

*"La vista è una specie di tatto, benché assai diverso dal tatto ordinario. Per toccare qualche cosa col corpo o colle mani, bisogna che ci avviciniamo a quella cosa, o che essa si avvicini a noi tanto da poterla toccare. Ma non possiamo toccarla cogli occhi in qualunque distanza sia, se ella non è in istato di rimandarci sì gran quantità di luce da farci impressione su quest'organo, o per dipingervisi sotto un angolo sensibile".*

G. Antolini, *Principj di Architettura Civile di Francesco Milizia*, 1847.

### Il problema dell'orientamento

Molto spesso in una realtà in cui ci si viene a trovare per la prima volta, come in uno spazio costruito, accade che si avverta uno stato di disagio dovuto al non saper collegare il significato degli stimoli provenienti dall'esterno in un continuum concatenato, ossia un ambiente di cui si riesca a riconoscere il senso anche al di là degli stimoli immediati.

In queste condizioni si è tesi alla ricerca di un qualsiasi indice in grado di promuovere collegamenti fra le varie informazioni percettive che giungono dall'ambiente come slegate e carenti di significato per i nostri fini comportamentali. Si è allora assai motivati e tesi alla ricerca di ogni dato che possa confortare le nostre decisioni e i nostri movimenti, tentando di conferire struttura ed identità all'ambiente esplorato<sup>1</sup>.

I mezzi e gli strumenti di orientamento usati per questa operazione sono diversi: le sensazioni visive di colore, di forma, di movimento, o la polarizzazione della luce, ed altri sensi come l'olfatto, l'udito, il tatto, la cinestetica, la percezione di gravità, ed anche i campi elettrici o magnetici.

Tuttavia fino a quando gli indizi orientativi non sono organizzati, un senso di ansietà e persino di paura, che accompagna la situazione, rivela quanto esso sia strettamente legato al nostro senso di equilibrio e di benessere<sup>2</sup>.

Questa condizione psico-fisica risulta maggiormente accentuata quando coloro che ricercano l'informazione sono individui con problemi motori o sensoriali, le

cui energie possono, talvolta, essere limitate dalla stessa menomazione.

Per uscire dalla situazione di disagio si cerca di acquisire dati e parametri dall'ambiente che consentano la formazione di un "modello conoscitivo" mentale della realtà, il quale per risultare effettivamente utile all'orientamento deve essere dotato di alcune qualità, tra le quali un sufficiente grado di verosimiglianza in senso pragmatico, in modo da consentire all'individuo di interagire con l'ambiente che lo circonda. Il modello conoscitivo che viene creato si identifica, in questo caso, con la "mappa cognitiva" e deve essere abbastanza attendibile da consentire all'individuo di districarsi dalla situazione di disagio e condurlo a destinazione. Deve inoltre essere sufficientemente chiaro e ben integrato per risultare economico nello sforzo mentale: ossia essere leggibile; essere sicuro, con una ridondanza di indicazioni, in modo da consentire azioni alternative e non comportare un rischio troppo elevato d'insuccesso nel raggiungere l'obiettivo<sup>3</sup>.

La creazione di un buon sistema orientativo, in quest'ottica, non deve essere riguardata come un argomento accessorio, ma complementare a tutti quei requisiti che concorrono a rendere la progettazione dello spazio accessibile e qualitativamente migliore, con notevoli vantaggi in termini di beneficio sociale.

Un efficace sistema segnaletico-orientativo, secondo uno studio condotto dall'architetto inglese Selwyn Goldsmith negli anni '70, è di grande importanza anche per pubblicizzare le facilitazioni nell'eliminazione delle barriere architettoniche, favorendo negli individui disabili la spinta psicologica all'uso tanto degli spazi urbani che degli edifici<sup>4</sup>.

Tale sistema deve anche essere basato sull'idea che le attrezzature, i servizi e gli ambienti nei quali vengono eliminate le barriere architettoniche non sono (e non devono essere per evitare possibili fonti di emarginazione) ad esclusivo uso dei disabili, ma accessibili anche ad essi e che le informazioni sono indirizzate a tutti i cit-

<sup>1</sup> Cfr. M. Massironi, *Vedere con il disegno*, Muzio ed., Padova 1989, p. 108.

<sup>2</sup> Cfr. K. Lynch, *L'immagine della città*, Marsilio, Venezia-Padova 1964, p. 25.

<sup>3</sup> Cfr. K. Lynch, *op.cit.*, p. 31.

