

Dall'affascinante storia dei popoli che hanno vissuto nella Basilicata antica lasciando sul territorio testimonianze straordinarie, nasce l'Archeoparco del Basileus.



Sulla collina di Baragiano 2.500 anni fa – contemporaneo al grande Pitagora, matematico e filosofo che ebbe la sua scuola a Metaponto – visse e fu sepolto con le armi e i simboli del potere un re dei Peuketiantes.

L'Archeoparco del Basileus è una porta d'ingresso per un viaggio nella storia e nel mito attraverso l'archeologia lucana. Un viaggio che si svolge per mezzo di postazioni scenografiche, in un percorso emozionale e trasversale nel tempo, realizzato con l'obiettivo di sorprendere, divertire e far apprendere attraverso oggetti, installazioni e animazioni ludiche.



L'immagine simbolo dell'Archeoparco è il labirinto da intendere sia come sfida verso i mostri – la vittoria contro i quali è sola possibilità di sopravvivenza – sia come vero viaggio iniziatico all'interno di se stessi e alla scoperta di miti, dei, eroi, simboli che fanno parte del patrimonio dell'uomo occidentale.

cosa

perché

Posto in un punto strategico ricco di sorgenti e di boschi, a dominio di un'ampia vallata e alla confluenza di fiumi che permettono il collegamento tra la Basilicata e la Campania, il sito dove ora si trova Baragiano fu, nell'età arcaica (VI secolo a.C.), il centro principale dei Peuketiantes.



Recenti scavi archeologici hanno portato alla luce sepolture che, per ricchezza e complessità dei corredi, sono da riferire a quei basileis (re) rappresentanti delle aristocrazie dei Peuketiantes, accomunate alle aristocrazie greche per l'ostentazione della ricchezza e modelli di comportamento.



Come arrivare

In auto:

A3 Salerno-Reggio Calabria uscita Sicignano. E847 Sicignano-Potenza uscita Baragiano. Sp83 per Baragiano seguendo la segnaletica per il centro e per l'Archeoparco.

In treno:

FFSS Linea Napoli-Taranto, fermata Stazione di Baragiano.

- 1 L'accoglienza
- 2 Il vasellame - per "leggere" i diversi linguaggi
- 3 Lo scavo - per imparare che la nostra storia è anche nella terra
- 4 I monili - per stupirsi di fronte alla raffinatezza e alla bellezza
- 5 Il labirinto - per scoprire miti, dei, eroi, simboli del mondo antico
- 6 La scultura, Eracle - per conoscere l'eroe degli Italici, simbolo della vittoria dell'uomo sulla natura
- 7 I fregi - per ritrovare nelle raffigurazioni scene del mito e messaggi d'altri tempi
- 8 L'abitazione - per entrare nella vita vera di una comunità antica
- 9 Le armi - per rinnovare lo spirito guerriero del basileus (re) dei Peuketiantes
- 10 La sepoltura - per comprendere la storia di uomini che hanno popolato e fatto grande e straordinaria la Basilicata nella vita e nella morte

come

dove



Il percorso di gioco

- | | | |
|--------------|----------------|-------------------|
| A Il teorema | D Il diapason | G Il bassorilievo |
| B Il vaso | E Il labirinto | H Il parimpari |
| C I quadrati | F L'alfabeto | I Il filosofo |