

# SCHEDA



## CD - CODICI

TSK - Tipo scheda	BDM
LIR - Livello catalogazione	C
NCT - CODICE UNIVOCO	
NCTR - Codice Regione	05
NCTN - Numero catalogo generale	00724890
ESC - Ente schedatore	C029006
ECP - Ente competente per tutela	S242

## OG - BENE CULTURALE

AMB - Ambito di tutela MiC	demoetnoantropologico
CTG - Categoria	STRUMENTI E ACCESSORI/ LUDICI
OGT - DEFINIZIONE BENE	
OGTD - Definizione	Gioco del pendolino
OGTT - Tipologia	tiro al bersaglio, gioco d'azzardo
OGTV - Configurazione strutturale e di contesto	bene semplice
OGD - DENOMINAZIONE	
OGDT - Tipo	consuetudinaria
OGDN - Denominazione	Ritorna
OGM - Modalità di individuazione	appartenenza ad una collezione o raccolta pubblica
OGR - Disponibilità del bene	bene disponibile

## LC - LOCALIZZAZIONE GEOGRAFICO - AMMINISTRATIVA

### PVC - LOCALIZZAZIONE

PVCS - Stato	ITALIA
PVCR - Regione	Veneto
PVCP - Provincia	RO

<b>PVCC - Comune</b>	Bergantino
<b>LDC - COLLOCAZIONE SPECIFICA</b>	
<b>LDCT - Tipologia</b>	palazzo
<b>LDCF - Uso</b>	museo
<b>LDCU - Indirizzo</b>	piazza Giacomo Matteotti, 85
<b>LDCM - Denominazione raccolta</b>	Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare
<b>LDCS - Specifiche</b>	piano terra/ Sala Parco Divertimenti
<b>ACB - ACCESSIBILITA' DEL BENE</b>	
<b>ACBA - Accessibilità</b>	sì
<b>LA - ALTRE LOCALIZZAZIONI GEOGRAFICO - AMMINISTRATIVE</b>	
<b>TLC - Tipo di localizzazione</b>	luogo di provenienza/collocazione precedente
<b>PRV - LOCALIZZAZIONE</b>	
<b>PRVS - Stato</b>	ITALIA
<b>PRVR - Regione</b>	Piemonte
<b>PRVP - Provincia</b>	TO
<b>PRVC - Comune</b>	Vigone
<b>PRC - COLLOCAZIONE SPECIFICA</b>	
<b>PRCT - Tipologia contenitore fisico</b>	sala
<b>PRCF - Uso contenitore fisico</b>	collezione privata esposta al pubblico
<b>PRCU - Indicazioni viabilistiche</b>	vicolo del Teatro, 10
<b>PRCM - Denominazione contenitore giuridico</b>	Sala dei Ricordi – Museo degli Spettacoli Viaggianti
<b>DT - CRONOLOGIA</b>	
<b>DTZ - CRONOLOGIA GENERICA</b>	
<b>DTZG - Fascia cronologica /periodo</b>	XX
<b>DTZS - Specifiche fascia cronologica/periodo</b>	seconda metà
<b>DTM - Motivazione/fonte</b>	comunicazione orale
<b>DA - DATI ANALITICI</b>	
<b>DES - Descrizione</b>	Gioco del pendolino costituito da una base in legno profilata in alluminio di forma rettangolare e suddivisa in tre aree. All'interno dell'area centrale (area di gioco) una serie di impunture metalliche tagliano orizzontalmente e verticalmente lo spazio formando anche una freccia leggermente scentrata verso destra. Nelle restanti due aree si trovano quattro manopole in legno avvitate alla base nei quattro angoli per bilanciare l'assetto del gioco e una impalcatura in legno con due colonnine, una per lato. Dal centro dell'impalcatura pende una catena con agganciato un pendolo in legno a goccia. Presente anche un bersaglio mobile costituito da un birillo in legno posizionabile al centro dell'area di gioco. Segni di dipinture pregresse. Sulla base è presente una targhetta in ottone con il nome dello spettacolista itinerante a cui il gioco apparteneva.

