DOPPIOZERO

Tocatì. Torniamo a giocare nelle nostre piazze

La redazione
12 Febbraio 2022

Valentina Lapiccirella Zingari (1962), consulente di Associazione Giochi Antichi, è un'antropologa con un dottorato dell'Università di Siena, Italia. Dal 2017 è facilitatore accreditato UNESCO e membro attivo della rete – strategia globale di capacity building della Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale.

Dal 1997, sviluppa approcci etnografici, partecipativi e comunitari nel processo di heritage-making, nei campi della museografia, della storia orale, degli archivi audiovisivi e dell'ICH. Dal 2009, per la Società Italiana di Antropologia Museale e del Patrimonio – SIMBDEA, segue i processi relativi all'attuazione della Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale in Italia e il dialogo internazionale tra le ONG accreditate, collaborando dal 2010 alle attività dell'ICH NGO Forum.

Come è nata l'avventura di Tocatì e la candidatura all'Unesco quali sono state le tappe?

I protagonisti di questa storia sono il presidente Giorgio Paolo Avigo, Giuseppe Giacon e gli altri membri del primo gruppo di *fondatori*: liberi giocatori di un gioco tradizionale che nel veronese 20 anni fa era pressoché estinto. Nessuno lo giocava più per vari motivi, sia culturali che molto concreti. Un motivo era ed è la mancanza di quegli spazi tradizionali del centro storico della città, in questo caso Verona, dove tradizionalmente si giocava a S-cianco: centro storico trasformato lungo il 1900 in spazio turistico. Un altro motivo è legato all'evoluzione degli stili di vita e ai sistemi di potere che esercitano le loro pressioni nello spazio urbano. Alcuni sport nella società industriale e post-industriale sono diventati dominanti, e sono quelli che vengono proposti ai ragazzi e vengono praticati in spazi separati, come i campi sportivi e altri luoghi specializzati. Progressivamente nel XX secolo molte pratiche ludico sportive *tradizionali* sono andate perdendosi. Questi giochi, come il caso dello S-cianco – una modalità di lippa, un gioco di bastone che richiede spazi aperti e vasti, come le piazze delle città e le aie contadine – è andato scomparendo. E così molti giochi di strada: i carretti, la pallamano, i birilli, le bocce, e potremo continuare, come in un caleidoscopio ludico. Cosa è successo in quegli anni?

Siamo intorno al 2002: un gruppo di amici veronesi si riunisce in Osteria, nel quartiere della Carega, e si confronta su questo bisogno di ritrovare i propri spazi, ritrovare i propri giochi e i luoghi per poterli praticare. L'estinzione di una pratica culturale non è una fatalità: nel momento in cui una comunità si muove per rivendicarne il diritto, questa può essere rivitalizzata. È chiaro che in Piazza dei Signori o Piazza delle Erbe, vent'anni fa, nell'esplosione della Verona turistica, non era facile rivendicare l'uso *sociale* da parte dei cittadini di uno spazio pubblico ad alto valore commerciale e turistico.

Insomma: ridateci le piazze.

Sì, il primo argomento è stato un argomento rivendicativo: lasciateci tornare a giocare nelle nostre piazze. Questo ha trovato un orecchio sensibile e una disponibilità da parte del comune di Verona, ed è stato organizzato il primo torneo di "S-cianco città di Verona" che ha avuto un successo incredibile, nel senso che sono arrivate in maniera del tutto inaspettata migliaia di persone ad assistere a questo evento, che non era nemmeno stato pubblicizzato ma solo annunciato tramite reti di conoscenze locali.

Si è dunque intercettato un bisogno.

Sì, un bisogno di ritrovarsi a casa nella propria città che progressivamente, soggetta ai flussi turistici in aumento e invasa dalle automobili, era stata in qualche modo espropriata all'uso dei cittadini. Il cittadino oggi si trova marginalizzato nella propria città, nel centro storico delle cosiddette "città d'arte" in particolare. C'era però un rischio: che tutto questo fosse letto come un bisogno identitario e una rivendicazione esclusivamente localistica; per cercare di evitarlo, ma anche seguendo una propria passione, l'associazione ha deciso di mettersi in viaggio andando a cercare altri giochi e altri giocatori in altri territori, sia praticanti lo stesso gioco tradizionale (come per la Lippa praticata in Italia come in altri contesti europei) – da subito una vocazione internazionale –, sia andando alla scoperta di altre pratiche ludico-sportive che in quel periodo erano veramente *invisibili*. Giochi di strada, come il gioco femminile delle noci delle cinque terre; giochi di birilli; giochi di bocce; ma anche giochi più spettacolari, come le torri umane che vengono praticate in vari contesti della Campania e Basilicata, di origine catalana.

