



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN


DISEGNO INDUSTRIALE E AMBIENTALE

TITOLO DELLA TESI

“IL GIOCO DELLO STÙ” COME STRUMENTO PER LA VALORIZZAZIONE
DEL TERRITORIO DI MONTORIO AL VOMANO

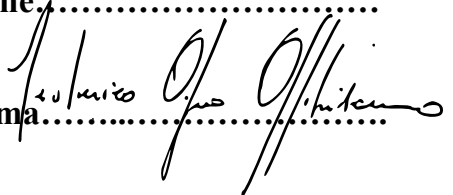
Laureando/a

Nome.....LORENZO NOCELLI.....

Firma..........

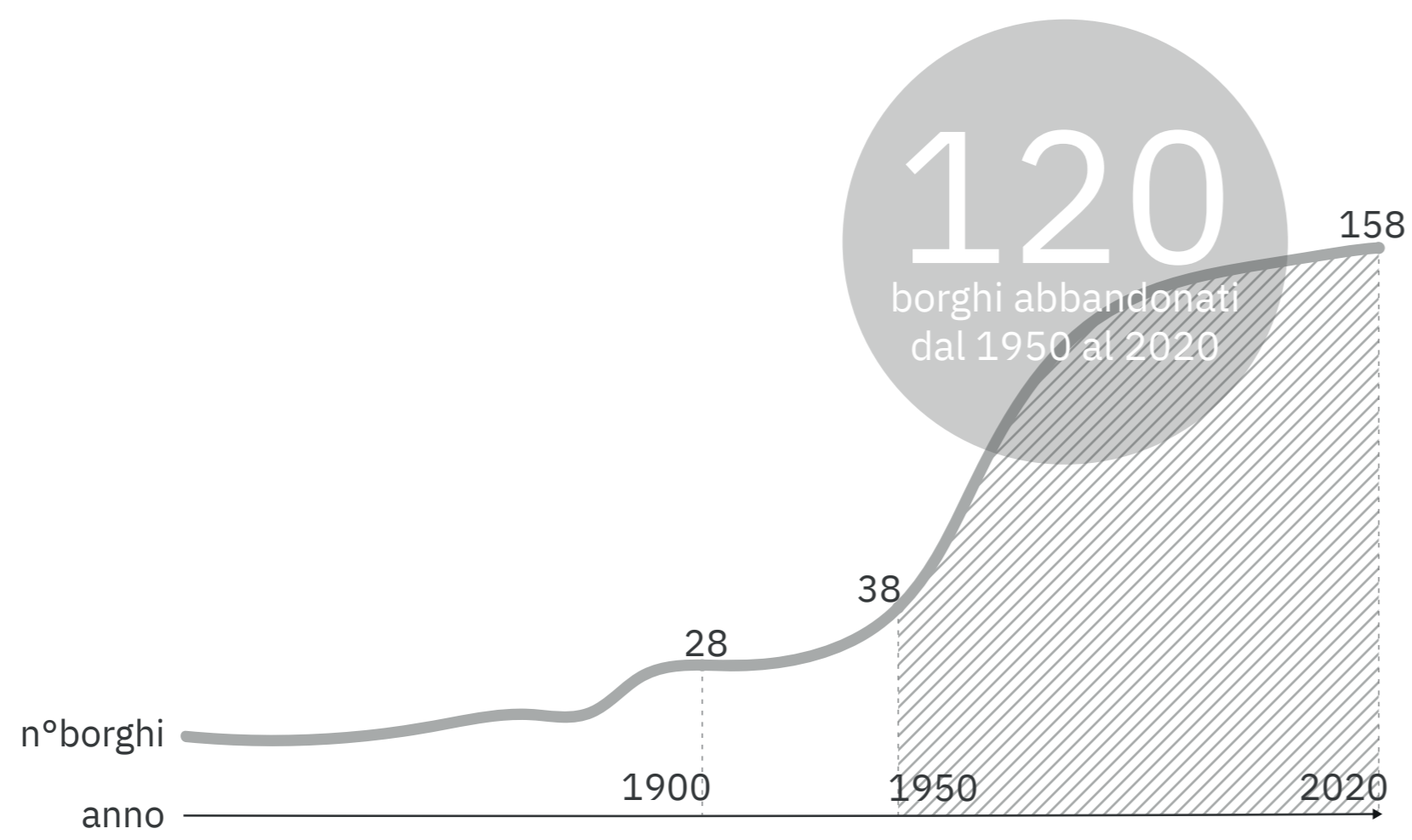
Relatore

Nome.....FEDERICO O. OPPEDISANO.....

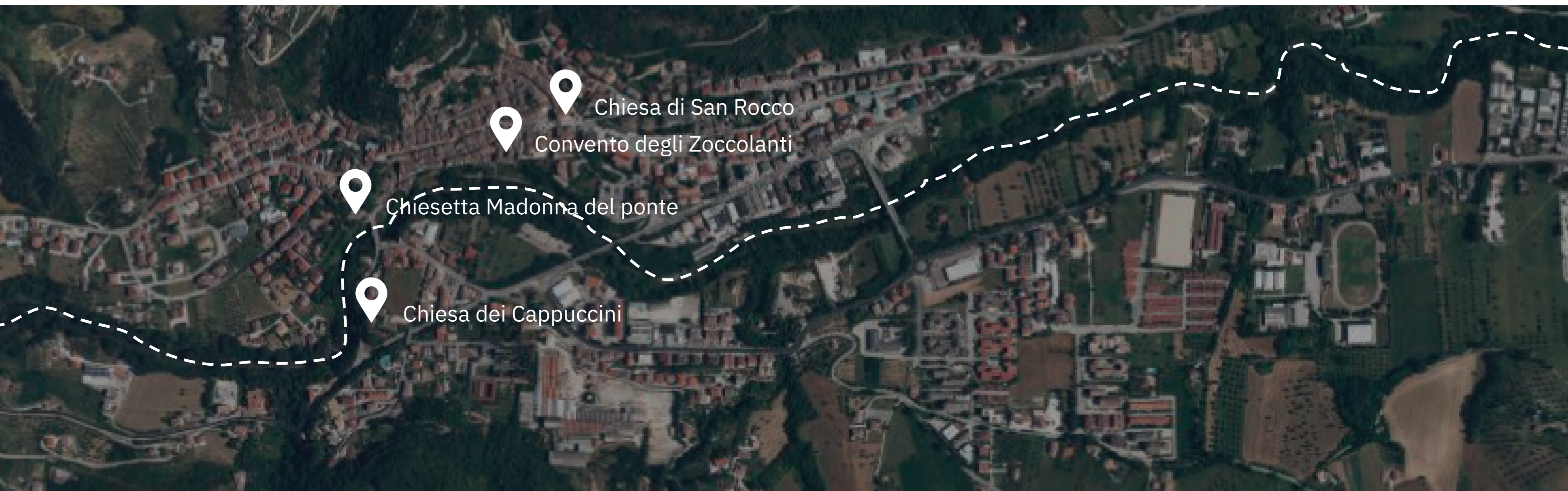
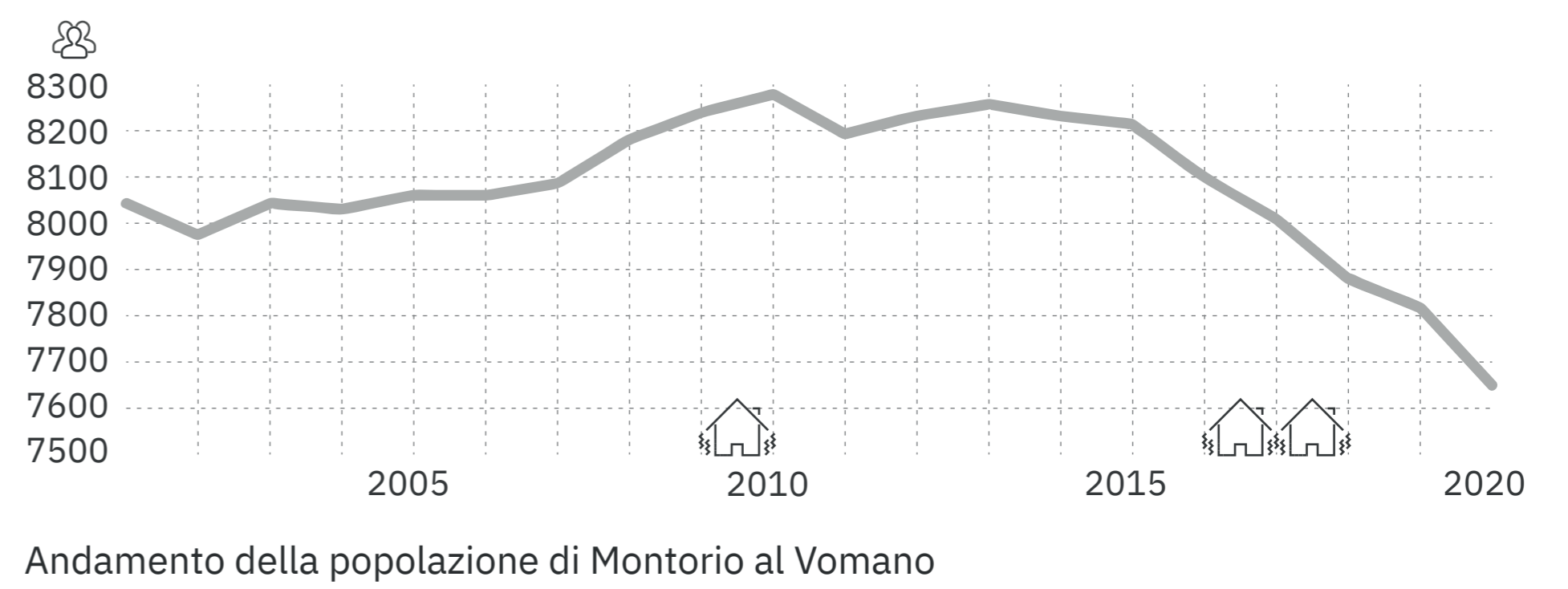
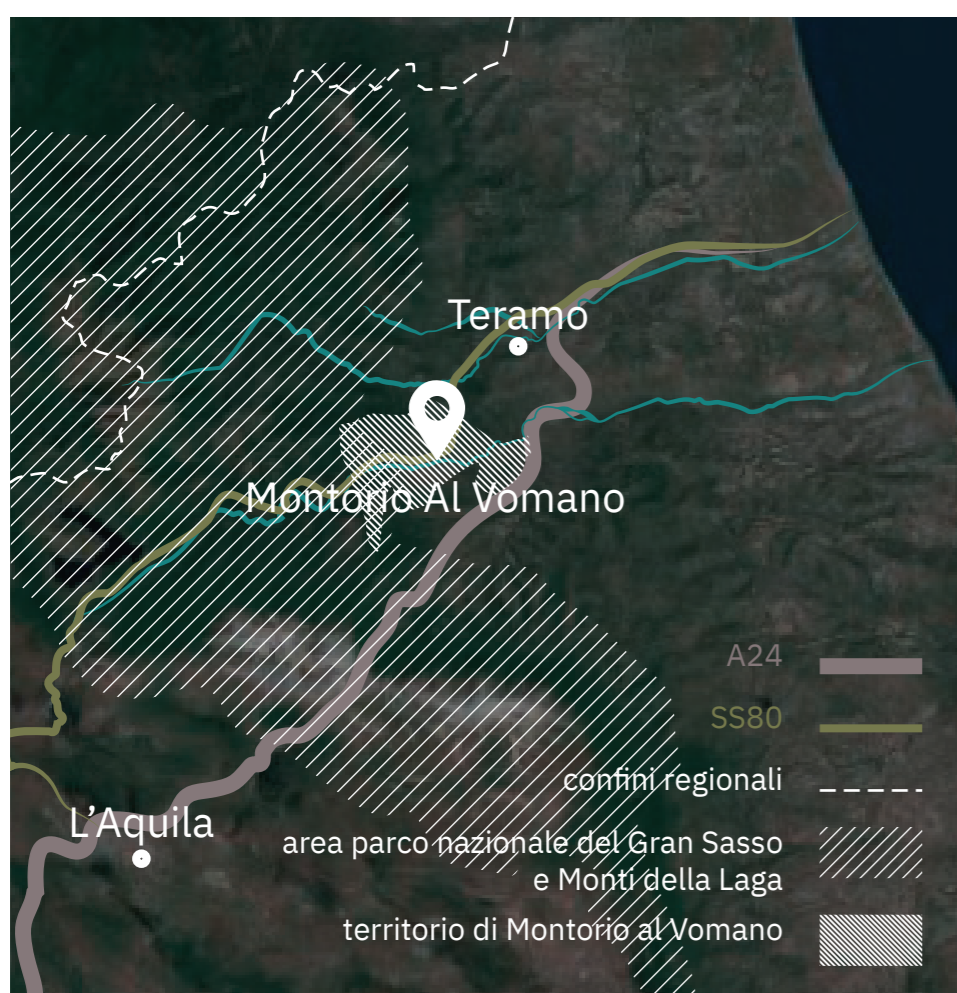
Firma..........

ANNO ACCADEMICO.....2021/2022.....

IL PROBLEMA DELLO SPOPOLAMENTO



MONTORIO AL VOMANO

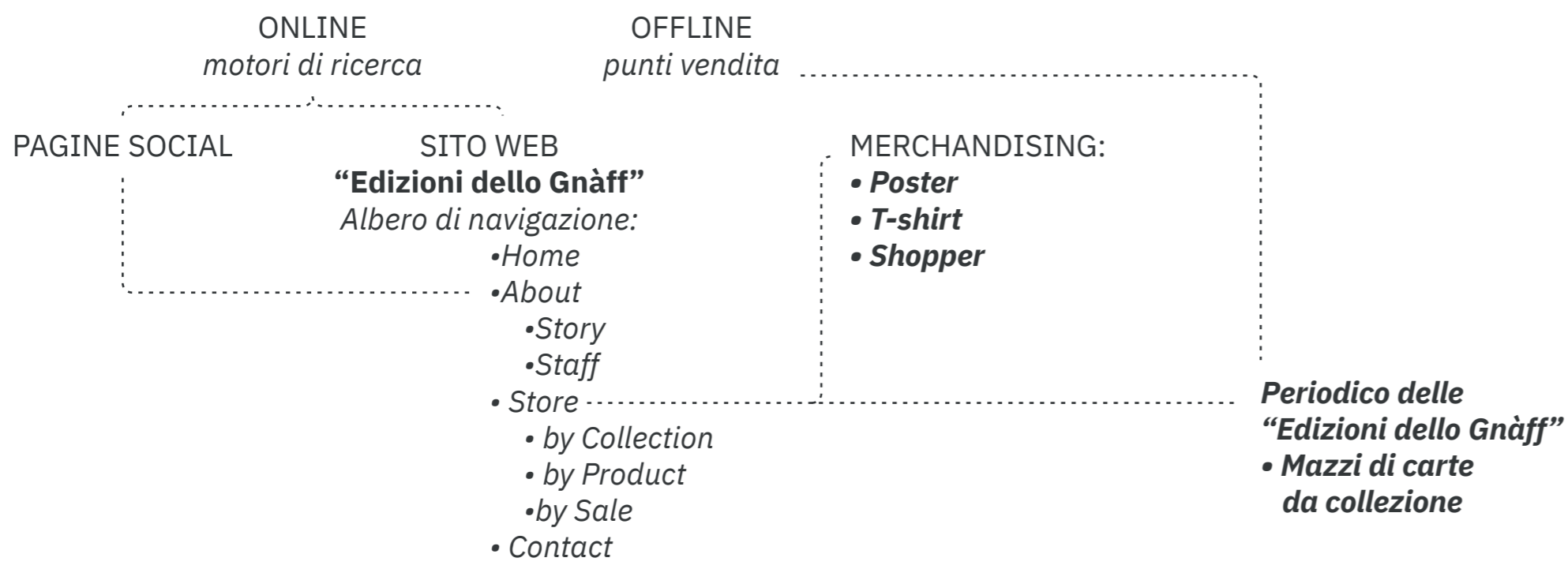


IPOTESI DI PROGETTO

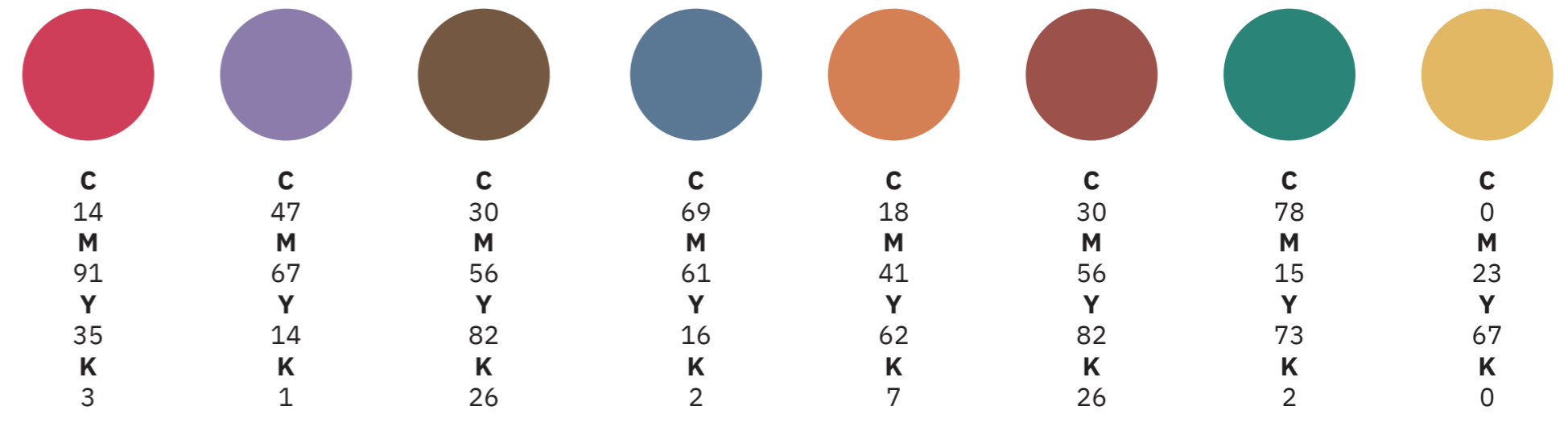
Dare vita ad una strategia di comunicazione integrata per innovare e valorizzare il gioco dello "Stù", bene identitario del patrimonio culturale intangibile locale. Ai fini di consolidare il senso di appartenenza della comunità montoriese e di contribuire, in piccola parte, a quel processo multidirezionale necessario ad arginare il fenomeno dello spopolamento.



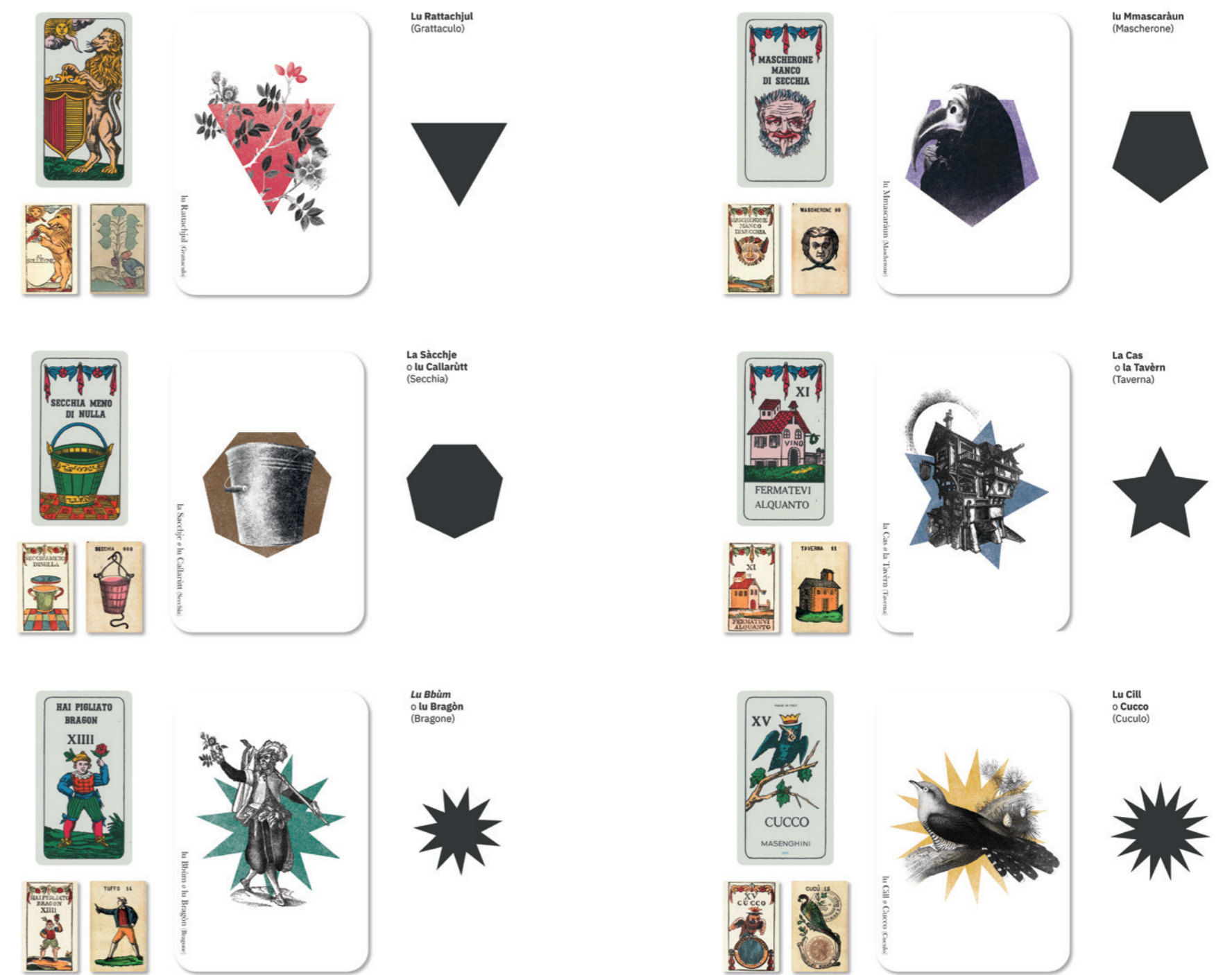
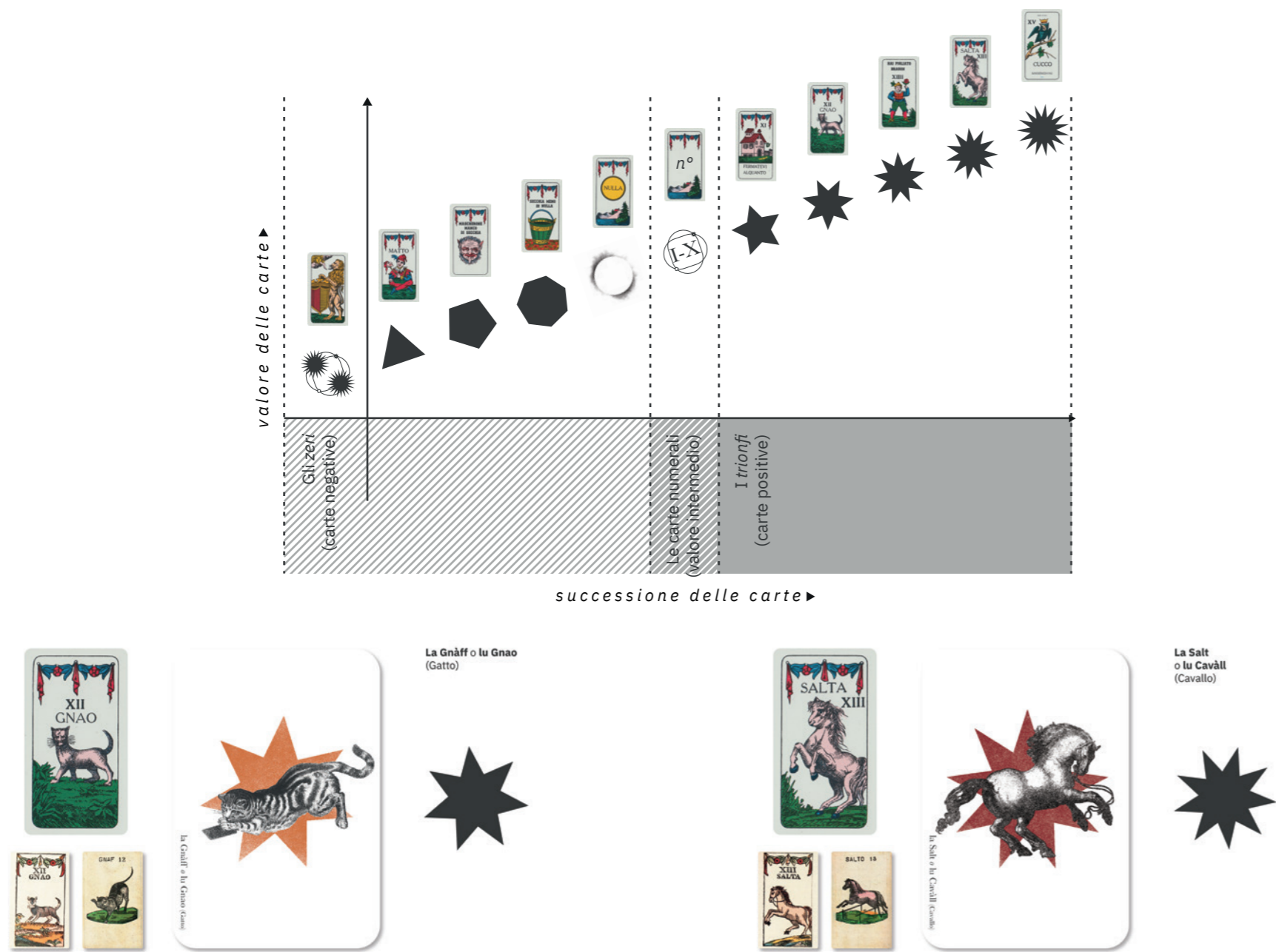
PLACE, PROMOTION & PRODUCT



