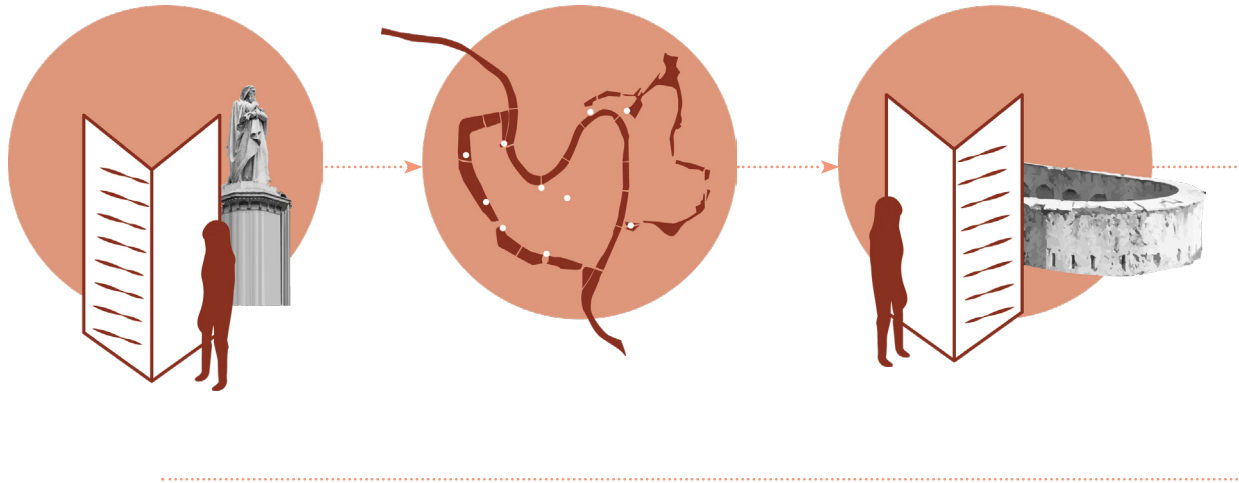
GIOCO DELLE MURA
Storyboard

GIOCO DELLE MURA
Totem

Scopri il Gioco delle Mura ...

... cerca per la città i totem ...

... e conosci nuovi luoghi.



Inquadra il codice Qr ...

... sblocca tutte le caselle relative ai luoghi ...

... e vinci un gadget Tocati.



Scala 1.20

OVERLAP

Vivido

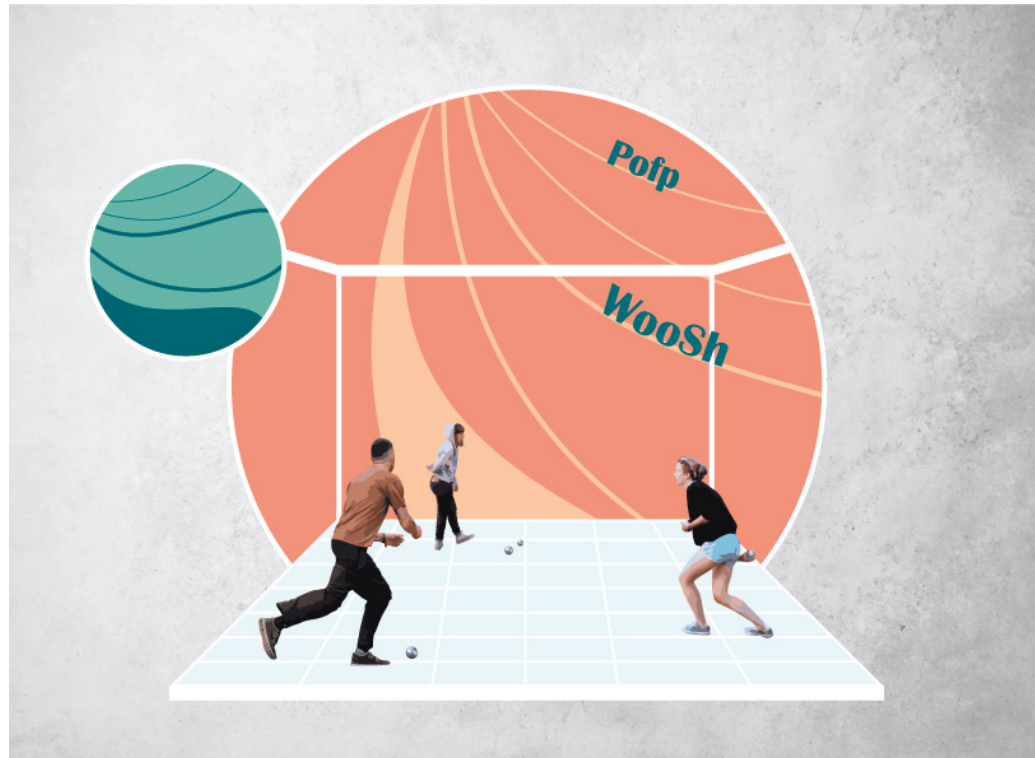
È il primo dei due campi da gioco allestiti. Localizzato all'interno del piazzale del bastione San Bernardino, si presenta come un campo da gioco dinamico, aperto, dove anche le persone non giocanti si sentono coinvolte in prima persona. Uno spazio carico di colore e movimento, che inciti al gioco attraverso immagini astratte e suoni. L'obiettivo dell'allestimento è quello di attivare i comportamenti e azioni rituali tipici del gioco con curve e onomatopee.

Giocoso

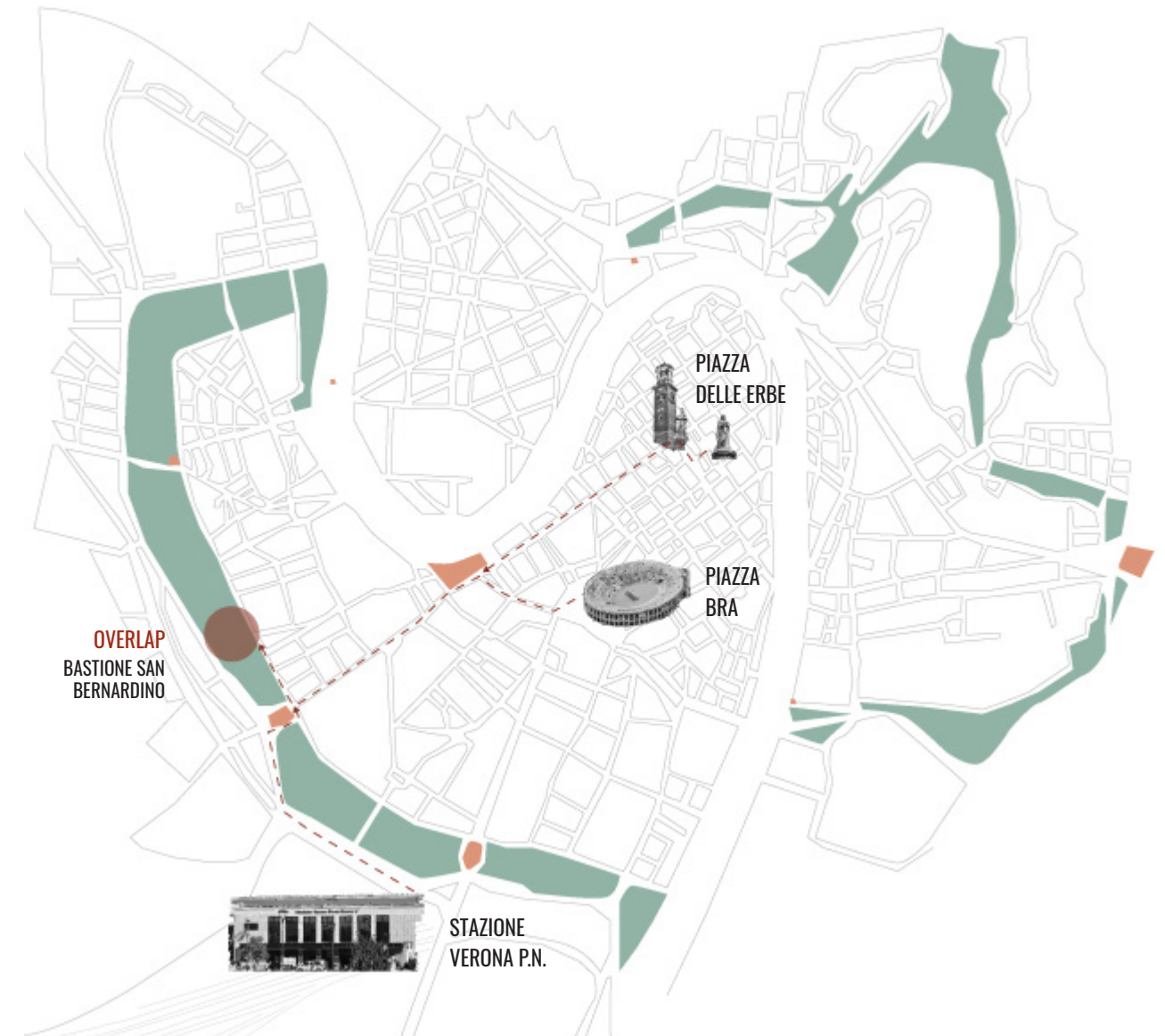
Attivo

Movimentato

I giochi selezionati per questo spazio sono azioni ludiche in movimento che necessitano di un grande campo da gioco. Nella pagina seguente sono descritti brevemente i giochi proposti, evidenziando le caratteristiche utili alla progettazione del campo da gioco.



OVERLAP
Vision



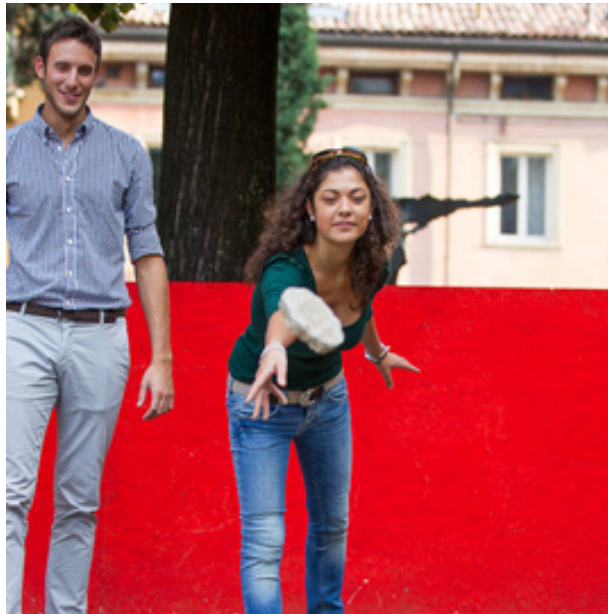
Piazza delle Erbe -> Overlap: 25 min a piedi

Piazza Bra -> Overlap: 20 min a piedi

Stazione Verona P.N. -> Overlap: 13 min a piedi

INDIVIDUAZIONE
area progetto e dei
percorsi per raggiungerla





[54]
Pljočke
Istria
Croazia



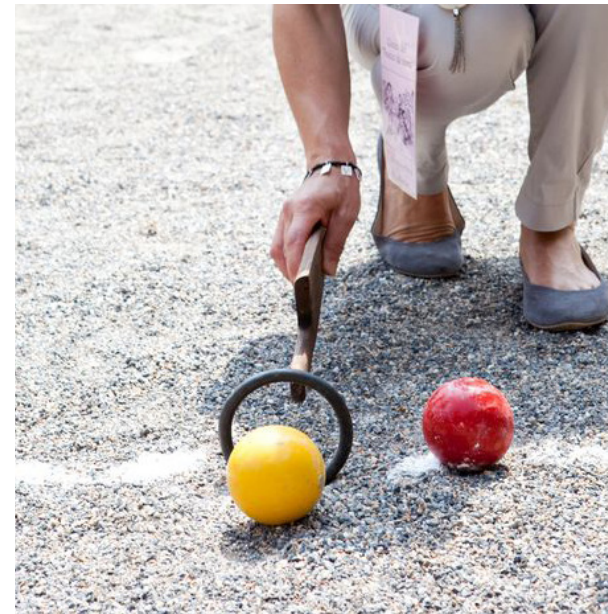
-  Piastre
-  Uno contro uno
-  Terreno - 14x4m
-  Lanciare la pietra


[55]
Merler
Origine sconosciuta
Epoca greco-romana



-  Da tavolo
-  Uno contro uno
-  -
-  Muovere la pedina

[56]
Il gioco del Trucco
Rialto
Liguria



-  Bocce
-  A coppie
-  Terreno - 10x6m
-  Mirare al cerchio

[57]
Carrara
Monforte San Giorgio
Sicilia



-  Birilli
-  Squadre da tre
-  Terreno - 10x4m
-  Colpire i birilli

CASI STUDIO

58 Mulino*Orizzontale**Cuneo | Italia | 2008*

Mulino è un gioco urbano intergenerazionale, ispirato ai giochi da tavolo astratti, diffusi in tutto il mondo. I principi su cui si sviluppa questo nuovo gioco urbano sono di rendere possibili molteplici interpretazioni individuali, invitando all'esplorazione e alla trasformazione creativa dello spazio, per recuperarlo liberamente inventando combinazioni spaziali sempre diverse e aggiungendo nuove regole al gioco. Un parco giochi, dove ognuno trova la propria posizione o attività preferita.



[58]
58 Mulino
Orizzontale
2008

[59]

PARK PARK*Public City Architecture**2020***DONT' PLAY. PLAY***Public City Architecture**Calgary | Canada | 2020*

PARK PARK è una stanza di curiosità parcheggiate progettata per provocare un ripensamento non prescrittivo dell'onnipresente parcheggio di quartiere e del modo in cui designiamo l'uso del suolo nelle nostre città. Questo "parco per parcheggi" offre una colorata e vibrante collisione di attività che assume un nuovo significato e provoca nuove conversazioni sul ruolo dei parcheggi nei quartieri urbani. Le insegne a grandezza naturale creano una sorta di Paese delle Meraviglie pensato per liberare i visitatori da tutto ciò che sanno sui parcheggi e sulla destinazione d'uso generica e specifica del territorio urbano. Non sottile, non austero, non ordinato, PARK PARK è contemporaneamente un gioco che una provocazione alle autorità di pianificazione del territorio che ancora applicano le logiche di progettazione urbana funzionale applicate nel corso dell'ultimo secolo.

CASI STUDIO

SEE THOUGH

Morag Myerscough
Londra | UK | 2021

Pannelli geometrici colorati e messaggi positivi illuminano la struttura in bambù del padiglione See Through, che il designer e artista Morag Myerscough ha installato in un parco a Londra. Il padiglione, che si trova a cavallo di un percorso attraverso Grosvenor Square, è stato creato per rallegrare i passanti e offrire uno spazio esterno sicuro per il divertimento delle persone durante la pandemia di Covid-19. Il design di Myerscough risponde all'impatto del blocco sul pubblico e al conseguente aumento delle persone che trascorrono il tempo all'aperto e nella natura.



[60]
See Through
Morag Myerscough
2021

[61]
Playscapes
Sarah Abdul Majid and Sandra Hiari
2018

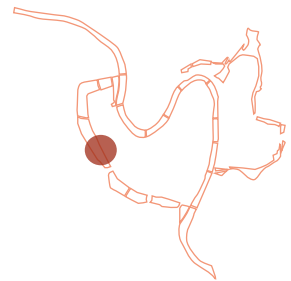


PLAYSCAPES

Sarah Abdul Majid and Sandra Hiari
Amman | Giordania | 2018

Due architetti giordani hanno ideato un sistema di arredo urbano modulare e facile da montare per portare parchi giochi ad hoc in città, campi profughi e altri ambienti privi di spazio pubblico. Il sistema è composto da una serie di scatole in legno semplici ed economiche che possono essere unite per formare attrezzature da gioco, casette, sabbiere, sedute, fioriere o altri elementi funzionali. Non sono necessari strumenti specializzati quando si tratta di assemblaggio, rendendo la costruzione un lavoro relativamente semplice per due persone. Ogni sezione è composta da moduli in legno di pino tagliati a macchina, che hanno una forma simile ai pallet, che sono collegati tramite aste di legno. I costi di trasporto sono contenuti, poiché il sistema si imballa in modo piatto.

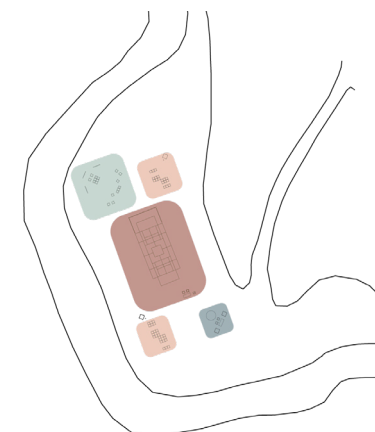
INQUADRAMENTO
Scala 1.1000





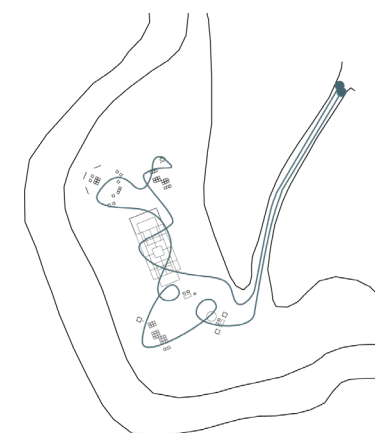
[62]
OVERLAP
Visualizzazione

LO SPAZIO
Aree funzionali



- Infopoint ●
- Campo da gioco ●
- Zona gioco-relax ●
- Zona musica ●

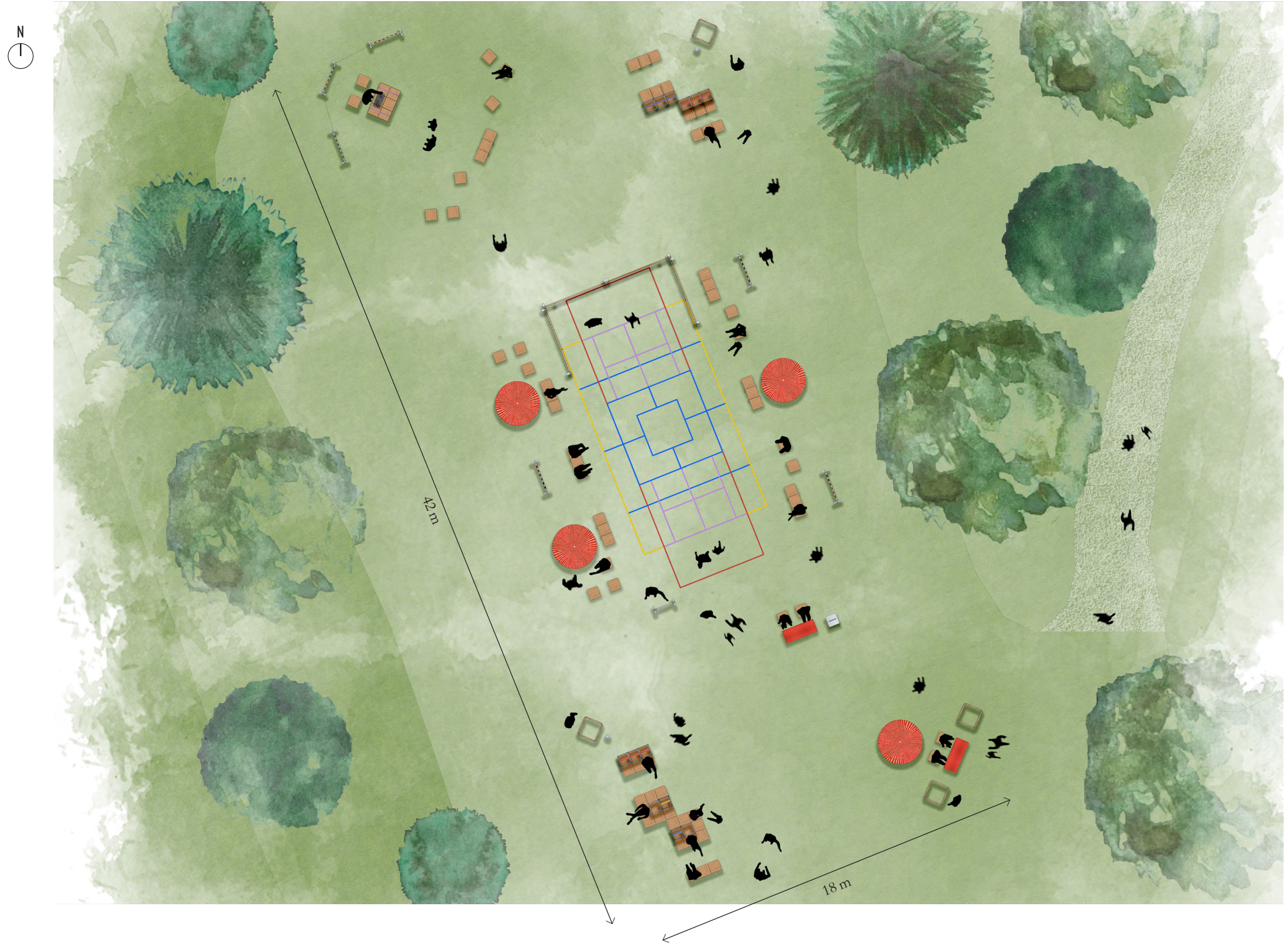
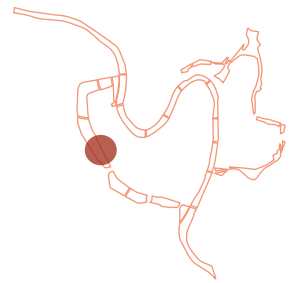
Flussi



