



Architecture and Innovation for Heritage
ISBN 978-88-548-3837-6
DOI 10.4399/97888548383762
pag. 55-74

Introduzione

Giuseppe De Giovanni

Ordinario Università degli Studi di Palermo

La *conoscenza* è fattore determinante nel raggiungimento di fini pratici e atto imprescindibile per l'evoluzione umana e per i processi innovativi che si innescano a causa della nostra innata capacità di “non essere mai sazi” di sapere. Il poeta Orazio, nelle sue *Epistole* (1, 2), esortava l'amico Massimo Lollio a «*sápere aude!*» («*abbi il coraggio di sapere, di conoscere!*»), offrendogli una serie di consigli, tutti improntati alla filosofia dell'aurea *mediocritas*¹; tra questi è anche l'invito a “risolversi a essere saggio” (v. 40), dedicandosi agli studi e alle occupazioni oneste. Questa espressione è diventata ulteriormente famosa grazie al filosofo tedesco Immanuel Kant, che ne fece il motto dell'Illuminismo, condensando in essa il messaggio di quel processo storico-filosofico. Per noi architetti la conoscenza è alla base di qualunque attività o processo progettuale, che è possibile sintetizzare nella sequenza «*conoscere, osservare, comprendere, comporre*»², cui noi aggiungeremo: *costruire*.

¹ *Aurea mediocritas*, ovvero “una ottimale moderazione”, e non, come qualcuno potrebbe tradurre letteralmente, “un'aurea mediocrità”, è una locuzione latina tratta dal poeta Orazio (*Odi* 2, 10, 5); nella lingua latina il termine “*mediocritas*” non ha il valore dispregiativo che ha in italiano la parola “mediocrità”, ma significa piuttosto “stare in una posizione intermedia” fra l'ottimo e il pessimo, fra il massimo e il minimo, ed esalta il rifiuto di ogni eccesso, invitando a rispettare il “giusto mezzo”. La “*mediocritas*”, pertanto, il tenersi cioè lontano dagli estremi di ogni posizione intellettuale o condizione di vita, è definita dal poeta “aurea”, che non è da intendere in senso letterale, cioè tutta d'oro, ma piuttosto come ottimale, come la migliore che si possa immaginare, così come l'oro è il più apprezzabile dei metalli.

² GIUNTA S., *Ipermoderno rutilante: la temporaneità*, Seminario al Corso di “Progettazione Esecutiva dell'Architettura”, tenuto dal Prof. G. De Giovanni, Agrigento 13 maggio 2011.



La *conoscenza* non si sviluppa in maniera lineare ma attraverso una operatività, regolata da effetti di retroazione che consentono, durante la raccolta delle informazioni, di individuare la soluzione procedendo per prove ed errori (cfr. Karl Popper³). Per *conoscenza* s'intende una procedura di accertamento diretta a un oggetto, a un fatto, a una entità, a una realtà che mira a rilevare una caratteristica effettiva di esso. Secondo il fisico Heinrich R. Hertz, il più diretto e importante problema che la nostra *conoscenza* deve affrontare nel rapporto con ciò che appartiene alla sfera del naturale è l'anticipazione degli eventi futuri, facendo uso della conoscenza degli eventi accaduti, ottenuta attraverso l'osservazione casuale e la pratica sperimentale⁴. Inoltre, la *conoscenza* ha in sé implicito il significato di *azione*, che secondo il sociologo Talcott Parsons implica la presenza di un attore, che produce l'azione, di un fine, di una situazione iniziale che differisce dal fine cui l'azione tende e di un complesso di relazioni reciproche fra i precedenti elementi⁵. Quindi le *informazioni* e l'*azione* costituiscono le condizioni affinché si attivino quei processi mentali che, filtrati in un primo momento dai sensi, hanno come risultato *finalità produttive* che si tradurranno in pensieri, linguaggi, oggetti, costruito, tecnologia, ecc.⁶.

Conoscere diviene allora per qualsiasi studioso la condizione *sine qua non* è possibile affrontare qualsiasi operazione mentale, progettuale, tecnica per intervenire sul mondo esterno che ci circonda, sulle attività per il miglioramento o la trasformazione dell'ambiente umano e dell'ambiente naturale. In particolare, conoscere un territorio significa avere la capacità di potere intervenire con azioni mirate e coerenti, senza creare alterazioni o cambiamenti improvvisi e incontrollabili. Conoscere un territorio significa conoscere la sua storia, la sua evolu-

³ POPPER K. R., *Logica della scoperta scientifica*, tr. it. di TRINCHERO M. (1970), Einaudi, Torino.

⁴ HERTZ H. R. (1894-95), *Principi di meccanica*, Lipsia.

