

#### Introduzione

I progetti urbanistici, per la loro natura di proposta di trasformazione di un territorio, di un paesaggio, di un luogo che molti cittadini sentono come patrimonio comune, hanno implicita una grande necessità di comunicazione. Sempre di più, i cittadini vogliono essere informati in modo chiaro sulle decisioni che, in una maniera o nell'altra, possano riguardare il loro benessere o la loro vita quotidiana. I sistemi informatici permettono di rendere visibili questi progetti per mezzo di differenti registri dall'alto potenziale "percettivo" (registri questi che comunicano ad un livello essenzialmente sensoriale), superando così quella barriera che, per chi non è abituato, rappresenta la oggettiva astrazione della rappresentazione tecnica. Anche per gli stessi redattori del progetto (ovviamente padroni del linguaggio tecnico) le "rappresentazioni percettive" si rivelano un strumento eccellente tanto per la riflessione quanto per prendere decisioni.

Le dimensioni, la complessità formale e la diversità dei punti di vista che usualmente caratterizzano i progetti urbanistici, spesso consigliano di ricorrere a una animazione o presentazione audiovisiva come registro percettivo più appropriato per la sua comunicazione. Prendendo come punto di partenza l'esperienza di un lavoro che il nostro gruppo CAIRAT<sup>1</sup> ha realizzato recentemente, nell'ambito della comunicazione audiovisiva dei progetti urbanistici, e nonostante l'evidente difficoltà che comporta parlare di un lavoro di questo tipo senza vederlo, il presente articolo espone alcune riflessioni riguardo i registri visuali più adeguati ad una comunicazione efficace per questo tipo di progetti.

#### Caratteristiche e obiettivi del lavoro

Al limite orientale del suo territorio, in un area di circa 45 ettari, il comune di Viladecans (a 20 Km. a sud-ovest di Barcellona) pianifica una espansione della città, attraverso l'urbanizzazione





**Fig. 1** Pianta del quartiere di Oliveretes: 1) Viladecans; 2) zona industriale di Sant Boi; 3) pendio della collina di Sant Ramón; 4) area del delta del fiume Llobregat.

della zona dell'area suburbana che la separa dal vicino municipio di Sant Boi. Un gruppo di progettisti, con la rilevante partecipazione di alcuni urbanisti del *Departament d'Urbanisme i Ordenació del Territori* della UPC, si incarica della redazione del corrispondente *plan de ordenacion*.

Particolarmente attento alle attuali correnti e favorevole all'urbanismo sostenibile, questo gruppo elabora un progetto estremamente rispettoso di un ambiente naturale, attualmente degradato, che si propone di preservare e recuperare. In sintesi, il progetto rispetta e restaura, nelle zone di maggiore degrado il corso di quattro torrenti che, in periodi di pioggia intensa, canalizzano l'acqua che scende dalla montagna di Sant Ramón, fondale del quartiere in progetto e punto di riferimento nel paesaggio circostante. Con queste premesse, le linee guida del Piano si posso-



no riassumere nei seguenti punti: concentrazione della edificabilità nelle zone più favorevoli; bassa densità globale di occupazione; collegamento con la città attraverso la continuità di un parco urbano preesistente (situato sul suo limite attuale) e collegamento tra lo spazio naturale e il nuovo spazio urbano mediante un tessuto di passerelle pedonali che permettono di percorrere la maglia formata dai quattro torrenti. Questi, come un pettine, penetrano nel nuovo tessuto urbano, lo espandono e fanno da connessione paesaggistica tra la montagna di Sant Ramón e il limite del delta del fiume Llobregat.

Nonostante la sensibilità del gruppo progettista, è prevedibile che il Piano generi controversie, dato che la zona rappresenta uno dei due unici corridoi non ancora occupati del fronte superiore di questo delta. Attualmente, geografi, naturalisti e urbanisti favorevoli a una pianificazione sostenibile, ritengono che in zone con una forte pressione urbanistica, come quella del delta del Llobregat, sarebbe molto più efficace, per la difesa del sistema territoriale, una urbanizzazione responsabile, con validi criteri di sostenibilità, piuttosto che i radicali atteggiamenti ecologisti di opposizione a qualsiasi tipo di intervento. Tuttavia, è evidente che ci sono dei gruppi sociali che non condividono questo criterio e, nonostante il deteriorato aspetto attuale di questo spazio *rururbano*, bisogna aspettarsi che non tarderà a sorgere la polemica.

In questo contesto, l'obiettivo del lavoro di cui siamo stati incaricati era quello di informare la popolazione di Viladecans della pianificazione proposta dal progetto. Ovviamente queste proposte sono chiaramente riflesse nelle planimetrie e nelle diverse tavole di uso del suolo e di edificabilità dello stesso Piano. Però il nostro scopo era quello di rendere visibili queste decisioni tecniche attraverso un linguaggio sensoriale, con registri di grande capacità percettiva. Così, l'incarico si è concretizzato nella realizzazione di una serie di immagini e un'animazione audiovisiva.

### [Simulare o evocare](#)

La spettacolarità delle immagini generate con i sistemi informatici induce a credere che oggi qualsiasi forma, qualsiasi oggetto che si possa immaginare, sia facilmente modellabile ed integrabile in uno scenario virtuale, e che questo per di più arricchirà il messaggio visuale. Non è strano, quindi, che i responsabili del progetto ci abbiano fornito una relazione dettagliata delle specie vegetali previste (alcune corrispondenti alle zone naturali che si

conservano e altre relative alle piantumazioni urbane di progetto). Senza dubbio, visualizzare i criteri del Piano rispetto agli spazi naturali e illustrarne la proposta di dare continuità al parco urbano preesistente, erano obiettivi prioritari del nostro lavoro. Questo, evidentemente, richiedeva di dedicare una particolare attenzione al trattamento degli elementi vegetali, tuttavia, l'animazione è un mezzo di lettura principalmente sensoriale, inadeguato per precisioni tecniche retoriche come quelle di una relazione dettagliata delle specie vegetali. Il linguaggio visuale possiede ineguagliabili capacità per la comunicazione di determinati aspetti dell'architettura, specialmente quelli dal carattere più propriamente percettivo ed emozionale, però il volume di informazioni che è capace di canalizzare è abbastanza limitato. Permette una comunicazione che è sicuramente intensa, ma non estesa. Questo è particolarmente vero nel caso dell'animazione, che è un mezzo con un senso ed un tempo di lettura predefiniti. Superare questo limite non soltanto prevede uno sterile sforzo per introdurre una informazione visuale che non può essere catturata dallo spettatore, ma ostacola anche la chiara lettura di quei messaggi concreti per i quali il mezzo può mostrare la sua completa efficacia. La chiara percezione del messaggio richiede, quindi, concisione e capacità di sfruttare a pieno le capacità espressive specifiche del mezzo<sup>2</sup>.

Interpretando le inquietudini, tanto degli autori come dei promotori del Piano, si concretizzarono, in relazione ai due obiettivi prioritari citati, i messaggi che lo spettatore doveva ricevere: 1) che il progetto preservasse quattro grandi strisce di terreno naturale, con la propria topografia e la propria vegetazione naturale; 2) che alcune passerelle sospese di legno, su supporti puntuali, permettessero di fare un percorso pedonale attraverso questi torrenti fino ad incrociarsi con i percorsi della montagna di Sant Ramón; 3) che tra i torrenti e gli edifici, il Piano riservasse grandi aree di spazio comune di terreno anche naturale, anche se con una vegetazione più controllata, data la sua destinazione a parco di uso comunale; 4) che, tra questi spazi e i torrenti, si progettassero ampi percorsi alberati; 5) che il parco urbano preesistente si ampliasse con nuove zone alberate; 6) che, di fronte al campo di baseball, si progettasse una grande piazza alberata, come un nodo civico di connessione tra la città preesistente e il nuovo quartiere; 7) che da questa piazza partisse, e si mantenesse nel suo stato naturale, il percorso di accesso al santuario di Sant Ramón; 8) che questo percorso potesse scorrere in maniera continua, senza interruzioni, dato che il



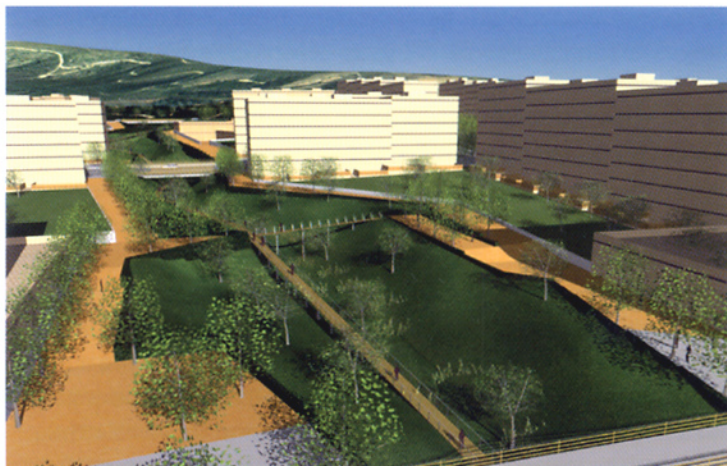


Fig. 2 Vista di uno dei torrenti con le passerelle che lo percorrono, i percorsi del margine e gli spazi verdi comunitari. Al fondo, la collina di Sant Ramón.

Piano prevedeva il passaggio inferiore del viale della ronda, previsto nel piano generale, attraverso un tunnel.

Questo, che non è poco, è ciò che lo spettatore dovrebbe aver capito dopo aver visto la presentazione. Se è vero che ottenere il risultato in buona parte sarà compito dello *storyboard* e dei movimenti della macchina da presa, la composizione dello scenario è fondamentale affinché si generino sensazioni o si evochino immagini conformi con questi obiettivi. La creazione di questo scenario non passa attraverso l'imitazione di tutte le specie vegetali né attraverso la ricerca un presunto realismo fotografico. Né, tantomeno, per uno schematismo pseudorealista (come in scenari di cartone) che sminuirebbe la credibilità delle immagini. Per noi, l'idea fondamentale è che il trattamento dello scenario abbia la capacità di evocare nello spettatore le idee e i concetti che si vogliono trasmettere. Significa che l'importante non è ciò che obiettivamente appare nelle immagini, ma ciò che queste immagini possono provocare nella mente dello spettatore. Questo, che sorprende spesso coloro che sono abituati a discorsi grafici più retorici, è normale nella comunicazione visiva. In pubblicità è molto frequente che uno spot non faccia un esplicito riferimento alle qualità del prodotto (a volte non arriva nemmeno a mostrare il prodotto stesso) però, in cambio, è pieno di richiami e suggerimenti che portano lo spettatore a interiorizzare il messaggio che gli si vuole trasmettere.

L'immagine ha un'apparenza realista però, in vero, è piena di astrazioni intenzionali. La caratterizzazione degli elementi che compongono la scena non pretende di essere una riproduzione mimetica di ciò che potrebbe essere, nel futuro, una fotografia reale dello stesso luogo, ma qualcosa di molto più trascendente:

Fig. 3 Fotogramma corrispondente ad una sequenza del percorso della passerella che passa nell'alveo di uno dei torrenti.



vuole che lo spettatore percepisca, si figuri, come sarà questo luogo nel futuro, secondo il Piano. Sembra lo stesso, ma non lo è. Un'analisi attenta della scena permetterà di comprendere meglio questo concetto.

Il letto del torrente appare caratterizzato da uno strato vegetale continuo, non ben definito. Nella realtà, non è così. Anche se con una colorazione chiaramente dominata dal verde, il suo aspetto reale è molto più irregolare e caotico. Una irregolarità reale che spesso, nella visione diretta, giunge a ostacolare la percezione chiara della topografia del luogo. Una irregolarità la cui imitazione mimetica complicherebbe il processo di elaborazione di una scena nella quale, probabilmente, introdurrebbe più confusione che chiarezza.

La caratterizzazione adottata permette di leggere con chiarezza la concavità dell'alveo del torrente e catturare l'idea di continuità con lo spazio naturale della montagna che appare sullo sfondo. Tuttavia, questa regolarizzazione nel trattamento del suolo non trasmette l'idea di organicità propria degli ambienti naturali, cosa che era obbligatorio introdurre nel trattamento dei torrenti. Questo è il ruolo che gioca la vegetazione che si vede nell'alveo. Al suo interno, se da una parte sono stati disposti, in forma disordinata, degli alberi dall'aspetto indefinito che, per la forma e la struttura che è stata data ai loro tronchi ed ai rami e per la loro dimensione ed il fitto fogliame, evocano l'irregolarità e l'organicità degli alberi del paesaggio circostante; dall'altra, in un modo che sembra apparentemente più caotico e irregolare, sono stati disposti gruppi di canneti che evocano la morfologia e la disposizione di una vegetazione non ben definita della sponda.

Senza tentare in nessun momento di riprodurre l'ambiente naturale reale, l'insieme rimanda allo spettatore un'immagine di questa realtà. Il contrasto con l'ordine urbano rafforza la percezione di questa caratterizzazione astratta del disordine naturale. Ciò si apprezza con maggior chiarezza nel fotogramma della fig. 3, con una sequenza del percorso lungo l'alveo di uno dei torrenti.

Ritornando all'analisi della scena della fig. 2, la forma che è stata data agli alberi dei percorsi di entrambe le sponde, non corrisponde a nessuna specie concreta. Però il suo ordine formale permette di identificarli chiaramente come alberi urbani, in contrasto con quelli dell'alveo del torrente e con quelli che appaiono negli spazi verdi comuni. Da parte sua, la caratterizzazione della superficie dei percorsi riflette con chiarezza che si tratta di passaggi pedonali non pavimentati. La tessitura leggera e la colorazione che gli è stata data cercano di trasmettere que-



sta impressione e, contemporaneamente, danno una buona qualità cromatica alla scena, ma in nessun caso cercano di imitare un materiale definito. La visione dello sfondo del versante di Sant Ramón (ottenuta partendo da una fotografia aerea applicata sulla maglia topografica 3D) visualizza il ruolo del torrente come connessione nel paesaggio e fa da riferimento visivo per l'orientamento dello spettatore nello spazio filmico. Per ultimo, il colore digradante del cielo, nitido, proprio di un giorno radioso, rafforza il messaggio di vastità e di dialogo tra lo spazio naturale e lo spazio urbanizzato, cosa che si trovava nella stessa matrice della proposta.

Il fotogramma della fig. 4 corrisponde a una ripresa che descrive la piazza civica di fronte al campo di baseball. Rappresenta un altro buon esempio di astrazione suggerita o intenzionale. La caratterizzazione del pavimento non vuole imitare nessun materiale specifico, ma evoca diversi materiali possibili e trasmette con chiarezza il concetto di piazza pavimentata e pedonale. Nella parte centrale del fotogramma, in secondo piano, dietro gli alberi, si vede con chiarezza l'inizio di un percorso di montagna. Facilmente identificabile dagli abitanti di Viladecans, è il percorso che, tradizionalmente, li conduceva al santuario di Sant Ramón, la cui enorme volumetria appare alla sinistra del quadro. Alla destra, anche questi dietro gli alberi, appaiono già i primi edifici del nuovo quartiere. Nella ripresa completa, la macchina realizza una panoramica orizzontale da sinistra a destra che, in 15 secondi, mostra la continuità urbana che la nuova piazza crea tra gli impianti preesistenti del campo di baseball e il nuovo quartiere, rispettando ed integrando il percorso verso il santuario, la cui presenza permanente domina la scena.

#### Gli edifici

È naturale che qualsiasi progetto urbanistico abbia come obiettivo quello di creare e ordinare lo spazio urbano, nonché il, terreno edificabile. La comunicazione audiovisiva di un progetto urbanistico prospetta dunque un altro grande problema da risolvere: la rappresentazione di alcuni edifici che corrispondono alle tipologie proposte che però, in principio, non sono altro che volumi senza una caratterizzazione ben definita. Il tema si può organizzare partendo da diversi punti di vista, in funzione del tipo di utilizzo previsto e dei messaggi che si vogliono trasmettere in ogni caso<sup>3</sup>. Nell'esempio del quartiere di Oliveretes, per



Fig. 4 Vista della nuova piazza civica. A sinistra, dietro gli alberi, la nuova *marquesina* di accesso al campo di baseball. Al centro il percorso al santuario di Sant Ramón.

ciò che è stato precedentemente esposto, l'immagine degli edifici preoccupava i responsabili politici, timorosi che un eccessivo protagonismo degli stessi potesse rimandare un'immagine sbagliata delle reali intenzioni del Piano.

I teorici dell'urbanismo sostenibile affermano in modo inappellabile i vantaggi della edificabilità concentrata in altezza, con una bassa occupazione del suolo, di fronte al nefasto modello, che è purtroppo di moda oggi in Spagna, dei quartieri estensivi con una grandissima occupazione. Però, al giorno d'oggi, la realtà è che, di fronte ad un progetto di urbanizzazione, il sentimento popolare è per consuetudine refrattario agli edifici alti, che è solito identificare con la speculazione e l'arricchimento abusivo.

Il Piano di Oliveretes adotta un modello sostenibile. Concentra l'edificabilità più alta lungo l'arteria più ampia, l'asse civico principale, invece, nel resto delle strade, che hanno un uso prevalentemente residenziale, propone una altezza moderata. In tutti i casi, l'altezza dell'edificazione e la larghezza della strada o dello spazio aperto mantengono una relazione di bassa densità globale. Ma questo si percepisce meglio con una lettura d'insieme e non si vede tanto nelle viste parziali. Se prima si faceva riferimento alla capacità evocatrice delle immagini e alla opportunità di utilizzare in modo positivo questo potenziale, si deve anche considerare che questa capacità possa operare in senso contrario. Lo spazio filmico è uno spazio limitato dai margini del quadro, ma lo spettatore non "vede" solo quello che oggettivamente si proietta all'interno di questi limiti. I suoi meccanismi di evocazione lo portano a realizzare una lettura soggettiva più ampia, di conseguenza, un'inquadratura, una ripresa o un montaggio errati potrebbero indurre a delle letture equivocate.

Il nostro spazio percettivo della città è, in realtà, uno spazio molto limitato. Come cittadini, la nostra è una visione dalla strada, a livello del suolo. A meno che non siamo turisti, raramente alziamo lo sguardo al di là del livello dei primi piani edificati. Sappiamo orientarci nella città però, al di là della lettura oggettiva che ci possono fornire le cartine, la nostra percezione della struttura urbana è una astrazione soggettiva. Tuttavia, la città è una struttura oggettiva, che esiste e ci condiziona anche se non ne abbiamo una percezione visiva globale. Solo guardando dall'alto riusciamo ad avere approssimativamente una percezione della struttura urbana. Evidentemente, un progetto di urbanizzazione determina la cornice dello spazio urbano percettivo: la larghezza di strade, marciapiedi o *paseos*, tracciati, pendenze, zone alberate, eccetera. Ma questo spazio percettivo della stra-



da per contro viene essenzialmente definito dalla attività umana, e questo, in un quartiere ancora virtuale, è imprevedibile, non si può pianificare e, di conseguenza, non si può imitare. Così, per esempio, la dimensione percettiva della *Rambla* di Barcellona, probabilmente uno degli spazi urbani più affascinanti nel mondo, risponde molto di più a fattori sociologici o storici che non alla sua configurazione morfologica. Qualsiasi tentativo di copiare questa dimensione non potrebbe essere di più che una finzione propria di un videogioco<sup>4</sup>.

Dunque, sono state scartate le viste dalla strada. Sono state solo pianificate alcune approssimazioni a questo spazio da una visuale più vicina: nelle strade di uso residenziale, dove lo studio delle tipologie proponeva patii per le abitazioni a piano terra; nella zona di transizione tra il parco urbano e l'asse civico; e nella già commentata piazza di fronte al campo di baseball. Nel resto dei casi, gli edifici si mostrano sempre da un'altezza media o tramite viste aeree. Questa visione da un punto di vista distante è stata trattata in modo astratto, senza per nulla ostacolare la lettura percettiva del concetto della città che cerca di proporre il Piano.

In modo simile al caso della vegetazione, come si è già detto, la rappresentazione degli edifici si è risolta attraverso dei blocchi di architettura indefinita. Blocchi che, nella maggior parte dei casi, rimandano ad edifici residenziali ed in altri casi, per la loro volumetria e le loro proporzioni, si possono interpretare come servizi non specificati. Non sono altro che diverse prospettive. Però la loro proporzione, la loro linearità orizzontale, il ritmo della stessa, la tonalità cromatica e la tessitura delle loro superfici riman-



Fig. 5 (in alto). Fotogramma di un *travelling* attraverso il viale superiore, al passaggio con il limite di una strada residenziale.

Fig. 6 (a sinistra). Uscita dal parco verso l'asse civico del quartiere.

dano all'idea di edifici urbani. Rimandano a quell'indefinito fon-  
dale che limita, dall'alto, l'ambito percettivo della strada. In que-  
sto modo, senza dover nascondere la loro presenza o falsificar-  
ne le dimensioni, come ci era stato suggerito, gli edifici non  
diventano in nessun momento i protagonisti della scena.

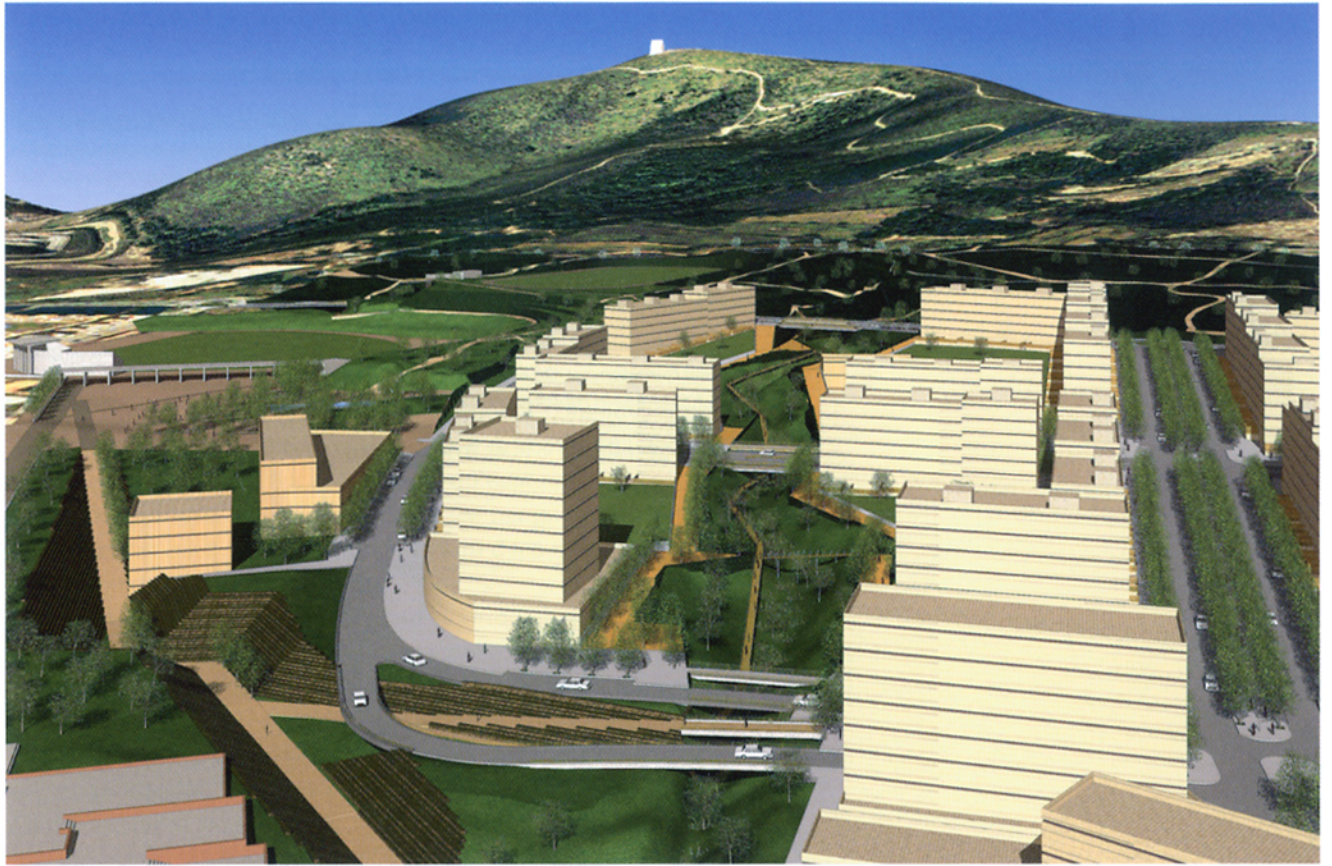
## Conclusioni

Il *Pla d'Ordenació del Sector de Llevant de Viladecans*, più  
conosciuto come il Piano di Oliveretes, è stato già approvato.  
Nonostante i voti contrari, per ragioni politiche, l'opposizione  
municipale ha elogiato la qualità del progetto. La temuta con-  
troversia civica risulta, mentre scriviamo questo articolo, poco  
rilevante e molto inferiore alle attese. La chiarezza delle imma-  
gini della presentazione del Piano obbliga i piccoli gruppi reti-  
centi a dover trovare delle valide argomentazioni, per combat-  
terlo. La visione del filmato audiovisivo porta gli urbanisti auto-  
ri del progetto a pensare di introdurre alcune piccole modifiche  
per migliorare alcune proporzioni o degli allineamenti. Nel frat-  
tempo, i giovani di Viladecans pensano in quale parte del quar-  
tiere vorrebbero andare a vivere (il Piano prevede circa il 40%  
di alloggi riservati all'edilizia residenziale pubblica).

Tutto sommato, la presentazione audiovisiva che è stata realiz-  
zata, rende possibile il dibattito cittadino partendo da una  
conoscenza percettiva ampia e generica. L'esperienza ha potu-  
to rafforzare la nostra convinzione che la via per raggiungere  
questo tipo di conoscenza non può passare attraverso la ricer-  
ca di un realismo mimetico, che sarebbe solo una riproduzione  
virtuale di una volgare e banale quotidianità.

Se l'obiettivo è quello della comunicazione sensibile del pro-  
getto, il mezzo deve incidere sulla sensibilità dello spettatore e  
deve utilizzare la sua capacità di evocazione. Ciò che vorrem-  
mo mettere davanti agli occhi del destinatario del nostro mes-  
saggio visivo non è la realtà quotidiana, ma una realtà manipo-  
lata, una astrazione intenzionale, che lo possa condurre a farsi  
delle proprie idee. Qualcosa che, dall'altra parte, si trova nell'es-  
senza di tutti i mezzi di comunicazione visuale, come il teatro, il  
cinema, la fotografia o la televisione.





**Fig. 7** Caratterizzazione degli edifici del quartiere. La volumetria e la tonalità permettono di differenziare i blocchi delle case dai servizi.

## Note

<sup>1</sup> Centro di Applicazioni dell'Informatica per la Rappresentazione dell'Architettura e del Territorio ([www.etsav.upc.edu/cairat](http://www.etsav.upc.edu/cairat)).

<sup>2</sup> L'argomento delle capacità specifiche della animazione architettonica è stato già trattato in Font Comas J., *La animación como instrumento de comunicación*, Actas del X Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, pp. 433-444, Granada 2004.

<sup>3</sup> Il nostro lavoro per il Progetto della Città Aeroportuale di Barcellona (2001) rispondeva a diversi obiettivi e, di conseguenza, è stato affrontato con una impostazione molto differente; *La ciudad aeroportuaria de Barcelona*, Universitat Politècnica de Catalunya / Escola d'Arquitectura del Vallès, 2003.

<sup>4</sup> Nei progetti di riforma urbana si può ricreare lo spazio percettivo esistente, tuttavia, in questo caso, la migliore opzione è quella del fotomontaggio. Si guardi Àvila Casademont G., Font Comas J., Giménez Mateu L. y Martínez Mindeguía P., *El fotomontaje realista: un ejercicio de equilibrio entre medios y objetivos*, Actas definitivas del IX Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica, pp. 561-568 (edizione in PDF), A Coruña, 2002.