

Comune di Montespertoli
Amministrazione Provinciale di Firenze

la via di Castiglioni
un itinerario nel paesaggio

a cura di
Ilaria Alfani, Marzio Cresci, Laura Dainelli.

(progetto cofinanziato dalla Comunità Europea)

Didascalizzazione di un tratto di paesaggio rurale da
Castiglioni a Montegufoni nel Comune di Montespertoli,
Provincia di Firenze

Vademecum ArcheoProgetti n.2

ArcheoProgettiEdizioni

© Copyright 2001
by ArcheoProgetti

ISBN 88-900378-0-6

Autori: Ilaria Alfani - Marzio Cresci - Laura Dainelli

Tavole e Figure: Ilaria Alfani - Marzio Cresci - Laura Dainelli

Progetto Grafico e Editoriale: Marzio Cresci

Fotografie: Marzio Cresci - Laura Dainelli

Foto di copertina: Contadini di una casa colonica a Montespertoli.
04/07/1924. Foto Paul Scheuermeier n°1408 - Istituto di filologia
romanza dell'Università di Berna.

Revisione bozze: Ilaria Alfani - Laura Dainelli

Realizzazione editoriale: ArcheoProgettiEdizioni,
Via Fabbiole n.1, 50023 Impruneta (FI)
tel. 0552313662 Fax.0552314915
sito web www.archeoprogetti.it
E-mail archeoprogetti@dada.it

Revisione scansioni : Fotoset-Poggibonsi

Stampa: Arti Grafiche Nencini - Poggibonsi

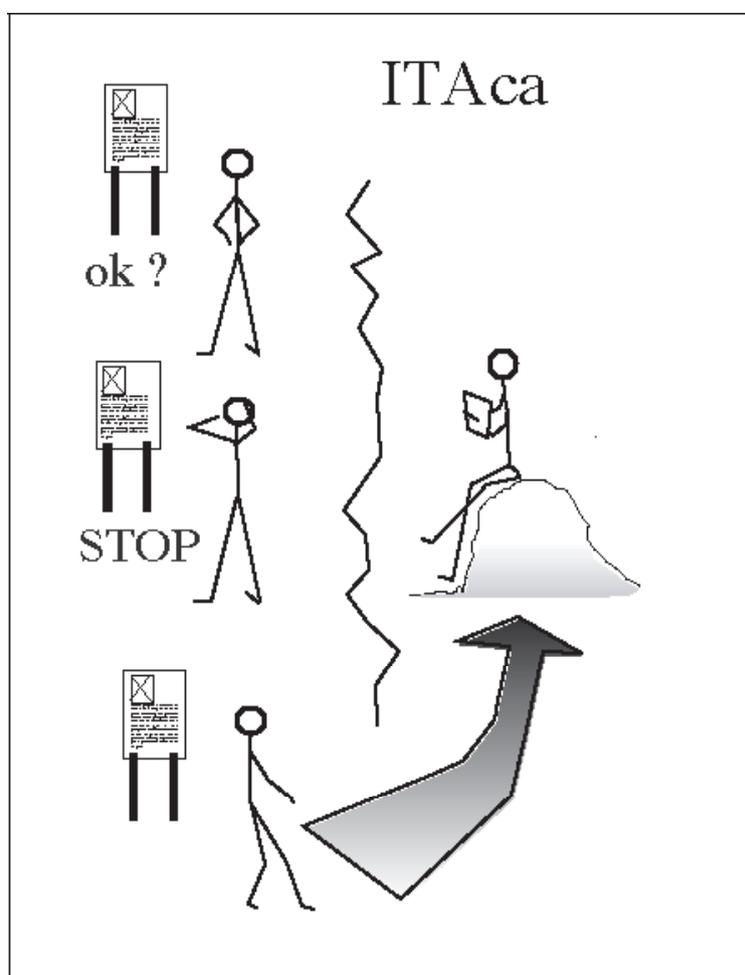
Il progetto la via di Castiglioni ha avuto un tempo molto lungo di attivazione, molti vi hanno collaborato in vari momenti e non hanno avuto la possibilità, per scelte professionali o per scadenza del mandato, di partecipare alla realizzazione finale. Nel ringraziare tutti coloro che in vari modi ci hanno aiutato a completare l'opera, vogliamo ricordare con sincera gratitudine Luca Viviani socio della Cooperativa ArcheoProgetti, e Carlo Viti ex assessore del Comune di Montespertoli.

INDICE

pag.

| | |
|----|---|
| 7 | Presentazione |
| 9 | Introduzione |
| 11 | I. Presentazione dell'itinerario |
| | Il tracciato |
| 12 | I temi |
| 20 | Le località |
| 28 | Sulle fonti utilizzate |
| 32 | II. L'archeologia dei paesaggi |
| | Paesaggio stratificato |
| 37 | Metodi di indagine archeologica |
| 40 | Risultati possibili |
| 43 | III. Il patrimonio culturale come risorsa |
| | Musei statici e musei dinamici |
| 45 | Il sistema ITAca |
| 47 | Il territorio come laboratorio |
| 53 | Un esempio: il CIAF-CHIANTI |
| 59 | La simulazione come risorsa turistica |
| 62 | Riferimenti bibliografici |

comprendere che scegliere per temi forse è meno corretto che scegliere di capire quali sono i temi che da questo punto di vista, quello del territorio in cui ci troviamo, risultano maggiormente necessari per comprendere la sua identità. Nonostante il discorso possa sembrare praticamente identico, si sviluppa su due logiche completamente opposte facendo confusione tra le finalità e i mezzi.



