



LE ORIGINI DELLO SPORT E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Molti degli sport di oggi erano già praticati nell'antichità. Gli egiziani praticavano lo sport per divertimento mentre in Grecia la cultura attribuiva un'importanza alla fisicità di gran lunga superiore a quella della nostra epoca. L'educazione fisica veniva considerata alla pari dell'educazione intellettuale.

Il Medioevo è un'epoca storica molto importante che vede la nascita dei tornei e, grazie all'ordine dei cavalieri, abbiamo dei primordiali esempi di identità visive individuali e collettive. Attraverso scudi, armature ed altri elementi come stendardi e sigilli: l'utilizzo dei colori e delle grafiche aiutava a distinguere inizialmente gli eserciti alleati dai nemici, successivamente venivano usati dagli stessi cavalieri per identificarsi dalle dame nei tornei, fino ad essere usati dalle famiglie più ricche e da enti politici. La disciplina che nasceva in quei periodi e che gestiva, studiava e generava nuove identità rimanendo nello stesso stile era conosciuta con il nome di Araldica.



LO SCUDO "CADENTE"

Lo scudo era uno degli elementi più importanti dell'identità del cavaliere in quanto vi convergevano tutti i colori e le grafiche utilizzate nell'armatura. La rappresentazione era favorita dall'adattabilità del componente e quindi dalla superficie generalmente piana e liscia. La forma degli scudi era fortemente caratterizzata dagli stili di combattimento e dalle armi. Per esempio lo scudo tedesco, detto anche targa, è caratterizzato dalla presenza di un intaglio sul lato destro, che ha lo scopo di fornire un supporto per la lancia.

Un altro aspetto fondamentale dello scudo è la posizione dello stesso nello spazio e l'aggiunta di ornamenti esteriori. Ad esempio lo scudo con un particolare tipo di pendenza verso la parte destra, simboleggia il cavaliere nell'atto del combattere.



LA COMUNICAZIONE VISIVA NELLO SPORT CONTEMPORANEO

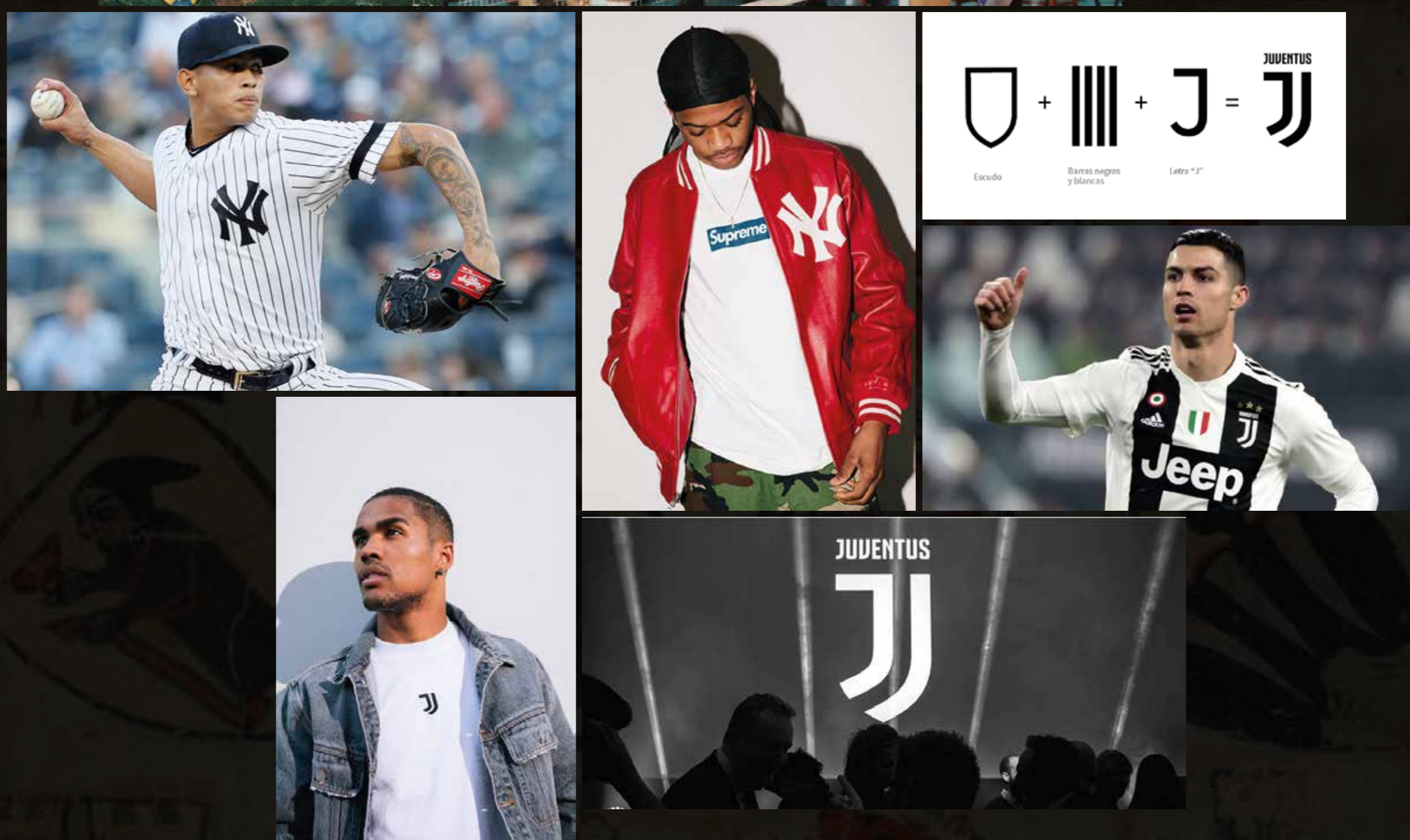
Troviamo degli scenari molto simili anche negli sport contemporanei per cui possiamo paragonare, concettualmente, la giostra medievale ad una partita di pallavolo in quanto entrambi gli eventi hanno gli stessi fini: quelli di divertire ed intrattenere il pubblico attraverso le performance degli atleti (professionali o amatoriali).

La crescita della comunicazione visiva nello sport è nata nell'età antica, si è affinata nel medioevo ed è cresciuta fino ad inglobare altri ambienti.

Possiamo citare la squadra dei New York Yankees, ora talmente popolare da sconfinare oltre il baseball e la dimensione sportiva. Nel corso dei decenni, il prestigio della squadra americana, unito al logo disegnato da Louis Tiffany (la "N" e la "Y" sovrapposte) nel 1877, hanno favorito il raggiungimento di una popolarità globale così tanto da rendere il brand pressoché indipendente dall'ambito sportivo. Lo stemma rappresenta l'equilibrio perfetto tra il logo di una squadra sportiva e quello di un marchio d'abbigliamento.

Lo stile leggero, serio e al tempo stesso poco ingombrante, può essere applicato su qualsiasi capo, in tanti modi diversi. Possiede quindi tutte le caratteristiche per essere apprezzato sia dagli sportivi che dai semplici consumatori.

Un altro esempio è quello del nuovo logo della Juventus disegnato da interbrand nel 2017. Il simbolo è caratterizzato dal design essenziale e pulito che raggruppa le tre componenti fondamentali del brand: il bianco nero, la lettera iniziale e uno scudetto. In ambito pubblicitario un logo sintetico e moderno è una marcia in più e, in questo caso, può rappresentare un motivo per portare il brand fuori dal solo ambito calcistico e "contaminare" lo stile di vita delle persone, tifosi e non. L'obiettivo della strategia di marketing era quello di trasformare lo stemma di una squadra di calcio in un brand vero e proprio, un marchio quasi indipendente.



Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Titolo tesi:
Identità visiva di una squadra sportiva

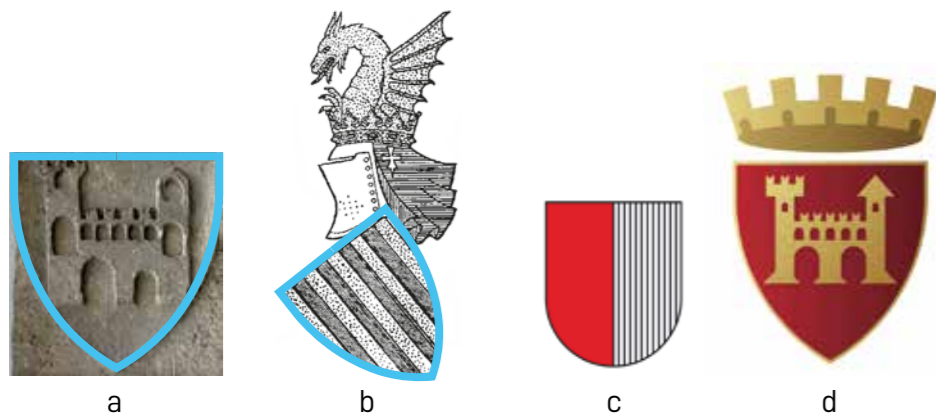
Corso di laurea triennale in
Disegno Industriale e Ambientale
A.A. 2018/19

Relatore
Nicolò Sardo

Laureando
Ludovico Piccinini



Il simbolo è il risultato che unisce lo scudo Ascolano (a) con forma equilatera, lo scudo inclinato (b) rappresenta il cavaliere nell'atto del combattere, il rosso dello stemma di Ascoli Piceno (c) che (c) nella rappresentazione araldica monocromatica è simboleggiato da linee parallele verticali.



Rosso
 CMYK: 21 / 100 / 93 / 15
 RGB: 173 / 11 / 27
 HTML: ad0b1b
 Pantone 186C

Nero
 CMYK: 91 / 79 / 62 / 97
 RGB: 0 / 0 / 0
 HTML: 000000

**PALLAVOLO
 ASCOLI**



DIN CONDENSED BOLD
 abcçdefghijklmn
 ñopqrstuvwxyz
 ABCÇDEFGHIJKLMN
 ÑOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 &€\$%#<"!?. / + @ [{ *
 &€\$%#<"!?. / + @ [{ *

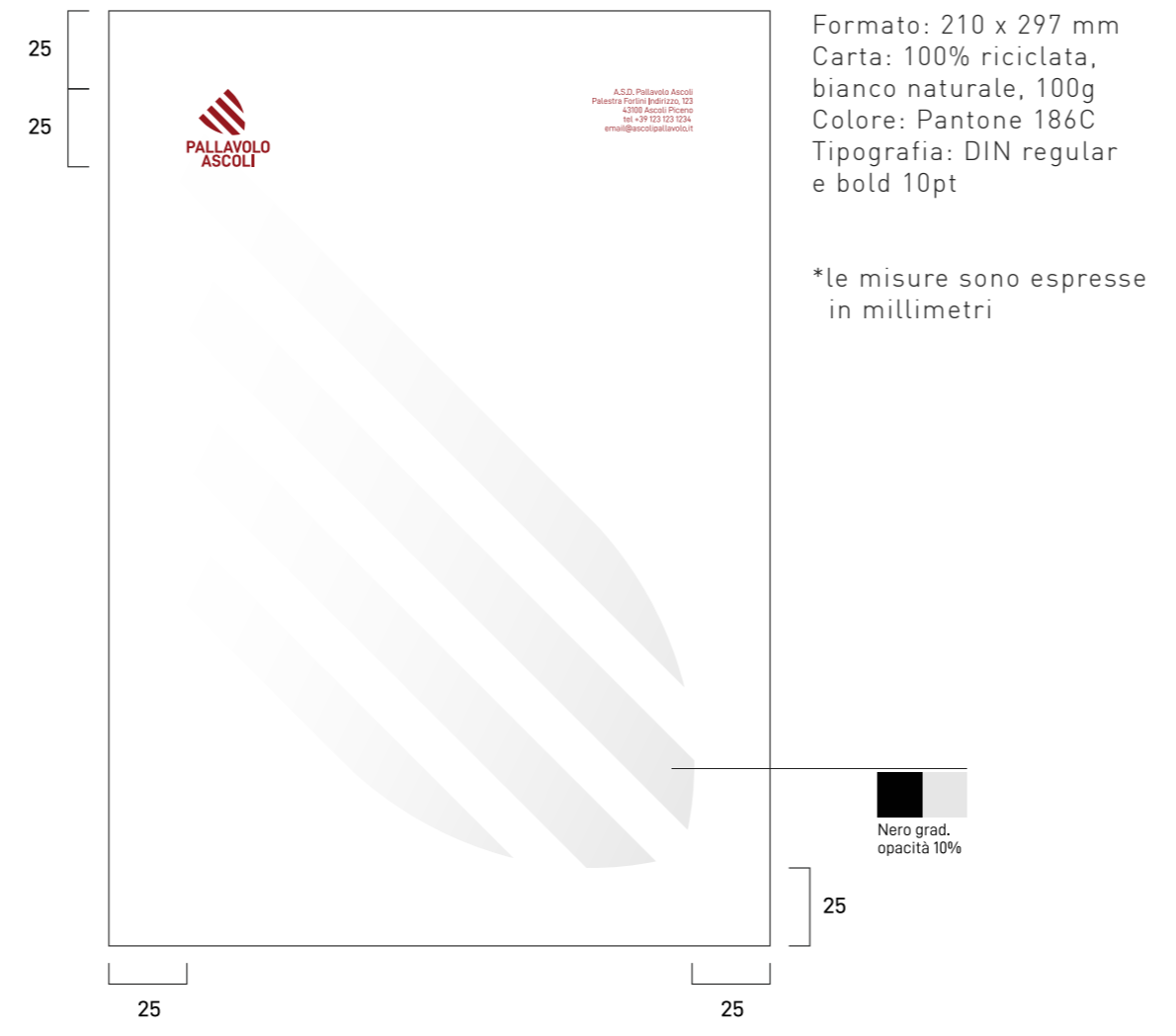
DIN LIGHT
 abcçdefghijklmn
 ñopqrstuvwxyz
 ABCÇDEFGHIJKLMN
 ÑOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 &€\$%#<"!?. / + @ [{ *

DIN CONDENSED REGULAR
 abcçdefghijklmn
 ñopqrstuvwxyz
 ABCÇDEFGHIJKLMN
 ÑOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 &€\$%#<"!?. / + @ [{ *

DIN BOLD
 abcçdefghijklmn
 ñopqrstuvwxyz
 ABCÇDEFGHIJKLMN
 ÑOPQRSTUVWXYZ
 0123456789
 &€\$%#<"!?. / + @ [{ *

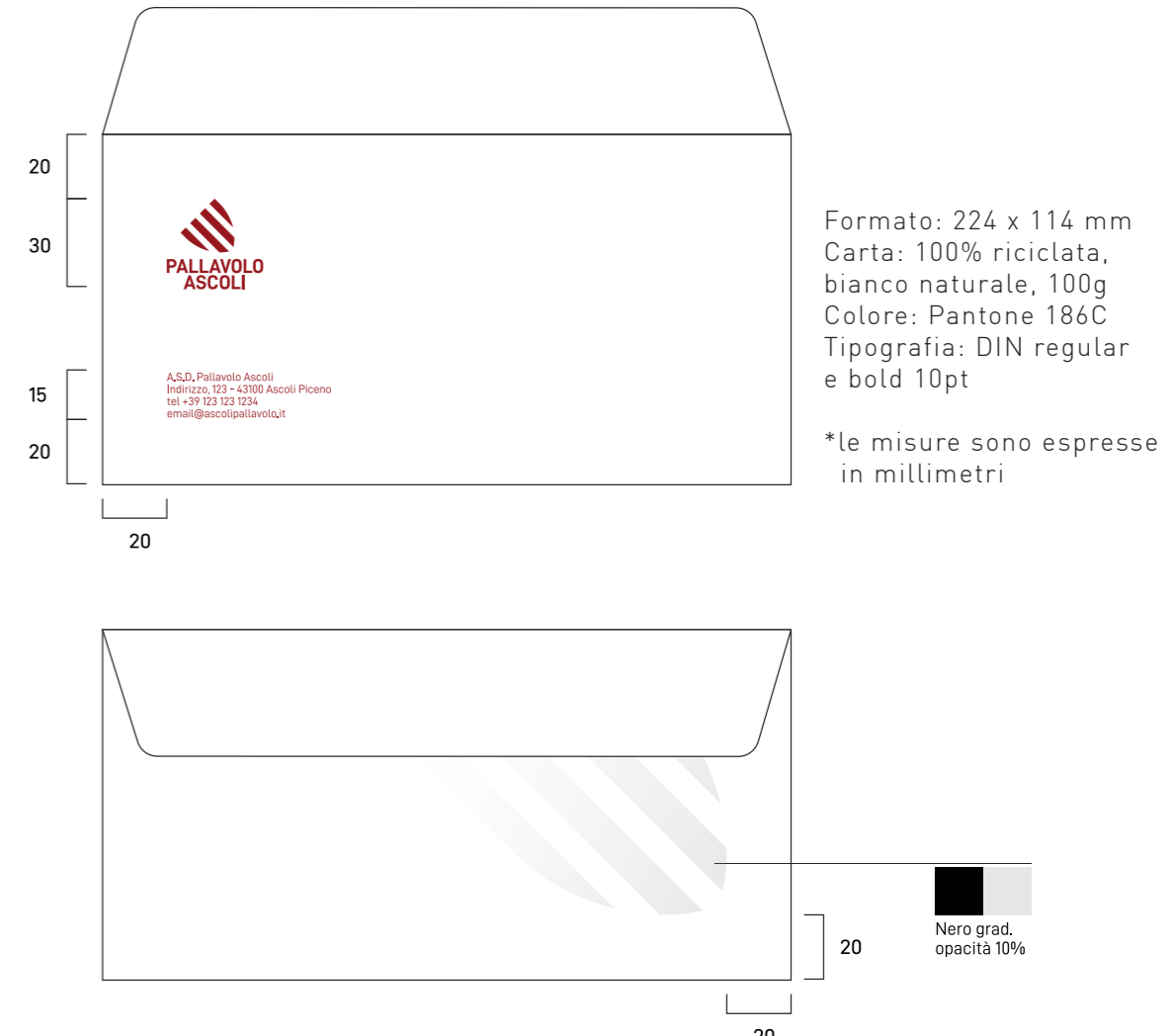


Formato: 85 x 55 mm
 Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 300g
 Colore: Pantone 186C
 Tipografia: DIN regular e bold 12pt
 Logo: centrato al biglietto



Formato: 210 x 297 mm
 Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 100g
 Colore: Pantone 186C
 Tipografia: DIN regular e bold 10pt