Affluenza

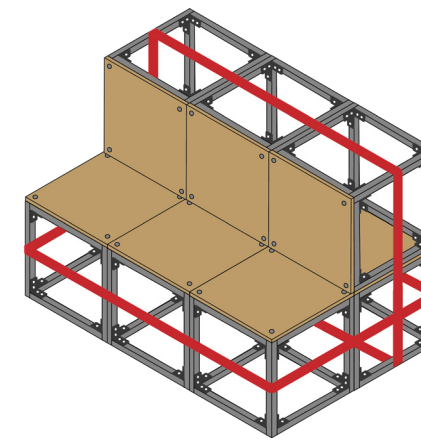
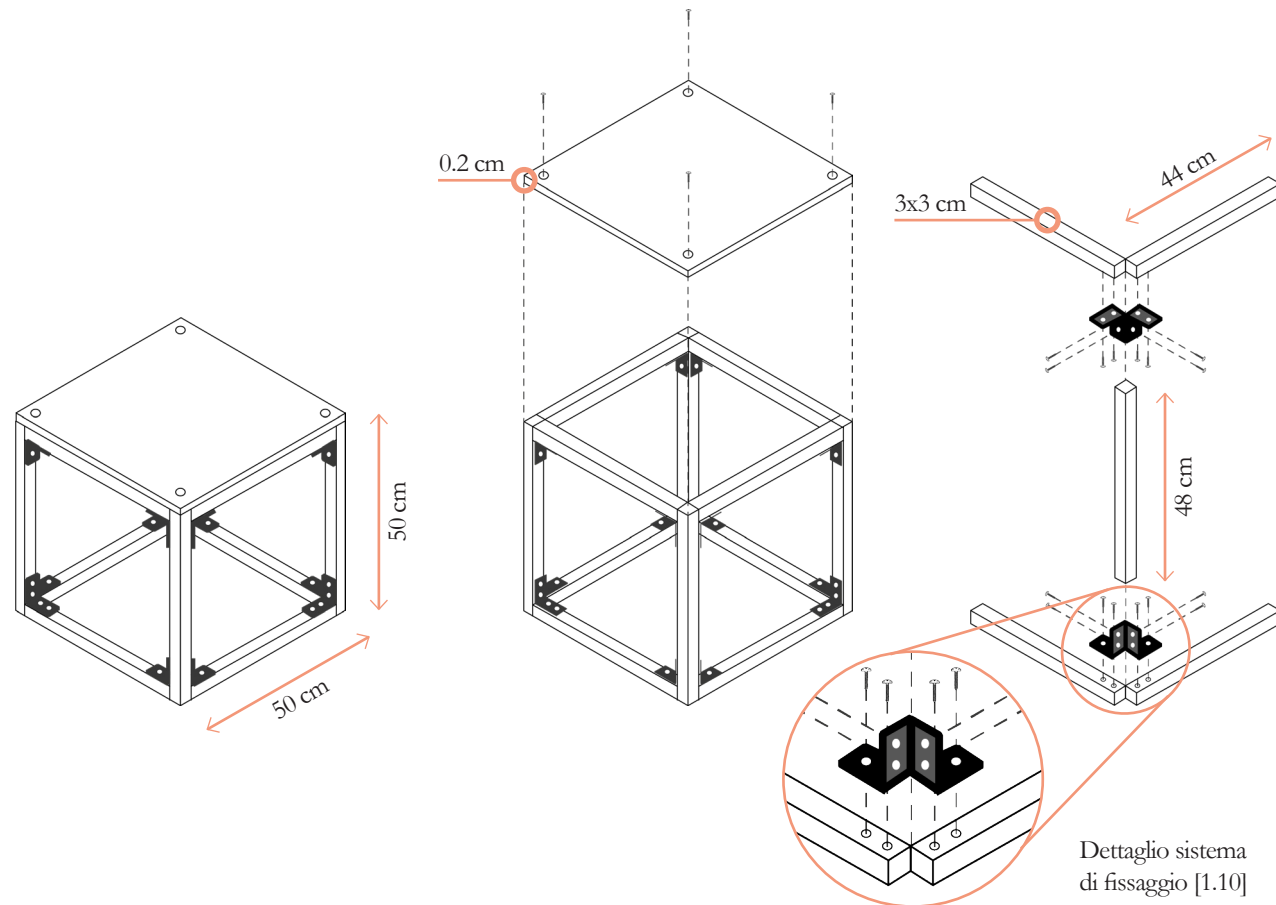


PLANIMETRIA
Scala 1.200

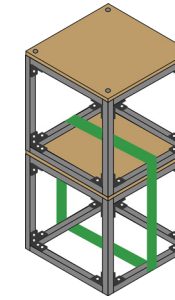


ABACO ARREDI
Seduta cubo

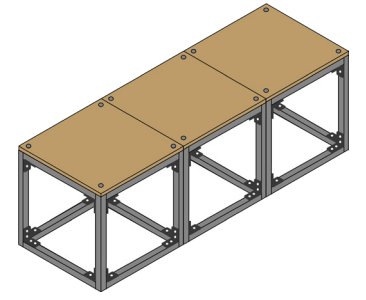
Scala 1.20



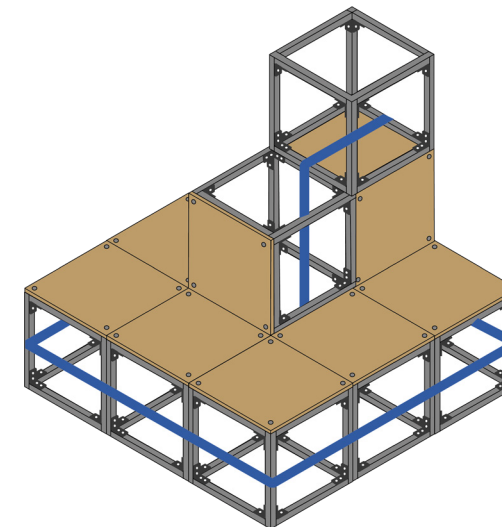
Modulo L
100x150x100 cm



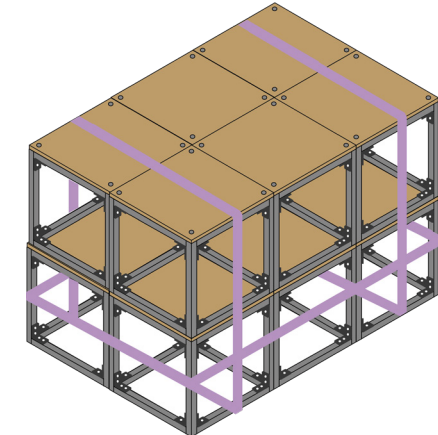
Modulo 2C
100x50x50 cm



Modulo 3C
50x50x150 cm



Modulo E
150x150x150 cm



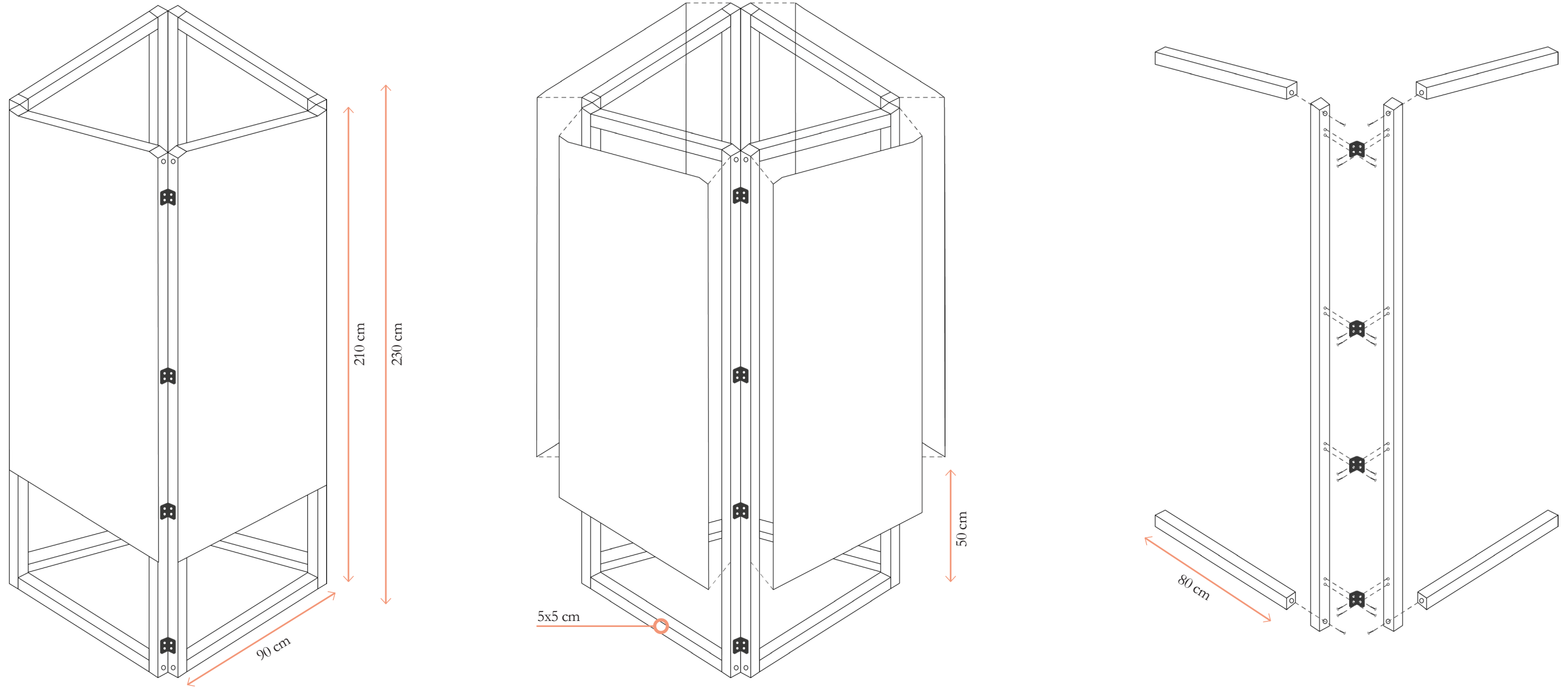
Modulo 6C
100x100x150 cm

L'arredo che caratterizza lo spazio del bastione di San Bernardino è quello di una seduta cubica 50x50 cm. Il cubo è costituito da una struttura in alluminio scomponibile e una seduta in legno di acacia. Il primo materiale è stato scelto per la sua leggerezza, in modo che la seduta possa essere spostata senza troppo fatica da tutti gli utenti. Il secondo è stato selezionato in quanto l'acacia è un'essenza che resiste a lungo nell'ambiente esterno.

Buona parte delle strutture sono generate dalla composizione del modulo cubico. Gli arredi che ne derivano sono sia delle sedute che dei tavoli. Nel caso in cui gli arredi prevedano più livelli in altezza è stato pensato un sistema di fissaggio fatto di cinghie per mantenere la forma e renderli più stabili.

ABACO ARREDI
Totem

Scala 1.20

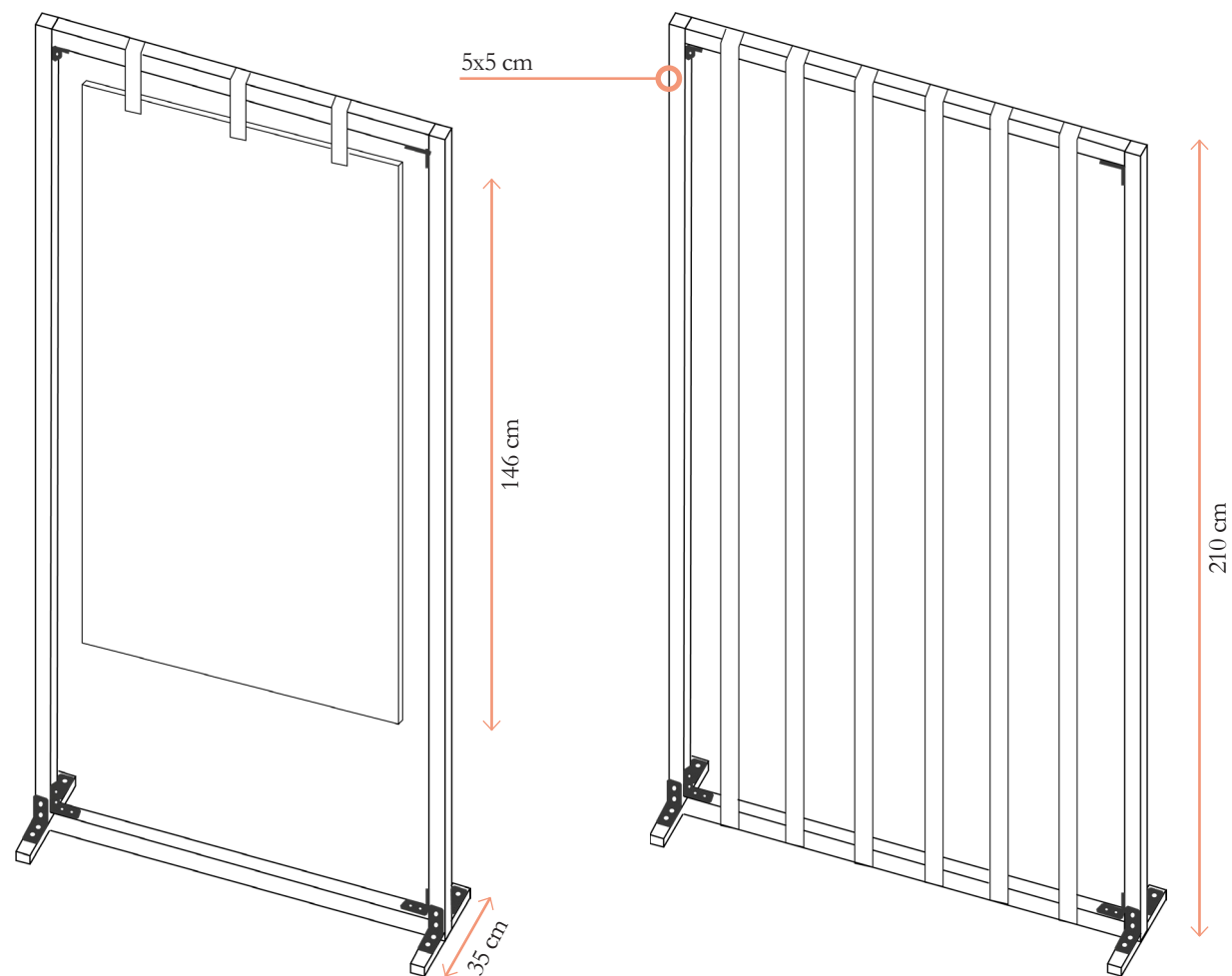


Il totem è il primo *touchpoint* per i visitatori all'interno dello spazio allestito. Avente funzione di sistema *wayfinding* e informativo, presenta una geometria particolare. Il sistema è stato progettato per richiamare i merli 'a coda di rondine' tipici del sistema murario della città.

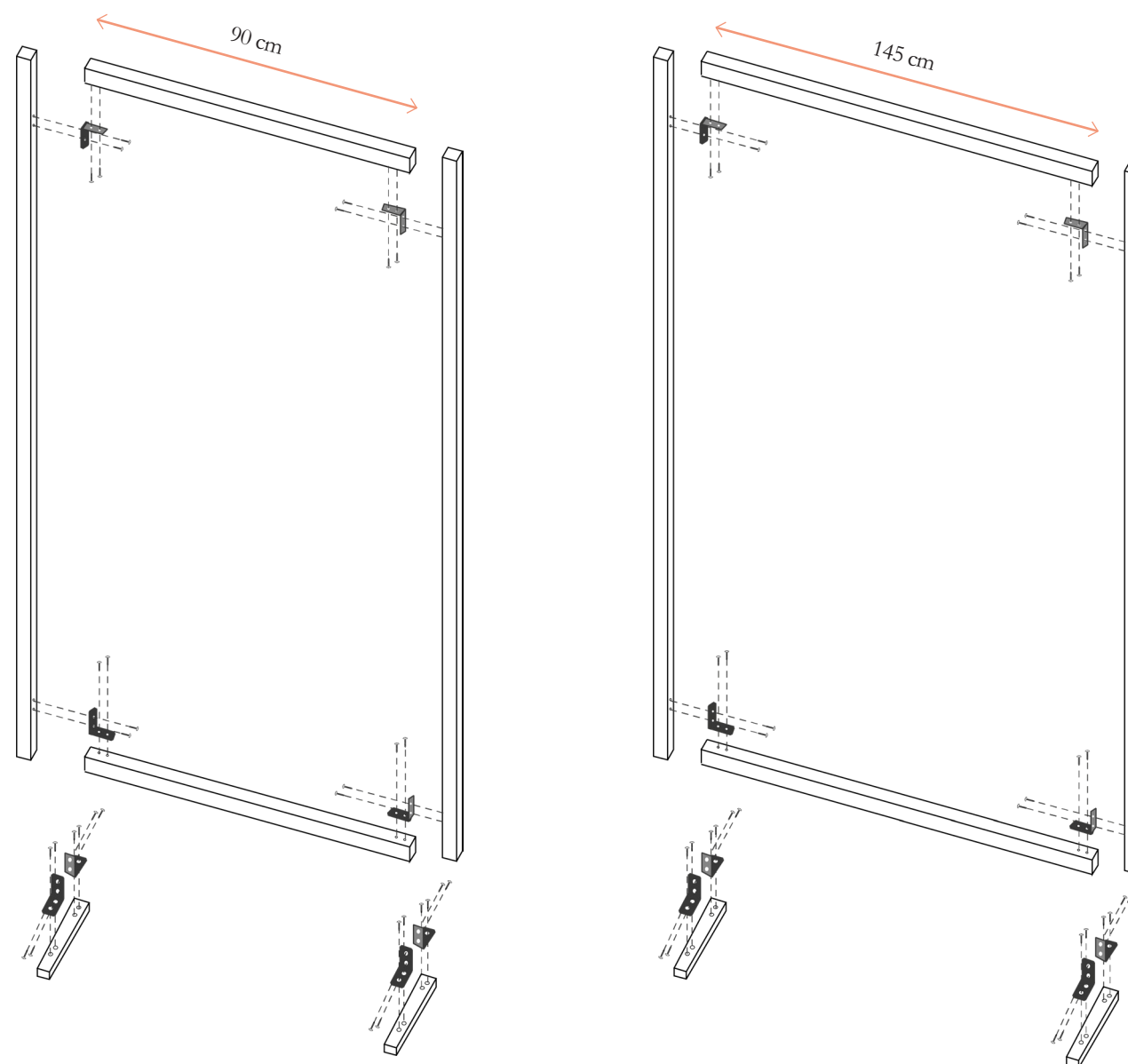
La struttura è composta da un telaio in legno di pino trattato, i singoli prospetti sono collegati tra loro da un sistema di cerniere. Le grafiche sono stampate su teli in pvc e fissati alla struttura attraverso punti metallici.

