

URBANISTICA ROMULANA – di Uilah Rtanet

Le occasioni di visitare Romulus sono poche, ma grazie alla loro ricerca di Spock, il capitano Picard e Data hanno visitato la capitale dell'Impero, mentre Worf è stato ospite per alcuni giorni in un villaggio romulano adibito a campo di prigionia sul pianeta Carraya, in un angolo remoto del sistema romulano. Infine, su invito del nuovo pretore romulano Shinzon (che Romulano non è, e nemmeno Remano) tutti gli ufficiali dell'*Enterprise-D* sono scesi sulla superficie di Romulus, anche se per un breve momento e in un solo ambiente.

Cominciamo dalla descrizione del villaggio romulano sul pianeta Carraya. E' situato in mezzo ad estesi boschi e sembra costruito per tenere lontana la natura invadente di quella regione.

La forma del villaggio è circolare ed è chiusa da una palizzata con larghi varchi che hanno perso da tempo i battenti dei cancelli. Non si capisce se il villaggio è stato costruito fin dall'inizio per servire di prigione o se il capo romulano (Tokath) l'abbia scelto perché poteva servire a quello scopo.

All'interno della palizzata tutte le case sono assolutamente uguali, non ce ne sono di più grandi o più alte rispetto alle altre. Tutte si affacciano con un piccolo giardino sulle due o tre strade in terra battuta, e non hanno più di un piano. Il cerchio più esterno di casette è addossato alla palizzata, il cerchio più interno è rivolto verso una costruzione più alta, ma non abitata, che dovrebbe consentire di sorvegliare i dintorni dal piano superiore.

E' in questo edificio che gli abitanti si riuniscono per le decisioni da prendere in comune. Nella sala grande al pianterreno si organizzano anche i pranzi conviviali come quello interrotto da Worf al ritorno della caccia nel bosco.

Anche se gli edifici e l'agglomerazione furono concepiti come prigione (campo di concentramento), la disposizione logistica e la forma delle costruzioni riflettono i principi di uguaglianza e reciproco bisogno di una comunità organizzata secondo i criteri dei villaggi indigeni dei tropici e dell'equatore della Terra fino al XX secolo.

La capitale

Dall'alto la capitale di Romulus presenta una pianta circolare molto simile ad una ruota con raggi e largo perno centrale, circondata da un'altra ruota molto più estesa.

Questa città si erge nel mezzo del nulla con il mare o un immenso lago a nord e pianure sterminate tutto attorno.

L'anello esterno della ruota è un'alta muraglia stretta con un largo varco verso il mare.

Tra quella cinta e l'anello interno che racchiude la città vera e propria si distribuiscono capannoni e strutture industriali, qualche caserma, molte palestre e la zona portuale.

L'anello interno presenta una base larga una cinquantina di metri, alta quattro o cinque piani, sormontata da un'altra costruzione più stretta alta circa tre piani. Questa parte alta è rischiarata da larghe vetrate panoramiche perché, in effetti, rappresenta il luogo sociale della città che conta, una "passeggiata" simile a quelle delle stazioni spaziali (come DS9), con negozi eleganti, luoghi di ritrovo, ristoranti e qualche locale esclusivo...

Nella base, la cui facciata esterna ha l'aspetto di una fortezza impenetrabile, si trovano tutti gli uffici governativi o commerciali, le sedi delle grandi compagnie, alcune scuole, l'università, gli studi legali e vari organi politici, compresi i commissariati...

La circonferenza di questa cintura della città è di quasi cinquanta km.

Tra questa cinta e il cuore della capitale, il palazzo del Senato, stretto su se stesso, tutto di metallo e cristallo, denso di edifici incastrati gli uni negli altri, si stringe la parte vecchia, ancora tutta costruita nella pietra bianca e polverosa della città originaria.

Qua e là alcuni edifici stretti e slanciati spiccano perché costruiti in metallo scuro, ma tutto il resto è un dedalo di vicoli e scalinate, di case basse o di abitazioni che sembrano scavate in certe pareti di roccia come le grotte dei villaggi trogloditi.

