

SCHEDA



CD - CODICI

TSK - Tipo scheda	BDM
LIR - Livello catalogazione	C
NCT - CODICE UNIVOCO	
NCTR - Codice Regione	05
NCTN - Numero catalogo generale	00724892
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	Tiro all'orso
OGTT - Tipologia	tiro a segno
OGTV - Configurazione strutturale e di contesto	bene semplice
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
PVCC - Comune	Bergantino

LDC - COLLOCAZIONE SPECIFICA

LDCT - Tipologia	palazzo
------------------	---------

LDCF - Uso	museo
LDCU - Indirizzo	piazza Giacomo Matteotti, 85
LDCM - Denominazione raccolta	Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare
LDCS - Specifiche	piano terra/ Sala Parco Divertimenti
ACB - ACCESSIBILITA' DEL BENE	
ACBA - Accessibilità	sì
LA - ALTRE LOCALIZZAZIONI GEOGRAFICO - AMMINISTRATIVE	
TLC - Tipo di localizzazione	luogo di provenienza/collocazione precedente
PRV - LOCALIZZAZIONE	
PRVS - Stato	ITALIA
PRVR - Regione	Piemonte
PRVP - Provincia	TO
PRVC - Comune	Vigone
PRC - COLLOCAZIONE SPECIFICA	
PRCT - Tipologia contenitore fisico	sala
PRCF - Uso contenitore fisico	collezione privata esposta al pubblico
PRCU - Indicazioni viabilistiche	vicolo del Teatro, 10
PRCM - Denominazione contenitore giuridico	Sala dei Ricordi – Museo degli Spettacoli Viaggianti
DT - CRONOLOGIA	
DTZ - CRONOLOGIA GENERICA	
DTZG - Fascia cronologica /periodo	XX
DTZS - Specifiche fascia cronologica/periodo	metà
DTM - Motivazione/fonte	comunicazione orale
AU - DEFINIZIONE CULTURALE	
AUT - AUTORE/RESPONSABILITA'	
AUTN - Nome scelto di persona o ente	Seeburg Corporation
AUTP - Tipo intestazione	E
AUTS - Riferimento al nome	officina
AUTR - Ruolo	costruttore
AUTM - Motivazione/fonte	iscrizione
AUTZ - Note	La Seeburg Corporation è stata fondata nel 1907 a Chicago da J. Seeburg, di origini svedesi, emigrato negli stati Uniti a 16 anni. Iniziò a lavorare nell'industria di pianoforti come meccanico prima di fondare una sua ditta che divenne famosa soprattutto per la produzione di jukebox.
DA - DATI ANALITICI	
	Tiro a segno composto da due parti interdipendenti. La prima è un parallelepipedo rettangolare in legno dipinto di verde, la parte frontale,

DES - Descrizione

apribile, presenta una cornice in legno dipinta color oro. La cornice racchiude un vetro e permette la visuale dell'interno. Quest'ultimo include una scenografia raffigurante un paesaggio montano dipinta su cartone, con più livelli di profondità. Sempre all'interno, in mezzo alla scenografia, si snoda un percorso meccanico ovale, alimentato elettronicamente, con due figurine in movimento: un cane da caccia e un orso (questo ha tre bersagli, due sui rispettivi fianchi e uno sul ventre), entrambe scolpite a tutto tondo in legno. Le statuine sono fissate al percorso da un perno che permette di ruotare su loro stesse e cambiare senso di marcia. Sulla facciata in alto è presente anche un display per segnalare il numero di tiri (da 0 a 20). Nella parte inferiore un altro display (in lingua inglese) evidenzia il grado di abilità del giocatore in base al numero di tiri andati a segno: tiratore, tiratore scelto, esperto. La seconda parte del tiro a segno è un contenitore dove trova alloggiamento una carabina in legno e metallo a infra rossi, collegata con un filo al meccanismo interno di funzionamento del gioco. È presente una targhetta metallica in lingua inglese, con il nome del costruttore, il nome del gioco "Tiro all'orso", un pulsante, due led luci e le indicazioni per giocare passo dopo passo: inserire una moneta (luce verde si accende), premere il pulsante centrale per iniziare, attendere che una luce ambra si accenda prima di iniziare a sparare. Sono presenti anche due placche di metallo che coprivano lo spazio adibito all'inserimento delle monete e un pulsante. Il gioco è attivato mediante un pulsante collocato su un fianco del contenitore principale.