Un visitatore tra musei statici e musei dinamici

III. PATRIMONIO CULTURALE COME RISORSA

MUSEI STATICI E MUSEI DINAMICI

La didascalizzazione di un itinerario come operazione è paragonabile alla realizzazione di un museo. Perciò è in questa prospettiva che intendiamo sviluppare un breve ragionamento sui sistemi possibili di spiegazione che si possono utilizzare. Non penso di affrontare in maniera approfondita i temi concettuali legati all'informazione museale, certo credo sia comunque necessario richiamare alcuni concetti chiave di un dibattito che si è enormemente arricchito di interventi in differenti ambiti di studio, e che vede coinvolti tutti i ricercatori che hanno la necessità di tradurre il dato ricavato dall'indagine sul campo in informazione culturale. Considerare l'utenza credo sia un elemento fondamentale nella costruzione di un'operazione di comunicazione culturale. Sembra un'affermazione del tutto ovvia, e difatti ognuno di noi è cosciente di quanta attenzione venga rivolta all'utenza nel costruire modalità comunicative in contenitori a tutti noi familiari quali ad esempio la televisione. Tuttavia l'inserire l'attenzione per l'utenza quale elemento progettuale nella costruzione di un'operazione di didascalizzazione, è un fatto che ancora viene presentato come distintivo di una particolare accezione di operazioni del genere. Questo rende l'idea di come la presentazione di manufatti, offerti senza una riflessione sulle modalità di spiegazione, ma solo in quanto documenti che vale la pena di vedere, non è sufficiente a creare informazione culturale.

Penso che l'idea di museo uguale noia nasca nel visitatore dall'impossibilità di sentirsi coinvolto in ciò che sta vedendo, e non sempre, come alle volte si può pensare, dall'assenza di un bisogno o dal rifiuto all'apprendimento. E' chiaro che l'impossibilità di svolgere una funzione di crescita sociale, a causa della barriera che si può creare tra l'oggetto della comunicazione e il suo utente, sollecita affermazioni che considerano le operazioni sui beni culturali un lusso: "Non ci sono le fogne e si fanno i musei". C'è bisogno, dunque, di un'azione di crescita sollecitata e continuamente avvertibile, in cui ogni soggetto deve avere il proprio ruolo, in un coinvolgimento che rende l'operazione sentita da ognuno come propria esigenza. Ed infine se ne deve considerare la funzione sociale, nel senso di crescita culturale di una comunità, che poi altro non è, e di questo ne sono assolutamente convinto, anche crescita economica in grado di produrre benessere.

Tutto questo ragionamento perde di senso, o per lo meno può essere

ridimensionato, se effettivamente non si considera come reale la possibilità di arrivare con l'informazione ad un pubblico veramente vasto, e se, soprattutto, non si riconosce a queste operazioni la potenzialità di contribuire, con l'acquisizione di una maggiore consapevolezza, allo sviluppo globalmente inteso del territorio. Quello che immediatamente viene in mente per facilitare questo processo, allora, è che per svolgere una funzione del genere si impone la necessità di fornire sistemi differenziati di approccio.

L'utilizzazione dell'informazione può essere influenzata da molti fattori contingenti, dal tipo di interesse iniziale che il visitatore ha, dal tempo a disposizione, dalla competenza rispetto alla materia trattata, ma anche dall'età o dal luogo di provenienza. Un unico linguaggio, un'unica offerta creata una volta per tutte, potenzialmente può risultare inefficace; e non solo potenzialmente. Ma questa intuizione non è sufficiente a risolvere il problema. Pensare di individuare le varie tipologie, a cui ci si intende rivolgere, e creare per ognuna un'adeguato percorso di visita, potrebbe portare a costruire un processo comunicativo enorme che ben presto sfuggirebbe ad ogni possibile controllo. Possiamo provare, allora, ad analizzare la questione da un altro punto di vista, provando a considerare due tipi fondamentali di approccio da proporre al visitatore, uno di tipo statico e uno di tipo dinamico. La qualifica di statico e dinamico si riferisce al sistema, vale a dire ad un sistema che viene pensato come chiuso, definito una volta per tutte, nel primo caso; o al contrario alla necessità di realizzare un sistema informativo aggiornabile, e pertanto aperto. La questione è di quelle cruciali.

La modalità scelta necessariamente definisce il tipo di contenitore, sia esso un museo o la didascalizzazione di un itinerario o di un monumento. E' come se pensassimo di dover costruire un'automobile perfetta ma che non cammina, oppure una vettura fornita dei suoi accessori fondamentali in cui tuttavia lo sforzo principale di progettazione è stato posto sulle sue capacità di trasportare cose e esseri da un luogo all'altro. Si inserisce a questo punto la riflessione se un museo debba essere un motore che partecipa alla vita di un luogo con la sua funzione educativa e informativa, che necessariamente ha sviluppi e continue sollecitazioni verso nuove necessità, oppure se debba piuttosto essere considerato come una sorta di magazzino, deposito, archivio, in cui collocare icone accomunate da un certo tema o argomento. In definitiva la questione su cui si deve riflettere è la funzione; e non c'è niente da fare, questa alla fine risulterà evidente nel tipo di museo realizzato, anche se a questo aspetto non si fosse dedicato nessun tipo di riflessione nel progettare l'allestimento.

