

COMUNE DI SAN VITO DI CADORE



*con il patrocinio di  
Soprintendenza per i Beni Archeologici del Veneto*



**Nomadismo e transumanza sulle terre dell'antica Regola Granda di San Vito di Cadore**

Prima proposta progettuale per un  
Centro Espositivo Multimediale di Documentazione e Ricerca Naturalistico-Archeologica  
*San Vito di Cadore, ex Asilo Vecchio*

*coordinamento  
Union Ladina d'Oltreciusa*

*Progetto museologico, percorso espositivo e allestimento  
Anna Cusinato, archeologa  
Andrea De Lotto, architetto*

*Giugno 2011*



## Indice

### PROGETTO GENERALE

#### Relazione tecnico descrittiva:

- relazione tecnico-descrittiva
- Estratto di mappa
- Rilievo fotografico dello stato di fatto
- Rilievo metrico dello stato di fatto: pianta e sezioni

#### Elaborati grafici di progetto:

- pianta, sezioni, vedute generali e di dettaglio
- Schede tecniche delle postazioni del corridoio, LA NATURA
  - geomorfologia
  - clima
  - ciclo dell'acqua
  - geologia
  - foresta
- Schede tecniche delle stanze, L'UOMO
  - evoluzione umana e rapporto uomo natura
  - nomadismo
  - alpeggio e transumanza e la pastorizia oggi
  - i segni del territorio
  - il paesaggio culturale
- Cronoprogramma dei lavori
- Piano di gestione della struttura



# PROGETTO GENERALE

## Relazione tecnico-descrittiva

### 1) La “missione” del Centro di documentazione

La vocazione di questo Centro Espositivo Multimediale di Documentazione e Ricerca sarà quella di valorizzare e reinterpretare la straordinaria varietà degli elementi naturalistico-archeologici conservati nell'area della grande Regola antica di San Vito di Cadore, suddivisa oggi nei comuni di Borca, Vodo, San Vito e Cortina d'Ampezzo lungo la valle del Boite e di Selva di Cadore lungo la val Fiorentina.

Partendo da tematiche locali, attraverso una serie di narrazioni interdisciplinari, il visitatore sarà portato a riflettere su problematiche di rilevanza globale attraverso un approccio interattivo, multimediale e ludico.

Il Centro opererà per garantire la conoscenza, la conservazione e la valorizzazione del paesaggio culturale, elemento imprescindibile per un'offerta rivolta all'economia turistica, e si adopererà per favorire l'educazione e il legame con gli altri enti locali e istituzioni territoriali; primo fra tutti il “Museo Vittorini Cazzetta” di Selva di Cadore.

La sua “missione” sarà quella di permettere l'integrazione tra tre componenti: territorio, società e ricerca scientifica, all'interno di uno spazio culturale multimediale che offra al visitatore elementi per accrescere la consapevolezza del valore e della varietà del patrimonio storico e naturalistico dell'area. Accanto a questo obiettivo basilare, vi è quello di offrire la possibilità di costruire modelli e scenari futuri, per far riflettere sulle conseguenze e la portata delle scelte culturali di una moderna società di montagna. Il rapporto individuale con lo spazio e la natura, l'influenza reciproca tra questi due elementi, la reazione emotiva e fisica di fronte alle diverse espressioni della creatività umana sono tutte esperienze che verranno trasferite dal quotidiano personale all'ambito museale collettivo attraverso elementi tradizionali (collezioni archeologiche e naturalistiche) ma soprattutto innovativi (multimediali, installazioni artistiche, exhibit interattivi).

### 2) Dal locale al globale

Il patrimonio culturale dell'area analizzata dal nuovo Centro è composto da alcuni reperti archeologici e naturalistici di grande valore, come la sepoltura mesolitica di Mondeval, le due lastre litiche iscritte in venetico e il Sasso Rosso, le impronte di arcosauri del Triassico superiore, gli stessi paesaggi dolomitici unici al mondo, i boschi e dalle praterie che fanno loro da base e da una serie di **tematiche culturali locali** rappresentate, principalmente, dal nomadismo preistorico trasformatosi poi in epoca protostorica e storica in transumanza e in pastorizia. Pratiche umane che hanno agito per millenni sulle grandi aree d'alta quota della regione, alterando profondamente gran parte del paesaggio naturale.

Partendo da un'analisi approfondita di questa lunga e articolata storia naturale e umana locale è stato possibile poi risalire e ricollegarsi alle più importanti tematiche storico-archeologiche e naturalistiche globali, per costruire un **percorso conoscitivo e narrativo generale** capace di attraversare i più affascinanti temi dell'evoluzione dell'intero pianeta Terra.

### **3) I contenuti del Centro**

#### **3a - Tematiche introduttive**

##### **- *Gis territorio***

Il visitatore potrà prendere visione e analizzare i diversi elementi (antropici e naturali) del territorio in esame attraverso l'uso dei dati provenienti dal GIS (geographic information system). Infatti la creazione di una piattaforma univoca in cui interagiscono elementi naturali ed elementi antropici di diverse epoche consentirà di presentare al visitatore un museo "interattivo", nel quale gli utenti potranno porre delle domande al software il quale restituirà delle risposte sotto forma di intuitivi dati temporali e spaziali, ovvero di cartografia tematica. Il tutto, potenzialmente, all'interno di una configurazione "amichevole", con la possibilità di navigare virtualmente nel territorio. Tutto ciò aumenterà in maniera esponenziale la fruibilità e la comprensione delle informazioni storiche e archeologiche.

##### **- *Quali origini ha l'uomo che popola il nostro pianeta e questo territorio?***

Il primo uomo che ha popolato il nostro territorio è l'*Homo sapiens*. Il visitatore potrà ripercorrere la storia dell'uomo dai primi ominidi africani all'espansione globale dell'*Homo sapiens* e comprendere come l'evoluzione dell'uomo non ha seguito un itinerario lineare di adattamenti e perfezionamenti, ma bensì un percorso articolato e complesso, definito dagli studiosi "cespuglio evolutivo". Una storia ancora ricca di interrogativi che ci riserverà nel futuro molti "colpi di scena".

#### **3b - I temi principali**

L'unione delle *tematiche locali* e del percorso narrativo globale hanno dato origine ad alcuni **temi principali**, il cui approfondimento tematico soddisfa l'insieme delle conoscenze locali e globali sulle quali si fonda la "missione" del nuovo Centro di Documentazione e Ricerca.