⁵ PARSONS T. (1949), *The structure of social action*, tr. it. di TRINCHERO M. (1987), "Struttura dell'azione sociale", Il Mulino, Bologna, pp. 44-45.

⁶ Cfr. DE GIOVANNI G. (2001), *Laboratorio di Architettura. Processi e metodi per una cultura tecnologica*, Documenta edizioni, Comiso, p.30.

zione attraverso le presenze che esso contiene e conserva, come le stratificazioni orografiche, morfologiche e tipologiche, come le testimonianze materiche che emergono e che ci vengono tramandate e che sono indispensabili per “saziare” la sete di conoscenza e per innescare processi di conservazione e di messa in valore del nostro passato.

La *conoscenza* genera *innovazione*, ovvero la capacità da parte dell'uomo di potere procedere nella sua evoluzione attraverso risultati sperimentali che sono frutto d'*invenzione*. Infatti, dal complesso sistema di relazioni fra ciò che determina la *conoscenza* e ciò che determina le *finalità produttive*, la storia dell'uomo ha subito, fin dall'inizio della sua attivazione, continue evoluzioni, caratterizzate e innescate da un “fattore di disturbo”, molto simile all'*intuizione*, che si viene a inserire ogni qualvolta si presentino nuovi cambiamenti o nuove necessità, e che è appunto l'*invenzione* (dal latino *inventio* “trovare col pensiero cosa nuova, utile e attuabile”, affine alla parola greca *heýrema* che significa “cosa trovata-nuova scoperta”). L'*invenzione* è un «atto mentale, culturale per eccellenza, tipicamente trasgressivo contro una logica, una mentalità, una consuetudine, un'etica, una moda già costituite e funzionanti»⁷.

Anche il filosofo Theodor L. W. Adorno ritiene che l'*intuizione* sia il risultato di un processo conoscitivo, sostenendo come non si possa ideare, produrre qualcosa, un'opera, un'architettura, di veramente innovativa o evolutiva se non si ha profonda conoscenza di ciò che è disponibile. In caso contrario, il risultato è qualcosa di mediocre e «si estrae dal proprio presunto abisso di profondità soltanto il residuo di formule ormai superate»⁸.

L'*intuizione* costituisce così il primo gradino per produrre cambiamenti e per produrre *innovazione*. La conoscenza (*osservare*), le ipotesi di ricerca (*comprendere*), la sperimentazione (*comporre*) fanno parte di un percorso logico la cui fase ultima, dopo l'accumulo delle informazioni, è l'azione (*costruire*), da sottoporre a verifica e controllo in

⁷ SPINLER H., “Sui fondamenti cerebrali dell'inventiva, in BOERI R., BONFANTINI M., FERRELLI M. (1986), a cura di, *La forma dell'inventiva*, Unicopli, Milano, p. 109.

⁸ ADORNO T. L. W. (1979), *Parva Aesthetica, Saggi 1958-1967*, Feltrinelli, Milano, pp. 104-105.

un processo scientifico di ricerca che è stato definito come “processo deduttivo dei controlli” dall’epistemologo Karl Popper⁹.

La *conoscenza*, per chi pratica l’architettura, è legata alla capacità di sapere conoscere, comporre e quindi progettare le soluzioni migliori per rispondere alle esigenze e alle richieste dell’uomo con risultati adeguati e innovativi. L’architettura si caratterizza per gli aspetti legati alla forma e alla funzione che variano col variare delle condizioni sociali e di contesto in cui essa si manifesta: «L’attività creativa in architettura è regolata da una serie di norme che agiscono su due livelli: un livello funzionale, legato alla tecnica e ai materiali, ossia la materia prima sulla quale si opera secondo regole che vincolano la creatività su un piano fisico; un livello formale, più profondo, legato ai contenuti storici e ai valori simbolici dell’uomo»¹⁰. Il processo creativo, quindi, si manifesta, nella fase ideativa e in quella attuativa, in un sistema circolare che coinvolge nuovo e vecchio, impensato e già sperimentato, intenzionalità e concretezza, e che richiede la conoscenza del saper fare razionale abbinata alla conoscenza delle istanze culturali, delle istanze informative statistiche e delle istanze operative fra cui emerge principalmente la conoscenza dei materiali e dei loro comportamenti¹¹.