AID - APPARATO ICONOGRAFICO/DECORATIVO**AIDO - Tipo**

apparato iconografico-decorativo

AIDA - Riferimento alla parte

Scenografia

AIDI - Identificazione

Paesaggio di montagna

AIDD - Descrizione

La scenografia è dipinta a colori su cartone e si sviluppa su tre piani differenti: sullo sfondo del contenitore sono raffigurati il cielo, due montagne con cime innevate e un lago. A metà del contenitore, dove si trova il circuito meccanico in cui scorrono le statuine dell'orso e del cane, sono rappresentati alberi, rocce, prati e una lepre che corre. Nella parte frontale, direttamente applicata al vetro, sono riprodotti un contorno con due alberi, cespugli, rocce, prato, due lepri e uno scoiattolo.

AID - APPARATO ICONOGRAFICO/DECORATIVO**AIDO - Tipo**

apparato iconografico-decorativo

AIDA - Riferimento alla parte

Statuina

AIDI - Identificazione

Orso

AIDD - Descrizione

Statuina in legno scolpita e dipinta raffigurante un orso bruno. Le zampe sono costruite e montate in modo che l'orso possa anche alzarsi sulle zampe posteriori.

AID - APPARATO ICONOGRAFICO/DECORATIVO**AIDO - Tipo**

apparato iconografico-decorativo

AIDA - Riferimento alla parte

Statuina

AIDI - Identificazione

Cane da caccia

AIDD - Descrizione

Statuina in legno scolpita e dipinta raffigurante un cane da caccia color marrone con lunghe orecchie pendenti in fase di corsa. Il muso è

scolpito e dipinto con una espressione corruciata.

ISE - ISCRIZIONI/MARCHI/STEMMI/TIMBRI

ISEP - Posizione	Facciata del bersaglio, alto
ISED - Definizione	iscrizione
ISEZ - Descrizione	Serie di numeri da 0 a 20 in ordine crescente da sinistra a destra
ISEC - Classe di appartenenza	strumentale
ISEN - Note	Numeri utilizzati per segnare il numero di tiri, dietro ogni numero una luce si accende e illumina il numero corrispondente.

ISE - ISCRIZIONI/MARCHI/STEMMI/TIMBRI

ISEP - Posizione	Facciata del bersaglio, basso
ISED - Definizione	iscrizione
ISEZ - Descrizione	Tre parole: MARKSMAN SHARPSHOOTER EXPERT
ISEC - Classe di appartenenza	strumentale
ISEL - Lingua	inglese
ISET - Tipo di scrittura/di caratteri	maiuscolo
ISEB - Traduzione	Tiratore, tiratore scelto, esperto
ISEN - Note	Parole utilizzate per enfatizzare l'abilità del giocatore a seconda del numero di tiri andati a buon fine, dietro ogni termine una luce si accende e illumina la parola corrispondente.

