

UNION LADINA D'OLTRECIUSA

PROGETTO DI VALORIZZAZIONE CULTURALE DEL TERRITORIO

Aree coinvolte

Giau - Mondeval - Prendera - Fioentina

Maggio 2007

Introduzione

Con il presente progetto si intende dare inizio ad un percorso di conoscenza e valorizzazione del patrimonio storico e naturalistico delle aree di Giau, Mondeval, Prendera e Fiorentina, interne al Comune di San Vito di Cadore e di proprietà della Regola Generale o Granda.

Per dare maggiore autonomia e flessibilità di approfondimento teorico-divulgativo e di azione concreta nella valorizzazione culturale del territorio scelto, il progetto è stato diviso in due parti, aventi motivazioni generali distinte e criteri applicativi di funzionamento e programmazione tra loro indipendenti.

La prima parte (A), denominata Progetto SENZA TRACCE, si svolge integralmente in ambito scientifico e, partendo da un'analisi dell'area realizzata facendo uso di tecnologie, arriva poi alla realizzazione di una complessa struttura di divulgazione socio-culturale ed economico-turistico dell'area coinvolta. Questa prima fase non richiede alcuna manomissione o alterazione dell'esistente, rimandando alla seconda parte del progetto l'esecuzione di alcune limitate opere necessarie per la messa in sicurezza di alcuni beni culturali.

La seconda parte (B) del progetto si concentra esclusivamente sul ripristino esecutivo di alcune opere ritenute particolarmente necessarie. Tali opere, per ragioni di qualità e necessità degli interventi, sono state divise a loro volta in due tipi di categorie. Nella prima rientrano gli interventi di protezione e di valorizzazione di alcuni singoli beni culturali. Nella seconda parte gli interventi previsti definiscono, sempre secondo i criteri generali di tutela storico-ambientale che stanno alla base dell'intero progetto, la ridistribuzione funzionale di alcuni spazi economico-turistici.

Daniele Lucia Petito

Introduzione

A - Progetto SENZA TRACCE

- Il progetto**
- Programmazione del progetto**
- I settori, prima fase**
- I settori, seconda fase**
- Studio avanzato e di consolidamento**

B - Interventi di protezione e valorizzazione dei singoli beni culturali e ridistribuzione funzionale delle strutture economico-turistiche necessarie

- Interventi di protezione e valorizzazione**
- Organizzazione e redistribuzione funzionale**

UNION LADINA D'OLTRECIUSA

Progetto - A -



con

Anna Cusinato e Andrea De Lotto

Progetto **SENZA TRACCE**

INDICE

CAPITOLO 1 - Il progetto

1.1 Oggetto

1.2 Finalità'

1.3 Struttura e partecipazioni

1.4 Contenuti

1.5 Sviluppi

1.6 Schema

1.7 Senso storico

CAPITOLO 2 - Programmazione del progetto

2.1 Riepilogo dei settori

2.2 Programmazione lavori ed elaborazione dei budget

CAPITOLO 3 - I settori, prima fase

3.1 web-GIS

3.1a Descrizione

3.1b Analisi prima fase d'avvio

3.1c Attività e budget per avvio prima fase

3.2 Sito Internet

3.2a Descrizione

3.2b Analisi prima fase d'avvio

3.2c Attività e budget per avvio prima fase

3.3 Museo-Mediateca

3.3a Descrizione

3.3b Analisi prima fase d'avvio

3.3c Attività e budget per avvio prima fase

3.4 Area Progetto

3.4a Descrizione

3.4b Analisi prima fase d'avvio

3.4c Attività e budget per avvio prima fase

CAPITOLO 4 - I settori, seconda fase

4 Definizione di massima delle prime opere

4.1 Mediateca multifunzionale

4.2 Area Progetto

4.3 Area Progetto

CAPITOLO 5 - Studio avanzato e di consolidamento

5.1 Studio avanzato dei reperti e consolidamento della struttura gestionale

5.2 Definizione dell'Area Progetto a Parco archeologico e consolidamento dei suoi perimetri con l'ampliamento dell'area progetto ai versanti di Selva e Colle Santa Lucia

5.3 Atlante archeologico dell'Altobellunese

CAPITOLO 1

Il progetto

1.1 OGGETTO

La presente relazione illustra un insieme di intenti e di programmi di lavoro per una nuova forma di valorizzazione culturale del patrimonio storico-archeologico-ambientale dell'area di Mondeval-Mondoàl, Giau e Prendera, di proprietà della Regola Generale o Granda di San Vito di Cadore, nel territorio dell'omonimo comune.