Nelle operazioni di musealizzazione, identificare e soprattutto esplicitare

la funzione è purtroppo una prassi ancora da raggiungere; capita molto spesso che si pensi ad un museo, e poi ci si chieda a che cosa, una volta costruito, debba servire. Ancora di più capita di verificare come il restauro dell'edificio che conterrà il museo ha un percorso del tutto autonomo rispetto a quella che sarà la logica seguita nell'allestimento. Questa è veramente una delle tendenze a cui bisogna porre rimedio il prima possibile, e badate bene che è un fatto culturale e non di altra natura.

Per capire come mai, molte volte, l'amministratore coinvolto in queste realizzazioni, non pone attenzione a questi aspetti, che tutto sommato lo riguardano ancor più dello specialista, forse dobbiamo considerare che esso rappresenta anche l'utente che è rimasto tante volte deluso dalla visita di esposizioni mute, prive di qualsiasi tipo di potenzialità comunicativa. Quell'amministratore ha deciso da tempo che i musei non servono, non gli interessano. Si possono fare perché in certe manifestazioni serve avere un salotto buono dove portare gli ospiti, ed ancora, tanti oggetti che rappresentano la storia del territorio da qualche parte dovranno pur essere raccolti. Lontana da lui l'idea che un museo possa essere trasformato in un luogo in cui si progetta il futuro, vivo e dinamico, che si usa come un laboratorio, come un luogo dove andare e ritrovarsi. Nel caso specifico dell'itinerario *la via di Castiglioni* si è cercato di contribuire a tutti questi aspetti, proponendo la realizzazione di un sistema informativo estremamente semplice, ma utilizzabile per verificare l'efficacia delle riflessioni che abbiamo fin qui elencato.

IL SISTEMA ITACA

La sigla ITACA si scioglie in Informazione Territoriale Attiva, realizzazione della Cooperativa ArcheoProgetti. Questa modalità di porgere le informazioni all'utenza, pensata specificatamente per la didascalizzazione del territorio, è stata progettata soprattutto per risolvere il problema costituito dalla scomodità, quasi innaturale, rappresentata dall'utilizzazione dei pannelli, in special modo quando dalla loro funzione di guidare nella percorrenza, assumono il compito di informare, magari anche estesamente.

Il supporto costituito dai pannelli può fornire un'informazione costituita in gran parte da messaggio visivo e in piccola parte da testo scritto. Ragionevolmente, se non vi sono altri motivi, di fronte ad un pannello si può stare mediamente dai tre o cinque minuti. In un tempo del genere, che ovviamente viene raramente rispettato, si può trasmettere solo un'informazione con un basso contenuto di dati, nulla di più. Didascalizzare e spiegare un paesaggio,

così come anche un monumento, può richiedere un'informazione molto ampia, e quindi anche un tempo consistente al visitatore. Si è pensato, inoltre, che se per salvaguardare il territorio, spiegandolo, è necessario disseminare l'ambiente di pannelli rettangolari di discrete dimensioni, tutto sommato è un'operazione che presenta un qualche rischio nel pensarla distribuita uniformemente su tutto il territorio. Inoltre l'operazione di offrire i risultati a cui la ricerca è attualmente giunta, vale a dire spiegare l'articolazione del territorio, è un'operazione che sicuramente utilizza informazione che certamente verrà modificata, arricchita, corretta e quant'altro, in un futuro che potrà anche essere molto vicino. Di fatto il sistema chiuso dei pannelli potrebbe far invecchiare rapidamente la realizzazione. Il suo aggiornamento dovrebbe necessariamente prevedere costi molti vicini a quelli necessari al primitivo impianto, poiché di fatto si tratterebbe di sostituirlo in blocco. Dunque, questo supporto non sembra, in ogni caso, che possa essere considerato il modo migliore per la didascalizzazione del paesaggio.

Ed ancora vi è un altro aspetto da evidenziare, che riguarda il taglio scelto per la presentazione. E' stato considerato che se fosse stato possibile separare l'informazione dal supporto materiale che la contiene, poteva essere possibile in futuro non solo l'aggiornamento, ma anche la promozione di esposizioni temporanee di vario tipo. Pensate ad esempio come un gruppo di ragazzi tra gli otto e i dieci anni potrebbe intervenire sugli stessi temi dando il proprio punto di vista con la propria modalità di comunicazione. Un'occasione da non perdere.

L'idea che abbiamo avuto è abbastanza semplice. Il sistema è costituito da cassette metalliche di dimensioni piuttosto contenute, pensate ad un parallelepipedo di 27x24 cm, colorate in modo da renderle riconoscibili ma in armonia con il paesaggio e posizionate su uno stelo che all'occorrenza può servire per collocare la segnaletica di percorrenza. All'interno di queste cassette sono collocati dei contenitori che raccolgono delle schede plastificate (11x17 cm) dove sono riportate le informazioni; le dimensioni del contenitore principale permettono di alloggiare gusci con informazioni in italiano, francese, inglese e tedesco. Ogni cassetta è collocata nei pressi di una tappa dell'itinerario e costituisce un punto informativo. La modalità di uso del sistema prevede: l'arrivo del visitatore, l'asportazione della cassetta relativa alla propria lingua, la scelta di quante schede utilizzare in considerazione del tempo a disposizione e dell'interesse per l'argomento specifico, avvicinarsi con le schede alla mano ai monumenti descritti in quella tappa, trovare la posizione più comoda e leggersi l'informazione. Alla fine ricollocare le schede nel contenitore, riporlo nella cassetta metallica,

chiudere lo sportellino e passare alla tappa successiva.