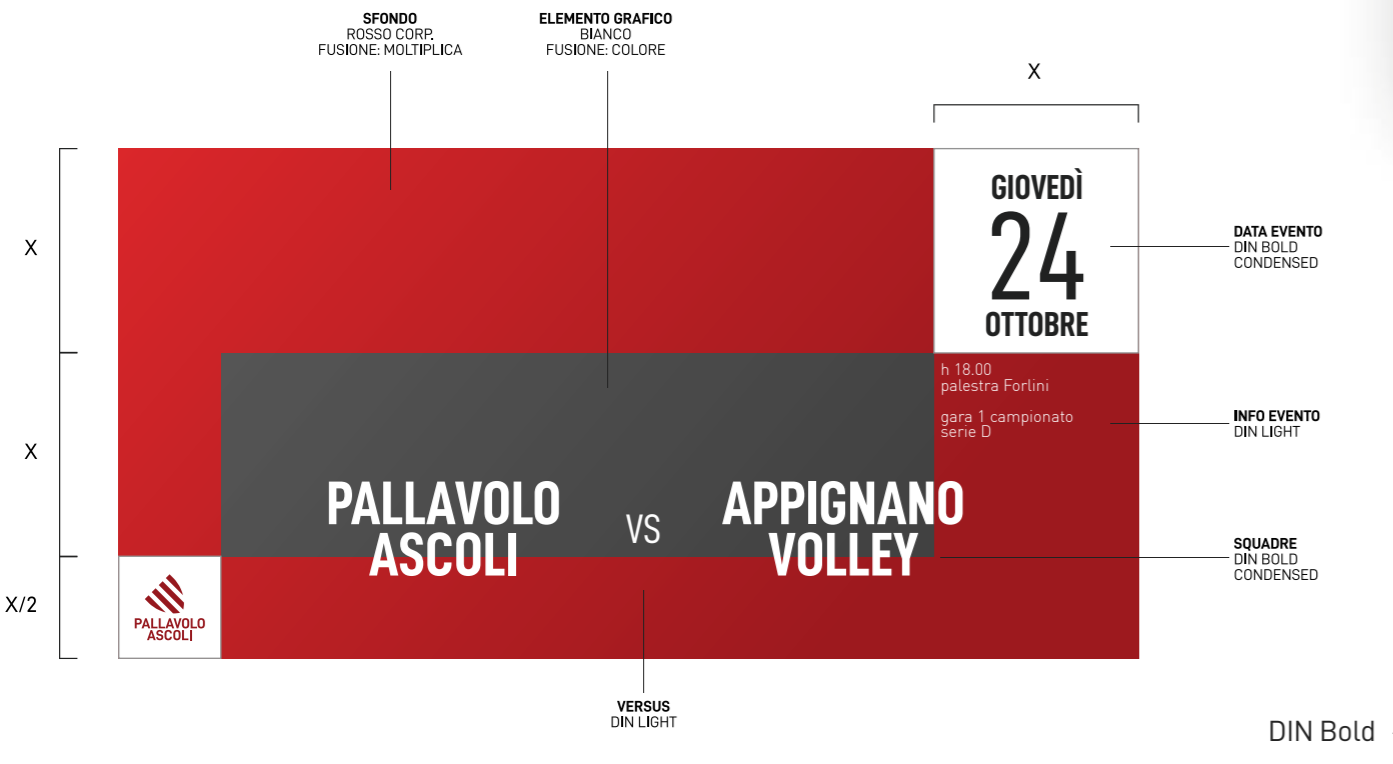
*Le misure sono espresse in millimetri



Formato: 224 x 114 mm
 Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 100g
 Colore: Pantone 186C
 Tipografia: DIN regular e bold 10pt

*Le misure sono espresse in millimetri

*Le misure sono espresse in millimetri



- Formato: 420 x 210 mm
 - Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 300g
 - Colore: Pantone 186C
 - Tipografia: DIN light e bold condensed



- Tessuto: Poliestere
 - Tecnica: Stampa sublimatica
 - Tinta: Pantone 186C

- Formato: 100 x 40 cm
 - Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 300g
 - Colore: Pantone 186C
 - Tipografia: DIN light e bold condensed



DIVISA DA GIOCO HOME - CAPITANO



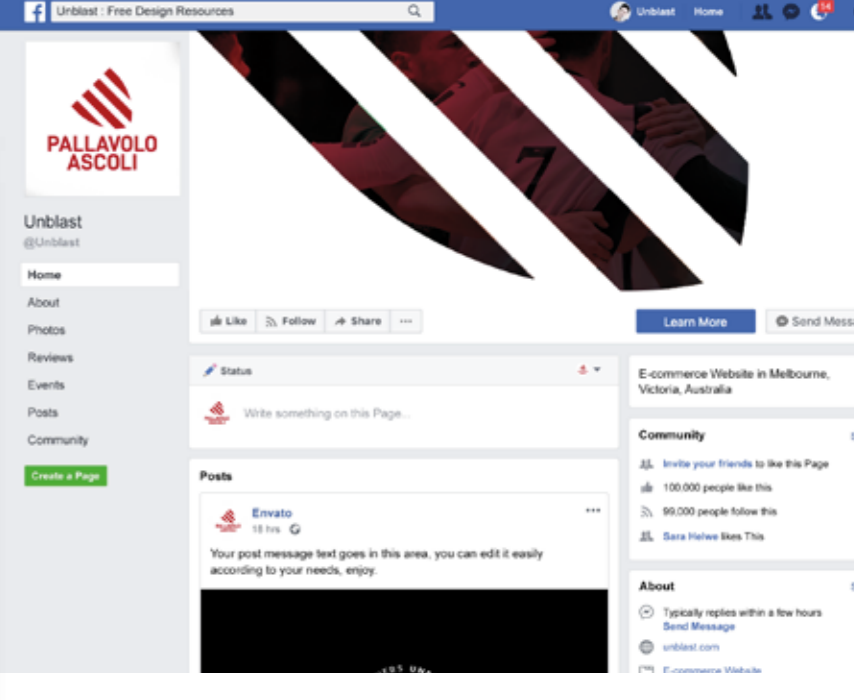
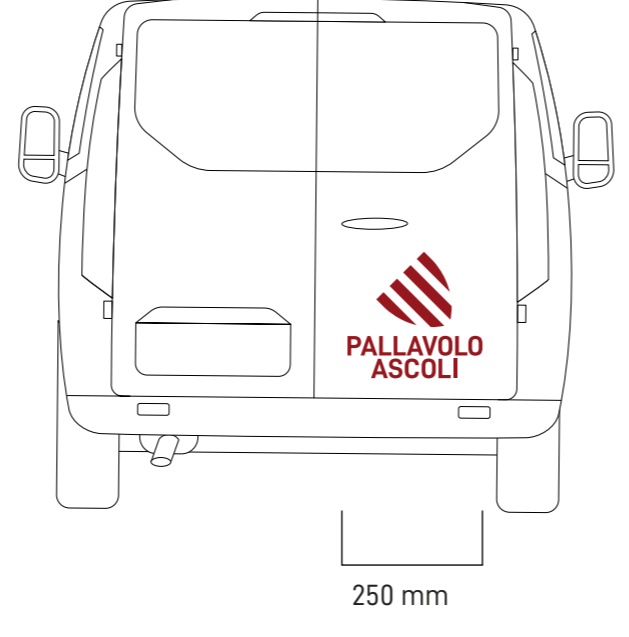
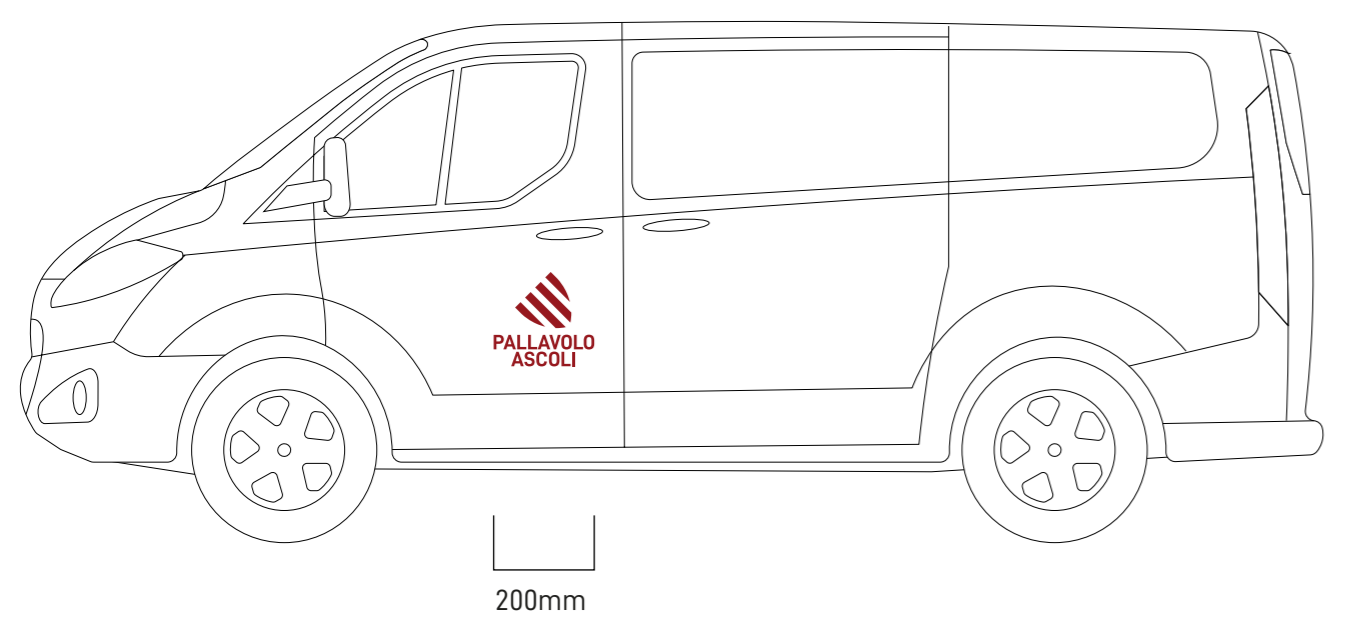
DIVISA DA GIOCO HOME - LIBERO I



DIVISA DA GIOCO HOME - REGULAR



DIVISA DA GIOCO HOME - LIBERO II



Scuola di Ateneo
 Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
 Università di Camerino

Titolo tesi:
 Identità visiva di una squadra sportiva
 Corso di laurea triennale in
 Disegno Industriale e Ambientale
 A.A. 2018/19

Relatore
 Nicolò Sardo
 Laureando
 Ludovico Piccinini



Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

LAUREA DI PRIMO LIVELLO

Corso di laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Identità visiva di una squadra sportiva PALLAVOLO ASCOLI

Relatore

Nicolò Sardo

Laureando

Ludovico Piccinini

ANNO ACCADEMICO 2018/19

Photography
Graphic Design
Ludovico Piccinini

Stampato presso: Adverso s.r.l.s.

Sessione autunnale Esami di Laurea
24 ottobre 2019

Relatore
Nicolò Sardo

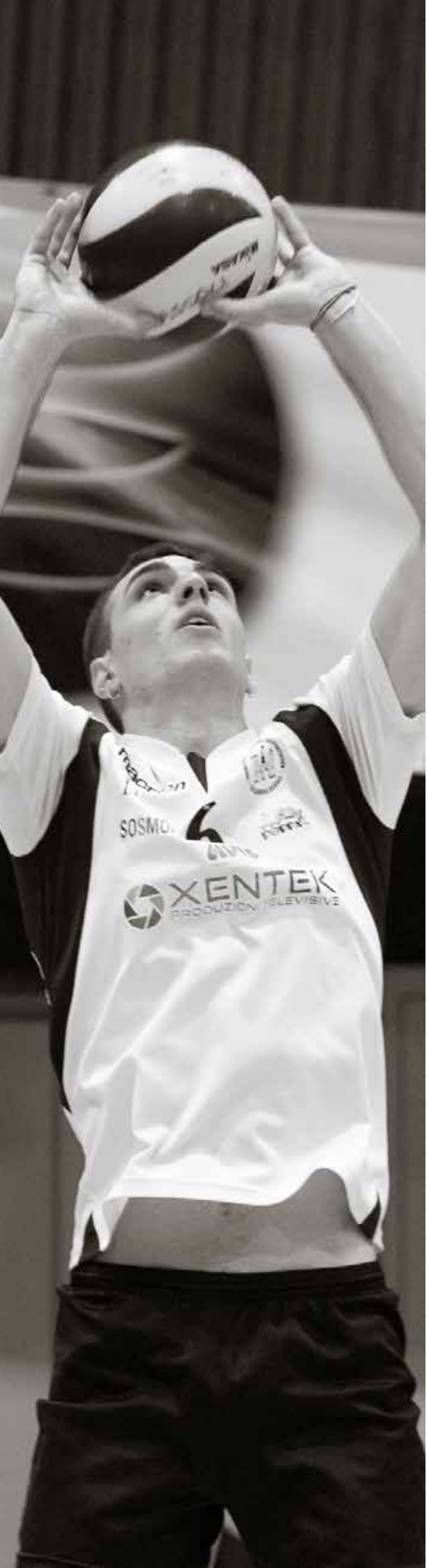
Laureando
Ludovico Piccinini

ANNO ACCADEMICO 2018/19

INTRO

Per ben capire la nascita e l'evoluzione della grafica all'interno del settore pallavolistico, dobbiamo prima osservare come tale avvenimento si sviluppa nell'ambito sportivo sia esso appartenente al passato o contemporaneo. Attraverso l'analisi di casi studio di altre squadre sportive e non e articoli accademici, andrò ad identificare le dinamiche entrate in gioco nella creazione di alcune delle prime identità corporative della storia.





Fase di ricerca

1.0 Medioevo ed età antica, dinamiche distintive

08

- 1.1 Lo sport nell'antico egitto
- 1.2 "Mens sana in corpore sano"
- 1.3 Lo sport nel Medioevo
- 1.4 I tornei

2.0 L'eroe, lo sportivo, il giocatore

16

- 2.1 Il cavaliere, l'eroe medievale
- 2.2 L'istituzione di un codice leggendario
- 2.3 Fair play e rispetto
- 2.4 L'Orlando Furioso insegna il fair play

3.0 La Quintana Ascolana: tra storia e tradizione

20

- 3.1 L'origine della Quintana
- 3.2 Le regole del gioco
- 3.3 I protagonisti del torneo
- 3.4 Porta Tufilla
- 3.5 Porta Romana
- 3.6 Porta Maggiore
- 3.7 Piazzarola
- 3.8 Sant'Emidio
- 3.9 Porta Solestà

4.0 Araldica il fascino degli scudi

30

- 4.1 Araldica
- 4.2 Lo stemma
- 4.3 La composizione
- 4.4 L'araldica nel fantasy
- 4.5 Il Signore degli Anelli
- 4.6 Harry Potter
- 4.7 Il Trono di Spade

5.0 Elementi base dello scudo

38

- 5.1 L'evoluzione degli scudi
- 5.2 Lo scudo "cadente"
- 5.3 Il cavaliere in fase di attacco
- 5.4 Armoriali o Stemmari
- 5.5 Die Detusche Wappenrolle
- 5.6 Lo scudo "abbassato"

6.0 Ascoli Piceno lo stemma

44

- 6.1 Ascoli Piceno

7.0 La pallavolo, descrizione e storia

46

- 7.1 La nascita del volley
- 7.2 Le regole del gioco
- 7.3 I ruoli

Progetto Grafico

1.0 Elementi base

52

- 1.1 Simbolo
- 1.2 Logo
- 1.3 Costruzione
- 1.4 Spazio di rispetto
- 1.5 Logo dimensioni minime
- 1.6 Colori corporativi
- 1.7 Colori corporativi, prove in negativo
- 1.8 Tipografia corporativa
- 1.9 Usi incorretti del logo

2.0 Elaborati brand

70

- 2.1 Biglietto da visita
- 2.2 Carta intestata
- 2.3 Lettera intestata
- 2.4 Manifesto versione orizzontale
- 2.5 Manifesto versione verticale

3.0 Elaborati digitali

80

- 3.1 Firma mail
- 3.2 Avatar social networks
- 3.3 Sito Web

4.0 Applicazioni del logo

86

- 4.1 Logo con segnaletica
- 4.2 Figure professionali
- 4.3 Applicazioni veicoli
- 4.4 Applicazioni badge
- 4.5 Applicazioni rete da gioco
- 4.6 Divisa da gioco Home - Regular
- 4.7 Divisa da gioco Home - Capitano
- 4.8 Divisa da gioco Home - Libero

5.0 Comparazione

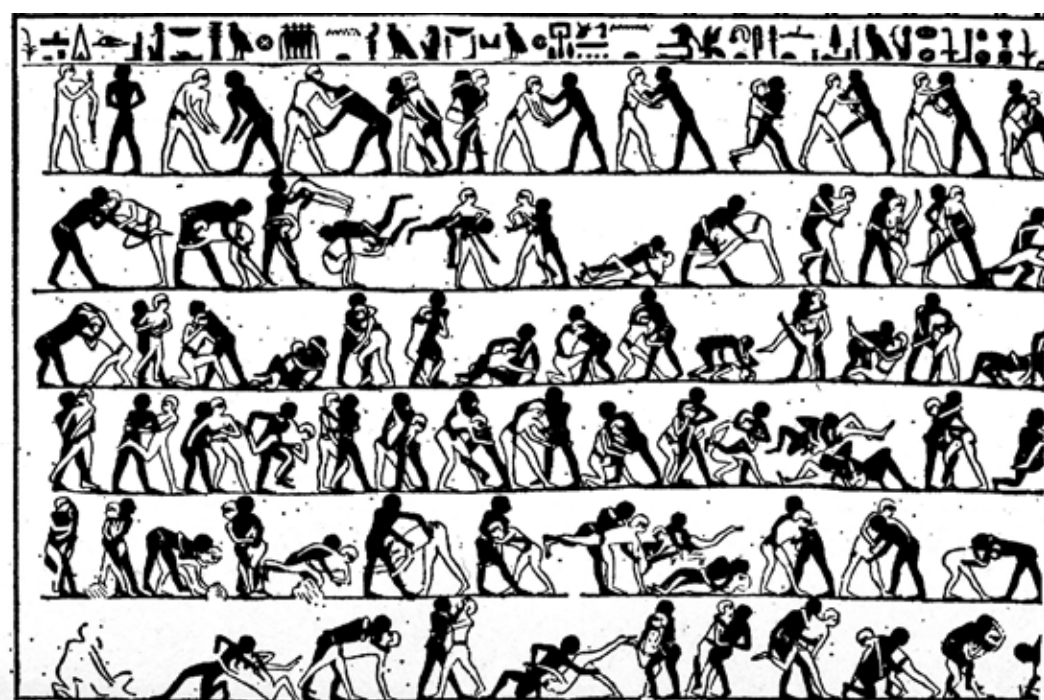
102

- 5.1 Altre squadre



**FASE DI
RICERCA**

1.0 MEDIOEVO ED ETÀ ANTICA, DINAMICHE DISTINTIVE



Scena di combattimento - 2650 AC

1.1

Lo sport nell'antico Egitto

Molti degli sport di oggi erano già praticati dagli antichi Egizi. I giochi erano sviluppati in diverse discipline e erano ben organizzati e regolamentati, avevano tanto di arbitro per il controllo del corretto svolgimento della gara e talvolta venivano indossate anche delle divise diverse per individuare le opposte fazioni, venivano praticati sia in luoghi chiusi che all'aperto ed esistevano anche delle strutture ideate appositamente per lo svolgimento dei giochi stessi. L'attività fisica era parte della loro vita e della cultura quotidiana, per alcuni era solo divertimento, per altri una vera professione.

