

SAAD Università di Camerino

Tesi di Laurea progettuale

*Progettazione grafica dell'identità
visiva per un Sestiere della
Quintana di Ascoli Piceno*

Dossier di ricerca e progetto

Laureando
Riccardo Spinozzi

Relatore
Nicolò Sardo

Dossier di ricerca
e progetto

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
Scuola di Ateneo Architettura e Design
"Eduardo Vittoria" - Ascoli Piceno

Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale
ed Ambientale
A.A. 2019/2020

Appello di Laurea: 30 Luglio 2020

Relatore: *Professor* Nicolò Sardo
Laureando: Riccardo Spinozzi

Progettazione grafica
dell'identità visiva per un
Sestiere della Quintana
di Ascoli Piceno

INDICE

INTRODUZIONE

IL PROGETTO	8
-------------	---

RICERCA

1 LE RIEVOCAZIONI STORICHE	14
2 LE MANIFESTAZIONI STORICHE SIMILI ALLA QUINTANA	17
2.1 Il Palio di Siena	
2.2 La Giostra della Quintana di Foligno	
2.3 Il Palio del Niballo di Faenza	
2.4 La Giostra del Saracino di Arezzo	
3 LA QUINTANA DI ASCOLI PICENO E IL SESTIERE PIAZZAROLA	29
3.1 La Giostra della Quintana di Ascoli Piceno	
3.2 Il Sestiere della Piazzarola	

PROGETTO

1 ELEMENTI BASE	39
1.1 Logo	
1.2 Geometria del logo	
1.3 Prove di leggibilità	
1.4 Colori corporativi del logo	
2 VARIANTI PITTOGRAMMA, LOGOTIPO E PAYOFF	47
2.1 Pittogramma e logotipo	
2.2 Pittogramma, logotipo e payoff laterale	
2.3 Pittogramma, logotipo e payoff inferiore	
2.4 Colori e font corporativi	
3 ELEMENTI AGGIUNTIVI	55
3.1 Manifesti	
3.2 Carta intestata	
3.3 Cartolina fotografica	
3.4 Merchandising	

4 PROGETTO EDITORIALE **67**

- 4.1 Il progetto
- 4.2 Layout
- 4.3 Font
- 4.4 Colori
- 4.5 Inizio capitolo
- 4.6 Apertura capitolo
- 4.7 Pagine tipo
- 4.8 Copertina
- 4.9 Colori

5 CONCLUSIONI **91**

- 5.1 Sitografia
- 5.2 Biblografia
- 5.3 Ringraziamenti

INTRODUZIONE

Il Progetto

La decisione che mi ha spinto ad intraprendere il lavoro verso questa tematica è connessa fortemente al senso di appartenenza e all'amore nei confronti della mia terra; in particolar modo alla passione che mi lega alla Quintana di Ascoli Piceno e al Sestiere Piassarola, uno dei sei Sestieri partecipanti, nonché mio Sestiere di appartenenza. Tutto ciò ha scaturito in me un particolare interesse e un forte desiderio di ulteriore approfondimento delle conoscenze riguardo la storica manifestazione, la tradizione e la vita che c'è intorno ai Sestieri che ne fanno parte.

È stata effettuata un'accurata ricerca sulle rievocazioni storiche, con una particolare attenzione riguardo gli eventi storici e le manifestazioni medievali presenti in Italia simili alla Quintana di Ascoli Piceno. Un'attenta analisi è stata fatta sull'evoluzione di queste manifestazioni storiche, sulle informazioni grafiche, la loro promozione e le raccolte grafiche. Maggior sviluppo ha avuto il principale scenario progettuale, quello dedicato alla Quintana di Ascoli Piceno e al Sestiere della Piassarola.

Il progetto nasce dall'intenzione di rinnovare l'identità visiva del Sestiere della Piassarola, di effettuare delle innovazioni di carattere grafico e visivo. È stata attuata una rivisitazione del logo, mantenendo sempre gli elementi fondamentali. Di grande rilievo il progetto editoriale riguardante una pubblicazione sulla storia del Sestiere, dalla sua nascita allo sviluppo, citando le numerose gesta dei cavalieri e dei gruppi. Un progetto che risalta e valorizza l'intero Sestiere, con la volontà di tramandare l'amore e la passione per i propri colori.

L'obiettivo principale è la volontà di divulgare la passione e la tradizione che circondano questo meraviglioso mondo. Valorizzare al meglio una manifestazione come la Quintana di Ascoli Piceno e la vita di Sestiere. Lo scopo è anche quello di mostrare che la Quintana non è limitata solo all'evento della Giostra ma che rappresenta in primis uno stile di vita e che avvolge la città durante tutto l'anno. L'intento di focalizzare il progetto sul Sestiere Piassarola è voluto per manifestare cambiamenti ed evoluzioni seppur mantenendo viva la storia e la tradizione di un mondo dal sapore medievale.



RICERCA

1

LE RIEVOCAZIONI
STORICHE

1 Le rievocazioni storiche

La rievocazione storica è un'attività con cui si intende riproporre vicende o situazioni di epoche passate. Negli ultimi anni questo fenomeno è stato sempre più oggetto di attenzioni per il sempre maggior numero di persone che ne sono entrate a far parte.

La rievocazione storica è stata spesso confusa con attività folkloristiche o feste paesane. Tuttavia, malgrado vi siano feste di tipo rievocativo o feste e sagre in cui avvengono spettacoli di rievocazione, lo scopo della rievocazione storica propriamente detta rimane l'intento di valorizzare e riscoprire le tradizioni storico-culturali di un popolo.

I rievocatori storici (o più semplicemente rievocatori) cercano quindi di riportare in vita la storia ricostruendo repliche di reperti archeologici (armi, utensili, abiti ecc.) e usandoli. Attraverso questo processo di archeologia sperimentale si è in grado di capire in maniera più completa il passato. Per esempio basandosi su una miniatura si può ricreare un vestito così come lo si vede, ma è indossandolo che si capisce perché le maniche sono fatte in un modo piuttosto che in un altro e così via. Similmente, è brandendo un'arma che se ne capisce l'efficacia effettiva, e da questa consapevolezza si può arrivare a capire quale fosse la tecnica più adatta per maneggiarla. Nelle fonti storiche da cui si attinge (come manoscritti e icone) spesso si trovano descrizioni più o meno dettagliate riguardo all'oggetto in sé, i ritrovamenti archeologici ne provano l'esistenza e l'archeologia sperimentale la spiega. Analizzare la storia senza trascurarne l'aspetto della quotidianità permette quindi di sfatare molti dei miti riguardo al passato creati durante il romanticismo.

L'età dei rievocatori è sorprendentemente eterogenea, la loro provenienza abbraccia praticamente tutte le figure professionali e il periodo storico rievocato va dalla pre e protostoria alla seconda guerra mondiale, passando attraverso le legioni dell'antica Roma il Medioevo, l'epopea napoleonica, il Risorgimento e la prima guerra mondiale.

1. Festa medievale di San Vittore in provincia di Frosinone.

2. Rievocazione storica medievale di Brisighella, paese Italiano in provincia di Ravenna.



2

LE MANIFESTAZIONI
STORICHE SIMILI ALLA
QUINTANA

2.1 Il Palio di Siena

Il Palio di Siena è una competizione fra le Contrade di Siena nella forma di una giostra equestre di origine medievale.

La “carriera”, come viene tradizionalmente chiamata la corsa, si svolge normalmente due volte l’anno: il 2 luglio si corre il Palio in onore della Madonna di Provenzano festa della Visitazione nella forma straordinaria, e il 16 agosto quello in onore della Madonna Assunta. In occasione di avvenimenti eccezionali, di ricorrenze cittadine o nazionali ritenute rilevanti e pertinenti (ad esempio: il centenario dell’Unità d’Italia), la comunità senese può decidere di effettuare un “Palio straordinario”. Le contrade che corrono il Palio di Siena sono 17: Aquila, Bruco, Chiocciola, Civetta, Drago, Giraffa, Istrice, Leocorno, Lupa, Nicchio, Oca, Onda, Pantera, Selva, Tartuca, Torre e Valdimontone. La corsa si svolge nella piazza centrale Piazza del Campo; a ogni Palio partecipano 10 contrade tra le 17 totali, scelte a sorte e secondo un particolare regolamento che consente la costante rotazione delle partecipanti. Corrono di diritto le 7 contrade che non hanno corso il Palio corrispondente dell’anno precedente, e un mese prima del Palio (l’ultima domenica di maggio per quello di luglio, e la prima domenica dopo il Palio di luglio per quello di agosto) vengono estratte a sorte le 3 contrade mancanti. Una volta entrata la “rincorsa”, se considerata valida la partenza, prende il via la corsa. Il Palio viene vinto dal cavallo, con o senza fantino, dopo che per primo abbia compiuto tre giri della piazza in senso orario; la linea d’arrivo, segnalata da un bandierino, è nella stessa zona della partenza, pur non coincidendo esattamente (è leggermente più avanti rispetto alla mossa). In caso di arrivo di cavallo senza fantino, si parla di cavallo scosso. I fantini e i cavalli corrono con addosso rispettivamente il giubbetto e la “spennacchiera” con i colori della contrada. Dopo la vittoria, i contradaioi festanti si precipitano sotto il palco dei Capitani a ritirare il drappellone, che sarà dapprima portato in chiesa (in luglio presso la Collegiata di Santa Maria in Provenzano, in agosto presso il Duomo) e poi conservato per sempre nel museo di Contrada. La Contrada festeggerà a partire dalla sera stessa e per settimane con una serie di cortei e cene nel proprio territorio.

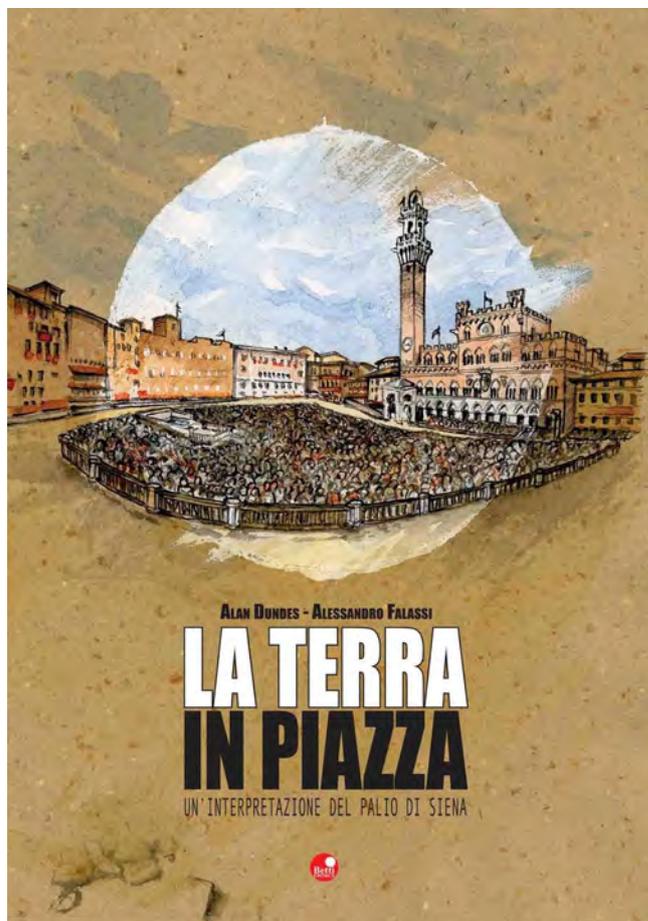
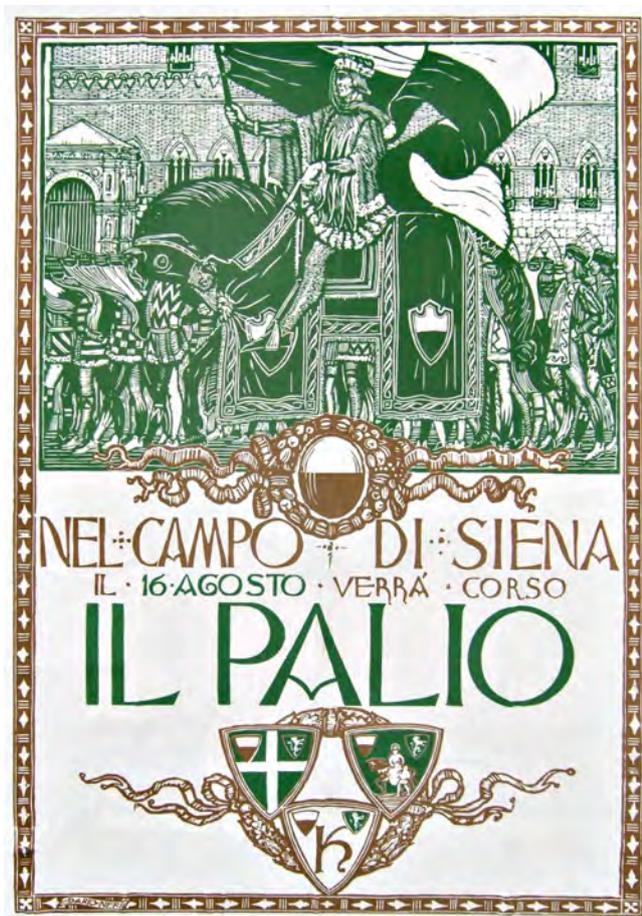
3. Panoramica di Piazza del Campo durante lo storico Palio di Siena.

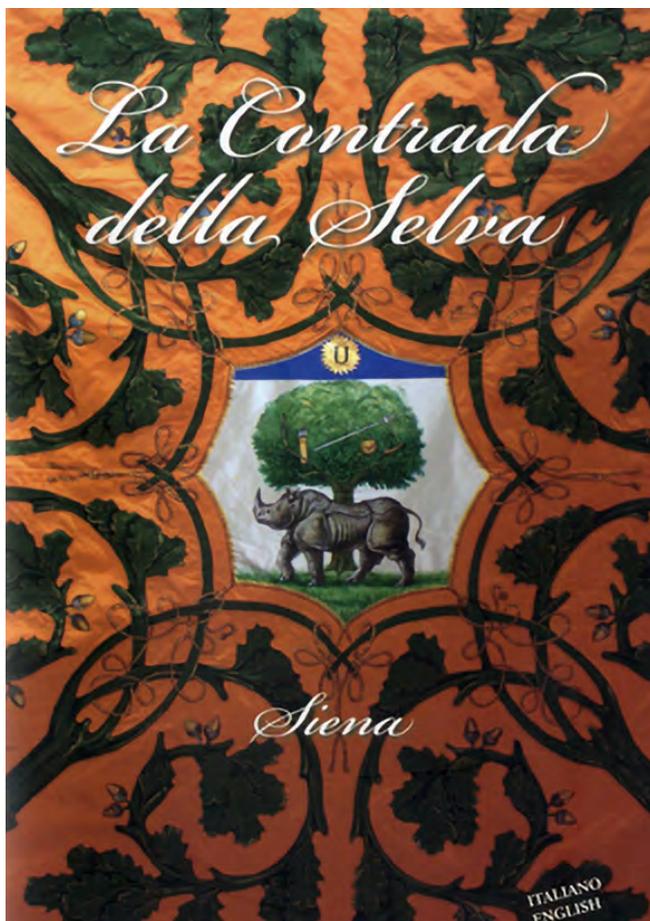
4. Cavalli lanciati al galoppo durante il Palio di Siena.