**ISE - ISCRIZIONI/MARCHI/STEMMI/TIMBRI****ISEP - Posizione**

Base del gioco

**ISED - Definizione**

iscrizione

**ISEZ - Descrizione**

FURLANI UBERT BRISTOLA detto LO SVIZZERO

**ISEC - Classe di appartenenza**

commemorativa

**ISET - Tipo di scrittura/di caratteri**

maiuscolo

**ISET - Tipo di scrittura/di caratteri**

corsivo

**ISEM - Materia e tecnica**

a incisione

L'oggetto catalogato è parte dell'esposizione permanente del Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare di Bergantino ed è stato acquisito nel 2010. Precedentemente il gioco era compreso nella collezione privata di Carlo Piccaluga. Tale trascorsa appartenenza rappresenta, da un punto di vista antropologico, un aspetto importante della vita sociale dell'oggetto: da strumento, o parte di strumento, di lavoro inerente alla sfera dello spettacolo viaggiante, attraverso un processo di singolarizzazione, si è rivestito di un particolare valore affettivo per il suo rapporto con determinate persone. Inoltre, proprio grazie alle attività di individuazione, raccolta e custodia del collezionista privato è stato possibile che il suddetto bene non venisse distrutto o disperso ma potesse divenire, in una ulteriore nuova fase della sua vita sociale, un importante elemento per la costruzione della narrazione museale. Esposto nella sala dedicata al Parco di Divertimenti tra Ottocento e Novecento, permette, in dialogo con altri oggetti, di restituire al visitatore parte dell'atmosfera, dei personaggi e delle attrazioni che caratterizzavano quel luogo tra i quali sibille, giocatori d'azzardo, giocolieri, castelli incantati, montagne russe, caroselli, organi da fiera, tiri al bersaglio, etc... Carlo Piccaluga era un "viaggiatore", un esercente di spettacoli viaggianti appartenente a una famiglia piemontese con una lunga tradizione nel settore, in gergo "un dritto". Pur nell'impossibilità di un confronto diretto con lui (è venuto a mancare nel 2019), la ricerca sul campo presso il Museo ha permesso di ricostruire alcuni aspetti singolari della sua attività di collezionista, attraverso i racconti e le memorie di chi lo ha conosciuto personalmente. Carlo Piccaluga era membro di una delle più antiche dinastie del viaggio che svolgono il loro lavoro tra Piemonte, Lombardia e Liguria. Gli antenati della famiglia (bisnonno e nonno) erano inizialmente pescatori sul fiume Po nella zona di Casale Monferrato. Per integrare il bilancio familiare hanno iniziato l'attività di esercenti di spettacoli itineranti con attrazioni di loro proprietà, divenuta poi il mestiere principale della famiglia. Nato in carovana è sempre vissuto in carovana, uno stile di vita semi nomade che ha influenzato la sua concezione di casa, quotidianità, legame ai luoghi, tempi festivi e tempi del lavoro, libertà. La Sala dei Ricordi nasce nel 1997 a Vigone, in un luogo "fermo", ma molto amato da Piccaluga perché, nonostante la vita trascorsa in un viaggio senza fine, qui aveva costruito ricordi, amicizie, rapporti duraturi: qui il suo spirito di viaggiatore poteva convivere con una certa stanzialità. La Sala era lo spazio per ospitare oggetti che stava raccogliendo da alcuni anni (nel complesso la raccolta è durata circa quarant'anni), oggetti provenienti dal mondo del Luna Park, del Circo (un contesto di vita parallelo alle fiere e ai Luna Park con cui aveva coltivato rapporti familiari, amicali e di cui serbava cari ricordi), fotografie e documenti (come registri