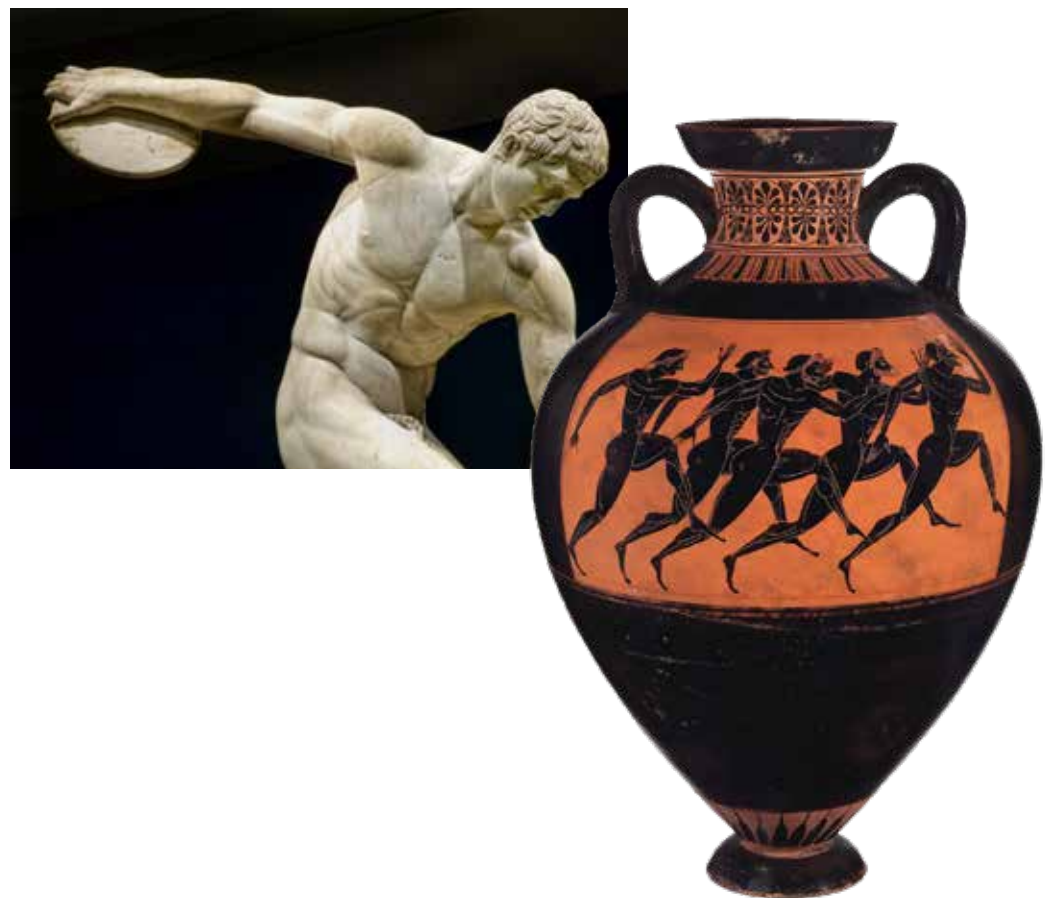
Le discipline atletiche, azioni istintive come la lotta, costituivano come è ovvio la parte più consistente della pratica sportiva. La corsa individuale o di gruppo, il salto in alto, il salto in lungo, il lancio del giavellotto e il sollevamento pesi sono più o meno di frequente testimoniati in ciò che ci è pervenuto della Civiltà Egizia. Da un gran numero di affreschi tombali si possono infatti ricavare rappresentazioni, spesso molto vivaci e coinvolgenti, delle gare che si svolgevano nel regno.





1.2 "Mens sana in corpore sano"

La cultura greca attribuiva un'importanza alla fisicità di gran lunga superiore a quella della nostra epoca. L'educazione del corpo, le gare, le sfide, erano incoraggiate non solo per rendere i giovani forti e pronti alla guerra, ma anche per dare loro la forza di sostenere le fatiche e le contrarietà della vita: forza del corpo e forza dello spirito (o per tradurla con un'espressione di Giovenale divenuta famosissima: «Mens sana in corpore sano»). Per i Greci educazione fisica ed educazione intellettuale stavano sullo stesso livello, non erano l'una alternativa dell'altra, ma complementari per raggiungere la perfezione umana.





Scena di un torneo - British Library MS Royal



1.3 Lo sport nel Medioevo

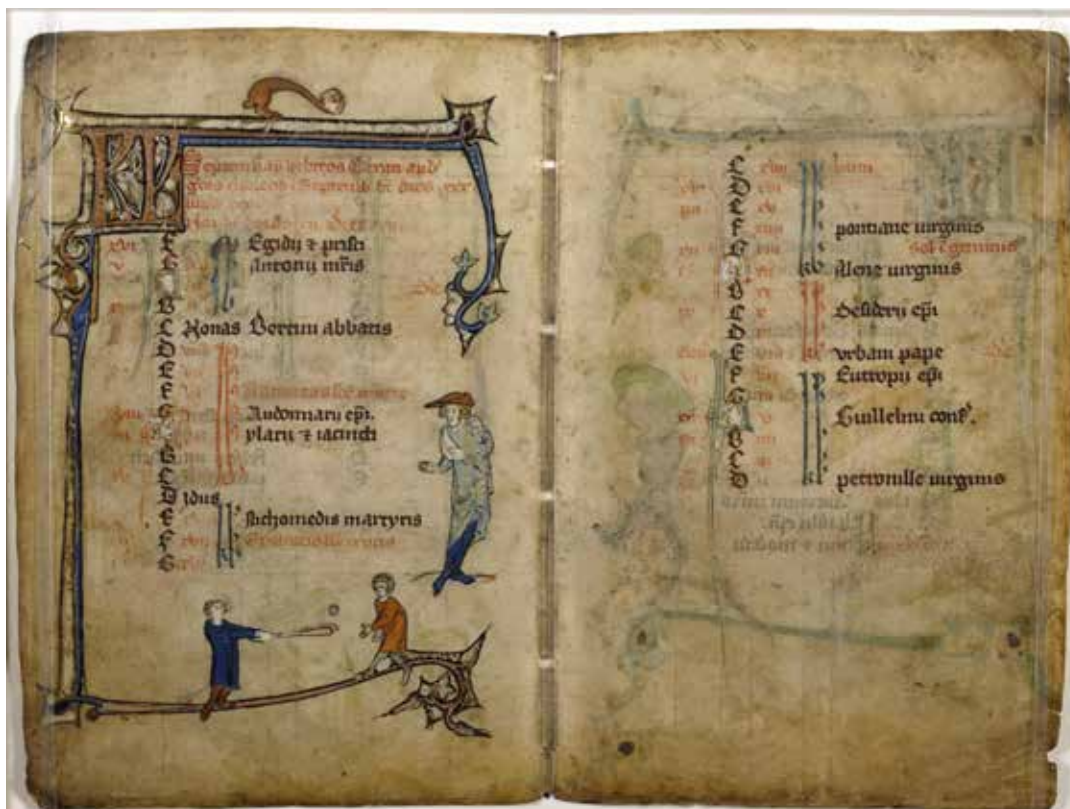
Gli sport medievali, generalmente violenti, erano un modo di allenarsi alla guerra. I figli dei nobili imparavano a cavalcare e praticavano il tiro con l'arco. I re e le loro corti, oltre ad assistere ai tornei partecipavano a frequenti battute di caccia.

Molte persone amavano sport attualmente ritenuti crudeli, come i combattimenti dei galli e la lotta tra i cani e un orso (incatenato). I proprietari pagavano per far partecipare i loro cani al combattimento e se l'orso guava, il padrone del cane vinceva un premio in denaro.

C'erano anche giochi che possono essere considerati gli antenati di alcuni sport moderni, come l'hockey o il baseball.

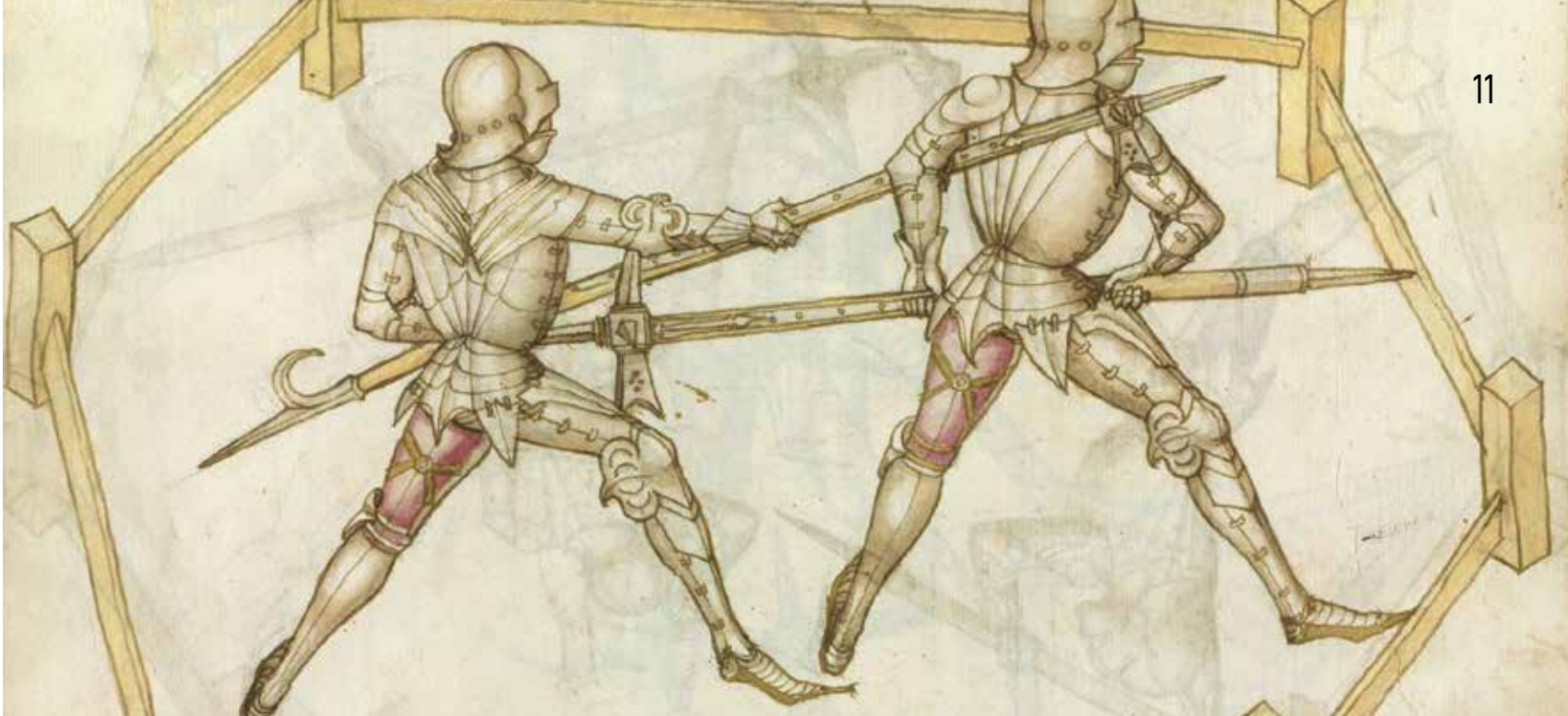
Le palle utilizzate per tali giochi erano fatte di legno, oppure ricavate dalla vescica o dallo stomaco di un animale o di cuoio riempito di stoffa.

Una forma primitiva di calcio era praticata su un terreno vastissimo e vi prendeva parte un'intera folla.



The Ghistelles Calendar
The Walters Art Museum





1.4 I tornei

Nel corso della storia, i combattenti si sono sempre allenati per la guerra e i tornei erano al centro della vita dei cavalieri.

Durante i tornei, eventi che potevano durare per diversi giorni, squadre di uomini e singoli individui si affrontavano in finte battaglie.

Questi giochi militari tenevano in allenamento i cavalieri ed erano un'occasione per mettere in mostra la loro abilità di combattenti.

Alcuni cavalieri partecipavano ai tornei perché amavano combattere, altri volevano provare di essere abili per una battaglia, altri ancora per dare sfoggio di coraggio di fronte alle dame.

Indossavano pegni d'amore, come guanti, maniche o nastri delle loro dame sui loro elmi o annodati alle loro lance.

Il volto dei cavalieri era coperto dall'elmo, ma gli spettatori potevano riconoscere i partecipanti al torneo dai colori e dagli emblemi che indossavano.

Ogni cavaliere indossava una tunica sopra l'armatura, ricamata con i colori e gli stemmi della propria famiglia. Anche i cavalli erano coperti da gualdrappe negli stessi colori.

Alcuni cavalieri fecero fortuna diventando combattenti professionisti e viaggiando per il mondo per sfidare e battere altri uomini desiderosi di lottare. Alcuni divennero ricchi, altri trovarono solo la morte.



Descrizione di un combattimento dal Codex Manesse - XIV secolo



Per esempio, Geoffrey di Britannia, il fratello minore di Re Giovanni d'Inghilterra, cadde al suolo e fu calpestato a morte dagli zoccoli dei cavalli mentre prendeva parte a un torneo a Parigi, in Francia nel 1186.

Un altro combattente famoso, William le Marshal, fu trovato dopo un torneo con la testa appoggiata all'incudine di un fabbro. Il fabbro dovette martellare l'elmo ammaccato del cavaliere con un martello prima che potesse essere rimosso.

I tornei erano molto popolari per gli spettatori, ma non erano visti di buon occhio dalla Chiesa perché erano molto frequenti morti e ferite gravi.

In un torneo tenuto a Neuss, in Francia, nel 1240, morirono 60 cavalieri, molti soffocati per il caldo all'interno delle loro armature. L'attrazione principale di questi intrattenimenti pittoreschi era la giostra, nella quale i cavalieri cercavano di disarcionarsi l'un l'altro con lance spuntate.

I partecipanti si caricavano galoppando lungo piste chiamate lizze e il punteggio massimo si otteneva facendo cadere di sella l'avversario.

Anche se le lance erano spuntate, rimaneva uno sport pericoloso e i cavalieri indossavano armature speciali per una protezione maggiore. Erano più pesanti e meno flessibili di quelle usate in battaglia, ma non si indossavano per lunghi periodi. Gli elmi potevano pesare fino a tre volte tanto rispetto a quelli usati in guerra e avevano una piastra rinforzata sotto la fessura per gli occhi.

I cavalieri incrociavano sempre il loro avversario sulla sinistra, perciò il lato sinistro delle armature da torneo era sempre più rinforzato rispetto a quello destro. Anche lo scudo veniva portato sul braccio sinistro.

Nonostante le precauzioni potevano capitare incidenti e ferite, a volte mortali.

A volte i cavalli si scontravano tra loro (gli storici hanno stimato che l'impatto potesse avvenire alla velocità combinata di oltre 90 km orari) e i cavalieri potevano restare uccisi.

Poco dopo il 1400 fu introdotta una barriera di legno che divideva a metà la lizza per tenere separati i due cavalieri che si caricavano.

Il re francese Enrico II morì proprio durante un torneo, a causa della scheggia di legno di una lancia che attraverso un occhio gli si era conficcata nel cervello.

Le mischie, finte battaglie, erano le forme più antiche di torneo. Questi eventi si tenevano in vaste aree di terreno con due squadre di cavalieri che combattevano per la vittoria.

Le armi usate erano le stesse che si usavano in guerra e spesso gli uomini restavano feriti o uccisi.

I cavalieri più abili potevano fare fortuna perché i cavalieri sconfitti spesso dovevano cedere le loro armature e i loro cavalli ai vincitori.

Entrambe le squadre potevano prendere prigionieri che venivano liberati solo dopo il pagamento di un riscatto, proprio come in guerra.

Nel tredicesimo secolo le mischie divennero meno pericolose, con regole più severe e l'utilizzo di armi non affilate.

Le aree dove avvenivano i combattimenti, chiamate lizze, erano molto più piccole di prima e intorno a esse venivano costruiti spalti per gli spettatori più importanti come re, nobili e dame, che amavano assistere allo spettacolo emozionante offerto dalla velocità dei cavalli e dal valore e dalla forza dei cavalieri.