##### **1 - LE FORME NATURALI DEL TERRITORIO**

La nascita delle Dolomiti, da 250 a 200 milioni di anni fa: la formazione di una successione regolare di rocce carbonatiche a partire da un caldo mare tropicale e la straordinaria varietà formale, materica e cromatica di rocce attualmente visibile nella nostra area. Le tracce del passato: la nascita dei dinosauri e la loro estinzione dovuta probabilmente all'impatto del meteorite caduto nel golfo del Messico tra i 72 e i 65 milioni di anni fa, raccontata attraverso le orme e i resti ossei di rettili sia marini che continentali rinvenuti nelle Dolomiti con particolare attenzione alle probabili orme di dinosauro individuate ai piedi dei Lastoni di Formin.

La presenza di un ghiacciaio durante l'ultima glaciazione ha profondamente modificato la morfologia della conca di Mondeval e disseminato estese coperture moreniche. Questo ultimo grande sconvolgimento geomorfologico inferto alle nostre vallate ha favorito la nascita di un paleoambiente ricco di situazioni favorevoli alla vita estiva dei cacciatori nomadi del Paleolitico Superiore e del Mesolitico e allo stesso tempo sufficientemente "modellabile" per le esigenze dell'uomo dal Neolitico fino ai giorni nostri.

## 2 - NOMADISMO

La stretta relazione tra uomo-ambiente: i profondi mutamenti ambientali dell'ultima glaciazione e dell'inizio dell'Olocene e gli importanti processi di innovazione culturale e comportamentale dei cacciatori-raccoglitori nomadi che hanno reagito di fronte a questi cambiamenti climatici. Questi cambiamenti saranno raccontati attraverso la presentazione dei dati paleobotanici ricavati dai carotaggi effettuati nel lago de la Bastes.

Mobilità e sfruttamento delle risorse da parte dei cacciatori nomadi: lo sfruttamento di ambienti naturali differenti. I cacciatori-raccoglitori utilizzano le risorse disponibili in un territorio circoscritto attorno al loro accampamento fino a quando lo sfruttamento di quell'area diviene poco vantaggioso o rischia di compromettere la riproduzione delle sue specie vegetali e animali rendendo indispensabile lo spostamento del gruppo verso una nuova zona. Nell'ambiente di alta montagna, frequentato durante la stagione estiva, la caccia agli stambecchi e camosci era integrata dallo sfruttamento di altri ungulati, come cervi e caprioli e dall'attività di pesca. Questo aspetto appare bene documentato nel sito di Mondeval de Sora. Le modalità e le implicazioni sociali e culturali del nomadismo e le enormi differenze rispetto alle società attuali figlie del Neolitico.

## 3 - TRANSUMANZA

La pratica pastorale della transumanza: una strategia economica messa in atto per compensare la mancanza estiva di erba in pianura e per trasformare l'antagonismo agricoltura-allevamento in complementarietà. La nascita della transumanza in Italia in concomitanza alla comparsa di un'economia di tipo neolitico e lo sviluppo della pratica della pastorizia nel territorio delle Prealpi e Alpi bellunesi, tra il Neolitico finale e all'inizio dell'età del Rame. Le altre pratiche connesse con la pastorizia transumante: attività fusorie e nuovi rituali funerari.

I siti di alta quota di Mandriz e Mondeval de Sora che testimoniano che la pratica della pastorizia ad alte quote era già attiva durante il III millennio a.C. e la nascita di assi viari di lunga percorrenza attraverso i valichi alpini a partire dalla tarda età del Bronzo.

Lo sviluppo della transumanza tra la seconda età del ferro e l'età romana nel Bellunese: i profondi vincoli stabiliti, nell'ambito delle pratiche della transumanza, tra i comprensori alpini e la fascia pedemontana, da cui provenivano la lana e i prodotti derivati dal latte, e i centri della pianura veneto-orientale. Le iscrizioni confinarie su roccia del Monte Pergol e del Monte Civetta, che dovevano servire a delimitare i pascoli montani dei singoli municipi.

Lo sviluppo della transumanza durante l'Alto Medioevo e l'importanza dell'economia agrosilvopastorale nella società tradizionale locale, che iniziò a gestire le risorse montane sviluppando il sistema regoliero.

#### 4 - LA SCRITTURA

Le più antiche forme di scrittura (scritture logografiche): il complesso sviluppo della scrittura avvenuto indipendentemente in civiltà differenti e per motivi differenti. La nascita del sistema di scrittura alfabetico in ambito fenicio fino all'acquisizione della scrittura presso i Veneti antichi. La documentazione della scrittura dei Veneti antichi in Cadore con particolare rilievo alle due lastre iscritte di Mondeval de Sora: il materiale proveniente dal santuario di Lagole di Calalzo, la lamina bronzea iscritta del monte Calvario di Auronzo, la lastra iscritta presso le falde del monte Pore, le due lastre iscritte in venetico ritrovate nell'area di Mondeval, vicino al lago de la Bastes.

#### 5 - I SANTUARI NATURALI

Le manifestazioni culturali tra le quali le rappresentazioni del cielo prodotte dalle culture antiche: dagli Egizi, agli Assiri, alle culture della valle dell'Indo, solo per citarne alcune. Sul territorio europeo ci sono sia santuari naturali in grotte, vette, passi montani e specchi d'acqua o evidenze derivate dallo studio archeoastronomico di siti importanti quali Stonehenge, Callanish, Carnac, oltre che di una grande quantità di siti megalitici, sparsi lungo tutta la costa atlantica e mediterranea dell'Europa e nelle isole. A partire dall'età del Bronzo, queste evidenze si ritrovano anche in ambito alpino. Esse consistono nella deposizione di singoli oggetti, in aree rupestri e nei "roggi votivi", interpretati come testimonianze di pratiche sacrificali connesse al culto agreste della fertilità in alta montagna. Per il periodo successivo, l'età del Ferro, nelle Dolomiti orientali si hanno alcune testimonianze di grande rilievo della religiosità dei Veneti antichi, come i santuari di Lagole di Calalzo e Auronzo di Cadore e l'iscrizione venetica della lastra di Mondeval.

Le moderne tendenze nel campo delle ricerche archeoastronomiche mostrano che non è importante solamente la presenza in un sito archeologico di alcune linee astronomicamente significative, ma anche la sua posizione topografica rispetto ai particolari orografici che costituiscono il profilo dell'orizzonte naturale locale compresi entro gli archi ortivo ed occiduo annuali del Sole ed entro gli archi lunistiziali lunari. In epoca antica l'osservazione astronomica avveniva ponendo l'osservatore in un luogo di notevole valenza sacrale dove venivano eseguite le osservazioni della levata e del tramonto degli astri importanti utilizzando come "punti di collimazione" alcuni particolari orografici che facevano parte del paesaggio di sfondo visibile da quel luogo. Questo avvenne anche nel caso del Sasso Rosso.