La possibilità che le schede siano sottratte esiste, è prevista e forse prevedibile. A questo tipo di inconveniente si è risposto in diversi modi. In definitiva la sostituzione delle schede non ha costi eccessivi. Le schede plastificate sono essenziali, prive di qualsiasi apparato grafico accattivante, in modo da non renderle effettivamente desiderabili. La riproduzione del materiale informativo, con le eventuali immagini fotografiche a colori, i disegni della cartografia, può essere richiesta all'Amministrazione Comunale direttamente in orario di ufficio o tramite posta tradizionale o elettronica. Infine, dobbiamo pur considerare che proprio per questo aspetto rivestono un ruolo importantissimo gli abitanti dove la didascalizzazione è stata realizzata. Si può attivare un coinvolgimento diretto e concreto dei cittadini alla gestione del proprio patrimonio culturale. Naturalmente la possibilità dei residenti di prendere parte all'allestimento fornendo notizie provenienti direttamente dalla propria esperienza personale è un canale che già realizza quella affezione che rafforzerà la necessità di proteggere questo materiale da eventuali danneggiamenti.

IL TERRITORIO COME LABORATORIO

Il territorio nella sua fisicità ed estensione e nella sua molteplicità di aspetti può essere definito un bene culturale; questa sua valenza si esprime nelle sue piene potenzialità nel momento in cui esso, attraverso l'elaborazione e la circolazione di informazioni, viene conosciuto compreso e utilizzato, secondo un processo di cui beneficia in primo luogo la comunità che lo abita in termini di sviluppo sia sociale che economico.

In questo senso molti sono gli effetti che la conoscenza e l'uso dell'informazione culturale, relativa al territorio e alla sua formazione storica, può produrre. Ne sottolineiamo uno che pare essenziale per l'attivazione di molti altri: il recupero del senso di appartenenza al territorio attraverso il riconoscimento della sua identità culturale, un presupposto a nostro giudizio fondamentale per una partecipazione consapevole e attiva dell'individuo alla vita della comunità e al suo sviluppo. Risultato unico ed irripetibile di una serie di esperienze umane che si sono innestate in un ambiente naturale specifico, modificandolo per adattarlo alle proprie esigenze, il territorio racchiude in sé valori storici e antropologici, rappresentati da significati e segni lasciati dalle culture umane che lo hanno occupato nel corso del tempo. Chi lo abita oggi è immerso in una complicata stratificazione, che contribuisce a sviluppare, ma che spesso non sa leggere e interpretare; la riappropriazione e la riscoperta del proprio ambiente in questa prospettiva determina le

condizioni perché la comunità possa viverlo e gestirlo consapevolmente.

In una progettualità di valorizzazione ed uso del bene culturale territoriale, un aspetto fondamentale è quindi rappresentato dallo sviluppo di azioni educative complesse e coordinate, rivolte alla comunità nel suo insieme, che mirino a riattivare una relazione diretta fra le persone e l'ambiente in cui vivono. Si tratta di promuovere esperienze educative in cui gli utenti si rapportino al territorio utilizzandolo come laboratorio di conoscenza mediante percorsi di acquisizione ed elaborazione delle informazioni, da subito come soggetti attivi e protagonisti: si pensa, per fare qualche esempio, a un coinvolgimento diretto in azioni di ricerca, valorizzazione, salvaguardia fino ad esperienze di progettazione partecipata dello spazio pubblico. Inoltre per le sue caratteristiche intrinseche di spazio che tutti occupano e su cui tutti agiscono, il territorio può rappresentare di per sé un tramite di collegamento e di interazione fra fasce di utenza differenti, costituendo un canale importante di dialogo e confronto fra persone di età diverse, e fra soggetti che rivestono ruoli diversi all'interno della comunità.

Queste considerazioni si inseriscono in un dibattito ampio e articolato nell'ambito delle politiche sociali, che intende promuovere e sostenere un processo di sviluppo del territorio e della comunità in cui l'individuo possa contribuire in maniera originale per le proprie conoscenze, esperienze ed aspettative: nello specifico è stato di recente finalmente riconosciuto il ruolo importante e significativo che in questa prospettiva può essere svolto dai bambini, in particolare attraverso la mediazione della scuola. Ed è proprio su questo aspetto che vogliamo soffermarci.

La scuola non è certo nuova a esperienze incentrate su tematiche legate al territorio: esiste una tradizione affermata e importante di didattica dell'ambiente e di lavoro sul contesto territoriale di appartenenza dei ragazzi. Crediamo comunque che le possibilità d'uso della risorsa territorio nel contesto scolastico possono essere oggi sviluppate e ampliate molto rispetto al passato: in sostanza la scuola può beneficiare di mutati presupposti nel contesto culturale e sociale e quindi disporre di modalità di interazione nuove in particolare con l'amministrazione pubblica, e attraverso di essa con la comunità tutta. Esistono specifici programmi di intervento e finanziamento previsti opportunamente per sviluppare questa interazione scuola-istituzione-comunità, provvedimenti ministeriali nel sociale e nelle politiche educative per l'infanzia e l'adolescenza - fra cui la Legge 285/97 -, nel cui ambito si inserisce il filone della progettazione partecipata, e leggi regionali - attualmente in Toscana la 22/99.



Il sistema ITAca

Vogliamo insistere in particolare su un aspetto che a nostro giudizio può offrire le opportunità di intervento sul territorio più innovative, e in un certo senso anche più produttive in termini di qualificazione dell'esperienza educativa. Le modalità nuove di gestione delle attività incentrate sulla progettazione partecipata, fanno sì che il soggetto dell'azione educativa - la classe, il gruppo, il singolo - sia coinvolto in progetti con un ruolo attivo di produttore e promotore di novità e contributi, importanti proprio perché legati ad una prospettiva specifica, ad esempio quella di bambino, e non solo di fruitore di informazioni o prodotti già elaborati da altri per lui.