ABACO ARREDI
Strutture di supporto

Scala 1.20



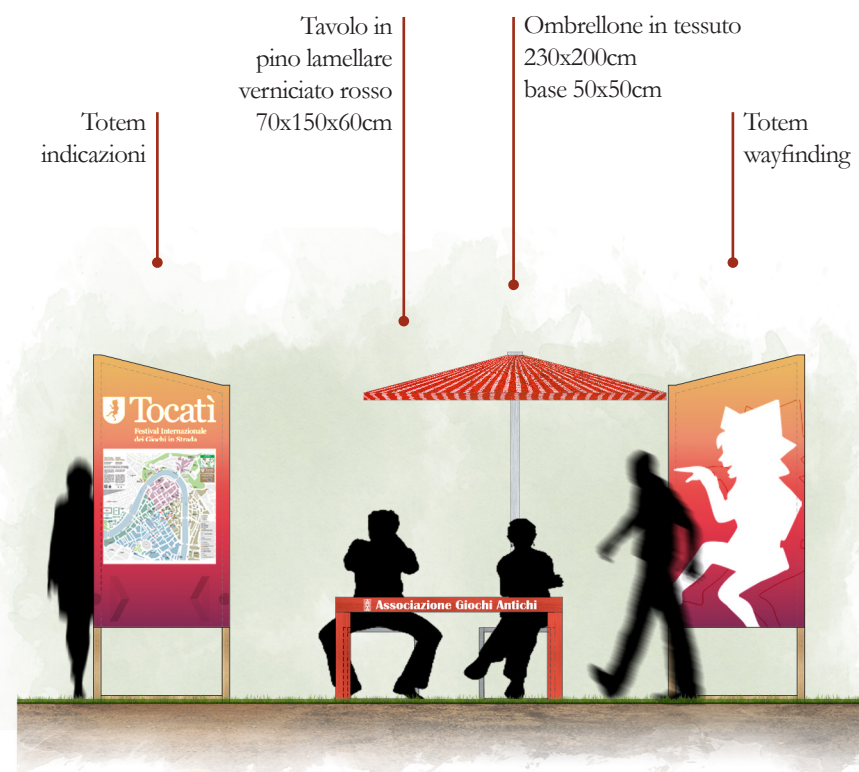
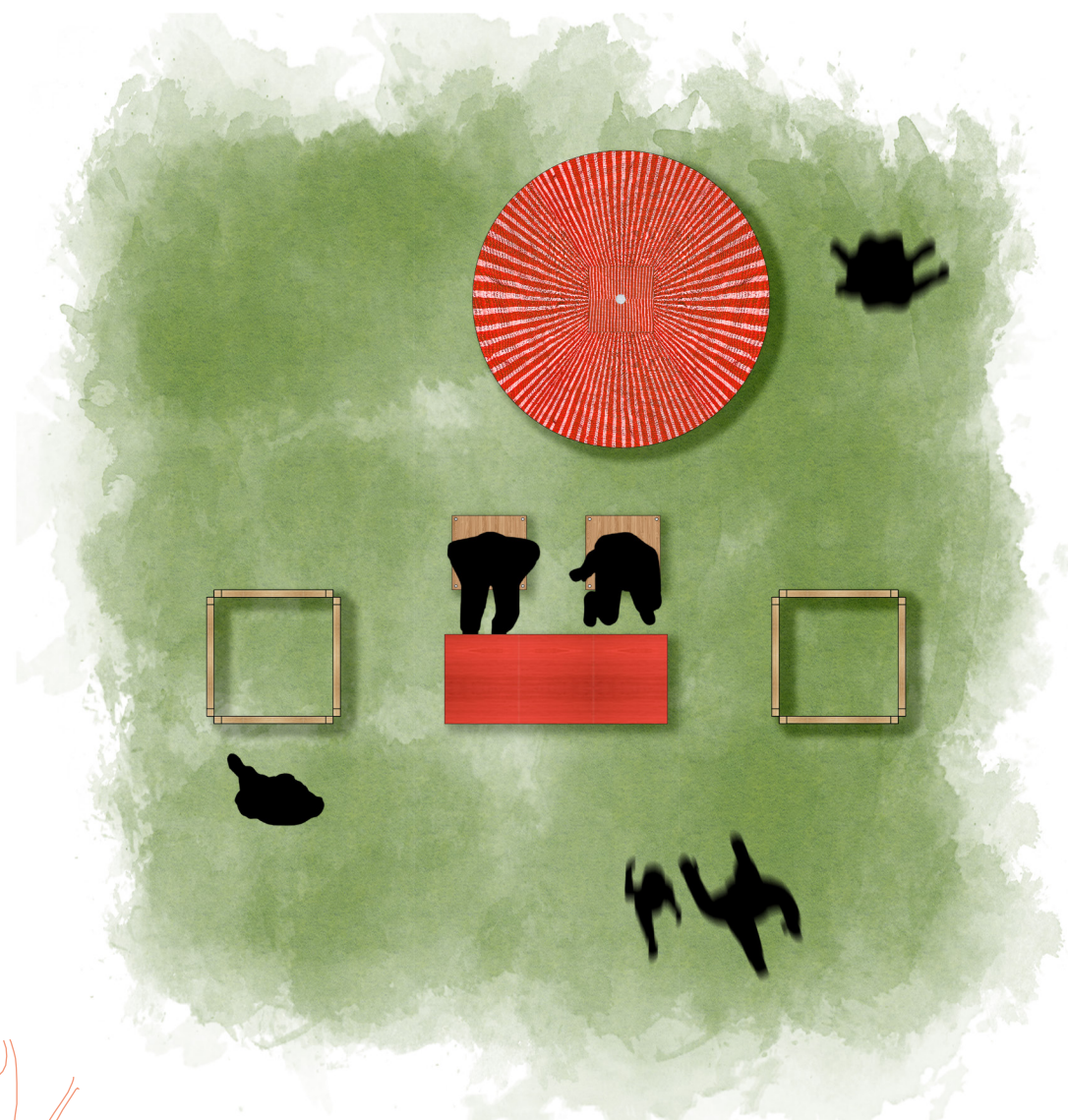
Le strutture di supporto sono presenti in due tipologie, entrambe con scheletro composto da profilati in alluminio di sezione quadrata 5x5cm. La prima larga 1m fa da supporto al tabellone segnapunti, il quale è fissato alla struttura attraverso un sistema di cinghie. La seconda invece è larga 1.50m e fa



da scenografia al campo da gioco e alla zona musica. La struttura è avvolta da 6 cinghie colorate in polipropilene, alle quali è possibile appendere grafiche.

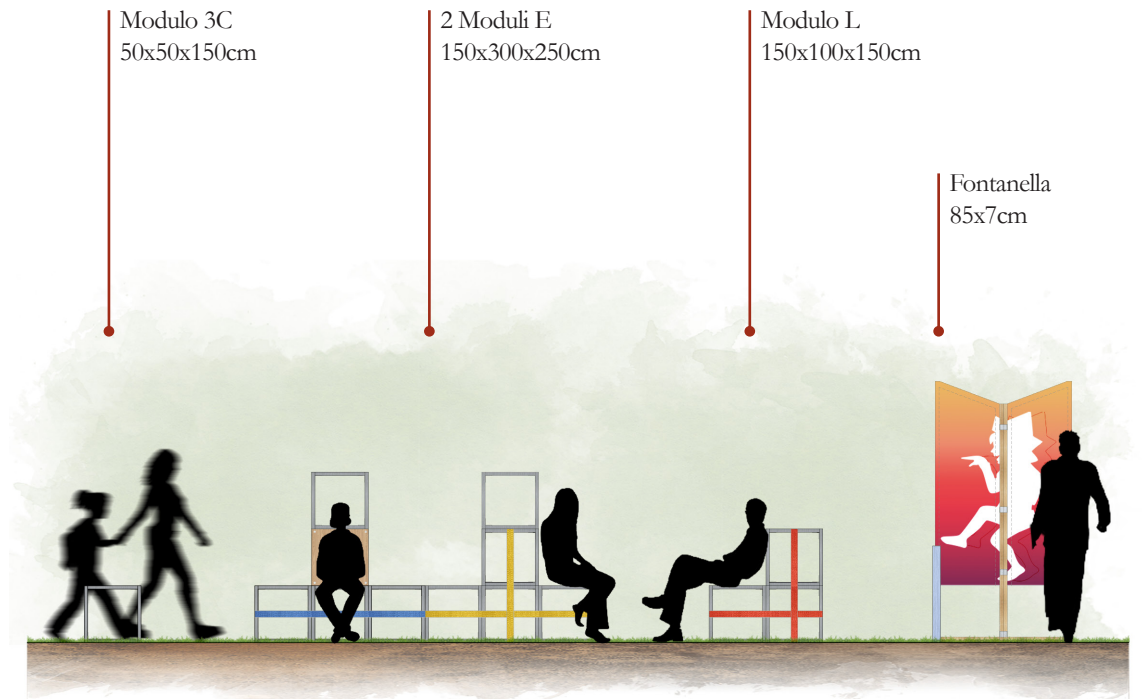
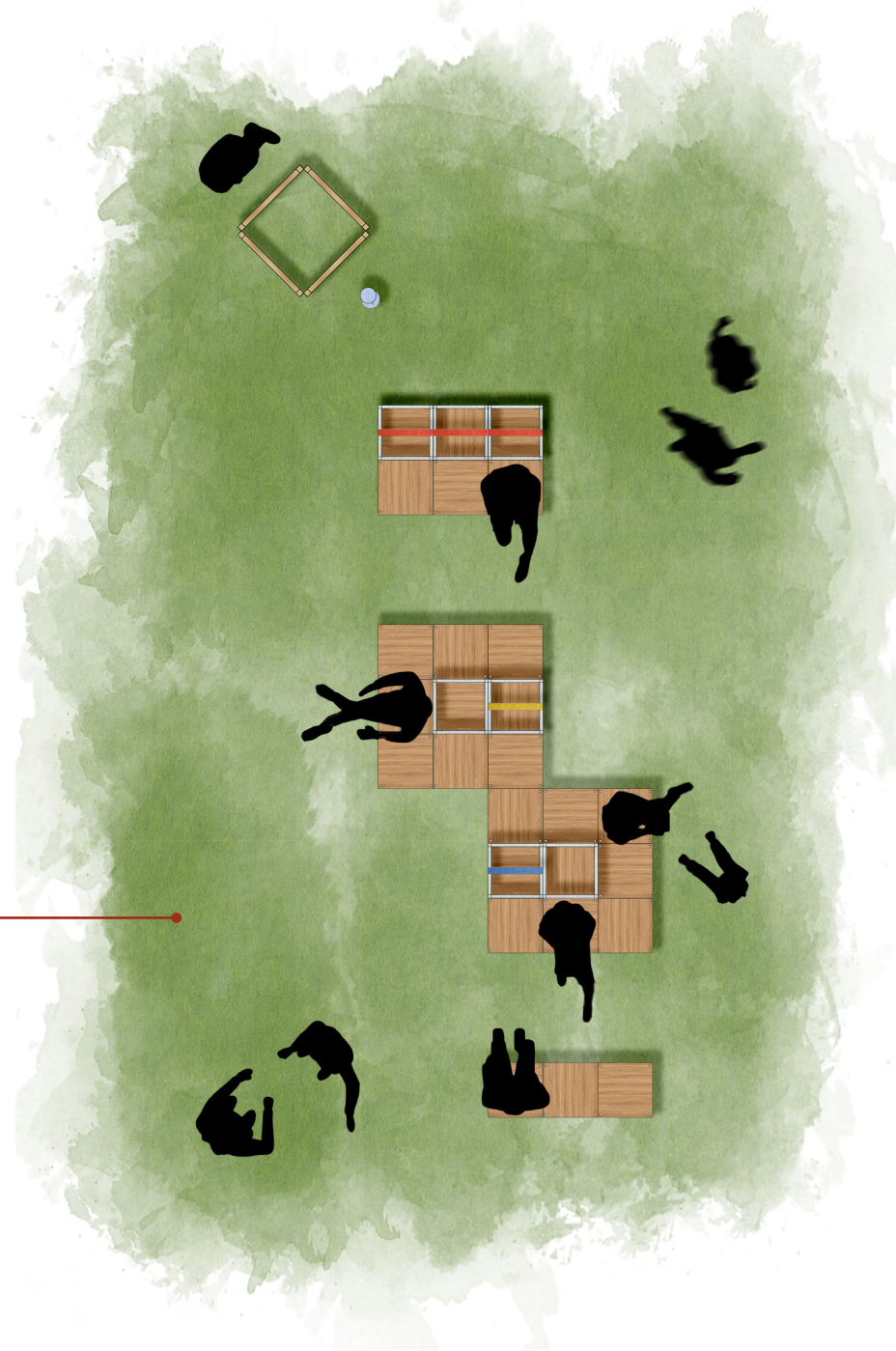
INFOPOINT
Overlap

Scala 1.50



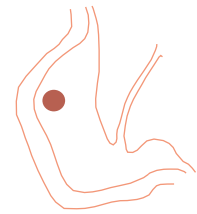
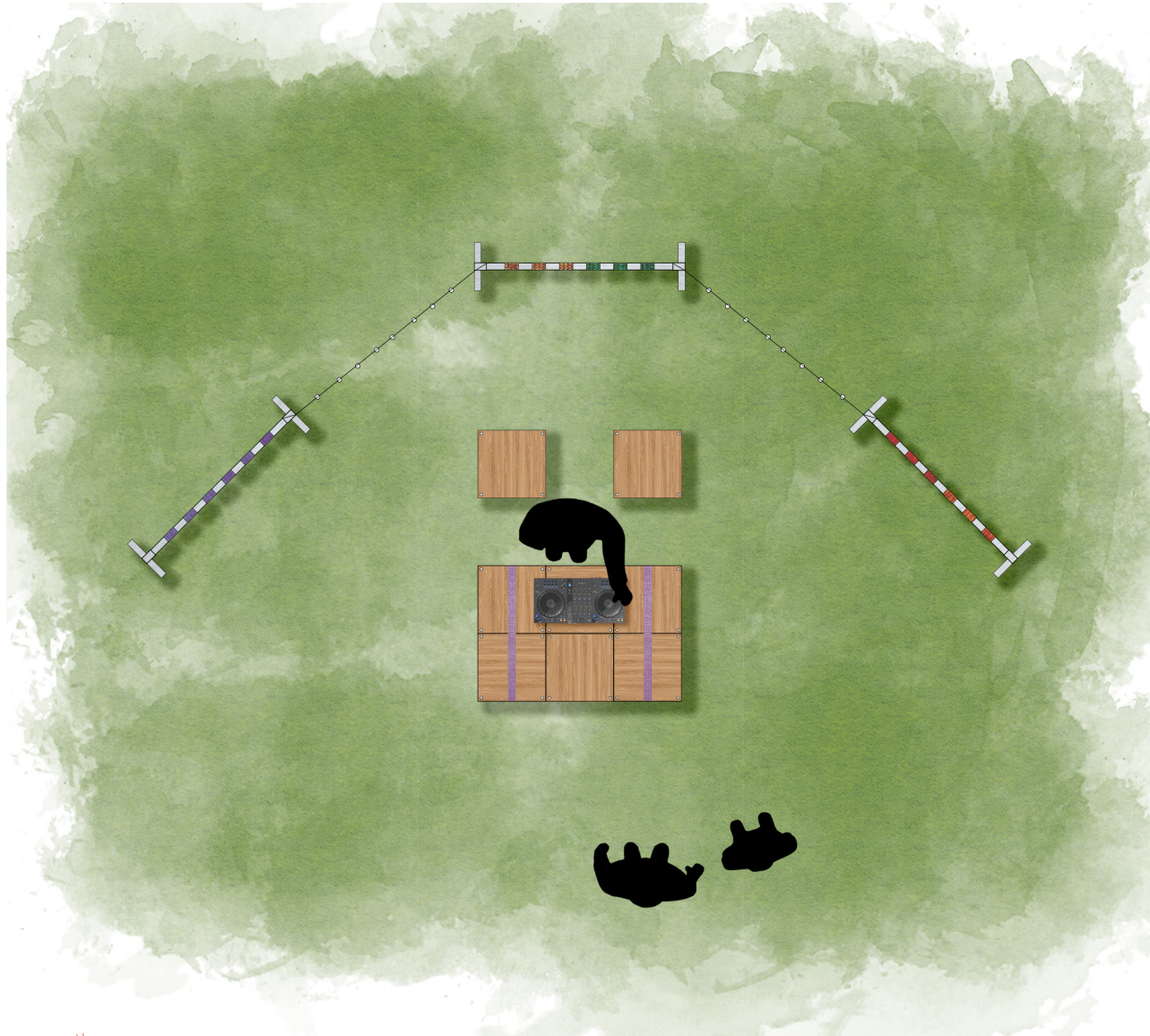
ZONA GIOCO-RELAX
Overlap

L'area è progettata per essere sia una zona di relax che una zona di gioco. I bambini possono quindi giocare liberamente, sfruttando i moduli cubo come montagne da scalare immaginarie.

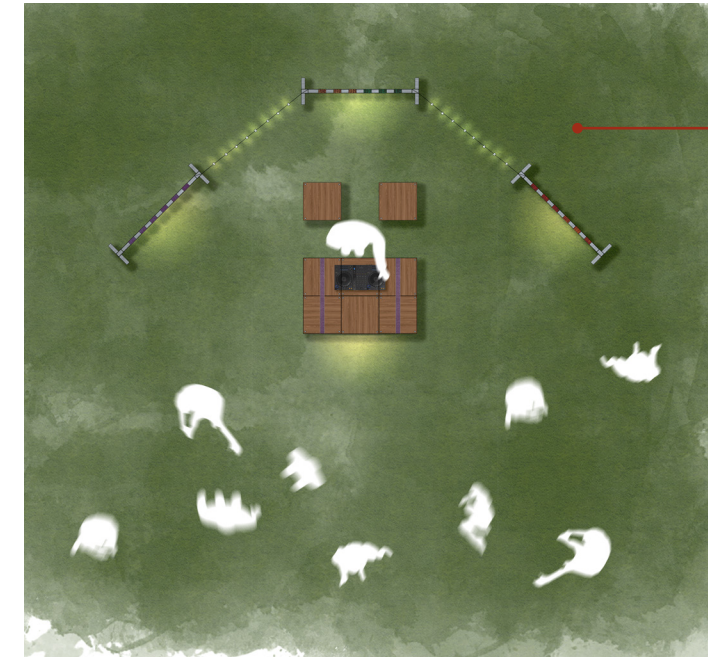


ZONA MUSICA
Overlap

Scala 1.50



Scala 1.100



La zona musica si trasforma in zona di ballo durante le serate evento del Tocati. È quindi provvista di illuminazione.

4 Strips LED alla base delle strutture.

2 File di luci sospese tra le strutture.

Scala 1.50



Modulo 6C con impianto stereo 100x150x100cm

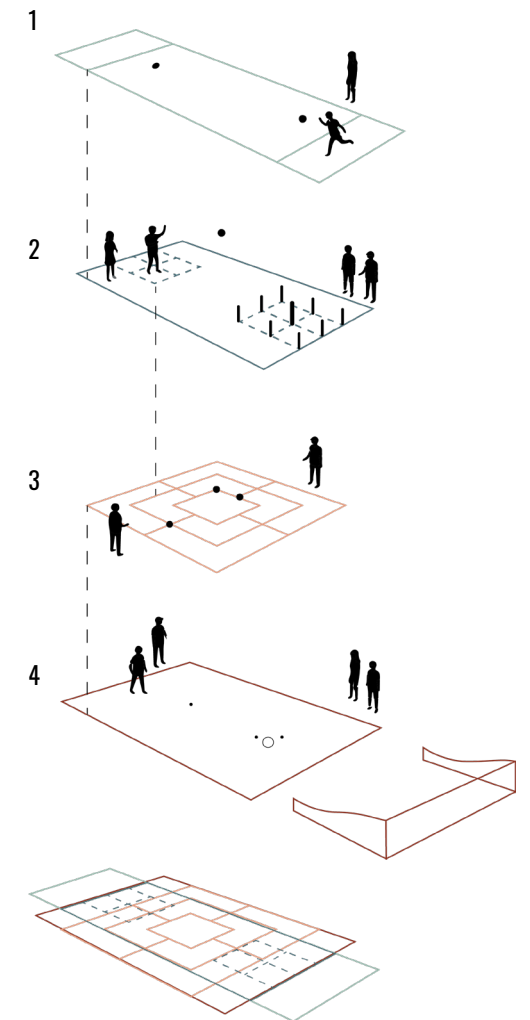
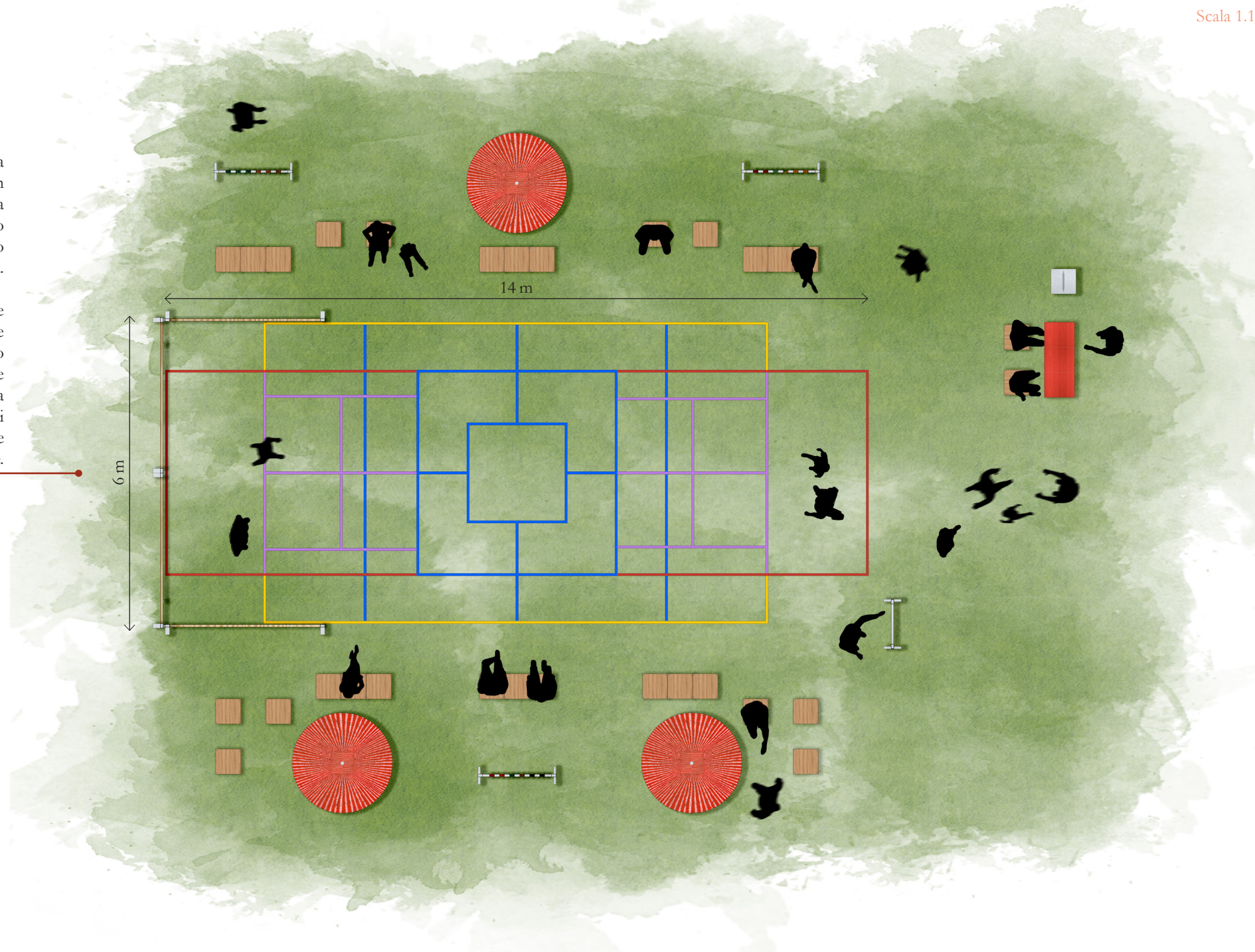
Strutture in alluminio 210x150x35cm

CAMPO DA GIOCO
Overlap

Come soluzione salva spazio è stato progettato un campo composto, dando la possibilità di giocare nello stesso campo a un gioco diverso per mezza giornata.