L’*innovazione* è, quindi, per la maggior parte un’attività che investe la *Tecnologia*, quando si tende ad un miglioramento materiale e culturale attraverso un progresso tecnico. A tal proposito, siamo perfettamente in accordo con quanto affermava Angelo Mangiarotti in una conferenza tenuta a Tokyo nel 1986: «Riguardo al rapporto cultura-tecnologia, tautologicamente considero culturale ciò che è tecnologico e tecnologico ciò che è culturale. Mi pare arduo pensare a uno sviluppo della cultura progettuale separato da una evoluzione della cultura tecnologica [...]. In ogni tempo, in ogni società, anche contemporanea, sia che essa si trovi in una fase avanzata d’industrializzazione o meno, il desti-

⁹ POPPER K. R., *op. cit.*

¹⁰ MANGIAROTTI Anna (1989), *Gli elementi tecnici del progetto*, Franco Angeli, Milano, p. 36.

¹¹ Cfr. DE GIOVANNI G., *op. cit.*, pp. 33-34.

no della cultura e della tecnologia non può che mirare a una maggiore libertà materiale e spirituale. Lo strumento di questa finalità deve essere individuato e ritrovato in un aumento della creatività umana e in una partecipazione capace e volontaria. In questa direzione mi pare debba essere indicato il significato che ha sempre avuto il rapporto fra cultura e tecnologia. Fuori da questo binomio non ci può essere che una difficile previsione insensata di energie umane, di stacco dalla realtà, di caduta sociale e di allontanamento da ogni tipo di verità»¹².

La rivoluzione tecnologica e la conseguente innovazione stanno trasformando la società contemporanea e il modo di vivere, grazie a un insieme di tecnologie altamente scientifiche, che investono i settori della microelettronica, dell'informatica, delle telecomunicazioni, delle biotecnologie ed anche dei nuovi materiali. Nati in laboratorio per particolari applicazioni, i nuovi materiali vengono utilizzati in prodotti che usiamo nella vita di tutti i giorni (fibre ottiche per le comunicazioni, per tessuti e per rivestimenti luminescenti, calcestruzzi semitrasparenti ma che conservano la loro resistenza, sensori per il controllo domestico, aerogeli leggerissimi, materiali ceramici di ultima generazione, vernici conduttrici, monitor superpiatti, ecc., sono alcuni fra i tanti). Stiamo andando, come direbbe Ezio Manzini, verso i materiali non fatti per fare qualcosa ma che fanno qualcosa, ma sempre all'interno di quel processo circolare dell'evoluzione del pensiero umano che abbiamo definito come *innovazione*¹³.

In sintesi, potremmo definire l'*innovazione* come un'attività del pensiero umano che libera l'uomo dai vincoli che ne condizionano il livello culturale e spirituale, elevando il livello di conoscenza attuale, perfezionando e migliorando il tenore di vita dell'uomo, portando con sé valori e risultati positivi, mai negativi; l'opposto è il *regresso*. Il perfezionamento può riguardare il processo di produzione di un manufatto, può riferirsi a un servizio che diviene più efficiente e utile, alla crea-

¹² MANGIAROTTI Anna (1991), *Sussidiario di tecnologia dell'architettura. Volume terzo*, Clup, Milano, pp. 30-31.

¹³ Cfr. MANZINI E. (1986), *La materia dell'invenzione*, Arcadia Edizioni, Milano.

zione di un'opera d'arte, a una tecnica medica; a una melodia, a un nuovo tipo di cibo, a una logica filosofica o spirituale. L'*innovazione* mira a modificare uno stato di fatto, una condizione, un prodotto composto da più elementi che interagiscono secondo delle regole per perseguire un fine. La modifica consiste nell'introduzione di uno o più elementi nuovi, che tendono sempre al raggiungimento dello stesso fine con obiettivi migliorativi o a fini diversi attraverso un processo circolare deduttivo dei controlli.

Per Oscar Pallme, esperto di gestione e innovazione d'impresa, l'*innovazione* è anche riscontrabile in una discontinuità nella *conoscenza* e nel saper fare (*know-how*) che genera nuovi prodotti e un sensibile aumento di produttività: a parità di risorse si fanno più cose (*sviluppo*), o si fanno le stesse con meno risorse (*sostenibilità*). L'*innovazione* è un processo complesso che può avvenire in diversi modi e non procede mai per via lineare ma a catena: da ogni nodo del nostro sistema scaturiscono *input* e *feedback* che modificano e trasformano il processo innovativo in atto fino al raggiungimento di una stabilità momentanea¹⁴.

Sul significato di Heritage

Questa iniziale riflessione, partita dai diversi aspetti e significati che distinguono la *conoscenza* per poi approdare alle *finalità produttive* innescate da azioni e processi *innovativi*, ha voluto confermare come anche in Architettura la trasformazione dell'ambiente costruito e dello spazio abitativo, vuoi contemporaneo o del passato, siano investiti da questo processo d'innovazione, in quanto le esigenze abitative e funzionali, sempre in mutamento, innescano richieste e prestazioni nuove, in cui la *Tecnologia* è chiamata a indagare sulle soluzioni più idonee e performanti.