Nel mondo senese infatti, il Palio è conosciuto nella sua totalità, con annessi e connessi che mostrano non solo l'evento finale ma anche la preparazione ed il lavoro annuale che c'è dietro. I testi a riguardo cui ho fatto maggior riferimento infatti, descrivono "Il Palio di Siena" come uno stile di vita, una passione radicata nella popolazione che vive e si mantiene accesa tutto l'anno. La vita sociale dei senesi infatti, ruota intorno alla propria contrada, che organizza mostre, conferenze, eventi ludici e sportivi sia nei locali della città, sia lungo le sue strade. E per i nuovi nati, ma non solo, si svolge una volta all'anno in occasione della Festa della Contrada, una cerimonia ufficiale che viene chiamata Battesimo Contradaio. I testi della manifestazione senese presentano infatti una descrizione più ad ampio raggio della vita contradaiole e di quello che passa in secondo piano rispetto all'evento del Palio. Nel mondo senese esistono magazine periodici e riviste quotidiane che descrivono e raccontano la vita nelle contrade, utilizzando spesso il metodo delle interviste dirette e di incontri dedicati alla promozione all'interno delle contrade stesse. Un'opera di comunicazione capillare che mostra, a chi non conosce questi aspetti del Palio, un mondo parallelo a quello della gara che resta vivo durante l'anno.

5. Storico manifesto del Palio di Siena per l'edizione di Agosto.
6. "La terra in piazza", pubblicazione sul Palio di Siena.
7. "Il lampione di costa larga", periodico della Contrada dell'Aquila.
8. "Il Palio di Siena una festa italiana", storico libro illustrativo della rievocazione Senese.
9. "La Contrada della Selva", pubblicazione sulla storia della Contrada.
10. "Siena, lo spazio delle Contrade", libro che spiega le delimitazioni all'interno della città delle singole Contrade del Palio di Siena.





2.2 La Giostra della Quintana di Foligno

La Giostra della Quintana è un torneo cavalleresco ed una manifestazione storica in costume che si svolge a Foligno. I 10 binomi cavallo-cavaliere, in rappresentanza dei rispettivi rioni, si sfidano 2 volte l'anno: la sera del secondo o terzo sabato di giugno si svolge la giostra della sfida mentre nel pomeriggio della seconda o terza domenica di settembre si svolge la giostra della rivincita. La denominazione dei dieci Rioni, che dal 1946 si contendono due volte l'anno il Palio, ricalca sostanzialmente quella di una parte dei diciassette Rioni in cui Foligno è stata suddivisa tra il XIII e il XVIII secolo, mentre le relative insegne sono tratte da fonti iconografiche elaborate nella tarda età moderna. Ammanniti, Badia, Cassero, Contrastanga, Croce Bianca, Giotti, La Mora, Morlupo, Pugilli e Spada. La sera che precede la giostra, le strade del centro della città vengono invase dal corteo storico: le rappresentanze rionali sfilano davanti alla popolazione sfoggiando gli abiti tipici del periodo barocco. I costumi, confezionati nelle sartorie rionali, sono di proprietà del rione che li porta nel corteo e rispettano in ogni dettaglio le mode sfarzose tipiche del 1600 folignate. La tenzone tra i cavalieri ha luogo nello stadio denominato "Campo dei Giochi", intitolato a Marcello Formica e Paolo Giusti: le tribune che accolgono popolani, cittadini e le massime cariche rionali circondano un percorso di gara dalla caratteristica forma a 8 delimitato da una serie di bandierine. Al centro dell'8 è posta la statua del Dio Marte al cui braccio destro è agganciato un anello. La giostra si articola in 3 tornate. Al termine delle 3 tornate, si sommano tempi e punteggi di tutti i cavalieri: colui che avrà totalizzato il più alto punteggio nel minor tempo totale è proclamato vincitore della giostra e al suo rione viene consegnato un palio quale segno di vittoria.

11. Cavaliere giostrane durante l'assalto all'anello appeso sul braccio del "Dio Marte".
12. Manifesto per la Quintana di Foligno del 2018.
13. Manifesto per la Quintana di Foligno del 2016, anno del settantesimo anniversario della rievocazione.
14. "Foligno 1613", pubblicazione sulla città e la storia della Quintana.
15. Scudo del Rione Pugilli di Foligno.
16. Scudo del Rione Spada di Foligno.
17. Scudo del Rione Croce Bianca di Foligno.



Giostra della
Quintana
Foligno



Spettacolari
Emozioni

*Spectacular
Emotions*

Edizione 2018

LA	Apertura taverne/ 1 giugno	LA	Apertura taverne/ 31 agosto
SFI	Corteo/ 15 giugno	RIV	Corteo/ 15 settembre
DA	Giostra/ 16 giugno	INC	Giostra/ 16 settembre
		ITA	

edizione giugno 2016



Qui

è tempo di Quintana

settanta
anni
di sfide!

settantesimo anniversario
Giostra della
Quintana
settantesimo anniversario

PROTETTORE UFFICIALE DELL'ENTE AUTONOMO GIOSTRA DELLA QUINTANA

Edizioni Orfani Numeister

AA.VV.

FOLIGNO 1613
LA QUINTANA E LA CITTÀ

a cura di
Luciano Piermarini



ENTE AUTONOMO GIOSTRA DELLA QUINTANA DI FOLIGNO



Pugilli



Croce Bianca



2.3 Il Palio del Niballo di Faenza

Il Palio del Niballo è la rievocazione storica caratteristica della città di Faenza. Si tratta di una giostra d'ispirazione medievale disputata fra i 5 rioni della città e ha luogo nella quarta domenica di giugno. In epoca moderna la prima edizione risale al 1959. Attorno alla gara si sono progressivamente sviluppate altre manifestazioni che caratterizzano la vita della città romagnola nel mese di giugno, detto mese del palio, ed in varie altre occasioni lungo tutto l'anno. La più antica documentazione d'archivio relativa al Palio del Niballo risale al 1410, che presenta però il Palio come una consuetudine più antica. Nei secoli seguenti la manifestazione perse vigore fino a cessare del tutto. In epoca contemporanea è stata ripresa a partire dal 1959. Il palio moderno ha come protagonisti i cinque Rioni della città, che si contendono la vittoria nelle manifestazioni manfredi: Rione Giallo (Rione di Porta Ponte), Rione Rosso (Rione di Porta Imolese), Rione Nero (Rione di Porta Ravagnana), Rione Verde (Rione di Porta Montanara), Borgo Durbecco (in precedenza Rione Bianco). Il Palio del Niballo ha luogo presso lo stadio comunale di Faenza "Bruno Neri". I cinque cavalieri dei rispettivi rioni si sfidano a coppie: il rappresentante del rione ultimo classificato nel Palio dell'anno precedente sfida ad uno ad uno i quattro cavalieri dei rioni avversari, quindi identica sfida viene poi lanciata da tutti gli altri contendenti, per un totale di venti scontri (chiamati tornate). I cavalieri usano lance ('bigorde'). All'inizio della tornata i cavalieri si sistemano negli stalli di partenza, collocati uno a fianco dell'altro. Quando il magistrato dà il via, gli stalli si aprono e i cavalieri lanciano i cavalli al galoppo, percorrendo ognuno il proprio tracciato semicircolare per una lunghezza di circa 200 metri. L'incontro tra i cavalieri avviene sull'altro lato del campo di gara, dove i due tracciati divengono paralleli e dove è posto il Niballo, un pupazzo raffigurante un saraceno con le braccia distese e con in ogni mano un bersaglio dal diametro di 8 centimetri. Il primo cavaliere che, senza aver commesso irregolarità durante l'avvicinamento, colpisce con la lancia il bersaglio provoca l'alzata del braccio colpito e vince la tornata. Ogni vittoria dà diritto ad uno scudo del rione sconfitto, che viene issato sulla tribuna del rione vincitore. Al termine delle venti tornate di sfida, il rione che ha conquistato il maggior numero di scudi vince il Palio, cioè un vessillo in stoffa. A parità di scudi vinti, per i fini della vittoria, vengono disputate delle tornate di spareggio. Per il resto della classifica in caso di parità si guardano le posizioni dell'anno precedente.

18. Cavalieri giostranti all'assalto del Niballo.

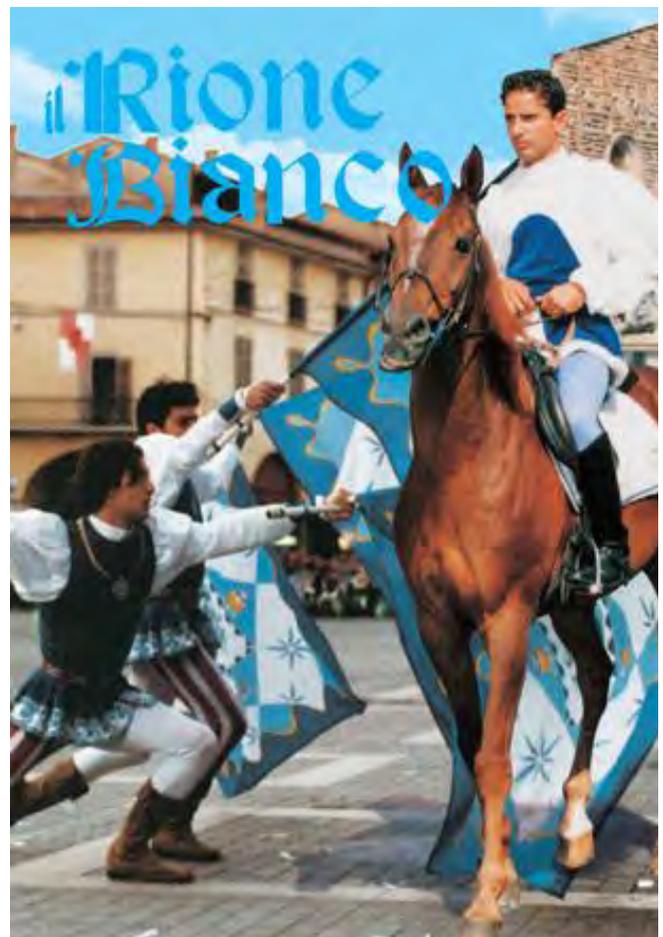
19. Manifesto per il Palio del Niballo di Faenza del 2019.

20. "Il Rione Bianco", pubblicazione sulla storia del Rione di Faenza.



Regione Emilia Romagna
 Provincia di Ravenna
 UNIONE delle
 ROMAGNA
 FAENTINA
 COMUNE di FAENZA
 FONDATA 1088
 CERAMICA
 FONDATA DAL 1974
 RADIO A. 91.57
 COSEBELLE
 Per info:
www.palioifaenza.it
 Per acquisto
 biglietti on-line:
 VIVATICKET

**63° NIBALLO
 PALIO DI FAENZA
 DOMENICA 23 GIUGNO 2019
 STADIO BRUNO NERI - FAENZA ore 18**

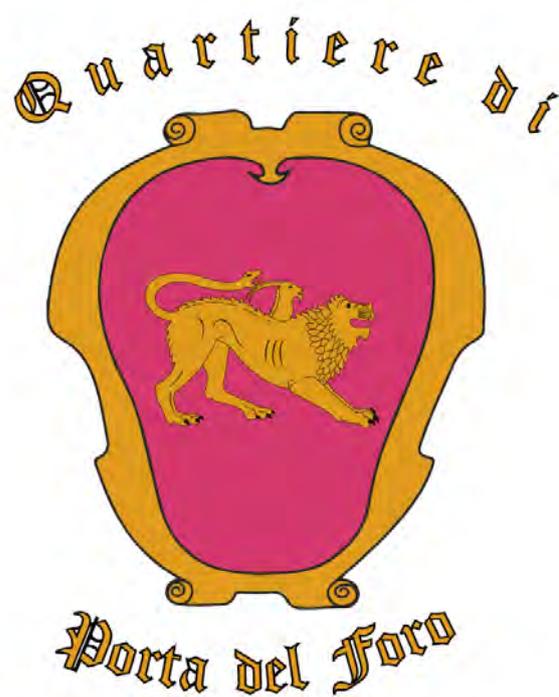


2.4 La Giostra del Saracino di Arezzo

La Giostra si tiene due volte all'anno - il terzo sabato di giugno e la prima domenica di settembre nella stupenda Piazza Grande di Arezzo. I festeggiamenti cominciano una settimana prima, quando i rispettivi capitani fanno il giuramento e decidono i turni di prova di giostratori e cavalli durante le sere della settimana. Tutta la città si veste con costumi medievali per ricreare l'atmosfera dell'Arezzo del tempo, mentre i vari quartieri della città si sfidano l'un l'altro per aggiudicarsi la lancia d'oro. Nella Giostra che viene disputata al giorno d'oggi, ci sono 8 cavalieri per i 4 quartieri in cui è divisa la città - Porta del Foro, San Andrea, Porta Santo Spirito e Porta Crucifera. I cavalieri galoppano sui loro cavalli con una lancia di legno puntando al Buratto e al suo scudo. Il Buratto è un manichino con l'armatura che sorregge uno scudo diviso in 4 settori, corrispondenti a dei punti. Ogni cavaliere ha a propria disposizione due turni lungo la lizza (il sentiero di giostra) che corre obliqua lungo Piazza Grande; vince il quartiere i cui cavalieri ottengono il maggior numero di punti. L'evento ha origini medievali: si tratta di una sorta di evoluzione delle esercitazioni militari che i cavalieri facevano per simulare le battaglie: i cavalieri si esercitavano puntando la loro lancia contro dei manichini che impersonavano l'avversario che, ai tempi delle Crociate, erano i mori o saraceni, ecco spiegata la tradizione e l'origine del nome.

21. Cavaliere giostrante all'assalto del Buratto.
22. Manifesto storico per la Giostra del Saracino di Arezzo.
23. "Arezzo 1931 la rinascita del Saracino", pubblicazione sulla riscoperta della storica rievocazione.
24. Scudo del Quartiere di Porta Crucifera di Arezzo.
25. Scudo del Quartiere di Porta del Foro di Arezzo.





3

LA QUINTANA
DI ASCOLI PICENO E IL
SESTIERE PIAZZAROLA

3.1 La Giostra della Quintana di Ascoli Piceno

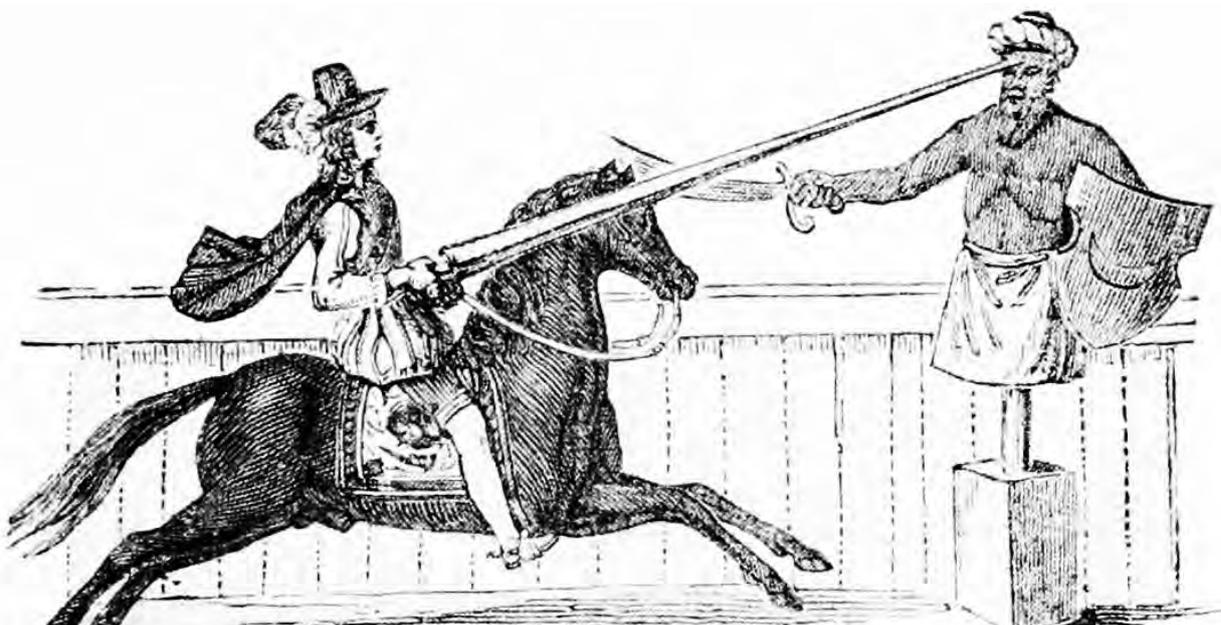
Si chiama esattamente "Giostra della Quintana" ovvero una delle più importanti rievocazioni storiche in Italia. Le sue origini risalgono al medioevo, o meglio al IX secolo quando i Saraceni (i popoli provenienti dai territori arabi) invasero il territorio dei Piceni. La parola ha origine francese molto probabilmente "quintaine". Quindi il significato della festa proviene da quando durante il periodo romano, i legionari che si allenavano con la spada e con il giavellotto dovevano colpire un palus (alto circa 6 piedi) che era ancorato al terreno della strada dell'accampamento dove si praticavano le esercitazioni militari.