Le realizzazioni possibili incentrate sul territorio e ispirate a questi concetti e modalità sono per la scuola moltissime. Per dare una fantasia operativa ne proponiamo alcune:

- inserimento di classi in progetti di valorizzazione e tutela del patrimonio culturale, dell'ambiente, attraverso la collaborazione con gli enti e le istituzioni che li promuovono: Amministrazioni Comunali, Provincia, Soprintendenze archeologiche;
- collaborazione a progetti di ricerca in corso sul territorio relativi ad ambiti diversi - storia, storia dell'arte, archeologia, antropologia, linguistica, botanica geologia - e quindi collaborazione con professionisti ed enti che operano sul territorio nei diversi settori;
- partecipazione ad iniziative di progettazione partecipata di spazi pubblici: i giardini, un museo, la scuola stessa a fianco dei progettisti incaricati dalle Amministrazioni Locali.

Tutto questo a nostro avviso permette all'istituzione scolastica in tutti i suoi ordini e gradi di sfruttare il territorio come laboratorio per la formazione della persona e del cittadino, e quindi del senso civico del bambino e della sua consapevolezza di appartenenza ad una comunità. Naturalmente nell'ambito della programmazione dell'attività scolastica, oltre a questi aspetti, il territorio presenta anche altri elementi di interesse che mantengono sempre un'importanza fondamentale; in questo senso il territorio significa:

- interdisciplinarietà: è tematica che sollecita e consente il coordinamento fra varie discipline; progetti di ricerca su cui convergono più insegnanti e diverse materie (scienze naturali, storia, geografia, scienze sociali, educazione tecnica);
- tematica ideale per programmazione coordinata di istituto: può rappresentare un'efficace unità tematica attorno a cui far convergere la programmazione dei diversi ordini scolastici interni allo stesso istituto, consentendo azioni differenziate ma coordinate attorno ad un unico obiettivo, la comprensione dell'ambiente in cui si vive;



Visita al villaggio preistorico di Poggio La Croce - Radda in Chianti (SI)

Festa per la chiusura delle attività invernali anno scolastico '99/'00



Itinerario di scoperta:
Cetamura del Chianti -
Gaiole in Chianti (SI)

Scoprire il territorio: alcuni momenti delle attività del CIAF-CHIANTI

- sperimentazione delle metodologie di ricerca storica: in particolare relative alle discipline che si occupano della comprensione della formazione storica dei paesaggi e quindi dell'archeologia, dell'archeologia sperimentale, della geografia storica;
- sperimentazione di percorsi didattici fra intellettuale e manuale: offre molti spunti per strutturare esperienze in cui il lavoro intellettuale e la pratica manuale sono strettamente collegate fra loro: ad esempio ricostruzione e sperimentazione di cicli produttivi e artigianali, attestati storicamente (produzione ceramica, lavorazione del ferro, coltivazione vino, olivo, grano).

Si è dato spazio in queste riflessioni sull'uso del territorio come laboratorio educativo e di socialità, all'azione della scuola in quanto istituzionalmente preposta a svolgere l'azione educativa primaria; ma come già detto bisogna pensare ad una progettualità più ampia e strutturata che coinvolga in modo coordinato molti e diversi soggetti interni alla stessa comunità: quanti a livello istituzionale agiscono in ambito educativo e sociale; soggetti o enti che operano per lo sviluppo della ricerca territoriale; l'associazionismo locale inteso come insieme di persone interessate, anche se non professioniste, sia alla valorizzazione ambientale e culturale sia allo svolgimento di attività a sfondo sociale. L'Amministrazione Locale svolge in questo processo un ruolo forte di motore centrale e di coordinamento dell'azione: essa rappresenta infatti la comunità nel suo complesso e può entrare in relazione con tutte le sue parti gestendo le diverse realtà ed esigenze. Con la consapevolezza che la partecipazione non può essere solo considerata come atto spontaneo, ma deve essere incoraggiata, spiegata e offerta.

UN ESEMPIO: IL CIAF-CHIANTI

Molte sono le apparizioni possibili di progetti educativi finalizzati allo sviluppo di comunità impostati attorno al territorio concepito come laboratorio principale di intervento e fonte di contenuti; esse certamente sono il risultato della combinazione di molti elementi diversi presenti in un determinato contesto rispetto ad un altro, che si intersecano fra di loro fornendo possibilità di intervento sempre nuove e quindi dando esiti differenti in termini operativi. Proprio in ragione di questa specificità non è possibile immaginare formule rigide e fisse, o percorsi predefiniti per arrivare a delineare un progetto standard di intervento; esistono comunque alcuni elementi che possono informare e accomunare progetti che mirano essenzialmente ad un obiettivo identico, che in buona sostanza è migliorare la qualità della vita

delle persone, agendo sul potenziamento delle relazioni sociali all'interno della comunità e sul rapporto di questa con l'ambiente in cui vive.

Si ritiene che la circolazione di esperienze già attuate in questo ambito possa essere lo strumento forse più efficace da un lato per dare concretezza a certi concetti, ma soprattutto per sollecitare spunti di riflessione e di confronto da cui magari partire con nuovi progetti o migliorare quelli già esistenti; è con questa intenzione che viene presentata in questa sede l'esperienza del CIAF-CHIANTI, la cui vicenda può servire a dimostrare che un uso del territorio come bene culturale può produrre effetti certamente interessanti e dare risultati apprezzabili.

