

## Capitolo primo

### Verso la città

#### *Guardare al futuro.*

Abbiamo intrapreso un'avventura urbana.

I numeri non riescono a cogliere l'enormità del cambiamento, ma sono comunque impressionanti. Mentre scrivo queste righe, il nostro pianeta ospita ormai 7,7 miliardi di esseri umani<sup>1</sup>, metà dei quali vivono già in città. Entro la fine di questo secolo, tale dato raggiungerà probabilmente il 75 per cento. Le città si stanno moltiplicando così velocemente che è difficile tenere il conto. Secondo una stima recente, esiste quasi un migliaio di aree metropolitane, ciascuna con almeno mezzo milione di abitanti. L'ultimo sondaggio condotto dal *World Urbanization Prospects* per le Nazioni Unite elenca 33 megalopoli, vale a dire città con più di 10 milioni di abitanti ciascuna<sup>2</sup>.

Che cosa occorre perché un insediamento venga definito una «città»? La risposta (e la definizione usata nei vari rapporti) varia da un luogo all'altro. In Nicaragua, per esempio, qualsiasi insediamento provvisto di illuminazione stradale ed elettricità è considerato una città, anche se ha solo 1000 abitanti. Il Giappone fissa invece tale soglia a 50 000 abitanti. Secondo alcune definizioni, una città deve avere un'area abitata senza soluzione di continuità, una certa porzione della sua popolazione deve guadagnarsi da vivere in modo diverso dall'agricoltura, oppure all'insediamento va riconosciuta ufficialmente un'esistenza giuridica o una funzione amministrativa. Dove finisce una città e dove inizia la successiva? Gli agglomerati urbani si stanno fondendo con altre città sulle coste statunitensi dell'Atlantico e del Pacifico, nella conurbazione policentrica del Randstad olandese e nella Grande Tokyo. Alcuni geografi preferiscono parlare di aree metropolitane, con popolazioni che arrivano a decine di milioni di abitanti.

Nell'antichità, città così gigantesche non esistevano in nessuna parte del mondo. Fino al XVIII secolo, in realtà, erano rare perfino quelle con un milione di abitanti. Non è facile definire una città in termini che possano soddisfare tutti, perfino parlando dell'età preindustriale. Questo problema ricomparirà ancora in altri capitoli del libro nel contesto dell'idea di «rivoluzione urbana», ma potrebbe essere comunque utile abbozzare fin da ora una definizione provvisoria, in modo che il termine «città» possa essere utilizzato senza fraintendimenti.

Una città rappresenta una varietà di insediamento nucleato. Per la maggior parte della storia umana, gli uomini non si sono insediati permanentemente in un certo luogo per la semplice ragione che pochi ambienti erano abbastanza ricchi di risorse naturali da sostenere tutto l'anno una popolazione di pescatori e cacciatori-raccoglitori. La maggioranza delle popolazioni di epoca preagricola erano mobili. Naturalmente, creavano degli insediamenti temporanei stagionali e, talvolta, altri in cui una parte della popolazione sarebbe vissuta per lunghi periodi mentre un'altra parte si dedicava alla caccia. I villaggi comanche del XVIII e XIX secolo sono un buon esempio. I popoli che cacciavano i mammut verso la fine del Pleistocene costruivano con le carcasse dei loro scheletri delle grandi strutture, che, pur non essendo degli insediamenti veri e propri, rappresentavano in qualche modo dei luoghi dotati di una loro centralità. Da tutto questo sorge un'altra complicazione: spesso scriviamo come se i paesaggi umani fossero organizzati principalmente attorno a strutture residenziali, mentre alcuni luoghi acquisivano importanza per altri motivi, come possibilità di caccia, presenza di necropoli o attività di culto. Questi luoghi appartengono tutti al lignaggio delle città, pur non essendo in sé delle città vere e proprie.

Una città è più di un villaggio. La maggior parte degli agricoltori viveva vicino alle proprie coltivazioni, e, dato che l'agricoltura ha spesso permesso alle popolazioni di crescere, tali insediamenti divenivano di frequente piuttosto grandi. Trovare un modo per distinguere un grande villaggio da una piccola città è realmente difficile. Le semplici dimensioni non funzionano come criterio. Molti villaggi neolitici furono molto più grandi di alcune città di epoca successiva. Resta comunque difficile immaginare un villaggio di 100 000 abitanti o con un milione

di persone, e quando parliamo di «villaggio globale» sappiamo bene che si tratta di un paradosso, di un'iperbole per affermare che le distanze sono state così ridotte dalle moderne comunicazioni che siamo tutti dei vicini di casa. Anche se potessimo accordarci sul limite massimo delle dimensioni di un villaggio, non sarebbe comunque altrettanto facile stabilire le dimensioni minime di una città. Nel corso di questo libro, emergerà che la maggior parte delle città del mondo romano aveva una popolazione inferiore a quella del villaggio anatolico di Çatalhöyük, nel VII millennio a.C. Siamo a conoscenza di villaggi neolitici dell'Europa preistorica perfino più grandi, come quello di Talianki, in Ucraina, che nel IV millennio a.C. occupava centinaia di ettari e poteva avere una popolazione di 15 000 abitanti. Le dimensioni non sono tutto. Abbiamo bisogno di altri criteri per l'urbanismo.

