

**Michele Gentili**

**Imaginopolis, la città dagli occhi di bambino**  
**Imaginopolis, the city with children's eyes**

**Abstract**

The article illustrates the experience of *Imaginopolis. I nostri luoghi con i loro occhi (Imaginopolis. Our places with their eyes)*, an educational project for children and adults in the urban space. The project aims to purpose the idea of an alternative knowledge and perception of the city. The paper describes all its phases and goals.

**Keywords**

City; Urban Space; Children; Adults; Educational Project

**DOI** – <https://doi.org/10.6092/issn.2038-6184/6898>

## Michele Gentili

### *Imaginopolis. La città dagli occhi di bambino*

*Quando il viaggiatore si è seduto sulla sabbia della spiaggia e ha detto: “non c’è altro da vedere”, sapeva che non era vero. Bisogna vedere quel che non si è visto, vedere di nuovo quel che si è già visto, vedere in primavera quel che si è visto in estate, vedere di giorno quel che si è visto di notte, con il sole dove la prima volta pioveva, vedere le messi verdi, il frutto maturo, la pietra che ha cambiato posto, l’ombra che non c’era. Bisogna ritornare sui passi già dati, per ripeterli, e per tracciarvi a fianco nuovi cammini.*

J. Saramago, *Viaggio in Portogallo*.

Nella primavera del 2016 il borgo storico di Montecassiano, un comune di poco più di settemila abitanti in provincia di Macerata, è stato lo scenario di *Imaginopolis. I nostri luoghi con i loro occhi*, un progetto di didattica urbana che ha avuto per protagonisti bambini in età scolare, e che si prefiggeva di proporre agli adulti l’immagine di una città differente, diversamente possibile, fornendo loro strumenti alternativi per leggere e vivere l’ambiente che abitano.<sup>1</sup>

Vedere di nuovo quel che si è già visto, in *altro* modo, con *altri* occhi.

Gli occhi sono stati quelli dei bambini, che si sono fatti esploratori, scrutatori, indagatori della città esistente, per poi diventare architetti, progettisti, urbanisti per la *loro* città. Una città “inedita”, letta e trascritta, e una città “nuova”, pensata ed edificata da loro.

Si è partiti quindi dai bambini, dalla loro fantasia e dalla loro disarmante sensibilità, per poi arrivare agli adulti, appoggiando l’idea di una conoscenza non convenzionale del paesaggio urbano, lontana dal nozionismo con il quale si è soliti approcciarsi alla storia e all’arte.

Organizzato in più fasi, *Imaginopolis* ha visto coinvolti all’unisono bambini e giovani progettisti professionisti, chiamati a tradurre le idee dei più piccoli nel linguaggio degli adulti.

### ***Esplorazioni***

Il progetto si è aperto con tre giornate di esplorazione dell’antico tessuto urbano (*fig. 1*) – tre passeggiate per i vicoli del centro storico alla scoperta del *mai visto* e del *già visto*, un’occasione per farsi domande, senza paura di toccare, provando tutto, misurando anche senza rigore: sempre e comunque in libertà.

Le passeggiate hanno seguito tracciati differenti e hanno previsto alcune soste organizzate e altre totalmente spontanee. Durante il cammino i conduttori di laboratorio non hanno fornito nessuna informazione storica o funzionale dell’architettura del borgo: si desiderava, infatti, che fossero i bambini a costruire un approccio più libero ed empatico con lo spazio circostante. In nessun caso si è voluta imporre una risposta, veicolare un’informazione certa, cosicché nelle varie attività ognuno di loro si è sentito libero di concentrare la propria attenzione dove volesse,

scegliendo dei particolari significativi e applicando personali metodologie d'analisi. L'unica domanda che è stata posta loro era: "Cosa vedi?"