¹⁴ Cfr. di: PALLME O. (2007), *Mercato-Innovazione-Mercato: il circolo virtuoso per restare competitivi*, dispensa a cura di Assolombarda, Milano; PALLME O. (2010), *Marketing multidimensionale: condividere Valore per restare competitivi*, dispensa a cura di Assolombarda, Milano (Oscar Pallme è laureato in Ingegneria Meccanica e specializzato in "International Business"; dal 1998, in qualità di consulente, opera nelle aree "Business Strategy, Marketing & Sales, International Business"; si occupa di tematiche relative a "Management & Innovazione" e all'impatto delle tecnologie dell'informazione sulle varie funzioni aziendali).

A maggior ragione, quando poi l'interesse di ricerca in Architettura è indirizzato al *Patrimonio Culturale* e ai beni che lo costituiscono e che non sono appartenenti (come vedremo) alla sola sfera del passato, sarà solamente la *Tecnologia* a fornire risposte, soluzioni, procedure, sistemi costruttivi avanzati, elementi e nuovi materiali indirizzati alla valorizzazione del Patrimonio senza alterare la sua natura e il suo aspetto, in un tacito accordo fra contemporaneità e passato.

Il *Patrimonio Culturale* o *Heritage* (che in inglese sta a indicare un ampio bacino d'interesse) non è facile da definire, perché racchiude in sé interpretazioni varie, articolate e dalle molteplici accezioni, in quanto riferibile a tutto ciò che riguarda in prima istanza il passato, inteso sia in senso concreto e materiale sia in senso astratto e immateriale, ma anche le relazioni e i collegamenti che appartengono al presente. In precedenza, infatti, gli ambiti d'interesse dello *Heritage* erano principalmente le opere d'arte, i siti storico-archeologici, i monumenti, gli edifici e i palazzi antichi. Oggi, invece, sotto questa definizione è possibile riconoscere l'insieme delle tradizioni cosiddette immateriali: leggende, miti, usi e costumi, canoni, proverbi, feste popolari, valori etici e morali, prodotti e marchi (*brand*) propri di un solo luogo e non di altri. Lo *Heritage*, inoltre, include in sé non solo i siti archeologici e le istituzioni storiche, ma il paesaggio di un intero territorio con la sua base geografica, le fattorie, i campi, le strade, i porti, le strutture industriali, i villaggi, le imprese commerciali e, ovviamente, le persone con le loro tradizioni, le attività sociali, lavorative, culturali ed economiche.

Lo *Heritage* è, dunque, ciò che ci viene ereditato dal passato; è l'intero patrimonio che le nuove generazioni ricevono in eredità da quelle precedenti; è tutto ciò che viene conservato, protetto e collezionato in modo che esso non vada perduto con il trascorrere del tempo. Lo *Heritage* è una risorsa non rinnovabile, la cui distruzione comporterebbe una perdita non recuperabile.

Oggi il *passato* non viene percepito soltanto come un evento accaduto in epoche remote, ma è soprattutto un fenomeno del presente: è un fattore che influenza il pensiero contemporaneo e che condiziona in qualche modo il futuro. Oltre al "passato oggettivo" esiste il *sense of past*, cioè un "passato selezionato" che produce significato nel presen-

te, che viene fatto rivivere nei prodotti culturali che vengono tramandati. La selezione di ciò che si ritiene giusto preservare è, dunque, relativa e mutevole nel tempo, differente da persona a persona, da comunità a comunità, da territorio a territorio, da cultura a cultura¹⁵. Il *sense of past* è da intendere anche come la capacità di saper identificare i segni umani o naturali presenti nel paesaggio, collocandoli in una cornice temporale e in una prospettiva storica.

Il riconoscimento di tali segni sviluppa il significato e il valore di un luogo (*sense of place*), la consapevolezza dell'importanza di conservarlo e di valorizzarlo. Il *senso del passato* è riferibile non solo ad aree naturali e archeologiche, ma anche ai musei, ovvero i luoghi in cui si conserva la memoria e quanto il passato ci ha trasmesso matericamente e non (come l'*Holocaust Memorial Museum* di Washington,

L'*Holocaust Memorial Museum*, di Washington, DC, inaugurato nel 1993 (foto di Albert Herring)



¹⁵ Cfr. LOWENTHAL D., BINNEY M. (1981), *Our past before us. Why do we save it?*, Tempie Smith, London.