Il Centro Infanzia Adolescenza e Famiglia del Chianti è un centro di coordinamento dei Comuni del Chianti, vi sono attualmente compresi Castellina, Gaiole e Radda in Chianti, ma è già in programma l'inserimento dei comuni di Monteriggioni e Castelnuovo Berardenga. Promuove, gestisce e organizza iniziative per i residenti prevalentemente incentrate sulla comprensione della formazione storica del paesaggio e sulla sollecitazione alla partecipazione attiva dei cittadini alla vita del territorio e della comunità: sono questi due concetti che sottendono a tutte le iniziative del centro. 53 patrimonio culturale come risorsa la via di castiglioni - un itinerario nel paesaggiolavoro progettuale che con propri operatori nell'esecuzione di parte delle attività, e ne ha oggi il coordinamento tecnico. Il progetto è nato per volontà delle Amministrazioni Locali che lo hanno costituito, e lo gestiscono ancora oggi, con modalità di cofinanziamento utilizzando progetti di legge regionali e nazionali – in ordine cronologico di attuazione si sono utilizzate le normative regionali sui Progetti Ciaf dal 1993 al 1998, Legge 285/97 -ovvero Legge Livia Turco- e la Legge Regionale 22/99. Il CIAF-CHIANTI nasce per aggregazione progressiva delle Amministrazioni Comunali che hanno formalizzato il coordinamento delle attività nel 1999: di fatto ogni Comune gestiva da anni, ad iniziare dal 1994, attività che avevano già forti relazioni sia tematiche che organizzative con quelle degli altri, ma che per motivi burocratici non si erano potute unire, pur essendo state sviluppate secondo logiche comuni che ne dovevano garantire un'interazione precisa ed una possibile unione effettiva.

Le azioni del centro sono rivolte alla comunità nel suo complesso; si sviluppano naturalmente con programmi e piani differenziati a seconda della fascia cui sono rivolte, ma analoghi all'interno del sistema territoriale dei Comuni: l'obiettivo è la creazione di una rete di servizi-azioni che favorisca la circolazione sovracomunale delle persone, lo scambio all'interno di un ambito territoriale che una volta si presentava molto più coeso e tende

oggi socialmente a dividersi; a questo si aggiunge una marcata dispersione della popolazione sul territorio, più accentuata in alcune zone, dato che rende importante la presenza di spazi e occasioni comuni in cui entrare in relazione. Il Ciaf si è dotato di spazi specifici, realizzati appositamente dalle singole Amministrazioni, che ospitano le sue attività:

- la CASA DEI PROGETTI a Castellina in Chianti, lo spazio principale, il più grande, al chiuso, che oltre allo svolgimento di attività è spazio conferenze, riunioni, proiezioni;

- le STANZE DEI RAGAZZI, locali più piccoli presenti all'interno di ogni Comune: si tratta di spazi multifunzionali, dedicati soprattutto ai giovani e alle famiglie, che ospitano in momenti diversi e con orari stabiliti attività rivolte alle diverse fasce di età; è interessante sottolineare che uno di essi è sede della biblioteca comunale;

- i CHILDREN OPEN-MUSEUM, di questa tipologia di spazi attualmente l'area archeologica e di archeologia sperimentale di Poggio la Croce a Radda in Chianti è il primo esempio realizzato. Senza dubbio si può considerare questo spazio una tra le particolarità più significative del CIAF-CHIANTI: attorno a questo importante sito archeologico, che conserva tracce di diverse occupazioni umane del territorio chiantigiano, ed è quindi un'eccellente finestra per ricostruirne la storia e per raccontarla, si sono sviluppate alcune delle esperienze distintive del CIAF-CHIANTI che riguardano la fascia adolescenza e anche la famiglia. Da sottolineare che alla strutturazione dell'area di archeologia sperimentale hanno concorso in maniera sostanziale gli stessi utenti che continuano a trasformarla in relazione alle esigenze legate alle nuove attività che di volta in volta vengono proposte e sperimentate.

Le varie progettualità, tutte a carattere pluriennale, si articolano prevalentemente intorno ai temi legati alla storia del territorio, le attività sono specifiche per ogni fascia e quindi anche molto differenziate. Nell'impossibilità di delineare qui in maniera esaustiva un quadro delle attività nel loro complesso e articolazione, si dirà brevemente per ciascuna.

Per l'infanzia si tratta di servizi rivolti alla famiglia che tendono a inserire il genitore in un sistema di relazioni con il servizio educativo stesso, ma anche di attività che tendono a ristabilire relazioni di collaborazione fra famiglie e fra generazioni: iniziative specifiche in questo senso vengono promosse all'interno dell'asilo nido e della scuola materna (progetto Scubidù).

Per l'adolescenza gli interventi per si svolgono lungo tutto l'arco dell'anno. In inverno riguardano l'ambito scolastico, coordinando le esigenze degli insegnanti con la disponibilità del Ciaf a sviluppare progetti



L'esperienza della
fornace preistorica.