#### 6 - IL PAESAGGIO CULTURALE

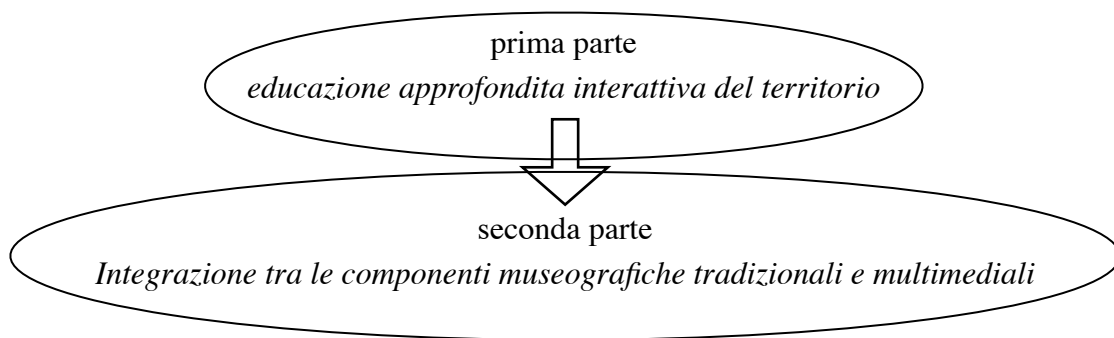
Tutto quanto descritto nei precedenti **temi principali** forma quello che oggi definiamo *il paesaggio culturale*. Esso è dunque il risultato di una interazione tra uomo e natura e



rappresenta tutto ciò che compone, visivamente, la base dei grandi monumenti dolomitici oggi patrimonio dell'umanità. Questo tema riassuntivo troverà nell'utilizzo del GIS uno strumento di analisi diretta e comparativa efficace e capace, con grande probabilità, di far comprendere, nel tempo, nuovi significati sul senso dato dall'uomo all'uso del territorio d'interesse del nuovo museo.

#### **4 - Metaprogetto**

Il rapporto tra le tematiche introduttive, i temi principali e le modalità di approccio del visitatore con i reperti esposti e con il linguaggio delle nuove tecnologie, multimediali, interattive e di rete, ovvero il "peso" generato dall'insieme dei contenuti culturali e dello spazio architettonico a disposizione determina un percorso narrativo che si configura in uno schema di *metaprogetto* caratterizzato dalla divisione in **due parti principali**, come evidenziato dallo schema seguente:



- 1) La prima parte svolge il compito di dare al visitatore una *educazione approfondita interattiva del territorio* e si configura come una sorta di piccolo *science centre ipertecnologico* caratterizzato da un uso esclusivo delle nuove tecnologie, multimediali, interattive e di rete poste all'interno di uno spazio aperto (*open space*). In questa prima parte del percorso espositivo troveranno posto le **tematiche introduttive** che consentiranno di raccontare il territorio prevalentemente attraverso l'uso di dati. Dati fisici, statistici o temporali. Semplicemente elencati o incrociati tra di loro che porteranno ad una lettura dinamica e approfondita del territorio nella sua complessa forma fisico-geografica. Attraverso proiezioni collettive e singole postazioni, il visitatore potrà sia prendere contatto con gli aspetti generali della regione sia approfondire e ampliare le sue conoscenze attraverso un'ampia scala di tematiche affrontate nel dettaglio da un sofisticato linguaggio comunicativo.
- 2) La seconda parte invece, attraverso un'*integrazione tra le componenti museografiche tradizionali e multimediali*, prevede un utilizzo bilanciato tra le nuove tecnologie e i sistemi espositivi tradizionali. In questi spazi i **temi principali** verranno affrontati attraverso l'utilizzo o l'esposizione dei reperti archeologici fino ad oggi rinvenuti nell'area considerata, oltre a pannelli con testi, foto, filmati e postazioni interattive singole, collettive, a ciclo continuo multimediali e interattive. Essi dialogheranno anche con copie di oggetti e di reperti preistorici e storici messi a disposizione del visitatore. Qui gli elementi e le tematiche locali

traineranno un racconto che toccherà anche gli aspetti globali necessari alla comprensione completa delle singole tematiche.

### **5) I linguaggi utilizzati**

Il sistema di trasmissione delle conoscenze si baserà su tre livelli di comunicazione dei singoli temi. Questi temi saranno messi in relazione tra loro da semplici e intuitivi linguaggi comunicativi visivi, cromatici, tattili e/o interattivi che condurranno il visitatore lungo un agevole percorso di approfondimento scientifico:

- il primo livello si basa sulla *vista*.

Sarà rappresentato prima di tutto dai testi scritti su pannelli, reperti, filmati, mappe, foto e disegni di grandi dimensioni collocati a parete o a pavimento fruibili *collettivamente e singolarmente*.

- il secondo livello sfrutterà la *tattilità*.

Campioni di rocce, calchi e copie di reperti archeologici, verranno disposti su una serie di contenitori e saranno ammirabili *collettivamente*, ma il visitatore potrà anche toccarli, prenderli e maneggiarli *individualmente*.

- il terzo livello utilizzerà, assieme alla vista, anche l'*udito*.

Filmati, racconti sonori, musiche e suoni verranno proposti da una serie di postazioni multimediali interattive/sensibili *single*.

Le postazioni, spesso attivabili dal visitatore stesso, attraverso lo spostamento dei campioni e dalle copie, non andranno ad ostacolare il flusso principale dei visitatori.

L'esigenza dominante, presente fin dalle prime bozze ideali tratteggiate per il nuovo museo, è di elaborare un contesto comunicativo che preveda un'attiva e significativa partecipazione dello spettatore, stimolato dall'essere posto all'interno di un impianto narrativo ispirato a una multitestualità e ad una continua oscillazione tra elementi reali e virtuali. Questo articolato sistema di fruizione delle conoscenze, fatto di videoambienti, aree sensibili e interattive, modalità di transponder, performance teatrali e film, oltre che di reperti, campioni e oggetti, si baserà quindi sul carattere prevalentemente non espositivo dato al nuovo Centro. I tre livelli di comunicazione sopra descritti nascono perciò dall'esigenza di articolare i metodi di apprendimento delle conoscenze sfruttando il più possibile la sensibilità e le capacità sensitive dell'uomo attraverso la multimedialità e l'interattività. In questo senso quindi, se l'esposizione di reperti storici e archeologici, e più in generale delle opere d'arte nelle tradizionali gallerie museali, si basa, principalmente per motivi di sicurezza, su un rapporto passivo tra oggetto e spettatore (al loro interno, l'oggetto, appeso a un muro, posato su un piedistallo o sullo scaffale di una bacheca, è fisso e il visitatore lo osserva standogli di fronte o girandogli intorno), ciò significa anche che questa rigorosa impostazione determina, inevitabilmente, una distanza minima invalicabile tra osservatore e reperto. E che questa "distanza", eliminando qualsiasi forma di contatto fisico fra le due parti, impone l'uso preponderante della vista come strumento di acquisizione delle conoscenze a discapito delle altre capacità cognitive e sensitive umane.