ISE - ISCRIZIONI/MARCHI/STEMMI/TIMBRI

ISEP - Posizione	Parole utilizzate per enfatizzare l'abilità del giocatore a seconda del numero di tiri andati a buon fine, dietro ogni parola un led si accende e illumina la parola corrispondente.
ISED - Definizione	iscrizione
ISEZ - Descrizione	SEEBURG SHOOT THE BEAR GAME 20 SHOTS NICKEL 6 GAMES QUARTER 1 DEPOSIT COIN GREEN LIGHT INDICATES CREDIT 2 PRESS BUTTOM TO START GAME 3 START SHOOTING WHEN AMBER LIGHT COMES ON RAY-OF-LIGHT RIFLE RANGE J. P. SEEBURG CORP. CHICAGO U.S.A.
ISEC - Classe di appartenenza	descrittiva
ISEL - Lingua	inglese
ISET - Tipo di scrittura/di caratteri	maiuscolo
ISEB - Traduzione	Il nome della ditta produttrice: Seeburg. Il nome del gioco: Tiro all'orso. Indicazioni del costo per giocare: una giocata prevede 20 tiri e costa un nichelino (5 cent); 6 giocate costano un quarto di dollaro. Seguono poi le istruzioni per giocare: inserire la moneta, una luce verde indica il credito; premere il pulsante per iniziare; iniziare a sparare quando si illumina una luce ambra (aranciata). Il tipo di funzionamento del fucile: carabina a raggi infrarossi Il nome completo del fondatore della ditta: J. P. Seeburg e la sede della ditta: Chicago Stati Uniti.
	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 tiro a segno era compreso

NRL - Notizie raccolte sul luogo

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... 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 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, perfettamente funzionante, una prima valutazione con analoghi modelli evidenzia che il gioco è stato modificato per funzionare senza l'uso di monete statunitensi, ma non è possibile stabilire se tale modifica sia avvenuta per mano del collezionista privato o se, ipotesi più probabile, Piccaluga abbia trovato l'oggetto già trasformato dal viaggiatore di spettacoli itineranti che lo usava come suo strumento di lavoro.

Nella sua classificazione dei giochi, Roger Callois, indica quattro categorie: alea (il caso, vincere sul destino), mimicry (l'imitazione, credere di far credere), ilinx (lo smarrimento, il turbamento che provoca la vertigine) e agon. Per questa 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. 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

NSC - Notizie storico-critiche

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 (pugnetto) 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. Una fonte scritta riporta che l'introduzione di apparecchi con carabine a infrarossi in Italia risale circa al 1950 e cita proprio il Tiro all'orso: cellule fotoelettriche venivano sollecitate da fucili che sparavano raggi di luce. La fonte sottolinea che questa attrazione era di fabbricazione americana ed è stata presentata per la prima volta a Genova nel 1950 dallo spettacolista itinerante Francesco Malferteimer. Quest'ultimo utilizzò per il suo "mestiere" l'accattivante nome di Telearmi. Oltre al Tiro all'orso erano presenti, con la stessa tipologia di funzionamento, Il ladro di galline, La battaglia sottomarina e Lo scoiattolo. Solitamente in palio vi erano dei premi commisurati al grado di abilità raggiunta dal giocatore. Anche l'estetica delle attrazioni si è sempre più arricchita: se i primi Bersagli erano composti da pannelli in legno e metallo, divenivano sempre più complessi, montati su traini, con facciate luminose e appariscenti. Queste attrazioni nelle fiere e Luna Park, pur continuando ad essere presenti, hanno subito la concorrenza di nuovi luoghi che accentravano tutte queste apparecchiature insieme ad altre come i flipper, i biliardini: le sale giochi. Queste hanno avuto un enorme successo grazie all'introduzione di nuove forme di divertimento legate pur sempre all'abilità e alla destrezza, i videogiochi cabinati (fine 1960), divenendo luoghi di ritrovo e aggregazione molto importanti, alla metà degli anni Novanta, con l'introduzione della possibilità di giocare direttamente dalla consolle del proprio computer di casa, anche questo luogo di divertimento ha visto un rapido declino.