Quindi da quella serata nasce una vera e propria associazione culturale?

Sì, questo gruppo di amici decide di costituirsi in associazione culturale intraprendendo viaggi conoscitivi, interessati alla natura culturale dei giochi più che a supportare le pratiche sportive o l'organizzazione di tornei. Quindi AGA nasce con questa prima vocazione alla diversità culturale, diversità dei giochi: è così che è nato l'anno successivo a quel primo torneo di S-cianco, che esiste tutt'ora, il festival internazionale Tocatì. Tocatì nasce invitando a Verona le *comunità* portatrici della ludodiversità dei Giochi e Sport Tradizionali dell'Italia e del mondo intero. L'altra vocazione è una riflessione filosofica e antropologica sul gioco come attività complessa e fondamentale, che sviluppa facoltà, competenze, favorisce l'inclusione sociale, il benessere psicofisico dell'individuo: per cui il festival ha visto intellettuali, artisti accompagnare questo percorso, con una grande apertura alla dimensione riflessiva.

Quando io li ho incontrati – molti anni dopo – ho trovato molto interessante questa capacità di riflettere sul valore e l'impatto delle proprie scelte. Un impatto che è stato prima di tutto sulla città di Verona: il movimento di Tocatì ha creato degli spazi nuovi dentro la città, spazi di pensiero, di incontro, di riflessione critica. Durante i giorni del Festival il centro storico diventa un luogo di ospitalità e inclusione, aprendosi a gruppi che provengono dai paesi di campagna, di montagna e di lago. Un luogo che concretizza la volontà e la capacità di ampliare gli orizzonti della città.

Una natura politica dunque di questo progetto.

Sì, le difficoltà non sono mancate ma il messaggio è sempre stato sopra le parti: il gioco come bene di tutti, indipendentemente e anzi grazie alle differenze.

E il viaggio, questa apertura?

Questa apertura ha portato all'incontro con un movimento europeo che nel frattempo era nato in Bretagna – regione in cui è forte il tema dell'identità – anch'esso di portata internazionale. La riflessione portata avanti da questo movimento metteva al centro il tema della etnomotricità: le pratiche ludiche e motorie sono collegate alla diversità culturale dei territori. Il concetto di ludodiversità nasce dalla consapevolezza di questo legame. Il termine è stato coniato da intellettuali francesi e belgi, che hanno trovato in questi paesi una comunità scientifica aperta a cogliere l'interesse di questo approccio. Troviamo a livello planetario dei giochi affini che appartengono a medesime famiglie, ma con varianti infinite, non codificate, che spesso si sviluppano a livello informale, ognuna delle quali in società pre-industriali, così dette tradizionali, aveva il compito di sviluppare determinate facoltà, nel giovane come nell'adulto. Antropologicamente e pedagogicamente il gioco ha molte dimensioni, una di queste tocca la trasmissione intergenerazionale. Questo mondo di riflessioni si è sviluppato ai margini dell'Accademia, in un terreno di liberi pensatori o, potremmo dire, liberi giocatori. In alcuni casi, questi hanno conquistato posizioni accademiche, penso a Pierre Parlebas in Francia e Roland Renson in Belgio, che sono un po' i padri del movimento, coloro che lo hanno fortificato dal punto di vista scientifico. Aga ha incontrato questo movimento europeo di giochi e sport tradizionali molto presto, nel 2005. Questo ha determinato un ampliarsi delle prospettive di pensiero dell'Associazione Giochi Antichi di Verona, l'ingresso del festival in una cornice ampia di relazioni. Così Tocatì è diventato in qualche modo il festival dell'Associazione Europea Giochi e Sport Tradizionali (AeJEST), uno dei luoghi in cui la rete ogni anno si dà appuntamento, progetta, e anche favorisce il format Tocatì del paese ospite.