Se quindi vogliamo accedere, come nel caso di questo Centro, anche a quel repertorio di dati e quindi di conoscenze, in particolar modo tattili e acustiche, superando le limitazioni che questa impostazione comporta dobbiamo affiancare al reperto originale tradizionalmente esposto alcuni elementi di supporto. Nel nostro caso questi elementi sono: - il *linguaggio delle nuove tecnologie, multimediali, interattive e di rete*, - l'uso delle *copie*, - la *didattica rivolta ai bambini*, - le dimostrazioni di *archeologia sperimentale*.

Inevitabilmente, l'aggiunta di queste componenti inserirà negli spazi espositivi gestualità e movimenti che cambiano, anche da un punto di vista visivo, l'impronta generale del Centro, rendendolo simile a un laboratorio didattico. Quindi, se la conoscenza, per essere il più completa possibile, implica anche azione e movimento, oltre che riflessione e percezione, allora la gestualità che la caratterizza, essendo frutto della fantasia e della creatività di chi la esercita, sarà essa stessa forma estetica variabile del suo manifestarsi, riducendo le soggettive e fuorvianti "esibizioni" grafico-designeristiche che, inevitabilmente, si interpongono tra il visitatore e le conoscenze, nell'esposizione "passiva". In questo museo quindi, come in ogni museo contemporaneo, conoscenze, oggetti e visitatore si relazionano l'un l'altro dando vita a una scenografia complessiva razionale sufficiente ad organizzare ciò che si espone, senza dover ricorrere a momentanee/soggettive formalizzazioni. Queste attività vengono intese e proposte come l'interpretazione del prolungamento in ambito artificiale del movimento imposto dall'ambiente primario reale al visitatore che intende visitare gli spazi reali della storia.

### ***5a - Il linguaggio delle nuove tecnologie, multimediali, interattive e di rete.***

All'interno del nostro Centro, il visitatore non troverà esposte tutte le conoscenze messe a sua disposizione negli spazi allestiti. Alcune di esse, per accedervi, richiederanno il suo intervento e lui le riceverà solo se agirà e attraverso questa interazione gestuale, tra individuo e strumento informatico, il visitatore acquisirà dati percettivi provenienti dalla sua stessa azione. Così anche i movimenti attivi che verranno introdotti saranno fonte di conoscenze.

Sono dunque di nostro interesse tutte quelle manipolazioni offerte dalla multimedialità e dall'interattività che alterano i "profili" oggettivi, percettivi e formali consolidati, nel tempo, dalla cultura museale espositiva tradizionale. Come:

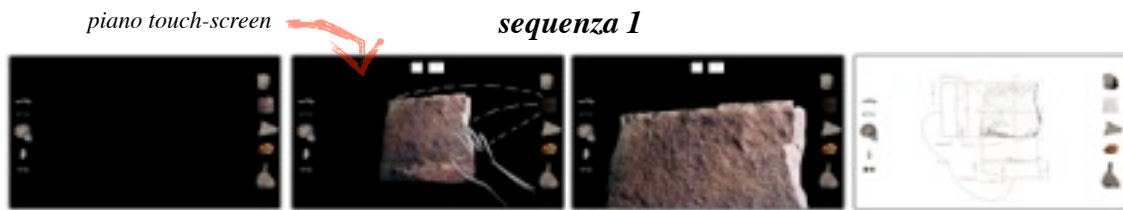
- *l'aumento dei punti di osservazione di un reperto*

L'osservazione di un oggetto posto sullo scaffale di una bacheca impone una visione fissa e limitata di un reperto. Ma se noi lo scannerizziamo tridimensionalmente e lo facciamo apparire su uno schermo possiamo, con la modalità del *touch screen*, farlo ruotare lungo i tre assi spaziali per osservarlo da tutti punti di vista e da tutte le direzioni possibili.

- *L'alterazione dimensionale di un reperto*

L'alterazione delle dimensioni del reperto consente invece di scoprire aspetti non visibili nella scala reale come, ad esempio, la diversità del lavoro impresso su una pietra da attrezzi composti da materiali diversi. Sempre grazie all'utilizzo della modalità del *touch screen*, il visitatore può dilatare le dimensioni dell'oggetto scannerizzato e, mantenendo una buona

definizione di immagine, vedere parti molto piccole della sua lavorazione invisibili all'occhio umano. (sequenza 1)

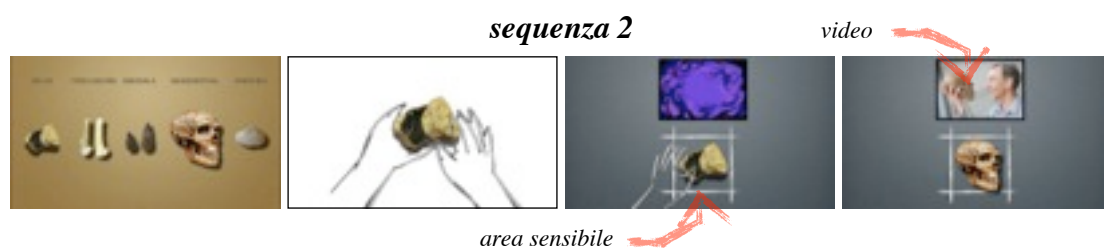


### - Il contatto fisico con gli oggetti

Fermo restando che i reperti archeologici originali saranno protetti all'interno di bacheche dotate di vetri antisfondamento, con un'illuminazione adeguata e un sistema di allarme antifurto integrato con il più vicino Comando dei Carabinieri, tutte le operazioni di manipolazione e spostamento qui descritte faranno riferimento solo ed esclusivamente ai campioni e alle copie di materiale storico e archeologico.