## **NRL - Notizie raccolte sul luogo**

delle spese, richieste di permessi, etc...). Gli oggetti appartenevano alla sua famiglia o erano stati donati, o recuperati perché abbandonati o acquistati ad altri “viaggiatori”. Nelle intenzioni del suo creatore la collezione doveva essere aperta al pubblico per raccontare ai “fermi”, a chi non apparteneva al mondo dello spettacolo itinerante, i “viaggiatori della luna”, ma soprattutto, come suggerisce il nome stesso, la collezione doveva preservare il ricordo dei viaggiatori che non ci sono più: amici, colleghi, familiari e custodirne la memoria. Spesso affermava che all’interno della Sala non si dimentica niente, che lì vivevano le persone che non ci sono più. Questo aspetto, il ricordare, secondo i racconti di chi lo ha conosciuto, era profondamente radicato in lui e rivela l’aspetto più riflessivo della collezione e della scelta dei pezzi: non tanto la bellezza, la rarità dell’oggetto ma la sua capacità di rappresentare le generazioni passate a quelle future, di raccontare. Nella Sala dei Ricordi lui in primis, ma anche altri viaggiatori dello spettacolo, potevano ricordare altri colleghi grazie alla mediazione di alcuni oggetti che li rappresentavano. Un organo da fiera, un burattino, una macchinina dell’autoscontro diventavano espressione di quel determinato viaggiatore o della sua famiglia. Il rapporto tra Piccaluga e il Museo è stato il frutto di una relazione costruita nel tempo e non senza difficoltà. Il Direttore del Museo ha infatti dovuto affrontare e sciogliere alcune frizioni e preconcetti che caratterizzavano i rapporti fra i “dritti”, gli esercenti con una lunga tradizione nel campo dello spettacolo viaggiante e gli esercenti di Bergantino, arrivati sulla “piazza” in tempi più recenti e non considerati dai colleghi “viaggiatori per vocazione di vita” ma solo per scelta lavorativa, rimanendo, in qualche modo, legati alla loro terra di origine e desiderosi di ritornare stanziali. La sensibilità sia del Direttore che di Piccaluga ha permesso di cancellare le incomprensioni, evidenziando invece i valori condivisi come il rispetto per i viaggiatori e l’amore verso il loro mondo, instaurando così un rapporto di affetto e stima reciproca. Con il passare del tempo Piccaluga ha iniziato a pensare al futuro della Sala: la consapevolezza che i figli e i nipoti non coltivavano la sua stessa abnegazione nei confronti della collezione lo ha portato a cercare una collocazione diversa. Dato il particolare legame che aveva instaurato con essi, era restio e dispiaciuto all’idea di separarsene ma avendo imparato a conoscere il Museo, le sue attività e la considerazione che il Direttore rivolgeva ai suoi oggetti, è stato possibile far sì che nell’arco di alcuni anni, tra il 2003 e il 2019, diversi oggetti fossero acquisiti dal Museo confluendo nell’allestimento e caricandosi di nuovi significati in relazione agli aspetti storico e antropologici dello spettacolo viaggiante stabiliti nel progetto museologico. Periodicamente, Piccaluga veniva al Museo e rimaneva a guardarli per molto tempo, era come se andasse a trovare degli amici, per continuare a ricordare insieme i “viaggiatori della luna”, così amavano definirsi i viaggiatori piemontesi e lombardi. Per quanto riguarda il bene catalogato, si nota la presenza di una targhetta in ottone che riporta il nome del viaggiatore a cui apparteneva. La targhetta ha una funzione commemorativa e per questo l’oggetto si inseriva molto bene nel contesto e nello scopo della collezione voluta e costruita da Piccaluga. Nel testo di Giancarlo Pretini intitolato Dalla Fiera al Luna Park. Storie di mestieri e di giostre dal Medioevo a oggi, è presente una immagine in bianco e nero, databile agli anni Quaranta, che raffigura un esercente con il gioco del Ritorna, circondato da una folla. Pur di fattura leggermente diversa (si distingue chiaramente l’impalcatura diversa) rispetto al bene catalogato, la fotografia restituisce molto bene il contesto d’uso del bene nelle piazze. Ritorna

era una specie di gioco “d’improso” (imbroglio), si scommetteva. Lo scopo era quello di colpire il birillo lanciando il pendolo ma il birillo doveva essere abbattuto solo nella fase di ritorno e non di andata del lancio. Apparentemente molto semplice, come lo stesso gestore del gioco dimostrava, con la complicità di qualcuno nel “treppo” (folla radunata). In realtà, con un escamotage, diventava impossibile per i giocatori colpire il birillo, perdendo ogni volta i soldi della scommessa.