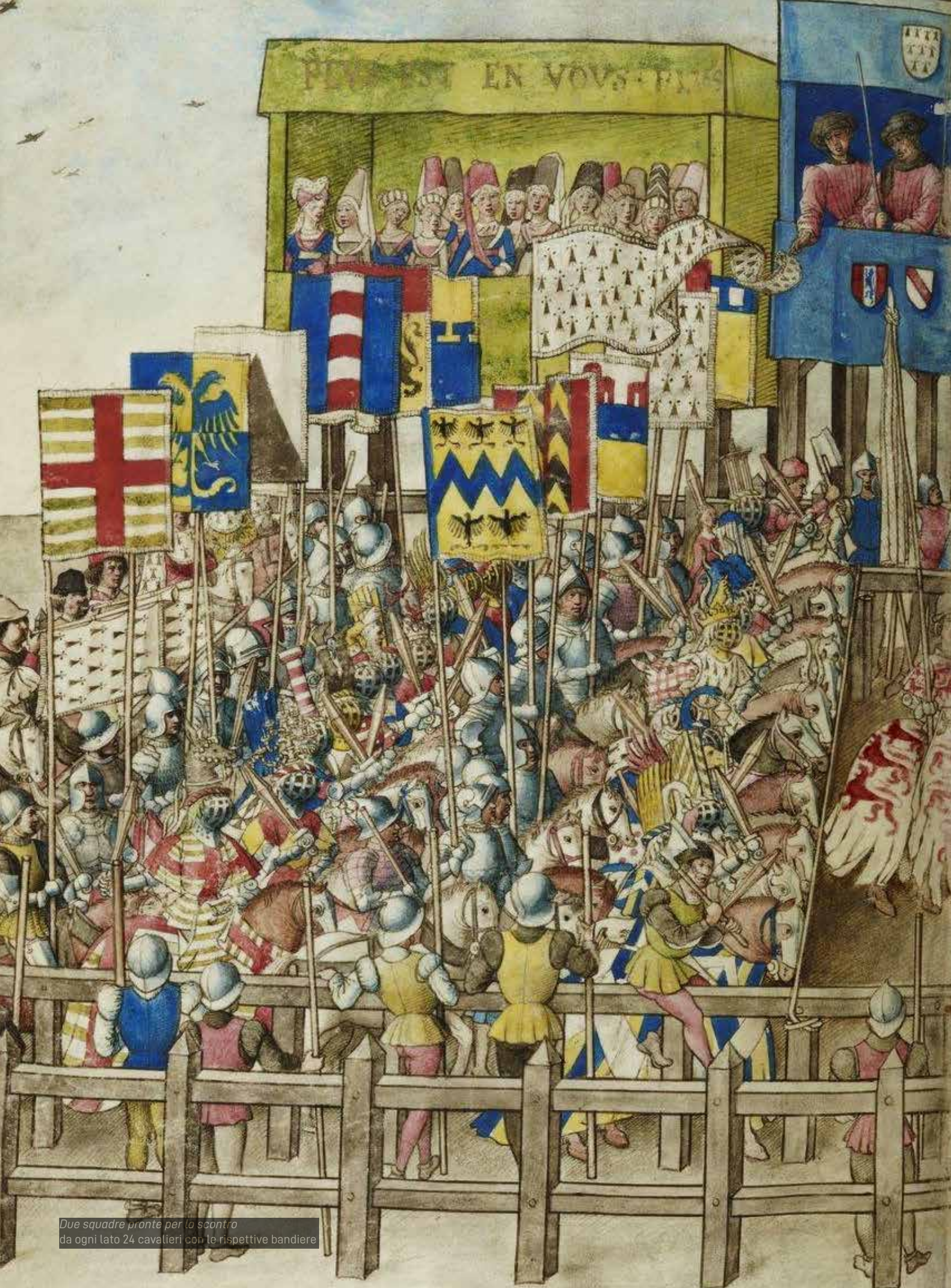


Acquarello di Barthélemy d'Eyck - King René's Tournament Book

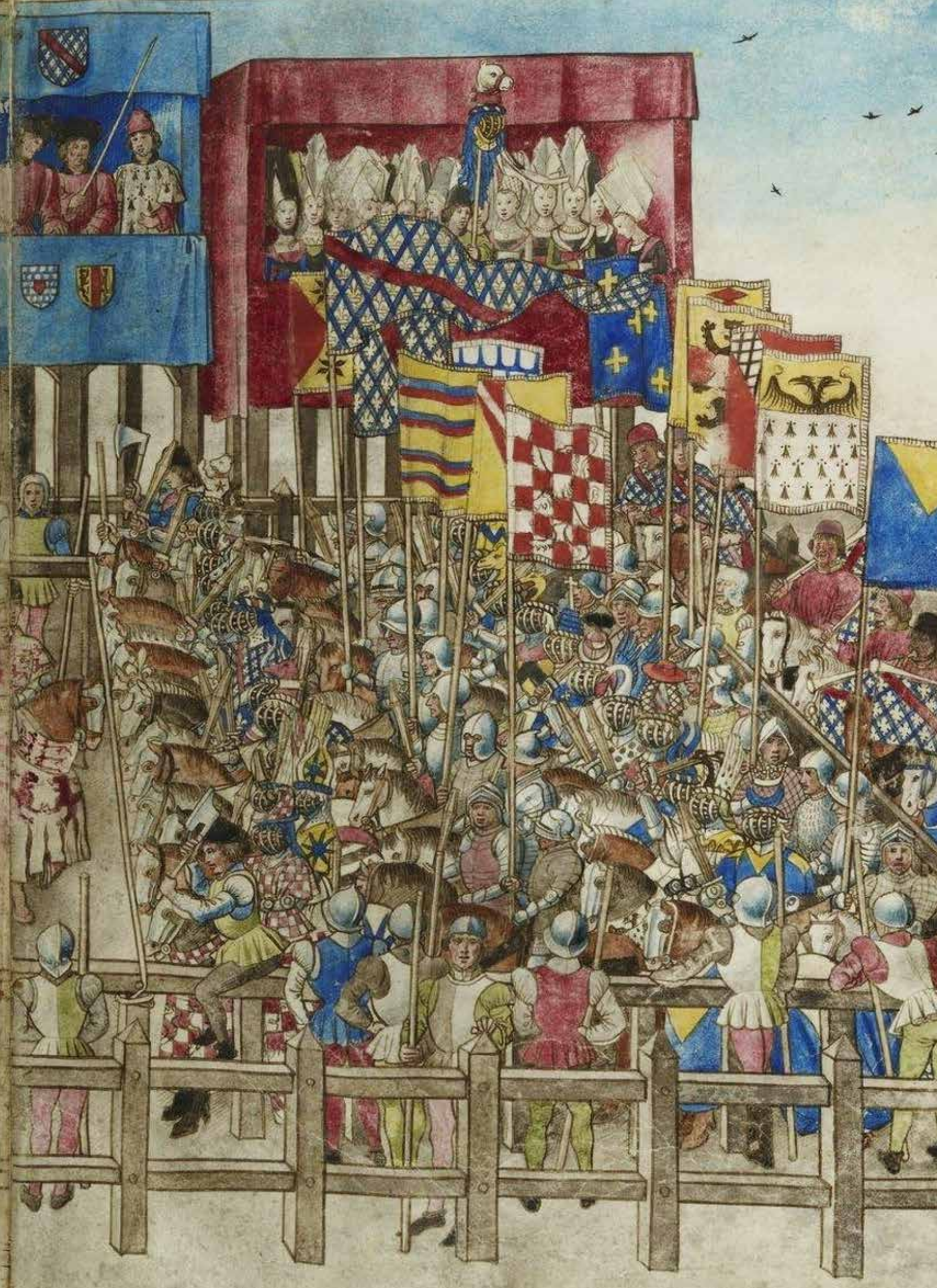


Il torneo
Jörg Breu 1510





Due squadre pronte per lo scontro da ogni lato 24 cavalieri con le rispettive bandiere



2.0 L'EROE, LO SPORTIVO, IL GIOCATORE



Miniatura di un cavaliere di Prato armato, attribuita a Pacino di Buonaguida, Regia Carmina di Convevevole di Prato, Italia Centrale (Toscana), c. 1335-40

2.1 Il cavaliere, l'eroe medievale

Un cavaliere, in tempi antichi, era un uomo eletto da parte di un monarca, vescovo o altro capo politico o religioso, di cui ne era al servizio specialmente in campo militare. Storicamente, in Europa, il cavalierato era conferito a guerrieri a cavallo.

Nei tornei e in battaglia, il volto dei cavalieri era coperto dall'elmo, ma gli spettatori potevano riconoscere i partecipanti al torneo dai colori e dagli emblemi che indossavano. Ogni cavaliere indossava una tunica sopra l'armatura, ricamata con i colori e gli stemmi della propria famiglia. Anche i cavalli erano coperti da gualdrappe negli stessi colori. Alcuni cavalieri fecero fortuna diventando combattenti professionisti e viaggiando per il mondo per sfidare e battere altri uomini desiderosi di lottare. Alcuni divennero ricchi, altri trovarono solo la morte.





«Da diversi testi medioevali emergono regole di fair play, come difendere i più deboli, non ferire un nemico a terra o combattere sempre in nome della giustizia.»

prof. Dario Angelibusi

2.2 L'istituzione di un codice leggendario

In un periodo di violenze militari di routine con enormi perdite civili, la cavalleria era uno sforzo per stabilire regole di base per un comportamento cavalleresco. Sebbene a volte queste regole dettassero un trattamento generoso ai meno fortunati e ai meno potenti, si concentravano principalmente sulla protezione degli interessi delle élite.

Lo sviluppo della cavalleria andò di pari passo con l'ascesa dei cavalieri: guerrieri montati pesantemente armati, provenienti da contesti d'élite, a partire dal periodo della conquista normanna dell'Inghilterra nel 1066. La cavalleria mondiale stessa viene dal caballario latino medievale, il che significa cavaliere. A metà dell'XI secolo, il cavaliere non era una figura particolarmente onorevole.





2.3 Fair play e rispetto

Fair play significa comportamento onesto in un gioco e poi in tutte le circostanze. Usato comunemente nel mondo dello sport, questo termine riguarda sia il rispetto dell'avversario, le regole, le decisioni dell'arbitro, il pubblico e lo spirito del gioco, ma anche la fedeltà, l'autocontrollo e dignità nella vittoria come nella sconfitta.

Nel suo libro sulle giostre alla fine del Medioevo, Sébastien Nadot ritiene che il fair play sia nato da due mondi antagonisti a priori: quello della guerra e quello della cortesia, due arti praticate simultaneamente da cavalieri medievali.

2.4 L'Orlando Furioso insegna il fair play

Lo sport ha rappresentato da sempre l'epica sfida dell'uomo con se stesso, con i suoi limiti e le sue potenzialità sia fisici che psicologici, e con il confronto con l'avversario. L'idea, quindi, di collegare lo sport con la cavalleria nasce dal fatto che nell'Orlando Furioso troviamo un vero e proprio manuale di fair play.

Il giuramento olimpico dell'atleta recita: "rispettando e osservando le regole che li governano, impegnandoci nel vero spirito della sportività per uno sport senza doping e senza droghe, per la gloria dello sport e l'onore della mia squadra", un concetto che Ludovico Ariosto sintetizzò nel celebre verso "Oh gran bontà dei cavalieri antichi".



Orlando Furioso di Ludovico Ariosto
Frontespizio dell'edizione del 1558

3.0 LA QUINTANA ASCOLANA: TRA STORIA E TRADIZIONE



3.1 L'origine della Quintana

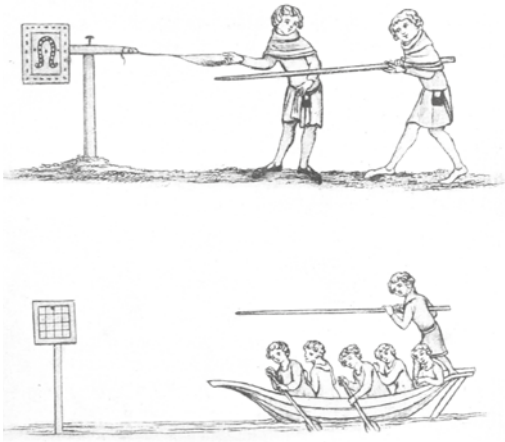
La quintana, detta anche giostra del saraceno, è un termine medievale che identifica un gioco di destrezza in cui un cavaliere doveva percuotere con la sua lancia tesa orizzontalmente un trofeo di 5 armi o lo scudo di un manichino sostenente una mazza fissa o rotante. Questo sport medievale era praticato principalmente da cavalieri.

Le radici della Giostra della Quintana sono antichissime, alcuni le fanno risalire al IX secolo, quando i Saraceni invasero il territorio dei Piceni. Questo spiegherebbe la presenza del busto da colpire, posto sul campo di gioco, che rappresenta il moro, nemico della fede.

Il termine proviene dal latino e significa letteralmente quinta via nel campo romano sito tra il 5° e il 6° manipolo, dove aveva luogo il mercato e gli esercizi militari. Per estensione, ha finito per designare il palo utilizzato per questi esercizi militari.

All'origine il palo era sormontato da una tavola o da uno scudo, e nel medioevo il gioco era aperto ai giovanotti di qualsiasi condizione sociale: essi potevano essere appiedati, utilizzare un cavallo di legno o giostrare sull'acqua (giostra nautica).

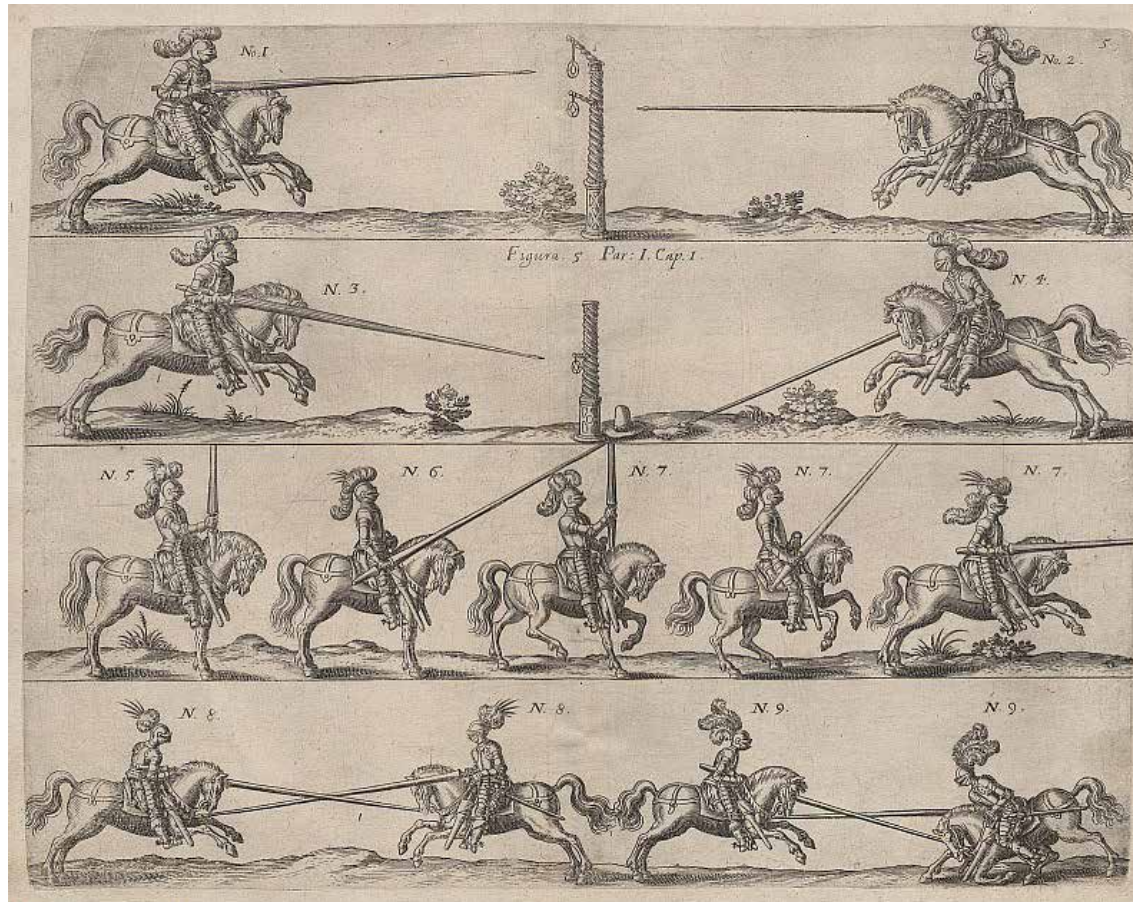
I partecipanti a cavallo erano esclusivamente cavalieri che volevano addestrarsi così alle giostre equestri, cioè quelle in cui lo scontro avveniva fra due cavalieri armati di lancia, e che resero popolare questa prova.



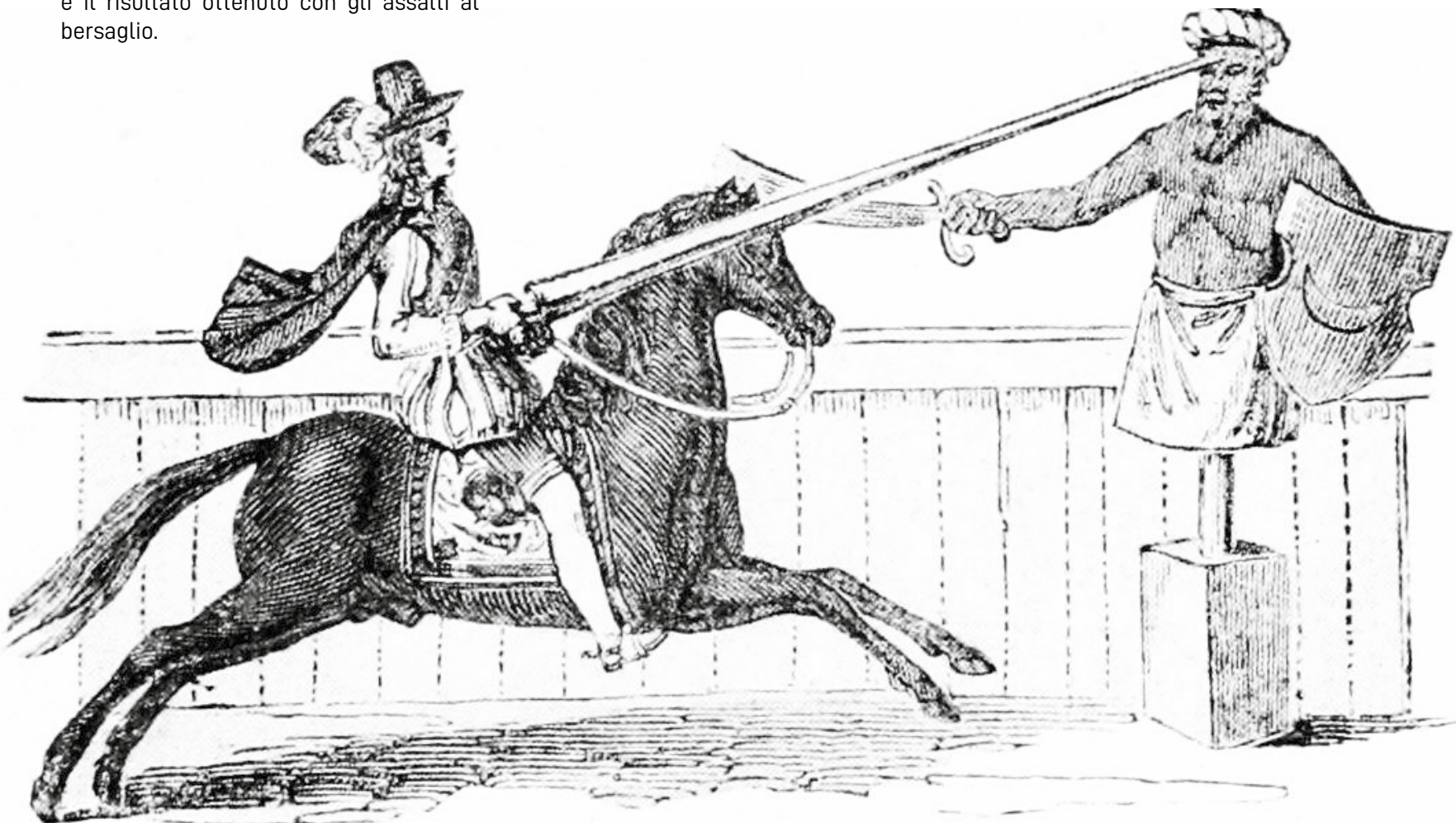
3.2 Le regole del gioco

Il campo dei giochi di Ponte Majore, situato tra il complesso del Forte Malatesta e la chiesa di San Vittore, è il tempio sacro della Quintana. Sul tracciato di gara, a forma di otto, si decidono le sorti dei sei Sestieri.

La sfida di Ascoli è unica nel suo genere poiché il bersaglio è costituito da uno scudo sorretto da un fantoccio che ha le sembianze di un saraceno chiamato "moro". Il "moro" resta sempre un avversario insidioso e selettivo, poiché l'impatto che i cavalieri sono costretti ad affrontare negli assalti è tremendo. Esso deve essere affrontato in tre tornate, ciascuna delle quali costituita da tre assalti. Il punteggio totale di tornata è una combinazione tra il tempo impiegato e il risultato ottenuto con gli assalti al bersaglio.



Kampfkunst mit der Lanze,
Johann Jacob von Wallhausen 1616





Porta Tufilla



Porta Romana



Porta Maggiore



Piazzarola



Sant'Emidio



Porta Solestà

3.3 I protagonisti del torneo

I cosiddetti sestieri non sono altro che le "squadre" che si scontrano nel gioco della Quintana.

Il sestiere era anticamente la sesta parte della città, ovvero una delle sei frazioni, identificate a sua volta da sei scudi differenti, nelle quali una città poteva essere suddivisa. Si ritrovano queste suddivisioni in diverse città, ad Ascoli Piceno troviamo:

- Porta Tufilla
- Porta Romana
- Porta Maggiore
- Piazzarola
- Sant'Emidio
- Porta Solestà





3.4 Porta Tufilla

Il Sestiere di Porta Tufilla si identifica con la porta cinquecentesca ideata da Camillo Merli ed eretta in sostituzione di un'altra più antica, la prima costruzione del ponte infatti, si fa risalire al 1097, e secondo questa datazione, risulterebbe essere il ponte medievale più antico di Ascoli. Il manufatto denominato Porta Tufilla, fa parte del sistema difensivo medievale della città di Ascoli Piceno.





3.5 Porta Romana

Simbolo del Sestiere, oltre alla figura mitologica dell'Unicorno, è la Porta Gemina che risale al I secolo a.C. e che rappresenta l'accesso alla città per chi proviene da ovest dopo aver percorso l'antica consolare Salaria. Nel suo territorio spiccano il famoso Palazzetto dei Longobardi e la Torre degli Ercolani, uno degli esempi di casa-torre meglio conservati in città. Tutte le attività di Sestiere sono coordinate da un Comitato, eletto ogni quattro anni dagli iscritti all'Albo di Sestiere.