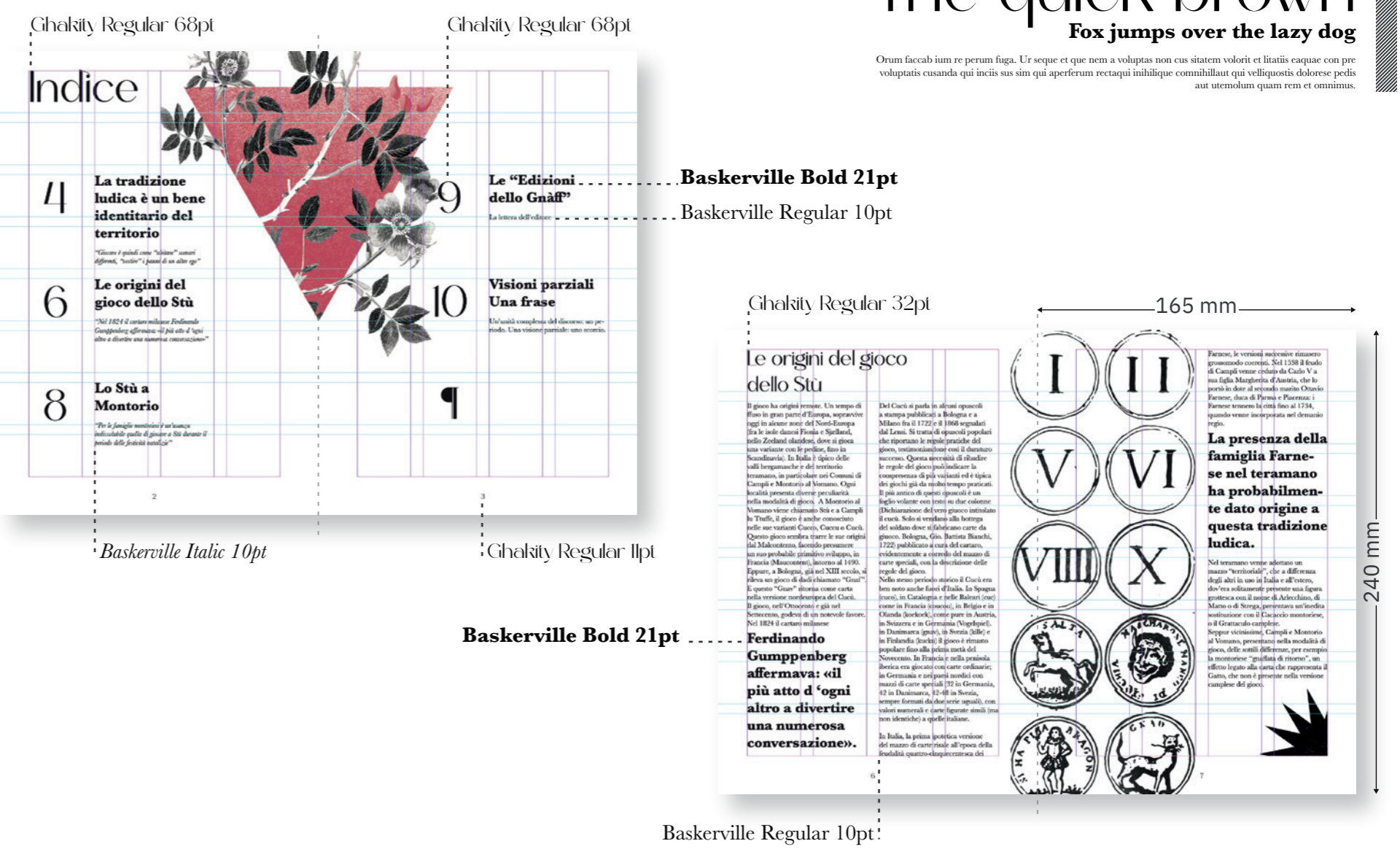
PALETTE DI COLORI | campionati dall'architettura ed il paesaggio locale



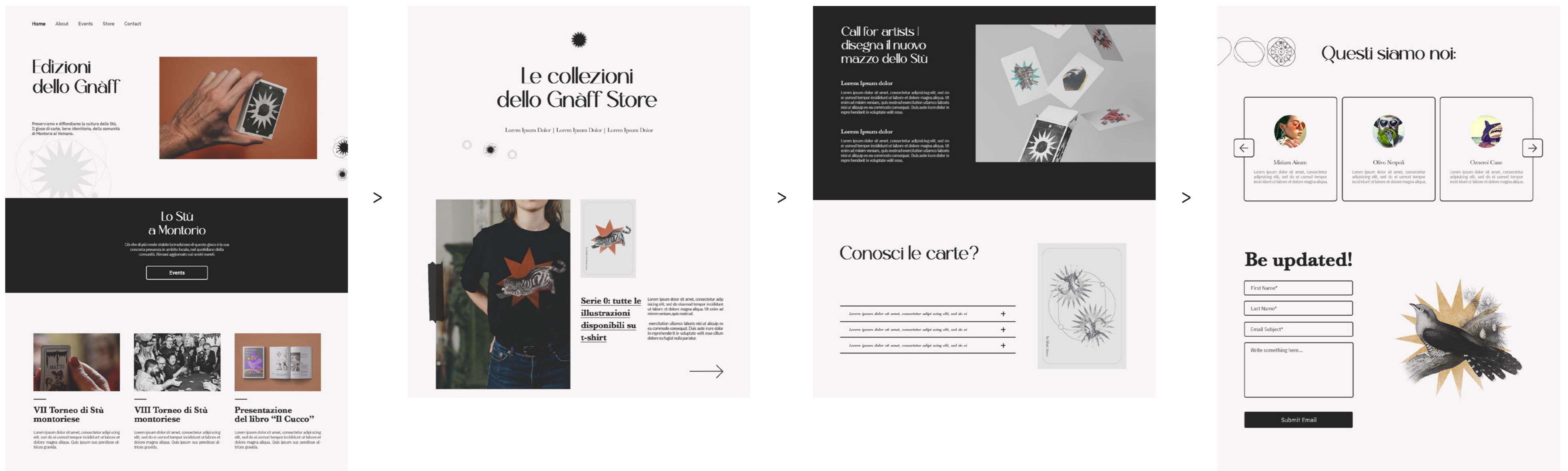
GERARCHIA DEI VALORI | nuovo codice visivo e iconografico per il mazzo di carte



FANZINE | layout e codice tipografico



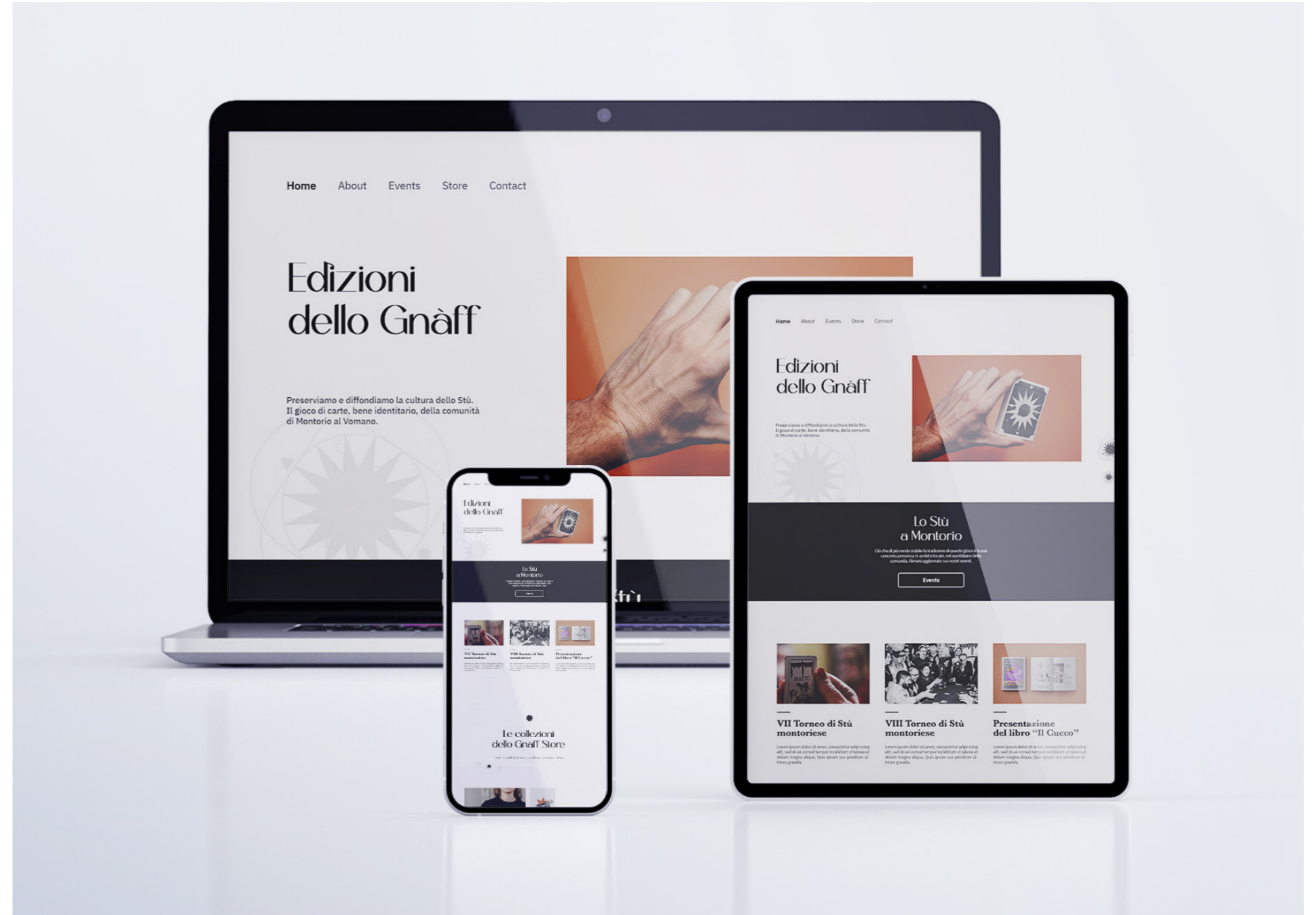
SITO WEB | layout e contenuti



PUBBLICAZIONI



SITO WEB



1ª SERIE DI CARTE DA COLLEZIONIE



1ª EDIZIONE FANZINE



DOSSIER DI RICERCA



“Il gioco dello Stù”

**come strumento per la valorizzazione
del territorio di Montorio al Vomano**

Tesi di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Laureando: *Lorenzo Nocelli*

Relatore: *Federico O. Oppedisano*

Scuola di Architettura e Design E. Vittoria

Università degli Studi di Camerino

a.a. 2021/2022



D O S S I E R D I R I C E R C A
Il gioco dello Stù



Indice

6		Introduzione
8	Capitolo 1	Il mutamento del concetto di abitare, la crisi del senso di appartenenza e la salvaguardia del patrimonio culturale
18	Capitolo 2	Il metodo del design per la valorizzazione del territorio
24	Capitolo 3	Casi studio virtuosi di valorizzazione del territorio con il contributo del design
28	Capitolo 4	Montorio al Vomano e il gioco dello Stù, bene del patrimonio culturale intangibile
60	Capitolo 5	Il progetto

-
- 9 **1.1** – Crisi del senso di appartenenza
nelle metropoli contemporanee
- 13 **1.2** – Le peculiarità delle piccole realtà insediative
- 14 **1.3** – La necessità di salvaguardare
i beni culturali immateriali
- 16 **1.4** – Tradizione ludica, bene identitario
del patrimonio culturale del territorio
-
- 19 **2.1** – Metodologia di indagine
e strategia interdisciplinare
- 22 **2.2** – Lo sviluppo di un modello teorico
attraverso l'esperienza didattica
di design per i territori
-
- 25 **3.1** – Le carte per agrumi di Mauro Bubbico
- 26 **3.2** – Leonardo Sonnoli e il logotipo per la città di Rimini
- 27 **3.3** – Studi Robilant e Leo Burnett per Ichnusa
-
- 30 **4.1** – Storia e carattere del territorio
di Montorio al Vomano
- 34 **4.2** – Dati sul processo di spopolamento
- 38 **4.3** – Usi e costumi della comunità montoriense
- 40 **4.4** – Origini, variazioni e salvaguardia
del gioco dello Stù
- 43 **4.5** – Regole, caratteristiche, affinità e divergenze
tra le diverse edizioni del gioco
-
- 62 **5.1** – Obiettivi e definizione delle strategie di progetto
- 65 **5.2** – Elaborazione di un nuovo codice verbo-visivo

INTRODUZIONE

L'oggetto di tesi è un progetto di comunicazione integrata con l'obiettivo di valorizzare e promuovere l'antico gioco dello Stù, bene intangibile identitario dell'eredità culturale del territorio e della comunità di Montorio al Vomano. Il borgo, situato nella provincia di Teramo, rappresenta una piccola realtà urbana che conta una popolazione inferiore a 10.000 abitanti. La vicinanza del Comune agli epicentri degli eventi sismici che hanno interessato il territorio dell'Italia centrale in epoca recente, ha contribuito ad aggravare quel processo di spopolamento che riguarda da decenni tutte quelle forme di urbanizzazione obsolescenti, quali sono i piccoli borghi e le realtà rurali.

Da un'indagine sul campo, condotta al fine di comprendere la cultura e il folklore locali, sono emerse peculiarità identitarie del territorio di diversa natura, tra queste il gioco dello "Stù" può rappresentare un vettore capace di alimentare e riaccendere l'interesse verso la conoscenza di Montorio al Vomano.

Attualmente lo Stù e le sue varianti si giocano con un mazzo di carte apposite prodotto dalla ditta Masenghini di Bergamo. Lo Stù montoriense presenta delle singolarità nelle modalità di gioco che lo rendono un bene culturale dal carattere esclusivo.

Attraverso una strategia di valorizzazione e promozione di questo bene identitario locale, il progetto pone l'obiettivo di contribuire al consolidamento del senso di appartenenza della comunità montoriense e di conseguenza partecipare, in piccola parte, a quel processo multidirezionale necessario ad arginare il fenomeno dello spopolamento.

CAPITOLO 1

Il mutamento
del concetto
di abitare,
la crisi del senso
di appartenenza
e la salvaguardia
del patrimonio
culturale

1.1 Crisi del senso di appartenenza nella città contemporanea

Uno dei nodi principali del dibattito attuale su ambiente, territorio e paesaggio è l'analisi del problema epocale dell'abbandono, tema di fondo da cui è scaturita l'idea di un progetto atto a consolidare il senso d'appartenenza di una comunità locale. Ma abbandono di cosa? Per abbandono non si intende solamente lo spopolamento di un dato luogo, ma di "quell'abitudine di vivere, in modo etico, lo spazio".

Concetti come identità e senso di appartenenza sono strettamente legati all'uomo e al rapporto con l'ambiente che lo circonda.

Il primo spazio è la selva, l'*habitat* primordiale, nel nostro immaginario un groviglio, il *kaos*, dal latino *silva*, che deriva a sua volta dal greco *hyle*, e che significa anche materia o materia prima, grezza. L'uomo primigenio agisce tecnicamente su questo ambiente e lo plasma reinterpretando le leggi di natura e dello spazio a suo favore^[1], lo rende adatto a sé, ovvero abitabile, come se da una stoffa dovesse cucirne un abito a sua misura.

Tolomeo, astronomo, astrologo e geografo greco del II secolo, include nella sua opera *Geografia* la "carta dell'*oikoumenè*" dove riporta tutte le terre conosciute e abitate dall'Impero Romano; dove c'è mano umana c'è *oikos*, (in greco antico: *οἶκος*, al plurale *οἶκοι*) che significa famiglia o casa^[2]. Abitare viene inteso come avere l'abitudine di vivere in un posto. L'abitudine è familiarità, un comportamento indossato costantemente che ci identifica, un modo di essere e di agire dell'individuo reiterato nel tempo che genera l'etica di un individuo. Abitare quindi è vivere, in modo etico. Se l'abitudine è un comportamento che ci identifica, di conseguenza anche lo spazio che abitiamo può essere considerato come un volto che manifesta il carattere identitario di un'epoca e della sua civiltà.

Il fatto che si riconosca una sorta di anima al paesaggio,

comporta l'acquisizione di consapevolezza di ogni possibile manomissione e abuso nei suoi confronti. Se essere (*bin*) uomo significa soggiornare (*buon*) nel mondo, come insegna Heidegger, il diritto all'abitare, al vivere in modo etico, è un diritto fondamentale^[3], oggi profondamente in crisi a causa di una serie di mutamenti, urbanistici e architettonici, tecnologici, estetici e culturali.

Nell'epoca contemporanea, i luoghi subiscono repentine trasformazioni, vengono usati e sostituiti quando, per qualsiasi causa, divengono esausti o obsoleti. L'uso, il consumo e il conseguente abbandono dei luoghi porta ad una ricerca costante di nuove risorse spaziali da conquistare, inibendo nell'individuo quell'istinto atto a mettere radici e costruire abitudini, quelle stesse che generano l'etica. L'assenza di un'etica condivisa da più individui consegue il mancato sviluppo del senso di comunità e di appartenenza. Dove la relazione tra i luoghi e il senso di appartenenza si allenta, i territori subiscono un progressivo degrado ingenerato dal rifiuto degli spazi stessi, che sono percepiti come estranei.

La storia delle nostre città è proseguita indubbiamente lungo la linea partita all'epoca dell'Impero Romano, quando vigeva la prassi di consolidare i territori conquistati, raggruppando persone diverse per etnia, religione e cultura ai fini di perseguire obiettivi favorevoli primariamente all'egemonia di Roma. Queste porzioni di territorio e di popolazione unificate venivano chiamate *civitas*, ovvero "città aperte", aventi la peculiarità di crescere e occupare una superficie sempre maggiore di territorio^[4].

Analogamente, le metropoli contemporanee sono luoghi nei quali persone diverse convengono nell'accettare una forma di abitare che calza a tutti ma non è adatta a nessuno, in una dinamica *one-size-fits-all*.