## NSC - Notizie storico-critiche

Nella sua classificazione dei giochi, Roger Callois, indica quattro categorie: mimicry (l’imitazione, credere di far credere), ilinx (lo smarrimento, il turbamento che provoca la vertigine), alea (il caso, vincere sul destino) e agon. Per questa ultima categoria si tratta di giochi in cui si compete contro un rivale superandolo (si tratti di abilità, forza, resistenza, rapidità, etc...) in una sfida regolamentata. Nei giochi di agon, seppure con varie sfumature, si manifesta il merito personale: ogni concorrente desidera veder riconosciuta la propria superiorità in quel gioco; in molti casi il concorrente si prepara, si allena duramente per la sfida, persevera e si sforza, fa ricorso a tutte le sue risorse e le usa in modo leale seguendo le regole stabilite per tutti i partecipanti. Non è escluso che la competizione preveda un unico giocatore, e che lo stimolo sia di superare sé stessi, ottenendo sempre risultati migliori della sfida precedente. La categoria dell’alea è opposta all’agon: i giochi di questa categoria non si basano sulla bravura del giocatore perché fondamentalmente, per quanto abili si possa essere, si tratta di scommettere e vincere sul destino, è fortuna o avversità. Ma è opportuno segnalare che esistono anche alcuni giochi che combinano alea e agon, caso e competizione, come i giochi di carte, ad esempio, dove alcune componenti delle due categorie si mescolano. In ogni fiera, Parco di Divertimenti e Luna Park, non mancano mai una serie di giochi legati alla messa alla prova delle proprie abilità. Se in origine alcuni di questi giochi erano relativamente semplici, come la corsa nei sacchi, il tiro alla fune, il sollevamento pesi, il Palo della Cuccagna, con il trascorrere del tempo il panorama dei giochi popolari nelle piazze si è arricchito di baracche e mestieri, spesso allietati dalla presenza di avvenenti ragazze dove, in un appropriato spazio e con l’ausilio di appositi strumenti o macchinari, il giocatore poteva testare la propria forza, destrezza o abilità. Tra i giochi di forza maggiormente rappresentativi nel nostro immaginario vi è, ad esempio, la mazza di legno con cui colpire una catapulta che faceva schizzare un peso verso l’alto, o il gioco in cui si afferrava “un toro per le corna” o il punchball (pugnometro) per valutare la propria forza. Tra i giochi di precisione e abilità “la Rotonda”, è quasi sempre presente. Si tratta di attrazioni di vario tipo in cui la sfida è rappresentata dalla conquista di un oggetto: da pescare, centrare, abbattere, catturare in qualche modo. In palio un premio: generalmente quello che si è colpito o pescato. Solitamente si gioca in più persone alla volta. L’altra tipologia è “il Bersaglio”, divenuto poi “Tiro a segno”, che prevede di centrare un bersaglio con l’ausilio di un’arma o di un altro strumento, ad esempio una palla. Anche qui vi è un premio in palio che di solito è in rapporto al punteggio maturato sommando i vari tiri. Vi sono tiro a segno che prevedono la competizione tra più persone contemporaneamente e tiro a segno in cui il giocatore è solo. Secondo le fonti storiche, tra i primi tiro a segno presenti nelle fiere vi era il cosiddetto Tiro ai Testoni (prevedeva di abbattere dei mascheroni di legno e stoffa) e il più noto Tiro ai barattoli (abbattere una o più pile di barattoli). Gli esercenti richiamavano i potenziali clienti con la famosa frase: “Tre palle un

soldo". L'evoluzione di questa tipologia di attrazione ha visto l'uso di armi (ad esempio le carabine ad aria compressa), la possibilità che i bersagli fossero in movimento, l'inserimento di zone con punteggi diversificati. All'interno del medesimo contesto rientravano alcune tipologie di gioco basate sia sull'abilità ma anche sulla sorte propizia: ad esempio, le ruote della fortuna, le pesche gastronomiche o il gioco del Ritorna che univa l'abilità di centrare l'obiettivo alla scommessa sulla effettiva riuscita del colpo vincente. Il gioco era assimilabile ad alcuni giochi d'azzardo spesso presenti nelle fiere e nelle piazze, come il gioco delle tre carte o quello dei dadi, dove l'astuto gestore del gioco, con l'ausilio di alcuni trucchetti o illusioni, riusciva a vincere le scommesse fatte con il pubblico. Venivano a volte chiamati "spillatori" per la loro capacità di guadagnare furbamente. Nel caso del Ritorna, il gestore attirava il pubblico con la sua capacità oratoria, la sua spigliatezza, spesso aveva anche complici tra la folla che gli davano man forte convincendo le persone a partecipare. Mostrava il gioco e la facilità di vincere la scommessa colpendo il birillo durante la fase di ritorno del lancio del pendolino. In realtà, quando toccava al giocatore, quest'ultimo non vi riusciva quasi mai, perdendo la scommessa. Infatti bastava che il gestore del gioco spostasse, inclinandolo, in maniera impercettibile e senza farsi notare, il supporto verticale dell'impalcatura al quale era attaccata la catena del pendolino, per far sì che colpire il birillo durante il ritorno dell'oscillazione diventasse quasi impossibile.

## MT - DATI TECNICI

### MTC - MATERIA E TECNICA

<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	Base
<b>MTCM - Materia</b>	legno
<b>MTCT - Tecnica</b>	tecniche varie

### MTC - MATERIA E TECNICA

<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	Base
<b>MTCM - Materia</b>	metallo/ alluminio
<b>MTCT - Tecnica</b>	tecniche varie

### MTC - MATERIA E TECNICA

<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	Birillo
<b>MTCM - Materia</b>	legno
<b>MTCT - Tecnica</b>	tornitura

### MTC - MATERIA E TECNICA

<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	Pendolo
<b>MTCM - Materia</b>	legno
<b>MTCT - Tecnica</b>	tornitura

### MTC - MATERIA E TECNICA

<b>MTCP - Riferimento alla parte</b>	Impalcatura
<b>MTCM - Materia</b>	legno
<b>MTCT - Tecnica</b>	tornitura

