



Luigi Ghirri,  
Italia in  
miniatura, Rimini,  
1977. © Eredi di  
Luigi Ghirri

# IL MONDO PICCOLO E LO SPAZIO DELL'UTOPIA

---

Andrea Gritti

**I**l diorama dell'Italia in miniatura è una testimonianza del rimpicciolimento del mondo. Ai bordi dell'autostrada Milano-Bergamo, sono riprodotti monumenti, porti, stazioni in scala 1:50. A Madurodam, il modello olandese della miniatura lombarda, la scala adottata è 1:25. A Lilliput Lemuel Gulliver sperimenta un ambiente in rapporto 1:12 con quello che gli è noto. Per Gaston Bachelard la "sistematica riduzione della scala rappresentativa" consente di padroneggiare la totalità e i suoi frammenti. Fin dal Settecento l'affinamento di questa capacità erode lo spazio destinato alle utopie, esiliate dalle mappe geografiche e costrette ad esplorare il calendario sotto forma di ucronie. Nel 1772 Louis-Sébastien Mercier descrive la Parigi del 2440; nel 1888 Edward Bellamy la Boston del 2000; due anni dopo, William Morris, uno dei suoi recensori, la Londra del 2102. Lo spiazzamento nello spazio e la fuga nel tempo sono le tecniche utilizzate, lungo tutto il Novecento, per alimentare le distopie o per rinnovare la critica alla realtà attraverso un suo doppio, come nella Palermo/Kalesha descritta nel 1995 da Giancarlo De Carlo. Reticente nell'affermare visioni positive, il genere utopico/ucronico conosce una paradossale reinterpretazione proprio con la costruzione dei parchi divertimento. Queste pieghe del mondo piccolo, concepite per appagare fantasie avviliti dalle delusioni del quotidiano, diventano l'occasione per rispecchiare il fantasmagorico nel reale, riproducendo dove possibile la relazione ricorsiva che legava Coney Island a Manhattan, secondo la lucida descrizione di Rem Koolhaas. Tracciata la parabola di un apparente esaurimento, è difficile capire se ora non resti altro da fare che consultare memorie e schermi dei dispositivi elettronici alla ricerca di utopie residuali, o se al contrario, non sia il momento di intraprendere, nel bel mezzo dell'era digitale, nuove esplorazioni, come quelle che avrebbe voluto compiere l'ostinato quadrato protagonista di *Flatlandia*.