3.6 Porta Maggiore

Il Sestiere di Porta Maggiore nasce nel lontano 1956 nel contesto della rievocazione storica della Quintana, per rappresentare la nuova area urbanistica in espansione verso est, al di là del Ponte Maggiore. La porta da cui trae il nome, oggi scomparsa, era stata realizzata tra il 1586 e il 1587 da Antonio Giosafatti nei pressi di Santa Maria del Carmine.





3.7 Piazzarola

Prende il nome dalla Plateola (piccola piazza) su cui si affacciava Sant'Angelo Minore, poi demolita su ordine di Alessandro IV (cfr. Bolla dell'11 luglio 1256 di Alessandro IV: «Ecclesiam Sancti Angeli Minoris in Platea»).

Questo sestiere nasce grazie all'impegno del Maestro Flaiani, figura che ha rivestito anche il ruolo di Console. Il simbolo dell'arme biancorossa è rappresentato da un'aquila di colore nero posta al centro di uno scudo biancorosso.





3.8 Sant'Emidio

Individua il centro storico che si apre intorno ai due principali spazi cittadini: Piazza Arringo e Piazza del Popolo, la cui fuga di portici cinquecenteschi è chiusa dalle linee gotiche di San Francesco, iniziata pochi anni dopo il 1215 quando il Santo di Assisi giunse nella città picena dopo la celebre "Predica agli uccelli". Di fianco a San Francesco il chiostro maggiore, sede di un singolare mercato agricolo, distante pochi passi dalle torri gentilizie di palazzo Merli e dalla facciata di Sant'Agostino o, dall'altra parte, dagli eleganti palazzi Malaspina e Bonaparte.





3.9 Porta Solestà

Il ponte romano Augusteo, detto anche Ponte di Porta Cappuccina, risale al I secolo a.C., ed è uno dei più grandi ponti romani per ampiezza di luce (oltre 22 metri). Unendo le sponde del fiume Tronto, il Ponte serviva per i collegamenti con il nord.

La porta duecentesca fu costruita per difendere la città dagli attacchi provenienti da quella direzione, in particolar modo da Fermo. L'architettura della porta è semplice e pulita, costituita unicamente da un grande e massiccio arco in blocchi squadrati di travertino a murazione liscia.





4.0 ARALDICA IL FASCINO DEGLI SCUDI



4.1 Araldica

Sin dalla più remota antichità gli individui o le aggregazioni di individui hanno utilizzato dei simboli e/o dei colori per poter rendere identificabile la propria persona, i propri componenti, i propri possedimenti.

La nascita dell'araldica, avvenuta nel tardo medioevo, ha semplicemente codificato questa peculiare forma di comunicazione, senza incidere però sulle sue finalità. L'araldica è la disciplina che studia gli stemmi.

Arme della famiglia *Medici*
(in alto), Firenze XV secolo

Ritratti (sullo sfondo)
di alcuni membri della
famiglia *Medici*



Charles le Téméraire, XV secolo

4.2 Lo stemma

L'araldo, o stemma, è composto da vari elementi. Lo scudo, che di solito ne era il supporto, poteva avere varie forme; su di esso erano disposti dei disegni (in gergo chiamati carichi) organizzati su una campitura di colore unica o a varie partizioni. Lo scudo può essere sormontato da ornamenti esteriori quali, ad esempio una corona, un elmo, pergamene varie e così via.

L'origine degli stemmi è sicuramente militare, risalente al periodo in cui i combattenti dei vari eserciti non avevano divise che consentissero di distinguere agevolmente un gruppo dall'altro e, soprattutto, erano organizzati in unità strettamente legate ad un signore o capitano per cui l'individuazione del capo era sufficiente per identificare tutto il gruppo.



La battaglia di Crécy
Guerra dei cent'anni, 1346



Grand Armorial équestre de la Toison d'or
pagina 251, 1430 d.c.



4.3 La composizione

Ogni elemento dell'araldo, sia astratto o figurativo, così come avviene con il logo moderno, aveva un determinato significato simbolico ed era legato alla storia del gruppo o della persona che voleva raffigurare, oppure ne descriveva una particolare qualità. L'araldo poteva essere accompagnato, quindi, da un determinato motto, che aveva la stessa funzione.

Col tempo divennero elemento distintivo di tutti coloro che avessero, o ritenessero di avere, motivi per distinguersi dagli altri. Quando poi l'uso degli stemmi venne regolamentato dal sovrano, questi divennero praticamente coincidenti con i titoli di nobiltà; solo molto più tardi iniziò la pratica di concedere stemmi anche a enti, istituzioni ed individui non appartenenti alla nobiltà locale.

4.4 L'Araldica nel fantasy

Il fantasy, in quanto a genere che spesso propone il medioevo come ambientazione, fa largo uso di questi stemmi.

Non costituiscono solo il background di una serie, in alcuni casi, diventano elementi portanti altamente caratterizzanti di determinati immaginari.

Procediamo all'analisi di tre opere fantasy tra le più conosciute: Il Signore degli Anelli, Harry Potter e Il Trono di Spade.

Total War: Attila mod,
mappa e stemmi videogico, 2016





1



2



3



4



*Il Signore degli Anelli: la Compagnia dell'Anello
Esercito di Gondor, 2001*

4.5 Il Signore degli Anelli

John Ronald Reuel Tolkien, autore dell'epico romanzo Il Signore degli Anelli, non aveva solo curato gli aspetti linguistici che senz'altro arricchiscono già la trama, ma aveva addirittura realizzato di proprio pugno i caratteri degli alfabeti e alcune illustrazioni, giudicando fondamentale l'accompagnamento del testo con immagini e disegni.

Nel suo mondo, di ispirazione celtica e medievale, le varie fazioni sono dotate di stemmi propri, impressi sulle armature e ricamati sugli stendardi, che aiutano l'identificazione della provenienza.

In figura vediamo lo stemma di Gondor (1), ovvero l'albero bianco sormontato dalla corona del Re e dalle sette stelle a cinque punte (i palantir); lo stemma di Rohan (2), regno abitato dai Rohirrim, "Signori dei Cavalli"; infine lo stemma di Sauron (3), ovvero l'occhio della torre di Barad-dûr e la mano bianca (4), emblema di Saruman e delle forze di Isengard.

Il Signore degli Anelli: le Due Torri, 2002





5



6



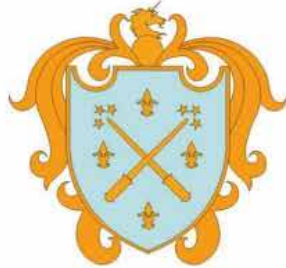
7



8



9



10



11



12

4.6 Harry Potter

Sebbene la saga di Harry Potter sia ambientata negli anni Novanta del secolo scorso, nel ciclo dei libri e film appaiono diversi stemmi medievali.

Ciò rinforza e intensifica ulteriormente la trama perché la scuola di magia e stregoneria di Hogwarts è stata fondata, secondo i libri, nel 993 d.C.

Gli stemmi in Harry Potter sono quanto di più fantasioso: in figura lo stemma di Hogwarts (5), con il suo motto "Draco dormiens nunquam titillandus" (in latino "non stuzzicare il drago che dorme") e gli stemmi delle cinque casate (6-9) hanno raffigurati degli animali.

Anche le altre scuole presenti nel libro hanno i propri stemmi: in quello di Beauxbatons (10) ci sono due bacchette d'oro messa l'una sull'altra, ognuna delle quali spara tre stelle, mentre in quello di Durmstang (11) è rappresentata l'aquila a due teste.

Le famiglie di origine nobile presenti nel libro hanno anch'esse uno stemma. Nello stemma della famiglia Black (12), ad esempio, sono presenti tre corvi e una mano che impugna una bacchetta. Il loro motto, "Toujours Pur", significa "sempre puri" e fa riferimento alle origini purosangue della famiglia.





13



14



15



16



17



13b



17b



15b

4.7 Il Trono di Spade

Nel Trono di Spade gli stemmi delle casate sono uno degli elementi più importanti della narrazione: nel romanzo sono innumerevoli, mentre, nella serie, quelli principali sono almeno dieci.

Corredati da un motto, rappresentano l'animale o l'elemento simbolo della famiglia, come il metalupo grigio su sfondo bianco nel caso degli Stark (13), il leone dorato nel caso dei Lannister (14) o il drago a tre teste nel caso dei Targaryen (15). Casa Mormont dell'Isola dell'Orso (16) è un'antica casata, orgogliosa e onorevole. Il loro sigillo è un orso nero su campo verde e il loro motto recita "Qui ci ergiamo".

Possono essere soggetti a rivisitazioni, come nel caso dello stemma di Jon Snow che, essendo un figlio illegittimo, ha lo scudo degli Stark con i colori dello sfondo e del metalupo invertiti (13b), o lo stemma di Stannis Baratheon (17) che rivisita lo stemma di casa Baratheon(17b) aggiungendo un cuore infuocato (simbolo della venerazione nei confronti del Signore della Luce) allo stemma originale del cervo con la corona. Casa Blackfyre (15b), fondata da un figlio bastardo di House Targaryen, segue l'usanza dei bastardi invertendo i colori di Targaryen, dando origine a un drago nero su un campo rosso.





La Battaglia dei bastardi,
Trono di spade ep.9 s.6 2016



Casa Arryn



Casa Greyjoy



Casa Tyrell



Casa Tully

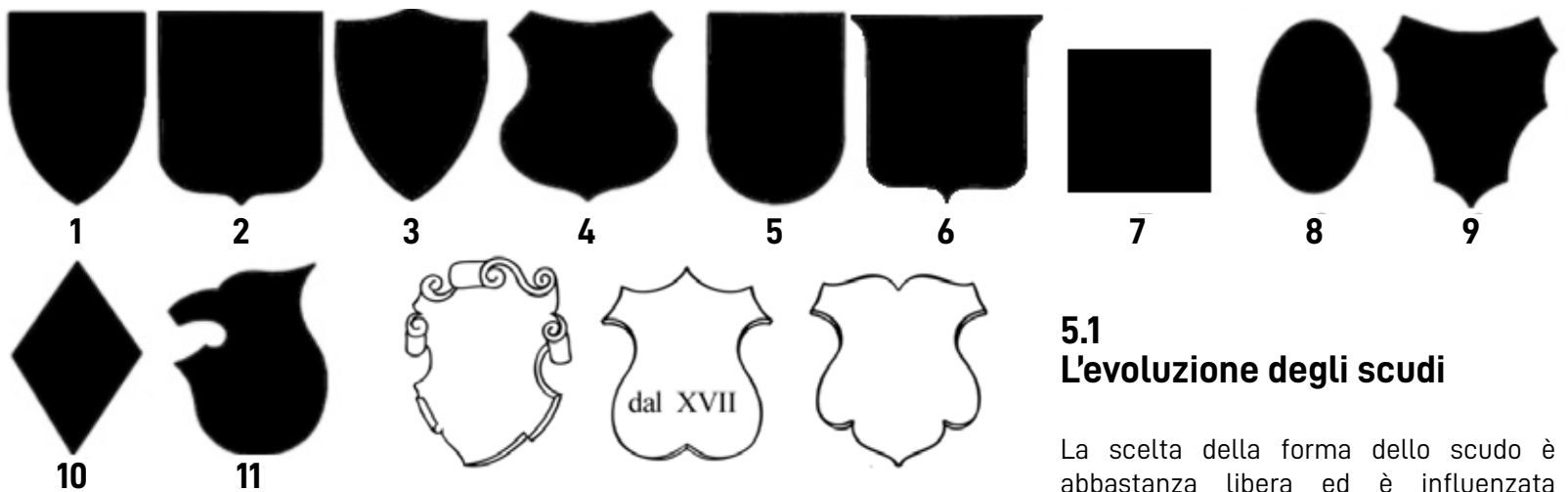


Casa Bolton

Il tempo è giunto,
Trono di spade ep.5 s.6 2016



5.0 ELEMENTI BASE DELLO SCUDO



5.1 L'evoluzione degli scudi

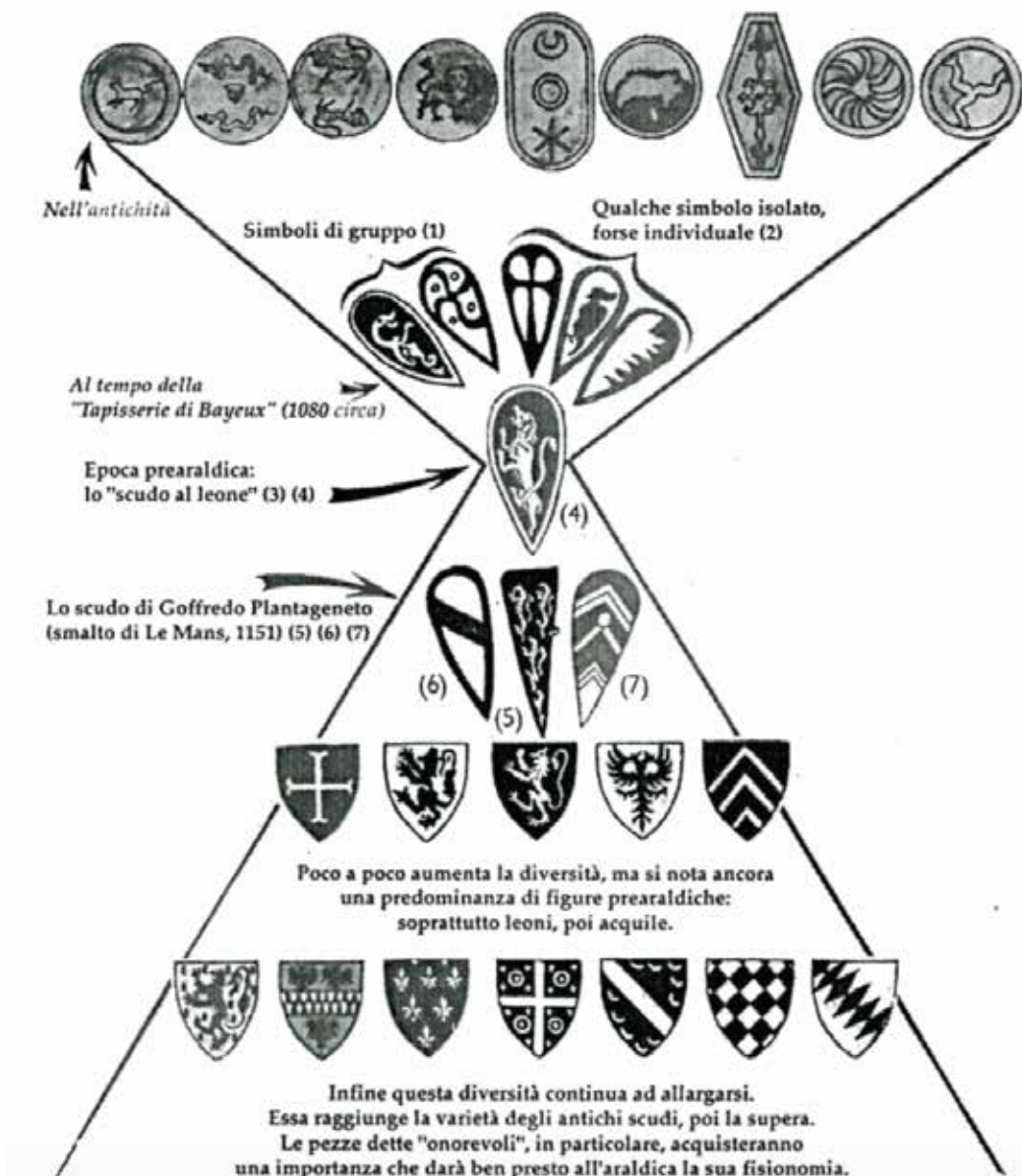
La scelta della forma dello scudo è abbastanza libera ed è influenzata principalmente dalla moda del periodo e del luogo o dal gusto del creatore. Fanno eccezione gli scudi "ovale" e "a losanga" usati principalmente dalle donne.

Vediamo le varie foggie che si sono sviluppate nel tempo a partire dagli scudi da combattimento del XII secolo, passando per quelli da torneo, fino ad arrivare a quelli ornamentali.

Oggi giorno la forma più utilizzata in Italia è il Sannitico (2), seguita dal Gotico (1), ma sono molto interessanti anche le forme semirotondate, ovali, sagomate, accartocciate o barocche (che comparvero a partire dal XVI secolo).

Esistono oltre un centinaio di scudi, ma quelli dell'immagine sono i più comuni e sono:

1. francese antico o gotico
2. sannitico o francese moderno
3. svizzero
4. polacco
5. spagnolo o portoghese o fiammingo
6. inglese
7. banderese o da torneo
8. ovale o ancile o delle dame
9. italiano o a testa di cavallo
10. a losanga o delle damigelle
11. a tacca o tedesco





Scudo della *Comunidad Valenciana* scolpito presso las Torres de Serranos



Scudo di re *Pedro il Cerimoniale*, rappresentante dello storico *regno di Valencia*



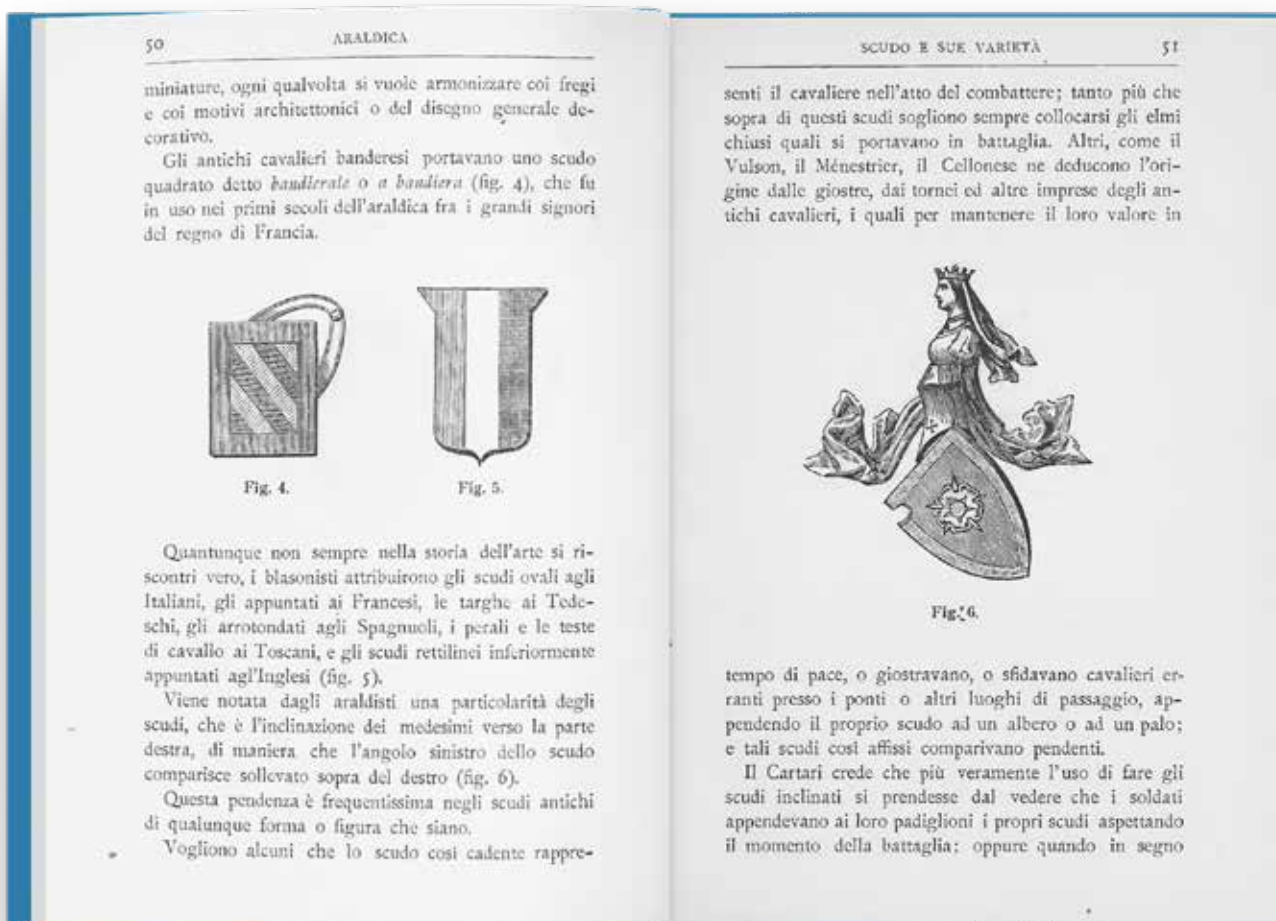
Simbolo del *Consejo Preautonómico del País Valenciano*, 1978



5.2 Lo scudo "cadente"

Un altro aspetto fondamentale dello scudo è la posizione dello stesso nello spazio e l'aggiunta di ornamenti esteriori. Tuttavia non abbiamo ancora citato una particolare pendenza: «Viene notata dagli araldisti una particolarità degli scudi, che è l'inclinazione dei medesimi verso la parte destra, di maniera che l'angolo sinistro dello scudo comparisce sollevato sopra del destro. Questa pendenza è frequentissima negli scudi antichi di qualunque forma o figura che siano. Vogliono alcuni che lo scudo così cadente rappresenti il cavaliere nell'atto del combattere.