Queste realtà urbane sono considerate come uno spazio di attraversamento, composto da punti di sosta o di passaggio. La semantica della transitività, che trova il massimo compimento nell'era virtuale della "rete"^[5], rende superflua la fisicità e la simbolicità dei contesti locali. Il luogo post-moderno in quanto luogo dell'erramento, privato del suo *genius loci*, è un

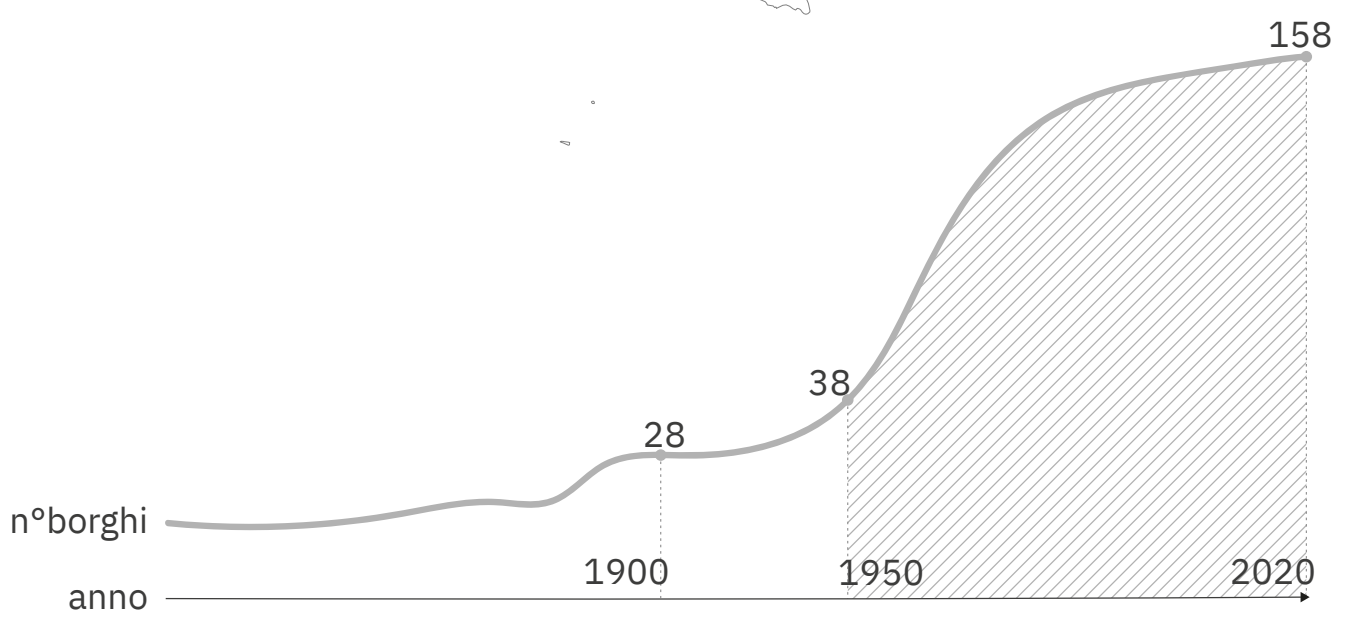
“nonluogo”: termine formulato nel 1995 da Marc Augé, con il quale intende riferirsi a tutti quei luoghi che non hanno nessun legame formale o di significato con le località di appartenenza, come le installazioni per la circolazione veloce di persone e merci e i centri commerciali^[6]. Nello stesso anno gli architetti statunitensi Lynda H. Schneekloth e Robert G. Shibley esaminano il concetto di *placemaking*, definito come “il modo in cui tutti i bisogni umani riescono a trasformare i luoghi in cui ci si trova, in luoghi in cui vivere”, dichiarando l’urgenza di riconsiderare i modelli contemporanei di sviluppo urbano e di recuperare un dialogo con gli abitanti nella progettazione di spazi a misura d’uomo^[7], producendo quindi scenari di trasformazione che valorizzino le peculiarità storiche e geografiche di un determinato territorio, in modo da rafforzare il senso di appartenenza nelle comunità locali e invertire quel processo che avulge l’autenticità dai luoghi e il loro spopolamento.

Stando alla definizione data dall’ICSID (International Council of Societies of Industrial design), il termine *Design* è un’attività creativa dell’uomo il cui fine primario è portare vantaggio all’intera comunità umana, secondo un’etica atta a migliorare la sostenibilità globale e la protezione dell’ambiente, e sostenere la diversità culturale nonostante il processo di globalizzazione. L’etimologia del termine deriva dal latino *designare*, da *signum* cioè “segno”^[8], suggerendo che alla base di questa materia ci sia la volontà di tracciare, lasciare un’impronta, un segno nello spazio, come a voler continuare sulla scia di quell’agire tecnico attraverso il quale l’uomo ha sempre plasmato il mondo. Nell’ambito del *product design*, il territorio può assumere la connotazione di prodotto culturale.

Le funzioni di questa disciplina in ambito territoriale sono quelle di attuare strategie e processi con l’obiettivo di tutelare, gestire e valorizzazione gli aspetti legati all’identità culturale del territorio e della comunità di appartenenza.



*
 Le aree in evidenza sulla
 mappa indicano i comuni in
 spopolamento sistematico dal
 1951 al 2019. Nel grafico
 in basso è rappresentato
 l'andamento del fenomeno
 dello spopolamento;
 su 158 borghi abbandonati
 dal 1800 ad oggi, 120 hanno
 subito lo spopolamento negli
 ultimi 70 anni.



1.2 Le peculiarità delle piccole realtà insediative

La *pólis* nell'antica Grecia è l'abitazione comune dei discendenti di un solo capostipite, in netta opposizione con il concetto di *civitas*, se cresce troppo non è più una comunità ordinata, ma una massa inerte, che non può governarsi da sé.

Lo storico dell'architettura Benevolo scrive della *pólis* che *“nel suo insieme, forma un organismo artificiale inserito nell'ambiente naturale, e legato a questo ambiente da un rapporto delicato; rispetta le grandi linee del paesaggio naturale, che in molti punti significativi è lasciato intatto, lo interpreta e lo integra coi manufatti architettonici. La regolarità dei templi è compensata quasi sempre dall'irregolarità delle sistemazioni circostanti, che si risolve poi nel disordine del paesaggio naturale. La misura di questo equilibrio fra natura e arte dà a ogni città un carattere individuale e riconoscibile”*^[9].

Nell'epoca attuale, questa visione delle *pólis* come forma di urbanizzazione è indubbiamente paragonabile alle realtà rurali e dei piccoli borghi, quelle stesse realtà che sono il fulcro del problema dell'abbandono.

Francia e Italia sono le nazioni europee dove la popolazione è maggiormente distribuita: nel nostro paese l'85% dei comuni, ben 6.875, ha meno di 10.000 abitanti e, secondo i dati Istat, dal secondo dopoguerra ad oggi si contano approssimativamente un migliaio di paesi totalmente spopolati, circa 6.000 se si considerano i piccoli agglomerati abitativi e gli alpeggi. La “piccola dimensione” è un forte limite, rispetto alle esigenze di capitalizzazione e di capacità competitiva, date dalle economie di scala e dai sistemi di rete che solo organizzazioni più complesse garantiscono.

Eppure questa distribuzione armonica della popolazione sul territorio è una ricchezza insediativa che rappresenta una peculiarità e una garanzia, rivestendo un importante ruolo per la tutela del patrimonio storico e culturale del territorio,

promuovendo stili di vita alternativi e favorendo lo sviluppo di modelli economici e sociali capaci di coniugare tradizione e contemporaneità^[10].

Il borgo di Montorio al Vomano, rappresenta una di quelle piccole realtà urbane che contano una popolazione inferiore ai 10.000 abitanti e sarà il contesto nel quale, e per il quale, si svilupperà il progetto di valorizzazione territoriale.

1.3 La necessità di salvaguardare i beni culturali immateriali

Gli effetti tangibili di medio-lungo termine, che scaturiscono dal fenomeno dello spopolamento, sono l'aumentato rischio idro-geologico, dovuto al mancato regime dei corsi d'acqua, il rimboschimento incontrollato che causa pericolo d'incendi e di malattie parassitarie, la consunzione del patrimonio architettonico e la potenziale riduzione dell'ecoturismo. Ma la disgregazione sociale dei piccoli centri abitati arreca danni anche al patrimonio culturale intangibile, cancellando tradizioni, usanze e costumi. Scompaiono le specificità agro-alimentari, l'abbigliamento e la medicina tradizionali, i canti popolari, feste, celebrazioni e i riti di origine pagana, e di conseguenza si sgretola anche quel senso di appartenenza legato alle radici di una comunità. La cultura e il folklore locali solo in qualche caso continuano ad essere preservati.

Ernesto De Martino è stato un antropologo, storico delle religioni e filosofo italiano del Novecento. Dall'inizio degli anni '50 De Martino raccolse, con una serie di missioni etnografiche, una quantità di documenti relativi a manifestazioni magico-religiose e ne studiò le origini, i rapporti con le condizioni storiche

e sociali attraverso i secoli, i motivi impliciti che ne giustificavano il persistere. Il perdurare di tali rituali e di tali credenze è interpretato come espressione di una resistenza implicita, inconsapevole e disorganica da parte delle comunità rurali, alla subalternità delle egemonie culturali^[1]. “La fine del mondo”, opera di De Martino rimasta incompiuta, che vedrà la luce con la 1 edizione del 1977 grazie al riordino delle carte ad opera di Angelo Brelich e Clara Gallini, fa emergere la necessità di un punto di riferimento sicuro a cui affidarsi per riconoscere sé stessi e il territorio abitato:

“Percorrendo in auto una strada della Calabria non eravamo sicuri del nostro itinerario e fu per noi di grande sollievo incontrare un vecchio pastore...gli offrimmo di salire in auto per accompagnarci sino al bivio...poi lo avremmo riportato al punto in cui lo avevamo incontrato. Salì in auto con qualche diffidenza, come se temesse una insidia, e la sua diffidenza si andò via via tramutando in angoscia, perché ora dal finestrino da cui sempre guardava, aveva perduto la vista del Campanile di Marcellinara...per quel Campanile scomparso, il povero vecchio si sentiva completamente spaesato...[Quando] lo riportammo...indietro..., secondo l'accordo, [egli] stava con la testa fuori del finestrino, scrutando l'orizzonte, per veder riapparire il Campanile di Marcellinara: finché quando finalmente lo vide, il suo volto si distese e il suo vecchio cuore si andò pacificando, come per la riconquista di una «patria perduta»”^[12]

L'insicurezza data dalla mancanza di questo punto di riferimento geografico, denota un rapporto fondamentale con lo spazio ordinato, con il fondamento (*grund*) sul quale si è soliti costruire la propria “casa”, contenitrice dei propri valori, e centro allargato dell'Io. Attorno al campanile di Marcellinara il vecchio pastore calabrese costruisce il suo universo di significati.



L'aumentato **rischio idro-geologico**, dovuto al mancato regime dei corsi d'acqua



Il **rimboschimento incontrollato** (pericolo d'incendi e malattie parassitarie)



La **consunzione del patrimonio architettonico**



Riduzione del potenziale ecoturistico



** Schema riassuntivo che riassume le conseguenze dello Spopolamento sul patrimonio culturale tangibile.*

1.4 Tradizione ludica, bene identitario del patrimonio culturale del territorio

“Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento e educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo”

Marshall McLuhan, 1964

Il gioco è uno strumento importante nello sviluppo e nel percorso educativo, formativo e didattico dell'individuo. Il bisogno di giocare è presente nel bambino come nell'adulto, seppur con altri tempi e modalità, in quanto l'attitudine al gioco è intrinseca alla specie umana e, se si rivolge lo sguardo a diverse culture in luoghi e tempi distanti tra loro, si può osservare come il gioco sia onnipresente.

Huizinga afferma che il gioco è più antico della cultura, la ludicità è un aspetto che precede l'uomo, esso appartiene dapprima al mondo animale ed è quasi sicuramente la prima forma di apprendimento attraverso l'imitazione e l'emulazione. Huizinga sottolinea inoltre l'importanza del gioco e ai termini *homo sapiens* e *homo faber*, affianca l'espressione *homo ludens*, dichiarando che il gioco è una funzione essenziale al pari del fare^[13].

In passato, gran parte dei giochi nacque in risposta al bisogno di uno spazio di esercitazione e simulazione di costumi e pratiche della vita quotidiana come la caccia, la guerra e la spiritualità.

Bisognerà però aspettare la fine del Medioevo affinché venga riconosciuta alla dimensione ludica un'importanza tale da essere inserita al all'interno dei programmi didattici come requisito fondamentale per una corretta educazione scolastica^[14].

La parola *edutainment*, neologismo anglosassone, racchiude un concetto forte, che trova la sua radice etimologica nel rapporto tra *educational* ed *entertainment*, “educazione e gioco”.

Il gioco può essere considerato un media di informazione e formazione, strumento per comunicare, creare e condividere, anche per veicolare o decostruire stereotipi e pregiudizi, in quanto prodotto culturale della società. Esso è un mezzo per comunicare, per rappresentare ruoli, relazioni, punti di vista in un mondo simulato^[15].

Per giocare ad un qualsiasi gioco è necessario delineare uno spazio dentro il quale ci si muove con ordine e disciplina e nel rispetto di regole prestabilite. Queste regole seguite da un gruppo di giocatori in uno stesso spazio, ci ricordano quelle abitudini condivise da una comunità che concorrono alla creazione dell’etica e del senso di appartenenza.

Giocare è quindi come “abitare” scenari differenti, “vestire” i panni di un *alter ego* in un ambiente simulato. È stato detto in precedenza che lo spazio che abitiamo può essere considerato come un volto che manifesta il carattere identitario di un’epoca e della sua civiltà, si può dire lo stesso per il patrimonio ludico tradizionale di una determinata comunità. La valorizzazione e la salvaguardia dei giochi tradizionali sono parte fondamentale della cultura di un territorio, come riconosciuto anche dall’Unesco nella *Carta Internazionale del Gioco Tradizionale*, stesa nel 2003.

La pratica del gioco è quindi un processo capace di lasciare un segno concreto nei luoghi del vivere quotidiano. Essa è sano nutrimento per le relazioni sociali, e per il senso di appartenenza alla comunità. Osservata nella sua totalità si può dire che la pratica ludica è una risorsa culturale, sociale, economica e turistica per il territorio.

CAPITOLO 2

Il metodo del design per la valorizzazione del territorio

2.1 Metodologia di indagine e strategia interdisciplinare

De Martino, seppur considerato da molti come un antropologo, ha sempre preferito definirsi uno storico delle religioni, disciplina dalla quale eredita la metodologia storico comparata che applica al suo lavoro e che vede come il sigillo delle scienze umane.

Questo approccio interdisciplinare fu adottato soprattutto nello studio del tarantismo pugliese, con l'unione in un'unica équipe, oltre allo storico delle religioni, di uno psichiatra, di una psicologa, di un'antropologa culturale, di un etnomusicologo e un documentarista cinematografico.

Il criterio della interdisciplinarietà sarebbe poi rimasto come un'acquisizione ed un'esigenza definitiva negli studi etno-antropologici susseguenti^[16].

Equiparabilmente, un aspetto che caratterizza la disciplina del Design è quel processo creativo sistematico in grado di far dialogare tra loro competenze ed elementi differenti che spesso si tende a tenere separati, integrando alla progettazione di prodotti e artefatti, strategie virtuose che coinvolgono oltre al bene anche il contesto e la comunità in cui è inserito, mediando gli interessi degli attori coinvolti, per educare ad una visione complessiva e condivisa sul valore del prodotto.

Si possono ritrovare questi elementi nei tre concetti fondamentali di cui parla Bordieu, l'*habitus*, il *capitale* e il *field*, attraverso cui ci spiega il funzionamento della società.

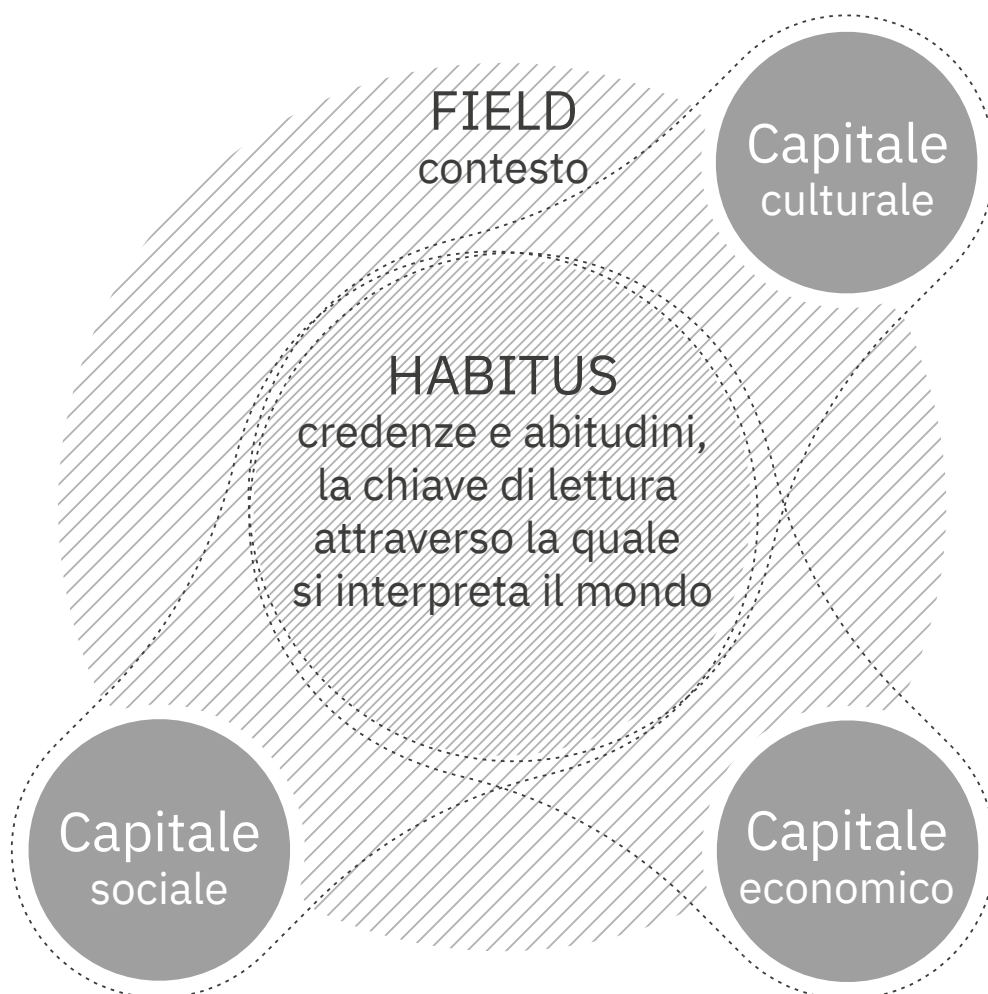
Nella vita di un individuo, l'*habitus* corrisponde alle credenze, le abitudini e le pratiche, è la chiave di lettura attraverso la quale il mondo viene interpretato. L'*habitus* non è statico, la sua natura è mutevole ed influenzata da fattori esterni come il "capitale", definito da Bordieu come una qualsiasi risorsa che apporti vantaggi a chi la possiede.

Il capitale non è solo quello economico bensì può avere natura culturale (inerente alla sfera di conoscenze

e competenze), sociale (pertiene alla sfera delle relazioni e alla rete di conoscenze), e simbolica (che riguarda l'onore, è legato all'atto di riconoscimento, o misriconoscimento, da parte di altri individui). Infine c'è il *field* inteso come il campo, il contesto o l'ambiente. I concetti sopraindicati, applicati nell'ambito di un progetto di design territoriale, ci portano alla conclusione che il tipo di *knowledge* (capitale culturale) che il designer possiede in merito alla sua disciplina (cultura del progetto), deve entrare in relazione con un altro *field* inerente alle caratteristiche identitarie del territorio d'azione, andando così a creare un *habitus* più complesso e specifico^[17].

Questo tipo di interazione viene chiamata condizione di situatività, e sta ad indicare un apprendimento situato che permette al designer di costruire una relazione empatica con il contesto.

In questo parallelismo il capitale sociale corrisponde alla rete di cooperazione con le amministrazioni locali, le organizzazioni pubbliche o private, le imprese ed i cittadini.



Un intervento di design per il territorio, che sia esso inerente ad un semplice prodotto o un sistema, deve tener conto della sua capacità intrinseca di dispiegare effetti sul territorio e portare innovazione attivando processi di inculturazione, ovvero di acquisizione consapevole della propria cultura da parte degli attori locali.

Sviluppare nella comunità la consapevolezza del valore di una determinata risorsa è parte fondamentale della strategia. Una buona riuscita di questo obiettivo innescherà una rete di servizi e iniziative locali di condivisione attraverso cui la comunità diffonderà la propria identità tramite il prodotto, con conseguenti benefici per il territorio. Il prodotto non è quindi fine a sé stesso, bensì un mezzo per divulgare cultura, e apportare benefici economici al territorio.

Questo processo viene affrontato dalla disciplina del *place branding*, affermatasi in Italia negli anni '80 quando, per attrarre turisti, investitori e imprese straniere diventa necessario promuovere e valorizzare gli elementi distintivi dei luoghi, e rafforzare il senso di appartenenza della comunità autoctona aumentando la consapevolezza sul valore del proprio patrimonio culturale. Il *place branding* si è rivelato spesso uno strumento atto solamente ad incentivare il capitalismo e massimizzare il turismo e, quando non gestito al meglio, ha portato ad un effetto contrario di avulsione dal contesto e perdita di significato.

Si parla di questo fenomeno in “Learning from Las Vegas” di Robert Venturi dove si evidenzia come Las Vegas sia una città priva di radici, a-locale, effimera, ibridata nelle forme, cresciuta in modo rapido e disordinato sulla spinta dell'economia dell'intrattenimento^[18].

2.2 L'esperienza didattica e lo sviluppo di un modello teorico

Oltre alla necessaria condizione di situatività, sono stati estrapolati ulteriori principi teorici universali attraverso l'esperienza didattica del design per i territori.

In particolare, durante lo svolgimento del corso “BST – Brand dei Sistemi Territoriali: progettare la marca di un territorio e l'incoming turistico”, diretto dall'architetto e designer Marina Parente, sono stati perfezionati i principi del metodo del design strategico applicati per far fronte alle diverse sperimentazioni progettuali.

Nel 2012 Francesco Zurlo sintetizza e organizza i le principali fasi del design strategico nelle capacità di *Vedere*, *Prevedere* e *Far vedere*. Questi principi se applicati nell'ambito del design territoriale, assumono delle connotazioni precise. La capacità di *Vedere* può essere riassunta con la condizione di situatività sopra citata, l'analisi e l'empatizzazione con il *field*. Per *Prevedere* si intende l'interpretazione di ciò che si è stati capaci di *Vedere*, costruire scenari d'intervento che vanno condivisi con gli attori del territorio. Infine per la capacità di *Far vedere* si intendono quei processi che comunicano l'identità territoriale e dispiegano effetti che interessano sia gli attori coinvolti durante la fase progettuale che i fruitori finali. Attraverso le strategie di comunicazione del *Far vedere* si costruisce la comprensione, il consenso e la partecipazione attiva al cambiamento.

L'esperienza sviluppata nelle varie edizioni del corso BST ci insegna che, per costruire il consenso e rendere chiare ragioni e opportunità legate al cambiamento, può essere opportuno, in alcuni casi, procedere per gradi. Si possono quindi scorporare dei pacchetti di attività strategiche in micro-azioni da effettuare sul territorio a breve-medio termine, che insieme ad altre possono concorrere a definire, consolidare e sviluppare l'identità del territorio^[19].