Ad Ascoli Piceno è conosciuta come la festa più antica, pensate che era già presente negli Statuti Ascolani del 1377. Anticamente si svolgeva all'interno della stupenda Piazza Arrigo, sappiamo anche che vi partecipavano i cavalieri della oligarchia magnatizia della città ed altri che provenivano, su invito da altri parti di Italia. La tradizionale giostra si svolge in varie fasi dell'estate e non solo. Le date più importanti sono quelle della prima domenica di agosto (ovvero durante la festa del patrono) e il secondo sabato del mese di luglio (ovvero durante la festa della Madonna della Pace) quando ci sono il Corteo Storico e la Giostra della Quintana. Durante luglio ed agosto però avrete anche altri momenti molto importanti: il Palio degli sbandieratori, il Saluto alla Madonna della Pace, le lettura del Bando di Sfida, il palio degli arcieri e l'offerta dei Ceri.

26. Raffigurazione storica dell'antica Quintana medievale: il cavaliere tenta di colpire con la lancia lo scudo del saraceno.

27. Cavaliere giostrante si prepara all'assalto del moro saraceno nella Quintana moderna di Ascoli Piceno.

28. Gli sbandieratori dei sei Sestieri della Quintana di Ascoli Piceno, con le loro bandiere colorate danno vita ad un fantastico gioco di colori.





Il luogo principale della Giostra è naturalmente il campo dei giochi di Porta Maggiore (che si trova tra il complesso del Forte Malatesta e la chiesa di San Vittore) viene chiamato dagli stessi animatori della festa e da tutto il popolo ascolano “il tempio sacro della Quintana”. La sua forma peculiare, come se fosse un “otto” è il luogo di battaglia dei sei “Sestieri”. I sestieri, ovvero le sei parti della città, sono Piazzarola, Porta Maggiore, Porta Romana, Porta Solestà, Sant’Emidio e Porta Tuffilla. All’interno di questo tempio si sfidano i vari cavalieri che devono colpire un bersaglio ovvero lo scudo che viene sorretto dalla rappresentazione di un moro ovvero di un Saraceno. Si hanno tre tornate e ciascuna di queste tornate è chiamata “assalto”. La vittoria si decide dal punteggio totale che si calcola in base al tempo impiegato per l’assalto e la precisione nello stesso. Molto importante è anche il Corteo Storico che colora tutta la città di Ascoli Piceno con costumi tradizionali che vengono indossati dagli oltre 1500 figuranti. Un’eleganza che si intreccia perfettamente a quella della città. Pensate, che i costumi riprendono i ritratti del Crivelli e hanno firme dei più importanti stilisti italiani tra gli altri Pizzi, Guidetti e Martini. Il Corteo avanza per il centro storico al ritmo dei tamburi e delle chiarine. Molto importante è la figura del Magnifico Messere, ma anche quelle di consoli, capisestiere, dame, damigelle, armigeri, arcieri, musici e sbandieratori.

29. Il moro saraceno posto al centro del tracciato del Campo dei Giochi della Quintana di Ascoli Piceno.

30. Antonio Orlini storico personaggio ascolano per moltissimi anni la sua foto è stata il manifesto ufficiale della rievocazione storica ascolana.

31. Manifesto per la Quintana di Ascoli Piceno, con la figura dell’araldo interpretata da qualche anno dal conduttore televisivo Massimiliano Ossini.

32. La figura di Antonio Orlini ripresa per i manifesti per la Quintana di Ascoli del 2016.








Quintana di Ascoli Piceno 2019

Sabato
 Saturday
13 Luglio
 13th July

Domenica
 Sunday
4 Agosto
 4th August






#QuintanaDiAscoli2019
 www.quintanaascoli.it




Quintana di Ascoli Piceno 2016

Sabato/Saturday
9 Luglio
 9th July

Domenica/Sunday
7 Agosto
 7th August






#QuintanaDiAscoli2016

3.2 Il Sestiere della Piazzarola

Il Sestiere della Piazzarola è uno dei sei Sestieri partecipanti della Quintana di Ascoli Piceno.

Il sestiere della Piazzarola ha il suo comprensorio nella zona alta di Ascoli Piceno, alle pendici del colle dell'Annunziata. I colori che contraddistinguono l'arme sono il bianco e il rosso.

Nel territorio del sestiere della Piazzarola si possono trovare la fortezza Pia, i complessi monumentali dell'Annunziata e di Sant'Angelo Magno, ricchi di vestigia romane, e l'antica cartiera realizzata su disegno di Cola d'Amatrice. 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 nel 1956 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, sono presenti anche tre colli neri posti a raffigurare le residenze delle famiglie storiche del quartiere biancorosso.

33. Il Sestiere della Piazzarola con a capo il Console seguito dal Gonfalone durante il Saluto dei figuranti della Quintana di Ascoli Piceno al Campo dei Giochi poco prima dell'inizio della Giostra.

34. Evoluzione temporale degli stemmi ufficiali che hanno contraddistinto il Sestiere della Piazzarola dal 1956 ad oggi.





PROGETTO

1

ELEMENTI BASE

1.1 Logo

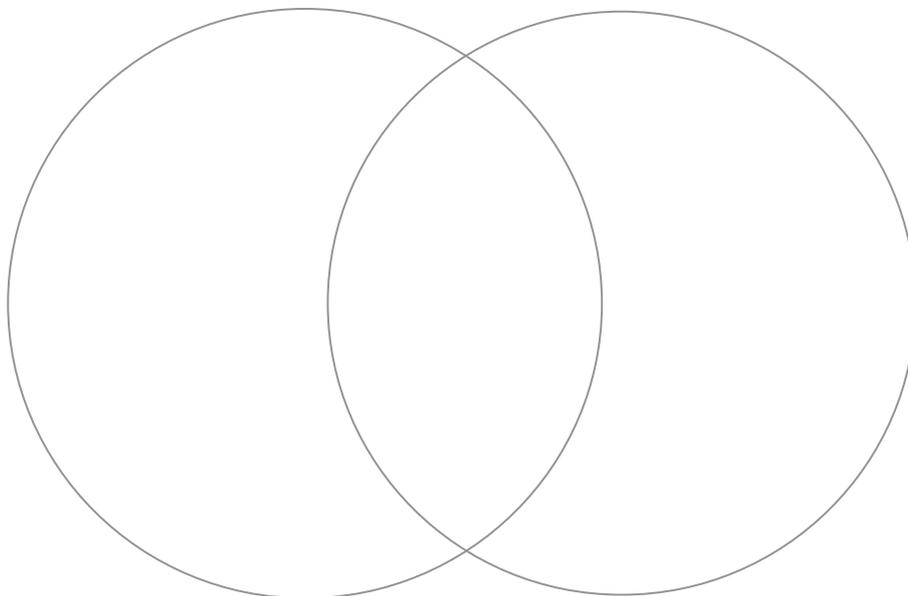
Il nuovo logo del Sestiere Piassarola nasce attraverso un processo di rebranding nei confronti della precedente identità. Nella nuova proposta è stata effettuata una semplificazione e schematizzazione del contorno dello scudo conservando, però, il terminale nella parte bassa a punta. Nel nuovo logo sono stati mantenuti, seppur con qualche piccolo ritocco, i colori, l'aquila ed i tre colli, che sono gli elementi fondamentali che rappresentano l'intero Sestiere. I colori chiave, il bianco ed il rosso, contraddistinguono da sempre l'arme, nel nuovo logo è stata mantenuta la disposizione dello "scacco biancorosso". L'aquila ad ali spiegate, simbolo principale del Sestiere, nella nuova versione del logo è stata rivista nella simmetria delle ali e del corpo centrale. I tre colli, invece, sono stati ridimensionati e allungati. Queste tre componenti, in altre parole, costituiscono il DNA Piassarola, che vengono fusi in un logo unico, universale, che rappresenta un Sestiere della Quintana di Ascoli Piceno, ma anche un'identità, un'appartenenza e una filosofia.



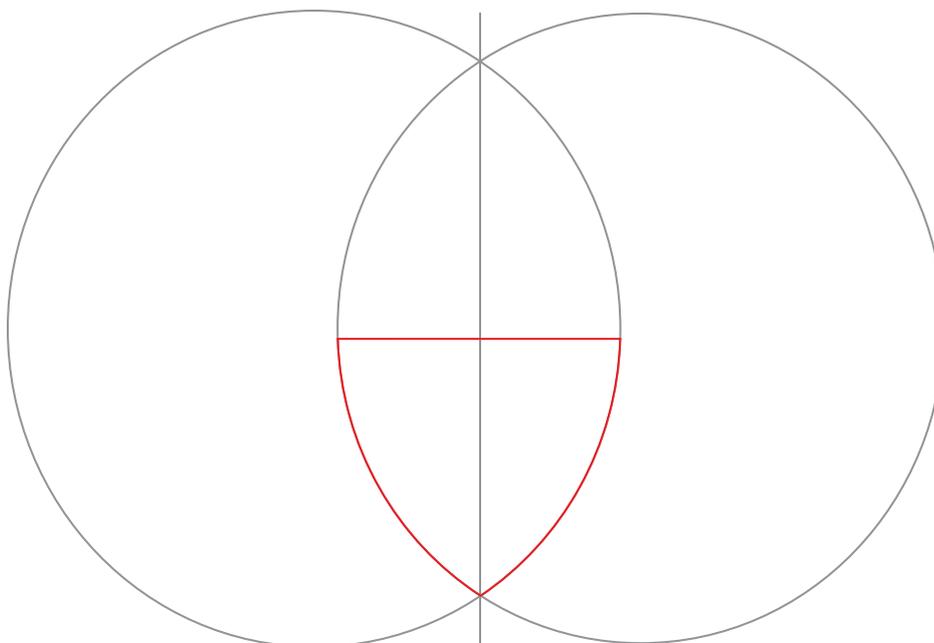
1.2 Geometria del logo

La costruzione di questa forma è stata realizzata attraverso due archi di circonferenza. Successivamente si divide il quattro lo scudo per delimitare i colori istituzionali ed infine vengono inseriti l'aquila ed i tre colli.

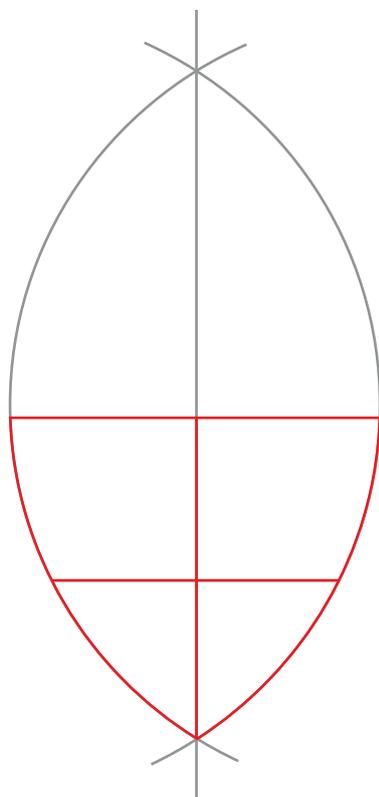
1)



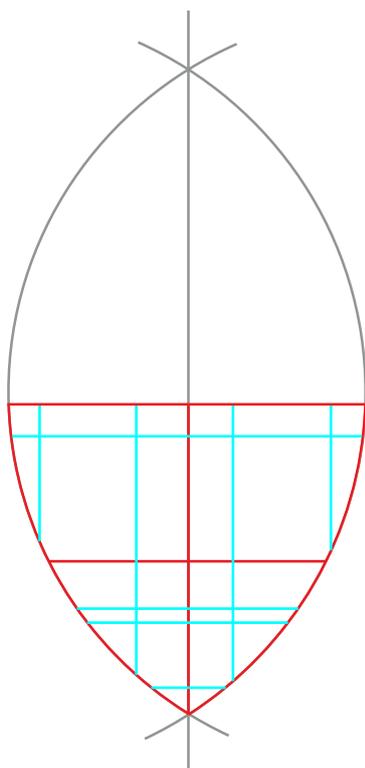
2)



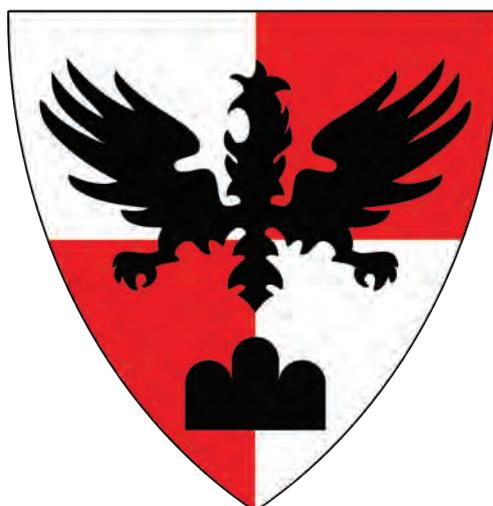
3)



4)



1.3 Prove di leggibilità



20 mm
dim. min.



1.4 Colori corporativi del logo



100%

CMYK 0 0 0 100

RGB 0 0 0

Esadecimali #000000



100%

CMYK 0 0 0 0

RGB 255 255 255

Esadecimali #ffffff



100%

Pantone 485 C

CMYK 3 100 100 0

RGB 223 10 21

Esadecimali #de0a14

2

VARIANTI

PITTOGRAMMA

LOGOTIPO E PAYOFF

2.1 Pittogramma e logotipo

La variante con pittogramma e logotipo presenta il nuovo scudo del Sestiere con la scritta "PIAZZAROLA" a lato dello scudo.

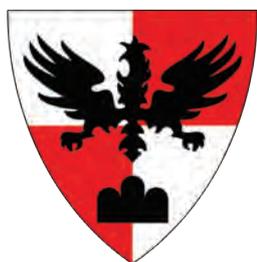


Versione su fondo scuro



2.2 Pittogramma, logotipo e payoff laterale

La variante con pittogramma, logotipo e payoff laterale presenta il nuovo scudo del Sestiere, la scritta "PIAZZAROLA" ed il payoff "memento audere semper" a lato dello scudo.



PIAZZAROLA

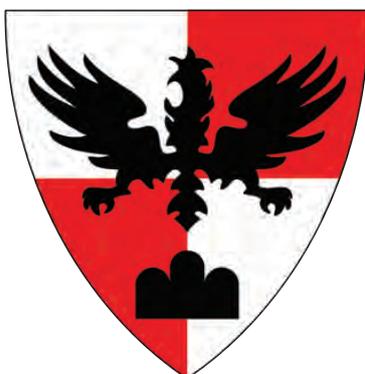
memento audere semper

Versione su fondo scuro



2.3 Pittogramma, logotipo e payoff inferiore

La variante con pittogramma, logotipo e payoff inferiore presenta il nuovo scudo del Sestiere, la scritta "PIAZZAROLA" ed il payoff "memento audere semper" al di sotto dello scudo.