Mostra su un'esperienza



CIAF-CHIANTI: momenti di sperimentazione e didascalizzazione

sulla conoscenza e valorizzazione del territorio e dell'ambiente (Archivio Territoriale), e sui temi della progettualità partecipata e della riflessione sui sistemi di offerta culturale rivolta ai ragazzi (Il museo dei bambini e delle bambine); ma anche quello extrascolastico con la proposta di Esplorando che porta i ragazzi alla scoperta del territorio *in giro con il pulmino*. In estate si svolge il laboratorio Ominidi sulla simulazione archeologica di contesti storici attestati nel territorio. Si svolge a Poggio La Croce, dove i ragazzi residenti nei Comuni del Ciaf partecipano insieme alla ricostruzione e simulazione della vita della comunità di pastori preistorici, che la ricerca archeologica ha attestato sulla collina. Il gioco li porta a ricostruire l'ambiente e sperimentare le attività artigianali che questa comunità preistorica svolgeva per vivere, simulando anche aspetti della vita sociale del gruppo. In autunno, durante diverse manifestazioni tematiche, anche le famiglie vengono coinvolte nel gioco di simulazione dei bambini.

I giovani hanno a disposizione le Stanze in cui trovarsi per coltivare i loro interessi e sviluppare una propria progettualità, usufruendo di personale disponibile per consulenza e utilizzando strumentazioni tecniche soprattutto informatiche, che il Ciaf mette a loro disposizione.

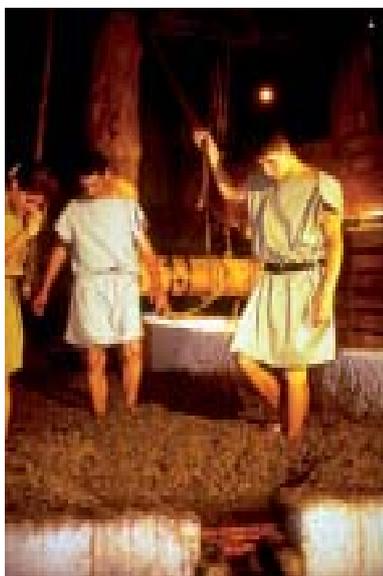
Il Ciaf pur essendo fortemente connotato dalla gestione e organizzazione delle attività educative come sopra ricordato, svolge la sua azione mantenendosi in stretto contatto con iniziative legate alla gestione e valorizzazione del patrimonio culturale del territorio chiantigiano. Proprio questo collegamento fra interventi di ricerca e valorizzazione del patrimonio culturale del territorio e attività educative costituisce il nodo centrale, l'essenza del valore innovativo dell'intervento del CIAF-CHIANTI: nell'impostare le attività si è partiti dal presupposto che l'azione educativa può crescere in significato ed efficacia se è in diretta relazione con le realtà tematiche e metodologiche che utilizza come argomenti; a questo si è affiancata la convinzione che proprio questo lavoro intorno all'ambito culturale costituisce un importante tramite con l'azione di sviluppo di comunità, finalità attorno alla quale si struttura tutta la progettualità del Ciaf. Nasce da qui il collegamento stretto dell'attività dei ragazzi con i risultati della ricerca archeologica e il ruolo che si riserva loro, non solo di utenti cui offrire un servizio preconfezionato, ma soggetti con un ruolo attivo di partecipazione alla elaborazione di produzioni che entrano poi a pieno titolo nel meccanismo della circolazione dell'informazione culturale. Le esperienze di simulazione archeologica del contesto protostorico ne sono un esempio: "il gioco" che fanno non è per loro solo una modalità di conoscenza e di confronto con un

contesto umano così lontano, ma diventa spazio di realizzazione di prodotti - le ricostruzioni di ambienti e oggetti- che restano poi nell'area sperimentale e costituiscono uno strumento per la diffusione dell'informazione rivolta anche agli adulti e ai visitatori in genere. In queste attività si attua quindi quel collegamento fra esperienza personale e comunità che si ritiene costituisca il valore aggiunto di questo tipo di esperienze: il territorio è lo spazio e il tramite perché questo collegamento si possa attivare.

Il CIAF CHIANTI è un esempio del meccanismo che si pensa possa essere ricercato e attuato, attraverso il quale l'informazione culturale, e quindi in questo senso la risorsa territorio, possa realmente essere strumento e valore sociale. Per saperne di più o prendere contatti o vedere da vicino si può visitare www.culturachianti.it

LA SIMULAZIONE COME RISORSA TURISTICA

Informazioni disponibili. E' proprio questo quello che può fare la differenza tra un patrimonio culturale che non serve allo sviluppo di un territorio, e un patrimonio disponibile per contestualizzare determinate produzioni. In una logica di globalizzazione certi prodotti, ad esempio quelli tipici di una parte della nostra economia quali olio, vino, caratteri dell'ambiente, rischiano di essere privati di una loro riconoscibilità, che unita alle caratteristiche intrinseche del prodotto può costituire invece un buon valore aggiunto per determinarne la scelta. Intendo dire che in molti luoghi si può produrre ad esempio vino, con discreti risultati; ci sono, tuttavia, aree geografiche dove questa produzione affonda le proprie origini in una cultura millenaria, vorrà pur dire qualche cosa. Gli stessi produttori, non hanno questa consapevolezza; o meglio l'informazione non è disponibile ad un livello tale da poter essere usata come "marchio". Questa indisponibilità non è reale, nasce dall'impossibilità di comunicazione tra il ricercatore e il produttore. Il problema sta nella mancanza di una consuetudine, perché certamente questo tipo di collaborazione è possibile e auspicabile. Vi sono al riguardo diversi esempi, con egregi risultati, ognuno, se analizzato nel dettaglio, è nato da un caso fortuito, o dalla volontà precisa espressa dai soggetti coinvolti in questo processo, vincendo quel punto di inerzia che è quasi sempre la normalità. Crediamo di poter dire che *la via di Castiglioni* è e potrà essere un lavoro da citare come esempio in questa prospettiva. In concreto per realizzare l'itinerario didattico si è creata una collaborazione attiva tra l'Amministrazione Locale che ha proposto il progetto, un gruppo di specialisti che hanno trasformato l'idea in opera, e l'azienda agricola Fre-



La scoperta di un impianto produttivo di età romana ha stimolato la realizzazione di un progetto di archeologia sperimentale tra gli studiosi e i proprietari della fattoria. Viene simulata, secondo tecniche antiche, la coltivazione dell'uva, la vendemmia, la spremitura, la torchiatura, la fermentazione. Il vino prodotto viene commercializzato insieme alle produzioni moderne.