Perché ogni anno Tocatì accoglie un paese ospite, giusto?

Sì, nel nome della scoperta della diversità ludica. Ma non è solo il gioco che viene invitato al Festival, sono anche altre pratiche culturali che ne favoriscono la contestualizzazione, e dunque il paese ospite viene con i propri giochi ma viene anche con le proprie musiche, danze, cibo. Questo dà una idea della particolarità del lavoro di questa associazione e della natura complessa del festival, difficile da raccontare. I programmi del resto sono spesso straripanti proprio perché ci si muove in maniera organica e connettiva. I gruppi portano tradizioni culturali dei territori di appartenenza: il gioco e i giochi sono il cuore di un vasto sistema di relazioni.

E lei quando ha incontrato Aga?

Ho incontrato il gruppo di Aga a Parigi nel 2014, durante il settimo Comitato intergovernativo della Convenzione. Aga era qui in rappresentanza di una associazione europea che nel frattempo aveva proposto e ottenuto il proprio accreditamento presso l'Unesco. Qui ci sarebbe molto da dire, la convenzione Unesco per

la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale è stata proposta ai paesi nel 2003 e progressivamente ratificata dai diversi Stati – l'Italia l'ha ratificata nel 2007 – e tra i suoi dispositivi prevede anche l'accreditamento delle associazioni non governative. Che cosa ci fanno, potremo chiederci, queste associazioni all'UNESCO quando la Convenzione è in primo luogo uno strumento governativo?

In realtà il loro ruolo è importantissimo: la definizione di patrimonio immateriale pone al centro le comunità, i gruppi, non le istituzioni dunque, ma la società civile che esprime bisogni, appartenenze, identità, sentimenti, bisogni. È dunque a livello della società civile che si lavora per definire e identificare i patrimoni: l'analisi si fa sul corpo sociale che esprime i propri bisogni di appartenenza e per questo può rivolgersi a antropologi, sociologi, pedagogisti, sicuramente anche i giuristi relativamente ai diritti culturali.

La Convenzione porta dunque al centro la società civile e facendo questo, il dispositivo di accreditamento permette a questi gruppi di entrare in dialogo con le loro istituzioni attraverso un riconoscimento prestigioso come l'UNESCO, che attribuisce dunque attraverso un meccanismo internazionale prestigio e credibilità a livello locale e nazionale. Questo è quello che Aga ha trovato in quel contesto. Quando io li ho incontrati mi sono resa conto che c'era un forte bisogno di legittimità, un forte bisogno di avere una comunità scientifica, degli interlocutori internazionali che riconoscessero il lavoro di questa *impresa culturale* per metterla al sicuro, anche economicamente, garantendo una continuità alle attività svolte; alla base questo rispondeva ad un bisogno più fondamentale di riconoscimento del gioco tradizionale come elemento culturale dalle forti

funzioni sociali: una volontà di conquistare alle attività ludiche legittimità e rispetto, al pari di elementi del patrimonio immateriale più noti e prestigiosi, come l'Opera lirica o la liuteria di Cremona, per fare due esempi vicini.

E il mondo scientifico cosa ha trovato in queste esperienze?

Per noi ricercatori ed esperti di processi di patrimonializzazione, il bisogno era proprio quello di incontrare delle pratiche e dei gruppi che potessero incarnare lo spirito di questa Convenzione, che ci aiutassero a *capire dal terreno* che cosa significa per gli attori sociali patrimonio immateriale. Aga e Tocatì sono uno strumento perfetto: incarnano un processo dal basso, estremamente inclusivo, che esprime una capacità di lavorare a diversi livelli, dal vicino al lontano, dal micro- locale all'internazionale. La rete nazionale, che riunisce dal 2007 un gruppo di comunità italiane, ha tracciato il manifesto di Aga, in cui si delineano i criteri di quella che è una comunità ludica tradizionale, *dal punto di vista degli stessi praticanti, i giocatori*: si cerca di spiegare che cosa è il gioco tradizionalie e quali i caratteri che definiscono una *comunità ludica tradizionale.*

E come si è arrivati al registro nelle "buone pratiche"?