Spostando un oggetto da un piano d'appoggio semplice ad un punto "attivo", chiaramente indicato, su un altro piano posto accanto al primo, il visitatore avrà modo di utilizzare attraverso i suoi stessi gesti quella tattilità che altrimenti resterebbe esclusa dal processo conoscitivo. L'oggetto in questione sarà una riproduzione fedele dell'originale, quindi nel maneggiarlo il visitatore potrà rendersi conto della sua consistenza materica oltre che del suo peso, del suo calore e delle eventuali lavorazioni apportate su di esso dall'attrezzo usato dall'uomo per forgiarlo.

In questa sequenza di mosse, supportata dalla modalità informatica del *transponder*, il visitatore agirà nel seguente modo: vede alcuni oggetti disposti su un piano, sceglie quello che gli interessa, lo prende in mano, lo tocca, lo palpa e appoggiandolo su un altro piano posto accanto al primo, all'interno di uno spazio sensibile, attiverà un video posto davanti al punto di appoggio dell'oggetto sul quale scorreranno alcune informazioni di dettaglio sullo stesso oggetto spostato. Finita la clip video il visitatore rimetterà l'oggetto al suo posto. Questa sequenzialità di gesti contribuirà a dare circolarità all'approccio multisensoriale delle conoscenze. In altre parole, ci aiuterà ad evitare la separazione delle percezioni sensoriali come fossero categorie separate dell'apprendimento. (sequenza 2).



### ***5b - Web GIS***

Il web GIS esteso costituirà un archivio digitale di siti e dati di carattere storico-naturalistico trattati in modo scientifico e visualizzabili, a seconda del ruolo dell'utente, secondo diversi livelli d'accesso (collaboratore scientifico del museo o utente generico).

La tecnologia web GIS offre il notevole vantaggio di permettere un'ampia diffusione delle informazioni e al tempo stesso una gestione centralizzata e accessibile on-line per il costante aggiornamento delle informazioni da parte degli specialisti.

In questo orizzonte i coordinatori o i collaboratori scientifici del progetto potranno aggiornare on-line l'archivio scientifico inserendo nuovi documenti e scoperte con materiale descrittivo o multimediale, che diventeranno successivamente visualizzabili anche dai visitatori.

Uno degli scopi del progetto è quello di mappare e analizzare i diversi elementi (antropici e naturali) del territorio in esame. Tale finalità verrà portata avanti attraverso l'uso del GIS (geographic information system), uno strumento che consente di mettere in relazione dati spaziali differenti in un'unica piattaforma. Il primo passo sarà l'acquisizione dei dati. Al di là del reperimento della cartografia attuale, storica e tematica, verranno fatti dei rilievi nel territorio per posizionare (tramite GPS) le strutture antropiche e i siti nell'area di indagine. I diversi file georeferenziati andranno quindi a costituire una piattaforma analitica sulla quale implementare alcune analisi spaziali e geostatistiche. Esse si concentreranno soprattutto su alcune tematiche principali. Si analizzerà, innanzi tutto, la relazione tra la posizione dei siti e le caratteristiche dell'ambiente naturale (distanza dalle fonti d'acqua, pendenza dei versanti, altitudine...), per comprendere se il costrittivo ambiente montano abbia influenzato (e in che modo) le scelte insediative. Si applicheranno inoltre alcuni algoritmi per l'analisi della posizione dei siti rispetto ad altri siti (poligoni di Thiessen, cluster analysis, least cost paths...), al fine di identificare una possibile relazione funzionale tra essi. Altri tipi di analisi implementabili dipenderanno dalla qualità e dalla quantità dei dati censiti, e potranno andare ad integrare le informazioni raccolte in precedenza.

Tutto ciò consentirà di individuare dei "modelli" e "strategie" di uso del territorio in questione nelle diverse epoche di occupazione, consentendo di aumentare la nostra capacità interpretativa dell'evoluzione dello sfruttamento delle alte quote alpine dalla preistoria alle epoche recenti.

Per quanto riguarda la finalità del Centro, la creazione di una piattaforma univoca in cui interagiscono elementi naturali ed elementi antropici di diverse epoche consentirà di sviluppare l'idea di un Centro "interattivo", nel quale gli utenti potranno porre delle domande al software il quale restituirà delle risposte sotto forma di intuitivi dati spaziali, ovvero di cartografia tematica. Il tutto, potenzialmente, all'interno di una configurazione "amichevole", con la possibilità di navigare virtualmente nel territorio. Tutto ciò aumenterebbe in maniera esponenziale la fruibilità e la comprensione delle informazioni storiche e archeologiche, e per questo è assai auspicabile che il progetto possa giungere a questo risultato finale.

### ***5c - I filmati Real Cinema-Grande fratello***

Particolare attenzione viene posta anche alla realizzazione dei filmati storici. La loro funzione infatti non viene intesa solo come strumento di rappresentazione scenografica, ma anche come linguaggio espressivo creativo malleabile capace, attraverso un'attenta regia, di sfruttare alcuni aspetti scenografico-compositivi specifici. Questi aspetti sono il rapporto con l'ambiente dolomitico e il ruolo del visitatore all'interno dei locali tematici del museo. Possiamo dire che per noi questi particolari filmati si interpongono tra questi due aspetti come un elemento di relazione spaziale.

In sostanza, oltre ad alcuni elementi riconoscibili del nostro paesaggio, i quali compariranno a volte sullo sfondo delle riprese, in genere gli attori, gli oggetti e gli attrezzi utilizzati nelle scenografie occuperanno posizioni ben precise (di primo piano), per far sì che le loro masse fisiche assumano dimensioni reali direttamente rapportabili sia al copro dell'osservatore sia con i reperti esposti nella stanza, le cui copie verranno utilizzate nel filmato stesso. Un ruolo fondamentale, per una efficace realizzazione di queste idee, viene svolta dalle dimensioni e dalla posizione dello schermo su cui verranno proiettati questi particolari filmati. Essendo le riprese realizzate in HD, e quindi con un rapporto in 16:9, lo schermo sarà molto grande (circa metri 3,5 x 2,00), verrà appoggiato direttamente a terra e occuperà interamente la parte bassa di una delle pareti di fondo della stanza in cui sarà collocato. Così, le scene proiettate appariranno come una sorta di prolungamento spaziale del vano e si relazioneranno in modo percettivamente coerente anche con ciò che è esposto al suo interno. Altro aspetto importante è dato dal fatto che non ci saranno frenetiche sequenze di scene brevi ripetute in *loop*, ma solo lunghe scene di vita riprese in tempo reale, con rumori ambientali. Alla fine, l'insieme di tutti questi aspetti farà immergere il visitatore all'interno di alcuni veri e propri spaccati di quotidiana vita antica che lo faranno sentire come se il suo sguardo e il suo corpo si fossero "casualmente" intromessi all'interno di una scena del passato. Ovviamente questi filmati di grandi dimensioni metteranno in scena un racconto visibile, se rapportato a un percorso di visita normale del Centro, solo per frammenti. A seconda dell'orario in cui verrà visitato il museo, sarà possibile assistere a una parte o a un'altra dell'intera sequenza. Scopo di questa impostazione è di assottigliare il più possibile la barriera comunicativa esistente generalmente tra reperto, filmato e visitatore, attraverso un'interpretazione originale del linguaggio comunicativo documentaristico scientifico prodotto in genere dalla televisione (che rimane, inevitabilmente, un importante elemento di paragone).