Le città sono mondi sociali più complessi dei villaggi<sup>3</sup>. Se uno dei primi agricoltori avesse attraversato una delle antiche città del mondo, avrebbe notato immediatamente, rispetto al suo luogo di origine, la presenza di molteplici *tipi* di edifici e più *tipi* di spazi. L'architettura residenziale era più varia: alcune case erano più grandi o più elaborate di altre, il che significava che alcune famiglie erano più ricche o più potenti di altre. Alcune si distinguevano per le loro dimensioni, altre per il loro design, le decorazioni o i materiali con cui erano state costruite. I dettagli variavano da una cultura all'altra, ma tutte le città antiche davano la sensazione di un mondo sociale che ostentava le differenze esistenti tra i loro abitanti. Lo stesso valeva per le loro cerimonie funebri e i tumuli o i monumenti che indicavano i luoghi dell'eterno riposo dei privilegiati.

La maggior parte delle città di cui si parla in questo libro aveva anche edifici pubblici e aree recintate di carattere religioso. Alcune possedevano municipi, tribunali o palazzi spesso più alti degli altri edifici, oppure costruiti su tumuli naturali o artificiali in modo da essere un punto di riferimento spaziale per la popolazione durante i suoi spostamenti. Una caratteristica molto comune sembra fosse la creazione di ampi spazi aperti, passaggi e vedute che aprivano la città allo sguardo dei suoi abitanti. Elaborati spazi particolarmente adatti alle assemblee – come avvallamenti naturali, circhi e grandi piazze – permettevano a

folle immense di partecipare a sacrifici, drammi, spettacoli o dibattiti. A Teotihuacán vi era lo spettacolare Viale dei Morti; le città greche possedevano i loro teatri, mentre le piramidi degli Aztechi e dei Maya svolgevano la stessa funzione delle ziggurat della Mesopotamia, che fornivano grandi piattaforme da cui la folla poteva osservare sacerdoti e sovrani che si accostavano alla divinità. Le prime città combinavano la complessità spaziale e monumentale di siti rituali megalitici con la densità demografica degli insediamenti sedentari dei villaggi del Neolitico. Le città erano al tempo stesso siti monumentali e residenziali, luoghi di vita quotidiana e siti di straordinarie rappresentazioni di natura politica. A organizzare ora il tempo urbano, annunciando le vacanze, il carnevale o il Mardi Gras, è lo stesso tipo di calendari che un tempo riunivano e poi disperdevano periodicamente le popolazioni rurali sparse sul territorio e chiamate ad adorare gli dèi. Le città erano diventate palcoscenici su cui ostentare un ordine sociale più complesso, che la loro spettacolare monumentalità presentava alle masse come autentica Civiltà. Quasi tutte le società urbane avevano un concetto di civiltà simile al nostro, atto cioè a riflettere un senso di superiorità nei confronti di altri popoli.

Accanto a questi monumenti, la maggior parte delle città antiche aveva un'intera gamma di altre strutture meno appariscenti e più raramente presenti negli agglomerati urbani: officine, cortili per la follatura, magazzini, botteghe di fabbri e vasai, birrifici, mercati e negozi. Nel loro insieme, esse rivelano una trasformazione più sottile della società. Il mondo urbano non era solo diviso in governanti e governati, ma anche in base all'attività professionale, che includeva le tante varietà di artigiani e fornitori di servizi, tutti sostenuti dai frutti dell'agricoltura condotta da altri. Una volta apparse delle strutture di mercato permanenti, possiamo presumere la presenza di una popolazione che comperava quotidianamente prodotti alimentari, il che significava che aveva bisogno di guadagnare denaro per potersi permettere l'acquisto. Nelle città dell'Età del bronzo il denaro non era presente, e forse neppure molte merci al dettaglio, ma vi erano comunque scambi e commerci. La differenza fondamentale tra una città e un villaggio è che la prima si basa su un diverso tipo di solidarietà. Le città presentano infatti quel gene-