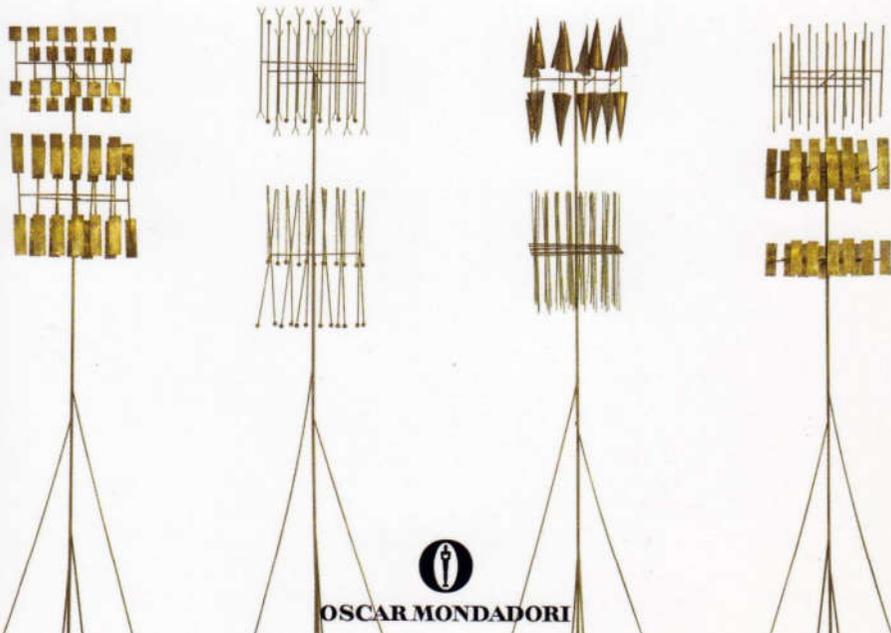


ITALO CALVINO

*Le città invisibili*

" Le città come i  
sogni sono  
costruite di  
desideri e di  
paure, anche se il  
filo del loro  
discorso è segreto,  
le loro regole  
assurde, le  
prospettive  
ingannevoli, e ogni  
cosa ne nasconde  
un'altra."  
Italo Calvino,  
Le città invisibili



OSCAR MONDADORI

# *Circumspice*

Melissa, Nives, Simone e Emiliano



# La sua storia...

*Circumspice non è una città come le altre...è la luna. I palazzi fluttuano dinamicamente dentro la città a 2 km/h.*

*Circumspice non si raggiunge con l'automobile, o la metro, o con il taxi, o salpando con una nave, ma puoi approdarci solo grazie a un mezzo speciale: il Sole, navicella in grado di trasportare oltre venti persone.*

*Mentre sei in viaggio a tutta velocità puoi dall'alto scorgere la città, che sorge su una mezza luna.*

*Se si è troppo lontani non si riesce a distinguere le forme dei palazzi e delle case, perché la luce chiara e intensa che emanano è accecante. Avvicinandosi si intravede una stazione, elevata sul paese, da cui si può osservare il panorama.*

*Varcando i cancelli di Circumspice sarai abbagliato da un forte fascio luminoso. Appena ci si abitua all'intensa energia, si può notare una luminosa via, che conduce a una grande piazza dove sorgono gli edifici principali. Sulla destra il più importante: il governo chiamato Quod, all'esterno troverai grandi piante che i giardinieri più abili di Circumspice hanno creato, tra queste una farfalla, simbolo della città, la sua rinascita e la sua libertà.*

*Varcata la soglia si possono ammirare migliaia di leggi appese al muro. Nel negozio Citrea si vende l'energia per ricaricarsi. Nel centro sorge Aquarius, ricco di scaffali zeppi di splendidi libri fatti di luce.*

*Infine Look around, la banca più famosa di Circumspice, dove i cittadini depositano i loro soldi: gli elms.*