DC). Ma lo *Heritage* è anche strettamente connesso con l'economia che un luogo, una memoria, un monumento possono suscitare e innescare nelle comunità e negli utenti, attraverso, ad esempio, la realizzazione di musei particolari (come il *Guggenheim Museum*, a Bilbao in Spagna), o attraverso progetti di rinnovamento e di rigenerazione urbana di beni storici ristrutturati e utilizzati per scopi diversi da quelli originali (come i *Docks* di Londra).

Il *senso del passato*, se da una parte ha una grande rilevanza scientifica di ricerca e di studio, dall'altra tende soprattutto alla sensibilizzazione ed educazione del cittadino verso determinati valori, che possono essere raccolti in un unico processo che li accomuna, definibile come conservazione non solo della materia ma soprattutto della memoria e della conoscenza.

Il *Guggenheim Museum*, inaugurato nel 1997 a Bilbao, progettato da Frank Gehry



Contenuti del volume

L'interesse che si ritrova negli scritti raccolti in questa pubblicazione, che già nel titolo manifesta ampiamente quali siano gli obiettivi di studio e di ricerca che si sono voluti approfondire, è rivolto essenzialmente a quell'aspetto del *sense of past* che tende alla valorizzazione e alla conservazione del *Patrimonio Culturale* materiale (*Heritage*), tramandato dalle civiltà e dalle culture del passato, attivando processi innovativi per la sua salvaguardia, la sua protezione e fruizione e, infine, per la sua conoscenza.

«Il patrimonio culturale -sostiene il geografo Vincenzo Guarrasi- è il complesso degli oggetti cui ciascuna società ha assegnato un valore [simbolico] costitutivo della propria identità»¹⁶. Il patrimonio cultura-

La riqualificazione dell'*Isle of Docks* di Londra



¹⁶ CALDO C., GUARRASI V. (1994), *Beni Culturali e Geografia*, Patron Editore, Bologna, p. 10.

le è «una trama di memoria individuale e collettiva -come afferma l'economista Francesco Rizzo- che allunga la vita, sia pure all'indietro, e ci assicura una promessa di immortalità [...]. Il valore d'uso delle aree archeologiche, come quello di qualunque bene culturale, consiste nell'essere valore di scambio»¹⁷.

Il ritrovare un bene architettonico apre nuove metodologie di conoscenza e d'intervento che costituiscono nel loro insieme il *processo di conservazione*, differente e opposto al processo edilizio tradizionale in quanto quest'ultimo legato esclusivamente alla realizzazione di una opera architettonica. Per *processo di conservazione* s'intende una sequenza di operazioni finalizzate alla conservazione, alla salvaguardia e alla tutela di un manufatto già realizzato di particolare interesse o pregio storico e artistico, bisognoso di cure per una sua durata e fruibilità, per renderlo di nuovo disponibile anche se con funzione diversa da quella per cui era stato realizzato.

Nel *processo di conservazione* è possibile distinguere tre fasi: la

Tabella con le fasi del "Processo di Conservazione"



¹⁷ RIZZO F., "Economia e politica archeologica", in SPOSITO A. (1999), a cura di, *Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo, p. 80.

fase della *conoscenza*, che costituisce operazione preliminare alla formulazione di qualunque azione d'intervento e necessita dell'apporto pluridisciplinare di settori scientifici differenti; la successiva fase della *conservazione*, che comprende tutti gli interventi che concernono la salvaguardia del manufatto, della materia e dell'area sui cui il bene insiste; la terza e ultima fase, quella della *gestione*, che assicura con la tutela l'uso corretto e la rinnovabilità delle risorse, attraverso operazioni come la *valorizzazione* e la *fruizione* per gli utilizzi futuri del bene conservato e con l'obiettivo del suo mantenimento nel tempo.

In particolare, la *valorizzazione* è un'attività che mira a determinare le possibilità per operare scelte idonee e utili per la salvaguardia di un bene architettonico, per il suo recupero e per la sua conservazione e tutela; essa indaga anche sulla capacità che ha quel bene di produrre un beneficio prima di tutto culturale e nello stesso tempo anche economico per chi lo possiede. Quindi la *valorizzazione* tende: al riconoscimento del valore del bene ritrovato, attraverso attività, azioni, proposte, progetti di promozione anche innovativi che mirano a esaltarne i pregi e il valore storico e culturale; alla formazione di una nuova figura dell'utente che trae conoscenza e piacere dal bene; infine, alla ricerca di soluzioni utili affinché esso divenga fonte di sviluppo economico per il territorio che lo accoglie.