Le strisce sono realizzate con una vernice biodegradabile a base di gesso e latte a cui può essere aggiunto il colorante. La vernice può resistere dai 14-90 giorni in base alle condizioni atmosferiche.

Scala 1.100

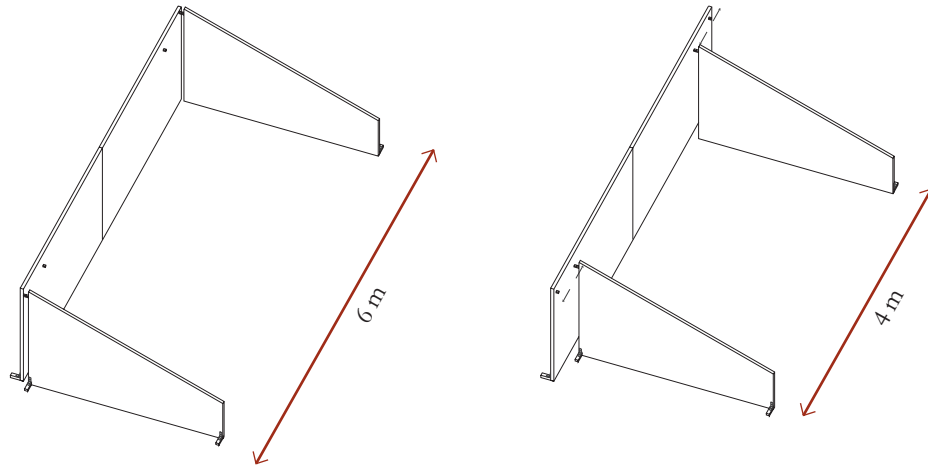


- 1. Pljocke - 14x4m
- 2. Carrara - 10x4m
- 3. Merler - 6x6m
- 4. Gioco del Trucco - 10x6m

CAMPO DA GIOCO
Schema compositivo

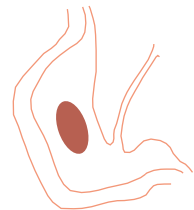
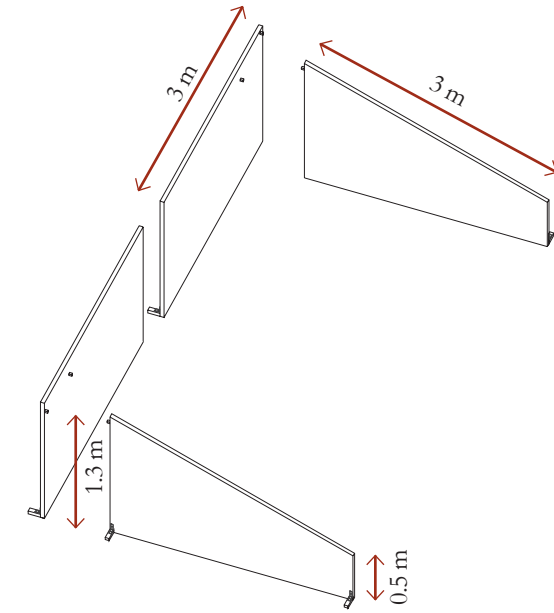


CAMPO DA GIOCO
Overlap



Per delimitare il campo da gioco è stata pensata una barriera in legno lamellare di pino. Composta da quattro moduli larghi 3m, si regge attraverso dei piedini metallici.

Il campo da gioco presenta due profondità: 6 e 4m. La barriera è stata quindi progettata in modo da poter agganciare le bande laterali in punti diversi per restringerela o allargarla.



Scala 1.100



[63]
OVERLAP
Entrata

OUT OF SPACE

Trasparente

La seconda proposta di campo da gioco allestito è dedicata agli scacchi, un gioco non più dinamico ma riflessivo. Localizzato sulle rive del fiume Adige, nel complesso murario di Porta Fura, si presenta come un campo da gioco immersivo. I giocatori entrano in uno *'spazio altro'*, una bolla per isolarsi dalla realtà e concentrarsi sul gioco. I giocatori diventano attori che il pubblico può osservare da distanza senza intervenire fino a quando la partita non è finita e il vincitore è stato dichiarato.

Soft

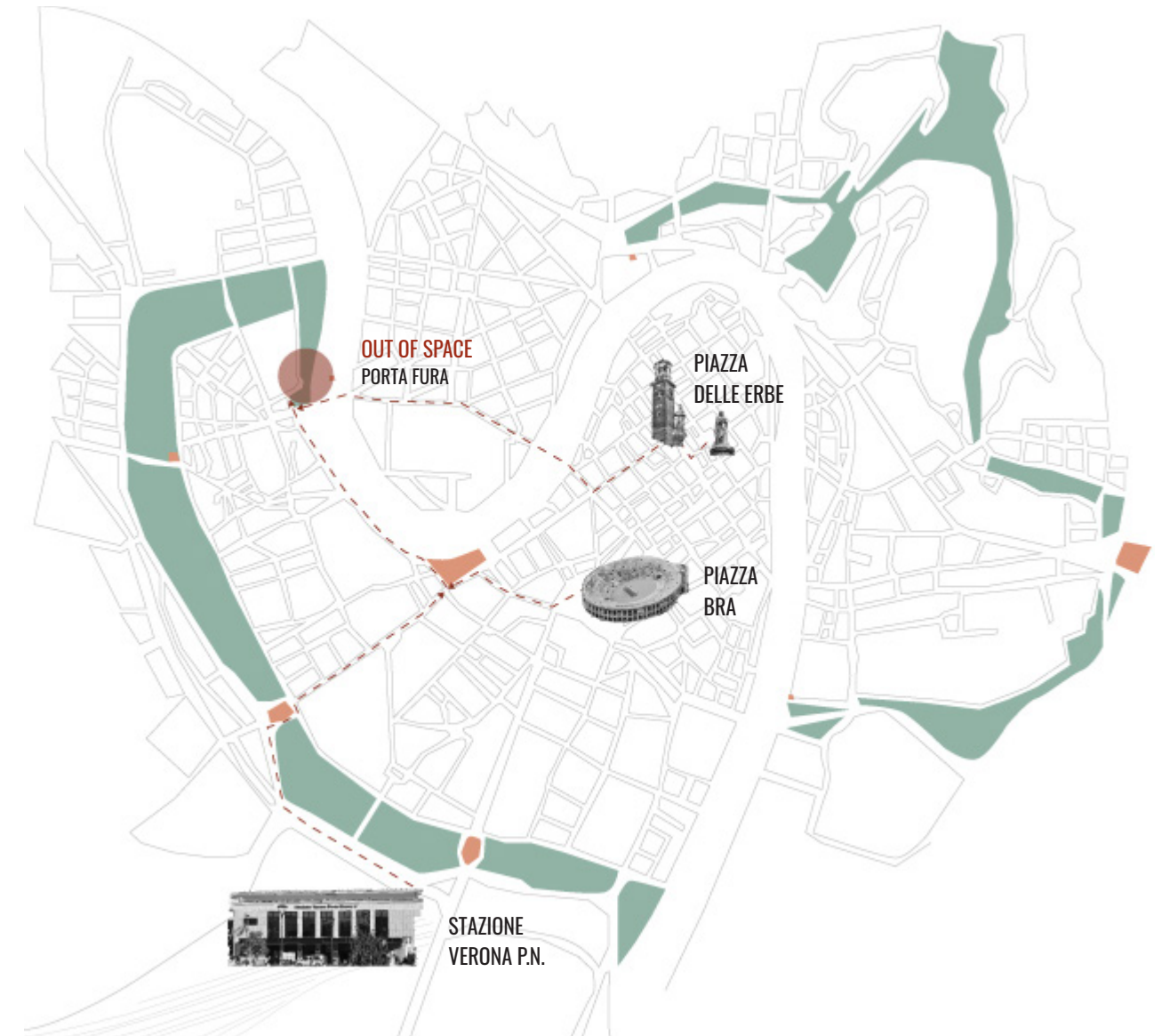
Ombre

Singolare

Nella pagina seguente è possibile visionare gli elementi analizzati del gioco degli scacchi necessari per la progettazione del campo da gioco.



OUT OF SPACE
Vision



Piazza delle Erbe -> Out of Space: 21 min a piedi





Piazza Bra -> Out of Space: 18 min a piedi

Stazione Verona P.N. -> Out of Space: 25 min a piedi

INDIVIDUAZIONE
area progetto e dei
percorsi per raggiungerla

[64]
Scacchi
India
VI d.C.



-  Da tavolo
-  Uno contro uno
-  -
-  Muovere la pedina

CASI STUDIO

[65]
NOOK
FAHR 021.3
2018



NOOK

FAHR 021.3
Taitung | Taiwan | 2018

Uno spazio per il nulla è in realtà un luogo dove tutto può accadere, che favorisce la riflessione e un nuovo inizio, uno spazio di libertà, non codificato, individuale e collettivo. La forma è il risultato di un'intenzione di semplicità tradotta in un enorme cubo bianco traslucido di 8 x 8 x 8 m, dove un vertice inferiore si alza nell'aria e segna il momento dell'incursione verso l'interno. Un gesto leggero, un movimento con cui gli architetti hanno voluto smontare la perfetta del cubo forma, come per vedere cosa c'è sotto il telo.

CASI STUDIO

CITY LOUNGE

*Pantera Pantera
Basilea | Svizzera | 2014*

Una costruzione poetica dell'architetto Jens Müller e del product designer Thomas Wüthrich realizzata per la fiera ArtBasel. Al termine della manifestazione questa struttura effimera è stata spostata nello spazio aperto della Messeplatz. Il City Lounge si presentava come un pavillion total white, composto da una base rialzata dal livello della strada in legno e un sistema di reti sorrette da pali che davano all'installazione senso di leggerezza e movimento. All'interno erano presenti delle fontane d'acqua che riempivano mini-piscine ricavate scavando nella base. L'installazione diventava quindi funzionale e permetteva alle persone di interagire con essa.



[66]
City Lounge
Pantera Pantera
2014

[67]
Forest Shadow
Tomohiro Hata + Takashi Manda
2011



FOREST SHADOW

*Tomohiro Hata + Takashi Manda
Giappone | 2011*

Una semplice struttura in acciaio 13 x 13 metri è ricoperta da una rete di poliestere. La struttura in acciaio dell'edificio è un rettangolo morbido che è leggermente inclinato dal suo stesso peso. Quando soffiano i venti, oscilla lentamente e dolcemente seguendo il movimento gli alberi circostanti. Un materiale di rete di poliestere semipermeabile ha proprietà di resistenza agli agenti atmosferici e traspirabilità. Crea al suo interno un mondo monocromo di ombre.

INQUADRAMENTO
Scala 1.1000

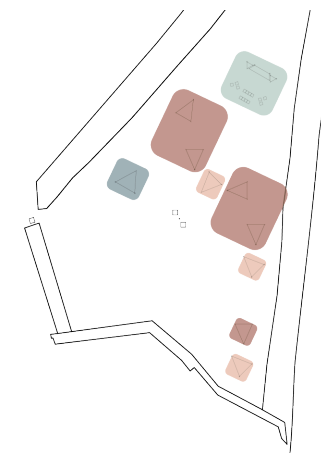




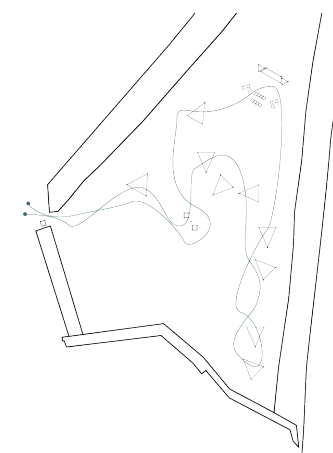
[68]
OUT OF SPACE
Visualizzazione

LO SPAZIO
Aree funzionali

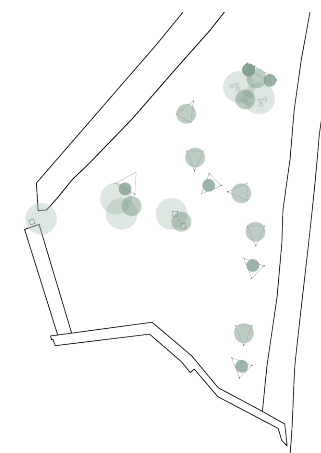
- Infopoint ●
- Campo da gioco ●
- Zona relax ●
- Zona eventi ●



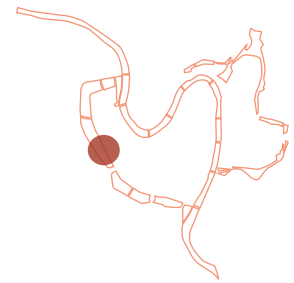
Flussi



Affluenza

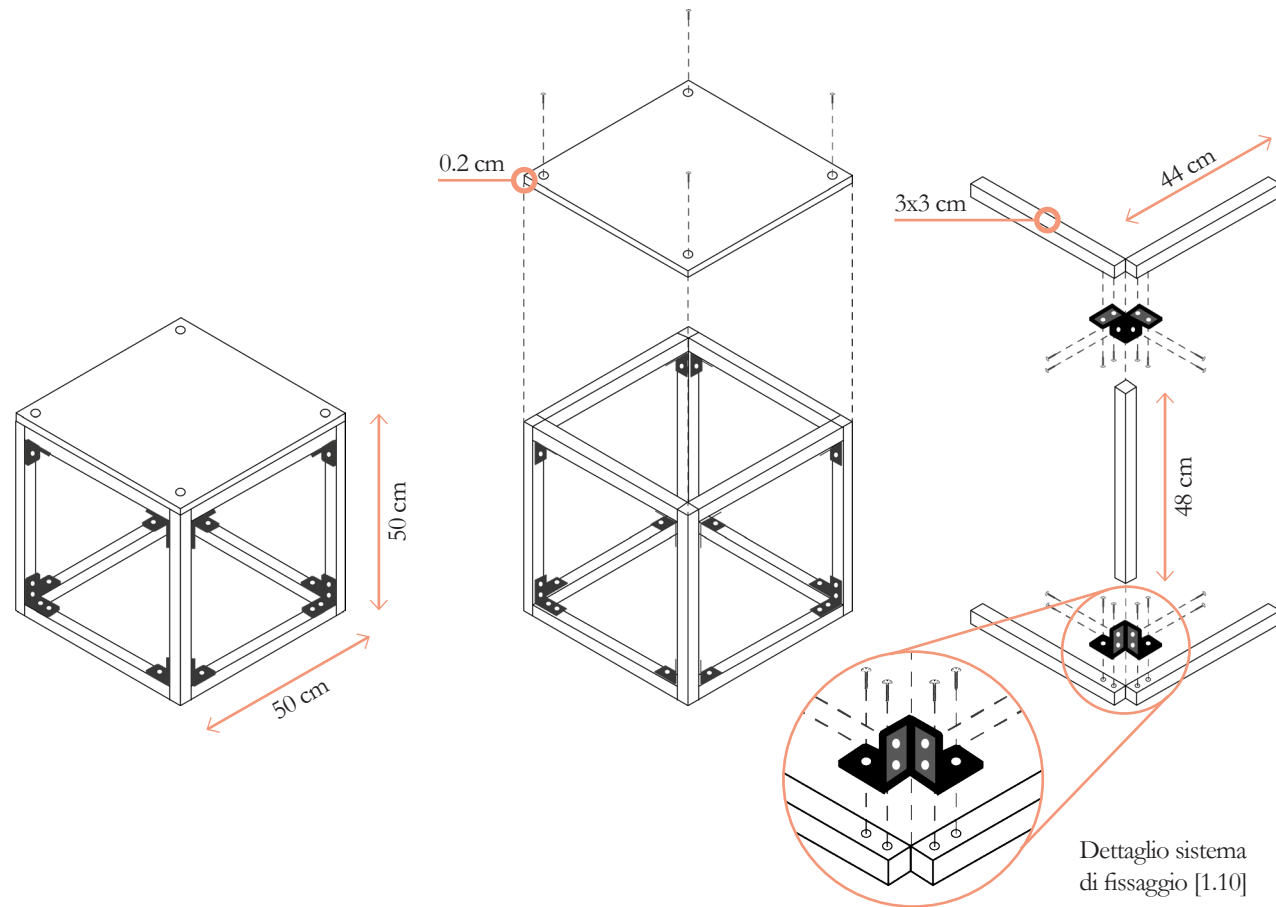


PLANIMETRIA
Scala 1.200

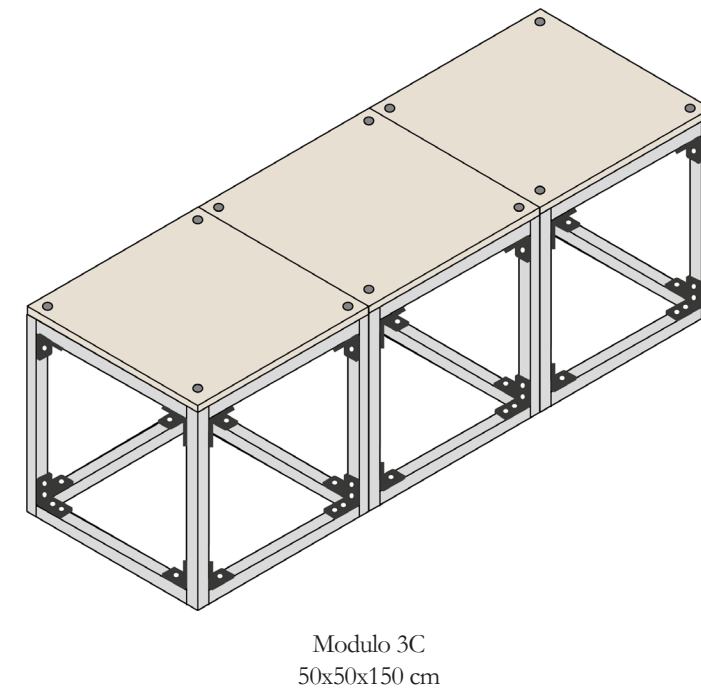
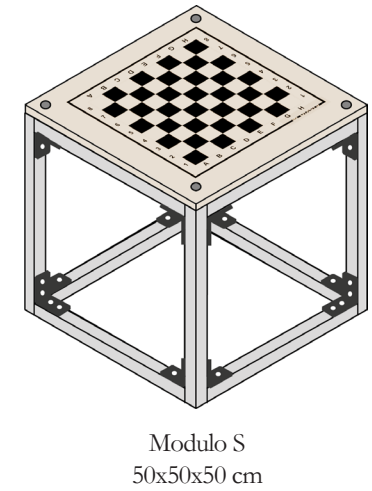
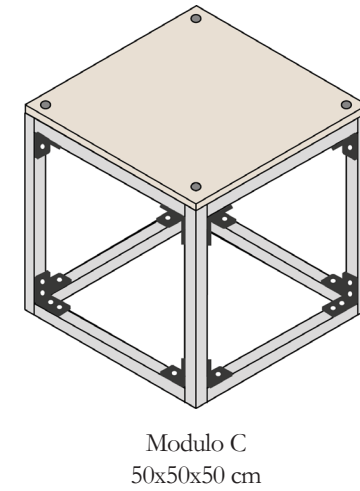