VEDERE

apprendimento situato, empatia e analisi con il FIELD



FAR VEDERE

condividere con gli attori coinvolti (il capitale sociale)



PRE VEDERE

costruire una strategia e lo scenario d'intervento assieme agli attori



FAR VEDERE

condividere il sistema elaborato con i fruitori finali,
costruisce la comprensione, il consenso
e la partecipazione attiva al cambiamento

CAPITOLO 3

Casi studio

virtuosi

di valorizzazione

del territorio

con il contributo

del design

3.1 Le carte per agrumi di Mauro Bubbico

Mauro Bubbico si occupa principalmente di graphic design ed è docente all'ISIA di Urbino e Faenza. In un'intervista definisce il suo "design emozionale", attinge ai ricordi ed ai sentimenti, svolge una ricerca intima dei luoghi.

Insieme al fotografo e designer Mario Cresci pubblica il libro "Segni Migranti", una narrazione sul design in stretto rapporto con i contesti in cui esso opera. Un design cheating all'arte popolare e l'artigianato del mezzogiorno.

Cresci e Bubbico appartengono a quella linea di pensiero per la quale i segni e gli oggetti tipici della cultura visiva di un dato luogo diventano oggetto di studio, fulcro del progetto che rivendica e riattualizza i valori identitari di un luogo e del suo passato. Il libro sviluppa il suo discorso in un contesto meridionalistico, ponendo sullo stesso piano la cultura del design, l'antropologia e l'etnografia.

Attraverso questo approccio interdisciplinare si delieano relazioni tra le varie forme espressive (colori, grafica, lettering, ecc.) e le culture di appartenenza.

Un progetto esplicativo del modello operativo di Bubbico è "Carta d'arance". Una serie di fogli utilizzati per confezionare agrumi, caratterizzati da illustrazioni che hanno come tema gli omicidi perpetrati in Italia dalla mafia^[20].

Il progetto veicola un messaggio sociale e politico, il suo è un decorativismo funzionale che attinge ai linguaggi visivi popolari per parlare di temi globali.

Questo accostamento tra universi narrativi e semantici distanti tra loro fa sì che essi si rafforzino vicendevolmente.



3.2 Studi Robilant e Leo Burnett per Ichnusa

Un caso studio interessante è il processo di redesign che ha interessato la Birra Ichnusa, prodotto identitario locale della regione Sardegna, diventato poi di culto a livello nazionale.

Il laboratorio creativo Robilant, esperto in brand e corporate design, si è occupato della riprogettazione del packaging. Mentre ad occuparsi dello spot “Anima Sarda” (2018) sono David Holm e Justin Henning per l’agenzia Leo Burnett.

Le innovazioni di prodotto, dal packaging alla pubblicità, fino al merchandising manifestano un’estetica vintage che mira a valorizzare il passato, ritrovare una perdita autenticità e benevola naturalità atta a rafforzare il senso di appartenenza al territorio. Coerentemente alla celebrazione del passato è il progressivo affermarsi di un gusto e di un’estetica *raw*, cioè per quegli oggetti i cui materiali e rivestimenti sono in *natural state*, *without having been through any chemical or industrial process* (cfr. CambridgeDictionary).

Ci si trova così di fronte ad un meccanismo paradossale per il quale ad essere percepito come nuovo, attraente, desiderabile è ciò che è vissuto come archetipo, primitivo, originario.

I codici estetici *raw* nel bicchiere e nella bottiglia dell’Ichnusa Non Filtrata, si traducono in un’esaltazione della materialità attraverso l’incremento dei volumi e delle masse sia nella forma che nello spessore del vetro. Allo stesso modo nello spot, l’adattamento audiovisivo della tecnica di *street photography* e l’uso del bianco e nero, esaltano la materica ruvidità dei volti e del paesaggio che incarnano lo spirito dell’isola.

Il rischio insito in questa strategia di comunicazione è una rappresentazione fallace e tribalizzante della cultura autoctona.

J. Clifford, in una riflessione sul lavoro dell’antropologa Margaret Mead rende evidente come la volontà di mostrare un’aspra natura e collezionare testimonianze di culture incontaminate porta l’etnografia ad estrapolare solo una porzione di verità a discapito della natura sincretica delle nuove identità contemporanee, frutto dell’inevitabile incontro con il nuovo e il Diverso, che genera lo sviluppo della cultura^[23]. Nel caso specifico della Birra Ichnusa, il caratteristico gusto amaro giustifica il parallelismo sensoriale con l’asprezza del territorio, andando a creare una coerente isotopia.

In conclusione, la narrazione dell’isola definisce il gusto della birra, e allo stesso tempo la narrazione della birra ridefinisce il gusto dell’isola^[24], andando così a rafforzare ed arricchire di nuovi significati il patrimonio culturale identitario della Sardegna^[25].



3.3 Le grafiche di Franco Balan per la Valle d'Aosta

Franco Balan è stato un pittore e grafico italiano originario della Valle d'Aosta, per la quale ha progettato oltre 3.000 manifesti. È noto principalmente per la progettazione della segnaletica e del marchio del Parco Nazionale del Gran Paradiso, per il logo dell'Espace Mont-Blanc e per i manifesti dei Campionati Olimpici Invernali di Torino (2006).

Le opere di Franco Balan presentano una vocazione espressionista, ovvero pone l'accento sull'espressione delle emozioni. L'arte espressionista segue un meccanismo che comunica al mondo esterno gli stati d'animo e la visione onirica del mondo dell'autore. Sul piano formale ciò si traduce in una resa sommaria delle figure, il tratto utilizzato è nervoso e movimentato, l'uso dei colori approssimato e netto.

Tali caratteristiche si trovano nelle avanguardie storiche dell'espressionismo, come il movimento Die Brücke in Germania e il Fauvismo.

L'arte di Franco Balan si caratterizza per un aspetto formale energetico, a tratti aggressivo. La sintesi del soggetto è quasi brutale, lo spazio è bidimensionale e le figure rappresentate sono spesso sovrapposte. La superficie del dipinto, quasi caotica nel suo brutalismo, trova equilibrio attraverso l'uso del colore, che si presenta unitario e compatto, caratterizzato da tonalità brune e calde che rievocano la palette dei paesaggi del legno, e dei manufatti artigianali che caratterizzano la sua terra.

Lo stretto legame di Balan con la cultura rurale del luogo d'origine lo ha portato alla creazione dei suoi soggetti illustrati, forme antropomorfe dal carattere sinestetico che attingono alla tradizione valdostana. I santi, gli animali, gli attrezzi agricoli e di uso quotidiano restituiscono la cultura materiale locale che viene nobilitata attraverso l'estro creativo dell'illustratore. Balan genera un linguaggio innovativo che mantiene la coerenza con il luogo, restituisce alla tradizione valdostana "una vera e propria iconografia"^[22].



CAPITOLO 4

Montorio

al Vomano

e il gioco

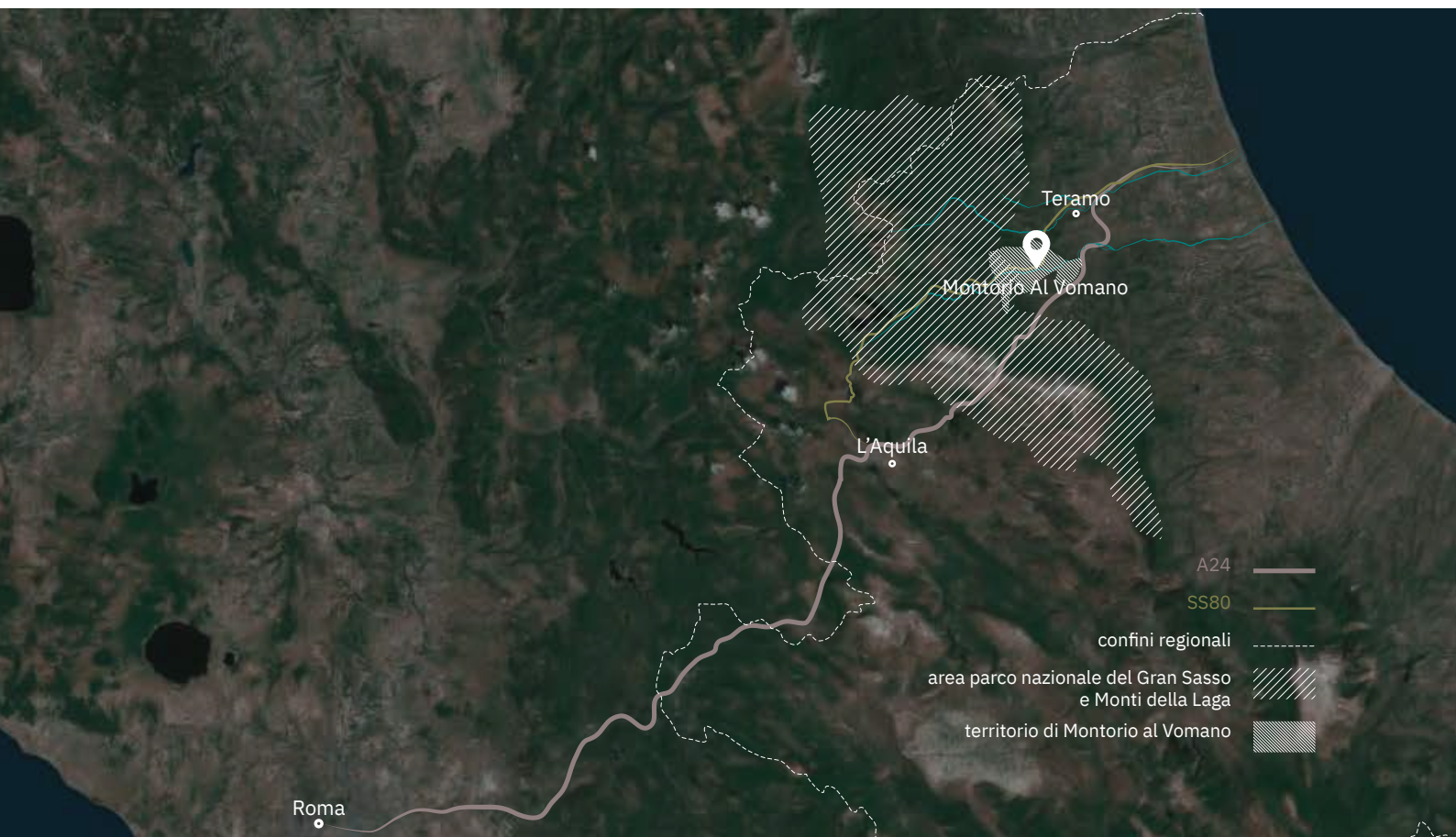
dello stù,

bene

del patrimonio

culturale

intangibile



*
Il Comune di Montorio al Vomano è situato in Abruzzo all'imbocco dell'Alta Valle del Vomano, sulla riva sinistra del fiume Vomano e alle porte del Parco Nazionale Gran Sasso e Monti della Laga. Il territorio montoriese è attraversato dalla Strada Statale 80. Prima della costruzione del tratto autostradale A24, la Strada Statale era la via privilegiata per il collegamento tra Roma e il territorio teramano.

Storia e carattere del territorio di Montorio al Vomano

L'approccio metodico alla progettazione nel e per il territorio prevede, come detto in precedenza, un rapporto diretto tra il designer ed il territorio necessario all'individuazione dell'identità del territorio. Questo processo appartiene a quella prima fase del *Vedere* di cui ci parla Francesco Zurlo.

Un processo stratificato che prevede una prima analisi desk con l'intento di acquisire una visione d'insieme del capitale territoriale, un'analisi del field che amplia la visione attraverso una condizione di apprendimento situato, ed infine uno scambio empatico con il capitale sociale, con la comunità e gli stakeholder per apprendere quel repertorio di saperi taciti e valori immateriali autoctoni^[26].

Origine del toponimo

Il Comune di Montorio al Vomano è situato in Abruzzo all'imbocco dell'Alta Valle del Vomano, sulla riva sinistra del fiume e alle porte del Parco Nazionale Gran Sasso e Monti della Laga. Il borgo si trova sulla via del passo delle Capannelle e fin dall'antichità è stato il punto di transito obbligato nel collegamento tra la costa adriatica e quella tirrenica.

Cominciamo la nostra indagine dall'origine del toponimo: Montorio al Vomano. Molteplici sono le congetture fatte sulla sua radice. C'è chi fa derivare il nome dal culto di Ercole, testimoniato dai resti del tempio romano. C'è, invece, chi attribuisce l'origine alla conformazione collinare del territorio con campi fertili e baciati dal sole, come testimonia lo stemma comunale che riporta tre monti sui quali crescono tre spighe (*Mons Orei*). Chi, infine, attribuisce la derivazione del nome alla definizione con la quale le antiche popolazioni identificavano quel territorio ricco e fertile *Mons Aureus* (Monte d'oro).

Come si può dedurre dal toponimo, la storia di Montorio è inevitabilmente legata al fiume Vomano, chiamato da Plinio "Flumen Vomanum", che divideva i

pretuziani che abitavano la sponda sinistra, dai Vestini-Pinnensi e dagli Atriani, che si trovavano alla sua destra nella zona prossima all'Adriatico. Le interpretazioni sull'origine del nome sono diverse: Strabone, in epoca romana, avrebbe chiamato il Vomano "Matrinus" o "Macrinus". Secondo Melchiorre Delfico il nome Macrinus sarebbe stato dato invece dagli Etruschi e quello di Vomano dai Romani. Quest'ultimo potrebbe derivare, secondo un'antica tradizione, dal termine "Inumano" a causa dell'impeto distruttore delle sue piene, o da *Vox Humana*, dal confronto del mormorio delle sue acque con il timbro della voce umana. Fu anche chiamato Cumano o Gumanum, come testimonia la Bolla spedita il 27 novembre 1153 da papa Anastasio IV al vescovo aprutino Guido II.

Evoluzione storica

Montorio sarebbe sorta sulle rovine o nei pressi dell'antica località pretuziana di Beregra o Beretra (*Βέρεγρα ή Βέρετρα*), e anche se alcuni storici hanno voluto identificare questa antica città nell'odierna Civitella del Tronto, Felice Barnabei nel suo saggio archeologico sul tratto montano della via Salaria che scorreva lungo il Vomano, sembrerebbe avvalorare tale ipotesi, sia in base alla descrizione del geografo greco Tolomeo, che indicava come Beretra fosse la prima città del Pretuzio per chi giungesse dalla regione dei Marsi cioè da Amiterno, sia sulla base di alcuni brevi saggi archeologici effettuati poco distante ad est di Montorio in un campo dei signori Patrizi, dove furono ritrovati ampi tratti di mura e pavimenti marmorei e a mosaico, con notevoli quantità di legno bruciato facendo pensare che un incendio ne fosse stata la causa della distruzione^[27]. Il primo nucleo abitato, che corrisponde all'origine del feudo, viene datato nell'anno 1273, quando Montorio era appena un casale. L'Universitas o università esisteva già nel 1300.

Dalle testimonianze pervenute Montorio nel 1327 stipulò un patto con Teramo riconoscendone la supremazia e accettandone le condizioni. Tale accordo fu sciolto dieci anni più tardi. Altra data importante è il 1350 quando avvenne l'inf feudamento dell'Universitas di Montorio a Lalle Camponeschi di l'Aquila, che acquisì il titolo di Conte di Montorio. Nel 1496, a seguito di nomina Regia in favore di Ludovico Franchi,

i Camponeschi dovettero abbandonare Montorio per tornarvi a pieno titolo nel 1533, con Gian Alfonso Carafa, figlio di Vittoria Camponeschi. Alla morte di Alfonso Carafa, nel 1584, non essendoci eredi, la Regia Corte assegnò, mediante regolare asta, lo “stato” di Montorio a Lello Caracciolo di Vico. Montorio si oppose alla vendita chiedendo ed ottenendo di esercitare il diritto di prelazione. La libertà durò solo per un tempo breve.

Nel 1592, non potendo far fronte ai debiti contratti “per la ricompra di sé stessa”, l’Università non riuscì ad evitare una nuova asta fiscale, sempre a cura della Regia Camera, ad esito della quale “restò lo stato suddetto di Montorio a Cerino Romano per ducati 43.810, quando che l’Università ne aveva pagato solo 36.000”. Il 17 settembre 1571 viene concesso, a Montorio, di poter emanare e pubblicare gli Statuti.

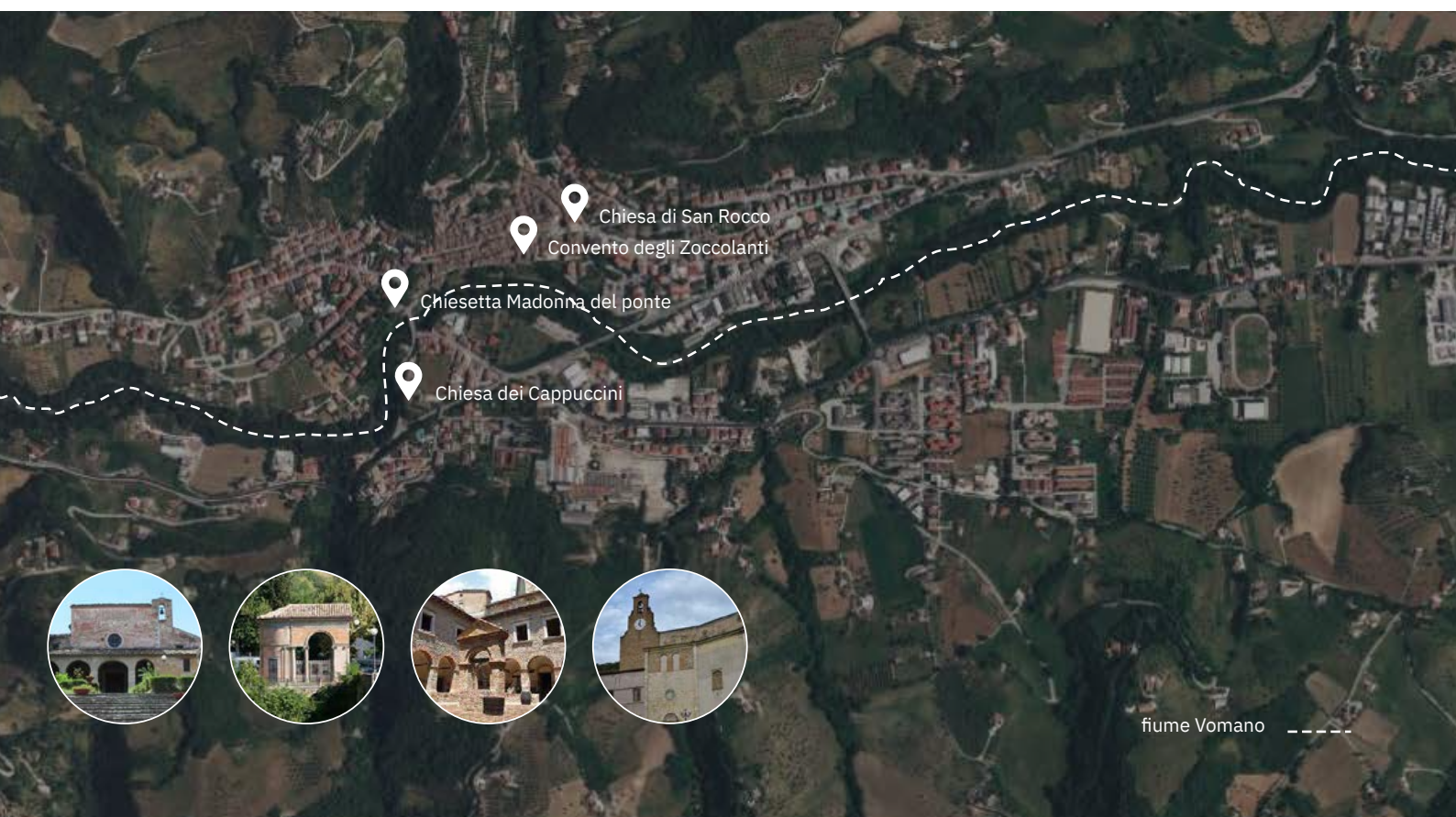
Nel 1600 iniziò la costruzione di una struttura fortificata, non completata, nella parte alta del nucleo abitato per la realizzazione di una linea difensiva rivolta verso la parte della montagna. La scelta della dislocazione difensiva era determinata dal costituire uno sbarramento contro le incursioni delle bande armate, provenienti dalle montagne, che scorrazzavano sul territorio commettendo crimini e razziano i villaggi del vicereame. Per il mantenimento dell’avamposto l’Università dovette far fronte a ingenti spese necessarie per il mantenimento della guarnigione cui era demandata la difesa della fortificazione e del territorio. Ciò comportò un depauperamento delle risorse locali che spinsero il Signore a lamentare la mancanza di entrate feudali che comportarono una sorta di declassamento dell’Università. La conseguenza fu che l’importanza della stessa diminuì con un contestuale crollo della presenza demografica. Nella seconda metà del 700, come si evince dal Catasto onciario del 1753, il numero dei fuochi era tornato ad essere al livello di quello riportato nel Catasto del 1573.

Agli inizi del 1799, conseguentemente alla rivoluzione francese, Montorio fu scenario di scontri tra le milizie francesi e le bande armate sostenute dal clero. Il cosiddetto triennio giacobino rappresenterà un momento di rottura rivoluzionario con il passato e l’avvio verso una nuova consapevolezza, che porterà

il popolo ad avere un ruolo autonomo e attivo nella propria storia. Sull'onda dello spirito rivoluzionario, fu deposto il Camerlengo Liborio Giannone e fu costituita la Municipalità sotto la presidenza di Francesco Bernardi Patrizi ed Ignazio Candelori. La nuova municipalità ebbe vita breve in quanto il 15 giugno 1799 le truppe sanfediste riconquistarono Napoli ponendo fine alla breve parentesi repubblicana. Furono restaurati gli statuti municipali e i Camerlenghi tornarono al potere. A Montorio fu nominato Camerlengo Vincenzo Parrozzani che mantenne la carica fino al 1806, data in cui avviene il vero mutamento epocale, la fine del Medioevo nel Mezzogiorno d'Italia.

La nuova struttura politico-istituzionale introdotta nel decennio napoleonico darà vita a nuove organizzazioni amministrative delle province e dei comuni.

In Abruzzo vengono create tre Intendenze (Teramo, L'Aquila, Chieti). L'anno 1860 decreta la fine del regno Borbonico. L'unione con il Regno d'Italia è sancita con il Plebiscito del 21 ottobre 1860. A Montorio il primo Consiglio Comunale si insedia il 6 ottobre 1861^[28].



Dati sul processo di spopolamento

Dal censimento del 1861 si desume che il Comune fosse popolato da 4075 abitanti; nel 1961 saranno 8860, a distanza di un secolo la popolazione risulterà più che raddoppiata. Negli ultimi 60 anni si rivela un'inversione di tendenza, con un calo quasi costante della popolazione. Tra il censimento del 2011 e quello del 2019, il Comune presenta una variazione demografica del -4,63%.