### ***5d - Le copie***

All'interno del nostro museo il visitatore avrà la possibilità di vedere e toccare copie di oggetti della cultura materiale archeologica, oggetti riprodotti tramite l'archeologia sperimentale o campioni di raccolte naturalistiche. La copia sta entrando nel linguaggio comune del museo moderno e interattivo perché le esperienze sensoriali come quella tattile permettono di stimolare nel visitatore domande e riflessioni che a loro volta lo portano a voler approfondire l'argomento tramite altri linguaggi come quello scritto o quello multimediale. Nella sfera dell'archeologia il visitatore potrà toccare riproduzioni fedeli di crani di ominidi,

di strumenti preistorici come punte di lancia, asce, falcetti e ancora copie in resina di materiali protostorici e storici come forme ceramiche, iscrizioni e monete. Nel campo naturalistico sarà possibile manipolare riproduzioni fedeli o in miniatura di animali viventi o estinti (dinosauri) o infine campioni naturali di rocce.

### ***5e - Il plastico statico-dinamico***

Il plastico statico-dinamico è composto da due proiettori, uno specchio, uno schermo, una trackball e un plastico del territorio fresato e georeferenziato. Questo sistema permette al visitatore di spostarsi attraverso la geografia e la tridimensionalità del territorio, sintetizzata dal plastico, e contemporaneamente visualizzare, con l'aiuto di immagini e filmati che appaiono sulla schermo, i diversi luoghi e tutto ciò che li rende significativi all'interno di una tematica di tipo naturalistico o archeologico inizialmente scelta.

## **7) - Collaborazioni e materiale proveniente da collezioni e archivi**

### ***7a - Collaborazioni scientifiche***

Sono previste collaborazioni in ambito culturale, scientifico, tecnico e scenografico. Per motivi legati principalmente alla preparazione, al coinvolgimento personale e alla conoscenza del territorio si è scelto di cercare tali professionalità per prima cosa nell'ambito universitario, ma anche tra persone locali che da anni studiano e frequentano le aree oggetto del Centro:

*Soprintendenza per i Beni Archeologici del Veneto*

Giovanna Gangemi

*Università Cà Foscari di Venezia, Dipartimento di Scienze dell'Antichità e del Vicino Oriente*

Anna Marinetti, Alexia Nascimbene

*Università di Ferrara, Dipartimento di Biologia ed Evoluzione*

Federica Fontana, Antonio Guerreschi, Ursula Thun Hohenstein

*Università di Padova*

*Dipartimento di Geoscienze*

Matteo Belvedere, Paolo Mietto

*Istituto di geografia "Morandini"*

Paolo Mozzi

*Facoltà di Lettere e Filosofia*

Michele Asolati

*Centro Studi per l'Ambiente Alpino, sezione staccata di San Vito di Cadore*

Tommaso Anfodillo, Roberto Menardi

*Università di Trento, Dipartimento Filosofia Storia e Beni Culturali*

Annalisa Pedrotti Fabio Cavulli e Francesco Carrer

*Laboratorio Archeoambientale-CAA "Giorgio Nicoli" - San Giovanni in Persiceto (BO)*

Silvia Marvelli

*Istituto Nazionale di Astro Fisica-Osservatorio Astronomico di Brera, INAF, Milano*

Adriano Gaspani

*Museo degli Usi e Costumi della gente trentina, San Michele all'Adige, Trento*

Marta Bazzanella

*Esperti locali*

Giandomenico Zanderigo-Rosolo, storico

*Realizzazioni video*

Rolando Menardi

*Consulenze locali*

Regola Generale di San Vito di Cadore

### ***7b - Archivi statali e privati da cui trarre reperti archeologici e materiale multimediale***

Il Nuovo Centro Espositivo Multimediale di Documentazione e Ricerca Naturalistico-Archeologica di San Vito necessita di reperti e di materiale multimediale proveniente da archivi e collezioni private. Allo stato attuale dei lavori, sono state definite le seguenti gentili concessioni:

- Museo archeologico di Pieve di Cadore: **Lare alato, statua in bronzo rinvenuta negli anni '50 a Vodo di Cadore.** La statua in bronzo è attualmente conservata presso il Museo archeologico della Magnifica Comunità di Pieve di Cadore. La dott.ssa Giovanna Gangemi, considerata l'area di ritrovamento, ritiene opportuno che il reperto, proveniente dalla valle del Boite, sia esposto nel futuro museo di San Vito, ma sottolinea la necessità di chiedere il parere del Presidente della Magnifica Comunità di Pieve di Cadore.
- Archivi storici di Belluno e di Venezia
- Archivio storico di San Vito
- Collezione privata Cesare De Vido
- Archivio Union Ladina d'Oltreciusa
- Archivi video-fotografici privati: Valentina De Marchi, Bortolo De Vido, Vasco Verzi

### ***8 - Elenco riassuntivo dei reperti archeologici in possesso ed esposti nel museo***

**a -** Elenco reperti originali da esporre:

#### **- Due lastre iscritte in venetico da Mondeval de Sora**

La lastra rinvenuta nell'autunno del 1999 è edita (Gangemi M., Marinetti A., AKEO 2002), mentre la seconda lastra è in fase di studio.

**b -** Elenco reperti in possesso del museo:

#### **- Moneta di IV sec. d.C. proveniente dallo scavo archeologico della Strada Statale di Alemagna, San Vito.**

#### **- Monete romane provenienti dallo scavo di San Floriano, San Vito.**

#### **- Monete romane provenienti da Vinigo di Cadore**

Le monete provengono da una raccolta di superficie nell'area di Vinigo di Cadore e devono ancora essere studiate.