PIAZZAROLA

memento audere semper

Versione su fondo scuro



PIAZZAROLA

memento audere semper

2.4 Colori e font corporativi

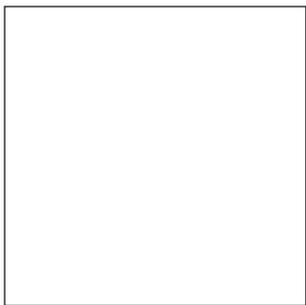


100%

CMYK 0 0 0 100

RGB 0 0 0

Esadecimali #000000



100%

CMYK 0 0 0 0

RGB 255 255 255

Esadecimali #ffffff



100%

Pantone 485 C

CMYK 3 100 100 0

RGB 223 10 21

Esadecimali #de0a14

I caratteri scelti per le varianti di logotipo e payoff sono il "Goudy Old Style" ed il "Myriad Pro".

Goudy Old Style - Regular

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

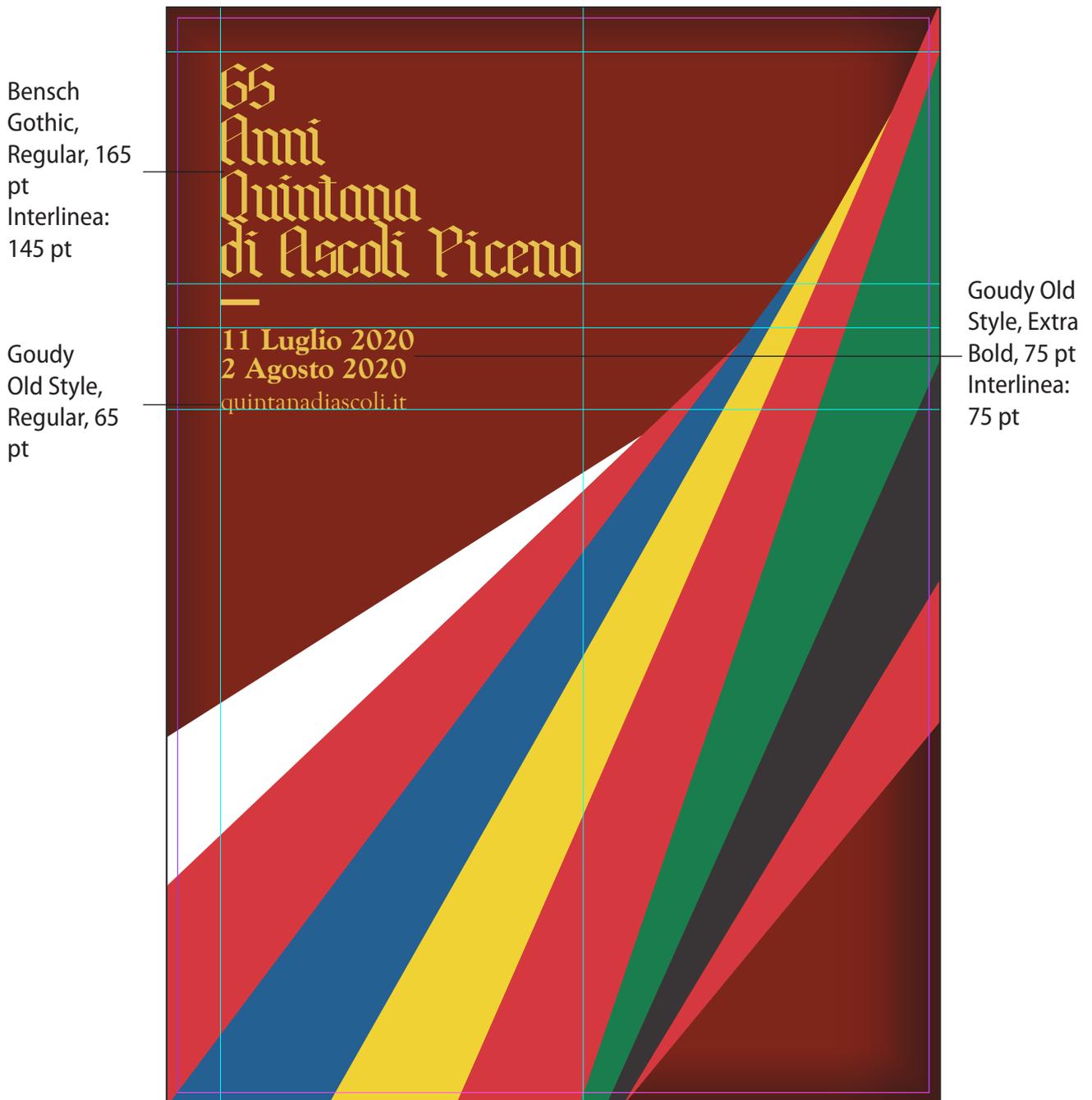
3

ELEMENTI
AGGIUNTIVI

3.1 Manifesti

Formato: 100 x 70 mm

Margini: 10 mm





C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

100%



C: 97
M: 69
Y: 20
K: 5

100%



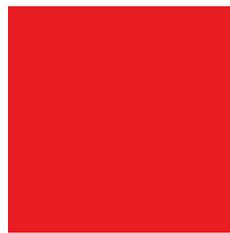
C: 12
M: 25
Y: 85
K: 2

100%



C: 89
M: 30
Y: 92
K: 20

100%



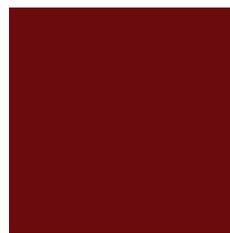
C: 0
M: 100
Y: 100
K: 0

100%



C: 8
M: 16
Y: 90
K: 0

100%



C: 32
M: 100
Y: 100
K: 48

100%

Formato: 100 x 70 mm
Margini: 10 mm

Myriad Pro, Bold, 160pt
Interlinea: 180 pt

**1 Agosto
2020**



Bensch
Gothic,
Regular, 140
pt

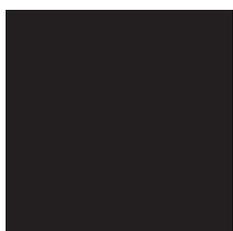
**Presentazione Cavaliere
della Giostra di Agosto**

Bensch
Gothic,
Regular, 125
pt

Myriad Pro,
Regular, 65
pt

SESTIERE PIAZZAROLA
Via della Cartiera - Ascoli Piceno

Myriad Pro, Light
SemiCond, 50 pt



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

100%



PANTONE: 485 C
C: 3
M: 100
Y: 100
K: 0

100%

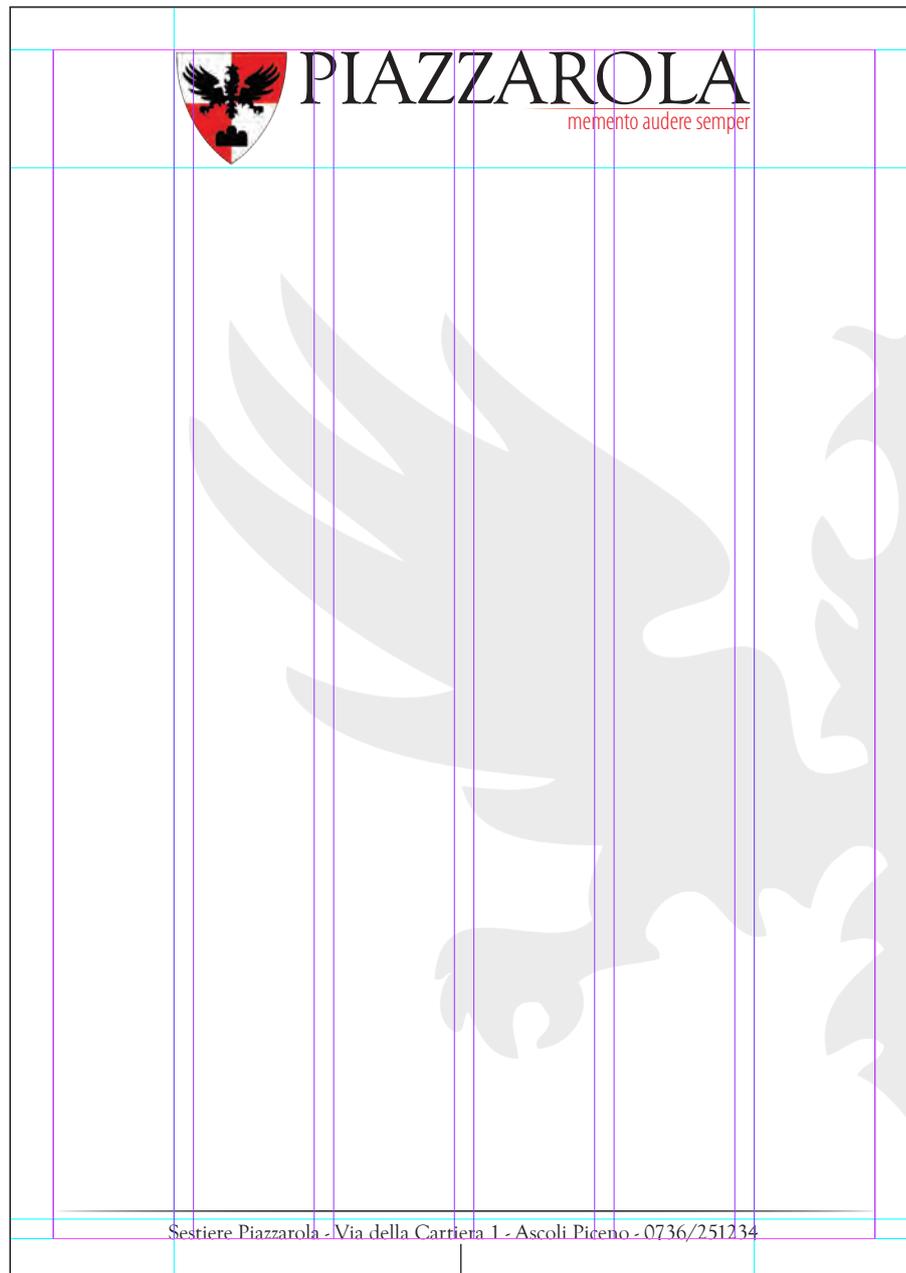
3.2 Carta intestata

Formato: 210 x 297 mm

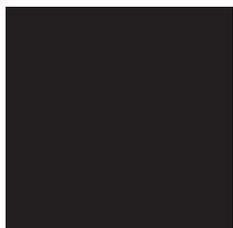
Margini: 10 mm

N° colonne: 6

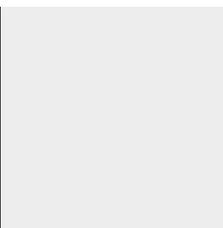
Spazio tra le colonne: 4,5 mm



Goudy Old Style, Regular, 14 pt



100%



8%

C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100



100%

PANTONE: 485 C
C: 3
M: 100
Y: 100
K: 0

3.3 Cartolina fotografica

Formato: 105 x 148 mm

Margini: 5 mm

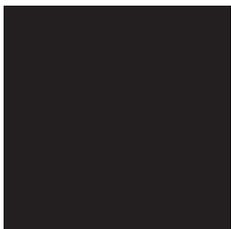
Abbondanza pagina al vivo: 3 mm



	PIAZZAROLA <small>memento audere semper</small>	
		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



PIAZZAROLA
memento audere semper



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

100%



PANTONE: 485 C
C: 3
M: 100
Y: 100
K: 0

100%

3.4 Merchandising

T-shirt con logo Sestiere Piassarola



Tazza con aquila nera Sestiere Piazzarola



4

PROGETTO
EDITORIALE

4.1 Il progetto

“La voce dell’aquila” è una pubblicazione sulla storia del Sestiere Piazzarola, uno dei sei Sestieri che prendono parte alla Quintana di Ascoli Piceno. La prima parte del libro si basa sulla rievocazione storica, le origini, la storia ed il suo seguitissimo proseguo nel tempo. Successivamente viene spiegato il funzionamento della manifestazione, dal corteo storico alla Giostra. La seconda parte, la più intrigante del testo, è dedicata al Sestiere della Piazzarola, alla sua nascita, la sua storia in crescita nel tempo, ripercorrendo le numerose gesta avvenute al Campo dei Giochi ed in Piazza. Il progetto nasce dalla passione e l’amore dell’autore verso la Quintana, il Sestiere di appartenenza e la propria città. La pubblicazione è rivolta a qualsiasi tipo di lettore, dal più esperto sull’argomento allo sconosciuto ai fatti, con la capacità di suscitare nuove emozioni o far rivivere ricordi indelebili. Il libro esce dagli schemi dei comuni libri storici, infatti, la sua progettazione e composizione grafica è completamente innovativa e moderna. La presenza di molteplici fotografie all’interno della pubblicazione ha lo scopo di far immergere il lettore nel mondo quintanaro, ed assaporare così, il gusto dell’evento, fatto di antichità e modernità, rivalità e passione.



4.2 Layout

Formato pagina: 210 x 270 mm

Margini:

Margine superiore: 15 mm

Margine inferiore: 25 mm

Margine interno: 15 mm

Margine esterno: 20 mm

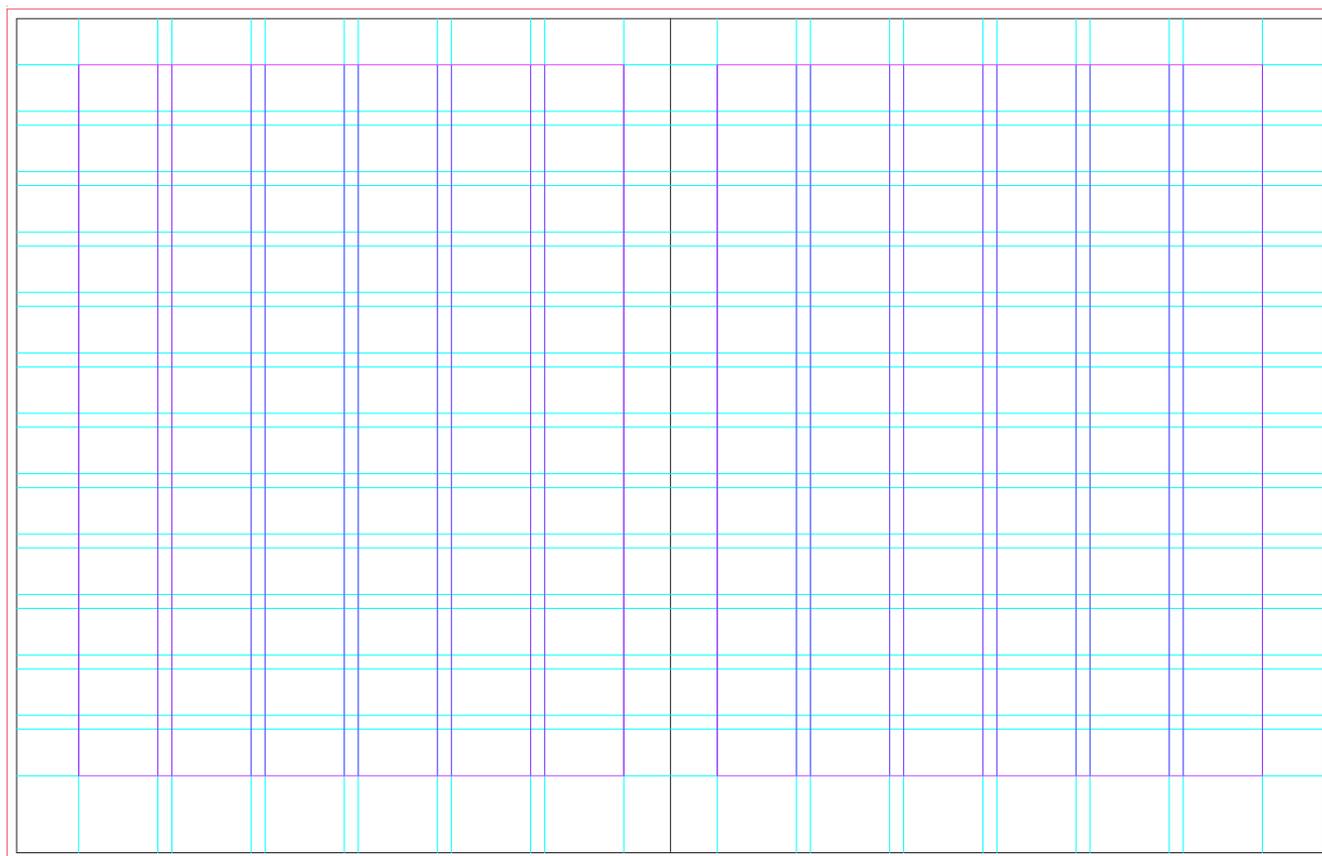
Griglia:

N° Colonne: 6

N° Righe: 12

Spazio tra righe e colonne: 4,5 mm

Abbondanza pagine al vivo: 3 mm



4.3 Font

Goudy Old Style

È un carattere tipografico serif vecchio stile originariamente creato da Frederic W. Goudy per American Type Founders (ATF) nel 1915. Carattere con grazie di stile rinascimentale è presente all'interno del testo nella versione "Regular", e viene utilizzato nel titolo del libro nel frontespizio, nel titolo dei capitoli e nel titolo dei paragrafi.