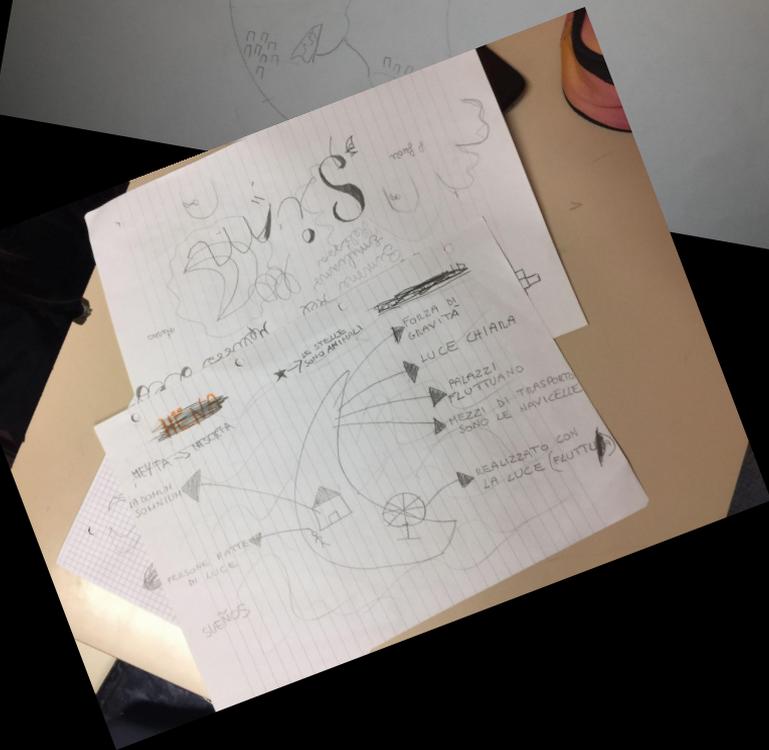
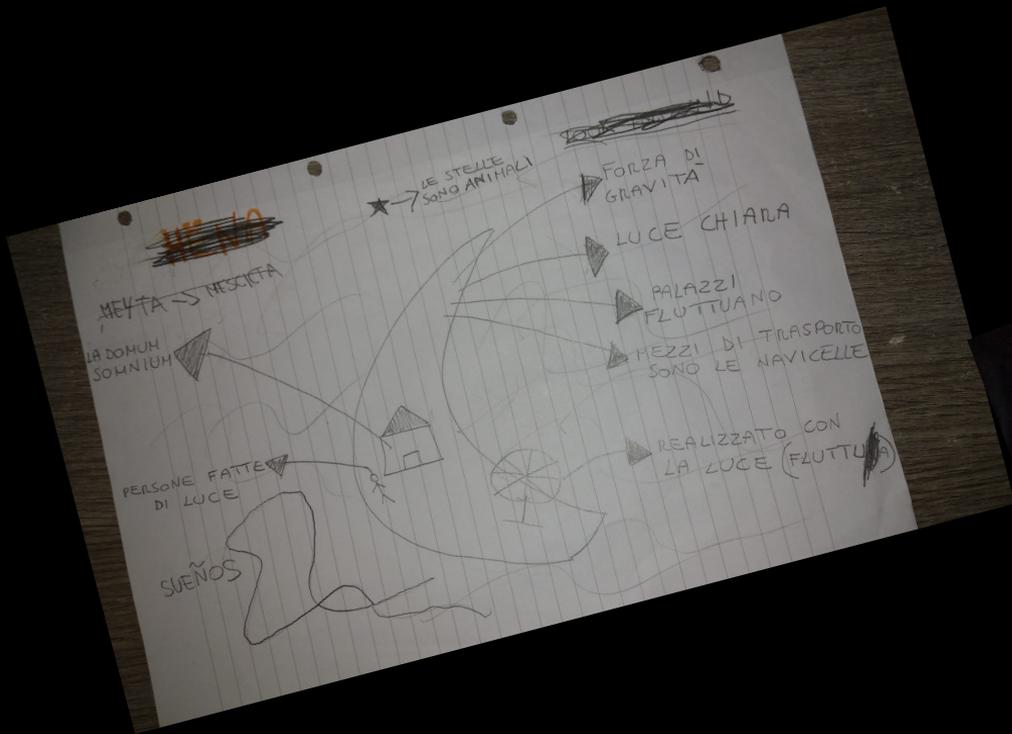
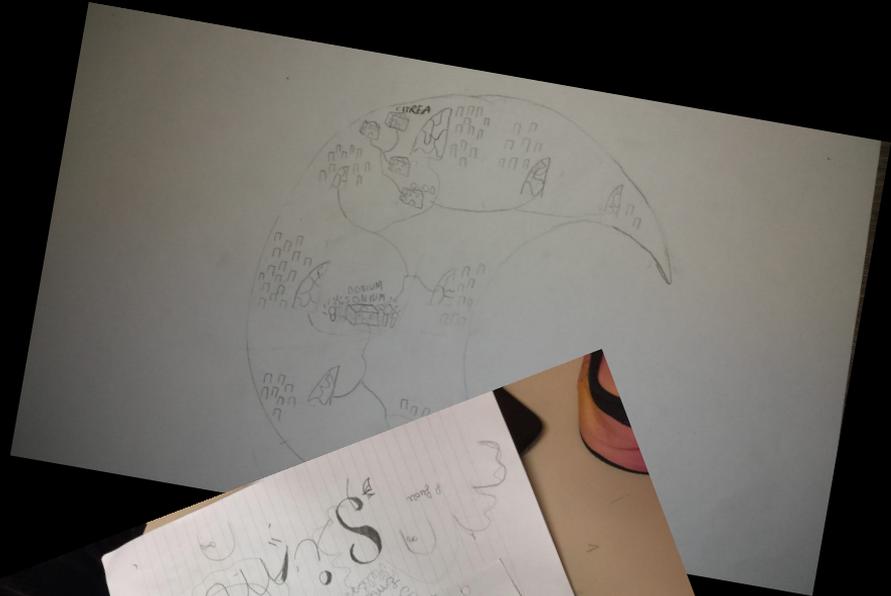
*Seguendo un sentiero arriverai a Domum somni, la casa dei sogni. Questo edificio ti trasporta nel posto che più desideri.*