**MIS - MISURE**

<b>MISP - Riferimento alla parte</b>	Base
<b>MISZ - Tipo di misura</b>	altezzaxlunghezzaxlarghezza
<b>MISS - Specifiche</b>	massima
<b>MISU - Unità di misura</b>	cm
<b>MISM - Valore</b>	4x100x31

**MIS - MISURE**

<b>MISP - Riferimento alla parte</b>	birillo
<b>MISZ - Tipo di misura</b>	altezza
<b>MISU - Unità di misura</b>	cm
<b>MISM - Valore</b>	13,5

**MIS - MISURE**

<b>MISP - Riferimento alla parte</b>	Pendolo
<b>MISZ - Tipo di misura</b>	altezza
<b>MISU - Unità di misura</b>	cm
<b>MISM - Valore</b>	11

**MIS - MISURE**

<b>MISP - Riferimento alla parte</b>	Impalcatura
<b>MISZ - Tipo di misura</b>	altezzaxlunghezza
<b>MISU - Unità di misura</b>	cm
<b>MISM - Valore</b>	77x80

**UT - UTILIZZAZIONI****UTU - DATI DI USO**

<b>UTUT - Tipo</b>	storico
<b>UTUF - Funzione</b>	Il gioco del Ritorna era un tiro al bersaglio con la possibilità di scommettere sulla riuscita del tiro e seguendo una regola precisa: bisognava centrare un birillo e abatterlo solo nell'oscillazione di ritorno di un pendolo lanciato dal giocatore.
<b>UTUM - Modalità di uso</b>	Il giocatore prendeva la mira e lanciava il pendolino per colpire il birillo posizionato nell'area di gioco. Per farlo doveva far assumere al pendolo una traiettoria tale che non colpisse il birillo all'andata ma nella fase di ritorno, servendosi anche dei segni "guida" impressi sulla base del gioco. Se l'impalcatura che reggeva la catena e il pendolo rimaneva nella corretta posizione questa operazione era possibile in base all'abilità e alla capacità del giocatore, ma se l'impalcatura veniva furbescamente inclinata leggermente e impercettibilmente verso sinistra dal gestore del gioco, l'operazione risultava praticamente impossibile e il giocatore affrontava una sfida che difficilmente poteva vincere.

**AT - ATTORE/INFORMATORE/UTENTE INDIVIDUALE****ATT - ATTORE**

<b>ATTI - Ruolo</b>	direttore del Museo
<b>ATTN - Nome</b>	Zaghini, Tommaso

<b>ATTS - Sesso</b>	M
<b>ATTM - Mestiere</b>	pensionato
<b>AT - ATTORE/INFORMATORE/UTENTE INDIVIDUALE</b>	
<b>ATT - ATTORE</b>	
<b>ATTI - Ruolo</b>	conservatore del Museo
<b>ATTN - Nome</b>	Arcellaschi, Elvia
<b>ATTS - Sesso</b>	F
<b>ATTM - Mestiere</b>	istruttore amministrativo
<b>CO - CONSERVAZIONE E INTERVENTI</b>	
<b>STC - STATO DI CONSERVAZIONE</b>	
<b>STCC - Stato di conservazione</b>	buono
<b>TU - CONDIZIONE GIURIDICA E PROVVEDIMENTI DI TUTELA</b>	
<b>CDG - CONDIZIONE GIURIDICA</b>	
<b>CDGG - Indicazione generica</b>	proprietà Ente pubblico territoriale
<b>CDGS - Indicazione specifica</b>	Comune di Bergantino
<b>ACQ - ACQUISIZIONE</b>	
<b>ACQT - Tipo acquisizione</b>	acquisto
<b>ACQD - Riferimento cronologico</b>	2010
<b>BPT - Provvedimenti di tutela - sintesi</b>	no
<b>DO - DOCUMENTAZIONE</b>	
<b>FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA</b>	
<b>FTAN - Codice identificativo</b>	New_1668594490466
<b>FTAX - Genere</b>	documentazione allegata
<b>FTAP - Tipo</b>	fotografia digitale (file)
<b>FTAF - Formato</b>	jpg
<b>FTAM - Titolo/didascalia</b>	Gioco del Ritorna_Visione d'insieme
<b>FTAA - Autore</b>	Cottica, Claudia
<b>FTAD - Riferimento cronologico</b>	2022/10/26
<b>FTAK - Nome file originale</b>	MSGSP_RIT_001.JPG
<b>FTAT - Note</b>	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
<b>FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA</b>	
<b>FTAN - Codice identificativo</b>	New_1668594651185
<b>FTAX - Genere</b>	documentazione allegata
<b>FTAP - Tipo</b>	fotografia digitale (file)
<b>FTAF - Formato</b>	jpg
<b>FTAM - Titolo/didascalia</b>	Gioco del Ritorna_Dettaglio pendolo, birillo e targhetta
<b>FTAA - Autore</b>	Cottica, Claudia