Goudy Old Style - Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Poppins

Poppins è un carattere geometrico sans-serif pubblicato da Indian Type Foundry nel 2014. Indian Type Foundry descrive Poppins come “un approccio internazionalista al genere geometrico sans”. Supporta entrambe le lingue latina e devanagari ed è disponibile in nove pesi con corsivo corrispondente. Carattere senza grazie compare nel testo nelle versioni “Regular” e “Light” e viene usato per la narrazione, numeri di pagina e titoletti.

Poppins - Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Poppins - Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Myriad Pro

Myriad Pro è la versione OpenType della famiglia di caratteri Myriad originale. È stato spedito per la prima volta nel 2000, quando Adobe è passata allo standard OpenType. Altri designer furono Christopher Slye e Fred Brady. Rispetto a Myriad MM, ha aggiunto il supporto per caratteri latini estesi, greci e cirillici e figure di vecchio stile. Compare all'interno del testo nelle versioni "Semibold Condensed" e "Light Condensed" e viene usato per il numero delle didascalie ed i loro titoli.

Myriad Pro - Semibold Condensed

ABCDEFGHIJKLMNO P Q

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstu vwxyz

1234567890

ABCDEFGHIJKLMNO P Q

RSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstu vwxyz

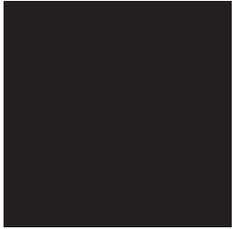
1234567890

Myriad Pro - Light Condensed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

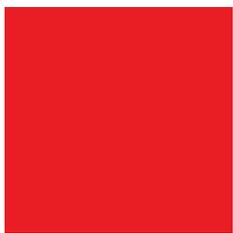
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

4.4 Colori



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 100

100%



PANTONE: 485 C
C: 3
M: 100
Y: 100
K: 0

100%

4.5 Inizio capitolo

Goudy Old Style, Regular, 50 pt
Interlinea: 54 pt



SESTIERE
PIAZZAROLA

—
2

Goudy Old Style, Regular, 130 pt

Pagina di sinistra: immagine al vivo

Pagina di destra: fondo del colore rosso istituzionale al 100%

Corpo del testo allineato a sinistra

4.6 Apertura capitolo

Poppins, Regular, 10 pt
Interlinea: 14 pt

Goudy Old Style, Regular, 30 pt

Il Corteo storico

Siamo alla parte più attraente, più spettacolare della Quintana. Siamo al corteo storico, elemento caratteristico che contraddistingue la Quintana di Ascoli nel panorama di tutte le altre rievocazioni storiche nazionali e internazionali. Il corteo storico vanta la presenza di circa 1500 figuranti, che sfilano tra le vie e piazze più suggestive di Ascoli con passo lento e imperioso segnato dall'incessante cadenza dettata dai tamburi e dallo squillo delle chiarine che fanno da colonna sonora alla rievocazione, e accompagnano il corteo che parte da Piazza Ventidio Basso, luogo dove avviene l'ammassamento dei figuranti, per arrivare al Campo dei Giochi, allestito presso lo stadio "Ferruccio Corradino Squarcia". Il lungo, ordinato serpente è colorato da velluti, damaschi, dalle trine di Dame e Damigelle, dai severi costumi delle Magistrature, dai bronzi di corazze, elmi ed armi, dai paludamenti variopinti delle varie Corporazioni, dai cento e cento drappi che gli sbandieratori lanciano al cielo. L'eleganza dei costumi trae origine dai ritratti di grandi artisti che operarono ad Ascoli nel

Quattrocento, primo fra tutti Carlo Crivelli. Alcuni degli abiti portano la firma di alcuni stilisti italiani molto noti come Pizzi, Guidetti e Martini. I più famosi sono oggi custoditi nella sede dell'ufficio Quintana di piazza Arringo, che è possibile visitare anche durante il periodo estivo. Partecipano al corteo storico le massime autorità cittadine, la Giunta Comunale ed il Sindaco che impersona il ruolo del Magnifico Messere, colui che un tempo era "il capo" della città stessa. Si aggiungono dame, damigelle, armigeri, musici, sbandieratori, arcieri, balestrieri, consoli ed altri personaggi appartenenti a singoli Sestieri. Sono presenti le rappresentanze delle Terre e dei Castelli del circondario ascolano che aderirono ai patti di alleanza con Ascoli. Dal 1995 è stata istituita anche la figura di sant'Orsola, ispirata dall'esposizione della pala dell'altare, conservata nel duomo cittadino, eseguita dal Crivelli. Nell'anno 2008 ai figuranti del corteo della Quintana si è affiancato un nuovo personaggio: la Maddalena.



38. "La Donna" una delle figure portanti del Corteo Storico della Quintana di Ascoli Piceno durante la sfilata nel passaggio in Piazza del Popolo.

34 La voce dell'aquila

Poppins, Light, 10 pt

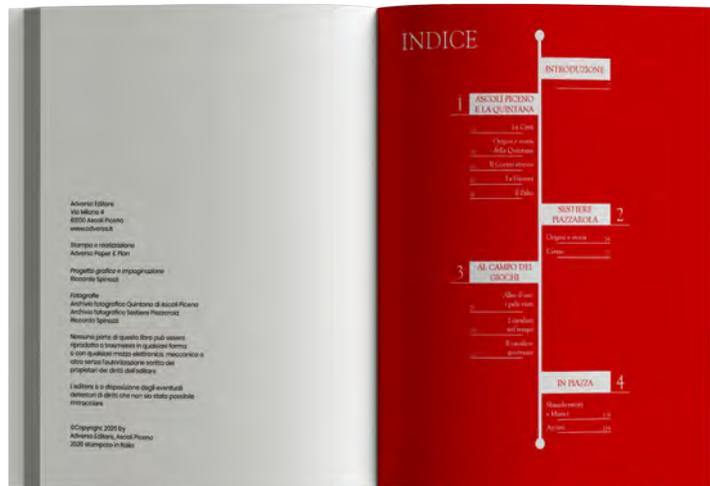
Myriad Pro,
Semibold Cond.,
8 pt

Myriad Pro, Light
Cond., 8 pt
Interlinea: 10 pt

Corpo del testo allineato a sinistra

4.7 Pagine tipo

Tipo di carta utilizzata: grammatura 130 gr/m2, carta usomano lavorata.



Adverso Editore
Via Milano 4
63100 Ascoli Piceno
www.adverso.it

Stampa e realizzazione
Adverso Paper & Plan

Progetto grafico e impaginazione
Riccardo Spinuzzi

Fotografie
Archivio fotografico Quintana di Ascoli Piceno
Archivio fotografico Sestiere Piazzarola
Riccardo Spinuzzi

Nessuna parte di questo libro può essere
riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma
o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico o
altro senza l'autorizzazione scritta dei
proprietari dei diritti dell'editore

L'editore è a disposizione degli eventuali
detentori di diritti che non sia stato possibile
rintracciare

©Copyright 2020 by
Adverso Editore, Ascoli Piceno
2020 stampato in Italia

INDICE

1 ASCOLI PICENO E LA QUINTANA

12	La Città
18	Origini e storia della Quintana
34	Il Corteo storico
40	La Giostra
48	Il Palio

3 AL CAMPO DEI GIOCHI

76	Albo d'oro: i palii vinti
110	I cavalieri nel tempo
120	Il cavaliere giostrante

INTRODUZIONE

7

SESTIERE PIAZZAROLA

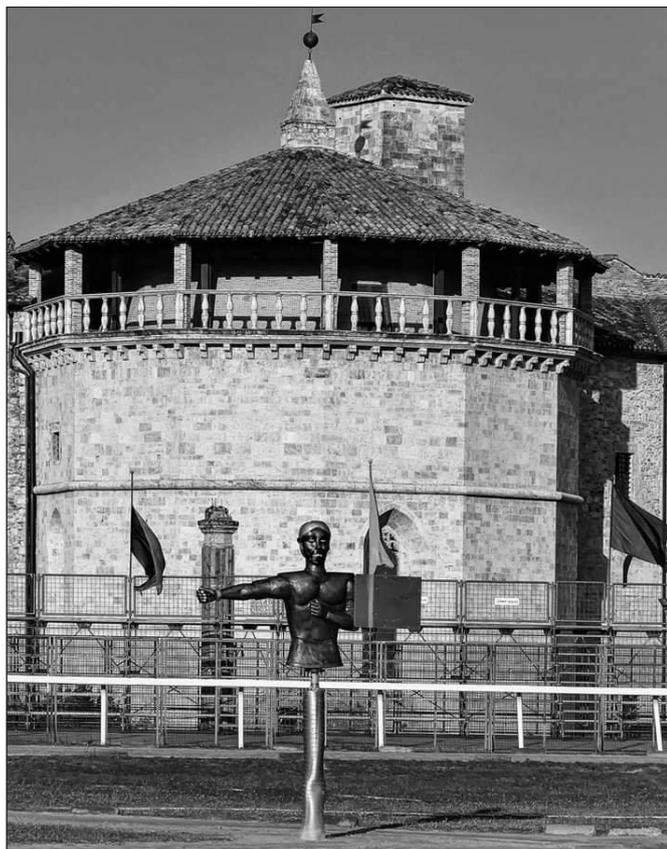
2

54	Origini e storia
72	L'arme

IN PIAZZA

4

124	Sbandieratori e Musicisti
144	Arcieri



INTRODUZIONE

Che cos'è per te la Quintana? Che cosa rappresenta per te il sestiere? Queste domande, insieme a tante altre inerenti all'argomento, mi sono state indirizzate un'infinità di volte, ed io ho sempre cercato di rispondere nel miglior modo possibile per cercare di far capire, a chi mi trovavo di fronte, cos'è realmente per me la Quintana e cosa vuol dire far parte di un Sestiere.

Il lavoro esposto nelle seguenti pagine inizia da una ricerca dedicata alla storica manifestazione della Quintana, evento per il quale la mia città, Ascoli Piceno, è da sempre rinomata a livello nazionale e mondiale. Passando poi al Sestiere della Piazzarola, uno dei sei Sestieri partecipanti alla Quintana, nonché mio Sestiere di appartenenza. Approfondire, in maniera non convenzionale, queste tematiche e portare i riflettori su tale evento rappresenta una personale forma di ringraziamento verso la città e il Sestiere Piazzarola, grazie ai quali ho vissuto sin dall'infanzia, e continuo a vivere, una tradizione tutt'altro che antiquata.

A seguito di un'accurata documentazione ho ritenuto opportuno analizzare inizialmente la Quintana, ripartendo dalle origini, il suo evolversi nel tempo, la spiegazione in breve di come avviene e delle sue mille staccature che la rendono suggestiva ed unica. Successivamente si entra nella parte più intrigante del testo, quella dedicata al Sestiere Piazzarola, alla sua nascita, alla sua storia in crescita nel tempo, ripercorrendo le numerose vittorie, i suoi cavalieri giostranti del passato e del presente che hanno difeso i colori biancorossi al Campo dei Giochi, per poi passare all'anima del Sestiere, il gruppo sbandieratori e musicisti, ed infine agli arcieri. Questo libro, grazie a fotografie e ricostruzioni, potrebbe affascinare diversi tipi di lettori. Chi è nuovo all'argomento avrà dunque la possibilità di immergersi a pieno nel mondo quintanaro, scoprire ed assaporare ad ampio raggio il gusto dell'evento, fatto di antichità e modernità, rivalità e passione. Chi, invece, conosce la Quintana o addirittura ne partecipa, potrà approfondire o rivivere emozioni che ha avuto la fortuna di provare e difficilmente dimenticherà.

Ed è proprio nel senso di appartenenza e di amore che mi lega alla mia terra e al mio Sestiere che risiede la motivazione che mi ha spinto a comporre questa pubblicazione: provando a rispondere una volta per tutte a quelle domande di cui facevo riferimento all'inizio, cercando di dimostrare e trasmettere ai lettori la mia passione e tradizione, sperando un giorno di vederli sfilare, per le vie e le piazze della città, con un costume quintanaro addosso.



ASCOLI PICENO E LA QUINTANA

1

La Città

Ascoli Piceno è una bellissima città sorta in epoca pre-romana, quasi duemilacinquecento anni fa, culla della civiltà Picena, conquistata da Roma nell'89 a.C., quando Pompeo Strabone, dopo essere stato sconfitto dagli ascolani ed aver riparato nel Castrum di Fermo che lo riarmò, tornò all'attacco e questa volta conquistò la città. La sua storia romana prima, e medioevale poi, si ritrova nelle caratteristiche vie, denominate "rue", nelle piazze, nei palazzi signorili di cui è piena: sono tanta e tali le opere d'arte custodite in questa città, che le sue rue, le sue piazze, le sue numerose chiese ed i suoi palazzi producono nel visitatore sensibili emozioni continue ed indimenticabili. Per il turista si rivela un vero gioiello d'arte e di storia architettonica, poiché ha la possibilità di offrire al visitatore architetture, sculture e pitture di stili ed epoche diverse, in una continuità mirabile per fusione ed ambienti. Ascoli Piceno è detta la città della pietra, o meglio, la città del travertino perché il travertino ascolano rappresenta in tutta la zona picena il principe dei materiali edili. In giro per la città diventa impossibile non imbattersi in edifici costruiti con questa pietra biancastra, visibilmente porata, ma resistente, con la quale sono state costruite la maggior parte delle strutture urbane. Dalle semplici abitazioni alle dimore di pregio, dai palazzi del potere alle chiese più importanti, senza

tralasciare le pavimentazioni delle piazze. Questa pietra per milioni di anni ha costituito la vera risorsa edilizia della città, impreziosendone la sua architettura e caratterizzandone l'aspetto. Le robuste mura, le torri, i ponti, i templi e molti altri monumenti si sono mirabilmente conservati, nonostante il volgere dei secoli dall'epoca romana fino ad oggi. Una pietra dunque ricca di storia e risorsa economica per una città intera che, a cavallo degli anni '50 fino agli anni '80, aveva fatto dell'estrazione del travertino una vera e propria industria. È anche conosciuta come la città delle cento torri, per le innumerevoli torri (quasi 200, ma oltre la metà furono abbattute da Federico II nel XIII secolo) gentilizie o campanarie, sorte nel trascorrere dei tempi, soprattutto in epoca medioevale, e di cui solo una minima parte è giunta fino a noi (la più famosa: Torre degli Ercolani o del Palazzetto Longobardo, oltre ai campanili delle numerose chiese costruite dal X al XIV secolo). Di quelle ormai distrutte, rimangono le vestigia nelle cosiddette case-torri, con monofore e portali semplici, ma suggestivi. La città di Ascoli Piceno è anche conosciuta per le sue specialità gastronomiche, diffuse in tutto il territorio italiano e anche al di fuori dei confini nazionali. Su tutti le famose "olive all'ascolana" e l'Anisetta Meletti.