ABACO ARREDI
Seduta cubo

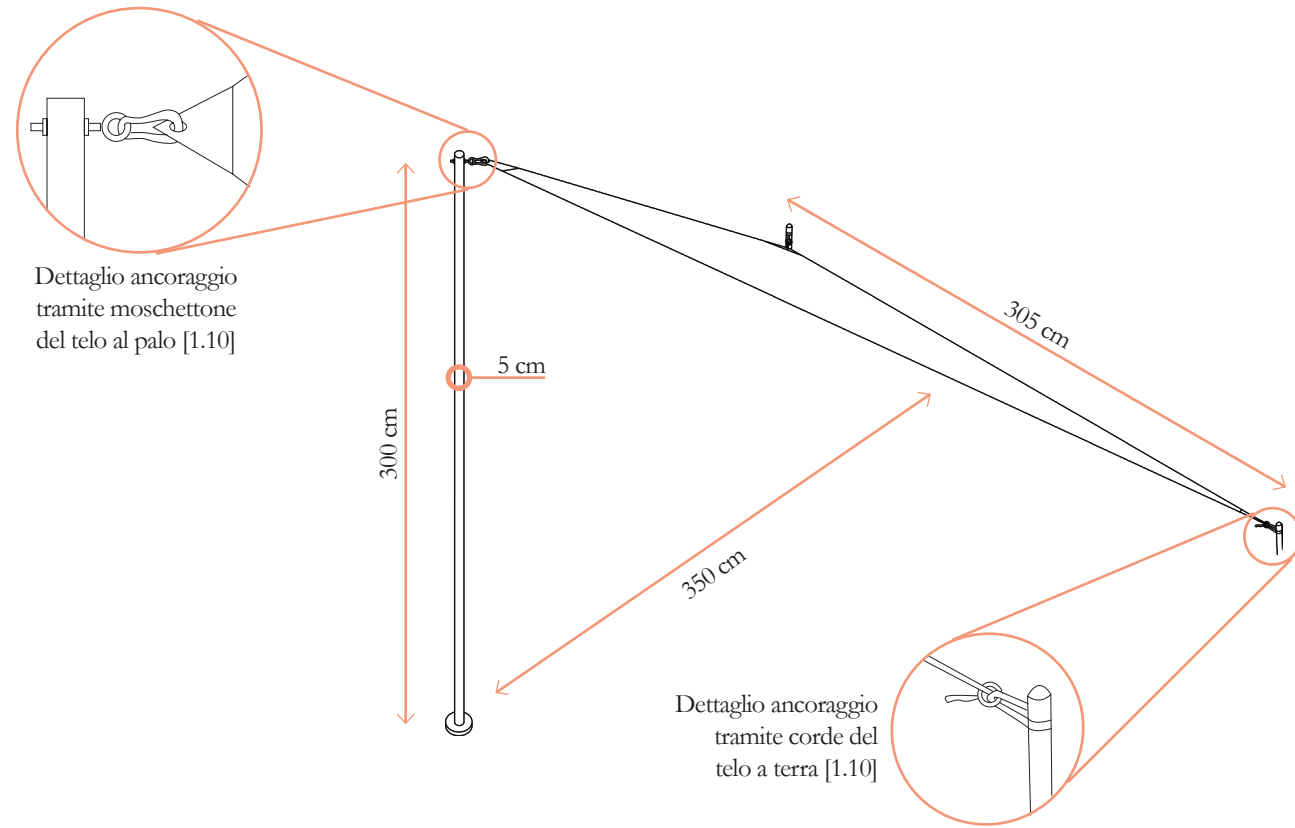
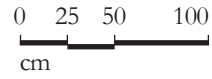
Scala 1.20



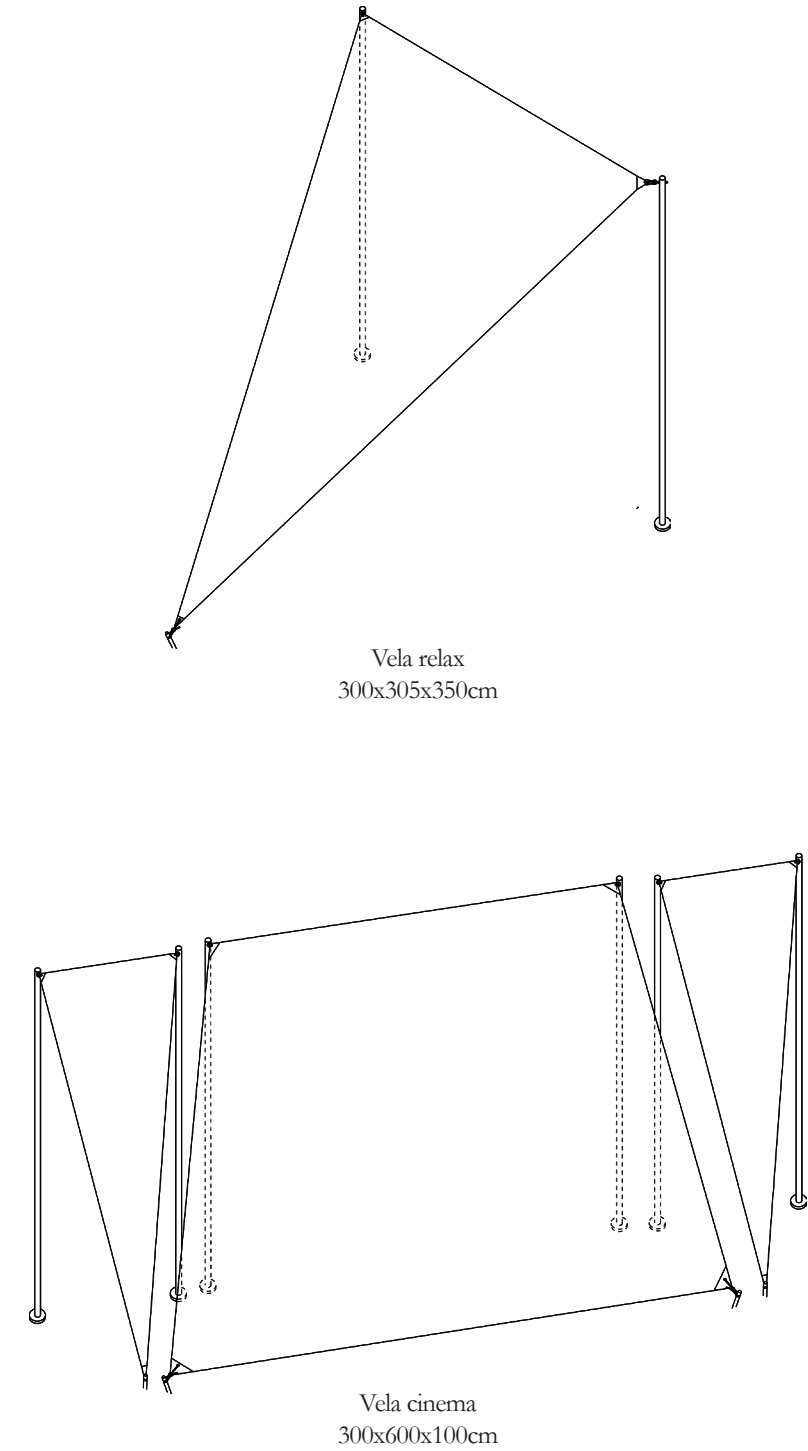
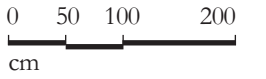
All'interno dello spazio allestito nella spiaggia di Porta Fura sono presenti le sedute cubiche 50x50cm componibili. A differenza di quelle presenti nello spazio Overlap, le sedute di Out of space sono completamente bianche per enfatizzare l'effetto di straniamento all'interno del campo da gioco. Inoltre, parte delle sedute fungono da campo da gioco vero e proprio per gli scacchi. Le sedute-tavolo infatti presentano inciso a laser il tavoliere.



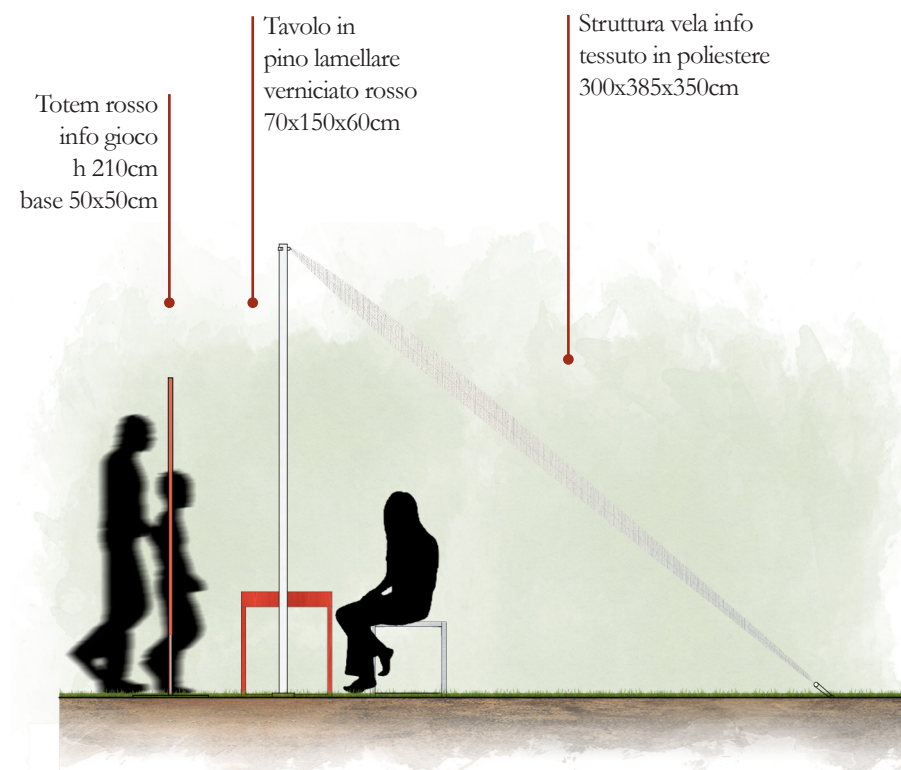
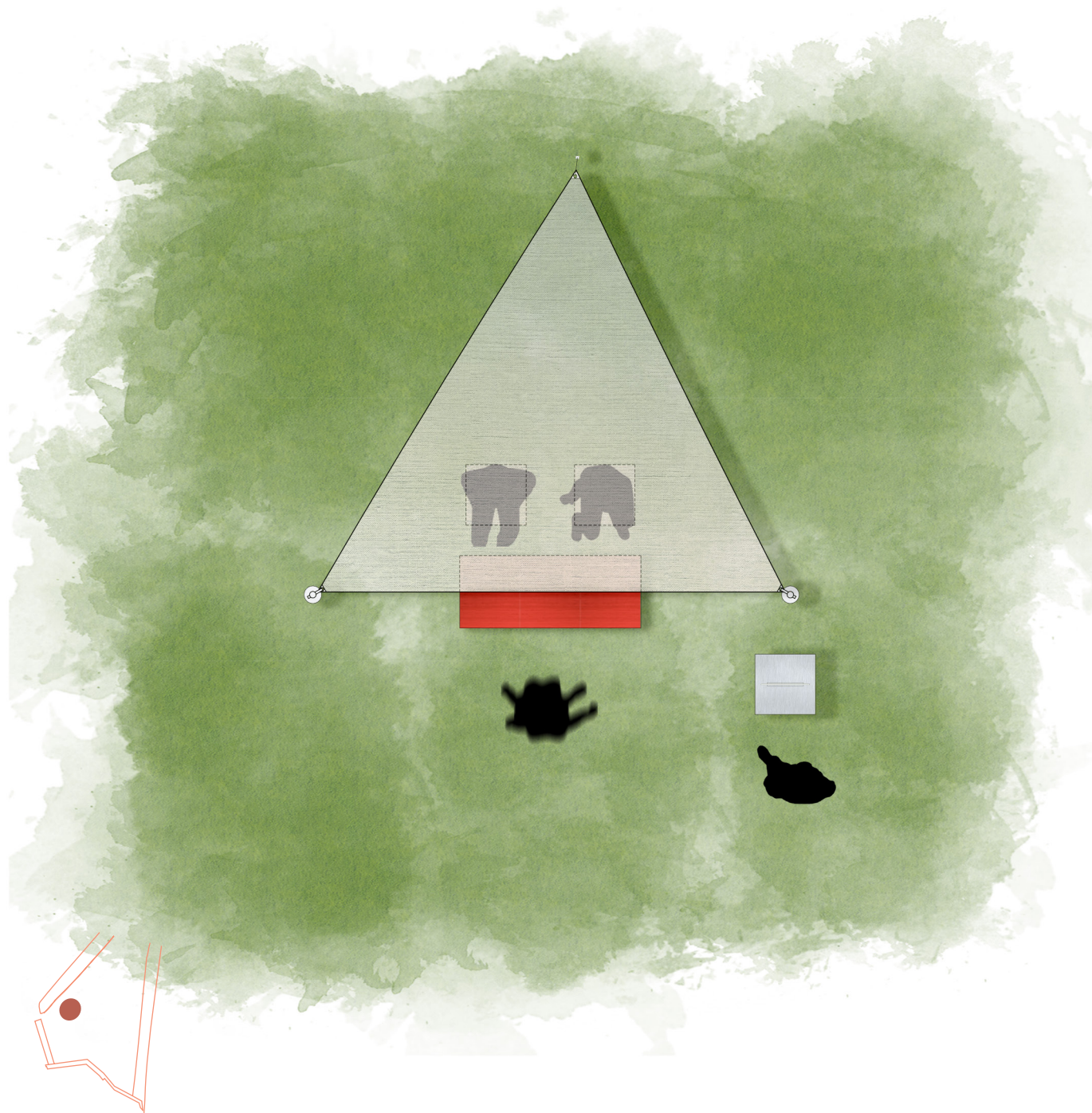
ABACO ARREDI
Vele



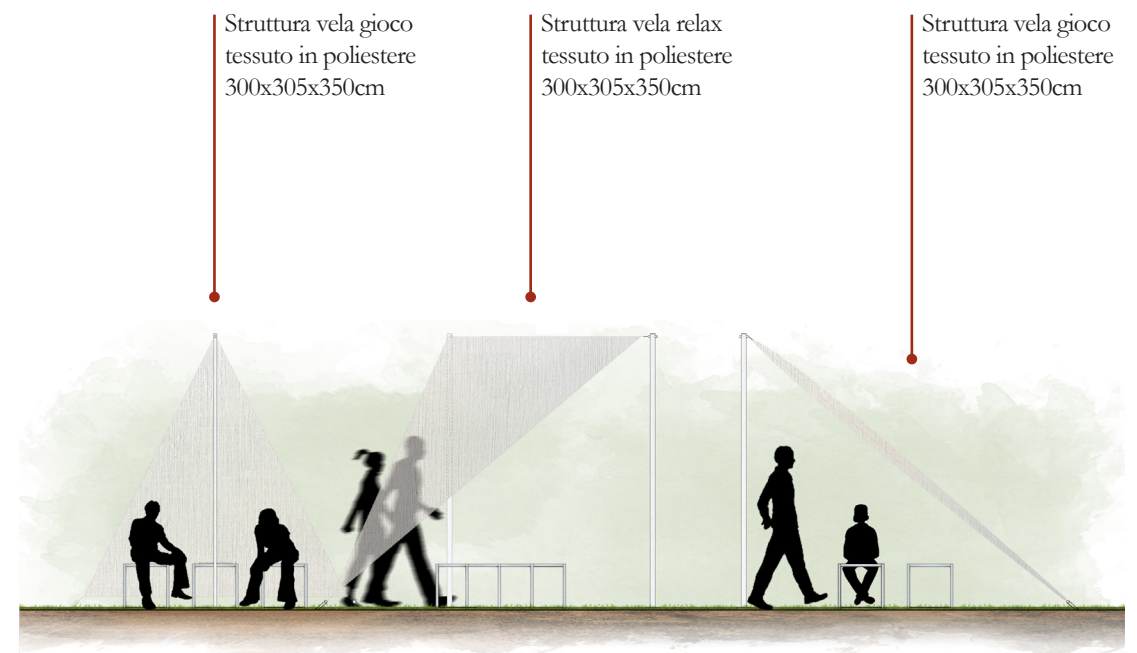
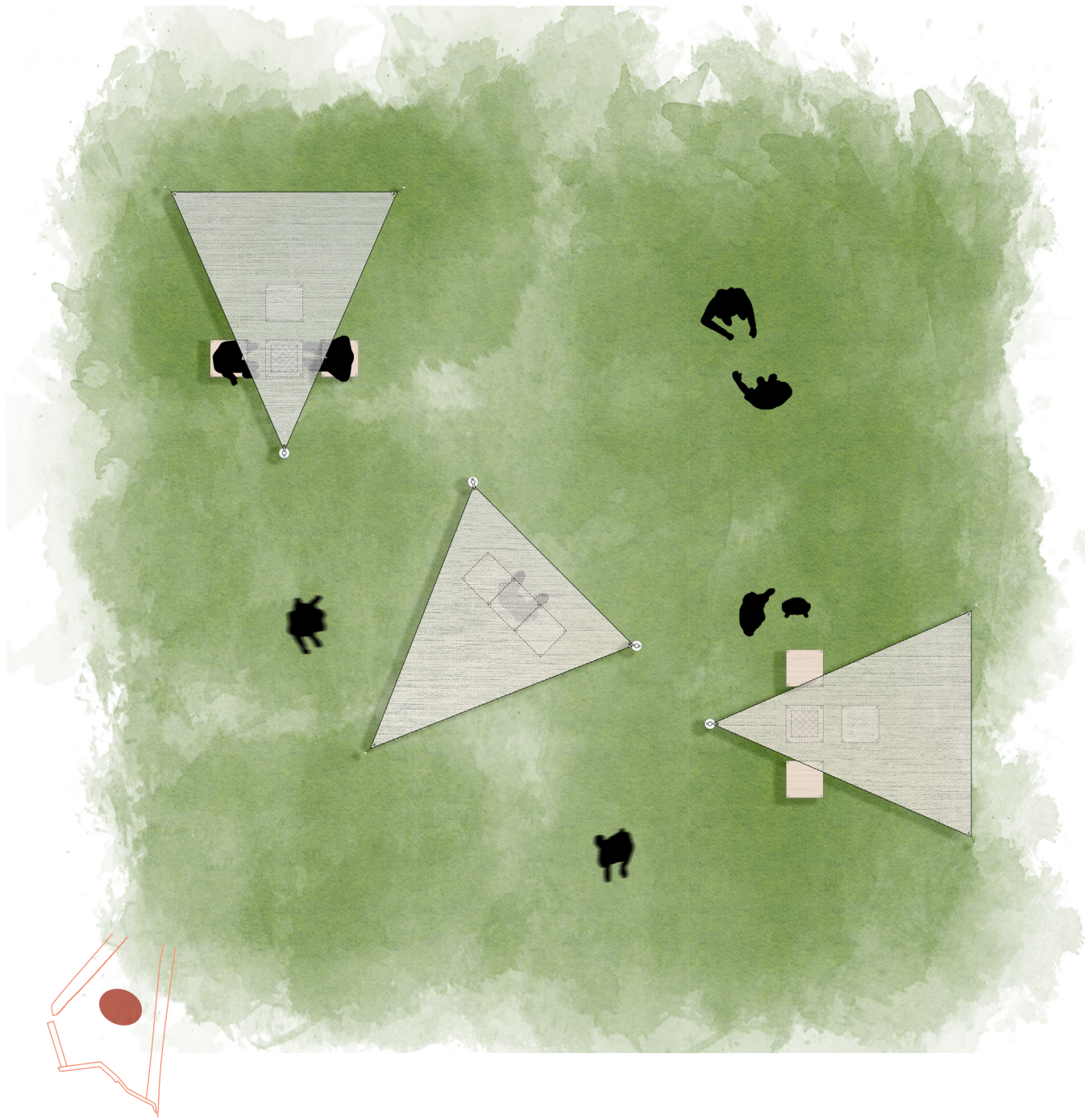
Il campo da gioco di Out of Space è delimitato da strutture a vela. Le vele fatte in tessuto di recupero, poliestere bianco, vanno a creare un gioco di ombre tra interno ed esterno. Le vele sono di due tipologie: la prima con un palo soltanto è fissata a terra in due punti; invece, la seconda presenta due pali e un solo ancoraggio a terra. Anche i pali in metallo sono verniciati di bianco per unificare lo spazio a livello visivo.