<b>FTAD - Riferimento cronologico</b>	2022/10/26
<b>FTAK - Nome file originale</b>	MSGSP_RIT_002.JPG
<b>FTAT - Note</b>	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
<b>FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA</b>	
<b>FTAN - Codice identificativo</b>	New_1668594735514
<b>FTAX - Genere</b>	documentazione allegata
<b>FTAP - Tipo</b>	fotografia digitale (file)
<b>FTAF - Formato</b>	jpg
<b>FTAM - Titolo/didascalia</b>	Gioco del Ritorna_Dettaglio area di gioco_Impunture a freccia
<b>FTAA - Autore</b>	Cottica, Claudia
<b>FTAD - Riferimento cronologico</b>	2022/10/26
<b>FTAK - Nome file originale</b>	MSGSP_RIT_003.JPG
<b>FTAT - Note</b>	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
<b>BIB - BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di corredo
<b>BIBF - Tipo</b>	libro
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Zaghini Tommaso – Ferri Corrado – Arcellaschi Elvia, I luoghi dell’ Altrove. Percorso storico-antropologico attraverso giochi e spettacoli della Fiera e del Luna Park, Bergantino, Grafiche FM, 2018
<b>BIB - BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di corredo
<b>BIBF - Tipo</b>	libro
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Vita Emilio – Rossati Chantal, Viaggiatori della luna. Storia, arti e mestieri dalla Fiera al Luna Park, Milano, Ikon Ed., 1997
<b>BIB - BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di corredo
<b>BIBF - Tipo</b>	libro
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Pretini Giancarlo, Dalla Fiera al Luna Park. Storie di mestieri e di giostre dal Medioevo a oggi, Udine, Trapezzo Libri, 1984
<b>BIB - BIBLIOGRAFIA</b>	
<b>BIBX - Genere</b>	bibliografia di corredo
<b>BIBF - Tipo</b>	libro
<b>BIBM - Riferimento bibliografico completo</b>	Caillois Roger, I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, Firenze, Bompiani, 1981
<b>AD - ACCESSO AI DATI</b>	
<b>ADS - SPECIFICHE DI ACCESSO AI DATI</b>	
<b>ADSP - Profilo di accesso</b>	1
<b>ADSM - Motivazione</b>	scheda contenente dati liberamente accessibili
<b>CM - CERTIFICAZIONE E GESTIONE DEI DATI</b>	
<b>CMP - REDAZIONE E VERIFICA SCIENTIFICA</b>	
<b>CMPD - Anno di redazione</b>	2022

<b>CMPN - Responsabile ricerca e redazione</b>	Cottica, Claudia
<b>RSR - Referente verifica scientifica</b>	Zaghini, Tommaso
<b>FUR - Funzionario responsabile</b>	Salzani, Paola

## AN - ANNOTAZIONI

Il bene catalogato è parte dell'esposizione permanente del Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare di Bergantino (RO) la cui nascita è fortemente legata al particolare contesto socio-culturale in cui è localizzato. Per completezza si riportano quindi alcuni aspetti della peculiare forma di mobilità legata alla attività di esercenti di giostre e spettacoli itineranti che ha caratterizzato, e tuttora caratterizza, seppur con varie trasformazioni, il territorio altopolesano. La cultura della mobilità legata allo spettacolo viaggiante inizia a formarsi, nella zona dell'Alto Polesine, in risposta alla crisi economica italiana e internazionale sviluppatasi dopo la Prima Guerra Mondiale. La depressione colpì in modo grave la regione Veneto e in particolare la zona del Polesine, causando un notevole aumento della disoccupazione sia nel settore agricolo che in quello artigianale, e conseguentemente, provocò un aumento dell'emigrazione. Anche Bergantino, un piccolo centro agricolo nell'Alto Polesine al confine tra le provincie di Verona, Ferrara e Mantova, aveva visto la partenza, verso altre zone d'Italia e l'estero, di moltissimi suoi abitanti nella speranza di poter migliorare le proprie condizioni economiche. Due bergantinesi particolarmente intraprendenti, Umberto Bacchiega e Umberto Favalli, di professione meccanici di biciclette, per integrare l'esiguo bilancio familiare erano dediti ad altre attività lavorative accessorie: Favalli aveva costruito una macchina per la produzione di caramelle che vendeva alle fiere mentre Bacchiega commerciava biscotti fatti in casa. Nel 1928, proprio durante una fiera, i due amici videro un'autopista, un'attrazione arrivata da Milano costruita da Pelucchi e Drouet che stava riscuotendo molto successo di pubblico. Ebbero quindi una felice intuizione: quella giostra non solo attirava molta gente perché rappresentava una novità rispetto alle solite attrazioni già presenti in molte fiere, ma permetteva alle persone di vivere un'esperienza diversa, emozionante, che nella realtà non avrebbero potuto permettersi facilmente, ovvero salire su una simil automobile e correre in un circuito, per quanto di ridotte dimensioni. Inoltre, aspetto non affatto secondario, consentiva al gestore un guadagno immediato dato che ogni fruitore pagava subito l'ingresso. Decisero quindi di unire le loro scarse risorse economiche e le loro molteplici capacità e conoscenze per costruire un'autopista che fu presentata nel 1929 alla Fiera di San Giorgio di Bergantino. Il successo fu tale e immediato che iniziarono a far viaggiare la loro attrazione per altre fiere della zona. Altri compaesani, visto il consenso di pubblico e la possibilità di migliorare rapidamente le proprie condizioni di vita, li seguirono: Albino Protti nel 1939, ad esempio, si propose con un "mestiere", ovvero una attrazione meccanica diversa, una giostra di aerei che perfezionò sempre più nel corso degli anni. Furono loro i pionieri dell'attività di esercenti di spettacoli viaggianti, che da quel momento crebbe in maniera esponenziale a Bergantino: da una decina di famiglie negli anni Trenta si arrivò, dopo il secondo Dopoguerra, ad avere oltre cento famiglie dedite alla suddetta attività su una comunità rurale di circa 3000 abitanti. Le destinazioni erano principalmente le città del Nord Italia, ma alcune famiglie si