Ad oggi, un settore di primaria importanza per la cittadina è il commercio, mentre la zona artigianale di via Piane e quella industriale di contrada Trinità sono ricche di insediamenti produttivi. Numerose sono le piccole e medie imprese sul territorio, in particolare nel settore del mobile, calzaturiero e delle costruzioni. Nella zona industriale, inoltre, è presente l'Ardagh Glass, multinazionale irlandese che produce bottiglie per famosi marchi nazionali di birra e che occupa più di cento operai. Un'altra ampia fetta di popolazione invece è impiegata nel settore dei servizi, nel vicino capoluogo di Teramo. C'è propensione nel credere che il calo di popolazione che ha interessato Montorio negli ultimi decenni sia stato influenzato dalla costruzione del tratto autostradale A24. L'autostrada assimilando gran parte del flusso veicolare relativo alla SS80 che attraversa il territorio montoriese, ha di conseguenza rarefatto gli scambi sociali e le transazioni economiche del luogo.

L'autostrada A24 si sviluppa su un territorio quasi completamente collinare e montano, dall'orografia complessa. Per questo motivo la sua costruzione richiese l'adozione di ardite soluzioni di ingegneria civile, con estesi tratti a mezza costa o in viadotto e quarantadue gallerie (di cui quattro più lunghe di 4 km) tra le quali il duplice traforo del Gran Sasso, la cui lunghezza, maggiore di 10 km, gli vale il primato di galleria stradale a doppia canna più lunga d'Europa, oltre che galleria stradale più lunga d'Italia tra quelle interamente in territorio nazionale.

La costruzione della A24, assieme alla A25, avvenne in risposta all'esigenza di fornire un collegamento veloce e affidabile tra la capitale e le regioni centro-orientali della penisola; fino ad allora, la naturale suddivisione imposta dalle più alte vette dell'Appennino aveva reso gli spostamenti tra i due mari difficoltosi, lenti e insidiosi^[29].

L'autostrada ha però avuto effetti in gran parte diversi dalle attese previste. La conseguenza principale è stata la crescita spesso caotica delle aree situate in prossimità degli svincoli autostradali ed il consolidamento della piazza finanziaria ed economica delle aree limitrofe. L'asse autostradale ha favorito il collegamento tra le due coste, sono tuttavia rimaste deluse le speranze riguardanti lo sviluppo del turismo, le opportunità industriali e il sostegno alle economie periferiche. Le porzioni di territorio più discoste dalla tratta autostradale hanno subito un processo di emarginazione, mentre molte zone a ridosso dell'autostrada risentono i disagi che da essa derivano: congestione del traffico, inquinamento fonico ed atmosferico, degrado ambientale.

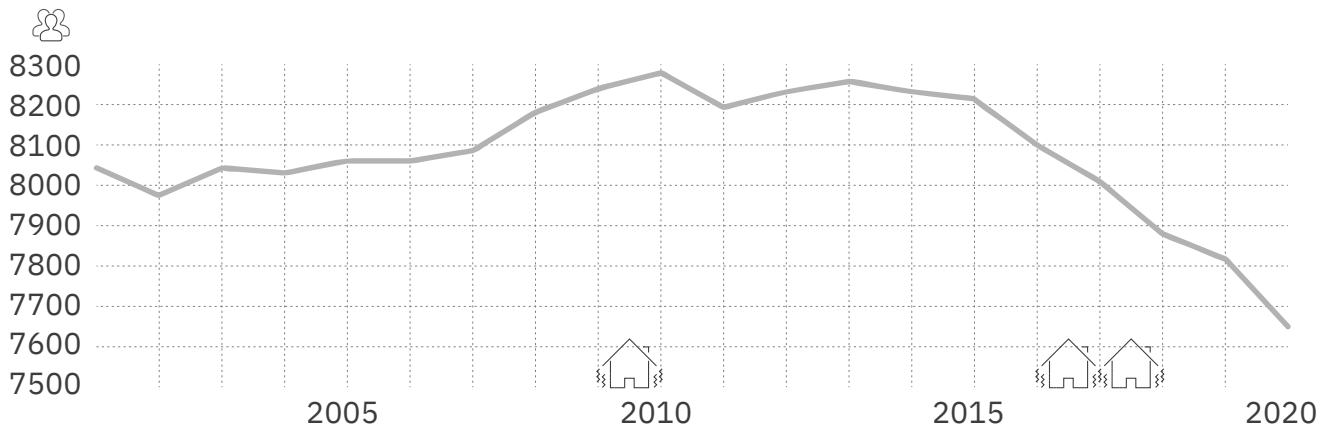
Ad enfatizzare e accelerare il processo di spopolamento già in atto sul territorio sono stati gli eventi sismici che hanno interessato le aree interne del centro Italia durante gli scorsi decenni. La vicinanza del Comune di Montorio all'epicentro della scossa di magnitudo 6.3 avvenuta il 6 aprile 2009 in territorio aquilano, ha gravato sull'entità dei danni arrecati al territorio montoriense e al suo patrimonio architettonico, tanto da inserirlo all'interno di una lista di Comuni in stato di emergenza.

Gli eventi sismici del 24 agosto, del 26 Ottobre e del 30 Ottobre 2016 danneggeranno ulteriormente la cittadina, tanto da far contare più di 2000 sfollati. Nel 2017, la città verrà nuovamente colpita dai terremoti verificatisi nella zona il 18 Gennaio, in concomitanza di un guasto elettrico e della viabilità limitata causati da una forte nevicata avvenuta nei giorni precedenti. A seguito degli eventi sismici del 2016 e del 2017, Montorio al Vomano verrà nuovamente inserita nella lista dei comuni del cratere del terremoto.

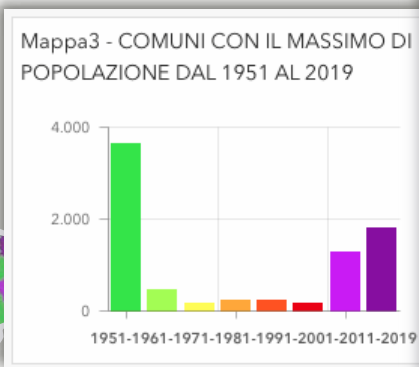
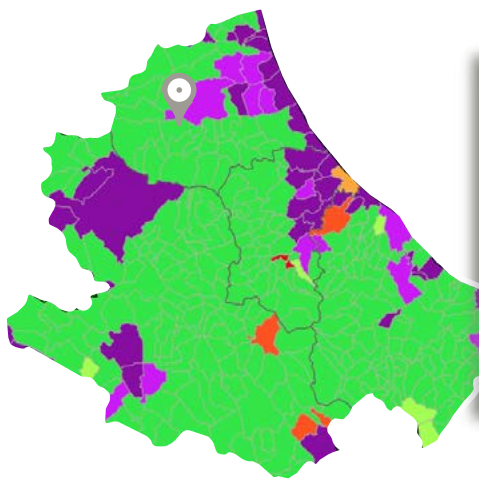
Nel 2008, anno che precede il primo della serie di eventi sismici, saranno censiti 8.184 residenti, nel 2016 saranno 8.105 con un dato percentuale in calo di -1,38% rispetto l'anno precedente.

La popolazione di Montorio continuerà a diminuire fino all'ultimo dato ISTAT attualmente disponibile che conta 7.657 abitanti censiti nel 2020, con un calo percentuale rispetto all'anno precedente di -2,10%^[30].

Si può dedurre che la presenza di un processo di spopolamento e disgregazione sociale stia già interessando la comunità di Montorio al Vomano.



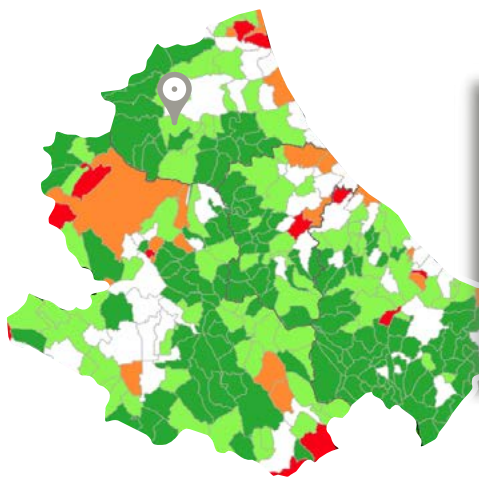
*
Andamento della popolazione residente nel Comune di Montorio al Vomano, il pittogramma della casa rappresentato lungo la linea temporale indica gli eventi sismici di maggior entità che hanno interessato l'area.



Comune: Montorio al Vomano(067028)

Pop2019	7821
Pop2011	8201
Pop2001	8048
Pop1991	8918
Pop1981	9063
Pop1971	8708
Pop1961	8650
Pop1951	9081
Anno con il massimo di popolazione	1951

*
La popolazione di Montorio al Vomano è diminuita quasi costantemente negli ultimi 60 anni. (dati ISTAT)



Comune: Montorio al Vomano (067028)

Pop2019	7821
Pop2011	8201
Pop2001	8048
Pop1991	8918
Pop1981	9063
Pop1971	8708
Pop1961	8650
Pop1951	9081
CreDeclInv	N.C.

*
Tra il censimento del 2011 e quello del 2019, il Comune presenta una variazione demografica del -4,63%. (dati ISTAT)

La salvaguardia dei Beni Culturali Immateriali. Gli usi e i costumi della comunità montoriense

Alla crescente spinta verso l'omologazione dei luoghi che tende ad ignorare le specificità locali sedimentate nel tempo, si oppongono importanti fenomeni: primo fra tutti è il movimento dell'Unesco che comincia dalla fine degli anni '50 e che porterà nel 1972 all'introduzione della "World Heritage List" per la salvaguardia del patrimonio culturale e naturale a rischio di sparizione. Questo fenomeno genererà lo sviluppo di politiche volte alla salvaguardia della storia dei luoghi e della sostenibilità ambientale.

Arrivando ai nostri giorni dove i luoghi, cambiano velocemente e vi risiede un clima di apertura e convivenza tra locale e globale.

Si può dire che i territori si trovino a gestire un localismo cosmopolita, identificabile per la compresenza dell'identità autoctona ed i fenomeni pervasivi come il turismo di massa, le migrazioni, gli insediamenti delle multinazionali, i commerci e le nuove economie del digitale e della cultura^[31].

L'Unesco ha inoltre dato il via ad un processo selettivo di patrimonializzazione dei beni culturali materiali e immateriali in risposta al bisogno di conservare e ritrovare un'identità, una "intimità culturale" intrinseca dei territori.

In Italia, la prima catalogazione cartacea dei Beni Culturali Demo-Etno-Antropologici (DEA) in schede FK si svolse tra il 1978 e il 1984 e riguardò solo gli oggetti DEA museali. In seguito, altre campagne hanno utilizzato i protocolli di catalogazione dell'ICCD (Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione) e hanno censito beni DEA volatili come canzoni, favole, usanze e rituali.

L'ultima schedatura realizzata che documenta i

principali beni d'Abruzzo è selezionata sulla base del testo di Emiliano Giancristofaro, "Tradizioni Popolari d'Abruzzo" (Roma, Newton Compton, 1997). Tra i rituali inventariati troviamo: "Il Carnevale Morto" di Montorio al Vomano, un'iniziativa nata negli anni Venti da alcuni ragazzi del posto che non tolleravano il regime dell'epoca fascista, non a caso, per quasi due decenni il Carnevale locale fu osteggiato dalle autorità, fino ai primi anni successivi alla Seconda Guerra Mondiale. Il rito prevede la messa in scena del funerale del Carnevale. Così tra le strade cittadine, si muove un corteo fintamente contrito, in cui giochi, burle e satira, accompagnano il feretro insieme alla banda musicale locale.

Attualmente la filmografia dilettantesca e professionale, le pagine di rappresentanza sul web, i blog e i social network creano una sorta di museografia spontanea ed interattiva. La *netnografia*, ovvero la partecipazione osservante alla vita delle comunità virtuali e dei social network, è una formidabile fonte di testimonianze idonea a leggere i modi in cui si strutturano ad oggi le appartenenze simboliche^[32].

Il Tocati – Festival Internazionale dei Giochi in Strada, è una manifestazione italiana di giochi tradizionali che si svolge ogni anno a Verona a inizio settembre, organizzata e ideata dall'Associazione Giochi Antichi Verona. Il nome del festival deriva dall'espressione veneta *toca a ti*, ovvero *tocca a te*, è il tuo turno. Il festival, organizzato a partire dal 2003, si svolge nel centro storico della città e ha la durata di tre giorni, durante i quali le comunità ludiche tradizionali propongono oltre 50 giochi, tra quelli italiani e quelli di un paese ospite: ogni anno viene di fatto ospitata una delegazione di giochi provenienti da un paese del mondo.

L'associazione culturale Il Colle e il Solleone di Montorio al Vomano, è formata da una comunità di giocatori autoctoni (e non) che hanno come interesse comune la salvaguardia del gioco tradizionale dello Stù. L'associazione è stata invitata in passato per ben tre edizioni del festival, a partecipare in rappresentanza

dei giochi tradizionali dell'Abruzzo. Il gioco dello Stù ha rappresentato inoltre il territorio montoriese nell'ambito del progetto Gran Sasso Laga Ich (Intangible cultural heritage), che ha come finalità la riscoperta del patrimonio culturale immateriale del territorio del Gran Sasso e dei Monti della Laga^[33].

Attualmente lo Stù e le sue varianti si giocano con un mazzo di carte da Cuccù prodotto dalla ditta Masenghini di Bergamo (marchio assorbito dalla Dal Negro nel 2003). La produzione di queste carte è stata interrotta in passato a causa del disuso del gioco, e riavviata successivamente ad un'iniziativa da parte dell'associazione "Il Colle e il Solleone" che attraverso l'introduzione del torneo di Stù annuale, che tuttora si svolge a Montorio, ha salvaguardato la sopravvivenza di questo gioco tradizionale.

L'associazione inoltre divulga le notizie inerenti al programma del torneo, la storia del gioco, e i progetti di beneficenza finanziati dai proventi guadagnati con le iscrizioni al torneo attraverso una pubblicazione periodica a cadenza annuale che si intitola "Il Corriere dello Stù". Questo artefatto editoriale rappresenta a tutti gli effetti uno strumento di trasmissione culturale di supporto alla comunicazione off line.

Origini e variazioni del gioco dello Stù

Il gioco ha origini remote. Un tempo diffuso in gran parte d'Europa, sopravvive oggi in alcune zone del Nord-Europa (fra le isole danesi Fionia e Sjælland, nello Zeeland olandese, dove si gioca una variante con le pedine, fino in Scandinavia). In Italia è tipico delle valli bergamasche e del territorio teramano, in particolare nei Comuni di Campli e Montorio al Vomano. Ogni località presenta diverse peculiarità nella modalità di gioco. A Montorio al Vomano viene chiamato *Stù* e a

Campli lu *Tuffe*, il gioco è anche conosciuto nelle sue varianti *Cucco*, *Cuccu* o *Cucù*. Questo gioco sembra trarre le sue origini dal Malcontento, facendo presumere un suo probabile primitivo sviluppo, in Francia (Maucontent), intorno al 1490. Eppure, a Bologna, già nel XIII secolo, si rileva un gioco di dadi chiamato *Gnaf*. E questo *Gnav* ritorna come carta nella versione nordeuropea del Cucù^[34].

Il gioco, nell'Ottocento e già nel Settecento, godeva di un notevole favore. Nel 1824 il cartaro milanese Ferdinando Gumpfenberg affermava: «il più atto d'ogni altro a divertire una numerosa conversazione». Del Cucù si parla in alcuni opuscoli a stampa pubblicati a Bologna e a Milano fra il 1722 e il 1868 segnalati dal Lensi. Si tratta di opuscoli popolari che riportano le regole pratiche del gioco, testimoniandone così il duraturo successo. Questa necessità di ribadire le regole del gioco può indicare la compresenza di più varianti ed è tipica dei giochi già da molto tempo praticati. Il più antico di questi opuscoli è un foglio volante con testo su due colonne (*Dichiarazione del vero giuoco intitolato il cucù*. Solo si vendano alla bottega del soldato dove si fabbricano carte da giuoco. Bologna, Gio. Battista Bianchi, 1722) pubblicato a cura del cartaro, evidentemente a corredo del mazzo di carte speciali, con la descrizione delle regole del gioco.

Nello stesso periodo storico il Cucù era ben noto anche fuori d'Italia. In Spagna (*Cuco*), in Catalogna e nelle Baleari (*Cuc*) come in Francia (*Coucou*), in Belgio e in Olanda (*Koekoek*), come pure in Austria, in Svizzera e in Germania (*Vogelspiel*). in Danimarca (*Gnav*), in Svezia (*Kille*) e in Finlandia (*Kucku*) il gioco è rimasto popolare fino alla prima metà del Novecento.

In Francia e nella penisola iberica era giocato con carte ordinarie; in Germania e nei paesi nordici con mazzi di carte speciali (32 in Germania, 42 in Danimarca, 42-48 in Svezia, sempre formati da due serie uguali), con valori numerali e carte figurate simili (ma non identiche) a quelle italiane.

In Italia, la prima ipotetica versione del mazzo di carte risale all'epoca della feudalità quattro-cinquecentesca

dei Farnese, le versioni successive rimasero grossomodo coerenti. Nel 1538 il feudo di Campli venne ceduto da Carlo V a sua figlia Margherita d'Austria, che lo portò in dote al secondo marito Ottavio Farnese, duca di Parma e Piacenza: i Farnese tennero la città fino al 1734, quando venne incorporata nel demanio regio. La presenza della famiglia Farnese nel teramano ha probabilmente dato origine a questa tradizione ludica. Nel teramano venne adottato un mazzo "territoriale", che a differenza degli altri in uso in Italia e all'estero, dov'era solitamente presente una figura grottesca con il nome di *Arlecchino*, di *Matto* o di *Strega*, presentava un'inedita sostituzione con il *Cacaccio* montoriese, o il *Grattaculo* camplese^[35]. Seppur vicinissime, Campli e Montorio al Vomano, presentano delle sottili differenze sia nella modalità di gioco che nell'effetto delle carte.



*
Antica serie incompleta di
carte da Stù "Almondo", la
datazione è sconosciuta.

Regole, caratteristiche, affinità e divergenze tra le diverse edizioni del gioco

Lo Stù è un gioco ad eliminazione in cui ciascun giocatore versa una posta al piatto e ha l'obiettivo di aggiudicarsi il montepremi formato dalla somma delle poste. Ad ogni giro di carte, il possessore della carta peggiore paga pegno, consegnando al mazziere una delle tre pedine (*Vite*) in suo possesso. Chi alla fine del gioco rimane in possesso di almeno una pedina si aggiudica lo Stù. Il gioco è una metafora delle dinamiche sociali, della lotta tra classi e degli eventi imprevedibili legati alla buona e alla cattiva sorte.

Scriva lo storico Saverio Franchi: “*Una tavolata di giocatori (una società umana); a ognuno una carta (una sorte); a ognuno una possibilità di cambiarla (di mutar destino); ma ognuno è bloccato dinanzi ad un trionfo (è sconfitto dai potenti) e capita di buscare un colpo (di esser puniti); si scoprono le carte e la più bassa (il capro espiatorio) paga per tutti*”^[36].

Comunemente per giocare a Stù si utilizza un mazzo di carte da Cucco prodotto dalla ditta Masenghini di Bergamo. Le regole riportate di seguito sono quelle utilizzate dalla comunità di Montorio al Vomano, dove la tradizione del gioco dello Stù è solida e viva. A Montorio al Vomano è tradizione giocare a Stù durante il periodo natalizio, dove le case e i caffè e le osterie sono affollate da tavolate di giocatori e da un gran numero di spettatori (maggiore è il numero dei giocatori più avvincente risulta la partita).

Posta in gioco e pedine

Prima della partita, viene pagata da ogni giocatore la posta stabilita di comune accordo. La posta in gioco viene custodita e messa da parte da uno dei giocatori. Ogni giocatore possiede tre *Vite*, rappresentate da pedine che non vengono distribuite immediatamente. Le pedine verranno poste davanti al giocatore nel

momento in cui si perderà una delle *Vite*. I giocatori che non hanno perso nemmeno una delle tre *Vite* a loro disposizione vengono chiamati *Vergini*.

Modalità di gioco

Il gioco è ad eliminazione: alla fine di ogni giro di carte, il giocatore con la carta di valore più basso perde una *Vita*. Le carte vengono distribuite in senso antiorario. Il mazziere mischia le carte per poi distribuirle cominciando dal giocatore alla sua destra. È preferibile che il mazziere aspetti la decisione di “*stare*” o “*passare*” prima di distribuire la carta al giocatore successivo. Il giocatore, influenzato dal valore della sua carta, potrà decidere di tentare lo scambio con il giocatore successivo, con la speranza di trarne vantaggio ma con il rischio di ricevere in cambio una carta peggiore o di subire l'effetto negativo della carta posseduta dall'avversario.

Il mazziere ha il vantaggio di poter cambiare la sua carta con la prima del mazzo, qualsiasi essa sia. Ad ogni mano il ruolo del mazziere passa di giocatore in giocatore in senso antiorario.

Può succedere che alla fine del turno due giocatori scoprono due carte uguali. Se queste dovessero risultare le più basse, perderà la *Vita* il giocatore più vicino al mazziere. L'ultimo giocatore che rimane in vita vince il montepremi formato dalla somma delle poste.

Rientro in gioco

Fin quando ci saranno *Vergini* ancora in gioco, distinguibili dall'assenza di gettoni di fronte a sé, il giocatore sprovvisto di tutte le *Vite* potrà ricomprare la puglia iniziale al doppio della posta prestabilita.

Questo meccanismo si può ripetere più volte e l'aumento della posta in gioco può essere esponenziale, ma quando non ci sarà più nessun giocatore *Vergine*, non si potrà rientrare in gioco.

Il mazzo

Il mazzo comprende 40 carte, 20 valori diversi, ripetuti in due serie identiche. Ogni serie è composta da:
- 5 carte figurate, che rappresentano i valori più bassi, queste carte vengono chiamate “*gli Zeri*”. In altri mazzi meno convenzionali o più antichi queste carte riportavano il valore espresso attraverso una serie di zeri che seppur non presente sul mazzo della Masenghini, utilizzeremo di seguito per una maggior chiarezza;

- 10 carte numerali, il cui valore è progressivo ed è indicato da numeri romani che vanno da I a X;
 - 5 carte figurate, che rappresentano i valori più alti, queste carte vengono dette “i *Trionfi*”.
 Andremo a vedere nello specifico le carte e i loro effetti di seguito, andando in ordine ascendente, cominciando con la serie di carte figurate dal valore più basso, *gli Zeri*, proseguendo poi con la serie di carte dal valore più alto, *i Trionfi*. La serie di carte numerali dal valore intermedio verrà omessa poiché priva di effetti specifici e di soggetti figurati da analizzare.