F. Tribolati, *Grammatica Araldica*, nuova edizione G. di Crollanza, Milano 1904





Kampfkunst mit der Lanze,
Johann Jacob von Wallhausen 1616

Elemento ornamentale

Elmo

Scudo inclinato

5.3 Il cavaliere in fase di attacco

Possiamo vedere nell'illustrazione in alto a sinistra come appare un cavaliere in fase d'attacco nell'immaginario medievale. Questo concetto di rappresentare gli scudi dei cavalieri unendoli alle loro armi (vedi fig. 1) è stato ampiamente utilizzato in Germania.

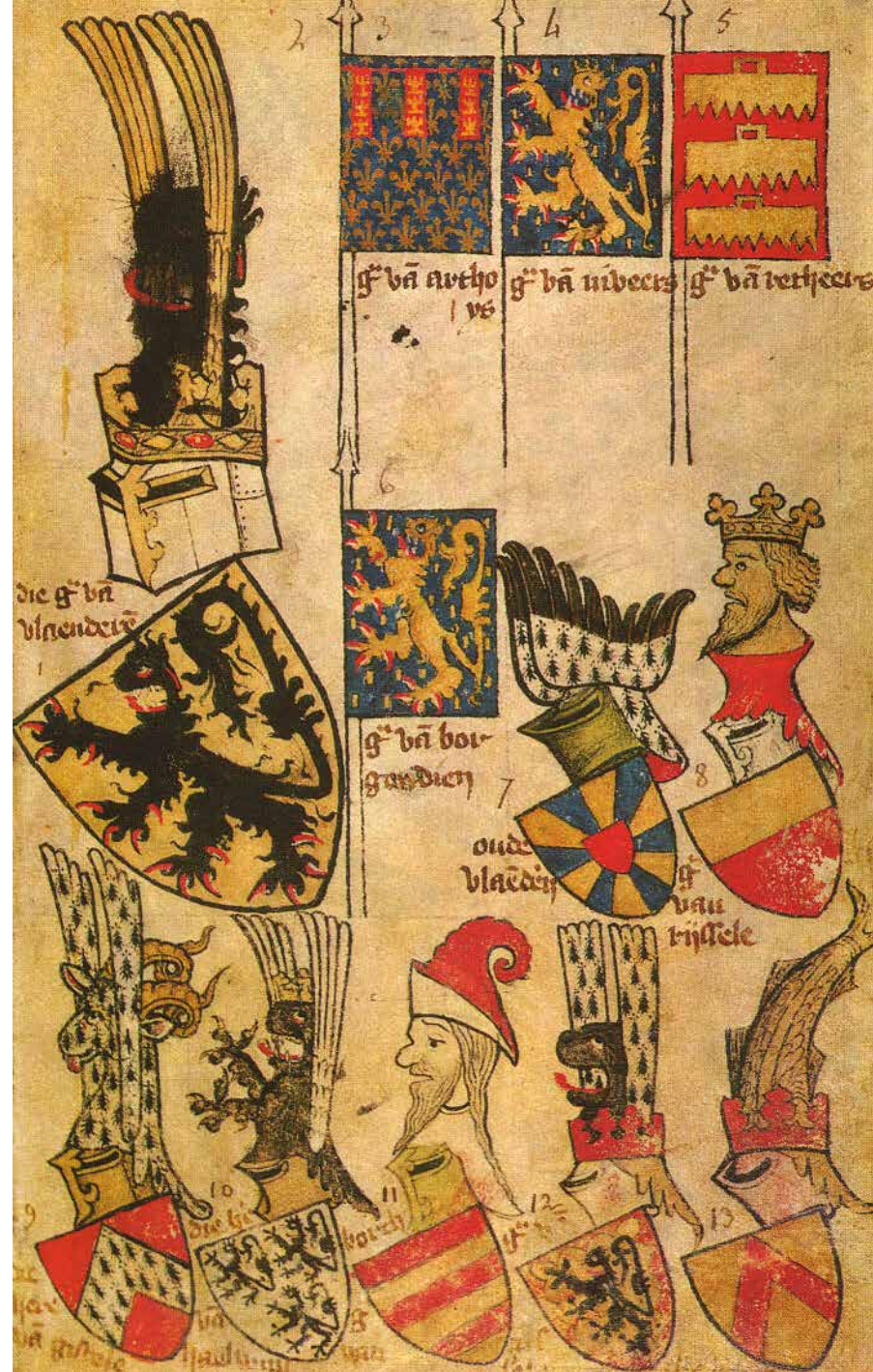
Negli armoriali troviamo molto spesso gli scudi inclinati, situati sotto al casco o elmo appoggiato nella parte che rimane più elevata. Questa tipologia di inclinazione prende il nome spagnolo di "terciado a la valona" o semplicemente "inclinado a la valona".



Saint George,
pittore anonimo, Germania 1517



fig.1



5.4 Armoriali o Stemmari

Un armoriale (fr: Armorial; es: Armorial, libros de armería; en: Roll of arms, armorial) è una raccolta di armi (o, più semplicemente, stemmi), altrimenti detto in italiano stemmario.

In araldica, si presenta come un registro, una tabella o un dizionario, che stabilisce una corrispondenza tra una lista di cognomi o di intere comunità, storicamente esistiti (attuali, o estinti), e gli armoriali, vale a dire le immagini figurate che li simboleggiano. Alcuni armoriali antichi sono illustrati, mentre altri si limitano a un descrizione a parole, non illustrata, che si chiama blasonatura.

Gli Stemmari, oltre alla descrizione illustrata e testuale dell'emblema (o al blasone), possono fornire una eventuale spiegazione della sua scelta, i luoghi geografici dove un cognome è attestato. I cognomi presenti negli armoriali riguardano famiglie di antica e nobile origine, alle quali, come riscontro indipendente dall'armoriale, è possibile trovare anche intitolati toponimi quali palazzi, gallerie, cappelle e chiese cristiane. Esistono ad esempio armoriali delle nobili famiglie e del patriziato, degli eserciti, delle geneologie episcopali del clero cattolico e protestante.



Località *Großvargula*,
 Turingia, Germania



Famiglia
 von Stülpnagel



Famiglia von Seebach,
 Turingia, Germania



Famiglia von Seebach,
 Turingia, Germania





Die Deutsche Wappenrolle,
Svizzera, 1330 - 1345



5.5 Die Deutsche Wappenrolle

L'armoriale di Zurigo in pergamena ("Die Deutsche Wappenrolle") è uno dei più eccezionali ed importanti documenti dell'eraldica medievale. Consiste oggi in quattro parti di diversa lunghezza, che possono essere riuniti in un rotolo lungo quattro metri. Vi sono riprodotti su entrambi i lati 559 blasoni, ognuno sormontato da un cimiero, dell'alta e bassa aristocrazia in prevalenza del nord della Svizzera, della Germania meridionale e dell'Austria occidentale, il cui nome è iscritto a lato dello scudo. Vi sono aggiunte 28 bandiere di vescovadi e di abbazie tedesche.

L'armoriale è incompleto. La quarta parte mancante doveva contenere altri 109 blasoni oggi conosciuti attraverso una copia della fine del XVIII secolo.

Fu probabilmente realizzato a Zurigo o nella regione del lago di Costanza e la sua datazione viene collocata tra il 1330 e il 1345. Lo stile di esecuzione è molto vicino a quello del Codex Manesse, una raccolta di poesie cortesi in lingua tedesca accompagnate da 137 miniature, dipinto a Zurigo e di poco anteriore. Prima di essere depositato presso il Museo Nazionale Svizzero dalla Società antiquaria della città, fu in possesso dello storico e naturalista zurighese Jacob Scheuchzer (1672-1733).

5.6 Lo scudo "abbassato"

Lo scudo inclinato, tuttavia, non presenta solo accezioni positive, possiamo trovare la stessa inclinazione anche negli scudi *abbassati*.

Abbassato è un termine usato in Araldica e lo possiamo incontrare quando uno scudo è presente sotto di una figura (capo), o lo si trascina giù dalla sua posizione naturale, in tutto od in parte (ale).

È detto di una pezza posta al di sotto della posizione che le sarebbe assegnata dalle regole araldiche. Il capo può essere abbassato da un semplice filetto dello smalto sormontato dal capo stesso. Lo scaglione o la fascia sono abbassati quando si trovano nel terzo inferiore dello scudo (in punta). «d'argento alla fascia abbassata di rosso». Una pezza può essere abbassata sia in segno di omaggio (come il capo che è posto sotto quello dell'ordine degli scudi dei cavalieri di Malta), sia come penainposta e un marchio d'infamia a ricordo di una azione vergognosa. In questo caso, abbassato è sinonimo di diffamato. Qualifica i pali e le bande che hanno origine nel mezzo dello scudo, e non dal suo bordo superiore.

È detto di ogni oggetto appuntito, quando la punta è diretta verso il basso. È detto anche degli uccelli in cui le ali, non distese, sono dirette verso la punta dello scudo: un'aquila con le ali dirette verso il basso è detta "dal volo abbassato".

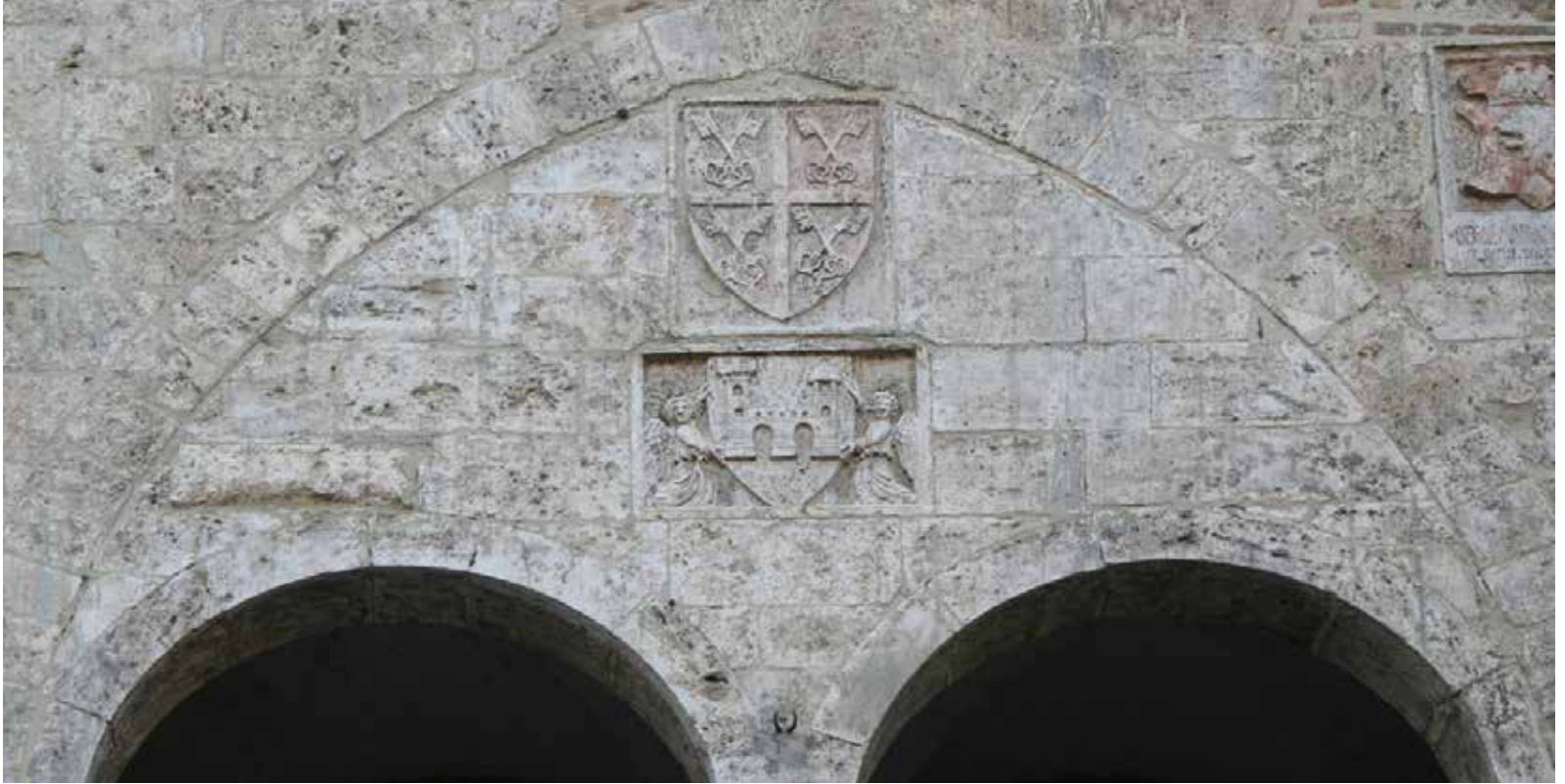


6.0 ASCOLI PICENO LO STEMMA



Araldica dello stemma:

«Di rosso al castello di travertino al naturale merlato alla ghibellina con due archi aperti e galleria sovrastante a cinque arcate, fiancheggiata da due torri dello stesso di disuguale altezza; quella di destra più alta merlata, l'altra a tetto; ornamenti esteriori da Città.»

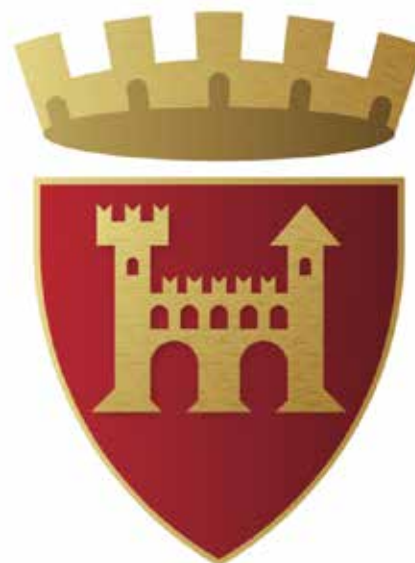


Stemma ubicato nella facciata del Palazzo dei Capitani, Ascoli Piceno

6.1 Ascoli Piceno

La città di Ascoli assunse lo stemma che tuttora la identifica non prima dell'XI secolo, la sua rappresentazione oltre a comparire su carte e documenti ufficiali dell'amministrazione comunale, è presente e diffusa sulle mura di architetture e di storici edifici cittadini.

La raffigurazione più antica è individuata dagli autori Antonio Rodilossi ed Antonio De Santis in quella risalente all'anno 1379, ora custodita presso il municipio locale con sede a palazzo dell'Arengo. La lapide in pietra mostra nella parte superiore la composizione turrata e nella porzione inferiore una lunga iscrizione.



Stemma di Ascoli Piceno

7.0 LA PALLAVOLO, DESCRIZIONE E STORIA



7.1 La nascita del volley

Già nell'antichità esistevano giochi con la palla che possono essere considerati i predecessori della pallavolo. In Italia una specie di pallavolo era giocata nel Medioevo e le sue origini possono essere ricercate addirittura in antichi giochi greci e romani. In Germania fu introdotto nel 1893 un gioco chiamato Faustball, ma il merito della costruzione della pallavolo in forma moderna va riconosciuto a William G. Morgan, istruttore di educazione fisica presso un college dell'YMCA di Holyoke, nel Massachusetts (USA).

In effetti, se è vero che si possono trovare similitudini fra la Faustball e il gioco ideato da Morgan, è anche vero che differivano in alcune caratteristiche di base: nella Faustball, per esempio, la palla poteva toccare il terreno anche due volte, mentre nella versione di Morgan la palla doveva essere giocata al volo.

Il 6 febbraio 1895 Morgan radunò alcuni insegnanti nel college di Springfield per la dimostrazione di un nuovo sport, da lui chiamato Minonette (da minon, micio, che era stato il nome di un gioco con la palla praticato da nobili e dame due secoli prima in Francia). Con l'aiuto di due squadre composte da 5 membri, tra cui il Sindaco e il comandante dei Vigili del fuoco di Holyoke, avvenne il battesimo di un nuovo gioco sportivo con caratteristiche profondamente diverse dagli altri sport in voga a quel tempo.

Una caratteristica peculiare era quella di non prevedere il contatto fisico tra i partecipanti, per cui la destrezza, la prontezza dei riflessi, la capacità di concentrazione e l'agilità prendevano il posto della qualità fino ad allora primaria nelle attività sportive: la forza. La minonette era quindi destinata ad atleti non più massicci e pesanti, bensì agili, con una buona elevazione, capaci di destreggiarsi nel gioco acrobatico. Fu però Alfred T. Halstead a cambiare il nome di minonette, un po' troppo femminile, in Volleyball (letteralmente palla sparata). Egli riuscì ad imporre questo sport nei college YMCA sparsi un po' in tutti gli Stati Uniti. Due anni dopo la pallavolo si praticava anche nella maggior parte dell'America del Sud (Brasile, Argentina, Uruguay).



Israele vs Unione Sovietica,
Campionati del Mondo FIVB,
Mosca 1952



7.2 Le regole del gioco

La pallavolo è uno sport di squadra che si svolge tra due squadre formate da sei giocatori ciascuna. Lo scopo del gioco è realizzare punti facendo sì che la palla tocchi terra nel campo avversario (attacco), separato da una rete alta 243 cm nella maschile e 224 cm nella femminile, e a impedire contemporaneamente che la squadra avversaria possa fare altrettanto (difesa). Ogni squadra ha a disposizione un massimo di tre tocchi per inviare la palla nel campo opposto; i giocatori non possono bloccare, lanciare o trattenere la palla, che può essere giocata solo con tocchi netti. È presente nel programma dei Giochi olimpici estivi dal 1964 ed è uno degli sport più praticati.