1. Piccolo scenario di Ascoli Piceno.
2. Colonnate in travertino site nel portone laterale della Chiesa di San Francesco.
3. Vista panoramica di Ascoli Piceno e le sue torri.



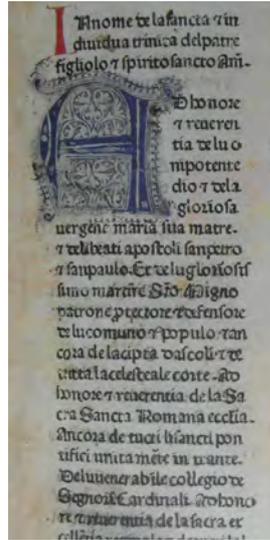
Origini e storia della Quintana

Le radici della Quintana sono antichissime, risalgono addirittura al IX secolo, quando i Saraceni invasero il territorio del Piceno. Questo spiegherebbe la presenza del busto da colpire, posto sul campo di gioco, che rappresenta il moro, nemico della fede.

Da un punto di vista etimologico, invece, si considera valida anche l'ipotesi che parola "quintana" troverebbe la sua derivazione dal francese "quintaine" o dalla parola latina "quintus" (negli accampamenti romani era la strada tra il quinto e il sesto manipolo, dove i legionari probabilmente facevano i loro esercizi militari). I tornei furono un prodotto del feudalesimo della cavalleria e furono molto numerosi durante i secoli XII e XIII in tutte le città grandi e piccole. All'inizio del Quattrocento si era risvegliato quasi dappertutto in Italia lo spirito militare e guerresco e le giostre avevano raggiunto una magnificenza cui prima non si erano nemmeno avvicinate. È sul finire del sec. XIV, verso il 1377, in coincidenza con la redazione degli Statuti del Popolo – stampati in volgare nel 1489 e conservati ancora oggi nell'Archivio storico della città – che abbiamo le prime testimonianze della Giostra della Quintana di Ascoli. Ma da fonti archivistiche del Duecento si ha la conferma che già in quell'epoca la festa di Sant'Emidio veniva celebrata con grande solennità non solo attraverso vari riti religiosi, ma anche con numerosi giochi. Questi "giochi" così chiamati negli Statuti Ascolani del 1377, nascevano in occasione dei festeggiamenti patronali. Essi avevano sia funzione religiosa (omaggio al Patrono S.Emidio), sia una funzione civile (ribadivano il legame fra la città dominante e le sue terre protette). In tale occasione "le terre sottoposte a la difesa ovvero protezione" del Comune di Ascoli "per



10. Sant'Emidio nelle vesti di "benigno e defensor civitatis".



11. Inizio degli Statuti di Ascoli del 1377, ed. a stampa nel 1489.

forma de privilegi ovvero de paeti ovvero per qualunque consuetudine" i Castelli di Amatrice, Arquata, Santa Maria in Gallo, Montemonaco, Force, Patrignone, Porchia, Cossignano, Castignano, Rotella e Quintodasciano e, dal 1485, Monsampietrangeli, terre sottoposte al comune di Ascoli, dovevano presentarsi, ogni 5 di Agosto, il Palio. Quest'ultimo era costituito da un drappo di velluto cremisi, (colore dei martiri) lungo nove braccia, acquistato dal Consiglio dei Cinquecento. I festeggiamenti patronali e i giochi, venivano organizzati dalle massime autorità locali e costituivano la più significativa manifestazione annuale di carattere civile e religioso del Piceno. I maggiori storici della Quintana, attestano che i festeggiamenti raggiunsero il massimo dello splendore, in età comunale, proprio per la stretta connessione instauratasi allora, fra Patrono e Città. A causa del significato religioso, politico e sociale, il festeggiamento era organizzato in una solenne processione, alla quale partecipavano i cittadini Ascolani, per portare in dono a Semidio, i ceri. Tutte le autorità partecipavano alla cerimonia, per rinnovare l'atto di sottomissione alla città di Ascoli. Secondo alcune fonti, il corteo partiva dalla sede comunale e dopo aver attraversato le principali vie cittadine, si recava al Duomo, dove il Vescovo e i canonici, in paramenti solenni li riceveva. Il tutto quindi dava origine, sin dall'epoca Comunale, alla preparazione dei giochi che per stimolare l'afflusso degli spettatori, erano suddivisi in quattro competizioni, molto popolari. La prima gara consisteva nella Gara dell'anello, seguita dalla Corsa a piedi, che aveva carattere più popolare, a dimostrarlo erano gli stessi premi in palio.

La Giostra

Il Campo dei Giochi di Ponte Majore, che si trova tra il complesso del Forte Malatesta e la chiesa di San Vittore, è il tempio sacro della Giostra della Quintana. Qui i cavalieri dei sei sestieri danno vita ad una gara di destrezza e abilità, lanciandosi al galoppo sfrenato contro il temuto "moro". Solo il migliore di loro si aggiudicherà l'ambito palio. Prima dell'inizio della Giostra i cavalieri percorrono dei giri della pista per far riscaldare i cavalli e prendere confidenza con il tracciato. Prima di questo però i cavalieri sostano sotto il palco del Magnifico Messere per porgere il saluto alle rispettive Dame, queste annodano un fazzoletto, con i colori del proprio sestiere di appartenenza, alla lancia del cavaliere come auspicio di vittoria. Terminati i minuti a disposizione per il riscaldamento inizia l'adrenalina della Giostra, ogni quintanaro aspetta con ansia che entri il proprio cavaliere, si lavora un anno intero per questo momento e le aspettative sono sempre tante. Il pubblico disposto intorno al campo nei vari settori trepida per l'inizio della gara, tutto è pronto per regalare emozioni e spettacolo. Può partire dunque la Giostra ed i sei cavalieri giostranti, a difesa dei loro rispettivi Sestieri, compereranno tra loro gareggiando uno alla volta.

Dopo il segnale di pista libera, dato dal Provveditore di Campo, già dal punto di partenza, i cavalieri, lanciano al galoppo scatenato i loro cavalli sul tracciato di gara a forma di "otto" e la loro abilità e destrezza sta nel colpire il bersaglio cercando di realizzare più centri possibili impiegando il minor tempo a concludere la tornata. 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. Il percorso di gara si sviluppa in due corsie costituite dalle diagonali del campo e raccordate tra loro su due fronti opposti. La lunghezza complessiva del percorso misura 720 metri. All'altezza dell'intersezione nord delle diagonali si trova piantato il palo che sorregge il busto del saraceno. Il bersaglio da colpire è posizionato sullo scudo fissato al braccio sinistro del busto, mentre sul braccio destro si trova un flagello.

41. Il tracciato di gara a forma di "otto" del Campo dei Giochi di Ponte Majore con gli indicatori che illustrano il percorso che i cavalieri compiono per effettuare la tornata.
42. Il saraceno detto "moro" posto al centro della pista.
43. Il tradizionale saluto del Cavaliere alla propria Dama in ogni anello il fazzoletto alla lancia.



Il Palio

Ultimate le tornate della Giostra, il sindaco di Ascoli, nei panni del Magnifico Messere, proclama il nome del sestiere vincitore e consegna il Palio al cavaliere giostrante o al caposostiere. È qui che l'insieme dei gesti e dei riti attraverso cui si snoda la Quintana raggiunge il momento culminante: è l'attimo in cui la tensione soggiacente si estrinseca in sfogo liberatorio, e l'emozione della gara prende tutti, vincitori e vinti, in attimi in cui sentimenti ed emozioni sembrano prevalere sul dato obiettivo di un evento non ancora consegnato alla storia e agli annali della manifestazione. Il cavaliere lo stringe a sé, lo alza in segno di esultanza, passandolo poi ai sestieranti che lo alzano al cielo in maniera trionfale, dirigendosi verso le tribune dove sono presenti i sostenitori del sestiere vincitore così da esultare e gioire insieme. Al centro dell'attenzione il Palio, drappo artisticamente istoriato, esso consiste in uno stendardo realizzato in ricercato tessuto dipinto che, dopo la consegna, è conservato nella sede del sestiere vincitore.

La storia di questo trofeo riconduce ai tempi compresi tra il medioevo e l'età rinascimentale, e con la riscoperta della Quintana, nel 1955, si volle tenere immutata la tradizione del Palio in

segno di riconoscimento alla vittoria, però con delle differenze sostanziali. Infatti, dalla prima edizione della giostra fino ad oggi, il Palio non è più un drappo di stoffa color cremisi, ma bensì una vera e propria opera d'arte realizzata da artisti ascolani e non. Nella Quintana dell'era moderna esso è stato realizzato da importanti artisti del panorama artistico italiano ed internazionale. Dal 1955 al 1973 i Palii furono dipinti ininterrottamente dall'ascolano Giuseppe Rosati, successivamente esso è stato realizzato tra gli altri da Nespolo, Galliani, Pericoli, Trubbiani. Solitamente a luglio la realizzazione viene affidata mediante un bando, mentre per l'edizione agostana l'artista viene invitato direttamente dal Comune.

Al termine dei festeggiamenti i figuranti si ricompongono al centro del campo, dove, guidati dalle grida del Mossiere, fanno rimbombare il Campo dei Giochi con un fortissimo "Viva Ascoli!" in segno di riconoscimento e venerazione alla città. Dopodiché può quindi ripartire il corteo storico con in testa sempre il gruppo comunale seguito dai castelli, poi a partire dal sestiere vincente, seguendo l'ordine di classifica, sfilano tutti gli altri sestieri.

50. Il Magnifico Messere durante la proclamazione del Sestiere vincitore che si aggiudica il palio.
51. Cavaliere giostrante parato in modo da porgere ostentati in testa dopo l'assegnazione del palio.



Il funzionamento del Sestiere è regolato da uno statuto che ne individua l'oggetto, gli organi e ne regolamenta in generale tutta la vita associativa dalla nascita all'eventuale scioglimento. Esso, in breve, recita che: *"Il Sestiere partecipa alla rievocazione storica delle onoranze e dei giochi che, secondo gli statuti civici stampati in volgare nel 1496, venivano compiuti ad Ascoli Piceno nella ricorrenza della festività del Santo Patrono "S. Emidio". ...partecipa alle iniziative che il Comune di Ascoli Piceno programma e stabilisce di volta in volta sia nella Città di Ascoli Piceno, che in altre città d'Italia e/o all'Estero. Promuove il secolare gioco della bandiera, in tutte le sue espressioni storiche, culturali, folcloristiche, tradizionali e sportive, nonché la tradizione del suono medioevale attraverso strumenti a percussione e a fiato. Promuove ogni altra attività culturale, sportiva, ricreativa, folcloristica e sociale e programma le relative iniziative nell'ambito del Sestiere, della Città di Ascoli Piceno ed in altre Città sia in Italia che all'Estero, promuove la diffusione, la tutela e lo sviluppo dell'attività equestre, intesa come giostra della Quintana, favorendo la partecipazione attiva dei soci alla vita sportiva e ricreativa."*

Gli organi principali come individuati nello statuto sono: il Consolo (la cui carica è a tempo indeterminato, rappresenta il Sestiere nelle manifestazioni della quintana e partecipa alle riunioni del Comitato senza diritto di voto), il Caposostiere (che presiede il Comitato e vigila sul buon andamento del Sestiere e sul rispetto dello Statuto che lo regolamenta), il Comitato (eletto ogni quattro anni dagli iscritti all'Albo di Sestiere, cura la gestione in ogni suo aspetto secondo gli indirizzi dell'Assemblea e nomina il Capo Sestiere e tutte le altre figure di supporto alla sua azione) e l'Assemblea dei soci (che è l'organo sovrano del Sestiere, elegge il Consolo ed i membri del Comitato ed approva i bilanci annuali). Il Sestiere fa quindi capo al Consiglio degli Anziani (Ente Quintana), che funge da controllo dei Sestieri e che ogni anno organizza le Giostre e le attività quintanare collaterali. Nel tempo le figure più importanti, quelle di Consolo e Caposostiere sono state ricoperte da diversi singoli. Sono stati Consoli Nazзарeno Flaiani, Luigi Merletti, Giuseppe Flaiani e il corrente Luigi Morganti. Sono stati Capisostiere Marcello Ciabattini, Guido Camela, Valeriano Camela, Pierluigi Messidori, Amedeo Lanciotti, Enrico Celani e l'attuale Carlo Bartoli.

63. L'attuale Consolo Luigi Morganti seguito dal Gonfalone del Sestiere Pizzarola e dall'Ex Caposostiere Amedeo Lanciotti.



Il Sestiere Piazzarola da sessantaquattro anni porta avanti con grande orgoglio una storia ricca di tradizione e passione infinita capace di far appassionare grandi e piccoli, facendo vivere il sestiere come una comunità aperta e solidale che vuole insegnare quello che vuol dire essere uniti ed essere fratelli dietro ad un foulard con i propri colori. Una favola agiata di emozioni forti che solo chi ne fa parte può comprendere a pieno, una storia con altrettante infinite pagine bianche pronte per essere scritte da nuove gesta.



75. Parte del gruppo tamburati del Sestiere Piazzarola in uscita da Piazza del Popolo durante la sfilata.

1989

Cavaliere giostrante: **Gianni Vignoli**
 Cavalcatura: **Borghesia**
 Autore del palio: **Paolo Lazzarotti**

Figura di grande rilievo è Paolo Lazzarotti, artista-ceramista ascolano tra i più importanti nel panorama artistico locale e nazionale; importante è anche il ruolo che oggi svolge all'interno della Quintana come costumista data la sua grande conoscenza storica-culturale della città di Ascoli. Fino all'inserimento in pianta stabile della seconda edizione della Quintana in onore della Madonna della Pace che avverrà nel 1987, la Quintana era un unico appuntamento nella prima domenica di Agosto e in onore del Patrono Sant'Emidio. In quest'opera l'unione Ascoli-Sant'Emidio-Quintana è perfetta. La figura del Santo, fedele riproduzione dell'opera del Crivelli nel polittico conservato nel Duomo di Ascoli, troneggia e protegge la città, rappresentata in basso nei suoi monumenti e torri più caratteristici. Gli stemmi scudati del Comune, dei Sestieri e dei Castelli incominciano l'opera e creano una grande armoniosità che consente allo spettatore una facile e rapida lettura.



88. Palio della Giostra della Quintana di Ascoli Piceno del 1989.
 89. Il Magnifico Moscarelli consegna il palio nelle mani del Cavaliere Nazario Palani.
 91. L'inglobatore di gioia dei sestieri bianconeri nella foto di rito al Campo dei Giochi con il drappo appena vinto.



Gianni Vignoli

Cavaliere giostrante nato a Faenza nel 1960, Gianni Vignoli approda alla Piazzarola dopo Mario Giacomoni. In veste biancorossa per sedici anni, 1980/1981 e dal 1983 al 1996, ha collezionato diciassette presenze nella Giostra della Quintana di Ascoli Piceno. Vignoli, malgrado la sua giovane età all'assordio, a soli venti anni, dimostrò subito di avere tutte le carte in regola per competere con in più forti, esprimendo il suo talento ed il grande margine di crescita. Nel 1983 vinse la sua prima Quintana e nel 1987 arrivò il secondo successo; seguì poi il formidabile poker di vittorie tra il 1989 e il 1992, che lo fecero entrare di diritto nella storia della Quintana e del Sestiere, portandolo a vivere annate d'oro. In quegli anni, i successi di Vignoli, furono facilitati, oltre alle sue indiscutibili doti, dalla creazione di un binomio perfetto tra quest'ultimo e Borghesia, cavallo straordinario con il quale ha vinto ben

cinque Quintane. Tornò alla vittoria nel 1996, e con la conquista di questo palio chiuse la sua meravigliosa esperienza biancorossa. Oltre ai sette successi, Vignoli, si è classificato cinque volte al secondo posto, tre volte al terzo posto e due volte al sesto. Gianni Vignoli è ancora oggi molto glorificato al Sestiere della Piazzarola, in quanto ha lasciato dei segni indelebili, scrivendo importanti pagine di storia. Chi lo ha vissuto, come sestierante o come semplice sostenitore, difficilmente lo dimenticherà, commemorando le sue straordinarie vittorie, come quella del 1992 dove stabilì uno dei suoi record facendo vincere il decimo palio alla Piazzarola, conferendogli la prima stella. Il grande rammarico di tutto il popolo biancorosso è quello che, se la seconda edizione della Quintana fosse stata istituita qualche anno prima, il palmares di Gianni Vignoli sarebbe stato di gran lunga più titolato di quello appena riportato.