Gli zeri (carte negative):



Le carte numerali (da 1 a 10, di valore intermedio):



I trionfi (carte positive):



* Sulla sinistra è riportata la serie di carte maggiormente utilizzata per giocare allo Stù montoriése. Il mazzo è prodotto dalla ditta Masenghini di Bergamo.

Lu Matt



Lu Matt (Matto): è escluso dalla conta dei valori delle carte. Se a fine turno c'è un solo Matto, il giocatore che lo possiede perde una vita, se ce ne sono due, entrambi guadagnano una vita. Nel caso che in finale siano in possesso del Matto sia il mazziere che l'ultimo giocatore, il primo guadagnerà una *Vita*, mentre il secondo resterà con quelle in suo possesso come previsto dalle regole, “*n llev e n matt*” (non toglie e non mette), poiché dovrebbe acquisire una *Vita* per l'uscita dei due Matti, ma perderne una per essere quello di mano con la carta più bassa. La dualità di questa carta può essere interpretata così: “*per non perdersi nella follia (per non perdere una vita), occorre un compagno (occorre il secondo Matto in gioco). L'amato che in qualche modo riflette questa follia ed è capace di coglierla rendendola meno gravosa. I due insieme riusciranno a trovare armonia nel loro disordine (così da conquistare una nuova vita)*”;

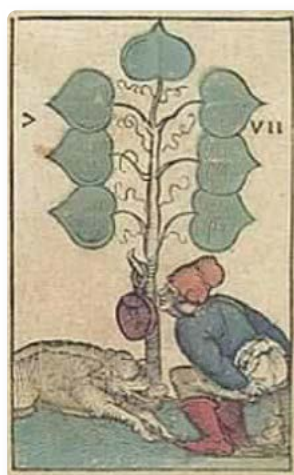


Lu Rattachjul



Lu Rattachjul

(Grattaculo): è la carta più bassa. In diversi mazzi antichi, su questa carta è raffigurato un uomo con il fondoschiena scoperto accovacciato vicino ad una pianta. Questo soggetto è presente anche in altri giochi di carte arcaici europei. Il termine “grattare”, in inglese *scratch*, è linguisticamente intercambiabile con lo zero o il nulla e si associa idealmente all’immagine delle feci e dell’ano, dall’indubbia apotropaica valenza. In altri mazzi, compreso quello della Masenghini, la carta raffigura un leone poggiato su uno stemma che guarda verso il sole, da qui deriva l’appellativo “*la Lambràtt*” poiché il leone sembra intento a guidare una Lambretta, scooter iconico prodotto dall’industria meccanica Innocenti di Milano;



Lu Mmascaràun



Lu Mmascaràun

(Mascherone): vale poco, sulla carta è infatti spesso presente il motto “manco di Secchia!” per indicare il valore inferiore alla carta Secchia.

In molti mazzi è rappresentato con un volto di satiro dall'espressione disumana;



La Sàcchje



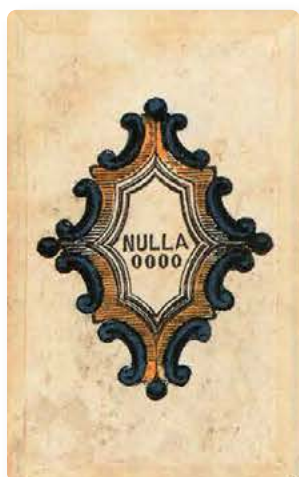
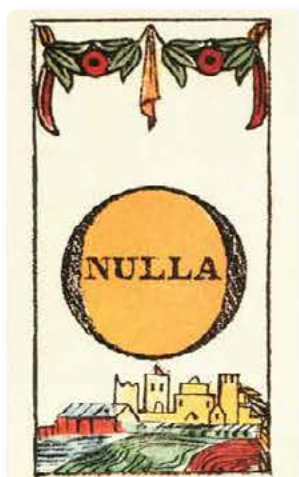
La Sàcchje o lu Callarùtt (Secchia): vale poco, sulla carta è infatti spesso presente il motto “meno di Nulla!” per indicare il suo valore inferiore alla carta Nulla. Il termine è probabilmente derivato da caldaio (callaio, callara, callarella), un recipiente per tenere in caldo o cuocere nel camino, acquistabile a buon mercato (di poco valore);



La Null



La Null (Nulla): se si tenta di scambiarla con la Taverna, ma senza successo, e a fine turno la Nulla sarà la carta più bassa che dovrà quindi perdere una *Vita*, sarà il possessore della Taverna a pagare una *Vita* al posto del giocatore con la carta Nulla. In mazzi predecessori su questa carta vi era raffigurata una cornice di specchio o un cerchio vuoto;



La Tavèrn



La Cas o la Tavèrn

(Taverna): su questa carta è frequentemente riportato il motto “fermatevi alquanto”.

A Montorio la giocata di questa carta è spesso accompagnata dal quesito: “*tingh la Cas, ch m'ardi?*” (ho la Taverna, che mi dai in cambio?).

Se il giocatore che passa la carta si vede arrestare dalla Taverna, può contrattarne la cessione in cambio di un indennizzo (per esempio la divisione della posta in caso di vincita).

In caso di accordo, si scambiano le carte, si scopre la Taverna e il gioco continua; altrimenti, si scopre la Taverna e si rifiuta lo scambio.

Se un giocatore riceve una Taverna a seguito di un accordo, dovrà restituirla al precedente possessore nel caso si subiscano gli effetti di una *Gnaffata* con conseguente carta che viaggia all'indietro (vedi *lu Gnao*).

Il contratto stipulato per la cessione della Taverna, però, rimane comunque valido. Nel caso, invece, non ci sia stato scambio con la Taverna, la carta che viaggia all'indietro è fermata da questa senza possibilità di contrattare.

In questo caso, se la carta “viaggiante” è la Nulla ed è la carta più bassa della mano, a perdere la *Vita* sarà quest'ultima e non la Taverna (vedi *La Nulla*);

Lu Gnao



La Gnäfo lu Gnao
(Gatto): nega lo scambio.
Quando questa carta viene giocata si è soliti esclamare: “*Gnaff, cart’arrit*” (Gnaff carta indietro). Il giocatore che chiede lo scambio riceve una “*Gnaffata*” e perde una *Vita*, inoltre fa tornare indietro la sua carta. La corsa della carta può continuare fino al primo giocatore del turno oppure fino al primo incontro con un *Trionfo* che ha il potere di bloccare lo scambio. Nelle diverse edizioni del gioco è sempre presente la figura di un gatto;



La Salt



La Salt o **lu Cavàll**
(Cavallo): “zumb” (salta).
Il possessore della carta Salta, cui è stato chiesto il passo, la scopre davanti a sé e passa lo scambio al giocatore successivo. In seguito ad una *Gnaffata* la carta Salta verrà saltata come in un normale giro (vedi *Lu Gnao*).
Nelle diverse edizioni del gioco è sempre presente la figura di un cavallo rampante;



Lu Bbùm



Lu Bbùm* o *lu Bragòn

(Bragone): il giocatore che richiede lo scambio col Bragone subisce la “*Bbummata*” (termine onomatopoeico che ricorda il rumore di uno sparo, in riferimento alle versioni antiche delle carte dove il soggetto raffigurato aveva in mano un archibugio), ovvero perde subito una pedina e gli viene negato lo scambio. L'appellativo Bragone potrebbe fare riferimento al vestiario caratteristico dei soldati mercenari lanzichenecchi che combatterono tra la fine del XIV secolo e il XVII secolo in territorio italico.

Il soggetto raffigurato nei mazzi ha spesso in mano un fiore e nel gergo popolare alcune piante erbacee, molte dall'effetto purgante e lassativo, sono denominate “braghe di cuccu”. Quando durante il gioco si incappa in questa carta viene recitata l'espressione “*Hai pigliato Bragon!*”, come a voler prendersi gioco dello sfortunato che dovrà subire lo spiacevole effetto di questa carta;

Lu Cill



Lu Cill o **Cucco**

(Cuculo): la carta più alta.

Il giocatore che la possiede si limiterà a scoprire la sua carta e negare lo scambio al giocatore che lo richiede. Pur avendo il valore più alto, il possessore del Cucco non è esente dal perdere *Vite*. Queste possono essere perse se in finale l'avversario con il ruolo di mazziere possiede un Matto, oppure un altro Cucco. In molti mazzi da Cucco vi è raffigurata una civetta, in altri un pappagallo e solo nella versione danese un (più coerente) esemplare di cuculo. Pochi animali hanno posto nell'immaginario popolare come il cuculo, le insolite abitudini di questo uccello hanno colpito la fantasia umana fin da epoche remotissime.

Il cuculo è il beffatore per eccellenza perché riesce a far covare le sue uova e a far nutrire i suoi piccoli da altri uccelli. Si confonde con altri uccelli, è un furbo, un ladro, un parassita; ma allo stesso tempo annuncia la primavera, la ricchezza, l'amore. Gridare "cucù" a qualcuno voleva dire canzonarlo o schernirlo già fra i contadini di età romana;

Nessun vincitore

Può succedere che alla fine del gioco non ci sia un vincitore, cioè nessun giocatore con almeno una *Vita*. In questo caso tutti i giocatori rientrano in gioco senza pagare la posta, con tre *Vite* e senza possibilità di comprarne altre in futuro.

Questa eventualità è rara, una sequenza di gioco che può verificarsi è:

un finale con due giocatori possessori di una sola *Vita* ciascuno. A uno di questi rimane il Matto (che paga e fa pagare), mentre l'altro ha una qualsiasi carta che non sia l'altro Matto (vedi *Lu Matt*), entrambi perdono una pedina.

In fin dei conti il gioco è semplice, ovvio, essenziale. Non privo però di fattori di calcolo delle probabilità e imprevisti, talvolta paradossali, che ne movimentano assai il ritmo^[37].



*Opuscolo popolare che
riporta le regole pratiche del
gioco, datato 1717.*

DICHIARATIONE DEL VERO GIUOCO INTITOLATO IL CUCU

Si Vende alla Bottega del Mondo, nella Piazzola della Canepa,
dove si Fabrica Carte fine d'ogni forte.



Il Giuoco del Cucù sono Carte num. 38. quali sono dipinte con figure, e numeri, come s'intenderà più a basso, & è giuoco onorevole, e di ricreatione, per passar l'ozio.

Il maggior numero è il Cucù, & è come se fosse num. 15. & è il Signor del Giuoco.

Poi seguirà un Huomo intitolato il Bragon, & è num. 14.

Poi seguirà un Cavallo, & è num. 13.

Poi seguirà un Gatto, & è num. 12.

Poi seguirà un Osteria, & è num. 11.

Poi seguirà il n. X. VIII. VIII. VII. VI. V. III. III. III.

Poi manco di Uno, seguirà un nulla, cioè O.

Poi manco di nulla, seguirà una Zanguola, ovvero Secchia.

Poi manco della Zanguola, è un Malcherone, qual è l'ultimo di tutti.

Vi sono anco due Matti, quali sono senza numero.

Quando si vol giuocare al sopradetto giuoco, si pigliano tutte le sopradette Carte num. 38. si meschiano bene, e se ne dà una per cadauno a chi vuole giuocare, & ogni uno di sua propria volontà può cambiare, mentre, che non habbia qualche impedimento, una sol volta nell'istesso giuoco, come nel giuoco di andare a passare alla Staffetta, è vero chi non vuole, la dia al compagno, ponendo sei segnali, di più, di meno per cadauno, e colui, che resterà ultimo di tutti a non aver posto il suo segnale sul giuoco, haverà vinto di quanto s'averà giuocato.

Però avvertasi, che il Cucù, Bragon, Cavallo, Gatte, & Osteria, sono Figure, e Carte privilegiate, nè mai si cambiano per forza, ma di volontà, e per inavvertenza, ove tutte le altre si cambiano per forza, quando sono dimandate.

Tutte le sopradette Carte sono num. 19. ma sono doppie, che sono num. 38.

Regola delle Privilegiate.

Cominciaremo dall'Osteria, qual è sopra il X. quale è num. XI. quando vien dimandata questa Carta li risponderà: fermatevi alquanto, e così rimarà con la sua; ma, se per sorte haverà un O. quello replicherà, per me se volete, che mi fermi all'Osteria, e così non essendo minor punto nel giuoco, che l'O. l'Osteria pagherà un segnale sopra il Piatto, e solo l'O. fa questo effetto, e non gli altri numeri, e questo perche l'O. è l'insegna dell'Osteria. Avvertendo, che non dirà pagarete per me, non deve pagar altrimenti l'Osteria, ma l'O.

Sopra l'Osteria ci è il Gatto, & è num. 12. e quando vien dimandato, li risponderà Gnao, e perche si a inzampato in questo Gatto, subito quello pagherà un segnale, e tornerà indietro con la Carta, se vorrà sia compreso quello, che ha il tratto: però che potrà andare, che non sia impedita, e trovando un' altro Gatto farà il simile, facendo pagare e ritornerà anco al primo Gatto, e li si fermerà, e poi chi averà minor puto pagherà il segnale.

Sopra il Gatto ci è il Cavallo, & è num. 13. e dimandandolo come sopra, quello del Cavallo risponde: Salta, così salta un passo innanzi, e lui tiene il suo Cavallo, e cambia innanzi nel modo come sopra.

Sopra il Cavallo vi è Bragone, e quando li vien dimandato, li risponderà se ha pigliato Bragon, e lui si ferma per esser pigliato, e pone sopra il Piatto un segnale, e se anco haverà minor punto degl'altri, ne ponerà un' altro, & è numero 14.

Sopra il Bragon ci è il Cucù, & è num. 15. qual' è il Sig. del Giuoco, e così risponde a chi gli viene dimandato Cucù, e per essere Signor benigno non fa poner nessun segnal sopra il giuoco, se non, se li toccherà per il minor punto, e fa fermare.

Li Matti non hanno num. ma a chi toccherà per ragion del giuoco quando farà un sol Matto, senz'altro, ponerà un segnale sopra il giuoco sul piatto, ma può cambiar questa nel modo delle altre Carte, e se verano tutti li duoi Matti fuora in giuoco, quelli che li haverano, ne tireranno una in dietro per cadauno in luoco di ponerlo sopra il Piatto, essendo però tutti li due Matti fuori. Avvertendo, che quelli che haveranno il primo Matto non possono dir cosa alcuna, ne far segni di sorte alcuna fin tanto, che tutti non abbiano mostrate le sue Carte, perche dal segno l'altro Matto si teneria: ma, non sapendo, lo refinterà; e questo sotto pena di non godere il privilegio di prender il segno in dietro.

Si ponghino tutte le Carte in un mazzo, e si comincia a darne una per cadauno, e l'ultimo, cioè quello, che le da ne prende una per se, e pone il mazzo in tavola, e poi, per non aver con chi cambiare, cambia con il mazzo, e si avvertisce, che il mazzo non fa pregiudizio ad alcuno, che però quella Carta, che prenderà sarà la sua, e si fa una volta per uno, di mano, in mano.

Nota, che se cascherà una Carta, di più in terra, a chi cascherà, e obligato a mettere un segnale sopra il giuoco delli suoi, mentre, che non trova due delli Giuocatori, che dicano, non voglio, che tu metti cos' alcuna, per qualche ragion, che a loro paresse, ma se tutti faranno d'accordo, che debba metter suso, e obligato a mettere: ma uno non basta dir no, ma vogliono esser due, e questo si fa accioche le Carte non si perdano, e fassi anco per l'altro.

Item, che si debbano numerare le Carte ad ogni cinque, di sei volte, accio non restassero in terra, per inavvertenza.

Item, quando restaranno due, di tre in giuoco, quello che fa le Carte, ovvero le da, deve sempre innanzi di mischiarlo, dar a gli altri.

Item, rimanendo due soli in giuoco, e venendo il Matto con ogni sorte di Carte, etiam privilegiate, poneranno tutti due un segno sopra, eccetto se venisse il Cucù, che e Signore, che in quel caso ponerà il Matto solo.





*
*Nella foto una tavolata di
giocatori partecipanti al
Grande Torneo di Stù che si
svolge a Montorio al Vomano.*

CAPITOLO 5

Il progetto





* I dizioni dello Cinelli
zanno I

Obiettivi e definizione delle strategie di progetto

Le differenze nelle regole e nei significanti delle carte tra Montorio al Vomano, la vicina Campoli e le restanti varianti esistenti, suggerisce la possibilità di progettare un mazzo di carte specifico per le modalità di gioco adottate a Montorio al Vomano, in modo da valorizzare il gioco dello Stù, bene identitario del patrimonio culturale intangibile locale, per consolidare il senso di appartenenza della comunità montoriese e di conseguenza contribuire, in piccola parte, a quel processo multidirezionale necessario ad arginare il fenomeno dello spopolamento.

Dopo aver definito gli obiettivi di progetto bisogna individuare una serie di azioni attraverso le quali si potrà raggiungerli. Occorre identificare il target di riferimento, che nel nostro caso sarà composto dalla comunità di Montorio al Vomano, dai turisti, e dai collezionisti di mazzi di carte. Ai fini di valorizzare il territorio è necessario poi incorporare nel progetto un insieme di elementi significativi riguardanti le peculiarità che costituiscono il patrimonio geografico, culturale, e umano del luogo come ad esempio il paesaggio, i monumenti e i reperti storici, gli stili di vita legati alla comunità.

Per fare ciò è necessaria la ricerca e l'analisi dei suddetti elementi in loco, che si tradurrà poi nelle scelte estetiche e formali del prodotto, come ad esempio il materiale, il formato, il layout o la palette di colori. In questa fase è opportuno fare uno studio su progetti simili e prodotti già presenti sul mercato, sulle scelte e le strategie effettuate da altri player.

Negli ultimi anni i dati che concernono il settore turistico denotano una crescita dell'interesse per la fruizione di esperienze coerenti con l'identità, la storia e la cultura dei luoghi. Inoltre, nell'attuale fase di post-covid, l'attenzione verso l'aspetto sanitario

ha portato ad una notevole crescita dell'interesse per l'ecoturismo. La percezione di sicurezza nel vivere ampi spazi all'aperto allontana dalle località scelte dal "turismo di massa" incrementando una propensione per le aree rurali, i borghi e gli itinerari in natura^[38]. Tutti elementi che designano il nostro prodotto e le strategie di condivisione ad esso collegate come un potenziale fattore di attrattività turistica per il territorio di Montorio al Vomano.



*
Nello schema, la strategia di comunicazione in sintesi.

PLACE, PROMOTION & PRODUCT



*
Lo schema in alto
presenta il palinsensto della
comunicazione strutturato
su organogramma.



*
Visione d'insieme degli
elaborati prodotti.

Elaborazione di un nuovo codice verbo-visivo

L'elaborazione di un linguaggio adeguato è necessaria ai fini di comunicare correttamente il messaggio insito in un progetto di design. Il medesimo codice di fatto caratterizzerà l'intera serie di elaborati grafici che costituiscono il progetto di comunicazione integrata, conferendo così ai singoli elementi riconoscibilità e legittimizzandoli ad appartenere alla stessa famiglia di prodotti.

Durante il processo di design, ho considerato indispensabili i principi fondamentali di Donald Norman, un ingegnere statunitense il cui campo di ricerca consiste nello studio della psicologia cognitiva, oggi considerato il padre del design antropocentrico. Quando si interagisce con un oggetto è fondamentale capire cosa fa, come funziona e che tipo di azioni sono possibili: questo aspetto viene definito "visibilità" ed è determinato da 6 principi fondamentali chiamati affordance, significante, vincolo, mapping, feedback e modello concettuale^[39]. L'ottemperanza a questa filosofia progettuale garantisce, in buona parte, un'adeguata risposta ai bisogni che il progetto si prefigge di soddisfare.

Andando a variare gli elementi costitutivi del codice visivo sono state effettuate diverse ipotesi per stabilire quale fosse la linea da seguire. Il segno (lo stile), il colore (la palette), lo spazio, la luce e la composizione sono i principali elementi di cui andremo a parlare per comprendere le scelte effettuate.

Di seguito andremo a scandagliare ogni elemento del progetto al fine di comprendere le scelte che hanno portato alla definizione del linguaggio visivo, cominciando dal mazzo di carte fino al sito web, la pubblicazione ed il merchandising.

Le carte da collezione

La serie di carte da collezione è parte del palinsesto della comunicazione del progetto. È prevista la pubblicazione di un mazzo di carte a cadenza annuale, illustrato di volta in volta da un diverso artista selezionato attraverso un bando apposito. Il mazzo sarà acquistabile attraverso lo Store del sito web ufficiale delle “Edizioni dello Gnàff”.

La struttura della composizione che caratterizza le carte sarà la stessa per l'intera serie. In questo modo il giocatore, riconoscendo le analogie spaziali, potrà avere una comprensione immediata del significato di ogni carta. Nello specifico l'intera serie di carte sarà caratterizzata dalla presenza dello stesso pattern grafico sul retro di ogni tessera. Per quanto riguarda la faccia frontale della carta, il soggetto illustrato occuperà sempre la stessa porzione di spazio nella zona centrale. Il lato sinistro della carta sarà destinato alla nomenclatura, caratterizzata dalla presenza dell'appellativo dialettale della carta. La scelta del posizionamento della didascalia sul lato sinistro non è casuale, essa deriva dalla *gesture* che di consuetudine si esegue nel prendere la carta dal tavolo e voltarla verso di sé. Considerando che il gesto venga compiuto con la mano destra, nel momento in cui si sta capovolgendo la carta il lato sinistro del fronte della stessa assume il ruolo di lato superiore permettendo una lettura immediata del contenuto didascalico. Inoltre in coda al mazzo saranno presenti due carte speciali, sulle quali saranno presenti il QR code per la lettura del regolamento integrale online ed un riassunti degli effetti delle singole carte e del loro valore.

Gerarchia dei valori

È stato detto in precedenza che il mazzo comunemente utilizzato per giocare a Stù comprende 40 carte, 20 valori diversi, ripetuti in due serie identiche.

Ogni serie a sua volta è composta da 5 carte figurate, che rappresentano i valori più bassi. Queste carte vengono chiamate “gli Zeri” poichè, in certe versioni arcaiche del mazzo, la numerazione presente su di esse consisteva in una serie di “0” ripetuti. Oggi la numerazione è assente e solo su tre delle cinque carte è presente una dicitura che lascia intuire il valore della carta. Seguono le 10 carte numerali, il cui valore è progressivo ed è indicato da numeri romani che vanno

da I a X. Infine troviamo altre 5 carte figurate, che rappresentano i valori più alti, queste carte vengono dette “i Trionfi” ed il loro valore è rappresentato dalla progressione dei numeri romani presenti su di esse (da XI a XV).