1.2 FINALITA'

La proposta nasce come un ulteriore sviluppo e assorbimento nel tessuto sociale dei criteri tecnico/culturali sviluppati dal Progetto MAPPEMONDE. Con lo scopo di inserire, attraverso l'intreccio di conoscenze materiali e immateriali, elementi di chiarezza nel difficile processo di ridefinizione dei criteri di utilizzo post agro-silvo-pastorale di questo territorio, parallelamente all'attuale attività di pascolo estivo. Ciò significa, in estrema sintesi, far emergere potenzialità e specificità economico/culturali ancora latenti e nuove espressioni vitali per il riavvicinamento della comunità alla natura nella quale è immersa, individuare nuove forme di elaborazione e utilizzo delle risorse culturali e ambientali e fornire nuovi mezzi e spazi d'azione per la partecipazione e il coinvolgimento sul territorio di nuovi soggetti. Schema generale:

1.3 STRUTTURA E PARTECIPAZIONI

La struttura si affianca alla millenaria gestione economica Regoliera, ed è pensata per essere un motore continuo di elaborazione di dati, proponendosi dunque come partner esterno strategico per le realtà socio/economiche delle valli limitrofe nel lavoro di gestione, sviluppo e salvaguardia dell'area individuata. Oltre che luogo di raccolta e conservazione dei contenuti immateriali prodotti (testi, immagini, filmati, musiche) e di tutela per un loro corretto uso. I lavori intendono avvalersi della collaborazione di studiosi provenienti da vari settori e saranno svolti in pieno accordo con le Soprintendenze che agiscono sul territorio, ma anche della partecipazione di soggetti e attori locali, anche singoli, promotori di idee circostanziate o con finalità temporanee.

1.4 CONTENUTI

La complessità del tema trova un'adeguata semplificazione nell'impostazione generale data al progetto. Il quale non cerca, come scopo finale, la realizzazione di un Museo

espositivo tradizionalmente inteso, ma trova il suo obiettivo nell'identificare e nell'organizzare soggetti, spazi fisici e linguaggi espressivi adeguati, e tra loro complementari, ad approfondire e a sfruttare in modo ampio e competente le conoscenze derivanti dalla storia e dalla natura dell'area. Sempre in un costante equilibrio tra conservazione e utilizzo. Lo schema allegato sintetizza l'indirizzo scelto, e individua nel **Museo-Mediateca** storico-archeologico, nell'**Area Progetto** storico-archeologica, in un **Sito internet** e in alcuni **Punti Strategici** particolarmente interessanti che necessitano di ulteriori indagini e/o lavori di tutela. quattro forme e luoghi ideali di manipolazione e utilizzo del materiale "conoscenze". Materiale proveniente dal **Web GIS** (Sistema di Identificazione Geografico), data-base che funge da contenitore informatico del materiale scientifico storico-archeologico-ambientale, creato a monte di tutta la sequenza del progetto. Questa ripartizione consente di mettere in luce le diverse sfaccettature del materiale e di far nascere, da ciascuna di esse, filoni di utilizzo indirizzabili o tra la comunità scientifica o tra la realtà locale. Ogni settore, infatti, trova il proprio spazio espressivo all'interno del linguaggio-contenitore a lui più adeguato. Questa suddivisione frantuma l'istituzione museale classica, consentendo di concretizzare l'idea originale di un museo inteso come motore continuo di elaborazione multimediale delle conoscenze, in contrapposizione con la tradizionale collezione di oggetti del Museo di Selva. Una scelta strategica di fondo dunque perché, insieme, riescano a completare adeguatamente l'elaborazione culturale e l'offerta turistica dello straordinario patrimonio storico e ambientale di quest'area dolomitica. Questa suddivisione favorisce inoltre la ripartizione nel tempo dei carichi economici e realizzativi necessari per l'avvio del progetto e ne rende poi flessibile la gestione.

1.5 SCHEMA



1.6 SVILUPPI

Il progetto intende focalizzarsi prima sulle aree di Giau, Mondeval-Mondoàl e Prendera interne al comune di San Vito di Cadore, per poi estendersi a quei territori dei versanti che fanno riferimento allo spartiacque tra la Valle del Boite e la Valfiorentina e, successivamente, all'Altobellunese.

1.7 SENSO STORICO

Per il Progetto SENZA TRACCE la conoscenza dei punti di forza e di debolezza di un territorio rappresenta il requisito iniziale per l'elaborazione di qualsiasi strategia di sviluppo locale.

Il Progetto SENZA TRACCE viene inteso come una esasperazione della modernizzazione di "mappatura" del territorio, ma controllata attraverso la sua applicazione ad un mondo virtuale con lo scopo di fornire strumenti per "ripulire" quello reale.

Per il Progetto SENZA TRACCE la raccolta delle conoscenze rappresenta una sorta di "portare a valle" parti del territorio oggi distanti e attraverso la creazione di un alias, o sostituto virtuale, poter dare inizio a un processo di elaborazione "staccato" e "senza tracce" delle sue ricchezze, finalizzato a una sua animazione continua.

Il Progetto SENZA TRACCE, supera il concetto di interesse-trasformazione nel criterio di modernizzazione dei territori di montagna e, svincolato dalle contingenti problematiche dell'intervento diretto sulla realtà fisica, può muoversi a 360° gradi nell'elaborazione di tematiche culturali attraverso l'intreccio di conoscenze materiali e immateriali.