Fig. 1 – Passeggiata esplorativa nel centro storico

Durante le passeggiate, ad esempio, è capitato spesso di soffermarsi a osservare particolari marginali della città, "oggetti strani", sparsi qua e là per le stradine e in angoli impensati del paese. In questi casi si sono invitati i bambini a identificare tali oggetti, e a cercare di stabilirne un'ipotetica funzione. Chiaramente, ai conduttori di laboratorio non interessava ottenere dai piccoli esploratori una risposta "giusta", o correggerli fornendo loro delle spiegazioni. Alla fine, ci si è resi conto che, comunque sia, le migliori risposte erano sempre e decisamente le loro. Perché mai non vedere in quelli che per noi sono normalissimi tiranti antisismici delle strane armi di un imprecisato medioevo o magari dei bizzarri campanelli per qualche estroso concittadino? E quel bislacco galletto metallico sopra il tetto, che noi chiamiamo banderuola, chi ci dice che serve solo per capire da dove tiri il vento e non ci informi se, quando usciamo di casa, stiamo andando verso Nord o verso Ovest? E ancora: siamo proprio sicuri che

una meridiana in ceramica non possa essere adoperata indifferentemente come una fontana dall'opzionale "schizzo in mezzo" o come utensile da cucina (una specie di coltello a mezzaluna, ma in scala mastodontica)?

### **Strumenti**

Come supporto alle passeggiate, sono stati forniti ai bambini materiali per annotazioni e disegni, macchine fotografiche, strumenti di misurazione e altri oggetti utili per l'esplorazione (*fig. 2*). Insomma, dei "materiali da grandi", nella piena convinzione che il pensiero del bambino, nella sua diversità, abbia pari dignità rispetto a quello, in apparenza più razionale, dell'adulto. Appositamente per le passeggiate è stato realizzato uno speciale *Diario del l'esploratore*, illustrato dall'artista Alisia Cruciani: un li-



Fig. 2 – Giona fotografa

libricino giallo che fungeva da guida alle esplorazioni e raccoglieva nelle sue pagine le indicazioni per alcune delle attività svolte a spasso per la città, oltre a tanto spazio bianco per appunti e annotazioni (fig. 3).<sup>2</sup>

Girando per i vicoli, non si è solo riflettuto sulla conformazione fisica del paese ma anche, e soprattutto, sulle relazioni che le persone hanno con i luoghi che frequentano, sugli utilizzi di quegli spazi e su come essi cambiano nel tempo. Cosa possiamo fare in città, di martedì come di domenica, d'estate come d'inverno? Come ci muoviamo in città? Come ci piacerebbe arrivarci? Cosa nasconderà mai quel muro? E quella botola? Da cosa ci separerà quella grata? Cosa conterrà quel bel palazzo? Chissà quanti anni ha? Chissà chi ci vive? Chissà in quanti ci hanno vissuto? Poi, con il supporto di una lente d'ingrandimento, i bambini hanno scrutato ciò che è piccolissimo mentre con un binocolo invece hanno provato a vedere il mondo circostante più vicino a loro (figg. 4-5). Ci si è anche avvalsi

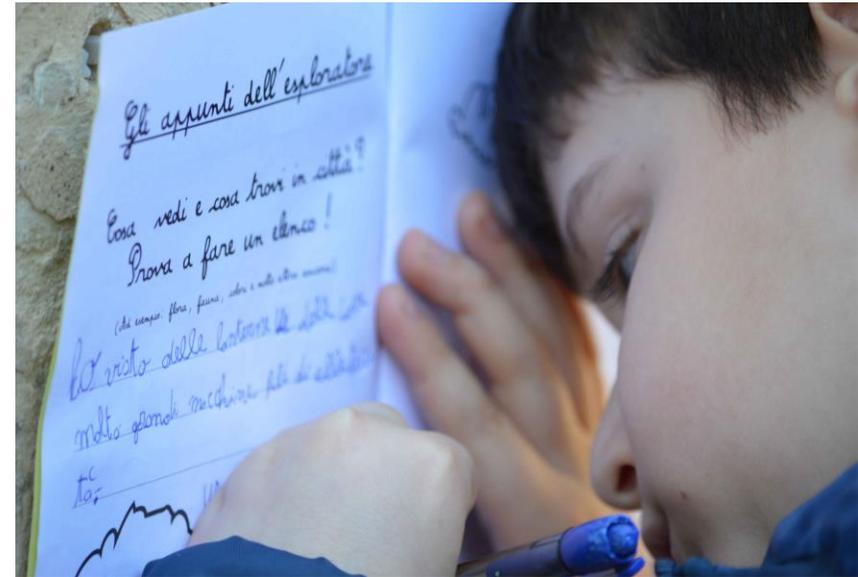


Fig. 3 – Simone prende appunti sul *Diario dell'esploratore*

di una cornice per selezionare una porzione di *veduta* che fosse tutta nostra e si è riflettuto poi sul tipo di vista che si ha in una stretta viuzza del centro o su ciò che, invece, si riesce a vedere dalle antiche mura della città che dall'alto si affacciano sul paesaggio.