## **- Ceramica tardo-antica/alto-medievale proveniente dagli scavi in via Matteo Ossi, San Vito di Cadore**

### ***9 - La didattica rivolta ai bambini***

#### *La filosofia*

I percorsi didattici proposti saranno strutturati in modo tale che i bambini siano protagonisti in prima persona in un'esperienza che, con l'aiuto di un esperto ed eventualmente la collaborazione di un insegnante, li avvicini alle culture del passato e ai segreti del mondo naturale in modo consapevole e "divertente", per far crescere in loro la curiosità per la conoscenza. Le esperienze proposte saranno organizzate in modo tale da gratificare i bambini, che avranno ben chiaro di aver raggiunto un obiettivo e sentiranno di aver "fatto qualcosa" o di essere parte di qualcosa. Le esperienze proposte dovranno coinvolgere il più possibile i sensi e il corpo.

#### *Target*

Il Centro lavorerà principalmente con i bambini tra i 6 e i 14 anni, ma organizzerà anche attività adatte ai bimbi delle scuole materne e secondarie.

#### *Sede*

La sede dell'Aula Didattica si trova vicino al Centro, presso le Scuole Elementari, a meno di duecento metri da quest'ultimo. Alcune attività potranno essere effettuate anche all'interno del Centro stesso senza però ostacolare il flusso degli altri visitatori.

#### *Attrezzatura*

L'Aula sarà attrezzata di uno schermo di grandi dimensioni e di un videoproiettore collegabile a PC o ad altre sorgenti video e audio. Prevederà inoltre i materiali per l'allestimento di laboratori di carattere archeologico e naturalistico.

#### *Gli obiettivi*

Il Centro organizzerà sia delle visite al percorso espositivo del museo durante le quali l'operatore didattico imposterà un vivace dialogo con i bambini e effettuerà eventualmente alcune dimostrazioni (scheggiatura della selce, prime fasi per l'accensione di un fuoco con tecniche preistoriche) in modo tale che la curiosità e l'interesse dei bambini vengano stimolati per tutto il percorso. La visita sarà integrata ad un'esperienza-laboratorio che avrà i seguenti obiettivi:

- suscitare nei bambini curiosità verso i molteplici aspetti della storia della Terra e dell'Uomo
- stimolare la capacità di osservare e riconoscere manufatti - esemplari vegetali - specie animali - rocce
- valorizzare il patrimonio museale come strumento didattico per la scuola
- portare l'attenzione dei bambini al valore storico-culturale del reperto archeologico
- far prendere coscienza al bambino delle proprie capacità tecniche ed espressive

#### *Tipologia delle attività*

Alcuni esempi di attività che potranno essere svolte nell'Aula Didattica sono presentati di seguito e altri sono proposti nelle schede tematiche in appendice:

*- Lo scavo simulato*

Il laboratorio archeologico vuole simulare uno o più siti dove i bambini intervengono cercando di operare secondo le regole dello scavo stratigrafico moderno. Nell'asportare i singoli livelli archeologici, nell'ordine inverso con cui essi si sono depositati, i ragazzi mettono in luce con strumenti appropriati strutture di diversa tipologia (mura, focolari, strade, pavimenti) e oggetti che riproducono artisticamente alcuni reperti originali che hanno potuto ammirare durante la visita al museo. Nell'attività di indagine archeologica i bambini comprenderanno che il contesto del ritrovamento diventa una ricchissima fonte di informazioni.

La sorpresa e l'emozione di queste scoperte renderà sicuramente i bambini più sensibili verso i manufatti antichi.

*- Arte e musica delle origini.*

L'attività si propone di far conoscere ai bambini uno degli aspetti più interessanti e complessi delle culture preistoriche, l'arte e la musica dell'uomo del Paleolitico. Attraverso la conoscenza delle principali tecniche utilizzate, della varietà dei soggetti rappresentati e dei più antichi strumenti musicali, l'allunno svilupperà una maggior sensibilità verso le più antiche forme d'espressione artistica. Sarà data la possibilità di realizzare una parete su cui ognuno potrà cimentarsi con attività di pittura rupestre con pigmenti naturali (ocra rossa e gialla, ossido di manganese). Dopo aver spiegato come si possa risalire ai suoni della preistoria tramite opportuni confronti etnografici con le popolazioni attuali tuttora allo stadio primitivo, sarà data la possibilità di ascoltare alcune ipotetiche ricostruzioni di musica del Paleolitico e riprodurre dei semplici strumenti musicali.

*- Creazione e decorazione a crudo di oggetti ceramici*

L'attività sarà dedicata alla creazione e alla decorazione a crudo degli oggetti ceramici. Il laboratorio vuole sperimentare le più antiche tecniche di lavorazione della ceramica, quali la foggatura di una palla di argilla e la foggatura a colombino, avvalendosi di un tornio lento per la rifinitura degli oggetti. Il laboratorio si propone inoltre di far comprendere ai più giovani quale importante funzione abbia rivestito la ceramica nella storia dell'uomo a partire dal Neolitico fino ai nostri giorni. L'esperienza della manipolazione della ceramica è estremamente interessante per i bambini, perché si lega direttamente all'esperienza tattile, un tipo di conoscenza fondamentale nella prima infanzia che spesso viene abbandonata con la crescita. L'esperienza sarà di stimolo alla creatività personale.

*- Le orme dei dinosauri*

L'attività sarà porterà i bambini a fare un salto nel tempo dai giorni nostri fino a 200 milioni di anni fa quando i dinosauri e altri organismi ormai estinti hanno lasciato le loro tracce sui sedimenti che si sono poi trasformati in rocce. I bambini potranno lasciare la propria impronta in argilla (o altro materiale) di diversa consistenza, per osservare come il substrato influisca sulla nitidezza dell'orma, esercitarsi a riconoscere orme lasciate diversi tipi di dinosauri/rettili estinti, riprodurre le camminate dei dinosauri/rettili che hanno lasciato determinate tracce, riflettere sulla loro velocità e le loro dimensioni.

## ***10 - Dimostrazioni di archeologia sperimentale***

L'offerta didattica non sarà rivolta solamente ai bambini, ma anche agli adulti. Queste attività non richiederanno uno spazio autonomo, ma avverranno all'interno delle stesse sale espositive il cui allestimento fungerà come una ideale scenografia pre-impostata. Con la possibilità di usufruire, da parte dell'archeologo, lo schermo posto alle spalle della pedana, per video che integrano le loro performance. Durante questi performance, l'operatore didattico darà vita a delle dimostrazioni di archeologia sperimentale, ovvero attività di produzione di oggetti in pietra, osso, corno e legno, rispettando le antiche tecniche preistoriche. Esse permettono un approccio più partecipato dei visitatori. Queste attività di archeologia sperimentale all'interno dei musei e dei centri di documentazione su questo tema che permettono un approccio più partecipato da parte dei visitatori sono già consolidate da parecchi anni nei programmi di animazione culturale di strutture italiane e estere. In particolare, come evidenziato dalle schede relative ai singoli ambienti, le pedane in legno degli stanze 2 e 3 potranno servire, se adeguatamente gestite dal personale del Centro secondo una programmazione controllata delle attività, anche da piccoli palcoscenici dove svolgere queste dimostrazioni.