Il Progetto SENZA TRACCE mira a non disperdere le elevate potenzialità culturali dell'area svelate negli ultimi vent'anni, a partire dalla scoperta dell'*uomo di Mondeval*. Ma comincia anche ad elaborare l'inesorabile cambiamento percettivo imposto da questo nuovo spartiacque temporale.

Il Progetto SENZA TRACCE constata come l'insieme delle caratteristiche storico-ambientali-paesaggistiche di quest'area rappresentino, per l'uomo moderno, un'attrazione sempre meno inseribile solo nell'ambito ludico, oggi già ampiamente sfruttato da un pubblico turistico-sportivo molto selezionato, ma siano piuttosto identificabili come elementi ideali per attività legate alle studio e all'immersione fisico-mentale in un ambiente dominato da coinvolgenti percezioni sensoriali.



Con il Progetto SENZA TRACCE si attua una trasposizione in termini immateriali di significati e meccanismi un tempo caratterizzanti le pratiche materiali:



Le conoscenze sono la nuova erba.

Come l'erba si distribuiscono, con intensità e qualità variabili, su tutto il territorio.

Come l'erba devono essere falciate, ovvero separate dal terreno attraverso una loro rappresentazione simbolica immateriale fatta di testi, disegni, fotografie e filmati.

Come l'erba devono essere poi raccolte e portate a valle.

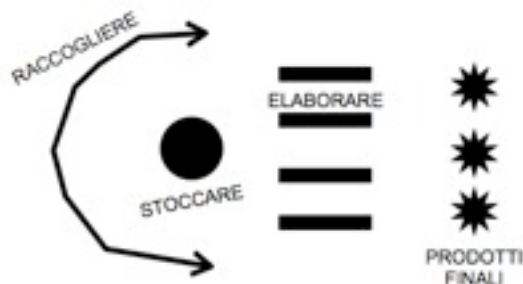
Il GIS è il nuovo fienile.

Come il fienile, il GIS raccoglie tutte le conoscenze e le trasforma in fieno.

Un alimento da distribuire, a seconda delle caratteristiche, ai diversi animali presenti nella stalla.

Le strutture socio-culturali sono i nuovi animali da stalla.

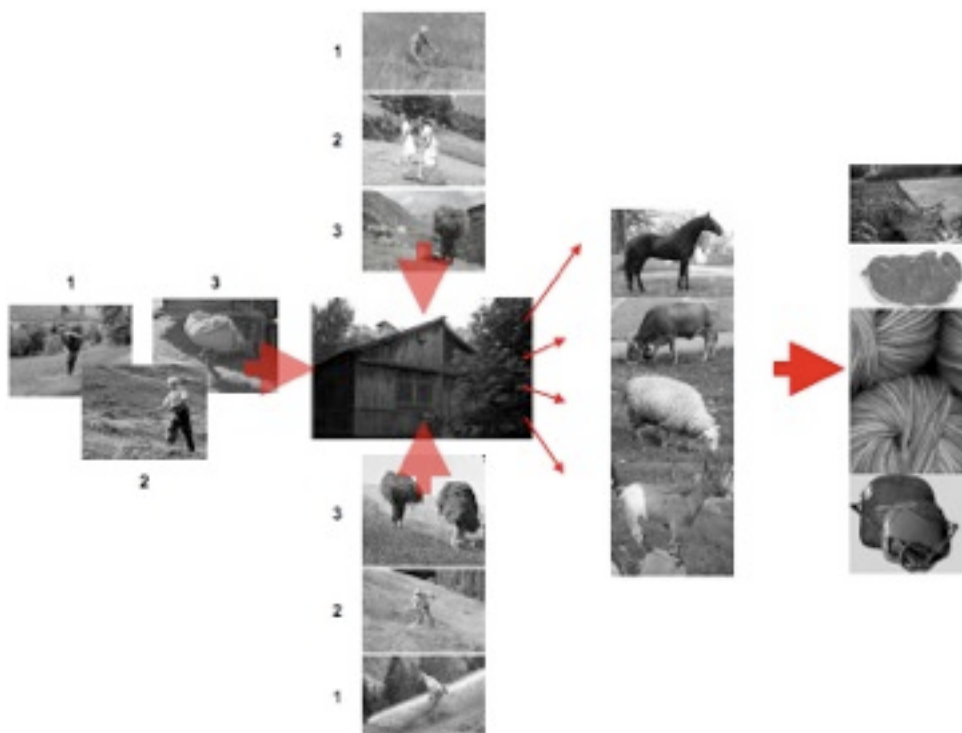
Come gli animali, le strutture socio-culturali vanno selezionate, scelte e condotte con grande attenzione.



Come gli animali per la cultura materiale producevano alimenti e forza lavoro, così la produzione immateriale dalle strutture socio-culturali sono la base dell'economia moderna di montagna.

Come l'attività degli animali, anche le nuove strutture socio-culturali portano sul territorio e nella società modificazioni che costituiranno, a loro volta, nuove conoscenze da raccogliere...

SCHEMA DEL CICLO MATERIALE LEGATO ALL'ERBA



SCHEMA DEL CICLO IMMATERIALE LEGATO ALLE CONOSCENZE