Fig. 4 – Niccolò scruta il panorama

Nella progettazione delle attività, tuttavia, si è prestata molta attenzione affinché i bambini non facessero esperienza della città solo attraverso il senso della vista, ma arrivassero a una conoscenza più completa del paesaggio urbano attraverso l'utilizzo di altri sensi. I piccoli esploratori, dunque, sono stati invitati a toccare le superfici, a riconoscere i materiali e, attraverso la tecnica del frottage



Fig. 5 – Yixi e Simone guardano “da vicino”

hanno reso visibili agli occhi le differenti texture indagate dapprima con le mani (*fig. 6*).

In altro momento, i bambini si sono messi, bendati, all'ascolto della città: hanno scoperto così che il silenzio, in fondo, non c'è mai – che accade sempre qualcosa e quell'accadere ha un suono particolare, riconoscibile (*fig. 7*).



Fig. 6 – Alessandro ed Elisa sperimentano il frottage



Fig. 7 – In silenzio per udire i suoni della città

### ***Incontri***

Ci è parso importante trasmettere l'idea che la città non è sempre stata la stessa e che, come un organismo vivente, cambia più o meno gradualmente. I giovani esploratori

hanno così avviato una riflessione sul passato – l’entità di un tempo che ancora non li riguarda e di cui, forse, non hanno nemmeno concezione (o meglio, di cui non hanno ancora la *nostra* concezione).

Uno dei momenti più significativi delle esplorazioni è stato senza dubbio l’incontro con alcuni anziani che hanno risposto alle curiosità dei bambini sul passato della città, su come era, su cosa c’era e non c’era (*fig. 8*). Uno di loro ha ricordato come Montecassiano, nella sua memoria, fosse “come un grande salotto, pieno di bambini che giocavano tutto il giorno per la strada”. Nei racconti di questi signori seduti a godersi il tiepido sole primaverile, vita privata e vita collettiva si mescolavano tra le vie del paese, negli stessi luoghi dove i cicli naturali si incontrano con la storia. Il passato, ovviamente, non è soltanto il tempo idilliaco della giovinezza, e talvolta la storia ha lasciato nella vita degli anziani del paese tracce dolorose. E forse non è un caso che la stessa persona che ha ricordato Mon-

tecassiano come un paese abitato da bambini abbia fatto sapere ad alcuni di loro di aver vissuto anche la guerra – quella vera, e terribile, senza cavalieri e senza frecce infuocate.

D’altra parte, allora le Imaginopolis non erano ancora diventate realtà.



Fig. 8 – I piccoli esploratori ascoltano racconti sul passato della città

## Progetti

A seguito delle tre passeggiate esplorative, nella quarta giornata di laboratorio è avvenuto l'incontro tra i piccoli esploratori e un gruppo di giovani progettisti di diversa formazione: tre architetti, un ingegnere, una designer e una scenografa (figg. 9-10).<sup>3</sup> L'idea era appunto quella



Fig. 9 – “Piccoli” e “grandi” progettisti a lavoro

di far sì che le Imaginopolis acquistassero la concretezza di progetti, da vedere, esporre e commentare assieme. *Cosa ti piace della tua città? Cosa invece non ti piace? Come vorresti che fosse?* In risposta a queste tre domande, i ragazzi hanno progettato interventi per una città rinnovata, per integrare con edifici e servizi inediti uno spazio costruito fino ad allora solo dagli adulti.



