



# L'ARCHEOPARCO CASTRVM SEBRIO

IDEA DI PROGETTO



## PREMESSE

Il nostro Territorio vanta un'invidiabile tradizione storico-culturale che ci lega, fin da epoche remote, al resto d'Europa, con cui i nostri antenati esercitavano intensi scambi commerciali e culturali fin dall'età del Bronzo e del Ferro e probabilmente ancor prima.

Il **Seprio**, già importante territorio in età Protostorica, dopo l'inevitabile decadenza dell'Impero Romano, vide una nuova e florida rinascita nell'Alto Medioevo, per mano dei Longobardi.

Il **Castrum di Castelseprio** dopo una iniziale riedificazione ed espansione per mano dei Goti, raggiunse la gloria grazie all'arrivo dell'arimannia longobarda. Fu sede di zecca per battere moneta e venne insignita del riconoscimento di città Flavia, ovvero una città con legami molto stretti con il Re.

Castelseprio, Arsago Seprio e Castelnovate, furono i tre centri più importanti della Judicaria e Castelseprio in particolare ebbe una notevole espansione anche nelle epoche successive, fino a quel tragico 1287, dove vide la sua distruzione per opera di Ottone Visconti.

Castelseprio e il suo territorio sono entrati a far parte di **“I Longobardi in Italia. I luoghi del potere (568-774 d.C.)”**, un riconoscimento importantissimo, che ora va ben gestito e valorizzato.

Da qui nasce l'idea di erigere un **archeoparco didattico a tema longobardo**, un luogo dove ricostruire la storia dei Longobardi del Seprio e dove farla rivivere al pubblico che farà visita. Il parco troverà sede nella zona verde lungo la **via Monviso**.

## FINALITA'

Le finalità sono molteplici: principalmente sono di tipo **educativo e divulgativo**, sulla base delle esperienze positive dei numerosi archeoparchi a tema storico-archeologico già diffusi sia in Italia che in tutta Europa, che propongono una presentazione della Storia come **qualcosa di “vivo”**, superando la fredda elencazione di date e fatti relegati alle pagine dei libri, e coinvolgono e sollecitano curiosità ed interesse da parte degli utenti (principalmente studenti, di ogni ordine e grado).

Secondariamente, l'archeoparco è una **risorsa turistica** che può venire inserita nelle guide locali come meta di qualità.

Infine, è uno **strumento di ricerca** per gli stessi operatori storico-archeologici, fungendo da banco di prova di teorie con le modalità tipiche dell'archeologia sperimentale, partendo dalla stessa rievocazione storica.

## IDEA DI PROGETTO

Il progetto dell'archeoparco prevedere la **ricostruzione di un borgo di epoca longobarda**.

Una volta completato il borgo, verranno a rappresentare:

- abitazioni tipiche (inclusa la grande capanna principale "grubenhau")
- fattoria (coltivazioni, allevamento, utensili e tecniche agricole)
- botteghe (ceramista, fabbro, tessitore...)
- fortificazioni (un tratto di cinta a palizzata lignea, torri di avvistamento...)
- cimitero e luoghi di culto (ricostruzione della necropoli di Arsago Seprio, chiesa...)

Per funzionare ed aver senso, il borgo deve essere mantenuto "vivo", cioè deve essere abitato da un certo numero di persone in abiti storici, che riproducano il modo di vita dell'epoca (VI-VII sec. d.C.), in grado di rievocare le attività e spiegare ai visitatori che cosa stiano facendo, che rappresentino tutte le classi della società longobarda e, possibilmente, tutte le età.

A fini didattici, si svolgeranno laboratori di attività per le scolaresche, che si realizzeranno o all'interno della grande capanna principale, oppure presso le botteghe degli artigiani, o sotto i porticati adibiti a tali attività. Le attività spazieranno dalla lavorazione e cottura della ceramica, alla tessitura, dalla tintura dei filati all'erboristeria.





*Alcuni esempi di archeoparchi europei*





Tavola planimetrica della proposta di progetto