Attraverso questo lavoro di scambio, attraverso il racconto e l'osservazione, in dialogo con altri colleghi europei, ci siamo convinti di avere davanti a noi un caso abbastanza straordinario per il registro delle buone pratiche di salvaguardia, che era stato pensato come lo strumento più importante (UNESCO) per far capire, nell'ambito della cooperazione internazionale, quali fossero i programmi e i progetti che riflettono al meglio i principi e lo spirito della Convenzione internazionale. Potremmo dire che sono i "buoni esempi" da seguire nei diversi Paesi, e che questo comporta un grande impegno di formazione per garantire un ruolo di responsabilità.

È dunque iniziato un lavoro di negoziazione, concertazione, costruzione di reti: la rete di candidatura coinvolge ad oggi cinque paesi, l'Italia è capofila (gli altri sono Belgio, Francia, Croazia e Cipro), e dobbiamo tenere presente che le candidature sono dei processi aperti, dunque l'idea è che questo sistema possa trasformarsi nel tempo e includere altri Paesi. Il lavoro è dunque permanente. Per Tocatì tutto questo è stato un'opportunità straordinaria di ripensarsi andando al di là del Festival, portando cioè a visibilità l'enorme massa di attività e impegni che il Festival ha generato e che si sviluppano in maniera permanente, durante tutto l'anno. Da questa analisi è nata la proposta di candidare all'Unesco non tanto il Festival, quanto un programma permanente di attività di cui il Festival risulta essere l'evento-azione principale.

Ma quali sono queste altre attività?

A livello locale ci sono tornei legati ai territori, eventi che permettono alle diverse comunità/giochi raccolti dentro alla nostra rete di candidatura di rivitalizzare e rafforzare le loro reti con inclusione di nuove generazioni, attività educative di trasmissione alle nuove generazioni anche in ambito scolastico, azioni per ottenere spazi e autorizzazioni e offrire strumenti normativi adeguati ai bisogni delle comunità, attività di

formazione e “rafforzamento delle capacità” (capacity building), attività di progettazione di varia natura, compresa la progettazione europea e internazionale, attività di ricerca e documentazione partecipativa, organizzazione di eventi e conferenze nei diversi paesi e territori partecipanti .

In tutto questo mi chiedevo se esiste un dialogo con la scuola.

Sì da molti anni Aga è entrata nelle scuole del territorio di Verona facendo un lavoro sia di sensibilizzazione degli insegnanti, in particolare di educazione fisica, che di animazione di laboratori e momenti di gioco, per esempio proponendo un torneo scolastico per cui diverse scuole, a turno, fanno delle giornate di gioco che prevedono anche un lavoro di sensibilizzazione sulla storia del gioco, una riflessione su cosa voglia dire il gioco tradizionale in generale, facendo lavorare le classi anche con cinema e letteratura, mostrando come il cinema italiano porti testimonianza di tante pratiche ludiche. Da questa esperienza che impegna moltissimi volontari è nata poi una volontà di condividere anche con altri paesi, ad esempio la Croazia che fa un grande lavoro sulla riconciliazione post conflitto attraverso il gioco, usando il gioco tradizionale come strumento di riavvicinamento e dialogo tra culture. L’Istria è molto presente nella nostra rete. Attraverso questa rete sono nati progetti Erasmus sui giochi tradizionali, l’Unione Europea ha un programma Erasmus dedicato al gioco. I giochi tradizionali stanno entrando nelle politiche europee e i temi dei progetti sono quelli dell’inclusione dei giovani, si lavora anche con la disabilità e c’è un nuovo progetto -pilota che riguarda proprio la formazione agli insegnanti e laboratori in classe per introdurre il patrimonio ludico tradizionale nelle scuole, non solo nell’ora di educazione fisica. Si tratta dunque di un lavoro con le comunità e di portare i ragazzi a riflettere sulle tradizioni attraverso esperienze concrete e intrecciando le diverse discipline: il gioco è anche uno strumento di comprensione di fenomeni fisico-matematici (distanze, forza, peso, caduta). Infine ci sono gli artigianati, una dimensione fondamentale del gioco, funzionale alla costruzione dei giochi tradizionali: il gioco diventa in tal modo uno strumento di sensibilizzazione al saper fare artigiano. Insomma ci sono davvero grandi possibilità attraverso la scuola, l’educazione, sempre in una dimensione internazionale e interculturale.