125. Il Cavaliere giostrante della Piazzarola Gianni Vignoli durante la giostra del 1989 in sella a Borghesia.
126. Gianni Vignoli vi appressa al termine finale nella giostra del 1996 in sella a Flower Bud.



116 La voce dell'aquila



Giunte alla trentesima edizione, le gare interne cittadine, vedono sfidarsi gli sbandieratori e musicisti di ciascun Sestiere nelle seguenti specialità: Singolo, Coppia, Piccola Squadra, Grande Squadra e Musici. Nella specialità del Singolo un solo sbandieratore arriva a volteggiare fino a cinque bandiere contemporaneamente, mantenendo stile e portamento che dimostrano grande padronanza dell'attrezzo con passaggi molto complicati che rendono il la difficoltà del numero molto alta; nella Coppia, due sbandieratori, con un numero di bandiere che può raggiungere anche le quattro a testa si scambiano le bandiere effettuando movimenti in perfetto sincronismo; nella Piccola Squadra sei sbandieratori effettuano vari numeri e lanci arrivando a maneggiare tre bandiere; nella specialità Grande Squadra e Musici un

numero che va dagli otto ai sedici sbandieratori esegue numeri altamente tecnici e coreografici in sincronia con tamburini e chitarre che, capaci in sincrono di trasformarsi in una vera e propria orchestra sempre in movimento, ne accompagnano i movimenti con le loro musiche. Al termine di ogni specialità viene stilata la classifica dei sei Sestieri, ciascuna della quali assegna un punteggio che va a convogliare in una classifica finale detta combinata. Vince il Palio degli sbandieratori e musicisti il Sestiere che si classifica al primo posto della classifica combinata finale. Le gare interne cittadine sono seguitissime dal popolo Ascolano e non solo; sono giudicate uno spettacolo in notturna dove un incredibile gioco di colori, impalpabili farfalle colorate si liberano nel cielo d'estate, accompagnate da suoni meravigliosi sono capaci di far emozionare ogni spettatore.

135. Lo sbandieratore Andrea Frollo durante la specialità del Singolo nelle gare interne cittadine del 2013.
136. La Piccola Squadra del Sestiere Piazzarola durante il Palio degli Sbandieratori e Musici del 2016.
137. Sbandieratori e Musici gareggiano insieme durante la specialità della Grande Squadra nelle gare del 2016. Possono più complessive che porta il maggior numero di punti nella classifica combinata finale.



126 La voce dell'aquila



In Piazza 127

Arcieri

Facenti parte della sezione armati all'interno del corteo storico, gli arcieri, sono uno dei diversi gruppi presenti all'interno del Sestiere. Agli arcieri è dedicata, nell'ambito delle manifestazioni quintanare, una gara particolarmente seguita. Essa riprende una antica consuetudine e viene effettuata con archi tradizionali, in legno e senza mirini e contrappesi. La prima edizione si svolse nel 1992 e, dopo due anni di interruzione, tornò nel 1995. Da allora non si è più fermata e giunta alla ventesimesima edizione è pian piano anch'essa entrata nel cuore dei Sestieranti e del popolo che affollavano prima le piazza sempre diverse (Piazza del Popolo, Piazza Sant'Agostino, Chiostro di San Francesco, Piazza Arringo), poi le tribune del Campo dei Giochi di "Ponte Maggiore", teatro da qualche anno a questa parte della gara. La Gara degli Arcieri si è sempre svolta nel periodo di mezzo tra le due Quintane, ma da qualche anno si è deciso di stabilire come data fissa il 26 Luglio, canonica serata Santa

Barbara interamente dedicata agli archi storici. Inizialmente ciascun sestiere schierava un solo arciere che gareggiava per la sola "Freccia d'oro", poi per aumentare la spettacolarità ed il coinvolgimento dell'evento, nel 2004, si è deciso di cambiare la formula, al punto che ciascun sestiere prende parte alla gara con tre arcieri (ciascuno dei quali con il proprio punteggio personale partecipa al punteggio del sestiere), impegnati ognuno in quattro giochi: il tiro alle tavole, il tiro ai bastoni ed il tiro al pendolo. Il Sestiere che ottiene il punteggio più alto al termine dei quattro giochi si aggiudica la "Freccia d'oro" ed Palo degli arcieri. Sempre dal 2004, al termine di questa sfida viene stilata la classifica dei migliori otto arcieri, quelli che al termine dei quattro giochi hanno avuto gli otto punteggi individuali più alti, che a seguire prenderanno parte ad un'ulteriore sfida ad eliminazione diretta, il tiro al sacco, per aggiudicarsi la "Brocca d'oro", il trofeo che sarà vinto dal miglior arciere singolo.

158. Particolare dei dardi biancorossi.
159. Arcieri del Sestiere Piastorà che sfilano durante il corteo storico della Quintana di Anagni Pomezia.
160. Gli arcieri biancorossi nel corso della gara del 2019 in una delle sfide per la conquista della "Freccia d'oro".



144 La voce dell'aquila



In Piazza 145

"La Quintana è una cosa seria"

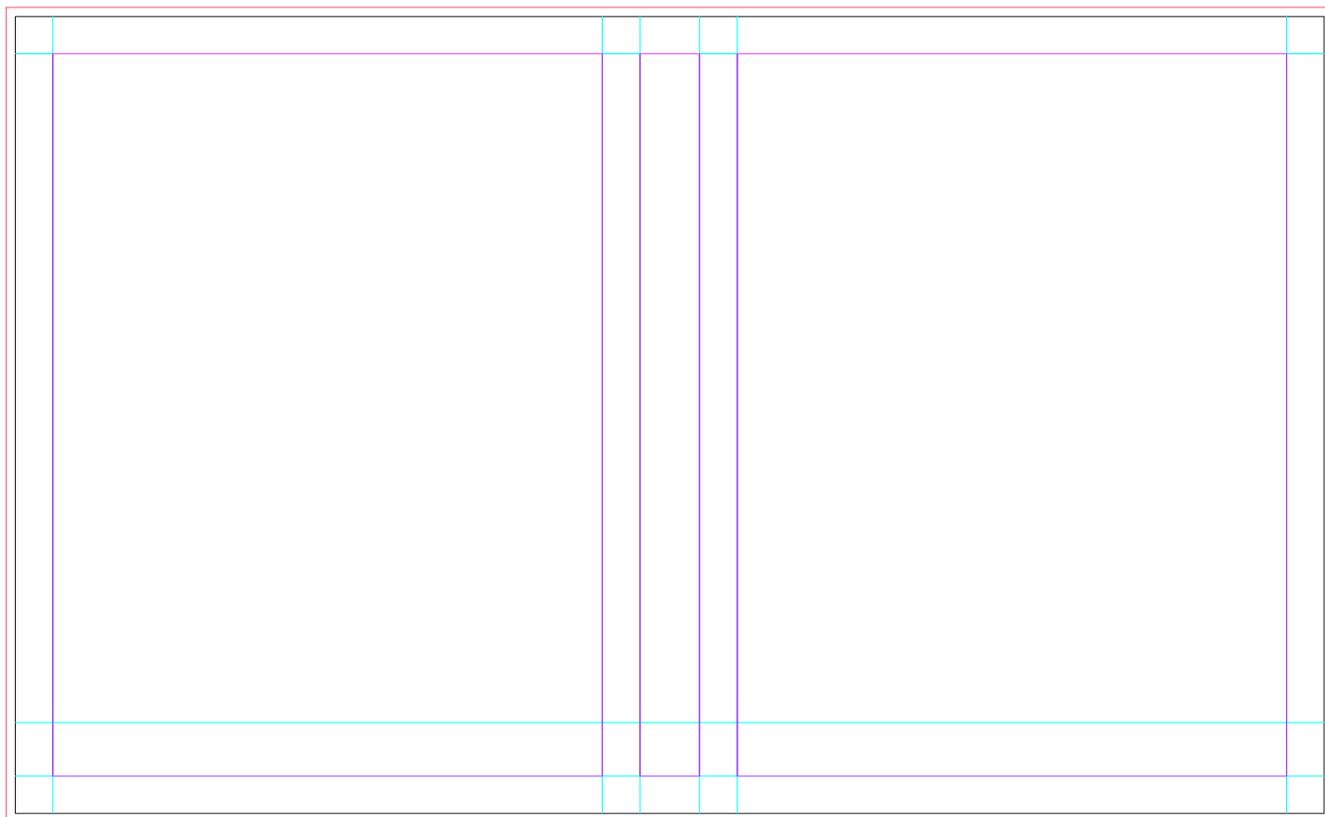
Paolo Volponi



4.8 Copertina

Dimensione totale: 440 x 270 mm
Dimensione pagina: 210 x 270 mm

Margini: 12,7 mm
Abbondanza pagina al vivo: 3 mm



Tipo di carta utilizzata: 300 gr/m2, carta speciale, patinata, opaca

Goudy Old Style,
Italic, 35 pt
Interlinea: 40 pt

Poppins, Light
Italic, 12 pt
Interlinea: 16 pt

Goudy Old Style,
Regular, 20 pt



Goudy Old Style,
Extra Bold, 35 pt

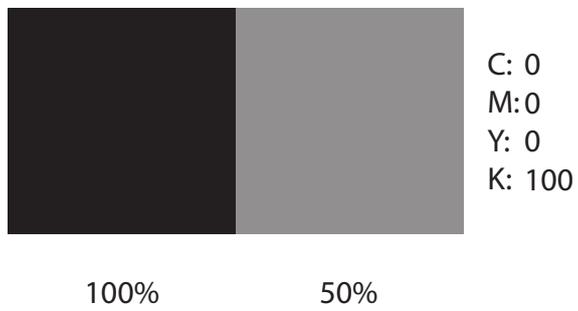
Goudy Old Style,
Regular, 20 pt

Goudy
Old Style,
Bold, 27
pt

Goudy
Old Style,
Extra
Bold, 50
pt



4.9 Colori



5 CONCLUSIONI

5.1 Sitografia

<https://www.pentagram.com/>

<https://tassarivetta.it/>

<https://www.behance.net/>

<https://www.italybyevents.com/categoria-evento/rievocazioni-storiche/>

<http://it.allexciting.com/medieval-historical-festivals-europe/>

<https://www.comune.ap.it/>

<http://visitascoli.it/>

<http://www.quintanadiascoli.it/>

<https://www.ilpalio.org/>

<https://www.ilpalio.org/araldica.htm>

<https://www.paliodifaenza.it/>

<https://www.quintana.it/>

<https://giostradelsaracinoarezzo.it/>

<http://www.quintanadiascoli.it/sestieri/piazzarola/>

<http://visitascoli.it/punti-interesse/gli-antichi-quartieri-da-vedere-ad-ascoli-piceno-la-piazzarola/>

https://it.wikipedia.org/wiki/Quintana_di_Ascoli_Piceno

5.2 Bibliografia

Il libro del layout, storia, principi, applicazioni

Gavin Ambrose, Paul Harris - Seconda edizione - Zanichelli - 2016

Progettare con e senza griglia. La costruzione per la stampa e per il web

Timothy Samara - Hoepli - 2018

Storia di Ascoli Piceno

Gabriele Rosa - Atesa Editrice - 1985

Ascoli Piceno città d'arte

Antonio Rodilossi - Litografia ELLEBI - 1983

Quintana, Giostra dell'anello e Palio in Ascoli

Bernardo Nardi, Carolina Ciaffardoni Ciarrocchi, Ente Quintana - Edigrafital - 1986

Palii della Giostra della Quintana

Stefano Papetti - Leali Editoria Grafica - 2007

Almanacco della Quintana 2006

Andrea Ferretti - Grafiche Angelini - 2005

Mezzo secolo di Quintana fra tradizione e innovazione

Ente Quintana - D'Auria Industrie Grafiche - 2005

La festa di Sant'Emidio

Comune di Ascoli Piceno - Seros Tipografia - 2007

Ascoli ai tempi dell'antica Quintana 1377 - 1496

Ente Quintana, Centro Studi sui Giochi Storici - Tipografia Tacconi - 2012

Il corteo storico: radici, continuità, attualità

Ente Quintana, Centro Studi sui Giochi Storici - Tipografia Fast Edit - 2009

Ascoli Piceno città della Quintana

Bernardo Nardi - Grafiche Cesari - 1984

Siena, lo spazio delle contrade - I contenuti urbani del Palio

Francesco Ceccarelli - Pacini Editore - Pisa - 2000

5.3 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 grande approfondimento, non solo a livello scientifico, ma anche personale. Vorrei spendere due parole di ringraziamento nei confronti di tutte le persone che mi hanno sostenuto e aiutato durante questo percorso.

Ringrazio vivamente il mio relatore Prof. Nicolò Sardo per la sua gran competenza e per il tempo concessomi; è stato per me un onore poter cogliere e mettere in pratica i suoi insegnamenti.

Grazie ai miei compagni di corso, con il quale ho condiviso quest'esperienza universitaria, in particolare a Daniele, Lorenzo e Laura per il sostegno reciproco e le tante avventure insieme. Grazie perché, tra le tante cose, insieme abbiamo condiviso la vittoria di un prestigioso concorso nazionale.

Ringrazio i miei cari amici di sempre, mi siete stati vicini in momenti importanti della mia vita, non mi avete mai fatto mancare il sostegno e la forza ed ora sono felice di aver gioito con voi questo traguardo.

Un ringraziamento speciale va al Sestiere della Piazzarola, non riesco ad elencare singolarmente tutti, ma vorrei ringraziare tutti coloro che mi hanno sostenuto e hanno contribuito alla riuscita di questo meraviglioso percorso. Vi considero una seconda famiglia, siete e sarete sempre al mio fianco.

Un grazie di cuore va ad Andrea Martelli, persona verso la quale provo una profonda stima; per me una costante fonte di informazioni, da cui poter attingere, frutto delle mille esperienze vissute.

Ringrazio la mia famiglia per l'amore e il costante sostegno. Mio fratello Valerio insieme a Sara, mia sorella Giulia Maria, i miei cugini, i miei zii ed i miei nonni; in particolare mio nonno Franco che da quando non è più tra noi da lassù non mi ha mai fatto mancare la forza ed il sostegno per il proseguo della mia vita, a te dedico la gioia di questo giorno.

Nella vita ci sono poche certezze ed una di queste è legata ai miei genitori; persone meravigliose a cui devo la vita ed il mio unico obiettivo è renderli orgogliosi di me. Grazie a mamma e papà per tutto.

Per ultima, ma non meno importante, un ringraziamento speciale va a te, Sabrina. Grazie per avermi trasmesso la tua immensa forza e il tuo coraggio soprattutto nei momenti difficili, grazie per tutto il tempo che mi hai dedicato, grazie perché ci sei sempre stata.

“ Nulla si ottiene senza sacrificio e senza coraggio. Chi ha ragione, ed è capace di soffrire, alla fine vince.”

Mahatna Gandhi

Fotografia
Graphic Design
Riccardo Spinozzi

Stampato presso
Adverso s.r.l.s.