Fig. 10 – Diego e Luca progettano una nuova città

I progettisti, dopo aver ascoltato e stimolato i più giovani colleghi, si sono fatti strumento per i loro desideri e aspettative e hanno tradotto le loro idee fantasiose nel linguaggio “professionale” degli adulti. I progetti emersi da questo incontro sono stati esposti in una mostra nel cuore del paesino marchigiano, presentati alla comunità come possibili interventi urbani. Moltissime le idee per una *città dagli occhi di bambino*. Diego, ad esempio, propone una città totalmente tinteggiata di blu, dove c'è un parco ad anello che segue l'andamento delle mura di cinta (*fig. 11*), habitat di inconsueta fauna e dotato di cestini robotici, mobili e dalle lunghe braccia che si permettono di schiaffeggiare chi, indisciplinato, getta a terra i rifiuti, per poi raccogliere autonomamente l'immondizia rimediando al danno. Più romantica è la piccola Elisa che propone una *Fontana dell'Amore*, con fiori, delfini abbracciati e giochi d'acqua, davanti alla quale le giovani coppie possano giurarsi amore eterno e convolare felicemente a



Fig. 11 – La città blu e il parco circolare di Diego

nozze. Clara, invece, vorrebbe un lunapark verticale che dalla superficie scenda giù giù fino alle misteriose grotte del paese, mentre Riccardo progetta una bizzarra *Pizzeria (h)Error* dove mostri spaventosi cucinano e servono pietanze dalla dubbia commestibilità (*fig. 12*). Alessandro ha



Fig. 12 – La pizzeria *Error* di Riccardo

pensato per la sua città a un modello di casetta eco-sostenibile, dai materiali hi-tech e dall'architettura che ricorda un fungo dal cappello di nuvola, buona sia come abitazione privata che adattabile a funzioni pubbliche, tipologia d'insediamento perfetta per una comunità che ha rinunciato alla moneta per accontentarsi di un "grazie" come merce di scambio (*fig. 13*). Il biondissimo Niccolò, invece, ha ben chiaro l'aeroporto perfetto: niente viaggi di lavoro, si parte e si arriva solo per andare a divertirsi. Le destinazioni? Niente di più semplice: ci sono voli solamente per *la vacanza*, il mare e l'acquapark (*fig. 14*). Sempre di divertimento si è occupato Giona, il quale ha ideato uno speciale parco destinato agli anziani con numerose piscine, giostre a catene che si agganciano direttamente sulle sedie a rotelle e una pista dove gli anziani signori possono sfidarsi in tornei di corsa con le carroz-zine. All'interno del parco verrà realizzato anche l'albergo *Otello*, destinato a ospitare ad ospitare i famigliari venuti

da lontano in visita al loro anziano zio. Ed ecco il messaggio del piccolo architetto: “I vecchi possono divertirsi come i bambini. Non devono pensare di non poterlo più fare”.



Fig. 13 – La casa albero-nuvola di Alessandro



Fig. 14 – L'aeroporto di Niccolò

### ***Mostra***

La mostra, allestita nelle sale del medievale Palazzo dei Priori di Montecassiano, oltre ai progetti conteneva anche materiale documentativo dell'intera esperienza, un video

con interviste ai piccoli architetti sui loro interventi urbani e dei dispositivi relazionali volti a stimolare il visitatore (adulto) a un'inedita presa di coscienza sulla città.<sup>4</sup>

Il primo dispositivo era una *mappa che parla*, ovvero una grande pianta del borgo con l'invito ad appiccicare liberamente su di essa una serie di post-it colorati e geolocalizzare così propri ricordi, messaggi, e suggestioni (da “Qui comanda nonna!” a “Il mio primo bacio”, da “Qui riposa una frizione” a “X mi ha detto che d'estate questo è il posto più fresco del borgo”) (fig. 15). Il secondo era invece una caccia al tesoro, senza premio: una cartina vuota del borgo con dieci fotografie di particolari marginali da localizzare, da prendere e portare via – un invito, questo, a prendersi il proprio tempo e a fare una passeggiata tra i vicoli della città con occhi ben aperti, per scoprire così qualcosa di nuovo, oltre i limiti dell'abitudine. Infine, sono state rivolte al pubblico della mostra le stesse domande poste ai ragazzi nelle videointerviste e in fase di pro-



Fig. 15 – *La mappa che parla*, dispositivo relazionale

progettazione, con l'invito a compiere piccole azioni simboliche legate alla risposta (fig. 16):

*Che cosa ti piace della tua città?* - Rispondi ed esponi la tua risposta sulla bacheca;

*Che cosa non ti piace della tua città?* - Rispondi e getta la tua risposta nel cestino;

*Come vorresti che fosse la tua città? / Cosa vorresti che ci fosse?* - Rispondi e riponi la tua risposta dentro al cassetto.