## OSS - Osservazioni

spostavano anche verso la Puglia e la Calabria. Se alcune di esse decisero di diventare stanziali lavorando in parchi di divertimento fissi, molte altre continuarono ad essere “gente del viaggio”, famiglie itineranti, seppur per un determinato periodo dell’anno. Si è formata quindi, in un territorio già propenso alla ricerca di una possibile attività lavorativa lontano dal luogo di origine e già abituato a confrontarsi con realtà sociali e culturali diverse, una forma di mobilità specifica caratterizzata dalla costruzione, prima in proprio o con l’aiuto di artigiani locali, di attrazioni di vario tipo da far “viaggiare”, di piazza in piazza, secondo una modalità prevalentemente stagionale, non permanente, che consentisse per un periodo dell’anno il ritorno al proprio luogo di origine. L’attività era ben strutturata e organizzata con modalità che spesso coinvolgevano persone legate tra loro da vincoli di parentela o da forti e stretti rapporti amicali creando così un’efficace rete di supporto e di sostegno pratico ed affettivo per l’esercizio del “mestiere”. Inoltre durante il periodo di maggior successo di questa attività, dopo il Secondo Dopoguerra, l’evidente successo di coloro che avevano intrapreso questa attività spronava alla partenza nuovi nuclei familiari. Pur condividendo un comune sentire, un’unione di intenti, ogni rete parentale aveva la tendenza a rimanere piuttosto autonoma e indipendente rispetto alle altre, sempre nel rispetto reciproco, anche se i membri erano tutti compaesani. Questa scelta di vita, legata a momenti di assenza e di presenza, ad alcuni familiari che partivano e ad altri che restavano in paese, aveva inevitabilmente una serie di ripercussioni su diversi aspetti della vita familiare e sulla socialità (come la crescita e la scolarità dei figli, i rapporti, non sempre facili, con altre famiglie di spettacoli itineranti concorrenti, la relazione con i “fermi”, gli stanziali). Il nucleo composto da famiglie di viaggiatori originari di Bergantino si è infatti aggiunto ad altri gruppi, che già appartenevano a questa realtà eterogenea tra cui, ad esempio, i gruppi di etnia Sinti (completamente nomadi) e i cosiddetti “dritti” ovvero famiglie con una lunga e consolidata tradizione nello spettacolo viaggiante e provenienti da diverse Regioni italiane (mobilità temporanea o semi-nomade). Anche le donne sono state, e sono tuttora, una parte importante dell’attività familiare itinerante non solo occupandosi di varie incombenze legate alla cura dei propri cari e della carovana ma collaborando attivamente, organizzando e mantenendo in esercizio l’attività stessa o, in alcuni casi, affiancando gli uomini nella costruzione, manutenzione e montaggio delle attrazioni. Tra gli anni Trenta e Cinquanta a Bergantino avvenne una ulteriore e progressiva trasformazione: la costruzione di attrazioni inizialmente caratterizzata dal “fai da te” o svolta in modo marginale e poco strutturata da piccoli artigiani locali, divenne sempre più organizzata sul territorio. Iniziarono quindi a sorgere diversi laboratori e officine che avevano nella costruzione di giostre la loro attività di produzione principale. Tale attività era già diffusa dagli inizi del Novecento in altre zone del Nord Italia (ad esempio Lombardia, Emilia Romagna) in aggiunta a una consolidata produzione estera. Dagli anni Sessanta però il calo di produzione di alcuni poli (ad esempio la crisi dell’importante ditta Soli a Reggio Emilia) e la crescente domanda di attrazioni consentì una sempre maggior espansione dell’attività a Bergantino e zone limitrofe, con la formazione di un vero e proprio polo produttivo in grado non solo di competere con tutte le altre realtà presenti a livello nazionale e internazionale, ma di cogliere le innumerevoli evoluzioni dei materiali da costruzione e delle tecnologie necessarie, divenendo dagli anni Ottanta un indiscusso punto di riferimento del settore. Attualmente l’