## ***11 - Attività esterne auspicabili***

### **1) Sito Internet**

Sarà realizzato un sito Internet finalizzato a sviluppare la consapevolezza del valore storico-ambientale del territorio dell'Alto Bellunese e a costituire un archivio scientifico di dati aggiornabile e incrementabile.

Il sito sarà costituito da:

1a) un primo orizzonte rappresentato da un portale CMS (Content Management System) che permette di introdurre il visitatore alla conoscenza del territorio dell'Alto Bellunese, un territorio di montagna che rappresenta un sistema ambientale fisicamente fragile strettamente connesso con i processi antropici intervenuti a partire da 10.000 anni fa. In questo primo orizzonte sarà possibile visualizzare e scaricare materiale dettagliato relativo al museo e alle sue attività e tramite la redazione delle news garantire visibilità ad eventi locali di interesse storico-naturalista.

1b) Un atlante dei siti di interesse storico-naturalistico dell'area di interesse e più in generale dell'Alto Bellunese, definito Web Gis semplificato. Questo sistema costituirà un "museo virtuale" che permetterà al visitatore di accedere ad una serie di mappe georeferenziate del territorio dove sarà di volta in volta visualizzato l'insieme di siti di particolare interesse. Cliccando sul singolo sito sarà possibile assistere ad una visita guidata, visualizzando una scheda informativa sul sito e il relativo materiale multimediale collegato (fotografie, video, tour virtuale). Una rete di percorsi simulati che colleghino i principali siti permetterà al visitatore di realizzare un'esperienza immersiva in ambiente montano e di comprendere quali siano le caratteristiche geomorfologiche del territorio nel quale la vegetazione, la fauna e l'uomo si sono adattati nel tempo ai diversi ecosistemi.

Il Web Gis semplificato si baserà sui dati scientifici del web Gis esteso e prenderà avvio dal materiale prodotto dalla positiva esperienza del Progetto MAPPEMONDE. Si propone la messa in rete del materiale multimediale usato per le audioguide. Questo abbinamento permette da una parte di valorizzare un lavoro di ricerca scientifica già svolto e dall'altra di creare le premesse per ottenere uno strumento innovativo di gestione e utilizzo delle risorse culturali di una parte del territorio bellunese.

## **2) Web GIS**

Il web GIS esteso costituirà un archivio digitale di siti e dati di carattere storico-naturalistico trattati in modo scientifico e visualizzabili, a seconda del ruolo dell'utente, secondo diversi livelli d'accesso (collaboratore scientifico del museo o utente generico).

La tecnologia web GIS offre il notevole vantaggio di permettere un'ampia diffusione delle informazioni e al tempo stesso una gestione centralizzata e accessibile on-line per il costante aggiornamento delle informazioni da parte degli specialisti.

In questo orizzonte i coordinatori o i collaboratori scientifici del progetto potranno aggiornare on-line l'archivio scientifico inserendo nuovi documenti e scoperte con materiale descrittivo o multimediale, che diventeranno successivamente visualizzabili anche dai visitatori.

## **3) Blog**

Creazione di uno strumento informatico (*blog*) di aggiornamento in tempo reale sulle fasi di realizzazione del Progetto stesso. Questo blog è già pubblicato ([www.sistemamondeval.it](http://www.sistemamondeval.it)) contiene attualmente, come materiale di base, una sintesi di tutto ciò che ha portato all'ideazione del *sistemaMONDEVAL*. Ovvero, queste prime voci, una cinquantina circa, riassumono l'insieme delle vicende socio-culturali di carattere archeologico-ambientale susseguitesisi sulle vaste aree dolomitiche della storia di San Vito negli ultimi trent'anni. Partono dalla straordinaria scoperta dell'Uomo di Mondeval fino all'avvio ufficiale di questo Progetto Museologico, senza tralasciare l'aggancio culturale con il tema dell'etnografia locale rappresentata dall'importante collezione privata "Cesare De Vido".

## **4) Attività sul territorio**

Il nuovo Centro, con il suo sito internet e il web-GIS, sarà il motore pulsante per la costruzione delle altre componenti che danno forma all'ipotizzato *sistemaMONDEVAL*, per promuovere una serie di attività per la conoscenza e la valorizzazione del territorio, sia a partire dal Centro stesso, sia tramite un punto informativo, anche di piccole dimensioni, che potrebbe essere realizzato in zona Giau. Quest'ultima struttura dovrebbe essere concepita come unità operativa che agisce in sinergia con il Nuovo Centro di Documentazione e Ricerca di San Vito e sarà dedicata a funzioni didattico/informative sull'archeologia e la natura dell'area d'interesse. Per avviare l'attività senza grossi impegni finanziari, si prevede l'utilizzo dell'ambiente posto al piano terra della Malga Giau (ex cantina). Questo spazio sarà il punto

di arrivo delle navette e il punto di partenza per tutte le escursioni e le attività interne all'area di interesse.

Il centro avrà le seguenti funzioni:

- punto informativo centro visitatori per scolari, studenti, appassionati di montagna, escursionisti, turisti ecc...;
- punto di arrivo delle navette provenienti da San Vito;
- stazione di appoggio per le ricerche in corso;
- punto di partenza per escursioni guidate in modo tradizionale o per il noleggio delle audioguide (vedi progetto Mappemonde).

Il periodo di attività di tale centro potrà essere di cinque/sei mesi all'anno: da maggio a ottobre.

Le escursioni sul territorio potranno essere programmate per varie aree storico-archeologiche conosciute, ma non ancora sufficientemente studiate. Tali aree richiederanno lavori di studio scientifico e di tutela.

In particolare potranno essere attrezzati i seguenti percorsi:

A) partendo direttamente dal Museo Civico di San Vito:

- Chiesa di San Floriano, San Vito (frazione Chiapuzza).
- Acquedotto de Festinel, San Vito (frazione Resinego)
- Malga Prendera, Mondeval, Museo "V. Cazzetta" Selva di Cadore

B) partendo dal centro informativo in zona Giau:

- sistema prà d'Adamo, Sasso Rosso, Muraglia di Giau, Becco della Muraglia, zona Giau
- sistema strada militare vecchia, Miniere di Col Piombin, zona Giau