In alto a sinistra la pigiatura, in basso riproduzione del torchio romano. Sopra i vini romani in vendita.

La Mas de Tourelles - Francia

scobaldi, sulla cui proprietà l'itinerario si sviluppa per la sua parte maggiore. Con questo si dimostra ancora una volta che è assolutamente da invertire l'opinione che distingue troppo nettamente l'azione culturale dal suo possibile uso economico; secondo noi questa opinione nasconde, in definitiva, una volontà arretrata che tende ad escludere piuttosto che a coinvolgere. Inoltre si dimostra che con l'azione di facilitazione espressa in questo caso dal gruppo dei ricercatori, più in generale da ricondurre a una figura che potrebbe essere definita facilitatore culturale, è possibile far dialogare chi rappresenta l'interesse collettivo con chi ha esigenze aziendali, producendo una valorizzazione del territorio in grado di tutelare gli interessi della collettività, riconosciuti come validi anche da chi deve rendere disponibile parte della propria proprietà privata, in un equilibrio che di volta in volta dovrà essere raggiunto.

Fra gli esempi possibili che potremmo illustrare per dare un esempio della fattibilità ed efficacia di certe operazioni culturali e commerciali assieme, scegliamo un'azienda agricola della Francia meridionale. La Mas des Tourelles si trova in Linguadoca nei pressi della cittadina di Beaucaire, non lontano da Arles e Nimes. La parola Mas indica, con termine antico della Francia del Sud, ma sempre in uso, la fattoria tipica di cui ancora il complesso di Tourelles conserva inalterata la struttura. Dal 1726 la Mas è di proprietà della famiglia dei Signori Diane e Hervé Durand, attuali proprietari, la cui esperienza dimostra come sia possibile ottenere eccellenti risultati in termini di uso dell'informazione archeologica proveniente dal territorio per la valorizzazione delle produzioni agricole e del territorio stesso nel suo complesso in senso turistico.

Indagini archeologiche nei terreni di proprietà della fattoria hanno portato alla luce resti di fornaci romane per la produzione di anfore, che associati a resti di ambienti sia abitativi che produttivi pertinenti ad un complesso di *Villa*, documentano per l'età imperiale romana, tra il I sec.a.C. e il III sec. d.C., la presenza a Tourelles di un'intensa produzione vinicola: produzione che è anche oggi importante e caratteristica della zona e naturalmente della fattoria. Da allora è iniziata una collaborazione fra l'azienda agricola della Mas des Tourelles e il C.N.R.S. (Centre National de la Recherche Scientifique) francese, che ha condotto le indagini archeologiche e curato gli sviluppi successivi della ricerca. Il risultato di questa interazione fra azienda agricola e ricercatori ha portato alla nascita di un "singolare" museo sulla produzione del vino nell'età imperiale romana, allestito all'interno della struttura della Mas: è stata realizzata la prima ricostruzione di un torchio romano, funzionante, che viene utilizzato per la produzione di vino, condotta in tutte le sue fasi, dalla coltivazione della vite ai processi di vinificazione, secondo le

modalità del mondo romano; in autunno si può assistere alla “vendemmia romana”. E’ in questo modo che l’azienda agricola della Mas de Tourelles oltre a vini moderni a Denominazione Controllata, produce e vende anche “vini archeologici”.

Il visitatore, accompagnato dagli stessi proprietari, percorrendo gli ambienti della Mas settecentesca, che si sviluppano attorno ad un cortile (ovile, ambienti domestici e destinati alle attività produttive agricole), visita il museo che vi è stato allestito. Si racconta in modo esauriente e qualificato il funzionamento della fattoria romana che produceva vino, e a cui erano legate le fornaci per la produzione di anfore, inserita nel contesto territoriale della Linguadoca allora attraversata dalla Via Domitia che collegava Roma a Cadice; il processo di vinificazione antico, anche attraverso riproduzioni di molti oggetti; e lo scavo archeologico che è stato condotto nei pressi della Mas, con la possibilità di consultare i cataloghi delle tipologie dei materiali rinvenuti. Non mancano spazi destinati ai bambini per la conoscenza della vita al tempo dei romani e dei giochi che si facevano allora. Per ultimo si visita l’ambiente ricostruito della cantina romana con il torchio, le vasche per il mosto e i grandi orci per la fermentazione: un set di diapositive mostra immagini della vendemmia che si fa in Settembre, quando persone in costume romano svolgono le varie operazioni necessarie, raccolta e spremitura. La visita si conclude con l’assaggio dei vini antichi e moderni prodotti dalla Mas, che naturalmente si possono acquistare: sono in vendita anche pubblicazioni sulla storia del vino. Visitando la Mas de Tourelles, nonostante l’accuratezza e la scientificità dell’allestimento museale, non si dimentica mai di trovarsi all’interno di una azienda agricola: ed è difficile andar via senza acquistare almeno una bottiglia di vino, antico o moderno.