Nessuna strada è completamente piana, molte si interrompono davanti a ripide scalinate o semplicemente finiscono nel cortile di una locanda. Nessuna strada è dritta ad eccezione dei quattro

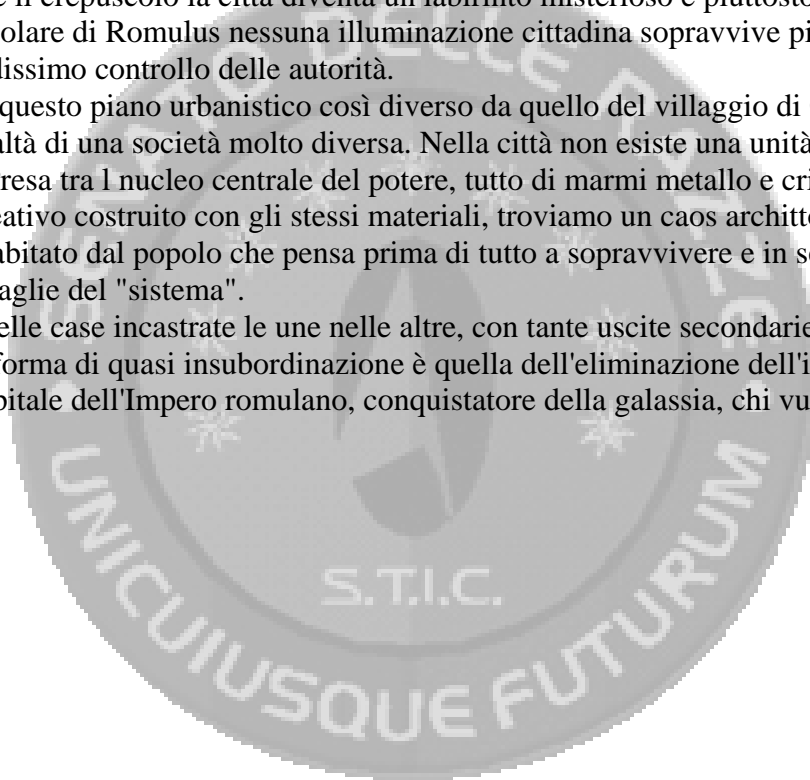
viali sopraelevati che portano al Palazzo e che dividono solo all'apparenza la città in quattro spicchi. Perché non si può parlare di quartieri con una identità diversa poiché sotto queste sopraelevate le case e i vicoli continuano senza interruzione, ad almeno tre livelli diversi, come se ci fossero state tre o quattro città costruite una sopra l'altra nel corso dei secoli e poi qualche terremoto ne avesse scoperchiato qualche pezzo e avesse creato un nuovo accesso verso nuovi segreti.

Tutte le aperture delle case hanno delle chiusure a incastro e amovibili e ciò dà all'osservatore esterno la sensazione di guardare delle orbite vuote o delle macchie irregolari e vagamente malsane. Tutti gli angoli delle case, delle strade o delle scalinate sono arrotondate sfuggenti e anche le nuove costruzioni di metallo hanno conservato l'uso della curva negli incastri e nelle aperture.

Quando splende il sole le pareti bianche riflettono la luce e illuminano le numerose zone d'ombra, ma quando scende il crepuscolo la città diventa un labirinto misterioso e piuttosto inquietante. Nella città interna e popolare di Romulus nessuna illuminazione cittadina sopravvive più di due notti, nonostante il rigidissimo controllo delle autorità.

La descrizione di questo piano urbanistico così diverso da quello del villaggio di Carraya riflette chiaramente la realtà di una società molto diversa. Nella città non esiste una unità vera, ma solo una unità apparente. Presa tra il nucleo centrale del potere, tutto di marmi metallo e cristallo e il centro commerciale ricreativo costruito con gli stessi materiali, troviamo un caos architettonico, il vero cuore della città, abitato dal popolo che pensa prima di tutto a sopravvivere e in secondo a non incappare nelle maglie del "sistema".

La disposizione delle case incastrate le une nelle altre, con tante uscite secondarie, permette questo e quello. L'unica forma di quasi insubordinazione è quella dell'eliminazione dell'illuminazione stradale. Nella capitale dell'Impero romulano, conquistatore della galassia, chi vuole camminare per le



STIC
STAR TREK ITALIAN CLUB