Strettamente legata al significato di valorizzazione è la *fruizione*, dal latino *fruitio-onis* "godimento, piacere" (più specificatamente "usare qualcosa per trarne utile o giovamento"). Se estendiamo il termine al patrimonio culturale e ambientali, essa rappresenta il «momento della messa a disposizione del bene, perché costruisca la cultura del pubblico e divenga radice della sua identità»¹⁸, e indica il «diritto al consumo di un'opera d'arte, da parte di un pubblico, destinatario o consumatore di quell'opera»¹⁹. La *fruizione* è da considerare il momento di verifica del fine sociale del progetto di valorizzazione se le attività che sono in

¹⁸ GULLINI G., "Archeologia: dalla conoscenza alla conservazione", in SPOSITO A. (1999), a cura di, *Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo, p. 18.

¹⁹ SPOSITO A. (1999), a cura di, *Sylloge Archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo, p. 88.

esso presenti consentono, agevolano o semplificano la trasmissione dei significati di cui è portatore ogni oggetto del passato.

La *valorizzazione*, pertanto, va intesa come consumo dell'opera d'arte, del bene o del *Patrimonio Culturale* in generale attraverso la creazione, il miglioramento e la progettazione di nuove forme di fruibilità. A tal proposito, il Guarrasi, afferma che «nel concepire una strategia di relazione col patrimonio culturale, dovremmo ispirarci alla lezione del Rinascimento e tornare a concepire i reperti del passato non come oggetti di culto, ma come potenti promotori di nuove forme di creatività»²⁰.

Nel rispetto delle finalità che il concetto di *valorizzazione* richiede per essere valido e riconosciuto come tale, non ultimo quello relativo al beneficio e al ritorno economico per la collettività, la ricerca di azioni normative utili alla salvaguardia, alla sicurezza, al comfort ambientale e alla fruibilità sono da ritenere fra i parametri indicatori più significativi per la *valutazione di qualità* di qualsiasi intervento indirizzato alla valorizzazione di un bene. Ciò si traduce, ad esempio, in una maggiore “visitabilità” delle aree di interesse storico, dei monumenti, dei musei, delle architetture di valore, dei paesaggi ambientali e archeologici. Tale “visitabilità” è maggiormente espressa quando l'intervento di fruizione offre la possibilità anche alle persone con ridotte capacità motorie o sensoriali di accedere e di fruire agevolmente degli “spazi di relazione” (art. 2 del D.M. n. 236 del 1989)²¹.

²⁰ CALDO C., GUARRASI V., *op. cit.*

²¹ Questo nuovo modo d'intendere la fruibilità muove dalla maturata crescita della cultura sull'*accessibilità*, ovvero dalla spinta verso l'obiettivo delle pari opportunità fra i cittadini. Oggi il concetto di “barriera architettonica” è superato e occorre acquisire concetti più ampi di fruibilità, di accessibilità e di sicurezza, lesivi del bene tutelato. L'azione di smantellamento di questa teoria interpretativa è iniziata con l'emanazione della legge n. 13 del 1989 e in particolare con quanto riportano gli articoli 4 e 5. Allo stato attuale, con il D.P.R. n. 503 del 1996, è stato chiarito che gli aspetti prestazionali della fruibilità devono essere in ogni caso garantiti nei confronti delle persone disabili svantaggiate nella mobilità, anche negli immobili con valore storico e nelle aree di interesse archeologico (art. 19). Potenziando la visitabilità e il comfort ambientale nelle aree archeologiche aumenterebbe concretamente la possibilità di utilizzazione di questi importanti beni culturali anche da parte delle persone anziane e da quelle che, in modo temporaneo o permanente, risultano svantaggiate per ridotta capacità motoria o sensoriale. Sull'accessibilità cfr. DE GIOVANNI G., “Per una fruizione di qualità: requisiti, parametri indicatori”, in SPOSITO A. (2004), a cura di, *Coprire l'antico*, Dario Flaccovio Editore, Palermo, pp. 99-114.

Un corretto recupero e una salvaguardia attiva delle preziose risorse culturali devono anche essere indirizzati alla creazione di spazi adatti a incentivare le relazioni fra gli uomini con diverse esigenze, cercando di fornire pari opportunità per tutti i cittadini²².

