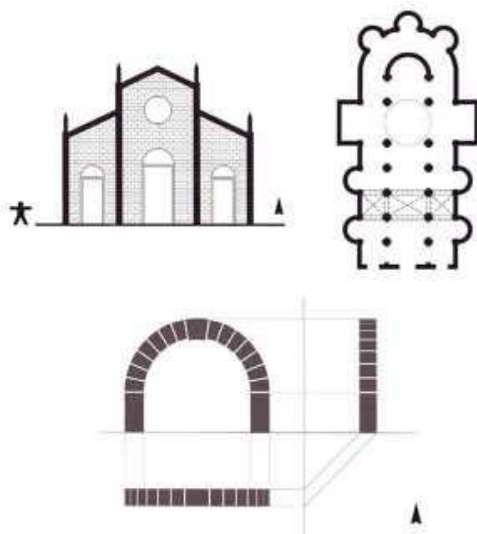


Lo spazio e il disegno per il non vedente

di Laura Gerlero

Relatore: Paolo Bertalotti

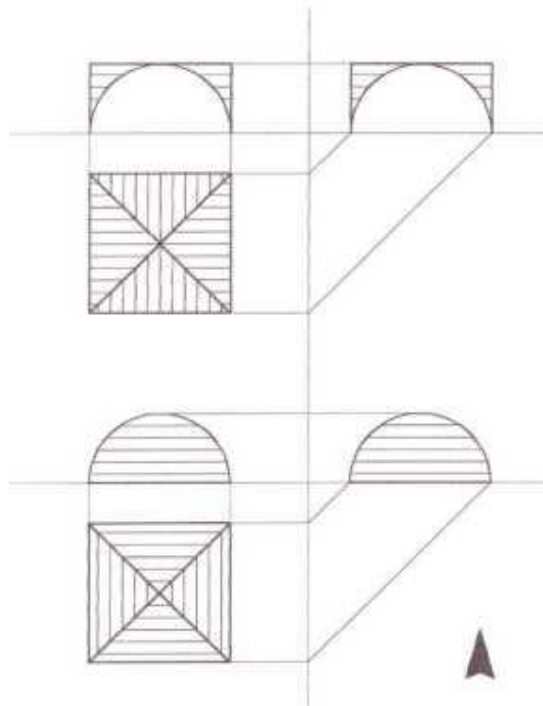
Negli anni più recenti si sta manifestando in molte città italiane un'attività sempre maggiore rivolta alla valorizzazione delle risorse culturali, storiche ed architettoniche presenti sul territorio: questo si realizza mediante la promozione di studi e ricerche, l'organizzazione di visite turistiche, mostre, seminari, convegni, pubblicazione di testi ed opuscoli, recupero di edifici storici. In questo contesto è opportuno pensare a come rendere accessibile ad un'utenza sempre maggiore questo patrimonio, abbattendo le barriere non solo architettoniche, ma anche percettive. Come rendere fruibile da parte di una persona non vedente un edificio, un monumento, una città, un oggetto di grandi dimensioni, tali da non poterlo esplorare con il tatto? Per toccare utilmente un oggetto questo deve innanzitutto essere vicino, a portata di mano e di dimensioni massime pari all'ampiezza delle due braccia aperte, altrimenti le informazioni, acquisite con spostamenti successivi, devono essere elaborate con un notevole sforzo. Una descrizione verbale può essere una soluzione di facile utilizzo, ma non sempre, per quanto esaustiva, può sostituire un'immagine. Il disegno può essere considerato come un efficace strumento per descrivere la realtà, un mezzo di comunicazione usato universalmente, seguendo regole e norme. Ma che tipo di disegno vede un cieco? In che modo una persona priva della vista può leggere e comprendere un linguaggio basato sulle immagini?