MT - DATI TECNICI

MTC - MATERIA E TECNICA

MTCP - Riferimento alla parte

Contenitore bersaglio

MTCM - Materia

legno

MTCT - Tecnica

tecniche varie

MTC - MATERIA E TECNICA

MTCP - Riferimento alla parte	Statuine del cane e dell'orso
MTCM - Materia	legno
MTCT - Tecnica	tecniche varie
MTC - MATERIA E TECNICA	
MTCP - Riferimento alla parte	Carabina
MTCM - Materia	metallo
MTCT - Tecnica	tecniche varie
MIS - MISURE	
MISP - Riferimento alla parte	bersaglio parte principale con vetrina
MISZ - Tipo di misura	altezzaxlunghezzaxlarghezza
MISU - Unità di misura	cm
MISM - Valore	92x106x50
MIS - MISURE	
MISP - Riferimento alla parte	statuina orso
MISZ - Tipo di misura	altezzaxlunghezza
MISU - Unità di misura	cm
MISM - Valore	13x18
MIS - MISURE	
MISP - Riferimento alla parte	carabina
MISZ - Tipo di misura	lunghezza
MISU - Unità di misura	cm
MISM - Valore	110
UT - UTILIZZAZIONI	
UTU - DATI DI USO	
UTUT - Tipo	storico
UTUF - Funzione	Colpire, più volte possibile, le fotocellule presenti sull'orso mentre si muoveva su un percorso obbligato.
UTUM - Modalità di uso	Un giocatore, impugnava la carabina a infrarossi e metteva alla prova la propria abilità e precisione di mira tentando di centrare il bersaglio posizionato a diversi metri di distanza. Il bersaglio era costituito da tre fotocellule, di piccole dimensioni, presenti sul corpo dell'orso in continuo movimento. Centrando il bersaglio si sommavano punti e alla fine dei venti tiri a disposizione, veniva illuminata una scritta che sanciva l'abilità del tiratore.
UTUN - Note	Il bersaglio, l'orso, era in movimento su un percorso obbligato, se colpito, si alzava sulle due zampe posteriori cambiando senso di marcia. Quindi per una fase del gioco era il cane che inseguiva l'orso, per un'altra era l'orso che inseguiva il cane. Ogni volta che l'orso veniva colpito, le due statuine cambiavano simultaneamente senso. L'orso aveva tre fotocellule che recepivano il raggio sparato dalla carabina imprimendo il cambio di marcia oltre che segnare il punteggio, quella sul ventre era visibile solo per pochi secondi al cambio di senso di marcia. Il meccanismo che consentiva il veloce

movimento dell'orso e del cane su un circuito ovale era posizionato sotto la parte centrale della scenografia e le statue vi erano agganciate con un perno che permetteva loro di ruotare e girarsi. Si muovevano grazie a una catena che trasmetteva la potenza.

AT - ATTORE/INFORMATORE/UTENTE INDIVIDUALE

ATT - ATTORE

ATTI - Ruolo	direttore del Museo
ATTN - Nome	Zaghini, Tommaso
ATTS - Sesso	M
ATTM - Mestiere	pensionato

AT - ATTORE/INFORMATORE/UTENTE INDIVIDUALE

ATT - ATTORE

ATTI - Ruolo	conservatore del Museo
ATTN - Nome	Arcellaschi, Elvia
ATTS - Sesso	F
ATTM - Mestiere	istruttore amministrativo

CO - CONSERVAZIONE E INTERVENTI

STC - STATO DI CONSERVAZIONE

STCC - Stato di conservazione	buono
--------------------------------------	-------

TU - CONDIZIONE GIURIDICA E PROVVEDIMENTI DI TUTELA

CDG - CONDIZIONE GIURIDICA

CDGG - Indicazione generica	proprietà Ente pubblico territoriale
CDGS - Indicazione specifica	Comune di Bergantino

ACQ - ACQUISIZIONE

ACQT - Tipo acquisizione	acquisto
ACQD - Riferimento cronologico	2010
BPT - Provvedimenti di tutela - sintesi	no

DO - DOCUMENTAZIONE

FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA

FTAN - Codice identificativo	New_1668673524834
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didascalia	Tiro a segno orso_Visione d'insieme
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_001.JPG
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.

FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA

FTAN - Codice identificativo	New_1668673611469
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didasalia	Tiro a segno orso_Contenitore bersaglio e scenografia
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_002.JPG
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.

FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA

FTAN - Codice identificativo	New_1668673676520
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didasalia	Tiro a segno orso_Dettaglio statuine cane e orso
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_003.jpeg
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.

FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA

FTAN - Codice identificativo	New_1668673749401
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didasalia	Tiro a segno orso_Dettaglio meccanismo di movimento
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_004.jpeg
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.

FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA

FTAN - Codice identificativo	New_1668673823158
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didasalia	Tiro a segno orso_Alloggiamento carabina
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento	

cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_005.JPG
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA	
FTAN - Codice identificativo	New_1668673933621
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didascalia	Tiro a segno orso_Targhetta costruttore e istruzioni
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022710/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_006.jpeg
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA	
FTAN - Codice identificativo	New_1668674001135
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didascalia	Tiro a segno orso_Carabina a raggi infrarossi
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_007.JPG
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
FTA - DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA	
FTAN - Codice identificativo	New_1668674077677
FTAX - Genere	documentazione allegata
FTAP - Tipo	fotografia digitale (file)
FTAF - Formato	jpg
FTAM - Titolo/didascalia	Tiro a segno orso_Dettaglio etichetta manutenzione meccanismo
FTAA - Autore	Cottica, Claudia
FTAD - Riferimento cronologico	2022/10/26
FTAK - Nome file originale	MSGSP_TIRORS_008.JPG
FTAT - Note	Il Museo Storico della Giostra e dello Spettacolo Popolare ha acquisito e conserva il file digitale.
BIB - BIBLIOGRAFIA	
BIBX - Genere	bibliografia di corredo
BIBF - Tipo	libro
BIBM - Riferimento	Zaghini Tommaso – Ferri Corrado – Arcellaschi Elvia, I luoghi dell' Altrove. Percorso storico-antropologico attraverso giochi e spettacoli

bibliografico completo	della Fiera e del Luna Park, Bergantino, Grafiche FM, 2018
BIB - BIBLIOGRAFIA	
BIBX - Genere	bibliografia di corredo
BIBF - Tipo	libro
BIBM - Riferimento bibliografico completo	Vita Emilio – Rossati Chantal, Viaggiatori della luna. Storia, arti e mestieri dalla Fiera al Luna Park, Milano, Ikon Ed., 1997
BIB - BIBLIOGRAFIA	
BIBX - Genere	bibliografia di corredo
BIBF - Tipo	libro
BIBM - Riferimento bibliografico completo	Pretini Giancarlo, Dalla Fiera al Luna Park. Storie di mestieri e di giostre dal Medioevo a oggi, Udine, Trapezzo Libri, 1984
BIB - BIBLIOGRAFIA	
BIBX - Genere	bibliografia di corredo
BIBF - Tipo	libro
BIBM - Riferimento bibliografico completo	Caillois Roger, I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, Firenze, Bompiani, 1981
AD - ACCESSO AI DATI	
ADS - SPECIFICHE DI ACCESSO AI DATI	
ADSP - Profilo di accesso	1
ADSM - Motivazione	scheda contenente dati liberamente accessibili
CM - CERTIFICAZIONE E GESTIONE DEI DATI	
CMP - REDAZIONE E VERIFICA SCIENTIFICA	
CMPD - Anno di redazione	2022
CMPN - Responsabile ricerca e redazione	Cottica, Claudia
RSR - Referente verifica scientifica	Zaghini, Tommaso
FUR - Funzionario responsabile	Salzani, Paola
AN - ANNOTAZIONI	
	<p>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</p>

Umberto Favalli, di professione meccanico 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 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 spettacolisti itineranti concorrenti, la relazione

OSS - Osservazioni

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, Castelnuovo 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.