Il volume si divide in due sezioni: la “Parte I” raccoglie quasi tutti gli interventi presentati dai Relatori invitati presso la sede della Facoltà

²² Sulla valorizzazione e fruizione del Patrimonio Culturale, cfr. di DE GIOVANNI G.: “Beni culturali e fruizione”, in SPOSITO A. (1995), a cura di, *Morgantina, Architettura e città ellenistiche*, Alloro, Palermo; “Un progetto di fruizione per Morgantina”, in SPOSITO A. (1999), a cura di, *Sylloge archeologica. Cultura e processi della conservazione*, DPCE, Palermo; (2000), *Mozia: valorizzazione e fruizione dell'architettura ritrovata*, in “Giornale dell'Architettura” n. 25, Medina, Palermo; (2000), *Per una valorizzazione dell'architettura ritrovata*, in “ArchitetturaCittà” n. 1-2, Agorà, La Spezia; “Valorizzazione e fruizione dell'architettura ritrovata”, in SPOSITO A. (2001), a cura di, *Morgantina e Solunto. Analisi e problemi conservativi*, DPCE, Palermo; (2001), *Laboratorio di architettura. Processi e metodi di una cultura tecnologica*, Documenta, Comiso; (2002), *Percorsi extramoenia*, in “ArchitetturaCittà” n. 5, Agorà, La Spezia; (2002), *Fuoricittà. Passaggio per Mozia*, in “ArchitetturaCittà” n. 5, La Spezia, pp. 78-83; (2005), *Architettura dettagliata. Appunti per una progettazione esecutiva*, il Prato editore, Saonara (PD); (2006), *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione dei siti archeologici: Morgantina e Mozia*, in AIV “Proceedings of: 2nd International Workshop on: Science, Technology and Cultural Heritage”, Catania Novembre 9-11 2005, ARCA, Catania, pp. 43-51; (2006), *Percorsi extramoenia. Tecnologie innovative per la città ritrovata*, in “Agathón” Notiziario del Dottorato di Ricerca in “Recupero e fruizione dei contesti antichi”, D.P.C.E., Palermo, pp. 11-13; “Gli operatori nell'architettura antica”, in SPOSITO A. (2007), a cura di, *Tecnologia Antica. Storie di procedimenti, tecniche e artefatti*, Dario Flaccovio Editore, Palermo, pp. 75-118; (2007), “Two examples of stone building systems”, in *Archaeological restoration, from Sicily to Gotland*, Editor Tor Broström Heikki Ranta, Visby (Sweden), pp. 6-26; (2007), “Percorsi accessibili e contesti antichi: tecnologie innovative per la città ritrovata”, in *Arte senza barriere*, Atti del Convegno “Le città invisibili. Arte e diversabilità”, Palermo 5-6 Dicembre 2006”, Grafiche Avanzato, Canicattì, pp. 56-64; “Le pietre di Pantelleria: fra memoria e materia”, in PERSI P. (2007), a cura di, *Recondita armonia. Il paesaggio tra progetto e governo del territorio*, in Atti del III Convegno Internazionale Beni Culturali Urbino 5-7 ottobre 2006, Grapho 5, Fano, pp. 667-674; “Architettura per Architettura”, in PERSI P. (2009), a cura di, *Territori contesi. Campi del sapere, identità locali, istituzioni, progettualità paesaggistica*, in Atti del IV Convegno Internazionale Beni Culturali Pollenza 11-13 luglio 2008, Grafiche Ciocca, Pollenza, pp. 232-240; “Geometrie: natura e artificio”, in PERSI P. (2010), a cura di, *Territori emotivi. Geografie emozionali*, in Atti del V Convegno Internazionale Beni Culturali Fano 4-6 settembre 2009, Dipartimento di Psicologia del Territorio Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo”, Fano, pp. 553-558; “Problematiche di valorizzazione, fruizione e musealizzazione dei beni culturali. Tecnologie innovative per la città ritrovata”, in BONINI G., BRUSA A., CERVI R. (2010), a cura di, *Il paesaggio agrario italiano protostorico e antico*, Quaderni 6, Summer School Emilio Sereni I Edizione 26-30 agosto 2009, Edizioni Istituto Cervi, Gattatico, pp. 165-178.

di Architettura di Agrigento in occasione di alcuni eventi culturali che hanno caratterizzato il percorso formativo dei futuri Allievi Architetti agrigentini; nella “Parte II” sono pubblicati alcuni fra i contributi più interessanti che studiosi ed esperti hanno presentato nei Seminari condotti per i Corsi tenuti dai Professori Angelico e De Giovanni agli Allievi di Agrigento, i cui argomenti hanno riguardato l'*accessibilità*, la *visitabilità* dei beni culturali e la *verifica di qualità* nei progetti diretti a tali beni, con l'obiettivo di accrescere la formazione di una cultura per la valorizzazione e la conservazione. Infatti, l'attività di formazione, cui ogni docente è chiamato ad assolvere in qualità di operatore incaricato del trasferimento della conoscenza, trova una sua giusta esaltazione quando il confronto con il discente si arricchisce degli apporti di altri studiosi, che con il loro sapere contribuiscono ad aumentare il desiderio di *sapere*.

A tal proposito, la conoscenza dell'area archeologica e del suo territorio ha innescato negli Allievi un interesse verso processi progettuali indirizzati al confronto con esigenze e problematiche dalla differente natura, che scaturiscono da una realtà, come quella agrigentina, in cui caratteri e bisogni, generati dal contrasto fra la città antica e quella moderna, si scontrano e si sovrappongono. Da una parte, la città antica risente della presenza di un traffico veicolare invasivo ed evidenzia la carenza di collegamenti inadeguati nel sito, di percorsi pedonali attualmente compromessi e non protetti, di manufatti per l'accoglienza da riposizionare e potenziare nei servizi e nelle funzioni, d'itinerari di visita da rivalorizzare, ecc. Dall'altra, la città moderna pressa per potenziare e ampliare la rete d'infrastrutture e di velocità per raggiungere le aree di espansione e di villeggiatura, per sfruttare economicamente senza alcuna programmazione e organizzazione il turista/visitatore, e infine per invadere con la propria presenza materiale un territorio ancora ricco di storia da scoprire, da portare alla luce, da valorizzare, da proteggere e da conoscere.

Completano questa “Parte II” alcune fra le proposte progettuali più significative e interessanti sviluppate per la Valle dei Templi, oggetto di studio nelle esercitazioni progettuali condotte dagli Allievi, che hanno elaborato risposte idonee e innovative per quanto riguarda l'ac-



cessibilità, i collegamenti e i percorsi e più in generale la valorizzazione dell'intera area archeologica. In particolare, alcune soluzioni hanno individuato nell'architettura temporanea il sistema costruttivo non invasivo da adottare, nell'ottica di offrire quei servizi mancanti al Parco Archeologico senza entrare in concorrenza con esso, in quanto prodotti che potranno essere spostati, smontati o completamente

Manifesto Tavola Rotonda *Valorizzare l'Accessibilità*, Agrigento 3 giugno 2008 (progetto grafico D. Emanuele)





rimossi in qualsiasi momento.

Per una maggiore documentazione, gli eventi che sono raccolti nella “Parte I” si riferiscono a: la Tavola Rotonda *Valorizzare l’Accessibilità* (3 giugno 2008 - Casa Sanfilippo sede del “Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi” di Agrigento), che ha visto moderatore il Dott. Andrea Stella, Presidente dell’Associazione Onlus

Manifesto Workshop *Valorizzazione e Fruizione dell’area archeologica della Valle dei templi. Problematiche di percorso e di collegamento*, Agrigento 15-19 giugno 2009 (progetto grafico A. Artale)



“lo Spirito di Stella”; il Workshop *Valorizzazione e Fruizione dell’area archeologica della Valle dei Templi. Problematiche di percorso e di collegamento* (15-19 giugno 2009 - Casa Sanfilippo sede del “Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi” di Agrigento), coordinato dall’Arch. Ing. Walter Klasz della TUM (Technische Universität München) Università Politecnica di Monaco (Germania); il

Manifesto Convegno Internazionale *Architecture and Innovation for Heritage*, Agrigento 30 aprile 2010 (progetto grafico A. Artale)





Convegno Internazionale *Architecture and Innovation for Heritage* (30 aprile 2010 - Aula Magna dell'Università degli Studi di Palermo sede di Agrigento), coordinato e moderato dalla Prof.ssa Anna Mangiarotti (Politecnico di Milano).

Viene immediato sottolineare come fra i termini presenti nei titoli delle tre manifestazioni è possibile ritrovare un unico filo conduttore, che partendo dalla *conoscenza* arriva alla *valorizzazione* del Patrimonio Culturale, intessendo ampi dibattiti di studio e di ricerca sempre più approfonditi e specifici: *accessibilità, architettura, innovazione, heritage* sono parole chiave che caratterizzano questo percorso formativo e che innescano confronti e riflessioni, presentati da studiosi e da professionisti oltre che da responsabili di Enti e Istituzioni, sulla tutela e sulla valorizzare non solo da riferire al luogo emblematico in cui i tre eventi si sono tenuti ma più in generale al *Patrimonio Culturale* di ogni territorio e civiltà. La collettività, infatti, deve considerare lo *Heritage*, la cui natura è materiale e immateriale, non come oggetto di culto ma come promotore di nuovi artifici e di nuove attività, ovvero d'*innovazione*.

«*La conoscenza non genera l'atto dell'azione, ne crea le condizioni di base, ma senza l'esercizio del libero arbitrio l'atto decisionale non si genererebbe*»²³.

²³ Da una lezione del filosofo Guido Calogero alla Normale di Pisa tra il 1938 e il 1943, in FIORI S. (2007), *La lezione di vita di Guido Calogero*, in "la Repubblica" del 27 settembre, p. 44.