A noi "grandi" la mostra, fine ultimo di tutta l'esperienza, voleva fornire la possibilità di osservare gli spazi della città in maniera diversa, ritrovando quella spontaneità e quella propensione al gioco che una volta ci appartenevano e che ci sono state negate dal tempo che passa.

*Imaginopolis. I nostri luoghi con i loro occhi*, dalla sua fase laboratoriale alla mostra finale, è stato dunque un prototipo, un campo di prova, di quello che ci si augura possa diventare in futuro un progetto di più ampio respi-



Fig. 16 – *Rispondi e...*, dispositivo relazionale

ro: un modello di duplice didattica dello spazio urbano, per adulti e bambini, che trovi seguito e si applichi ad altre situazioni e ad altri contesti.

Impariamo a guardare i nostri luoghi con altri occhi e ad ascoltare con attenzione una voce diversa dalla nostra, per quanto bizzarra e ingenua possa sembrarci. In fondo progettare una città è pensare a un avvenire collettivo, con le sue strutture fisiche e il suo ordine, significa prendere coscienza del domani ipotizzando il miglior futuro possibile.

E allora, chi più di un bambino ha il diritto di farlo?

Esercitazioni. [...] Annotare quello che si vede. Quello che succede di notevole. Sappiamo vedere quello che è notevole? C'è qualcosa che ci colpisce? Niente ci colpisce. Non sappiamo vedere.

Georges Perec, *Specie di spazi*

**IMAGINOPOLIS. I NOSTRI LUOGHI CON I LORO OCCHI** è un progetto di Michele Gentili, realizzato dall'Associazione Culturale Zandagruel in collaborazione con il Comune di Montecassiano nell'ambito della XII edizione del Festival Svicolando. I laboratori si sono tenuti nel mese di maggio 2016. La mostra dal 9 giugno al 3 luglio 2016.

**MICHELE GENTILI** – Specializzando alla Scuola di Specializzazione in Beni Storico Artistici dell'Università di Bologna. Ha avuto esperienze in diverse istituzioni italiane e straniere. Suoi principali ambiti di ricerca sono il rapporto arte/natura e questioni relative al paesaggio, la città e la memoria storica dei luoghi. È stato curatore responsabile per la stagione 2015 di *Galleria Cinica*, Palazzo Lucarini (Trevi) e del progetto site-specific *On\_the\_spot*. Attualmente lavora come curatore indipendente in progetti con giovani artisti italiani.

## NOTE

<sup>1</sup> Il nome *Imaginopolis* deriva da quello di una città di finzione inventata da *Microsoft Kids*, divisione dell'importante azienda informatica che, negli anni Novanta, aveva il compito di produrre software educativi destinati ai bambini. Questa città immaginaria era l'interfaccia di programmi creativi per la scrittura e l'elaborazione grafica: tali strumenti erano appositamente pensati per un pubblico di giovanissimi che trovavano le razionali impostazioni di *Microsoft Word* e di *Paint* meccaniche e poco stimolanti. I software di cui *Imaginopolis* era scenario proponevano un approccio totalmente nuovo fornendo ai suoi piccoli fruitori più libere e creative possibilità d'intervento.

<sup>2</sup> Alisia Cruciani (Recanati, 1989) è un'artista marchigiana dedita per lo più alla pratica dell'installazione ambientale, per la quale utilizza in maniera scultorea e non convenzionale materiali naturali quali il feltro e la cera.

Si veda <http://alisiacruciani.wixsite.com/alisiacruciani>.

<sup>3</sup> I giovani progettisti che hanno partecipato al progetto sono: Sofia Bonini (designer, 1991); Paolo Chiacchiera (architetto, 1990); Taras Kolos (architetto, 1989); Luca Montironi (studente di ingegneria,

1995); Marta Ortolani (architetto, 1989); Laura Perini (scenografa, 1989).

<sup>4</sup> Per il video con le interviste ai bambini sui loro progetti, si veda [www.youtube.com/watch?v=51hgC3SkM2A](http://www.youtube.com/watch?v=51hgC3SkM2A); per il trailer della prima giornata di laboratorio: [www.youtube.com/watch?v=qaVIv9AfA8g](http://www.youtube.com/watch?v=qaVIv9AfA8g).