DISEGNI RIPRODUCIBILI IN RILIEVO
CON LA TECNICA MINOLTA

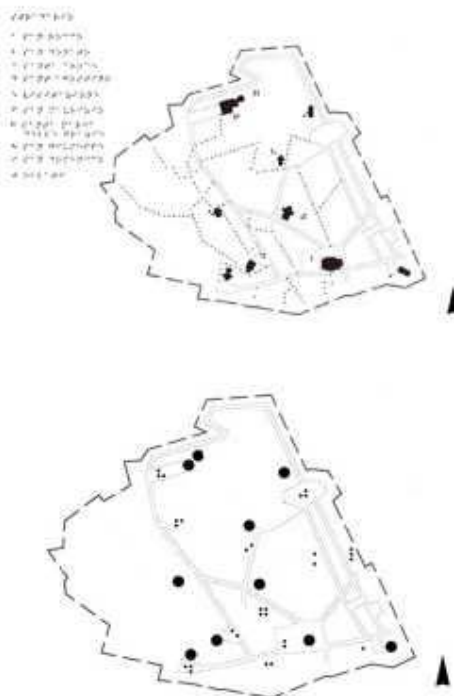
rappresentare un oggetto attraverso il disegno significa immaginare un suo progressivo schiacciamento (ma senza deformazioni laterali) su un piano, il foglio. Se lasciamo all'immagine uno spessore, tale da poter essere percepita con l'ausilio del tatto, otteniamo un disegno leggibile anche da parte di chi non vede. Esistono varie tecniche per produrre disegni in rilievo, il collage fatto con cartoncini di diversi spessori e texture, il forno Minolta che "gonfia" l'inchiostro su appositi fogli e ancora la serigrafia, il Thermoform, lo sbalzo in rame, ecc.

Per raccontare un edificio tramite il disegno occorre però operare un'attenta selezione di linee, una semplificazione, poiché è impossibile rappresentare tutto su un foglio: per questo si può fare ricorso alla geometria, che è uno degli enti che costituiscono una forma (insieme ai materiali, al colore, ecc). Infatti se si considerano solo i solidi geometrici che stanno alla base di una forma costruita si può raccontare l'essenza della forma stessa. Osservando un certo numero di chiese, che rappresentano uno dei monumenti più comuni presenti sul territorio, si possono riscontrare degli elementi comuni tra le parti che le compongono, primo tra tutti la copertura a volta. In quest'ottica di semplificazione finalizzata a rendere comprensibile un oggetto complesso per passi successivi, si può raccontare la forma di una chiesa attraverso la descrizione del tipo di copertura che la caratterizza. La volta è una forma che può essere descritta attraverso l'ente geometrico semplice su cui poggia la sua costruzione.



Le volte più comuni (che possono essere descritte attraverso modellini e disegni) sono la volta a botte, semplice o articolata da unghie e lunette, a crociera, a padiglione, a vela, ad ombrello, la cupola (sferica, ellissoidica, a padiglione

ottagonale). Tralasciando le dimensioni e i materiali e considerando solo la rappresentazione schematica del tipo di copertura si può scomporre una forma complessa (la chiesa) in unità minime (le campate), considerando ciascuna di esse come la tessera di un Puzzle che assemblata con altre secondo una successione logica permette di rappresentare in modo schematico, ma sufficientemente preciso, la pianta delle chiese.



Il prodotto di questo lavoro, una scatola-gioco didattico può essere usata per insegnare ai ragazzi e ai bambini non vedenti (ma anche ad adulti e a ragazzi normodotati) di quali parti è formata la chiesa. Per poter essere utilizzato in modo proficuo il gioco deve essere preceduto da un'attività di educazione al disegno. Inoltre gli elementi che compongono una chiesa (transetto, navata, aula, abside, presbiterio, cappelle, ecc.) sono stati descritti in un piccolo dizionario illustrato (in rilievo), per raccontare meglio l'edificio, accompagnato da una breve storia dell'evoluzione, nei secoli della sua forma. Per raccontare una città, è utile produrre mappe in cui indicare le informazioni essenziali che riguardino principalmente dove si trova la chiesa e come raggiungerla, mentre la forma può essere descritta in schede successive.

Questi sono però solo cenni all'argomento. Per ulteriori informazioni, e-mail: lauragerlero@tiscalinet.it