Fabio Balaso, libero
Lube Volley 2019-20

7.3 I ruoli

I ruoli nel gioco della pallavolo, non solo sono importanti a livello organizzativo e logistico all'interno del campo, ma caratterizzano in parte o completamente le divise di gioco:

- il palleggiatore è il giocatore che smista i palloni per gli attacchi dei compagni.
- il centrale è un giocatore di solito molto alto, che si occupa dell'attacco rapido e del muro, raramente difende. Quando deve passare in seconda linea, viene invertito col libero perché, dedicandosi solo ad attacco e muro, non è molto abile in ricezione e in difesa.
- il martello (o banda) è il giocatore più duttile, può applicarsi a quasi tutte le situazioni, sono molto veloci e abili a rete.
- il libero: il libero è un giocatore specializzato nei fondamentali di difesa e ricezione, non segue le normali regole relative alle sostituzioni ma può rimpiazzare illimitatamente qualunque giocatore che si trovi in seconda linea. Il libero non batte e non attacca e non passa in prima linea.
- l'opposto è molto simile alla banda, ma spesso non riceve, è solitamente molto forte in attacco e si concentra principalmente su quello, uno degli attaccanti più efficaci, dopo il centrale.



Dragan Stankovic, centrale, capitano
Lube Volley 2018-19



Jiri Kovar, schiacciatore
Lube Volley 2019-20



**PROGETTO
GRAFICO**

Elementi base

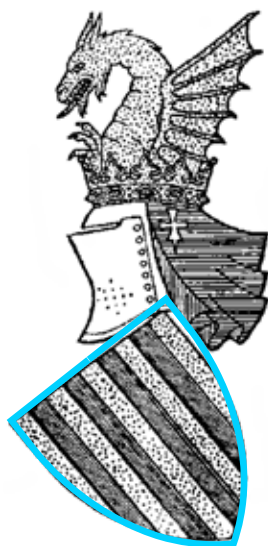
1.1 Simbolo

Il simbolo è il risultato che unisce:

- a) lo scudo Ascolano con forma equilatera;
- b) lo scudo inclinato verso la parte destra rappresenta il cavaliere nell'atto del combattere;
- c) il rosso nella rappresentazione araldica monocromatica è simboleggiato da linee parallele verticali
- d) il rosso dello stemma di Ascoli Piceno



a



b



c



d



Elementi base

1.2 Logo

Questa è la versione più importante perché descrive la forma più rappresentativa del logo.



**PALLAVOLO
ASCOLI**

Elementi base

1.3

Costruzione



Elementi base

1.4 Spazio di Rispetto



**PALLAVOLO
ASCOLI**

Elementi base

1.5 Logo dimensioni minime



**PALLAVOLO
ASCOLI**



**PALLAVOLO
ASCOLI**



**PALLAVOLO
ASCOLI**



**PALLAVOLO
ASCOLI**

20mm
dim. min.

Elementi base

1.6 Colori corporativi

Rosso

CMYK: 21 / 100 / 93 / 15

RGB: 173 / 11 / 27

HTML: ad0b1b

Nero

CMYK: 91 / 79 / 62 / 97

RGB: 0 / 0 / 0

HTML: 000000



**PALLAVOLO
ASCOLI**



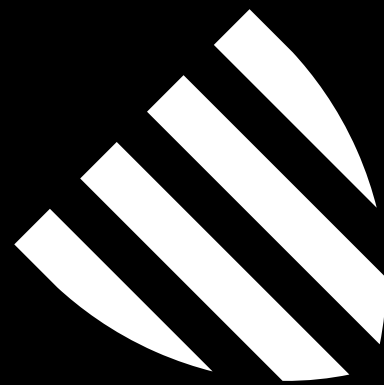
**PALLAVOLO
ASCOLI**

Elementi base

1.7 Colori corporativi prove in negativo



**PALLAVOLO
ASCOLI**



**PALLAVOLO
ASCOLI**

Elementi base

1.8 **Tipografia** **corporativa**

La famiglia DIN è stata scelta per formare la tipografia corporativa di Pallavolo Ascoli in quanto semplice e priva di decorazioni.

DIN CONDENSED BOLD

abcçdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
ABCÇDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789
&€\$%#<<"!?.,/+/+@[{*

DIN LIGHT

abcçdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
ABCÇDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789
&€\$%#<<"!?.,/+/+@[{*

DIN CONDENSED REGULAR

abcçdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
ABCÇDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789
&€\$%#<<"!?.,/+/+@[{*

DIN BOLD

abcçdefghijklmn
ñopqrstuvwxyz
ABCÇDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
0123456789
&€\$%#<<"!?.,/+/+@[{*

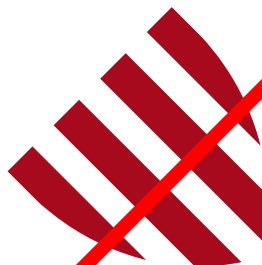
Elementi base

1.9 Usi incorretti del logo

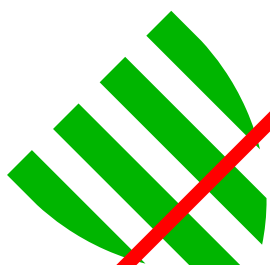
- Si considera uso incorretto, l'applicazione del logo in un colore diverso dai colori corporativi.
- Si considera un uso incorretto la composizione del logo in una riga unica.
- Si considera uso incorretto, la modifica compositiva di uno o più elementi del logo.
- Il simbolo funziona come firma, non come elemento grafico pertanto si considera un uso incorretto sezionare, dividere, tagliare o limitare la visione di tale scudo.



**PALLAVOLO
ASCOLI**



PALLAVOLO ASCOLI



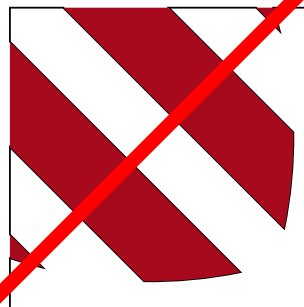
**PALLAVOLO
ASCOLI**



**PALLAVOLO
ASCOLI**



**PALLAVOLO
ASCOLI**



Elaborati brand

2.1 Biglietto da visita

- Formato: 85 x 55 mm
- Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 300g
- Colore: Pantone 186C
- Tipografia: DIN regular e bold 12pt
- Logo: centrato al biglietto

*le misure sono espresse in millimetri





Elborati brand

2.2 Carta intestata

- Formato: 210 x 297 mm
- Carta: 100% riciclata,
bianco naturale, 100g
- Colore: Pantone 186C
- Tipografia: DIN regular
e bold 10pt

*le misure sono espresse in millimetri





A.S.D. Pallavolo Ascoli
Palestra Fortini Indirizzo, 123
43100 Ascoli Piceno
tel +39 123 123 1234
email@ascolipallavolo.it



Nero grad.
opacità 10%

25

25

25

25

25

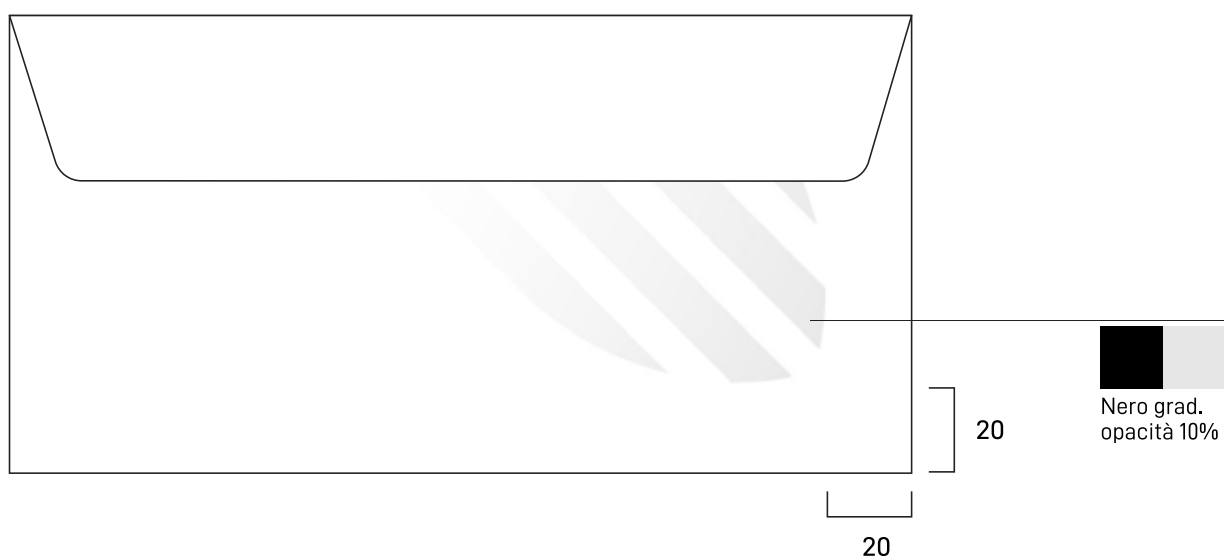
Elementi brand

2.3 Lettera intestata

- Formato: 224 x 114 mm
- Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 100g
- Colore: Pantone 186C
- Tipografia: DIN regular e bold 10pt

*le misure sono espresse in millimetri



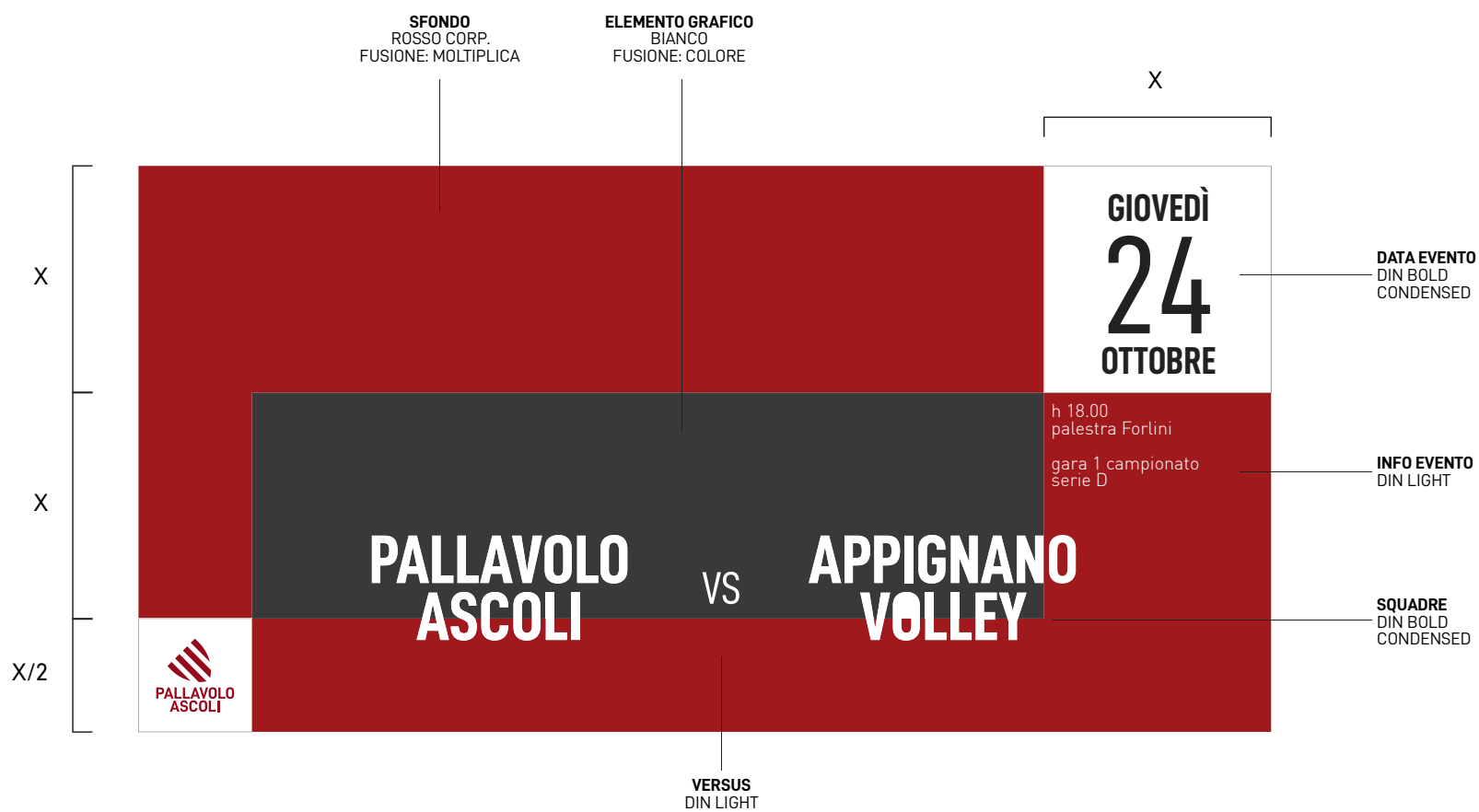


Elementi brand

2.4 Manifesto versione orizzontale

- Formato: 420 x 210 mm
- Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 100g
- Colore: Pantone 186C
- Tipografia: DIN condensed regular, DIN light e DIN bold condensed





Elementi brand

2.5 Manifesto versione verticale

- Formato: 420 x 210 mm
 - Carta: 100% riciclata, bianco naturale, 100g
 - Colore: Pantone 186C
- Tipografia: DIN condensed regular, DIN light e DIN bold condensed





X

2X



X/3

Elaborati digitali

3.1 Firma mail

Font Nome Cognome: DIN Bold (13p)

Font Corpo: DIN Regular (13p)


RGB: 173 / 11 / 27

Nuovo messaggio
_ * x

A
Cc Ccn

Oggetto

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Curabitur pretium efficitur massa at finibus. Aliquam sit amet lectus velit. Vivamus vehicula felis eget suscipit dapibus. Sed tincidunt finibus tellus. Morbi dolor est, blandit nec iaculis tempor, efficitur non nisl. Curabitur sit amet augue pellentesque velit placerat fermentum a at nulla. Aliquam lorem eros, semper a venenatis ornare, auctor non est. Cras in porttitor lectus. Suspendisse viverra porta urna, eu scelerisque orci pellentesque eu. Aliquam fringilla ac tellus at lacinia. Proin vel viverra justo, et sollicitudin est. Vivamus in finibus nisi, et interdum sem. Cras non fringilla metus. Maecenas tristique, risus sit amet feugiat pellentesque, felis elit feugiat arcu, in faucibus lectus ligula et orci. Suspendisse erat quam, ullamcorper sit amet consectetur a, pharetra et nulla. Nunc convallis sem sit amet congue accumsan.



**PALLAVOLO
ASCOLI**

Nome Cognome
staff. tecnico Pallavolo Ascoli

Via Indirizzo, 63100 Ascoli Piceno
123 123 123 - Fax: 123 123 123
email@ascoli.it - pallavoloascoli.com

↶ ↷ Sans Serif ▾ ↕ **B** *I* U A ▾ ☰ ☷ ☰ ☷ ▾

Invia ▾

A
📎
🔗
😊
📌
📷
⋮
🗑️

Elaborati digitali

3.2 Avatar social networks

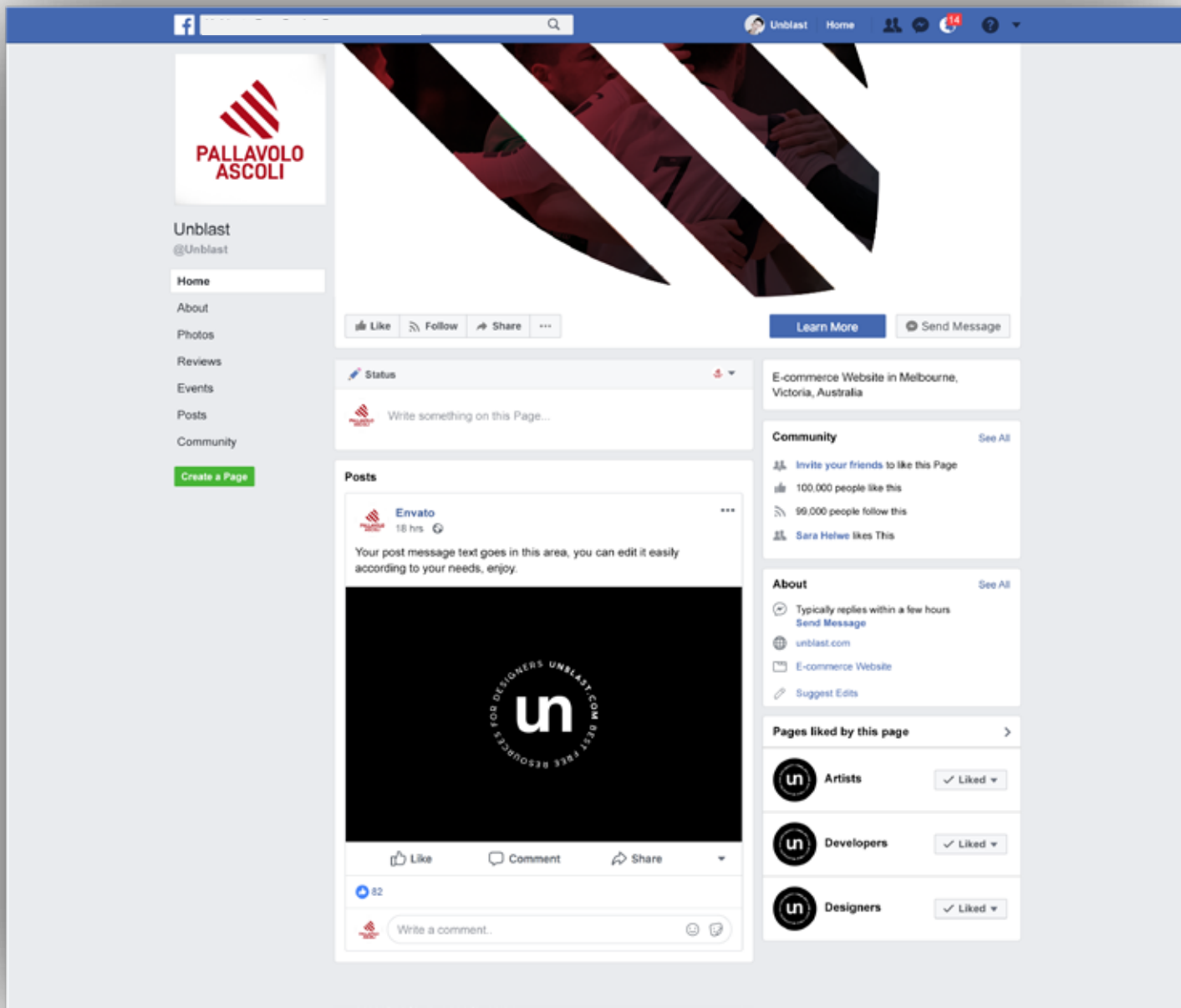




Facebook avatar



Instagram avatar



Elaborati digitali

3.3 Sito web





A photograph of a basketball team in white jerseys huddled together on a court. The image is overlaid with several diagonal white stripes. The background is a light grey gradient.