La ricchezza sembra proprio quella di tenere insieme locale e internazionale e mettere al centro la comunità piuttosto che il singolo, la condivisione piuttosto che la competizione.

Proprio così. Questo è fondamentale perché è il rovesciamento delle logiche competitive delle attività sportive che spesso sacrificano il benessere delle persone e dei gruppi a una logica che in fondo si avvicina molto a quella del profitto. Io personalmente ho avuto grandi problemi con le attività sportive, figlia di un’élite che costringe i propri figli a praticare alcuni sport e non altri, e poi come madre: i miei figli sono cresciuti in Francia dove c’è una cultura della competizione sportiva pesante, che sacrifica lo spirito ludico e il benessere della persona nel gruppo al risultato e alla performance individuale. Incontrare Tocatì per me è stato incontrare un mondo di valori cui appartengo e che cercavo: battersi per un gioco libero, democratico, dove chiunque può scendere in strada e giocare, un gioco popolare, trasversale, che faccia incontrare e giocare insieme persone appartenenti a contesti sociali diversi. Insomma è qualcosa di fondamentale, sono dei valori che sono poi i valori dell’Unesco che con questa Convenzione prende una posizione forte nell’ambito patrimoniale: è la convenzione che incarna una volontà di decolonizzazione del patrimonio culturale, e lo fa certo con gli strumenti dei governi, ma con una chiara impostazione etica e politica.

Quando dici ‘decolonizzazione del patrimonio’, cosa intendi?

L’ambito patrimoniale si è costruito in un mondo coloniale, nazionale, abbiamo costruito gli Stati-nazione e questi per affermare e legittimare una loro identità e un loro prestigio, si sono dotati di patrimoni. I patrimoni passano da essere monumenti del signore – se pensiamo all’epoca feudale ma anche rinascimentale – a monumenti con ambizioni democratiche, che rappresentano una comunità più vasta ma che in qualche modo ne definiscono i confini, quindi che cosa è Cultura – la cultura del museo, del monumento, della Chiesa – e che cosa non è Cultura: da qui la definizione di “culture popolari”. Le culture popolari sono state in qualche modo generate e poi confinate in una specie di riserva indiana: l’ideologia coloniale è potentissima anche all’interno dei nostri confini nazionali. Se pensiamo al binomio aulico/popolare, egemonico/subalterno rileviamo che la stessa dicotomia – può contribuire a trasmettere diseguaglianze. Possiamo da un lato interpretare le culture popolari come spazi di resistenza dei “ceti subalterni”, ma facilmente questa narrazione che definisce il popolare contribuisce a consolidare confini e tracciare linee di separazione; Tocatì è la prova vivente di come anche il più umile gioco sia espressione di cultura, una cultura che rispetta l’ecologia, favorisce la socialità, mantiene aperti gli spazi del quotidiano, si esprime nello spazio pubblico, al di fuori dei confini tracciati dalle istituzioni.

Pensiamo al museo, per esempio. Il museo stesso spesso contribuisce a tracciare o riconfermare confini: nel museo si paga un biglietto, la parola è degli esperti. I musei della civiltà contadina per esempio, nati dal tramonto di quella civiltà sono istituzioni molto interessanti, ma la civiltà contadina sta fuori dalle mura, è natura e cultura insieme e il suo racconto all’interno di un museo ne sacrifica elementi espressivi che spesso permangono in forme diverse e si trasmettono nel quotidiano dei gruppi sociali in maniera creativa e adattativa. Questo racconto può essere fuorviante, fissando nel passato un patrimonio culturale vivo e prezioso per il futuro. Insomma si tratta di battersi per veicolare il valore del gioco in piazza e nei suoi contesti culturali, perché non sia considerato di second’ordine, perché restino sempre vivi spazi aperti, di tutti, in cui poter portare la propria cultura e il proprio patrimonio a esprimersi e dialogare con altri, in un ecosistema vivo, non formale e trasformativo.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO