

Le capitali dell'umanità

Ci sono luoghi, non sempre sulle grandi direttrici della Storia, che hanno rappresentato una discontinuità: grotte (per imparare a proteggersi), porti (per esplorare il mondo), torri (per indagare il cielo); e poi mercati (per scambiare oggetti), biblioteche (per condividere conoscenze), algoritmi (per incontrarsi senza conoscersi). Abbiamo provato a individuare alcune di queste località — territori fisici ma anche virtuali. Al termine abbiamo chiesto a un architetto di immaginare una città del futuro

La strada della civiltà umana non è passata soltanto per Atene, Roma o Gerusalemme; Firenze o Vienna; la Silicon Valley o Pechino. Luoghi come questi, certo, hanno costituito — e spesso ancora costituiscono — capitali indiscutibili dell'umanità; ma la rete dello sviluppo umano ha attraversato e attraversa anche moltissimi altri nodi, a volte meno noti, a volte scoperti solo di recente o — addirittura — appena creati: crocevia di commerci o di migrazioni, aree feconde per il clima o la geografia, punti strategici sul mare o sui continenti, insediamenti benedetti da stagioni di prosperità e dalla convergenza di popoli di-

versi. Insomma, per così dire, «singolarità» non certo matematiche ma umane, luoghi che hanno increspato la storia e ne hanno mutato il corso, stabilendosi quali frontiere di saperi e di sperimentazione delle tecnologie più avanzate — intendendo per tecnologie sia la scrittura cuneiforme che gli schermi per la realtà aumentata.

Così gli insediamenti in Liguria nel Paleolitico, dove una complessa ritualità funebre radica il rito umano per eccellenza, la sepoltura, in un'antichità plurimillennaria. Così anche la perduta biblioteca di Alessandria, la più famosa dell'antichità, nata in una città

divenuta punta di diamante del mondo ellenistico. Oppure Xi'an, in Cina, che fu popolata fin dal V millennio a. C. e arrivò a contare durante il secondo impero un milione di abitanti. E ancora la Babilonia di Hammurabi, la Hedeby vichinga, la Amalfi medioevale.

Prendendo spunto da due volumi usciti in questi giorni e dedicati alle città da punti di vista diversi — *Le belle città* di Marco Romano (Utet) e *Grandi mappe di città* a cura di Jeremy Black (Gribaudo) —, in queste pagine proponiamo un viaggio attraverso metropoli, siti, città letterarie, insediamenti dissepoli dagli archeologi, luoghi

virtuali e perfino immaginari, nei quali riconosciamo un seme, piccolo e grande, di ciò che è l'umanità. Aspettando che un giorno la città del futuro, come l'utopica ma probabile *Dataville* immaginata qui, continui la strada.

Preistoria

Arene Candide: il primo cimitero

di PATRIZIA GARIBALDI

Durante l'ultimo periodo glaciale, alcuni insediamenti nel continente europeo svelano processi e sviluppi sociali di estremo interesse per la nostra specie. Nella Caverna delle Arene Candide, a Finale Ligure in provincia di Savona, si possono ricostruire vicende della popolazione paleolitica tra 23.400 e 10.600 anni fa, individui di origine africana arrivati attraverso il Vicino Oriente. I primi abitatori della grotta hanno l'alta statura e le proporzioni fisiche longilinee delle popolazioni sub-sahariane e la loro cultura è diffusa dalla Siberia alla penisola iberica e dall'Europa settentrionale alla penisola italiana. Nella Caverna delle Arene Candide è sepolto il più celebre tra questi cacciatori, raccoglitori e pescatori, un ragazzo di 14-15 anni vigoroso e temprato dalle sfide della vita nell'era glaciale, che probabilmente fu ucciso da un predatore in un incidente di caccia. Per i complessi rituali della sepoltura, che comprendono un «letto funebre» di ocra rossa, copricapo e ornamenti formati da migliaia di elementi lavorati uno per uno e da materiali rarissimi come l'avorio di mammut o il palco d'alce, è chiamato «Principe delle Arene Candide». Oltre 10 mila anni più tardi, mentre il periodo glaciale si avvia al termine, altri gruppi di cacciatori creano nella grotta uno spazio dedicato alle sepolture di una ventina tra uomini, bambini e donne che compongono attualmente il più antico cimitero di *Homo sapiens* di cui si abbia traccia. Per più di 500 anni questi individui hanno subito rituali simili, sono stati seppelliti fianco a fianco o spostati, sono stati uniti o sovrapposti in un'intricata successione di movimenti che riflette vicende e strutture sociali da decifrare. Nelle sepolture troviamo anche la rappresentazione dell'ambiente, espressa da minerali, rocce, pigmenti e un'impressionante varietà di animali, dai più possenti come l'alce o il cervo, ai più piccoli molluschi, ai pesci, alle numerose specie di uccelli o al più antico sonaglio costituito da conchiglie e ossicini di microfauna.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Mesopotamia

Il mito di Babilonia non tramonta mai

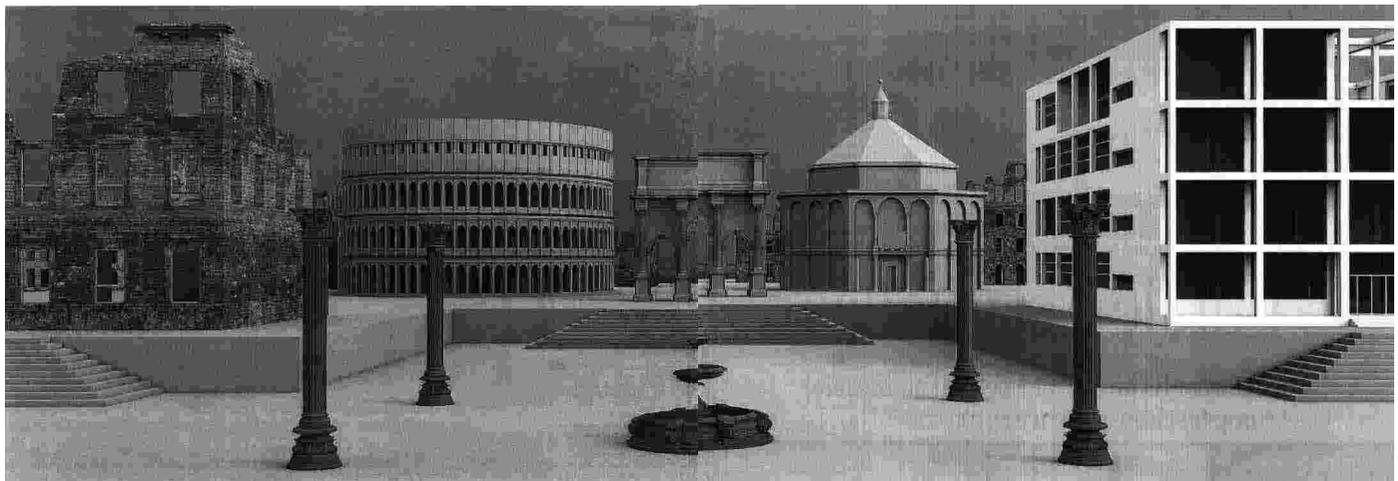
di PIERO STEFANI

Babilonia: un'antica città mesopotamica di primaria grandezza, un nome simbolico e un sito archeologico iracheno esposto agli sconvolgimenti dei nostri giorni. Le tre qualifiche sono disposte in successione cronologica: prima la storia, poi il mito, infine l'archeologia. Il discorso però non è così lineare. La dimensione simbolica della città non è ancora tramontata, mentre la conoscenza di remote realtà storiche dipende in buona misura dalla recente capacità di trovare e decodificare reperti. Si aggiunga che il nome di «Babilonia» oltre a un agglomerato urbano indica anche un'intera regione e una millenaria civiltà. Le nostre nozioni su di esse dipendono in larga misura dall'avventura intellettuale sfociata nella decifrazione dei caratteri cuneiformi. A partire dal XIX secolo si dischiuse un mondo: dal poema cosmologico *Enuma elish*, all'epopea di *Gilgamesh*, dalle storie contenute nelle *Cronache babilonesi* a molti altri testi e documenti, compreso il celebre codice legislativo di Hammurabi (XVIII secolo a.C.). Dal XXI al VI secolo a. C., nel succedersi di vari domini politici (Amorrei, Cassiti, Elamiti e diverse dinastie locali) Babilonia (dall'accadico *Bab-ili* «la porta del dio») conobbe fioriture e decadenze. Fu la più estesa città del mondo antico, con le sue *ziqqurat* che si innalzavano al cielo e i suoi giardini pensili, e fu devastata nel 539 a.C. dal re persiano Ciro il Grande. La componente simbolica di Babilonia deriva in massima parte dalla Bibbia. Le immagini sono spinte indietro e proiettate in avanti; nel primo caso l'esemplificazione più nota è quella della torre di Babele (probabilmente ispirata dalle *ziqqurat* culturali), il secondo caso è costituito dalla caduta profetizzata dall'*Apocalisse*. Babilonia, che sotto Nabucodonosor abbatté le mura di Gerusalemme e incendiò il tempio, divenne, perciò, simbolo della degenerazione di ogni potere politico; per questo l'ultimo libro della Bibbia lo applica alla Roma imperiale che perseguitava i cristiani.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Le immagini

Victor Burgin (Sheffield, Regno Unito, 1941), *The Ideal City* (2014), courtesy dell'artista / Galleria Lia Rumma, Napoli-Milano: l'installazione era stata realizzata su invito di Lia Rumma e prevedeva un video digitale di sei minuti e due grandi stampe fotografiche a inchiostro. In particolare Burgin ha progettato la sua *Città Ideale* facendo esplicito riferimento al dipinto rinascimentale della Galleria nazionale delle Marche di Urbino e alla versione (attribuita sempre a Fra Carnevale) del Walters Art Museum di Baltimora (nella pagina precedente): sono considerati simbolo di un modello urbano nel segno del rigore geometrico e della organizzazione prospettica, ma dove «il suggestivo percorso delle immagini» riporta anche ai film di Michelangelo Antonioni (1912-2007), in particolare a *La notte* (1961)



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 083430

Antichità

Alessandria d'Egitto cosmopoli inquieta

di LIVIA CAPPONI

Fondata nel 331 a.C. da Alessandro Magno come porto di collegamento fra il traffico granario del Nilo e il resto del Mediterraneo, Alessandria fu una cosmopoli multiculturale che ancora oggi nasconde molti tesori. Sotto i Tolemei divenne il polo economico e culturale del mondo greco. Il faro era una meraviglia. La biblioteca e il Tempio delle Muse (Museo), centri di ricerca finanziati dalla corona, rimodellarono e promossero la cultura greca. Secondo una leggenda, Tolemeo III si fece prestare dagli Ateniesi gli «originali» dei tragici greci, e ne restituì delle copie, imponendo pure alle navi che attraccavano di cedere ogni scritto alla biblioteca. Frattanto, un team internazionale di dotti vagliava i testi con cura, sviluppando un metodo filologico per individuarne le varianti più autentiche: il nostro concetto di edizione critica. Sotto l'impero romano la città raggiunse i 500 mila abitanti, e fu di cruciale importanza, poiché chiunque l'avesse controllata sarebbe stato in grado, monopolizzando l'esportazione di grano, di prendere Roma per fame. Perciò Augusto vietò ai senatori di mettere piede in Egitto senza il suo permesso. Il ceto cittadino era assai colto e combattivo: adorava la satira politica, il teatro, il romanzo, e sfoggiava grande libertà di parola anche di fronte agli imperatori. La città fu sede di colpi di Stato, rivolte, usurpazioni. La folla, riunita nel ginnasio, e il tempio del grande Serapide, ieratica divinità transculturale, potevano consacrare o delegittimare il potere politico. Vespasiano fu acclamato imperatore proprio lì, rivelando al mondo un *arcanum imperii* (Tacito), cioè che si poteva salire al trono anche fuori da Roma. La stessa presenza del corpo mummificato di Alessandro Magno costituì il simbolo del potere assoluto su Oriente e Occidente. Nonostante la sua grande importanza come culla del pensiero cristiano, fu eclissata da Costantinopoli. Un ruolo lo ebbero forse le eresie religiose e le guerre dottrinali, che la spinsero al margine dell'impero bizantino.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Americhe

Le sacre piramidi dei Maya di Tikal

di DANIELE POMPEJANO

Ci si arriva sorvolando la selva fra Messico e Guatemala: Tikal fu capitale delle Terre Basse Maya fra il II e il IX secolo dell'era cristiana. Nella piazza centrale si erge la cima della Piramide I del Gran Giaguaro, e di fronte, la Piramide II: vette solitarie di pietra in un oceano di verde. L'allineamento di due piramidi, comune ad altre piazze, per quelle citate è est-ovest: attraverso le dentature delle sommità, era calcolato il tempo ciclico grazie all'allineamento degli astri che confermava l'avvicinarsi delle stagioni, di giorni fausti e infausti, di settimane e mesi per un totale di 360 giorni. Appena sotto, una nuda cella ospitava l'ascesi del sacerdote-astronomo alla sommità di scalinate molto ripide. Un simbolo di gerarchia politica e di *pietas* religiosa al contempo, diversa assai dalla caricatura di Mel Gibson nel suo *Apocalypse*. Il sacrificio di sangue non era un'orgia di ebbrezza crudele: con il sangue si restituiva vita agli antenati fondatori e alle divinità, rinnovando il patto originario. Sempre simmetricamente, ma sull'asse nord-sud, sono invece disposte le acropoli che, insieme alle due piramidi, delimitavano lo spazio della socialità politica, e dalla piazza centrale si distende una rete di camminamenti talora rialzati verso i nuclei circostanti dell'antico insediamento e ben oltre. Tikal era una signoria territoriale che governava relazioni di scambi commerciali e simbolici fra le «case grandi» e gli altri principati dell'arcipelago maya attraverso tributi e doni, patti di alleanza e combinazioni matrimoniali fra dinastie di pari. Non si conoscono le cause della crisi e dell'abbandono del sito prima dell'anno Mille. Ma le numerose polle d'acqua che punteggiano lo spazio hanno fatto pensare alla sovrappopolazione e al disboscamento conseguente. Non più trattenute dalla vegetazione e dilavate dalle piogge, masse di terra scivolarono verso zone depresse, sicché vennero ridotti i bacini idrici. E ciò costrinse gli abitanti all'abbandono del sito sette secoli prima della conquista spagnola.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Il porto vichingo

Esplorare il mondo a partire da Hedeby

di ALESSANDRO ZIRONI

Anno 1050. Uno scaldo (poeta scandinavo) al seguito del re di Norvegia Aroldo lo Spiatato, recita: «Tutta Hedeby è ridotta in cenere! Gli stranieri si chiederanno dove s'ergeva la città». Scompare tra le fiamme il più grande centro vichingo. Sorgeva in fondo al lungo e sinuoso canale Schlei (Jutland meridionale), sito ideale per sviluppare un centro abitato, aperto sul Baltico ma a pochi chilometri da un fiume che permette l'accesso al mare del Nord. Si evita così di circumnavigare la penisola e i commerci prosperano. Già nota nell'804, nell'808 se ne ricorda il porto. Hedeby si estendeva su 28 ettari, di forma semicircolare, protetta da un fossato, un argine, e una palizzata lungo la quale si aprivano tre porte. Le case, in legno, sono pressoché tutte dotate di pozzi. La gente di Hedeby lavora ferro, ossa e corni, fonde il bronzo, produce il vetro e batte moneta. Mangia bene: ovini, bovini e suini, poca piuma, pesce in gran quantità, ampia varietà di frutta, oltre a frumento, orzo e luppolo per la birra, ovviamente. Da qui si va in tutto il mondo: Svezia, coste baltiche, Russia, Bisanzio. Alla fine del IX secolo un certo Wulfstan naviga da Hedeby verso est, e il suo racconto è noto anche al re anglosassone Alfredo il Grande. Un secolo dopo giunge in città l'andaluso al-Tartushi, ma ne lascia un ritratto non molto lusinghiero; giudica ad esempio i canti degli abitanti alla stregua di latrati di cane, rammenta tuttavia la libertà delle donne, che possono divorziare quando vogliono. Cita riti pagani, ma è da Hedeby, già dall'826, che inizia la cristianizzazione della Danimarca. Doveva trovarsi qui la più antica chiesa danese, ma non ve n'è più traccia. Anche di Hedeby, nella porzione tedesca dello Jutland, restano solo reperti archeologici raccolti nel piccolo museo, le fondamenta delle case, ma ben visibili sono ancora i terrapieni difensivi, che nulla poterono però di fronte all'attacco via mare. I Vendi finirono di distruggerla nel 1066: proprio quell'anno il normanno Guglielmo conquistò l'Inghilterra, ponendo simbolicamente fine all'età vichinga.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Medioevo

Traffici senza tabù La sfida di Amalfi

di AMEDEO FENIELLO

Amalfi è la città del mito. La prima «repubblica marinara». Immagine scolastica e tutt'altro che vera. Amalfi infatti fu cosa diversa: non una repubblica (tale idea, moderna, non era concepibile), ma una città-stato sorretta da una serie di dinastie aristocratiche, di *comites*. Un fatto però alimenta il mito ed è vero: tra 879 e 1073 Amalfi visse una stagione straordinaria, se paragonata a quasi tutte le città marittime occidentali. Sono due secoli in cui Amalfi riuscì a diventare parte integrante del grande mercato mediterraneo, a trazione musulmana, e fu capace di creare sue piccole colonie non solo a Costantinopoli, ma anche nel nord Africa o in Egitto, ad Alessandria come a Fustat-il Cairo o a Mahdia. Come fu possibile? Gli amalfitani ci riuscirono perché ebbero la capacità di intuire il futuro. Di capire che il cambiamento passava attraverso la collaborazione con un mondo che apparteneva a un'altra cultura, parlava altre lingue e professava un'altra religione. Nonostante le proibizioni che provenivano dalla Chiesa, che stigmatizzava come *impium foedus*, patto scellerato, ogni accordo col nemico saraceno. Amalfi si lancia all'avventura. E questo spicchio di città si trasforma in un emporio vivace, capace di esportare i tanti prodotti dell'entroterra, dagli schiavi al miele, e di ricevere, in cambio, soprattutto oro monetato musulmano, il celebre tari, che rimase a lungo la moneta per eccellenza degli scambi nel Mezzogiorno italiano. Ma la fortuna di Amalfi durò poco. Giocarono a sfavore tanti fattori. Esterni, come l'invasione normanna, che secondo molti bloccò lo sviluppo delle autonomie cittadine meridionali. Interni, tra cui l'incapacità della città di generare un ceto mercantile che facesse del guadagno non tanto una professione, quanto un modello sociale. Fatto sta che Amalfi tramonta in un tempo non troppo lungo. Ma quanto produsse resta ancora visibile: evidente nel miracolo di una terra trasformata e nel fascino di una città sospesa tra la montagna e il mare.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Le caverne liguri del paleolitico e il mito di Babilonia, l'inquieta Alessandria d'Egitto e il porto dei vichinghi; e poi le città letterarie, quelle virtuali, quelle digitali; e ancora la metropoli del futuro. Ecco alcuni luoghi (fisici o immateriali) — lontani dalle grandi direttrici della Storia — in cui tuttavia la storia è passata o sta passando

Orienti

La cinese Xi'an, culla della civiltà

di MAURIZIO SCARPARI

Abitata fin dal V millennio a.C., Xi'an è da sempre considerata dai cinesi la culla della civiltà, a lungo ritenuta l'unica al mondo, secondo una concezione sinocentrica che negava e al contempo assimilava le influenze straniere. Ancora oggi si può cogliere il fascino delle antiche vestigia o del mercato notturno a ridosso della Torre del Tamburo o della cucina segnata dalla secolare compresenza di tradizioni gastronomiche diverse. Xi'an oggi non è una città monumentale. Fu rasa al suolo nel 904 e ricostruita solo quattro secoli dopo, quando Pechino si era già affermata come capitale; le nuove mura di cinta racchiudevano un'area che era 7-8 volte inferiore a quella occupata dalla metropoli al momento della sua massima espansione. Sede dinastica durante il regno dei Zhou (1045-256 a.C.) con il nome di Hao e in seguito capitale imperiale con il nome di Chang'an (Pace Perpetua), fu il centro più importante dell'Asia orientale sia durante il primo impero (221 a.C. - 220 d.C.), sia durante il secondo (581-907), quando divenne la città più estesa, popolosa e cosmopolita del mondo, con oltre un milione di abitanti, almeno 100 mila dei quali di origine straniera, e una superficie di 84 chilometri quadrati (rispetto agli attuali 17). Nei suoi dintorni sono stati edificati i mausolei degli imperatori Han e Tang ed è stata rinvenuta, accanto alla tomba del primo imperatore dei Qin (211-210 a.C.), un'area sepolcrale comprendente un'imponente armata di terracotta. Grazie a una politica di forte espansione militare, diplomatica, economica e culturale, durante il secondo impero la Cina divenne la maggiore potenza asiatica. A Chang'an affluivano mercanti, artigiani, letterati, monaci e pellegrini di fedi diverse, diplomatici, provenienti da Occidente e dall'Asia meridionale lungo le piste carovaniere della Via della Seta, che nella capitale aveva il suo punto di arrivo e di partenza. Oggi Xi'an, capoluogo dello Shaanxi, conta otto milioni e mezzo di abitanti.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Letterature

Gibbs e Webb torneranno in vita

di FRANCO CORDELLI

Grover's Corner è la *Piccola città* di Thornton Wilder, dramma del 1938, in originale *Our Town*, la nostra città. Che città è questa piccola città? Da un punto di vista geografico, difficile stabilirlo. C'è una Grover's Corner nel Mississippi, ce n'è un'altra nel Massachusetts, una terza (quella indicata dall'autore) nel New Hampshire. Quest'ultima stando a Wikipedia conta 2.640 abitanti, ma sono passati 80 anni: quanti ce n'erano nel 1938? Così pochi, possiamo supporre, da rendere non solo ubiquo ma irrealistico ciò che l'autore definisce «nostra» e i traduttori italiani, Carlo Fruttero e Franco Lucentini, «piccola». Questa irrealtà della realtà è proprio ciò che Thornton Wilder voleva mettere a fuoco. Egli cita addirittura *La veglia di Finnegan* di Joyce; e il maggior interprete del dramma, Peter Szondi, parla di metateatralità. Essa, la metateatralità, ci trasporta in un luogo immaginario, anzi ipotetico: un luogo della mente. Lo constatiamo ad apertura di pagina o ad alzata di sipario. Lassù c'è un direttore di scena che è invero l'attore principale del dramma, l'abitante numero uno della piccola città, il suo epico narratore, il suo destino. Costui, innominato, presenta i personaggi che di volta in volta entrano in scena e danno luogo all'azione. L'azione è nello stesso tempo, oggi, ieri e domani: quante volte il direttore di scena anticipa ciò che avverrà, quando questo o quella, Emily per esempio, morirà, precisando che è sepolta lì, nel cimitero di Grover's Corner? Ma poi: proprio di azione si tratta, proprio azione si può definire ciò che accade nella piccola città, a Grover's Corner? Il direttore di scena ci dice che il primo atto potrebbe essere intitolato *La vita quotidiana* e il secondo *Amore e matrimonio*. Non ci dice il titolo del terzo. Noi lo indoviniamo. È il futuro, quando quelle due famiglie, Gibbs e Webb, quel lattaio, quel poliziotto, quel George, e quella Emily torneranno a vivere, come tutti, su quel palcoscenico e, se si preferisce, nella città vera o nella città immaginaria.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Videogiochi

New York attaccata dal terrorismo

di GABRIELE FERRI

The Division (2016) si apre con New York sotto legge marziale, e l'isola di Manhattan completamente isolata, in quarantena dopo un attacco batteriologico. Mentre panico, caos e saccheggi dilagano nella città, il governo americano attiva un'organizzazione segreta di agenti sotto copertura per ristabilire l'ordine. *The Division* è un videogame *open world*, che permette ai giocatori di esplorare Manhattan, guidando uno di questi agenti in missioni che vanno dal salvare civili all'eliminare terroristi. Lo spazio urbano in cui si svolge il gioco è uno degli ambienti virtuali più dettagliati e precisi disponibili oggi per il grande pubblico, tanto da spingere, nei giorni dopo l'uscita del gioco, molti newyorkesi a pubblicare sui social media immagini di palazzi virtuali con didascalie come «io lavoro qui». La fedeltà grafica è impressionante, realizzata con l'uso minuzioso di fotografie e planimetrie urbane che ricostruiscono forme, colori e disposizione fisica degli edifici. New York è più che un semplice sfondo, ma diventa una protagonista, ben di più di altri personaggi, spesso ridotti a stereotipi. Come tutti gli scenari apocalittici, frequenti nella rappresentazione della città nei videogiochi, *The Division* fa leva sul senso di spaesamento e «fuori luogo» che si prova nel vedere un luogo realistico, magari ben conosciuto di persona o per televisione, in preda al caos. I game designer hanno sfruttato in modo sottile la topografia di Manhattan per guidare i giocatori nelle partite: l'isola è infatti divisa in zone, da quelle al sicuro dal rischio batteriologico dove si possono incontrare altri giocatori connessi online, alle *dark zone* dove sono stati abbandonati i malati più gravi. Separare la città in diverse aree indirizza i giocatori nella trama: all'inizio non si hanno molte probabilità di sopravvivere nelle parti più selvagge, ma bisogna aspettare di essere più esperti ed equipaggiati prima di avventurarsi al loro interno.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Mondi digitali

Smart Amsterdam in realtà aumentata

di MAURO SALVADOR

Amsterdam è una delle prime grandi città europee a impegnarsi per un futuro smart e digitale. Oltre alle efficacissime iniziative di semplificazione e sostenibilità promosse dal network Amsterdam Smart City, è molto frequente l'applicazione delle tecnologie digitali al turismo. A'DAM Lookout per esempio è il piano panoramico di un grattacielo in cui all'esperienza fisica sono affiancati schermi interattivi e un plastico sul cui sono proiettate in 3D diverse versioni della città durante eventi particolari. L'esperienza è in grado, attraverso la realtà aumentata, di generare significati che vanno oltre la realtà, in questo caso oltre la fascinazione della vista panoramica. A'DAM Lookout è solo l'ultimo caso di una tradizione di avanguardia. Negli ultimi anni Amsterdam ha proposto applicazioni come ARtours del Museo Stedelijk, sorta di guida virtuale che accompagnava il visitatore, mescolando informazioni testuali e livelli supplementari di realtà digitale; oppure Uar, Urban Augmented Reality, che permetteva di visualizzare gli edifici della città nella veste passata, futura o alternativa, corredandoli con dati supplementari; o ancora Amsterdam Augmented Tour, che proponeva un laboratorio per costruire uno spartano visore di realtà virtuale seguito da una visita alla città che lo sfruttasse, confermando la sensazione che la ragione principale di questa spinta sia da ricercare più negli *smart citizens*, cittadini intelligenti, che nell'idea astratta di *smart city*. Questo è confermato anche dalla presenza di iniziative in grado di riflettere sulla digitalizzazione della realtà facendo a volte un passo indietro: GVBeeetje di Daniel Disselkoen propone ai viaggiatori di usare l'immagine di un buffo cocodrillo incollata sul finestrino dei tram per giocare con l'esterno, come se il vetro fosse uno schermo e il cocodrillo un'immagine digitale. L'effetto è lo stesso dell'A'DAM Lookout: aggiungere significato al reale, cambiando i mezzi utilizzati.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Futuri prossimi

I dati modellano la nuova Dataville

di CARLO RATTI

Scordatevi la *Metropolis* di Fritz Lang, la città senza nome e senza cielo immaginata da Terry Gilliam in *Brazil*, le visioni distopiche di Philip K. Dick. La verità è che le metropoli di domani probabilmente non saranno poi così diverse da quelle di oggi, almeno non nel loro aspetto fisico. Guardiamoci intorno: in fin dei conti le città del 2016 non differiscono così tanto da quelle d'epoca romana o medievale e i centri storici nei quali ancora abitiamo spesso risalgono proprio a quei tempi. Per quanto possiamo immaginare arditamente prodigi tecnologici o architettonici, nelle nostre case avremo sempre bisogno di piani orizzontali per muoverci, di facciate per proteggerci, di finestre come interfacce verso il mondo esterno, o di muri verticali per compartimentare lo spazio. Quello che invece cambierà saranno i nostri modi di fare esperienza della città. Spostarsi, gestire le risorse energetiche, incontrarsi, fare acquisti, lavorare, comunicare: tutte queste attività quotidiane potrebbero essere molto diverse da come sono oggi. Grazie, soprattutto, ai dati e alla possibilità di collezionarli, analizzarli, utilizzarli. La vita nella città di domani (che chiameremmo *Dataville*) sarà trasformata dalle informazioni: la dimensione dei dati trasformerà molte altre dimensioni del vivere urbano — e forse anche il nostro lavoro professionale come architetti e progettisti. Proprio grazie a dati più precisi sul comportamento delle persone, saremo in grado di capire meglio l'utilizzazione dello spazio. A sua volta l'ambiente costruito potrà adattarsi alle nostre abitudini, dando vita a un'architettura dinamica, modellata sulla vita che si svolge al suo interno, e non viceversa. Resi accessibili, i dati potrebbero trasformare anche il ruolo dei cittadini, rendendoli più partecipi della progettazione e della gestione dell'ambiente. La *Dataville* potrebbe essere allora una città non pianificata in modo rigido, ma costruita a più mani. Una città futura, in cui il futuro si costruisce insieme.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

I testi

Marco Romano ha appena dedicato un volume a cinquanta ritratti di città come opere d'arte. *Le belle città* (Utet, pagine 430, € 35) è un viaggio nell'anima urbanistica ed estetica di piccole e grandi capitali, da Abbiategrasso a Voghera, da Londra a Lodi, da Sassello a Strasburgo. *Grandi mappe di città* (a cura di Jerry Brotton, traduzione di Anna Fontebuoni, Gribaudo, pagine 256, € 24,90) è invece una raccolta di oltre settanta capolavori cartografici urbani: la Roma imperiale, la Sydney coloniale, i mercati medievali, gli empori commerciali, le metropoli nel nuovo millennio

Bibliografia

I problemi dei centri urbani nel nostro Paese sono esaminati nel *Rapporto sulle città* curato dal centro studi Urban@it (il Mulino, pagine 258, € 21). Si occupano delle smart city i saggi raccolti nel volume *Città intelligenti, città di genere*, a cura di Giorgia Nesti (Carocci, pagine 159, € 17). Altri libri sulle questioni urbane del nostro tempo: Andrea Cavalletti, *La città biopolitica* (Bruno Mondadori, 2005); Federico Zannoni, *La città divisa* (Franco Angeli, 2015); Sandro Cocci, *Città, obiettivo*

sensibile (Libraccio, 2014).

Un testo classico di un grande urbanista è *Il diritto alla città* di Henri Lefebvre (traduzione di Gianfranco Morosato, Ombre Corte, 2014). Due testi sulla civiltà urbana del nostro Paese:

Franco Franceschi, Ilaria Taddei, *Le città italiane nel Medioevo* (il Mulino, 2012); Elisabeth Crouzet Pavan, *Le città viventi* (traduzione di

Andrea Martignani, Salvietti&Barabuffi, 2014). Libri di quest'anno dedicati a singole città: Franco Cardini, *Samarconda* (il Mulino, pagine 325, € 16); Andrea Carandini, *Angoli di Roma* (Laterza, pagine 253, € 20); Beda Romano, Sergio Romano, *Berlino capitale* (il Mulino, pagine 204, € 15).

Saggi meno recenti su famose metropoli: Luciano Canfora, *Il mondo di Atene* (Laterza, 2011); Mario Maffi, *New York* (Odoja, 2010); Franco Cardini, *Gerusalemme* (il Mulino, 2012); Jonathan Harris, *Costantinopoli* (traduzione di Laura Santi, il Mulino, 2011)