INFOPOINT
Out of space

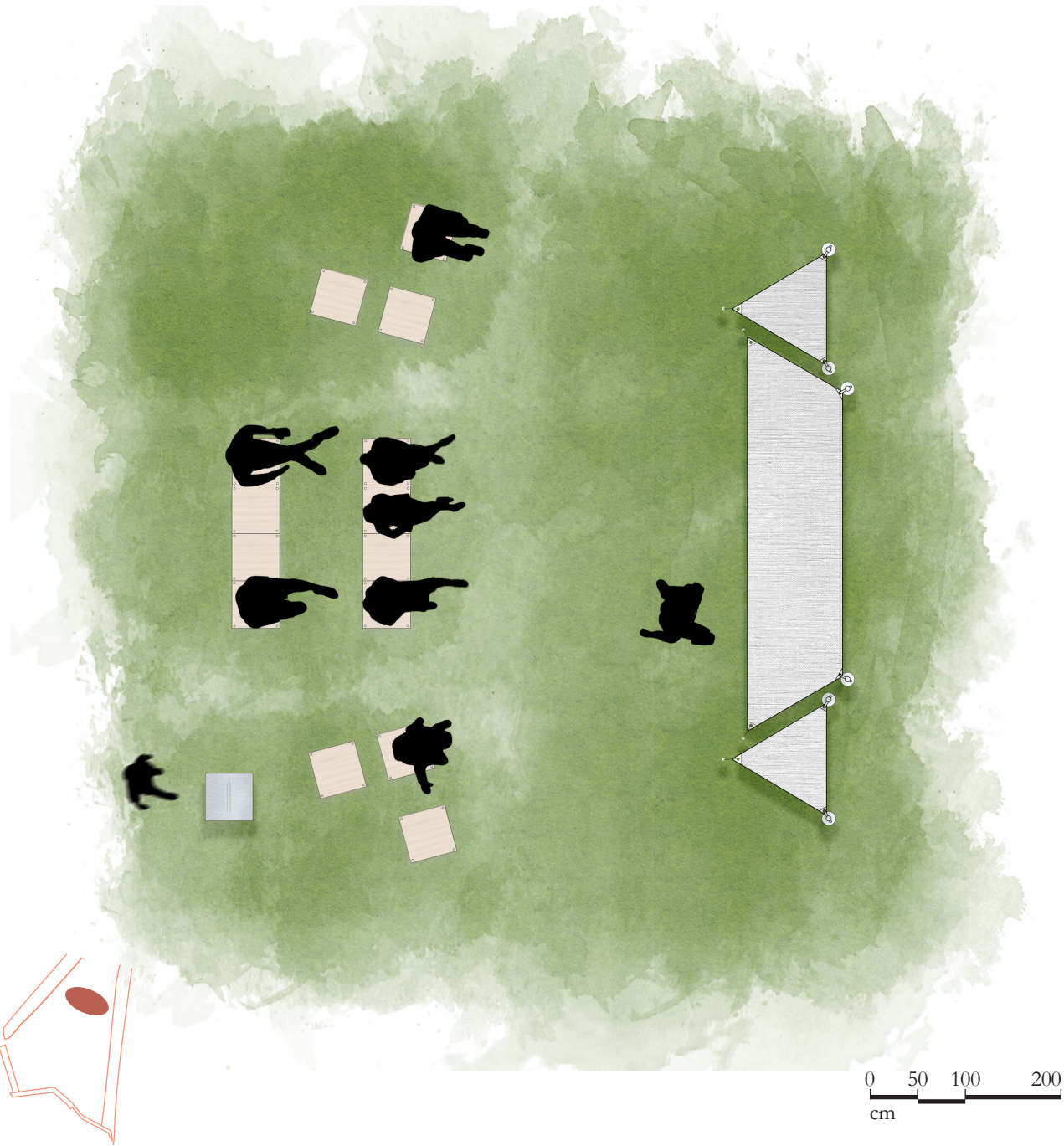


ZONA VELE
Out of space

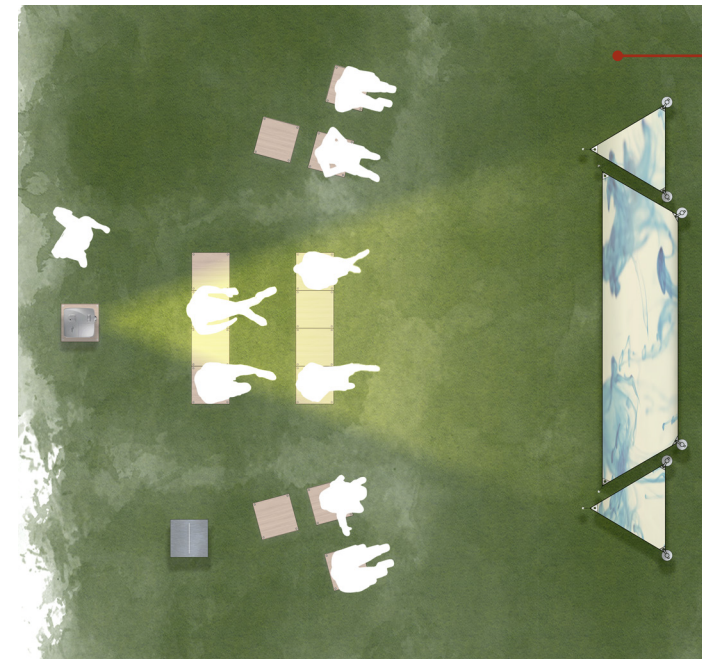


0 50 100 200
cm

ZONA EVENTI
Out of space



Scala 1.100



La zona eventi si trasforma in cinema durante le serate evento del Tocati.

Le vele sono posizionate in modo da permettere la corretta visione del film attraverso l'ausilio di un video proiettore.

Scala 1.50

Totem blu info eventi
h 210cm
base 50x50cm

Struttura vela eventi tessuto in poliestere dipinta di bianco
300x600x100cm





[69]
OUT OF SPACE
Area di gioco

PERSONAS
Analisi



DOMENICO giocatore

Bio - Socievole postino di Monterosso, Liguria. È un giocatore di Trucco, pronto a insegnare il suo gioco a tutti i curiosi del Tocati.

Hobbies - Ciclismo, Super Quark e grigliare domenicali.

Bisogni - Dopo lunghe ore al sole a mostrare come funziona il gioco ha bisogno di ombra per non prendere un colpo di caldo.

Obiettivi - Aspetta con ansia la pensione per passare più tempo con i nipotini e insegnarli il gioco del Trucco.

RACHELE volontaria



Bio - Curiosa studentessa universitaria veronese. Da un paio di anni fa la volontaria interprete ai giocatori stranieri al festival Tocati.

Hobbies - Natura, serie TV e cantare.

Bisogni - Necessità di più parcheggi per le biciclette vicino ai campi da gioco in modo da spostarsi più velocemente in giro per il centro cittadino.

Obiettivi - Con la sua futura laurea alla facoltà di lingue straniere vorrebbe diventare interprete alla Nazioni Unite.

FAMIGLIA DEWI visitatori



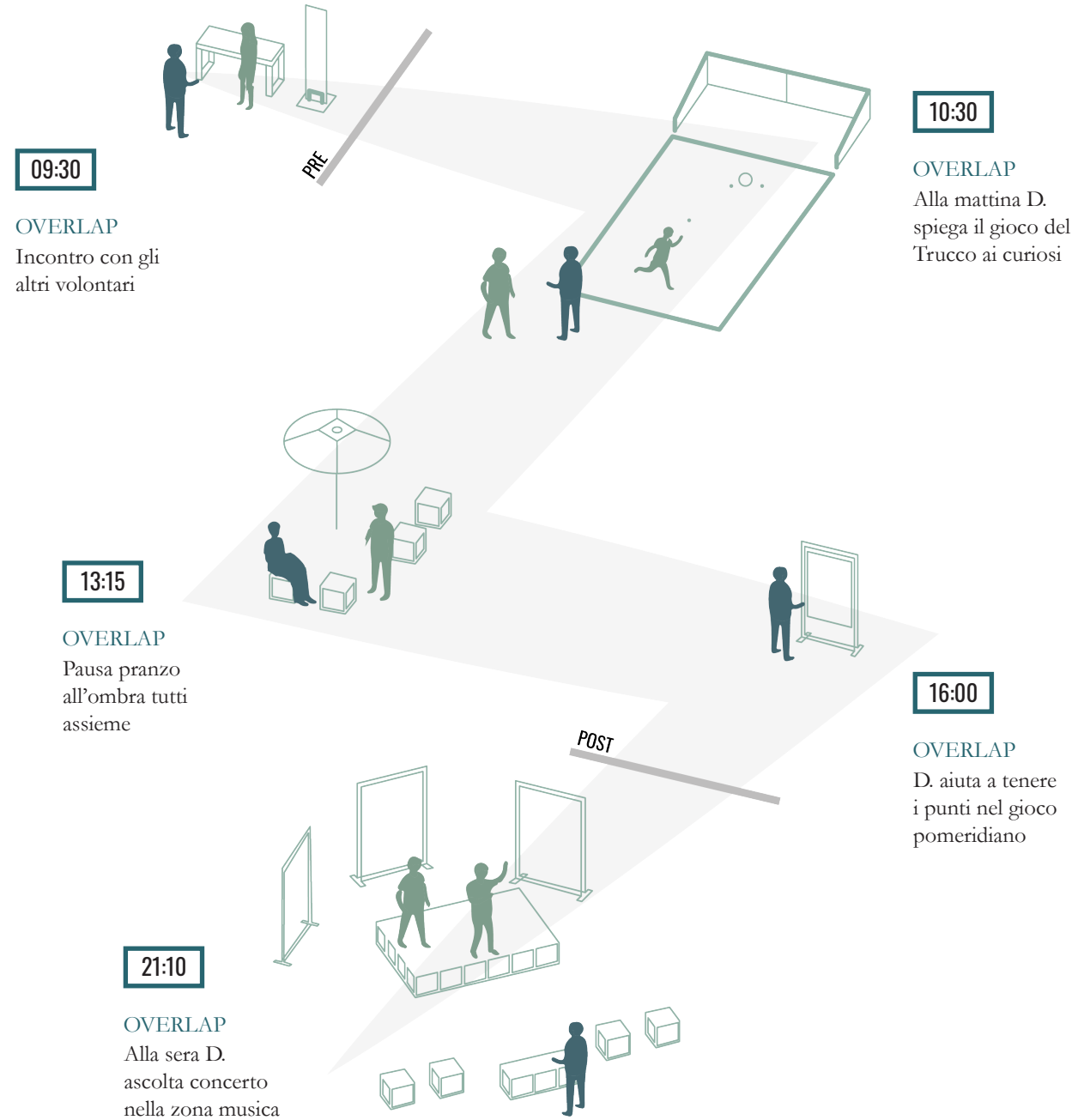
Bio - Vivace famiglia tedesca di origini asiatiche. Lavorano in ambito tecnologico e hanno una bimba di sei anni che ha iniziato la scuola.

Hobbies - Tecnologia, suonare e il circo.

Bisogni - Per non perdersi in una città che non conoscono hanno bisogno di indicazioni chiare e in lingua inglese. Zone per riposarsi durante i giochi.

Obiettivi - Visitare l'Italia durante le vacanze e immergersi nella cultura attraverso esperienze locali.

SPATIAL JOURNEY MAP
Domenico



SPATIAL JOURNEY MAP
Rachele

09:30

OVERLAP
Incontro con gli altri volontari

13:45

OVERLAP
R. si rilassa prima dell'inizio dei giochi pomeridiani

11:00

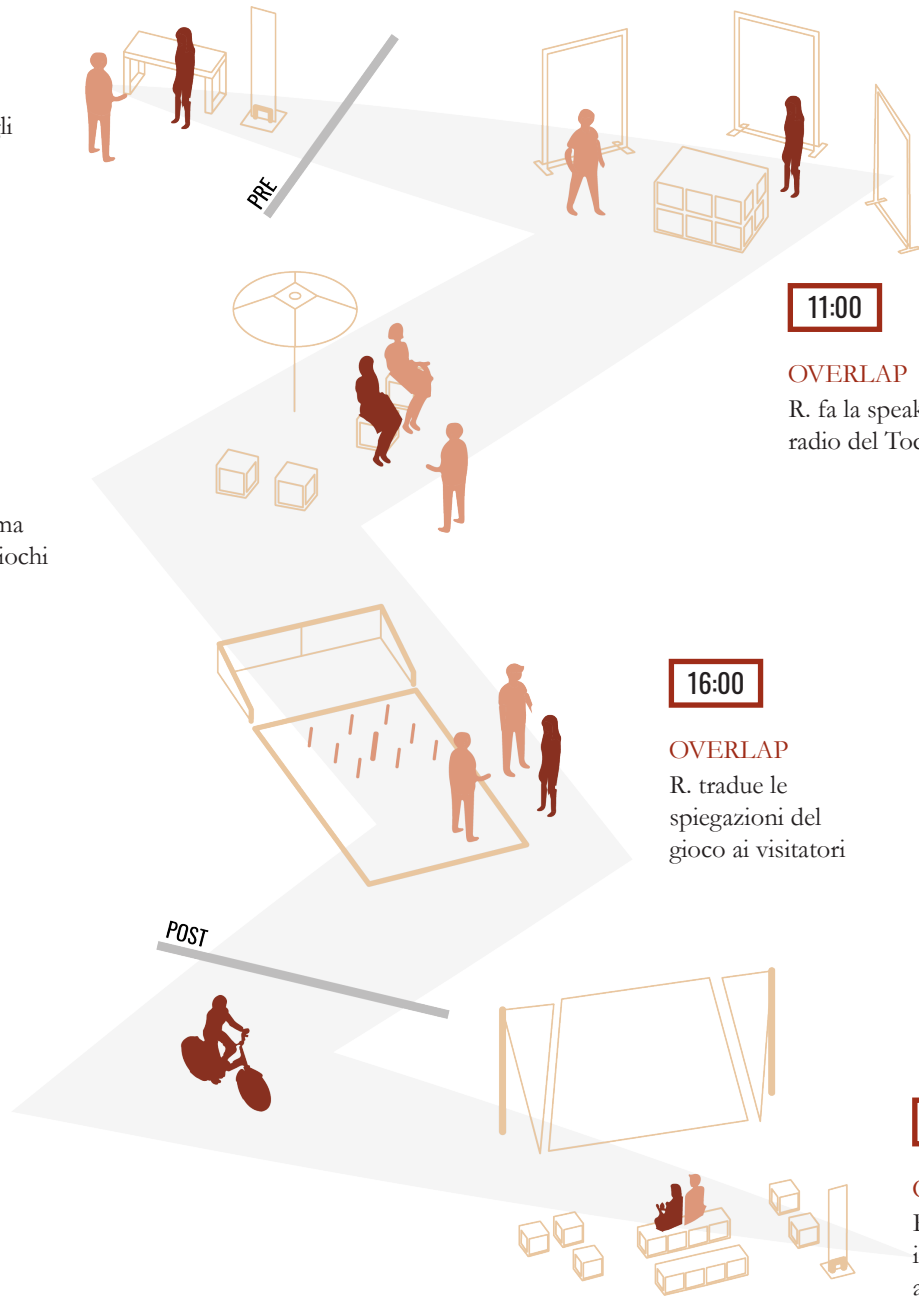
OVERLAP
R. fa la speaker alla radio del Tocati

16:00

OVERLAP
R. traduce le spiegazioni del gioco ai visitatori

21:30

OUT OF SPACE
R. guarda un film insieme ad amici alla spiaggetta



SPATIAL JOURNEY MAP
Famiglia Dewi

11:00

CENTRO
Scoprono il gioco delle mura

12:15

OVERLAP
Mentre i genitori riposano, la bimba può giocare con gli altri bambini

19:10

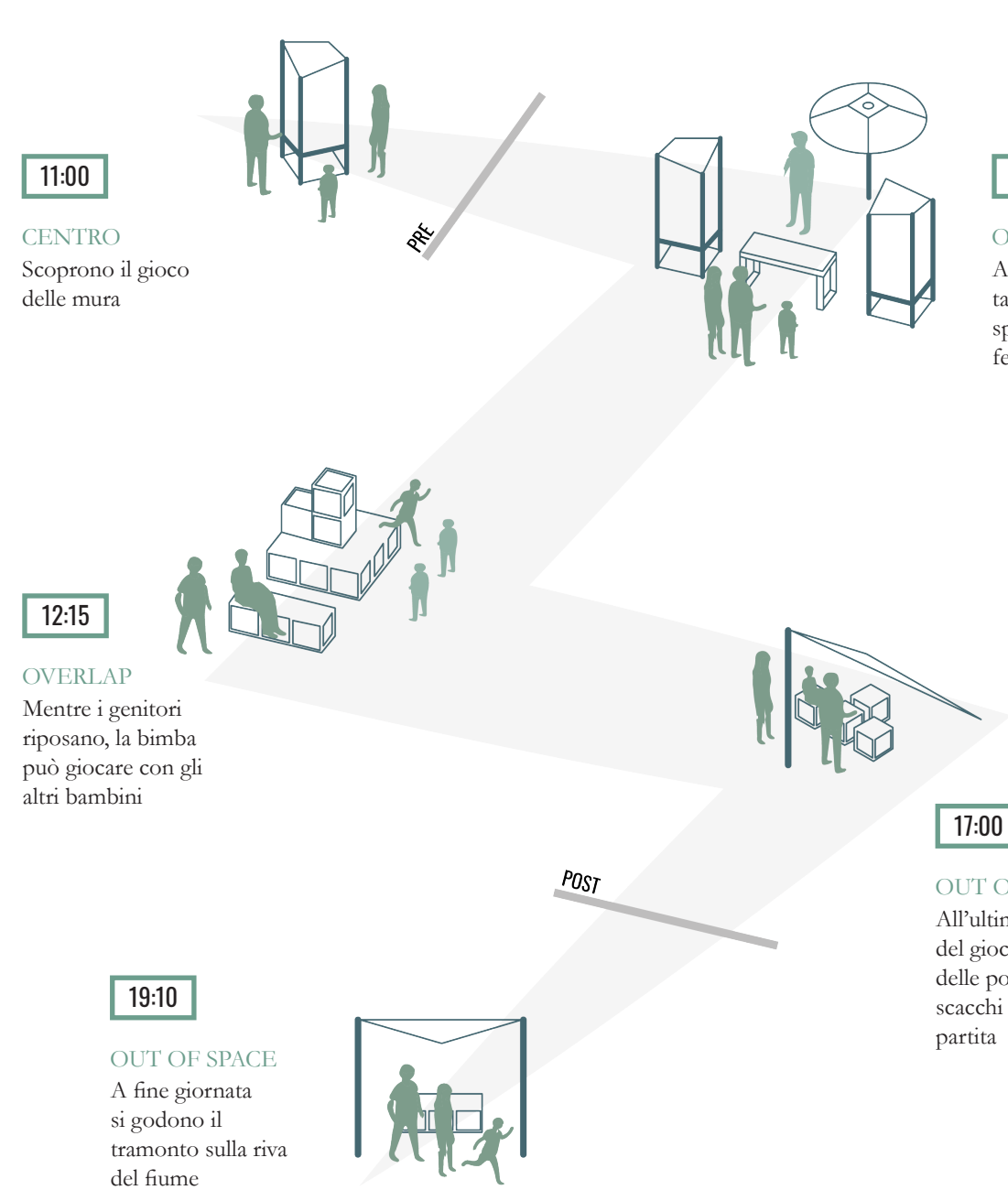
OUT OF SPACE
A fine giornata si godono il tramonto sulla riva del fiume

11:25

OVERLAP
Arrivati alla prima tappa, chiedono spiegazioni sul festival

17:00

OUT OF SPACE
All'ultima tappa del gioco trovano delle postazioni per scacchi e fanno una partita

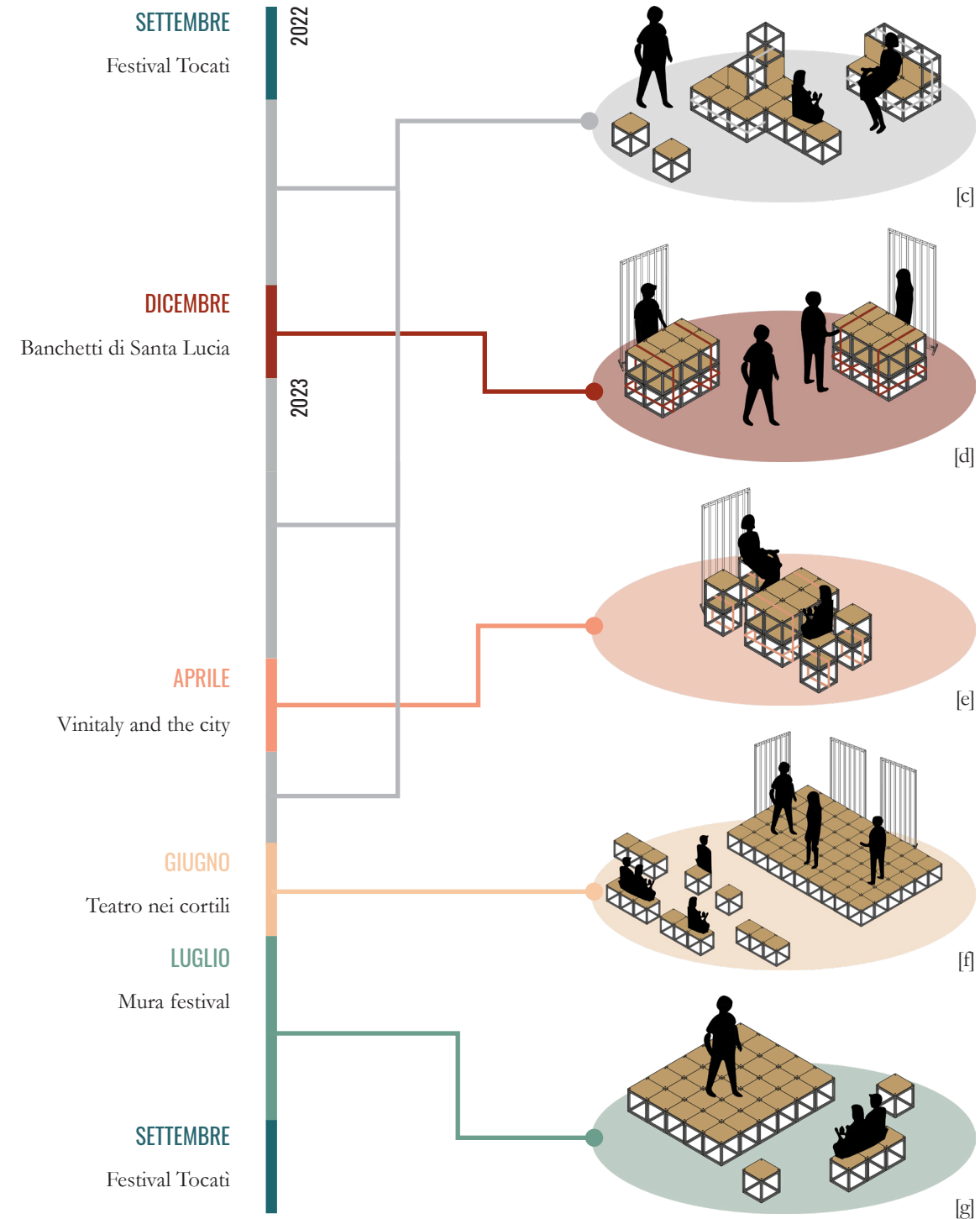


5.3. VISIONI FUTURE

Il festival Tocatì si conclude nell'arco di un weekend di settembre ma l'intento del progetto è quello di non lasciare vuoti gli spazi delle mura fino all'anno successivo. To-Mura vuole essere una realtà duratura, ponendosi come punto di partenza per rendere nuovamente vivibile gli spazi della cinta muraria nella loro quotidianità. È quindi previsto che le sedute cubiche, in versione singola e modulare, restino nelle zone di intervento per incentivare la socialità e l'interazione. In questo modo si andranno a creare delle piccole aree di sosta e di gioco lungo le passeggiate tra i bastioni (Fig c).