Alto Polesine vede la presenza di circa sessanta attività, altamente specializzate per soddisfare tutte le richieste del settore (progettazione, costruzione, trasporto, montaggio, lavorazione in vetroresina, illuminazione, comandi di controllo, etc...) ubicate nel territorio compreso tra i comuni di Bergantino, Melara, Calto, Castelnovo Bariano e Ceneselli, tutte in Provincia di Rovigo. Quest'ultime costituiscono la maggior parte delle ditte del Distretto Industriale Veneto della Giostra, riconosciuto nel 1999 dalla Regione, nel quale si producono non solo attrazioni ipertecnologiche esportate in tutto il mondo, come le varie giostre di vertigine, ma anche altri elementi legati all'ambiente del Luna Park come i caravan o i fuochi di artificio. Nel 2016 inoltre la Regione ha istituito il Distretto Industriale "Giostra del Polesine" proprio in virtù della peculiare realtà socio-economica che si è consolidata nel tempo in questo territorio circoscritto. Oltre alle ditte dedite alla progettazione e costruzione di attrazioni tecnologicamente avanzate, nel Comune di Bergantino, si registra tutt'oggi la presenza di circa una ventina di famiglie che svolgono l'attività professionale di esercenti dello spettacolo viaggiante stagionale (primavera-autunno), conosciuti nell'ambiente fieristico come "i Bergantini", con attrazioni di loro proprietà. Questa doppia realtà, dagli evidenti e peculiari riflessi culturali, sociali ed economici localizzata in un territorio ben delimitato, unita al fatto che non si è in presenza di un fenomeno esclusivamente legato a una tradizione passata, hanno portato alla nascita del Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare a Bergantino. Alla fine degli anni Novanta il Comune decise di promuovere un progetto volto alla creazione di una istituzione museale che fosse non soltanto riferita alla tradizione radicata nel territorio dell'Alto Polesine ma che avesse uno sguardo più ampio, a livello nazionale e europeo. Il Museo ha sede nel centro storico del paese, all'interno di una parte del Palazzo Strozzi, messo a disposizione dalla Provincia di Rovigo. Nel 2011, il Museo ha inaugurato un nuovo allestimento permanente intitolato "I luoghi dell'Altrove" che, nelle sue varie sale, attraverso la mediazione di una serie di oggetti provenienti da varie zone di Italia e dall'estero, accompagna il visitatore attraverso l'evoluzione diacronica degli spettacoli popolari mettendo in luce anche alcune interpretazioni antropologiche che sottolineano come molte moderne attrazioni nei parchi di divertimento possano trovare la loro origine in alcuni giochi rituali legati alla fecondità e alla fertilità presenti nelle culture agrarie (altalena, montagne di ghiaccio, scivoli), in alcuni riti di passaggio e di iniziazione (attraversamento di tunnel, labirinti, superamento di ostacoli) o in alcune pratiche di destabilizzazione temporanea e sovvertimento dell'ordine condiviso e rispettato quotidianamente che sono spesso presenti nei meccanismi festivi (ricerca dello spaesamento, ebbrezza, esaltazione, vertigine). Il Museo si caratterizza non soltanto per la sua esposizione, ma per essere un centro di ricerca, di documentazione e di divulgazione della storia della Fiera, del Parco dei Divertimenti, del Luna Park contemporaneo, senza tralasciare ambiti correlati come la Commedia dell'Arte e il Circo. Possiede una biblioteca per la consultazione, specializzata sui temi dello spettacolo popolare itinerante e della cultura di piazza con la costante acquisizione di nuovi materiali. Programma convegni, seminari e iniziative editoriali, si occupa dell'individuazione e del restauro di antiche giostre senza tralasciare iniziative di approfondimento della storia locale con la sua radicata tradizione di "gente del viaggio" e di costruttori di giostre.