**PALLAVOLO
ASCOLI**

[Home](#) [Società](#) [Contatti](#)

**UNA
SQUADRA
PRONTA
A VINCERE**

[Scopri di più](#)

Applicazioni del logo

4.1 Logo con segnaletica



*Se lo spazio è eccessivo come in figura, eliminare il logo con divisorio e centrare.



palestra



spogliatoio
arbitro



campo da
gioco 1



bagni



dirigenza



ufficio
stampa



sala
pesi

Applicazioni del logo

4.2 Figure professionali





COACH 1



FISIO



MEDICO



D. SPORTIVO



ASS. COACH



P. ATLETICO



PRESIDENTE



D. TECNICO

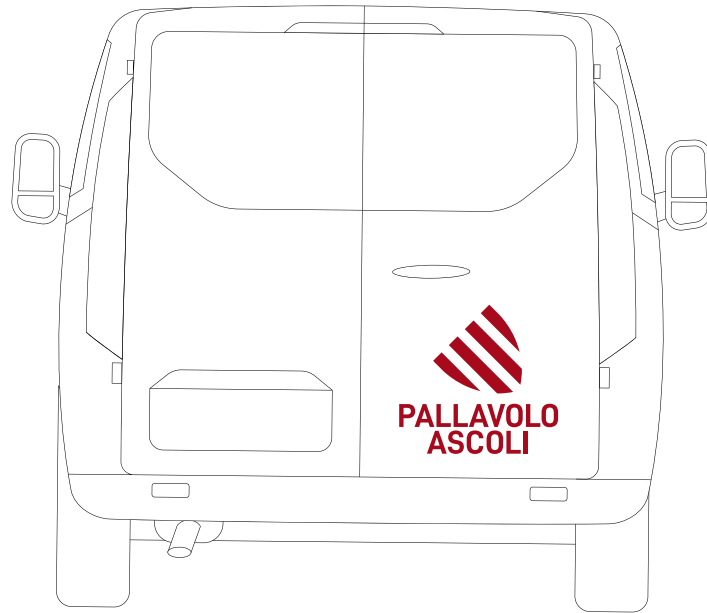
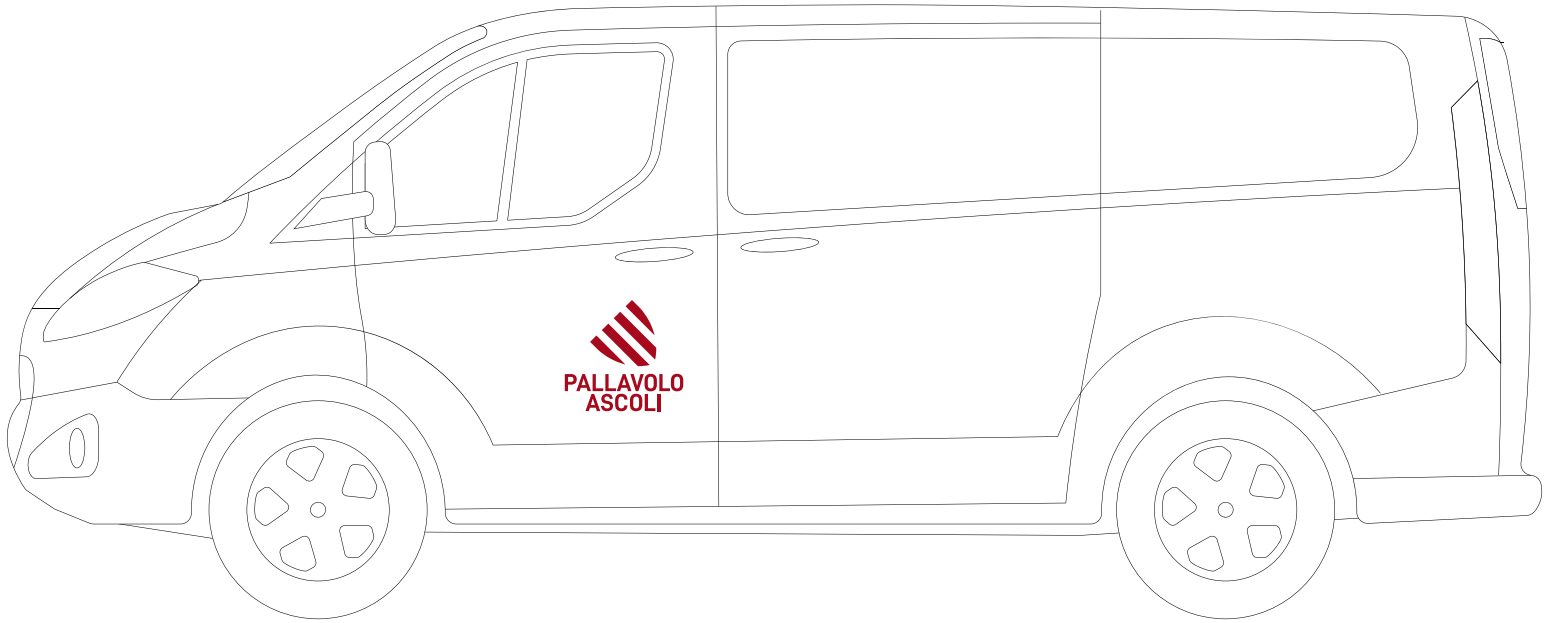


SCOUTMAN

Applicazioni del logo

4.3

Applicazioni veicoli



Applicazioni del logo

4.4 **Applicazioni** **Badge**

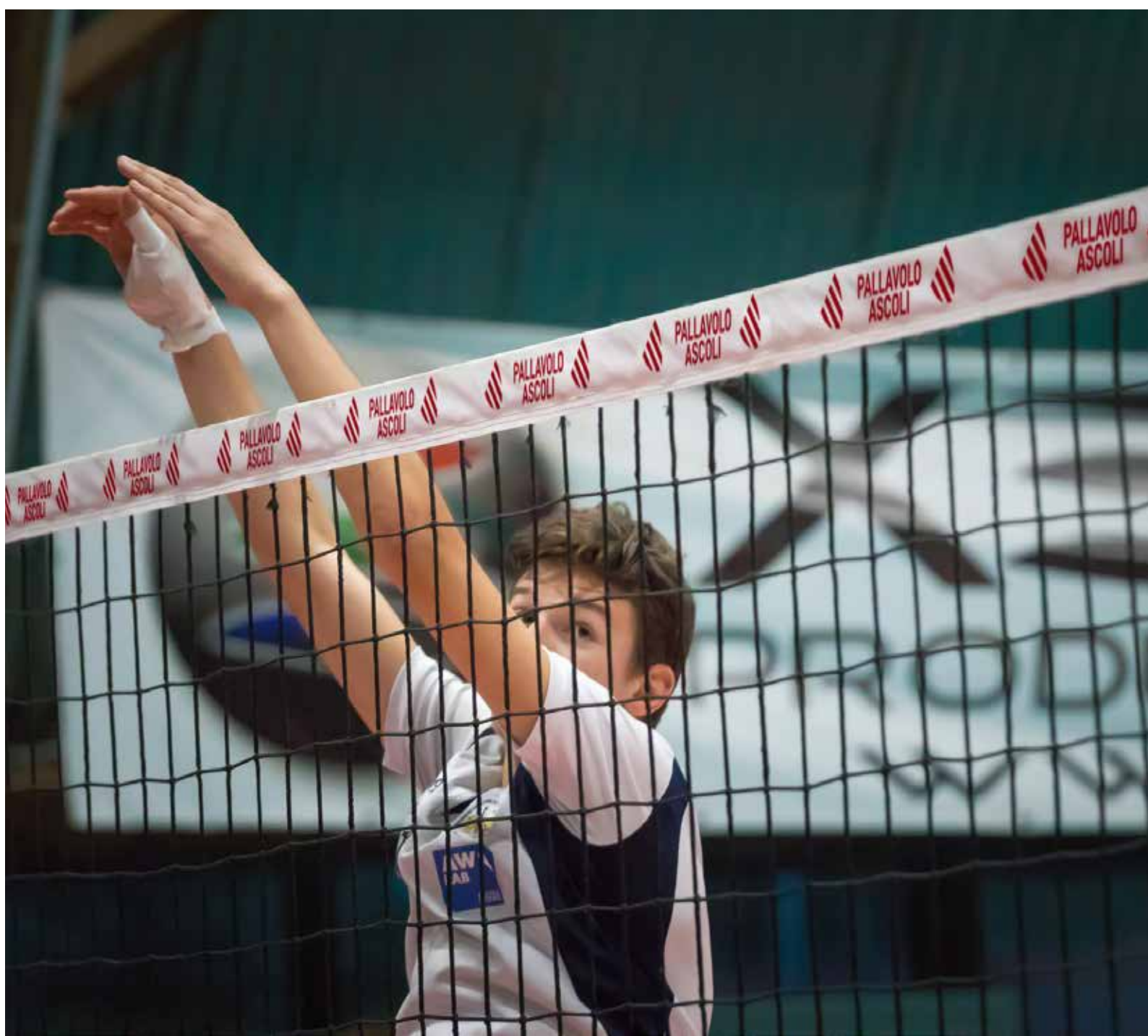
Font Corpo: DIN Regular (400p interlinea)
RGB: 173 / 11 / 27



Applicazioni del logo

4.5

Applicazioni rete da gioco



Applicazioni del logo

4.6 Divisa gioco Home - Regular

I colori scelti per la divisa sono composti dal rosso del logo e il grigio chiaro per marcare il petto. I pantaloni rimangono in linea con l'identità visiva in quanto troviamo le stesse linee del simbolo che "graffiano" la parte destra dell'indumento conferendo un look più aggressivo e accattivante.





Applicazioni del logo

4.7 Divisa gioco Home - Capitano

I colori scelti per la divisa sono composti dal rosso del logo e il grigio chiaro per marcare il petto. I pantaloni rimangono in linea con l'identità visiva in quanto troviamo le stesse linee del simbolo che "graffiano" la parte destra dell'indumento conferendo un look più aggressivo e accattivante.





Applicazioni del logo

4.8 Divisa gioco Home - Libero I

I colori scelti per la divisa sono composti dal rosso del logo e il grigio chiaro per marcare il petto. I pantaloni rimangono in linea con l'identità visiva in quanto troviamo le stesse linee del simbolo che "graffiano" la parte destra dell'indumento conferendo un look più aggressivo e accattivante.





Applicazioni del logo

4.9 Divisa gioco Home - Libero II

I colori scelti per la divisa sono composti dal rosso del logo e il grigio chiaro per marcare il petto. I pantaloni rimangono in linea con l'identità visiva in quanto troviamo le stesse linee del simbolo che "graffiano" la parte destra dell'indumento conferendo un look più aggressivo e accattivante.





Comparazione

5.1 Altre squadre

Pallavolo Ascoli all'interno del panorama delle squadre di pallavolo italiane presenti in super lega.

La serie C di Pallavolo Ascoli non può competere con la serie A1 della Lube volley e nemmeno con Modena volley, tuttavia, con il nuovo logo senza dubbio acquisisce una capacità distintiva.

Lo stile del logo rispecchia i concetti e le tendenze contemporanee.

Qui in basso vediamo come cambia il design ma i concetti rimangono invariati. Infatti, nel logo precedente vediamo degli elementi riconducibili alla storia della città di Ascoli Piceno.





Sitografia

- www.storiedisport.it/?p=9267
- www.accademiafabioscolari.it/sport-e-passatempi-nel-medioevo/
- www.discorsivo.it/magazine/2012/07/28/leducazione-del-corpo-nellantica-grecia/
- www.history.com/news/chivalry-knights-middle-ages
- www.history.com/news/knights-middle-ages
- www.casateonline.it/articolo
- wwweducalingo.com/it/dic-fr/fair-play
- www.gamesradar.com/game-of-thrones-season-8-will-feature-a-battle-that-lasts-a-whole-episode-and-heres-when-we-might-see-it/
- www.wikipedia.org/wiki/La_battaglia_dei_bastardi
- www.historyonthenet.com/middle-ages-comprehensive-overview-europe-500-1500
- www.doppiozero.com/rubriche/3848/201803/michel-pastoureau-i-colori-del-blasone
- www.awoiaf.westeros.org/index.php/Heraldry
- www.gameofthrones.fandom.com/wiki/Heraldry
- www.pittorearaldico.it/stemmi/le-forme-e-le-partizioni-degli-scudi/
- www.appuntisparsidiunanerd.wordpress.com/2013/12/08/araldica-parte-1-gli-scudi
- www.appuntisparsidiunanerd.wordpress.com/2013/12/08/araldica-parte-1-gli-scudi/
- www.web.quipo.it/Leis/b1_2_2_formescudo.html
- www.e-codices.unifr.ch/it/snm/AG002760/1r
- www.armorial.dk/german/Zurich%20WR.pdf
- www.jungschar.biz/w/wp-content/uploads/HFZ/HB%204/13%20HE%20HB%20IV.pdf
- www.braune-s.de/de/heraldik/wappenkunde/wappenkunde.htm
- www.wikiwand.com/it/Stemma_di_Ascoli_Piceno
- www.wikipedia.org/wiki/Associazione_Sportiva_Dilettantistica_Barletta_1922
- www.ilpittorearaldico.it
- www.centrostudiaraldici.org/
- www.italiamobilesrl.it/blog/cosa-significa-e-cosa-ce-dietro-il-nuovo-logo-della-juventus/
- www.mistralpubblicita.it/blog/avvistamenti-e-tendenze/la-juventus-ha-un-nuovo-logo/
- www.win.storiain.net/arret/num136/artic6.asp

Bibliografia

- Bernhard Staudacher, *Die selige Irmgard von Baidt – eine Spurensuche*, 2014
- Cav. Felice Tribolati, *Grammatica Araldica*, Milano 1904

Glossario

abbassato : 1. si dice di una figura o pezza araldica posta più in basso della sua posizione "naturale". Come quando si aggiunge un Capo ad uno Scudo che ne possiede già uno. 2. anche Basso, si dice del volo degli animali, quando hanno le ali volte verso il margine inferiore dello scudo.

araldo : 1. Nel medioevo, pubblico ufficiale addetto alle corti dei sovrani e dei grandi feudatari e agli ordini cavallereschi; aveva in partic. il compito di presiedere ai tornei, di intimare la guerra o la resa, di proporre trattative, di proclamare la pace, di compiere missioni presso sovrani esteri. 2.estens. Messaggero, banditore

armoriale : una raccolta di stemmi completata con la loro descrizione, o blasonatura.

blasonatura : In araldica, la blasonatura, nel suo significato principale, è l'azione di leggere, perfino decifrare i blasoni. Questa lettura è eseguita secondo un ordine molto rigoroso, per cui in linea di principio a ogni blasone dato corrisponde uno e un solo testo.

blasone : 1. Scienza che comprende le leggi e le proprietà dell'araldica e insegna a interpretare il significato degli stemmi gentilizi nelle loro diverse figure. 2. In senso concr., arme, cioè stemma gentilizio, e anche la descrizione che ne viene fatta secondo l'appropriata terminologia.

fazione : Setta, parte politica: le f. dei guelfi e dei ghibellini; paese lacerato dalle fazioni. Per estens., riferito anche a lotte e polemiche in settori diversi dalla politica.

gonfalone : (anticamente anche confalone) è un vessillo, di norma rettangolare e appeso per un lato minore ad un'asta orizzontale a sua volta incrociata con una verticale sostenuta da chi porta il gonfalone (gonfaloniere).

sigillo : Impronta ottenuta su un supporto malleabile mediante l'apposizione di una matrice recante i segni distintivi di un'autorità, di una persona fisica o morale.

stemma : è l'insieme di scudo ed ornamenti esteriori di un'insegna simbolica gentilizia, nazionale o civica. Lo scudo è un elemento necessario dello stemma.

stendardo : 1. a. Insegna (chiamata anche gonfalone) di stati ed enti pubblici, istituzioni e associazioni, costituita da un drappo per lo più rettangolare di seta, cotone o velluto, ricamato, dipinto e spesso listato e frangiato, fissato per tutta la sua larghezza a un pennone sostenuto da un'asta verticale: lo s. di un comune, antico e moderno; lo s. di una confraternita.

vessillo : Quadrato di stoffa, ordinariamente di colore rosso, attaccato in cima a un'asta per mezzo di una sbarra trasversale. Il vessillo era originariamente l'insegna della cavalleria legionaria e, nell'età repubblicana, contraddistingueva la tenda del comandante (praetorium)

Ringraziamenti

Dopo aver assistito alle lauree dei miei amici è, finalmente, giunto il mio momento. Scrivere questi ringraziamenti non sarà una cosa da poco e sicuramente mi dimenticherò qualcuno e per questo mi scuso in anticipo.

È stato un periodo di profondo apprendimento, non solo a livello scientifico, ma anche personale. Quest'ultimo anno ha avuto un forte impatto sulla mia personalità. Vorrei spendere due parole di ringraziamento nei confronti di tutte le persone che mi hanno sostenuto e aiutato durante questo percorso.

Prima di tutto, vorrei ringraziare i compagni di corso che ho incontrato durante il mio percorso di studio e di vita. Mi avete sostenuto e siete sempre stati pronti ad aiutarmi. In particolare, mi rivolgo al mio amico e compagno di avventure Domenico, con cui ho condiviso molti bei momenti ed esperienze che mi hanno arricchito. Mi hai insegnato molto, soprattutto che non si può sempre portare l'amicizia in campo professionale.

Un ringraziamento a tutte le persone che ho conosciuto in questi tre anni e soprattutto agli amici ed insegnanti spagnoli che, nel mio periodo di studio a Valencia mi hanno supportato e non mi hanno mai abbandonato; ringrazio quindi Manuel per essermi stato accanto ed avermi insegnato molte cose della cultura spagnola. Ringrazio la mia tutor Auré che mi ha guidato in quest'ultimo tirocinio a Valencia insegnandomi ad essere più sfrontato ed a buttarmi contro le mie insicurezze.

Il ringraziamento per l'aiuto alla stesura della tesi ed il supporto tecnico dei contenuti va ad Elena Odorizi di pittorearaldico.it ed al Centro Studi Araldici italiano. Vorrei ringraziare Cristina Vincenzi, graphic designer presso Lube Volley che mi ha ispirato e sostenuto nei momenti di sconforto.

Un ringraziamento particolare va al mio relatore Prof. Nicolò Sardo per i suoi preziosi consigli e per la sua disponibilità. Vorrei ringraziare tutti i miei professori che, non solo mi hanno insegnato cosa cavolo significa "design" ma hanno aumentato il mio amore per la progettazione. Mi avete fornito tutti gli strumenti di cui avevo bisogno per intraprendere la strada giusta.

Vorrei infine ringraziare i miei genitori che mi hanno sempre sostenuto in ogni momento. Siete sempre stati al mio fianco e sempre lo sarete.

Per ultimi ma non meno importanti, i miei amici "di sempre". Mi avete aiutato in ogni occasione e mi siete stati vicino in molti momenti importanti della mia vita, sono molto contento di avervi conosciuto e di esserci stato sempre per voi, da quando eravamo piccoli fino al raggiungimento dei vostri traguardi. Ora sono felice di avervi al mio fianco e condividere con voi questa mia soddisfazione.

«Il creativo sicuro è un cretino»

GIORGIO ARMANI

Photography
Graphic Design
Ludovico Piccinini

Stampato presso: Adverso s.r.l.s.

Sessione autunnale Esami di Laurea
24 ottobre 2019

Relatore
Nicolò Sardo

Laureando
Ludovico Piccinini

ANNO ACCADEMICO 2018/19