Inoltre, per comprovare l'effettiva scalabilità del progetto, sono stati selezionati alcuni eventi che si svolgono durante l'anno nella città di Verona e associando ad essi alcuni dei moduli progettati. L'idea è quella di poter riutilizzare in ottica di sostenibilità circolare gli arredi, andando a ridurre il consumo delle risorse durante gli eventi temporanei organizzati dal comune di Verona.

È così che il programma di eventi, dopo la fine di Tocatì, inizia con dicembre e le festività natalizie. Il modulo cubo in questo caso viene usato per creare dei banconi 1.5x1m per i tradizionali mercatini di Santa Lucia (Fig d). Dopo la pausa invernale le fiere riiniziano con la stagione primaverile. La più importante è quella del Vinitaly che ad aprile in concomitanza con l'evento principale organizza anche il suo fuori-fiera in città. Per l'evento Vinitaly in the city viene proposta la combinazione bancone e quattro stand-ups per creare piccole aree degustazione (Fig e). A seguire due proposte di palco. Il primo per la stagione teatrale nei cortili a giugno ha dimensioni di 5x3m ed è accostato alle strutture di supporto per creare le scenografie per gli spettacoli (Fig f). Il secondo, invece, è un piccolo palchetto 3x2.5m per la musica dal vivo del Mura festival che viene organizzato nel periodo estivo (Fig g).



Conclusioni

La parola **'Rituale'** è spesso usata nei contesti più disparati, sembra che tutto sia rito. Ma il rito ha un valore sociale molto importante, che permette alle persone di instaurare legami e condividere emozioni. Si conclude qui il percorso di questo elaborato che è stato concepito leggendo un articolo durante il *lockdown* sui futuri cambiamenti dei comportamenti e delle interazioni delle persone una volta tornati a vivere gli spazi urbani. Una parola è rimasta impressa: quella di **'Rituale'**. Da questa parola è iniziata un'analisi completamente teorica su cosa è il rito, i suoi risvolti nella contemporaneità e il suo legame con il design. L'obiettivo è stato quello di definire quali sono oggi i riti contemporanei e utilizzarli per rivendicare l'uso dello spazio pubblico attraverso processi *design driven*. Il rito è quindi un'espressione collettiva, che ha nella città un palco privilegiato. Una sua manifestazione contemporanea è quella del gioco, che presenta diverse opportunità progettuali nel contesto urbano. Tutte le conoscenze acquisite sono andate ad incanalarsi in un progetto, trasformandosi in competenze per la realizzazione di **To-Mura**.

Inizialmente la ricerca ha messo a fuoco una serie di riflessioni intorno al significato di rito che verte tra religione e profano, tra festa e abitudine, tra costumi e norme. Solo analizzando la sua definizione si rileva quanto il fenomeno rituale sia complesso. Da questa premessa si è cercato di indagare l'evoluzione nel tempo dell'idea di rito. Se nell'Ottocento era visto come qualcosa di legato al mondo primitivo, la manifestazione di un atto religioso, successivamente ha subito una trasposizione dalla sfera del sacro a quella del profano. Oggi, infatti, il rito è un fenomeno culturale ancora molto presente nella società post-moderna che si adatta ai suoi mutamenti, diventando una pratica eterogenea. Il fenomeno rituale ha come scopo ultimo quello di esprimere valori ed emozioni, rinsaldando e rafforzando il senso d'identità in un tempo e in uno spazio specifico. Essendo il rito così intrinseco nell'uomo può essere utilizzato come filtro di analisi dell'individuo in relazione al mondo circostante, nel momento in cui interagisce con la società o con oggetti, dando nuovi spunti per la progettazione. Risulta quindi evidente che il rito presenta un forte carattere comunicativo che mette in relazione azioni, oggetti, persone, spazi.

La ricerca è proseguita studiando le possibili dinamiche sociali del rito, analizzando la sua componente spaziale e come esso possa essere allestito nel contesto urbano. Indagando il rapporto rito e città si sono quindi individuate tre azioni necessarie per allestire un rituale: circoscrivere, connettere e focalizzare. Successivamente ci si è domandati: il rito è capace di creare forme invisibili di densità sociale trasversali a strutture sociali tradizionali. È possibile che ci siano nuovi paradigmi interpretativi?

Il rito crea sempre nuove tendenze e nuovi scenari comunitari. Fenomeni di svago dalla realtà che presentano simboli con significato comune sia agli attori sociali che al pubblico che assiste. Ed è qui che si inserisce la figura del designer di spazi. La progettazione basata sulle esigenze del gruppo ha un ruolo fondamentale per i fenomeni rituali. Un ambiente circostante allestito contribuisce a rafforzare i legami tra le persone grazie ai caratteri emozionali e di identificazione.

Al fine di sviluppare un progetto di allestimento si è individuato il gioco come espressione rituale contemporanea nello spazio pubblico. Il gioco è una forma di svago che accomuna tutto il genere umano, ricopre infatti una valenza storica e antropologica in ogni epoca e cultura, anche se in modalità e forme diverse tra loro. Per comprovare questo, si è condotto un sondaggio sul valore del gioco che ha portato ad indagare la ludicità nel contesto urbano. Se il gioco all'aperto, interagendo con la città, riacquista la sua dimensione pubblica, lo spazio urbano grazie all'incontro con il gioco acquisisce dinamicità. Il gioco ci fa guardare la città con nuovi occhi, rendendo qualsiasi oggetto un innesco per la pratica ludica.

Nell'ultima parte della tesi si sviluppa il progetto di **To-Mura**, un allestimento ludico rituale. To-Mura si inserisce come proposta all'interno del contesto di Tocati, festival dei giochi in strada. Un festival che ogni anno si svolge nella città di Verona e molto sentito dalla comunità. Infatti, attraverso la manifestazione il centro cittadino si rianima, permettendo ai suoi abitanti di riappropriarsi dello spazio urbano, trasportandoli con il gioco in una *'realtà altra'*. Seguendo i principi di sostenibilità del festival, si è individuato come spazio di progetto un'area da rivalutare: il Parco delle Mura e dei Forti. Il risultato è un allestimento immersivo che ha l'obiettivo di tradurre il gioco in esperienza tangibile, creando uno spazio di socialità e di interazione che possa

rimanere vivo durante tutto l'anno. Il design permette ai cittadini di riscoprire aree dimenticate delle proprie città, acquisire nuove consapevolezze. Il suo intervento rende visibile l'invisibile. L'obiettivo di To-Mura è proprio questo, un progetto di allestimento rituale che vuole dar voce a spazi trascurati attraverso la pratica ludica. La proposta progettuale non è un intervento temporaneo circoscritto all'evento, ma punta ad essere duraturo nel tempo e scalabile in base all'esigenze. L'allestimento proposto è infatti modulare e permette di essere riconfigurato in base alle necessità. Le possibilità di allestimento sono molteplici, sono infatti stati individuati dei possibili scenari, legati sia ad altri eventi temporanei che ad usi quotidiani, e sono state elaborate delle nuove proposte di allestimento negli spazi delle mura.

L'idea proposta punta a riutilizzare in ottica di sostenibilità circolare buona parte degli arredi progettati. Questo permette di ridurre notevolmente il consumo delle risorse nell'ambito degli eventi, che spesso propongono allestimenti effimeri senza possibilità di essere reimpiegati in ulteriori contesti. L'idea può essere applicata in diverse città che ciclicamente propongono manifestazioni ed eventi temporanei nei propri spazi pubblici. Una possibile azione futura è quella di usare lo stesso principio per gli eventi organizzati da YesMilano il brand che promuove e organizza gli eventi del Comune di Milano come Milano Design Week o Piano City Milano. Eventi che possono essere equiparati all'idea di rituale contemporaneo, in quanto manifestazioni che uniscono, come poche, la città di Milano e i suoi cittadini.

Il designer di spazi, dunque, sfruttando questi ed altri corridoi processuali, può aprirsi a nuovi interessanti scenari di progetto e sfruttare le sue capacità per materializzare il rituale attraverso allestimenti emozionali.

Appendice

In questa tesi, per supportare l'attività di ricerca sull'Associazione Giochi Antichi e il loro festival Tocati sono state svolte alcune interviste. Le interviste svolte sia via call che in presenza durante il festival, hanno coinvolto persone dell'organizzazione, volontari, giocatori e associazioni affiliate. Le informazioni raccolte sono andate sia ad arricchire la desktop research che supportare alcune scelte progettuali fatte.

Di seguito sono riportate integralmente le interviste condotte:

CAPO TEAM ALLESTIMENTI – 31 Marzo 2021

Si può presentare?

Sono Nicola Gasperini, all'interno dell'associazione faccio parte del direttivo come consigliere. Al festival mi occupo degli allestimenti scenografici e di tutto quello che riguarda degli spazi urbani e non legati al tema del gioco, dei giocatori e dei loro territori. Tutto ciò si traduce in azioni sul terreno urbano in cui si svolge il festival.

Ci sono linee guida nella scelta degli spazi da gioco?

Ci sono alcuni criteri, come quello di capire quali sono i contesti originali in cui gioco si svolge. Noi dobbiamo cercare di dare loro spazi in città che si avvicinino il più possibile al loro luogo abituale. Ricreare l'ambiente in cui giocano, quindi se giocano su erba, cerchiamo un luogo con erba, lo stesso vale per la terra e così via. Tanti giochi, comunque, di adattano alla città.

Ci sono anche scelte storiche o di valorizzazione di luoghi?

Sì, certo. Quello che ho detto prima è uno dei criteri, l'altro è questo. Una delle cose più importanti della nostra associazione è quello della rivalutazione degli spazi. L'occasione di far conoscere spazi poco conosciuti, a volte nascosti della città. Dare una visione della città al visitatore diversa dal normale. Come il gioco del Merler che si svolge nel Chiostro dei Canonici, un rimando storico per via della presenza di incisioni di tavolette. Sono diversi i luoghi di Verona che hanno rimandi ludici come via Pallone in cui storicamente si giocava a palla.

Come è stato organizzato festival 2020 per via del Covid?

È stato un esperimento interessante, in quanto abbiamo allargato i confini del festival, che di solito si concentra all'interno dell'ansa dell'Adige. Invece, abbiamo fatto la scelta di muoverci verso la periferia, anche usufruendo di spazi pubblici che ci sono stati messi a disposizione, come il Museo degli Affreschi e quello di Castelvecchio. Spazi interessanti, in cui abbiamo collocato sia attività di gioco, che di spettacolo o laboratorio. E non solo, tutte le associazioni che di solito presentano le loro attività in centro, abbiamo chiesto se potessero svolgerle nelle loro sedi. Comunque, non ci siamo spostati più di tanto fuori. Abbiamo cercato di bilanciare le attività tra centro e aree esterne, andando a posizionare in centro attività che comunque non attirassero troppa gente con attività principalmente di osservazione in modo da mantenere un ambiente calmo. La sensazione che in città ci fosse qualcosa c'era, ma che comunque fosse qualcosa di tranquillo.

E il collegamento streaming?

È stata una delle attività che ha caratterizzato l'edizione dell'anno scorso. Il fatto di avere in collegamento streaming un certo numero di comunità [ludica, ndr]. Ha fatto sì che noi potessimo annunciare questo tipo di rapporto, che si inseriva nel contesto nazionale come soluzione per poter portare l'Italia in una piazza. Non a caso avevamo intitolato il festival alle diverse Italie che ci sono in giro per il nostro territorio. L'attività si è svolta in Cortile Mercato Vecchio e replicata su monitor. Il successo è arrivato soprattutto dalla soddisfazione dalle comunità stesse, partecipando con molto entusiasmo, che a loro volta hanno nel loro territorio organizzato eventi intorno. Abbiamo fatto un festival diffuso sotto il nome del Tocati. Tutta questa azione online era più rivolta alle comunità che al festival a Verona, in modo anche per gestire al meglio anche l'affluenza in città.

Che tipologia di allestimenti viene realizzata per il festival? Ci sono linee guida nella loro realizzazione?

Una questione molto articolata. Le parti progettate del festival hanno cromie specifiche che le distinguano dal resto. Per esempio, il tavolo rosso va indicare che lì si svolgono attività ludiche, in quanto è il colore del festival che rappresenta i giochi. L'azzurro è legato agli incontri con conferenze o mostre, il giallo è legato al cibo. Questi sono i colori fondamentali, poi con il tempo se ne sono aggiunti altri. Quindi c'è una sorta di guida cromatica dell'attività che si svolgono in città.

Per quanto riguarda la progettazione che abbiamo fatto di alcune scenografie del festival, ci sono manufatti che riprendono geometrie esistenti. Per esempio, le torrette, così chiamiamo i punti informazioni, le abbiamo dato la forma che ricordasse i contrafforti delle mura della città di forma pentagonale. Torri di segnalazione alle porte della città, ricalcavano formalmente i supporti della tomba di Cangrande alle Arche Scaligere, con un tronco di piramide. Le passerelle per i gommoni invece, che chiamiamo 'peagni' come le antiche passerelle di fortuna dell'Adige che portavano ai mulini. Esistono strutture di supporto più semplici come i tavoli e altre più complesse come quelle per lo svolgimento dei giochi. Dove li seguono logiche più aderenti alla tipologia di attività, quindi allestimenti funzionali al corretto svolgimento del gioco. Comunque, tutte caratterizzate dalla presenza del colore rosso su legno naturale. Per le conferenze invece c'è bisogno di supporti per la cartellonistica che servono per dare informazioni. Sono strutture semplici composte da un corpo in metallo alla base.

Parliamo di certificazione ISO...

Tutti nostri produttori devono fare riferimento a quelle linee guida; quindi, i materiali devono avere un'origine certificata e sostenibile. C'è capitato che per le magliette abbiamo dovuto cambiare fornitore per l'origine dei materiali. Poi un altro modo per aderire al concetto di sostenibilità è quello di non buttare e quindi che ci sia un riciclo dei materiali, seguendo i principi dell'economia circolare. Difficilmente c'è materiale stagnante in magazzino, tutto prima o poi viene riutilizzato anche dopo un paio di anni. Quindi può essere che sia materiale che abbia quindici anni ma che ancora è utilizzata. E dopo cerchiamo di far tornare in circolo anche semplicemente i teli in pvc, che usiamo per supporti. In alcuni anni sono stati riutilizzati per fare delle borse nel nostro shop, altre volte, semplicemente le abbiamo donati a chi le uso come in agricoltura per coprire il raccolto.

Ho scoperto che esiste in città una Strada dei Giochi ma non ho trovato molte informazioni al riguardo...

Questo è preoccupante, dovremmo pubblicare più informazioni al riguardo sui nostri siti. Esiste ancora in Borgo Venezia, vicino al cimitero degli Ebrei. È una strada che abbiamo dedicato al gioco nel 2009 con un semplice intervento grafico sull'asfalto che delimita il campo da gioco e abbiamo inserito una pietra di forma circolare della dimensione dell'area del gioco dello s-cianco. La richiesta di questo spazio è arrivata dagli abitanti del quartiere che erano

giocatori di s-cianco. Noi li abbiamo semplicemente aiutati con la richiesta all'amministrazione che poi abbiamo pubblicizzato come esempio di buona pratica nei nostri circuiti.

Ultima domanda, è possibile avere qualche informazione in più sul futuro Parco dei Giochi?

Sì, si può. È ancora lungo l'iter per arrivare alla costruzione effettiva in quanto è un progetto corale, in cui sono coinvolte diverse associazioni, tra cui AGA, professionisti architetti, antropologi, paesaggisti. Figure diverse che si sono messe in gioco c'è proprio bisogno di dirlo, per la realizzazione di questo progetto. In primo luogo, per avere i fondi, dopo aver provato a coinvolgere privati, ci è arrivata la segnalazione di questo bando indetto dal ministero [cultura, ndr], vista la nostra particolarità avevamo delle buone carte da giocare rispetto ai nostri concorrenti. Il progetto è stato molto apprezzato dalla commissione di valutazione per la sua peculiarità che mette insieme la questione del patrimonio UNESCO immateriale in un luogo vicino alle Mura sono patrimonio materiale storico. E la cosa nuova di questa cultura del gioco e della sua rappresentazione è il fatto che il progetto era proposto da un'associazione che organizza un festival e da altre figure efferenti. Io spero che il progetto resti fedele alle premesse fatte. L'area interessata sarà quella sotto e intorno all'ex-casa del custode [Parco delle Colombarie, ndr], ora sede di AGA. Una piccola valle a due terrazzamenti con muretti a secco, lì verranno allestite le postazioni di gioco. Facendo una selezione che copra tutto il territorio nazionale e che rispetti le caratteristiche del luogo. Quindi giochi che si svolgono all'aperto, giochi che non hanno necessità di luoghi diversi da quelli che abbiamo in sito, in quanto ci troviamo in un terreno collinare. Poi c'è in progetto un ampliamento architettonico della nostra sede, con l'aggiunta anche di un nuovo piccolo edificio in legno che si affacci sui terrazzamenti, con spazi liberi usufruibili come aule didattiche, perché il programma è quello di proporre percorsi ludici. Non è ancora state decise le modalità di fruizione dello spazio, se come un vero e proprio percorso di scoperta dei giochi o di fruizione libera delle postazioni, a questo ci stanno pensando gli antropologi. Infine, anche i vecchi appartamenti sono inclusi nel progetto, per farli diventare un nuovo centro documentale. A livello progettuale l'idea quindi è stata definita, quello da decidere è come verrà effettivamente gestito lo spazio. Per concludere, il Parco dei Giochi sarà uno spazio completamente gratuito che punterà a far conoscere la cultura del gioco tradizionale.

VOLONTARIO AL GIOCO DELLA PETANCA – 18 Settembre 2021

Da quanto siete volontari del Tocatì?

Io personalmente sono volontario da 7 stagioni, questa è la 19esima quindi è dal 2014 che partecipo.

Come sei entrato in contatto col Tocatì?

Avevo un collega che lavorava in Arena di Verona con me che abitava proprio lì dove c'è la sede. Conosceva un signore, un parente credo, che mi ha invitato a fare il volontario con lui, dicendomi che era una bella esperienza. Da quella volta là non sono più mancato, lui purtroppo sì per problemi di salute. Col tempo con i volontari siamo diventati, anche ci vediamo una volta all'anno, non dico amici ma conoscenti stretti che, anche se un anno non ci vediamo, dopo un anno sempre di averci lasciati ieri.

Perché ti piace partecipare al Tocatì?

In verità mi piacciono tutte le manifestazioni in generale però questa per me molto speciale perché è il mondo che viene a Verona non Verona che va nel mondo. Penso che questa sia la roba principale insomma quindi abbiamo la possibilità di conoscere persone nuove da paesi stranieri, vedere altre usanze, altri giochi, altre cose e diciamo una curiosità mia personale.

Parlando di spazi, qual è il suo punto di vista sull'utilizzare zone della città solitamente non dedite a queste attività?

Dalla mia esperienza come volontario ho visto come spesso buona parte dei commercianti e degli abitanti fa piacere vivere la zona in modo diverso. Di contro, ci sono persone si lamentano perché devono cambiare la loro routine, anche se solo per due giorni. È una cosa normale, ci sono stati degli anni in cui addirittura certi bar si lamentavano per il troppo lavoro perché abituati al loro solito tram tram. Altri commercianti invece che non vedono l'ora del nostro arrivo. Per via del Covid gli spazi sono cambiati, ci si è dovuto allargare. Di solito con la mia squadra ci dividevamo la zona di Portoni Borsari con 4-5 postazioni di giochi. Negli ultimi due anni il Corso non è stato più usato [la via in questione è lunga stretta e lì i giochi rischiavano di creare grandi assembramenti bloccando il flusso delle persone, ndr], buona parte di quei giochi ora si trovano in zona Arsenale. Hanno avuto coraggio, perché non si ricrea la stessa atmosfera. È un bel posto, ma per me il Tocatì è Verona antica.

Quindi il fatto di andare a 'conquistare' altri nuovi spazi...

Lo puoi fare ma devi farlo con un evento importante, devi creare una cosa speciale. Bisogna dare una motivazione forte alle persone per poterle spostare dai luoghi fulcro dell'evento. Per me la cosa principale dell'evento alla fine, è quella di stare a contatto con persone che vengono da vicino e da lontano.

Parlando invece di visitatori, quest'anno ci sono stati anche turisti stranieri?

In questa zona pochi [fa riferimento a Castelvecchio e ai giardinetti dell'Arco dei Gavi, ndr]. I turisti in città ci sono ma i loro giri si concentrano tra Piazza Bra, Piazza Erbe e il Balcone di Giulietta. Il resto dei monumenti è fuori dai tour classici. Qualche turista è arrivato fino qui al museo, ma solo perché sono degli appassionati. Se il museo di Castelvecchio fosse attaccato all'Arena cambierebbe tutto. Come recita la targa: "non c'è mondo al di fuori di queste mura"; Verona è dentro alle mura, al di fuori non ti dà più quel sapore che si prova stando dentro. Anche noi veronesi percorriamo sempre le solite vie, andando per altre è come essere già in periferia. Verona storica è Verona storica. Sono per l'idea di tenere il festival come era prima, di concentrare tutto nel centro. Piazza Bra a mio parere non ha bisogno di ulteriori allestimenti, vive già di suo. Ci sono invece piccole piazze nascoste che hanno veramente bisogno di farsi conoscere. Grazie al Tocatì questo è possibile. Zone della Garega [quartiere della Verona storica, ndr], di solito non frequentate dalla gente, che invece negli anni scorsi avevano bar e osterie in cui si faceva fatica reperire una sedia. La gente la devi proprio trascinare, incuriosire. Anche lo scenario aiuta, per esempio gli scacchi quest'anno si trovano nella bella cornice del castello che merita molto.