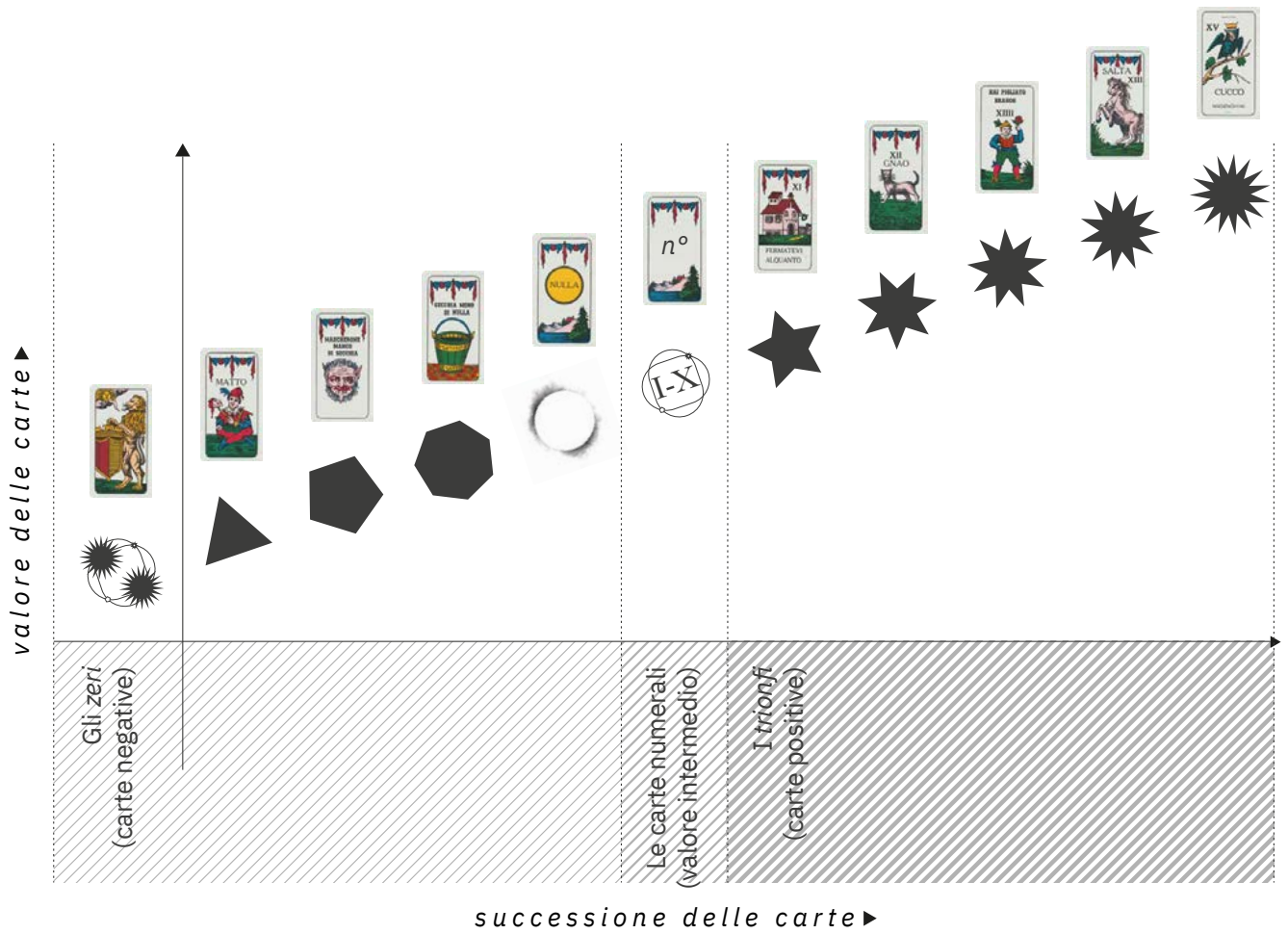
Indubbiamente l'utilizzo di codici differenti utilizzati per esprimere lo stesso concetto, la gerarchia di valore, non rende semplice la comprensione di tale gerarchia. Inoltre l'informazione riguardante il valore della carta, che sia essa sotto forma di motto o numero, non occupa una posizione fissa nello spazio della carta.

Per questo motivo il codice iconografico inerente alla gerarchia dei valori è stato ridefinito per rendere il gioco più comprensibile e fruibile andando a progettare un nuovo modello concettuale per il mazzo di carte.

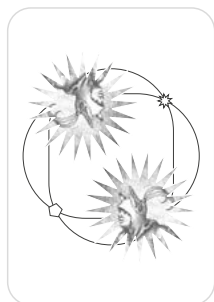
Per il gruppo di carte da I a X il sistema di rappresentazione rimane invariato rispetto ai mazzi tipici, è quindi espresso dai numeri romani riportati sulle carte. Il discorso cambia per il gruppo di carte figurate dal valore più basso (inferiore ad I). In questa serie di carte è stato introdotto un sistema grafico che consiste nella presenza di poligoni che fanno da sfondo ai soggetti illustrati. Il numero dei lati del poligono aumentano proporzionalmente al valore della carta fino alla carta n°0 (la Nulla), raffigurante un cerchio anche nei mazzi tipici. Avremo così un triangolo sulla carta n°0, un pentagono sulla carta n°00 e così via. Nella serie di carte figurate dette i Trionfi, la scala di valore è invece espressa attraverso il numero delle punte dei poligoni stellati presenti nell'illustrazione. L'aumentare del valore della carta è direttamente proporzionale all'aumentare del numero di punte presenti nelle stelle illustrate.

Le figure poligonali, che definiscono il meccanismo nella gerarchia di valori, diverranno degli elementi ricorrenti nel sistema d'identità visiva, conferendo al progetto riconoscibilità, credibilità, coerenza e carattere.

Lo schema nella pagina seguente riassume il concetto appena espresso:



Gli *zeri* (carte negative):



lu Matt
(Matto)



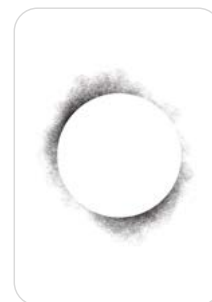
lu Rattachjul
(Grattaculo)



lu Mmascaràun
(Mascherone)



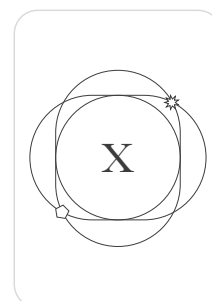
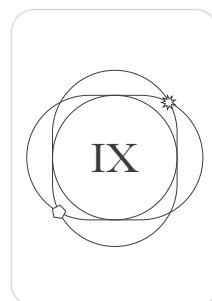
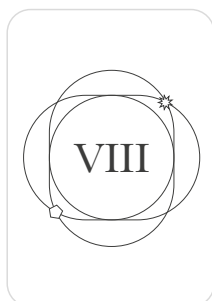
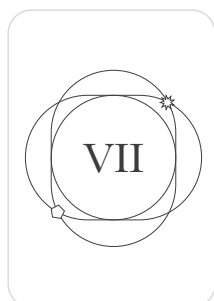
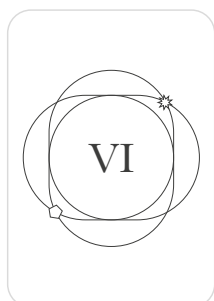
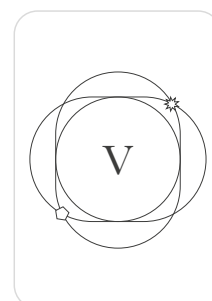
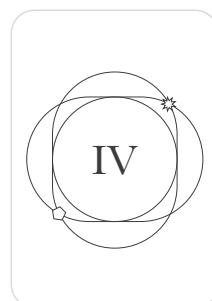
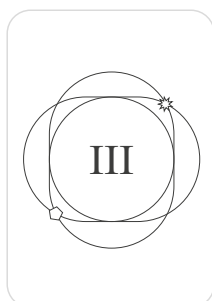
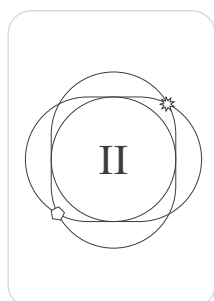
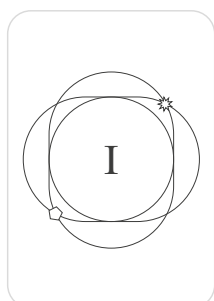
la Sacchje o lu Callarùtt
(Secchia)



la Null
(Nulla)



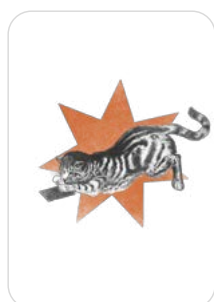
Le carte numerali (di valore intermedio):



I *trionfi* (carte positive):



la Cas o la Tavèrn
(Taverna)



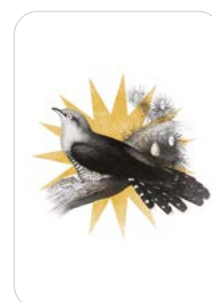
la Gnàff o lu Gnao
(Gatto)



la Salt o lu Cavàll
(Cavallo)



lu Bbùm o lu Bragòn
(Bragone)



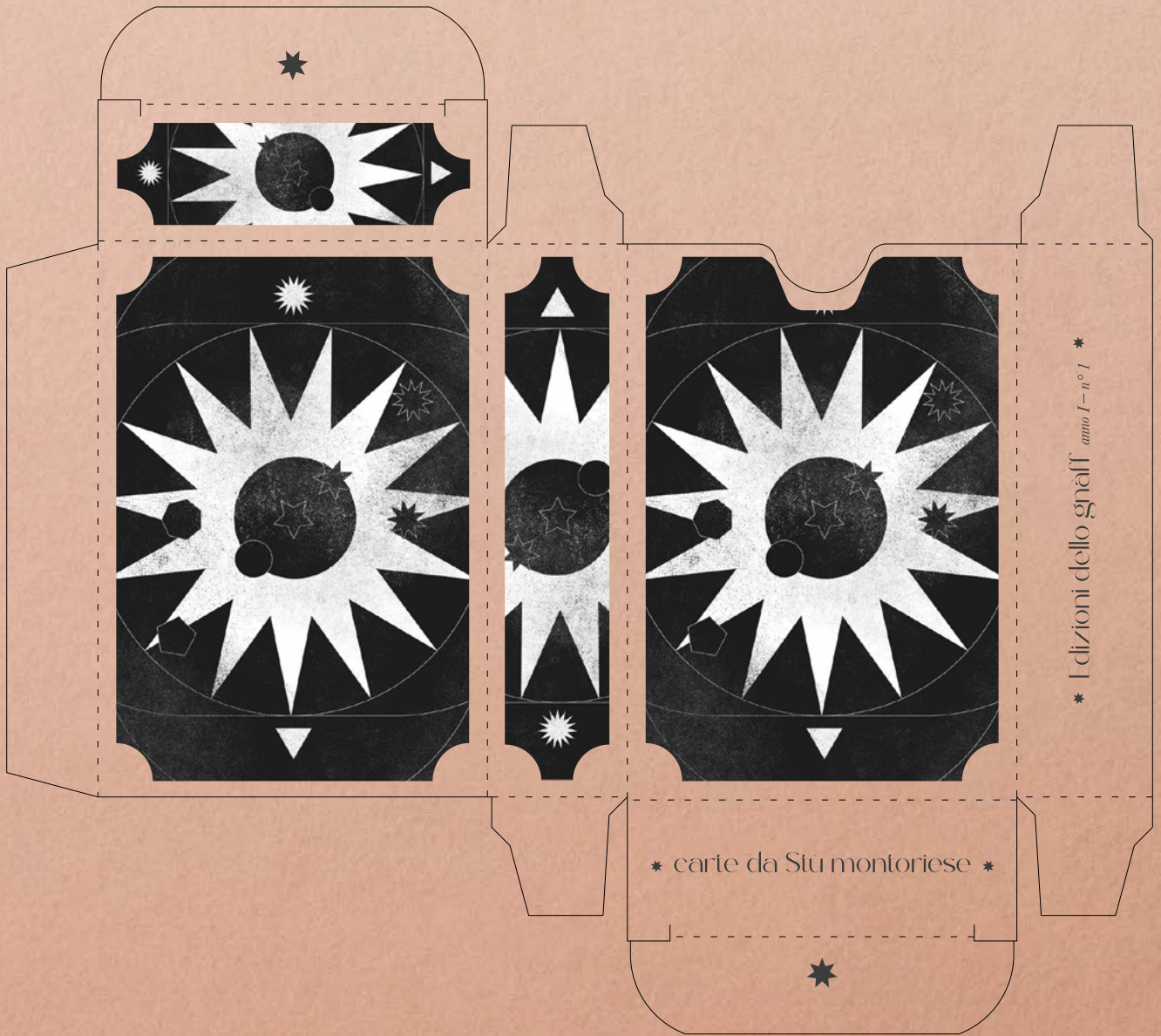
lu Cill o Cucco
(Cuculo)



**Materiale
e packaging**

Il packaging e le carte da gioco sono stampate su carta da 350 gr patinata, una plastificazione opaca protegge e nobilita il prodotto. Gli angoli sono arrotondati. Il formato delle carte è lo stesso utilizzato per il Poker (62x89 mm).





* I dizioni dello gnaff anno 1-n° 1 *

* carte da Stù montoriése *

I contenuti illustrati dell'edizione n°0

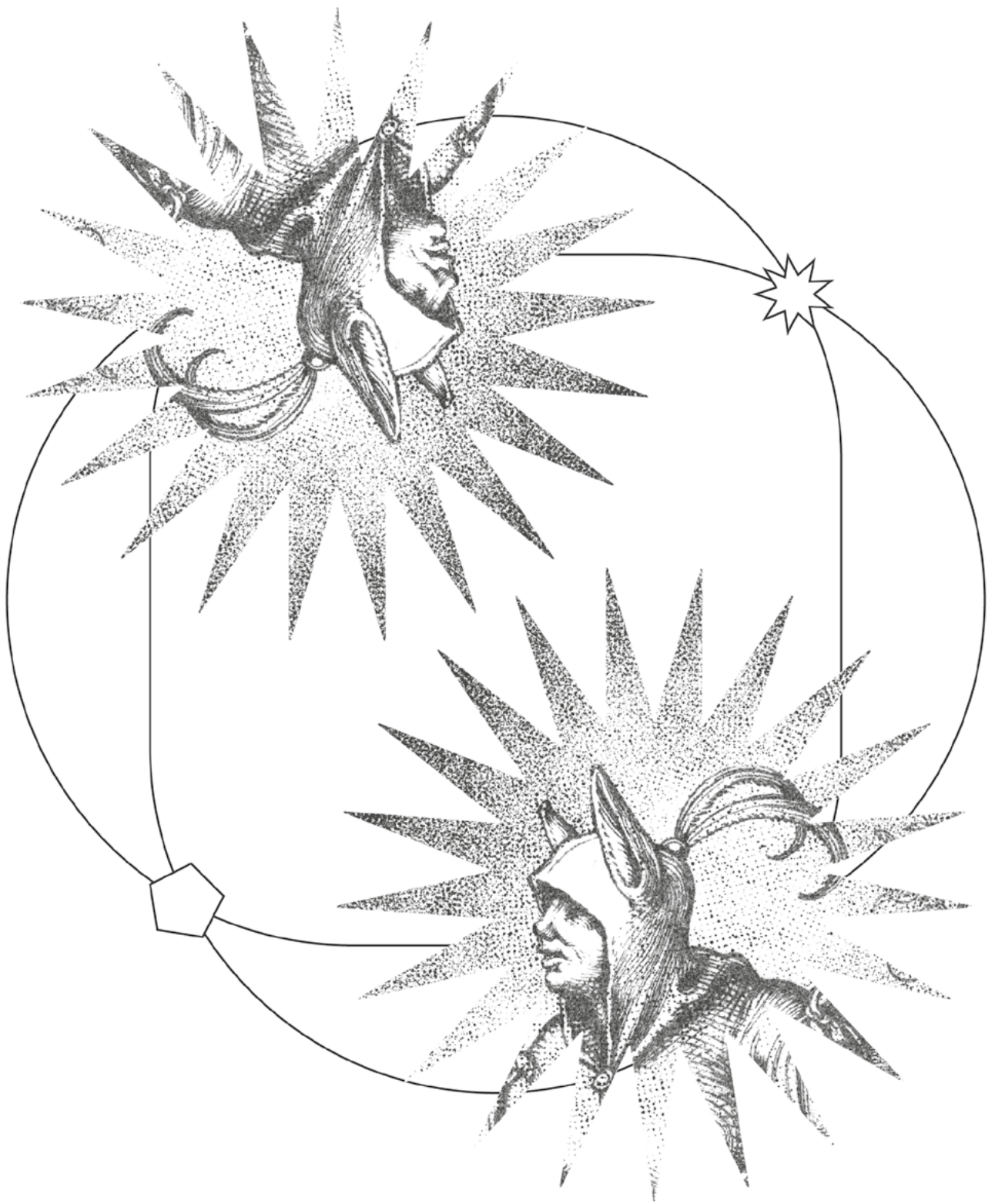
La tecnica utilizzata per le illustrazioni è una produzione digitale che ricalca l'effetto di figure a carboncino e antiche incisioni ad incavo. La tecnica incisoria maggiormente diffusa e preferita per la creazione di mappe e stampe antiche.

Per ottenere delle incisioni ad incavo si utilizzava una tavoletta in metallo, solitamente in rame oppure in zinco, che veniva lavorata al fine di ricavarne una matrice che veniva poi inchiostrata e pressata sulla carta per effettuare le stampe.

È osservabile come tra le tendenze globali abbia preso piede quella per un certo gusto Vintage. Una tendenza cui corrisponde una sensibilità estetica sviluppatasi di pari passo con la riconsiderazione di prodotti e marchi appartenenti ad un passato nel quale si desidera ritrovare una perdita autentica e benevola naturalità. Si tratta semmai dell'iscrizione dei suoi simulacri nel corpo degli oggetti^[40]. Questa tendenza da origine ad una numerosa serie di produzioni a tema pseudo-artigianali, di una predilezione per i materiali allo stato naturale anche quando il prodotto non ha nulla a che vedere con l'artigianato e la naturalità. Ci si trova così di fronte ad un meccanismo paradossale per il quale si percepisce come nuovo e desiderabile ciò che richiama l'archetipo, il primitivo, l'originario.

Le scelte inerenti al carattere delle illustrazioni nascono dalla necessità di valorizzare l'aspetto, concretamente presente, di radicata ritualità che lega la comunità montoriese al gioco dello Stù. È stato elaborato pertanto un nuovo linguaggio visivo che attinge alla storia e la tradizione montoriese così come all'immaginario collettivo relativo ai giochi di carte arcaici, ai tarocchi, alla simbologia originaria delle carte e il loro legame con l'occulto.

Il mazzo di carte da collezione può essere un attore che attraverso la sua azione semiotica contribuisce al modellamento e riposizionamento estetico, sociale e culturale dell'intero sistema dello Stù montoriese.