Sessione di Laurea
30 Luglio 2020

A.A. 2019/2020

Relatore
Nicolò Sardo

Laureando
Riccardo Spinozzi

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
Scuola di Ateneo Architettura e Design
"Eduardo Vittoria" - Ascoli Piceno

Corso di Laurea Triennale in Disegno Industriale
ed Ambientale
A.A. 2019/2020

Appello di Laurea: 30 Luglio 2020

Ispirazione

La decisione che mi ha spinto ad intraprendere il lavoro verso questa tematica è connessa fortemente al senso di appartenenza e all'amore nei confronti della mia terra; in particolare modo alla passione che mi lega alla Quintana di Ascoli Piceno e al Sestiere Piassarola, uno dei sei Sestieri partecipanti, nonché mio Sestiere di appartenenza. Tutto ciò ha scaturito in me un particolare interesse e un forte desiderio di ulteriore approfondimento delle conoscenze riguardo la storica manifestazione, la tradizione e la vita che c'è intorno ai Sestieri che ne fanno parte.

Casi studio

È stata effettuata un'accurata ricerca sulle rievocazioni storiche, con una particolare attenzione riguardo gli eventi storici e le manifestazioni medievali presenti in Italia simili alla Quintana di Ascoli Piceno. Un'attenta analisi è stata fatta sull'evoluzione di queste manifestazioni storiche, sulle informazioni grafiche, la loro promozione e le raccolte grafiche. Maggior sviluppo ha avuto il principale scenario progettuale, quello dedicato alla Quintana di Ascoli Piceno e al Sestiere della Piassarola.

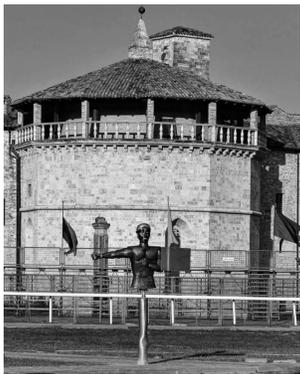
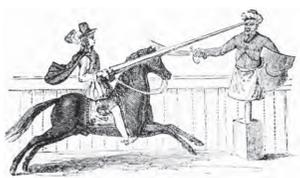
Obiettivi

L'obiettivo principale è la volontà di divulgare la passione e la tradizione che circondano questo meraviglioso mondo. Valorizzare al meglio una manifestazione come la Quintana di Ascoli Piceno e la vita di Sestiere. Lo scopo è anche quello di mostrare che la Quintana non è limitata solo all'evento della Giostra ma che rappresenta in primis uno stile di vita e che avvolge la città durante tutto l'anno. L'intento di focalizzare il progetto sul Sestiere Piassarola è voluto per manifestare cambiamenti ed evoluzioni seppur mantenendo viva la storia e la tradizione di un mondo dal sapore medievale.

Il progetto

Il progetto nasce dall'intenzione di rinnovare l'identità visiva del Sestiere della Piassarola, di effettuare delle innovazioni di carattere grafico e visivo. È stata attuata una rivisitazione del logo, mantenendo sempre gli elementi fondamentali. Di grande rilievo il progetto editoriale riguardante una pubblicazione sulla storia del Sestiere, dalla sua nascita allo sviluppo, citando le numerose gesta dei cavalieri e dei gruppi. Un progetto che risalta e valorizza l'intero Sestiere, con la volontà di tramandare l'amore e la passione per i propri colori.

Quintana di Ascoli Piceno

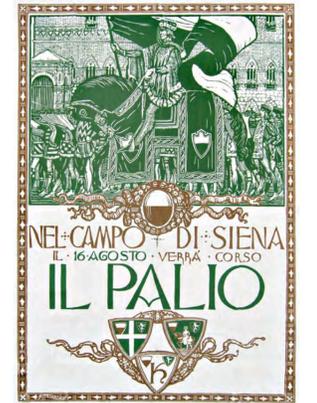


Rievocazioni storiche



RICERCA/ SCENARIO DI PROGETTO

Palio di Siena



Giostra della Quintana di Foligno



Pugilli

Palio del Niballo di Faenza



Giostra del Saracino di Arezzo



Sestiere Piassarola



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

Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
Sessione di Laurea: 30 Luglio 2020
A.A. 2019/2020

Progettazione grafica dell'identità visiva per un Sestiere della Quintana di Ascoli Piceno

Laureando
Riccardo Spinuzzi
Relatore
Nicolò Sardo

TAV.1

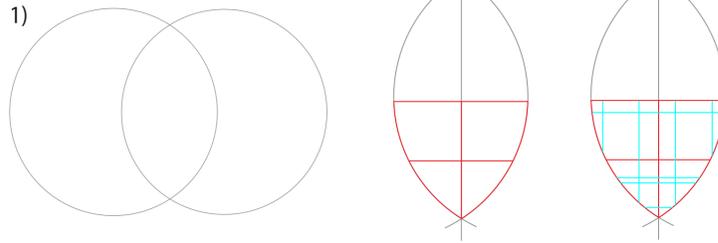
Il logo

Il nuovo logo del Sestiere Piazzarola nasce attraverso un processo di rebranding nei confronti della precedente identità. Nella nuova proposta è stata effettuata una semplificazione e schematizzazione del contorno dello scudo conservando, però, il terminale nella parte bassa a punta. La costruzione di questa forma è stata realizzata attraverso due archi di circonferenza. Nel nuovo logo sono stati mantenuti, seppur con qualche piccolo ritocco, i colori, l'aquila ed i tre colli, che sono gli elementi fondamentali che rappresentano l'intero Sestiere. I colori chiave, il bianco ed il rosso, contraddistinguono da sempre l'arme, nel nuovo logo è stata mantenuta la disposizione dello "scacco biancorosso". L'aquila ad ali spiegate, simbolo principale del Sestiere, nella nuova versione del logo è stata rivista nella simmetria delle ali e del corpo centrale. I tre colli, invece, sono stati ridimensionati e allungati.

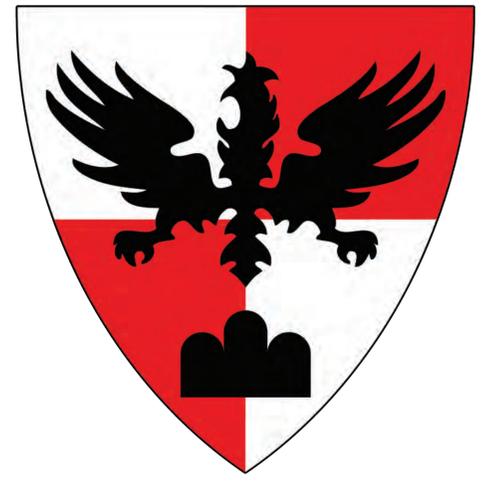
Colori corporativi del logo:

- C,M,Y,K: 0,0,0,100
R,G,B: 0,0,0
- C,M,Y,K: 0,0,0,0
R,G,B: 255,255,255
- PANTONE: 485 C
C,M,Y,K: 3,100,100,0
R,G,B: 223,10,21

Geometria del logo:



PROGETTO/ ELABORATI GRAFICI



Varianti pittogramma, logotipo e payoff

Font corporativi:
Pittogramma "PIAZZAROLA": Goudy Old Style, regular, 120 pt



Font corporativi:
Pittogramma "PIAZZAROLA": Goudy Old Style, regular, 120 pt
Payoff "memento audere semper": Myriad Pro, Light Condensed, 40 pt



Font corporativi:
Pittogramma "PIAZZAROLA": Goudy Old Style, regular, 95 pt
Payoff "memento audere semper": Myriad Pro, Light Condensed, 40 pt



Versione su fondo scuro



Versione su fondo scuro



Versione su fondo scuro



Carta intestata

Formato: 210 x 297 mm

Margini: 10 mm

Font:
Goudy Old Style, Regular, 14 pt

Colori:
■ C,M,Y,K: 0,0,0,100
100% 8%
■ PANTONE: 485 C
C,M,Y,K: 3,100,100,0



Cartolina fotografica

Formato: 105 x 148 mm

Margini: 5 mm
Abbondanza pagina al vivo: 3 mm

Colori:
■ C,M,Y,K: 0,0,0,100
■ PANTONE: 485 C
C,M,Y,K: 3,100,100,0



Manifesti

Formato: 100 x 70 mm

Margini: 10 mm

Font:
Bensch Gothic, Regular, 165 pt
Goudy Old Style, Extra Bold, 75 pt
Goudy Old Style, Regular, 65 pt

Colori:
■ C,M,Y,K: 0,0,0,100
■ C,M,Y,K: 97,69,20,5
■ C,M,Y,K: 12,25,85,2
■ C,M,Y,K: 89,30,92,20
■ C,M,Y,K: 32,100,100,48
■ C,M,Y,K: 8,16,90,0
■ C,M,Y,K: 0,100,100,0



Formato: 100 x 70 mm

Margini: 10 mm

Font:
Myriad Pro, Bold, 160 pt
Bensch Gothic, Regular, 140 pt
Bensch Gothic, Regular, 125 pt
Myriad Pro, Regular, 65 pt
Myriad Pro, Light Semi Condensed, 50 pt

Colori:
■ C,M,Y,K: 0,0,0,100
■ PANTONE: 485 C
C,M,Y,K: 3,100,100,0



Il progetto editoriale

“La voce dell’aquila” è una pubblicazione sulla storia del Sestiere Piazzarola, uno dei sei Sestieri che prendono parte alla Quintana di Ascoli Piceno. La prima parte del libro si basa sulla rievocazione storica, le origini, la storia ed il suo seguitissimo proseguo nel tempo. Successivamente viene spiegato il funzionamento della manifestazione, dal corteo storico alla Giostra. La seconda parte, la più intrigante del testo, è dedicata al Sestiere della Piazzarola, alla sua nascita, la sua storia in crescita nel tempo, ripercorrendo le numerose gesta avvenute al Campo dei Giochi ed in Piazza. Il progetto nasce dalla passione e l’amore dell’autore verso la Quintana, il Sestiere di appartenenza e la propria città. La pubblicazione è rivolta a qualsiasi tipo di lettore, dal più esperto sull’argomento allo sconosciuto ai fatti, con la capacità di suscitare nuove emozioni o far rivivere ricordi indelebili. Il libro esce dagli schemi dei comuni libri storici, infatti, la sua progettazione e composizione grafica è completamente innovativa e moderna. La presenza di molteplici fotografie all’interno della pubblicazione ha lo scopo di far immergere il lettore nel mondo quintanaro, ed assaporare così, il gusto dell’evento, fatto di antichità e modernità, rivalità e passione.



Layout e tipografia

Formato pagina: 210 x 270 mm

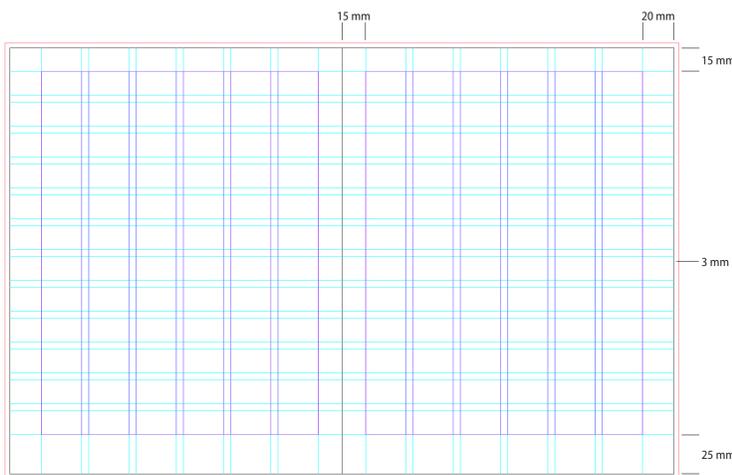
Margini:
Margine superiore: 15 mm
Margine inferiore: 25 mm
Margine interno: 15 mm
Margine esterno: 20 mm

Griglia:
N° Colonne: 6
N° Righe: 12
Spazio tra righe e colonne: 4,5 mm
Abbondanza pagine al vivo: 3 mm

Font:
I font utilizzati all’interno del progetto sono “Goudy Old Style”, “Poppins” e “Myriad Pro”. Il primo compare nel titolo del libro, nel titolo dei capitoli e nel titolo dei paragrafi. Il secondo viene utilizzato per la narrazione, per i numeri di pagina e per i titoletti a fondo pagina. Il terzo compare nelle didascalie.

Titolo capitoli: Goudy Old Style, Regular, 50 pt
Numero capitoli: Goudy Old Style, Regular, 130 pt
Titolo paragrafi: Goudy Old Style, Regular, 30 pt
Corpo del testo: Poppins, Regular, 10 pt
Numero didascalie: Myriad Pro, Semibold Cond, 8 pt
Testo didascalie: Myriad Pro, Light Condensed, 8 pt
Numeri di pagina: Poppins, Light, 10 pt
Titoletti: Poppins, Light, 10 pt

Colori:
C,M,Y,K: 0,0,0,100
PANTONE: 485 C
C,M,Y,K: 3,100,100,0



Goudy Old Style, Regular, 50 pt
Interlinea: 54 pt

Goudy Old Style, Regular, 130 pt

Goudy Old Style, Regular, 30 pt

Poppins, Regular, 10 pt
Interlinea: 14 pt

Myriad Pro, Light Cond., 8 pt
Interlinea: 10 pt

Myriad Pro, Semibold Cond., 8 pt

Poppins, Light, 10 pt
Poppins, Light, 10 pt



Copertina

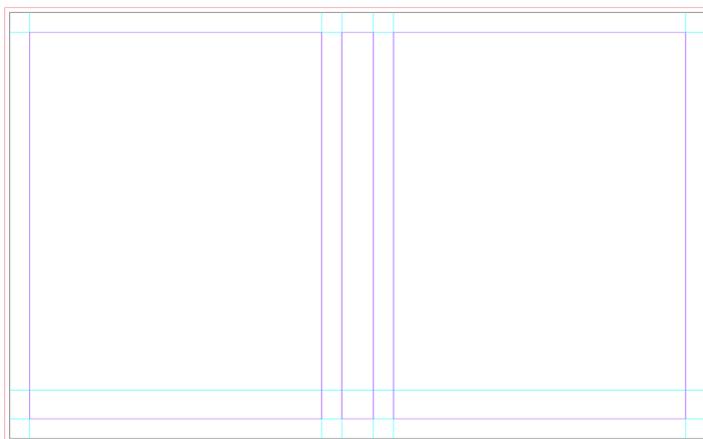
Dimensione totale: 440 x 270 mm
Dimensione pagina: 210 x 270 mm

Margini: 12,7 mm
Abbondanza pagina al vivo: 3 mm

Carta utilizzata:
grammatura 300 gr/m2, carta speciale, patinata, opaca

Font:
Titolo: Goudy Old Style, Extra Bold, 50 pt
Sottotitolo: Goudy Old Style, Bold, 27 pt
Titolo collana: Goudy Old Style, Regular, 20 pt
Nome autore: Goudy Old Style, Regular, 20 pt
Citazione: Goudy Old Style, Italic, 35 pt
Descrizione: Poppins, Light Italic, 12 pt

Colori:
C,M,Y,K: 0,0,0,100
100% 50%



Goudy Old Style, Regular, 20 pt
Goudy Old Style, Italic, 35 pt
Interlinea: 40 pt

Poppins, Light Italic, 12 pt
Interlinea: 16 pt

Goudy Old Style, Extra Bold, 35 pt

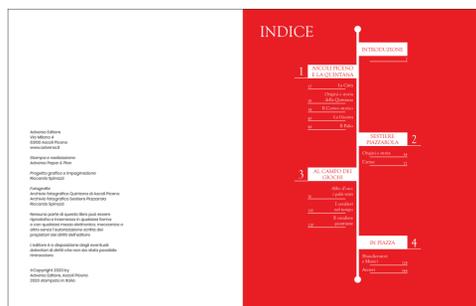
Goudy Old Style, Regular, 20 pt

Goudy Old Style, Extra Bold, 50 pt

Goudy Old Style, Bold, 27 pt



Pagine tipo



Scuola di Ateneo
Architettura e Design “Eduardo Vittoria”
Università di Camerino

Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
Sessione di Laurea: 30 Luglio 2020
A.A. 2019/2020

Progettazione grafica dell’identità visiva per un
Sestiere della Quintana di Ascoli Piceno

Laureando
Riccardo Spinozzi

Relatore
Nicolò Sardo

TAV.3