Non solo bambini che giocano ma anche adulti...

Sì beh, qui [gioco del Petanca, ndr] ci sono quelli giocavano a bocce già una volta, questo è normale. I bambini sono curiosi di natura, ma l'anno scorso per esempio ho visto molti ragazzi grandi che alla Cuccagna che provavano, che chiedevano spiegazione su come arrampicarsi. Tutto dipende sempre dal gioco, ci sono sempre giochi che attraggono di più.

GIOCATORE DI BACKGAMMON – 18 Settembre 2021

È da tanto che partecipate come associazione al festival?

Da cinque anni che l'associazione partecipa.

Per quale motivo avete deciso di aderire?

Perché vogliamo diffondere il nostro gioco. Questa è l'occasione perché qui vediamo una marea di persone e abbiamo la possibilità di farci conoscere. Poi magari solo qualcuno poi prosegue durante l'anno, la maggior parte stanno qui qualche ora a giocare, ma va bene così.

Com'è giocare in uno spazio che non è quello usuale?

È bello, perché l'importante è giocare in mezzo alle persone, con tante persone. Ci piace insegnare. Abbiamo quindi la soddisfazione di poter mostrare come funziona alle persone curiose. Poi alla sera arriviamo a casa sfiniti ma soddisfatti.

Partecipava al Tocatì a titolo personale prima di partecipare con la sua associazione?

Sì, prima di partecipare come associazione ciascuno di noi indipendentemente veniva a vedere il Tocatì, è un'attività classica dei veronesi.

Un suo pensiero sul Tocatì del futuro?

Con la speranza che vada sempre avanti perché purtroppo vediamo sempre meno interesse da parte dei ragazzini che trovano i giochi tradizionali poco interessanti. Loro sono abituati ai videogiochi. Durante la manifestazione provano ma poi quando tornano a casa riprendono con i dispositivi elettronici. Anche perché la famiglia incoraggia loro a stare a casa per tenerli protetti dalla strada.

Che cosa quindi il Tocatì per voi?

Data la mia età è tornare giovane con il pensiero con il fisico no. Appunto i giochi antichi li ho giocati da bambino quindi mi piace ancora rivederli così no. Bellissima manifestazione per me personalmente data la mia età è un ritornare ragazzino, per gli altri non lo so.

ASSOCIAZIONE RIVER – 19 Settembre 2021*Che cosa è River e che attività organizza?*

River è nata nel 2016 e l'idea principale era quella di portare la gente soprattutto quella più giovane in dei luoghi della città che fossero poco conosciuti o poco sfruttati. Siamo partiti in una decina di amici, con backgrounds diversi, con l'organizzazione del primo evento che si è svolto al Bastione San Francesco. Il tema del primo anno era quello delle Mura Magistrali, per cui abbiamo organizzato

un evento al bastione e delle visite guidate al centro di documentazione delle mura. L'obiettivo era di far conoscere questi spazi molto spesso poco conosciuti e per niente pubblicizzati alla mia generazione [under40, ndr]. Dal secondo anno in poi si sono aggiunte nuove leve al gruppo e abbiamo organizzato nuovi eventi stavolta con l'obiettivo di recuperare zone periferiche della città. Abbiamo quindi portato le persone nei quartieri di prima periferia a scoprire luoghi nuovi come Villa Scopoli ad Avesa e la fattoria didattica del Parco dell'Adige Sud a Porto San Pancrazio. Da quell'anno abbiamo anche iniziato a collaborare con l'associazione giochi antichi.

In che cosa consiste la vostra collaborazione con il festival Tocatì?

Il progetto è quello dei giardini di Riva San Lorenzo che allora non si chiamavano ancora i giardini Oriana Fallaci, non avevano nemmeno un nome, e quindi diciamo anche questa occupazione di suolo si inseriva un po' in quel tema un più sociale e di recupero di queste zone anche mal frequentate. La collaborazione è stata molto compresa da questo punto di vista. Però quello che abbiamo voluto fare è stato creare uno spazio di gioco, di confronto, in cui in realtà unire sia il visitatore di Tocatì ma anche chi frequentava questo spazio solo magari per, come dire, fare quello che faceva. Abbiamo fatto handball il primo anno che c'era, poi il pranzo di comunità, e altre cose in base anche alle nazioni ospiti, come i balli francesi l'anno della Francia, ecc. Ma la cosa forse che qui, soprattutto i come dire i vicini di casa che sono sempre stati molto contenti di questa collaborazione, è stata quella di realizzare il pranzo di comunità che abbiamo fatto sin dal primo anno in maniera molto più piccola e poi più strutturato negli anni successivi. La domenica pranzo prendevamo la pizza al taglio e poi ognuno portava qualcosa. Con Salmon Magazine è stato lì che si è cementato proprio l'idea di riva San Lorenzo, perché c'era stata un piccolo sondaggio con appunto gli abitanti di come poter riqualificare quest'area. E quindi quello è stata una delle cose diciamo che siamo andati fieri, sono state tantissime le collaborazioni fatte negli anni, come i Giovani Amici dei Musei [GAM, ndr] per le visite. Quello che facciamo quindi è organizzare attività per la riqualificazione di spazi cittadini. Il bacino di utenti che partecipa a questi eventi è vario perché troviamo famiglie, giovani, i più anziani. Chiunque abbiamo un minimo di curiosità e di voglia di scoprire diciamo e che si appassiona a quello che facciamo noi. Ogni volta cerchiamo veramente di proporre qualcosina di nuovo di diverso, c'è tanta gente che ci vuole bene e ci dà una mano come GAM. Siamo un movimento senza etichette, forse questo è stato che aiuta molto proprio perché l'idea è quella di rivalutare una città indipendentemente da quello che si trova. Un rapporto di vicinato, tra singole persone.

Bibliografia

Battistella, L. (2016). *Pratiche rituali e traduzioni progettuali intorno all'arte del tè in Giappone* [Tesi di Laurea Magistrale in Design Industriale, Politecnico di Milano].

Baudrillard, J. (1972). *Il sistema degli oggetti*. Giunti. Bombiani.

Bertolo, M., & De Luca, V. (2012). La città interattiva. Un approccio ludico. In *Visioni urbane* (pagg. 193–208). Franco Angeli Edizioni.

Bonato, L. (2006). *Tutti in festa: Antropologia della cerimonialità*. Franco Angeli Edizioni.

Bonino, S. (1987). *I riti del quotidiano. Studio psicologico della ritualizzazione personale*. Bollati Boringhieri.

Bozzetto, L. V. (1993). *Verona: La cinta magistrale asburgica*. Cassa di risparmio di Verona.

Bozzetto, L. V. (2001). Eclissi e rivelazione delle mura di Verona. *Architetti Verona*, 53(II), 12–17.

Brambilla, E. (2021). *Riverbero* [Tesi di Laurea Magistrale in Interior and Spatial Design, Politecnico di Milano].

Branzi, A. (2006). *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*. Skira.

Broccolini, A. (2004). Rituali urbani tra antropologia e storia: «Faire corps. Le destin des rituels dans l'espace urbain. France Italie XIII-XXI Siècle». *Lares*, 70(1), 249–256.

Caillois, R. (2000). *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*. Bombiani.

Cardinali, E. (2019, luglio 27). Viaggio tra le mura dai Romani agli Austriaci. *L'Arena*, 45.

Castellani, P., Simeoni, F., & Giaccon, G. (2015). Festival Tocati: Una buona pratica nella tutela e valorizzazione dei beni culturali immateriali. *Heritage, management e impresa: quali sinergie?*, 13, 901–921.

Ciattini, A. (2007). Riti religiosi e riti profani. Sulla natura del rito. *Metàbasis: Filosofia e comunicazione*, 4.

Cova, B. (2010). *Il marketing tribale. Legame, comunità, autenticità come valori del Marketing Mediterraneo*. Il Sole 24 Ore.

Dorfles, G. (2010). *Nuovi riti, nuovi miti*. Skira.

Douglas, M. (1975). *Purezza e pericolo*. Il Mulino.

Durkheim, É. (1997). *Le forme elementari della vita religiosa*. Edizioni di Comunità.

Formia, E. (2016). Design/Humanities. Una mappatura critica come apertura per la ricerca. In *Humanities Design Lab. Le culture del progetto e le scienze umane e sociali*. Maggioli Editore.

Gabrielli, A. (2020). *Grande dizionario italiano* (IV). Hoepli.

Galluzzo, L., & Fassi, D. (2011). The Neotribù. In *Design for Innovative Communities for GIDE, Group for International Design Education* (pagg. 21–30). Maggioli Editore.

Gilmore, J. H., & Pine, J. B. (2000). *L'economia delle esperienze. Oltre il servizio*. Rizzoli Etas.

Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. Einaudi.

Imai, H. (2016). Situated Urban Rituals -Rethinking the Meaning and Practice of Micro Culture in Cities in East Asia. *GIS Journal*.

Inghilleri, P. (2017). La forza del rito tra antropologia, psicologia e design. In *Design e rito: La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo* (pagg. 7–10). Mimesis.

- Leach, E. (1968). Ritual. In *International encyclopedia of the social sciences*. Macmillan.
- Lenzini, F. (2014). *Lo spazio pubblico come spazio rituale. L'influenza delle pratiche collettive nel progetto degli interni urbani* [Tesi di Dottorato in Architettura e Studi Urbani, Politecnico di Milano].
- Lenzini, F. (2017). *Riti urbani. Spazi di rappresentazione sociale*. Quodlibet studio.
- Lévi-Strauss, C. (1964). *Il pensiero selvaggio*. Il Saggiatore.
- Lewis, G. (1997). Riti. In *Enciclopedia delle scienze sociali*. Treccani.
- Living Heritage Entity Culture Sector UNESCO. (2020). *Basic Texts of the 2003 Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. UNESCO.
- Marchetti, A. (2012). *Rito & quotidianità: Interpretazioni design oriented nel paesaggio domestico* [Tesi di Laurea Magistrale in Design Industriale, Politecnico di Milano].
- Milia, M. (2016). Il gioco assedia la città: Critical City Upload e il pervasive game. In *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*. (pagg. 190–204). Aracne.
- Ottolini, G. (2012). *Forma e significato in architettura* (Edizioni Libreria Cortina Milano). Raffaello Cortina Editore.
- Pegorini, C. (2016). *Gioco, tradizione, turismo. Il Tocati a Verona come paradigma* [Tesi di Laurea Magistrale in Sviluppo Interculturale dei Sistemi Turistici, Università Ca' Foscari Venezia].
- Pils, G., & Trocchianesi, R. (2017). *Design e rito: La cultura del progetto per il patrimonio rituale contemporaneo*. Mimesis.
- Pils, G., & Trocchianesi, R. (2015). Design&Rito: Cultura del progetto e valore simbolico del colore negli artefatti culturali. *Colore e colorimetria. Contributi multidisciplinari*, XI A, 507–518.
- Rivière, C. (1998). *I riti profani*. Armando Editore.

- Segalen, M. (2003). *Riti e rituali contemporanei*. Il Mulino.
- Seligman, A. B. (2011). *Rito e modernità. I limiti della sincerità*. Armando Editore.
- Smith, G. (2000). Ritualismo. In *Enciclopedia Italiana*. Treccani.
- Spelta, S. (2013). *Il Parco delle Mura e dei Forti di Verona: Proposta di riutilizzo di Forte San Giorgio* [Tesi di Laurea Magistrale in Architettura, Politecnico di Milano].
- Stocker, M., Pierre, E., & Martinelli, C. (2013). *Un parco da vivere—Il Parco delle Mura e i Forti di Verona* (Vol. 1). Legambiente.
- Thibault, M. (2016). Città ludiche, città in gioco, città giocate. In *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*. (Vol. 20, pagg. 20–69). Aracne.
- Trombin, L., & Terzi, L. (2014). *Destressor: Per una strategia di riconversione delle edicole milanesi* [Tesi di Laurea Magistrale in Interior Design, Politecnico di Milano].
- Zorzi, M. (2019). *Le mura di Verona*. Cartesia Edizioni.

Documentario

- Frerè, E. (2020, dicembre 28). Il patrimonio in gioco. L'eredità dei giochi tradizionali (N. 3). In *Italia: Viaggio nella bellezza*. Rai Storia; Rai Play.

Sitografia

AGA. *Associazione Giochi Antichi Canale YouTube*. Youtube. Recuperato 14 novembre 2021, da www.youtube.com/user/AssGiochiAntichi

AGA. *Associazionegiochiantichi Publisher Publications*. Issuu. Recuperato 22 settembre 2021, da issuu.com/associazionegiochiantichi

AGA. *AGA - Associazione Giochi Antichi. Associazionegiochiantichi*. Recuperato 08 novembre 2021, da www.associazionegiochiantichi.it/home

AGA. *Tocati – Festival Internazionale dei Giochi in Strada*. Tocati. Recuperato 08 novembre 2021, da tocati.it/

Aouf, R. S. (2018, gennaio 17). *Stackable Playscapes system transforms empty lots into playgrounds*. Dezeen. Recuperato 23 maggio 2021, da www.dezeen.com/2018/01/17/stackable-playscapes-system-transforms-empty-lots-into-playgrounds-amman-design-week/

Basilica della Salute Venezia. *La festa della Madonna della Salute*. Basilica della Salute Venezia | Sito ufficiale. Recuperato 15 aprile 2021, da basilicasalutevenezia.it/pellegrinaggio-annuale/

Bonfante, A. (2021, aprile 8). *Nuova (ludica) vita al parco delle Colombari*. Pantheon Verona Network. Recuperato 18 aprile 2021, da pantheon.veronanetwork.it/innovatori/nuova-ludica-vita-al-parco-delle-colombari/

Comune Genzano. *Infiorata—Storia di una Tradizione*. Comune di Genzano di Roma. Recuperato 15 aprile 2021, da www.comune.genzanodiroma.roma.it/home/esplorare/la-tradizionale-infiorata/

Crook, L. (2021, aprile 12). *Morag Myerscough's uses bamboo to create See Through pavilion*. Dezeen. Recuperato 23 aprile 2021, da www.dezeen.com/2021/04/12/see-through-morag-myerscough-bamboo-pavilion/

DAda Lab, UniPv. *Verona Città Murata*. Verona Città Murata. Recuperato 8 novembre 2021, da www.veronacittamurata.it/

Hata, T., & Manda, T. (2011, ottobre 29). *Forest shadow*. Designboom | Architecture & Design Magazine. Recuperato 23 novembre 2021, da www.designboom.com/readers/tomohiro-hata-takashi-manda-forest-shadow/

Legambiente. *Parco delle Mura e dei Forti*. Legambienteverona. Recuperato 8 novembre 2021, da www.legambienteverona.it/parco-mura/

Orizzontale. (2018, novembre 13). *Mulino*. Orizzontale. Recuperato 28 maggio 2021, da www.orizzontale.org/portfolio_page/mulino/

Pereira, M. (2019, marzo 23). *NOOK. Place for nothing / FAHR 021.3*. ArchDaily. Recuperato 28 maggio 2021, da www.archdaily.com/913598/nook-place-for-nothing-fahr-02

Pintos, P. (2020, ottobre 8). *PARK PARK / Public City Architecture*. ArchDaily. Recuperato 28 maggio 2021, da www.archdaily.com/949125/park-park-public-city-architecture

Saviani, L. *Il gioco delle origini e il principio di irrealtà*. Unibo. Recuperato 14 ottobre 2021, da site.unibo.it/griseldaonline/it/sonde/lucio-saviani-gioco-origini-principio-irreality

Scolari, M. *Pantheon Speciale Tocati*. Pantheon Verona Network. Recuperato 21 novembre 2021, da www.calameo.com/read/005810540a19a603868ef

Treccani. *Mercato*. Treccani enciclopedia online. Recuperato 15 aprile 2021, da www.treccani.it/enciclopedia/mercato

Treccani. *Gioco*. Treccani enciclopedia online. Recuperato 26 maggio 2021, da www.treccani.it/enciclopedia/gioco

Università Bocconi. *Edutainment*. Unibocconi. Recuperato 22 novembre 2021, da www.unibocconi.it/wps/wcm/connect/Bocconi/SitoPubblico_IT/Albero+di+navigazione/Home/chi+siamo/celebrazioni+ed+eventi/Altre+iniziative/Edutainment/EDUTAINMENT

Versluis, A., & Uyttenbroek, E. *Exactitudes*. Exactitudes. Recuperato 20 aprile 2021, da exactitudes.com/

Wuethrich, T. *City Lounge for Art Basel*. INCHfurniture. Recuperato 21 novembre 2021, da www.thomaswuethrich.com/en/projects/city-lounge-furniture-art-basel

Elenco immagini

Capitolo 1

- [1] Archistart Social Dinner, Carpineto Romano – Italia, 2021
- [2] Exactitudes, Versluis & Uyttenbroek, dal 1994
- [3] Spazio posizionale, Stonehenge, Wiltshire – Inghilterra
- [4] Dimensione comportamentale, Infiorata, Genzano – Italia
- [5] Relazioni interdisciplinari intorno al tema del rito, Schema di R. Trocchianesi, 2015

Capitolo 2

- [6] Recinto, Campo Santa Margherita, Venezia – Italia
- [7] Men-hir, Piazza delle Erbe, Verona – Italia
- [8] Via sacra, Galleria Vittorio Emanuele II, Milano – Italia
- [9] Partita di calcio, Carlo Carrà, 1934
- [10] Giochi di bambini, Pieter Bruegel, 1560
- [11] Rito contemporaneo, Color Run, dal 2012
- [12] Rievocazioni storiche, Palio dei fanciulli, Vigevano – Italia
- [13] Feste nazionali, Koningsdag, Amsterdam – Olanda
- [14] Feste religiose, Festa della Salute, Venezia – Italia
- [15] Pali, Palio delle Contrade, Siena – Italia
- [16] Cortei di protesta, Friday for Future, Milano – Italia
- [17] Gare podistiche, PolimiRun, Milano – Italia
- [18] Capodanni, Spring festival, Pechino – Cina
- [19] Sagre, Festa del Chiaretto, Bardolino – Italia
- [20] Mercati, Mercato Ballarò, Palermo – Italia

Capitolo 3

- [21] 16 animali, Enzo Mari, 1957
- [22] Nuove comunità rituali, Skateboarding, Wittering – Inghilterra

- [23] Tetris on Greenbuilding, Cambridge – USA, 2012
- [24] Big Urban Game, Fortugno, Lantz e Salen, 2003
- [25] La Partita a Scacchi di Marostica, Mirko Vucetich, dal 1954
- [26] Don't Play. Play, Florian Riviere, 2011
- [27] Piano Stairs, Volkswagen, 2013
- [28] Bottle Bank Arcade, Volkswagen, 2013
- [29] Pokèmon Go, The Pokèmon Company, 2016

Capitolo 4

- [30] La città e l'Adige, Verona, Italia
- [31] S-cianco, La battuta, Verona – Italia
- [32] Logo Tocati, Gianni Burato, 2002
- [33] Copertina programma, Particolare, Tocati – 2006
- [34] Cana de Maiz, Messico, Tocati – 2014
- [35] Colletif Kendalch, Danze Bretoni, Tocati – 2019
- [36] Tire à la corde, Tiro alla fune, Tocati – 2019
- [37] Boule Plombée, Bocce Bretoni, Tocati – 2019
- [38] Rafting, Castelvecchio, Tocati – 2019
- [39] Gioco del Merler, Chiostro dei Canonici, Verona – Italia
- [40] Riflessioni, “Un patrimonio condiviso”, Tocati – 2019
- [41] Servizi, Trasporto fluviale, Tocati – 2018
- [42] Servizi, Bottega del Gioco, Tocati – 2018
- [43] Iconografia rateriana, Più antica immagine di Verona, X secolo
- [44] Mura magistrali, Epoca Scaligera, Verona – Italia
- [45] Centro Documentazione, Verona Città Fortificata, Bastione delle Maddalene
- [46] Torricelle, Vista dalle colline, Verona – Italia
- [47] Sentiero panoramico, Antiche mura, Verona – Italia
- [48] Skatepark, Parco delle Colombare, Verona – Italia
- [49] Campo sportivo, Bastione San Giorgio, Verona – Italia
- [50] Spiaggetta Catena, Porta Fura, Verona – Italia
- [51] Orecchione, Bastione San Bernardino, Verona – Italia
- [52] Murales, Bastione Santo Spirito, Verona – Italia
- [53] Parco Raggio di Sole, Bastione Ss. Trinità, Verona – Italia

Capitolo 5

- [54] Pljočke, Istria, Croazia
- [55] Merler, Origine sconosciuta, Epoca greco-romana
- [56] Il gioco del Trucco, Rialto, Liguria
- [57] Carrara, Monforte San Giorgio, Sicilia
- [58] 58 Mulino, Orizzontale, 2008
- [59] PARK PARK, Public City Architecture, 2020
- [60] See Thourgh, Morag Myerscough, 2021
- [61] Playscapes, Sarah Abdul Majid and Sandra Hiari, 2018
- [62] OVERLAP, Visualizzazione
- [63] OVERLAP, Entrata
- [64] Scacchi, India, VI d.C.
- [65] NOOK, FAHR 021.3, 2018
- [66] City Lounge, Pantera Pantera, 2014
- [67] Forest Shadow, Tomohiro Hata + Takashi Manda, 2011
- [68] OUT OF SPACE, Visualizzazione
- [69] OUT OF SPACE, Area di gioco

Ringraziamenti