*
Illustrazione del Matto



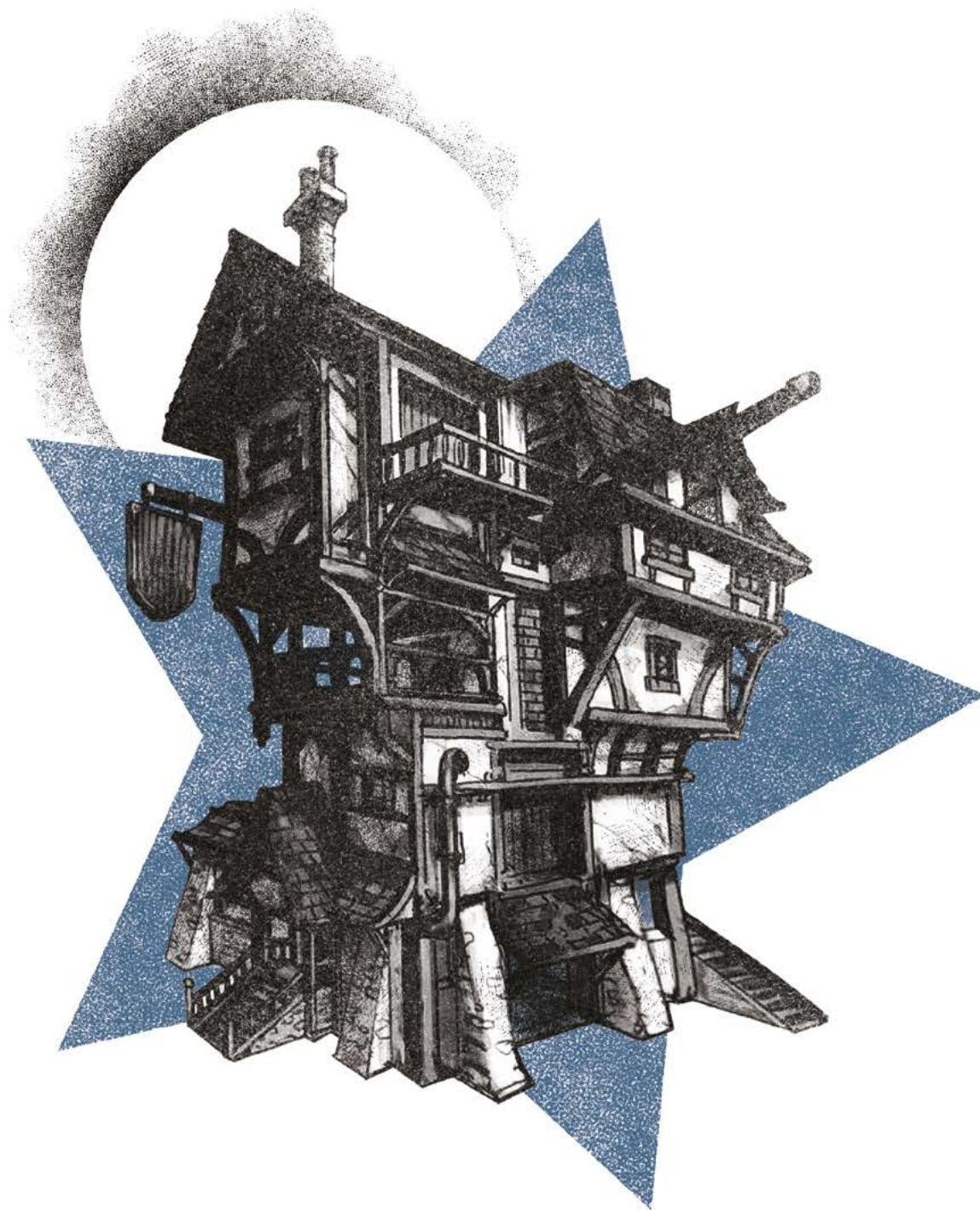
*
Illustrazione del Grattaculo



*
Illustrazione del Mascherone



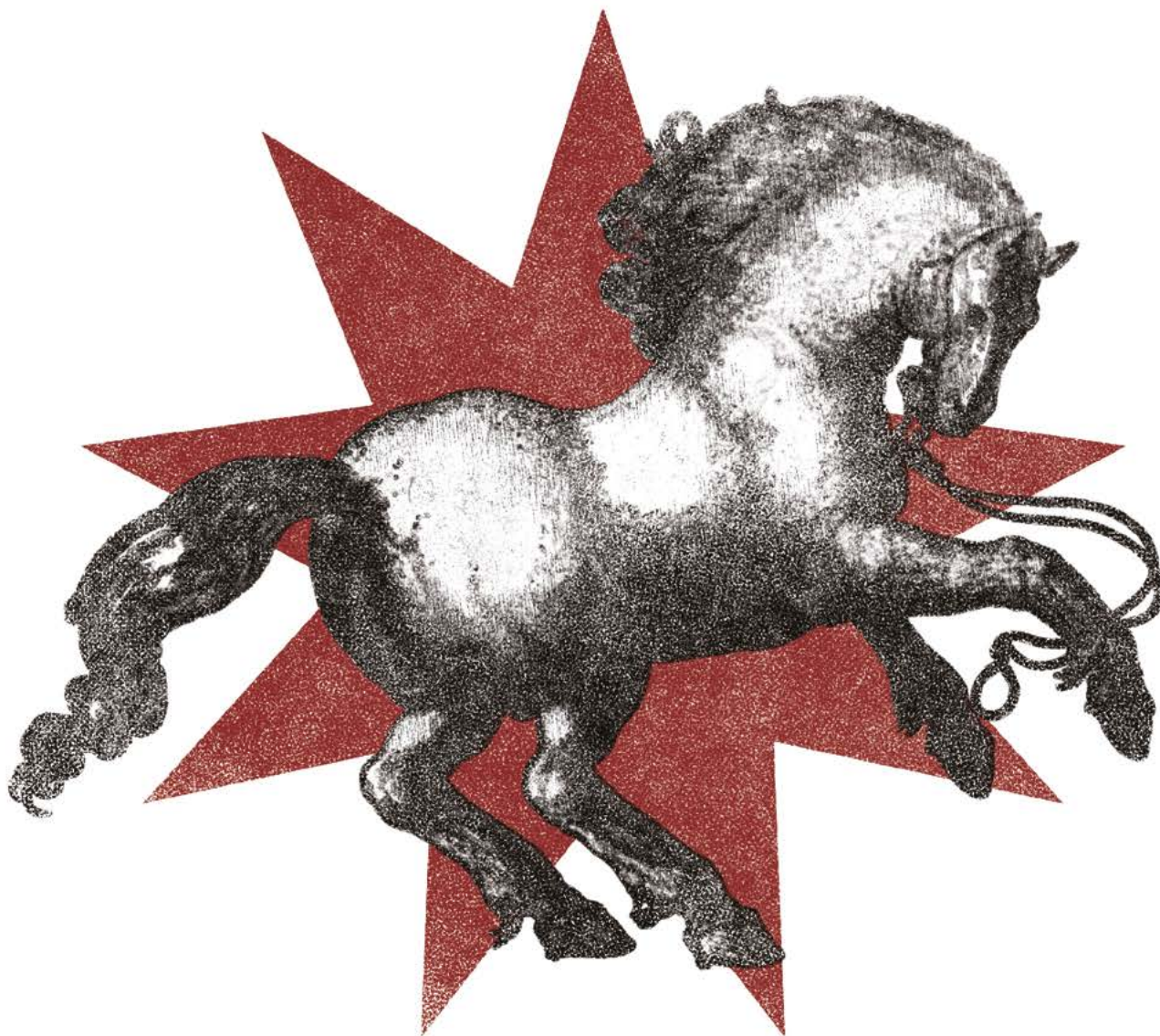
*
Illustrazione della Secchia



*
Illustrazione della Taverna



*
Illustrazione dello Gnao



*
Illustrazione del Salta



*
Illustrazione del Bragone



*
Illustrazione del Cucco

La Fanzine

Annessa alla pubblicazione delle carte da collezione ci sarà una fanzine incentrata sulle tematiche inerenti al gioco dello Stù, i tornei, la comunità di Montorio al Vomano e l'edizione del mazzo di carte edito annualmente. La fanzine avrà una gabbia ed una gerarchia di font prestabilite atte a creare un senso di chiarezza, maggiore ordine e credibilità alle informazioni trasmesse.

Il codice tipografico e la gerarchia dei font

Per i titoli della pubblicazione viene utilizzato il font Ghakity Sans Serif, creato da Storytype, un carattere ibrido tra lineare e calligrafico. Gli assi sono verticali e le aste sono caratterizzate da un alto contrasto, gli apici privi di grazie ma sono presenti raccordi tra le lettere. Il suo accentuato contrasto lo rende difficilmente leggibile in corpi piccoli ma ricco di una forte valenza estetica e comunicativa.

Per il corpo del testo il font utilizzato è Baskerville nei suoi diversi pesi, e Baskerville Bold per i titoletti. Essendo il fulcro del progetto un gioco di carte tradizionale, si è optato per la scelta di un font graziato capace di rievocare gli stessi valori.

Baskerville è un font classificato come Barocco, è considerato tra i caratteri graziati più leggibili e di facile applicazione.



Ghakity Regular 68pt

Ghakity Regular 68pt

Indice

4

La tradizione ludica è un bene identitario del territorio

"Giocare è quindi come "abitare" spazi differenti, "vestire" i panni di un altro ego"

6

Le origini del gioco dello Stù

"Nel 1824 il cavaliere milanese Ferdinando Gumpenberg affermava: «il più atto d'ogni altro a divertire una numerosa conversazione»"

8

Lo Stù a Montorio

"Per le famiglie montoriesi è un'usanza inimitabile: quella di giocare a Stù durante il periodo delle festività natalizie"



9

Le "Edizioni dello Gnaff"

La lettera dell'editore

10

Visioni parziali Una frase

Un'unità complessiva del discorso in periodo. Una visione parziale: uno scorcio.

9

Baskerville Bold 21pt

Baskerville Regular 10pt

Baskerville Italic 10pt

Ghakity Regular 11pt

The quick brown Fox jumps over the lazy dog

Orum faccab ium re perum fuga. Ur seque et que nem a voluptas non cus sitateme volorit et litatis eaquae con pre voluptatis cusanda qui incis sus sim qui aperferum rectaqui inihilique commihilaut qui velliquistis dolorese pedis aut utemolum quam rem et omnimus.

Ghakity Regular 32pt

165 mm

Le origini del gioco dello Stù

Il gioco ha origini remote. Un tempo di fatto in gran parte d'Europa, sopravvive oggi in alcune zone del Nord Europa (tra le isole danesi Fionia e Sjælland, nelle Zealand olandesi, dove si gioca una variante con le pedine, fino in Scandinavia). In Italia è tipico delle valli bergamasche e del territorio teramano, in particolare nei Comuni di Campi e Montorio al Vomano. Ogni località presenta diverse peculiarità nella modalità di gioco. A Montorio al Vomano viene chiamato Stù e a Campi la Tuffe, il gioco è anche conosciuto nelle sue varianti Cucù, Cucu o Cucù. Questo gioco sembra trarre le sue origini dal Makosento, facendo presumere un suo probabile primitivo sviluppo, in Francia (Maucoisart), intorno al 1890. Eppure, a Bologna, già nel XIII secolo, si rievca un gioco di dadi chiamato "Gnaff". È questo "Gnaff" giorna come carta nella versione nord-europea del Cucù. Il gioco, nell'Ottocento e già nel Settecento, godeva di un notevole favore. Nel 1824 il cartai milanese

Del Cucù si parla in alcuni opuscoli a stampa pubblicati a Bologna e a Milano fra il 1722 e il 1808 e segnalati dal Lenzi. Si tratta di opuscoli popolari che riportano le regole pratiche del gioco, testimonianze così il duraturo successo. Questa necessità di ribadire le regole del gioco può indicare la compresenza di più varianti ed è tipica dei giochi già da molto tempo praticati. Il più antico di questi opuscoli è un foglio volante con testo su due colonne. Dichiarazione del vero gioco intitolato il cucù. Solo si vedano alla bottega del soldato dove si fabbricano carte da gioco. Bologna, Gio. Battista Bianchi, 1722) pubblicato a cura del cartaro, evidentemente a corredo del mazzo di carte speciali, con la descrizione delle regole del gioco.

Nello stesso periodo storico il Cucù era ben noto anche fuori d'Italia. In Spagna (cucù), in Catalogna e nelle Baleari (cuc) come in Francia (cucou), in Belgio e in Olanda (kucok), come pure in Austria, in Svizzera e in Germania (Vogelgirt), in Danimarca (goue), in Svezia (kille) e in Finlandia (kucki) il gioco è rimasto popolare fino alla prima metà del Novecento. In Francia e nella penisola iberica era giocato con carte ordinarie; in Germania e nei paesi nordici con mazzi di carte speciali (32 in Germania, 42 in Danimarca, 48-49 in Svezia, sempre formati da due serie uguali, con valori numerici e carte figurate simili (ma non identiche) a quelle italiane).

In Italia, la prima ipotetica versione del mazzo di carte risale all'epoca della feudalità quattro-cinquecentesca dei



Farnese, le versioni successive rimasero grossomodo coerenti. Nel 1538 il feudo di Campi venne ereditato da Carlo V a sua figlia Margherita d'Austria, che lo portò in dote al secondo marito Ottavio Farnese, duca di Parma e Piacenza: i Farnese tennero la città fino al 1734, quando venne incorporata nel demanio regio.

La presenza della famiglia Farnese nel teramano ha probabilmente dato origine a questa tradizione ludica.

Nel teramano venne adottato un mazzo "territoriale", che a differenza degli altri in uso in Italia e all'estero, doveva solitamente presentare una figura grottesca con il nome di Arlecchino, di Matto o di Strega, precisava un incanto assistenziale con il Casaccio montoriese, o il Grattaculo cartalese. Seppur vicinissime, Campi e Montorio al Vomano, presentano nella modalità di gioco, delle sottili differenze, per esempio la montonese "quaffa di ritorno", un effetto legato alla carta che rappresenta il Gatto, che non è presente nella versione campiese del gioco.

240 mm

Baskerville Bold 21pt

Baskerville Regular 10pt

Edizioni dello gnàff

**Il gioco e
la comunità
di Montorio
Al Vomano**



anno 1.1.10.0

Lo Stù a Montorio

Nell'ambito del progetto cultural heritage), che ha patrimonio culturale immo e dei Monti della Laga, rappresentante la comunità è stato inoltre inserito ne "Tocati - Festival Intern manifestazione italiana c ogni anno a Verona a in dall'Associazione Giochi a partire dal 2003, si svol la durata di tre giorni, d tradizionali propongono quelli di un paese ospite. Ciò che di più rende stat sua concreta presenza in comunità. Per le famiglie quella di giocare a Stù d Si gioca ritrovandosi nell ultimi cominciano, già d per il Grande Torneo di Colle e il Solleone". Ogni anno la somma ra dei partecipanti al torne di associazioni che oper all'acquisto di beni utili

Gran Sasso Lega Icb (Intagibile) come finalità la riscoperta del materiale del territorio del Gran Sasso. Il gioco è stato scelto come aspetto di Montorio al Vomano. Lo Stù è un insieme di diverse edizioni del "Gioco dei Giochi in Strada", una serie di giochi tradizionali che si svolge dal 15 settembre, organizzata e ideata da un gruppo di amici di Verona. Il festival, organizzato nel centro storico della città e ha come tema i quali le comunità ludiche raccolgono 50 giochi, tra quelli italiani e

La tradizione di questo gioco è la più antica, nel quotidiano della vita montoriese è un'usanza indissolubile durante il periodo delle festività natalizie, in casa e nei bar del paese. In questi giorni, come nel mese precedente, le qualificazioni sono organizzate dall'associazione "Il

Gioco con le puntate e le donazioni sono destinate al finanziamento per il bene della comunità e della collettività.

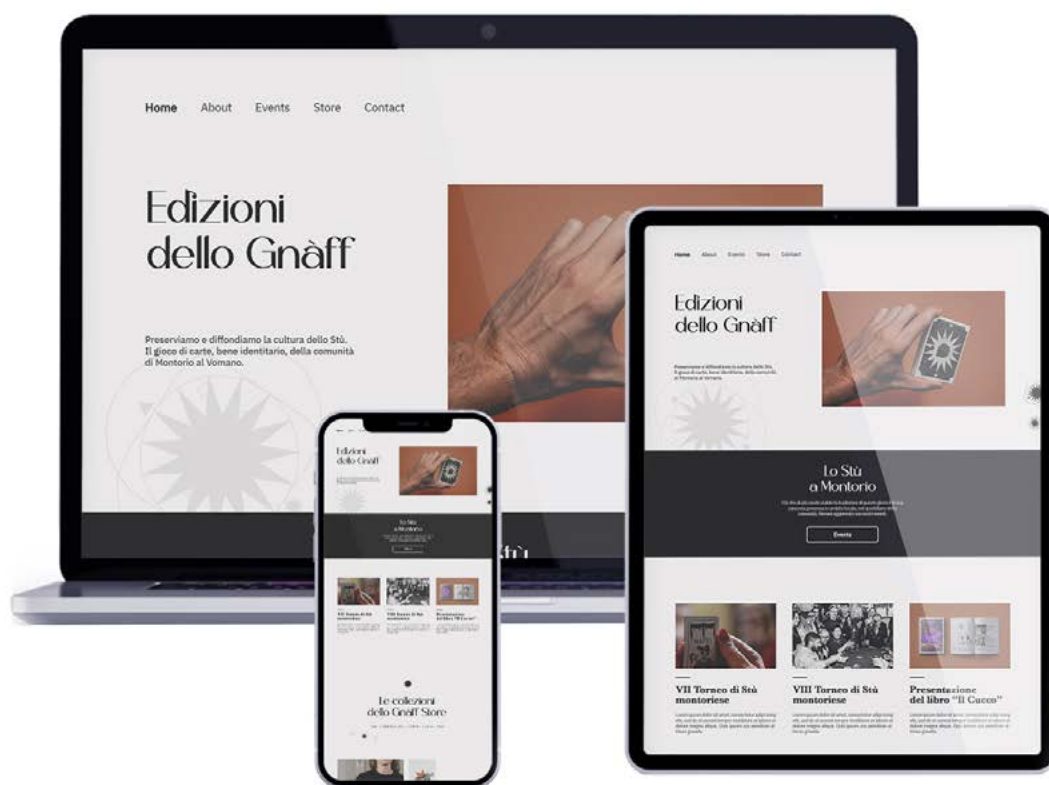


Le "Edizioni dello Gnàff"

Questa piccola pubblicazione è la n°0 di una lunga serie prevista. Il suo scopo è quello di preservare e diffondere la cultura sul gioco dello Stù. Le Edizioni dello Gnàff sono pensate per un pubblico che "già sa" e vuole saperne di più, per gli appassionati ed i collezionisti di giochi tradizionali e carte da gioco, e per chi non ne sa nulla e sta scartabellando queste pagine per ingenua curiosità. Per ogni edizione sarà appositamente progettato un inedito mazzo da collezione di carte da Stù. Visita il sito web delle Edizioni dello Gnàff per saperne di più.



Il sito web Coerentemente con la fanzine, il sito web utilizzerà la stessa gerarchia di font. I contenuti saranno aggiornati periodicamente e suddivisi in sezioni. Ci sarà una sezione dedicata alla storia del gioco, una inerente il contesto e la comunità montoriense, sarà presente il calendario con gli eventi sul gioco dello Stù e le Edizioni dello gnàff e lo store dove si potranno acquistare i mazzi di carte, le t-shirt ed altri gadget.



Edizioni dello Gnäff

Preserviamo e diffendiamo la cultura dello Stù. Il gioco di carte, bene identitario, della comunità di Montorio al Vomano.



Lo Stù a Montorio

Ciò che di più rende stabile la tradizione di questo gioco è la sua concreta presenza in ambito locale, nel cuore della comunità. Per noi è un punto di riferimento.

Events



VII Torneo di Stù montoriense

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultram gravida.



VIII Torneo di Stù montoriense

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultram gravida.



Presentazione del libro "Il Cucco"

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Quis ipsum suspendisse ultram gravida.



Le collezioni dello Gnäff Store

Lorem ipsum Dolor | Lorem ipsum Dolor | Lorem ipsum Dolor



Serie 0: tutte le illustrazioni disponibili su t-shirt

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.



Call for artists | disegna il nuovo mazzo dello Stù

Lorem ipsum dolor

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse.

Lorem ipsum dolor

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse.



Conosci le carte?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	+
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	+
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	+



Questi siamo noi:

←



Miklan Adam

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Olivo Napoli

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Onesil Carrè

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

→

Be updated!

First Name*

Last Name*

Email Subject*

Write something here...

Submit Email



Quick Links

Bibliografia

- [1] Cfr. U. Galimberti, *L'uomo nell'età della tecnica*, Milano: Feltrinelli, 2002.
- [2] Cfr. M. Giardi, *Terra. Storia di un'idea*, Roma-Bari: Laterza, 2013, pp. 40-52.
- [3] Cfr. H. Lefebvre, *Il diritto alla città*, trad. it. di G. Morosato, Verona: Ombre Corte, 2014.
- [4] Cfr. L. Benevolo, "Roma: la città e l'impero mondiale" in *Storia della città*, Roma-Bari: Laterza, 1975, p. 149.
- [5] Cfr. M. Schmidt di Friedberg, "La città – un infinito limitato" in *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, vol. XII, n° 270/61, 2008.
Disponibile online: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-270/sn-270-61.htm>
- [6] Cfr. M. Augé, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, trad. it. di D. Rolland, Milano: Eleuthera, 1992, p. 36.
- [7] Cfr. M. Parente, C. Sedini, *D4T. Design per i territori. Approcci metodi Esperienze*, Barcellona: LISt Lab, 2019.
- [8] Cfr. V. Sacchetti, *Il design in tasca*, Bologna: Compositori, 2010, p. 15.
- [9] Cfr. L. Benevolo, "La città libera in Grecia" in *Storia della città*, Roma-Bari: Laterza, 1975, p. 60.
- [10] Cfr. S. Polci, R. Gambalci, "Piccolo (e fuori dal) Comune", 2018.
Disponibile online: https://www.legambiente.it/sites/default/files/docs/dossier_piccoli_e_fuori_dal_comune_piccolicomuni2016.pdf
- [11] Cfr. <http://www.ernestodemartino.it/>
- [12] Cfr. E. De Martino, *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*, Torino: Einaudi, 1977, pp. 479-480.
- [13] Cfr. J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino: Einaudi, 1946.
- [14] Cfr. A. Rizzi, *Ludus/ludere: giocare in Italia alla fine del Medio Evo*, Treviso: Fondazione Benetton, 1995.
- [15] S. Pescarin, *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*, Milano: Franco Angeli s.r.l., 2020.
Disponibile online: https://cris.unibo.it/retrieve/handle/11585/765977/654977/Videogiochi%20e%20apprendimento_%20Nardone_vol%20Pescarin.pdf
- [16] <http://www.ernestodemartino.it/>
- [17] Cfr. M. Parente, C. Sedini, *D4T. Design per i territori. Approcci metodi Esperienze*, Barcellona: LISt Lab, 2019, pp. 85-93.
- [18] Cfr. M. Parente, C. Sedini, *D4T. Design per i territori. Approcci metodi Esperienze*, Barcellona: LISt Lab, 2019, pp. 24-27.
- [19] Cfr. M. Parente, C. Sedini, *D4T. Design per i territori. Approcci metodi Esperienze*, Barcellona: LISt Lab, 2019, p. 93.
- [20] Cfr. "Carta d'Arance"
Disponibile online: <https://vimeo.com/47175056?login=true>
- [21] Cfr. A. Tonelli, "Somnoli: La mia Rimini dalla A alla Z", *Bologna: La Repubblica*, 28 luglio 2011.
Disponibile online: https://bologna.repubblica.it/cronaca/2011/07/28/news/somnoli_la_mia_rimini_dalla_a_alla_z-19717878/

- [22] M. Piazza, Franco Balan. 200 originals, Ivrea: Associazione Archivio Storico Olivetti, 2004, p. 12.
- [23] J. Clifford, I frutti puri impazziscono. Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX, Torino: Bollati Boringhieri, 1993.
- [24] Cfr. G. Marrone, Buono da pensare, Roma: Carocci, 2014.
- [25] Cfr. P. Sorrentino, "Il gusto dell'isola. Per una semiotica della birra Ichnusa", E|C Serie Speciale, anno XIII, n° 27, 2019.
Disponibile online: <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/article/view/405>
- [26] Cfr. M. Parente, C. Sedini, D4T. Design per i territori. Approcci metodi Esperienze, Barcellona: LISt Lab, 2019, pp. 85-93.
- [27] Cfr. F. Barnabei, Relazione di un viaggio archeologico sulla via Salaria lungo il corso del Vomano, in "Giornale degli scavi di Pompei", n.s.I, 1868, append., III, coll. 76-83.
- [28] Cfr. "Archivio storico Comunale"
Disponibile online: <https://comune.montorio.te.it/dati/articoli/allegati/Archivio%20Storico%20Montorio.pdf>
- [29] Cfr. <https://www.stradadeiparchi.it/>
- [30] Cfr. <https://gis.censimentopopolazione.istat.it/>
- [31] Cfr. M. Parente, C. Sedini, D4T. Design per i territori. Approcci metodi Esperienze, Barcellona: LISt Lab, 2019, pp. 14-18.
- [32] Cfr. L. Giancristofaro, "Le tradizioni al tempo di Facebook: rifacimenti realisti e problemi di copyright" in Palaver, vol 7, n° 1, 2018.
Disponibile online: <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/palaver/article/view/18973>
- [33] Cfr. <http://www.lu-stu.it/>
- [34] Cfr. <http://www.letarot.it/page.aspx?id=506>
- [35] Cfr. S. Franchi, "Le carte del Cucù. Un antico gioco europeo sopravvissuto a Montorio"
in Documenti dell'Abruzzo teramano (III, 1): La valle dell'alto Vomano ed i Monti della Laga, Teramo: Carsa Edizioni, 1991.
- [36] (31).
- [37] (31).
- [38] Cfr. Fondazione UniVerde, XI Rapporto Italiani, turismo sostenibile ed ecoturismo, Noto Sondaggi, 2021.
Disponibile online: <https://www.fondazioneuniverde.it/wp-content/uploads/2021/09/XI-Rapporto-Italiani-turismo-sostenibile-ed-ecoturismo-settembre-021.pdf>
- [39] Cfr. D. Norman, The Design of Everyday Things, Basic Books, 1988
- [40] Cfr. G. Marrone, Il discorso di marca, Roma-Bari: Laterza, 2007