<sup>4</sup> Cfr. E. Orofino, *Barriere architettoniche*, Edizioni Omega, Torino 1980, p. 69.

tadini<sup>5</sup>. «...A tutt'oggi infatti, è purtroppo ancora utile indicare quale servizi nati per tutti siano effettivamente pensati per tutti, ribadendo così una differenza che non dovrebbe di fatto esistere. Solamente quando simboli speciali (...) non avranno più ragione di esistere, le barriere architettoniche e quindi mentali si potranno dire abbattute...»<sup>6</sup>.

### La definizione di orientamento

La definizione del termine orientamento segue il significato della parola inglese "wayfinding" e viene spiegata da Romedi Passini come «...le strategie che le persone usano per trovare la giusta direzione in ambienti nuovi o familiari, basate sulla loro abilità e abitudini percettive e cognitive...»<sup>7</sup>.

Lo stesso autore classifica le strategie comportamentali basandole su tre processi indipendenti:

a) prendere una decisione ("decision making"), che conduce l'individuo ad un piano d'azione per giungere a destinazione;

b) eseguire la decisione ("decision execution"), che converte il piano in un'azione o un comportamento;

c) processo d'informazione ("information processing") (include la percezione e la cognizione ambientale), che consente di ricorrere agli altri due processi.

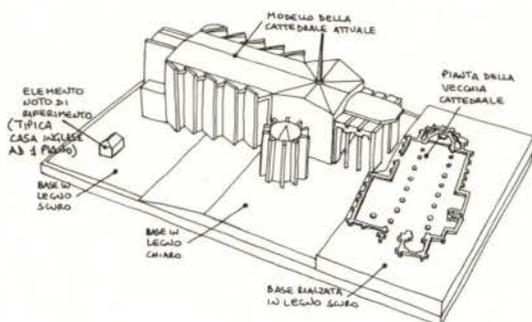
Identifica, poi, nel formare il "modello conoscitivo" del processo orientativo quattro fattori, come:

- la leggibilità, facilità con cui sono ottenute e comprese le informazioni dell'ambiente;

- l'immaginabilità, facilità con cui un luogo è spazialmente compreso e mentalmente rappresentato;

- l'orientamento spaziale, capacità mentale di una persona di rappresentare l'ambiente fisico (mappa cognitiva) e di collocarsi in quella raffigurazione;

- il "wayfinding", una maggiore e più dinamica nozione sulla risoluzione dei problemi spaziali, che include il processo

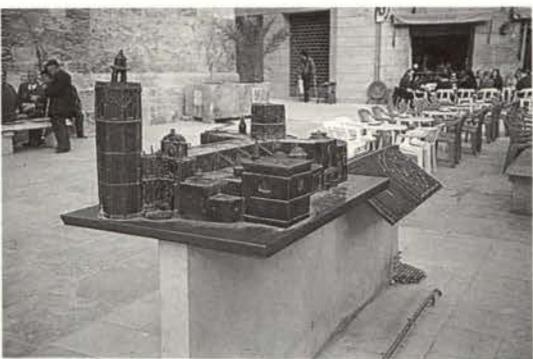


1. Modello tridimensionale e mappa tattile della Cattedrale di Coventry (ridisegnato da J. Reeve).

2. Esplorazione del modello tridimensionale di Palazzo Venezia a Roma in occasione della IV Settimana della Cultura Scientifica (MUSIS, 18-24 aprile 1994).

3. "Maquette tattile" del Museo de la Cité des Sciences et de l'Industrie alla Villette, Parigi.

4. Modello tridimensionale della Cattedrale di Valencia.



<sup>5</sup> Cfr. Regione Lazio, Circolare 23 febbraio 1984, n. 501, *Eliminazione delle barriere architettoniche. Segnaletica di indicazione ed informazione.*

<sup>6</sup> M. Antoninetti, *Un'oasi per tutti*, Cooperativa Libreria Borgo Aquileia, Udine 1991, p. 37.

<sup>7</sup> Il "wayfinding" è una disciplina relativamente recente, che ha trovato un grande campo di ricerca ed applicativo soprattutto in Canada, grazie allo studio condotto da Paul Arthur, *Who will help me find the way? An exploration of wayfinding*, (1967), e Romedi Passini, *Wayfinding in architecture*. La teoria del "wayfinding" è basata sul fatto che le persone hanno difficoltà nel trovare la giusta direzione e non a causa della loro ignoranza o stupidità; inoltre il problema causa spesso stress emozionali e perdite di tempo.