*Le case più moderne sono situate a sud, con finestre specchiate e interni molto decorati.*

*Poi proseguendo arrivi alle case antiche...*



Abbiamo iniziato con degli schizzi  
per poi dare vita al nostro progetto...



# L'ILLUSTRAZIONE

*Non è stato semplice, ma ci siamo  
impegnati al massimo.*



# *La nostra canzone.*

## *CIRCUMSPICE*

*Abbiamo combattuto per-la per-la pace-e soffrendo, cadendo, perdendo, morendo*

*Abbiamo combattuto per-la per-la pace-e soffrendo, cadendo, perdendo, morendo*

*Il giorno dopo siamo pa-partiti per nuove terre-terre (uooohh-uooohh)*

*E' -è-è nato il nostro sim-bo-boloo*

*Libertaà e rinasci-scità (uooohh)*

*La farf-fa-lla*

*La farf-fa-lla*

*La luna, cir-cum-spi-ce*

*Piena piena di-di luce-luce*

*Il-il governoo-oo, banca-bancaaaa*

*Libre-bre-ri-riaaa, ricaricare l'enerr-giaa-aa*

*Abbiamo combattuto per-la per-la pace-e soffrendo, cadendo, perdendo, morendo*

*Abbiamo cre-e-a-too la-nostra cittaà*

*Facendo del nostro meglioo-meglioo*

<https://youtu.be/4YsCpXeyqnU>

IL RISULTATO FINALE...





WATERFALL

Tra due maestose montagne si nasconde la città di waterfall, protetta da un'alta cascata che si tuffa in un vasto e lucente lago. Le case che si trovano tra le montagne sono di vetro, alte come imponenti alberi e, disposte tutte l'una vicino all'altra, creano un vero e proprio labirinto di specchi. In mezzo al lago puoi intravedere un'isola, illuminata da un fascio che colpisce le pareti dei suoi edifici, ovvero gli uffici di waterfall. A collegare le due parti di città c'è un immenso ponte medievale in legno che gli abitanti di waterfall percorrono a piedi per recarsi a lavoro. Sulla sponda sinistra del lago si estende un'enorme risaia, sulla sponda opposta invece attraccano i pescherecci, che prendono il largo solo una volta alla settimana.



La fonte primaria di energia di waterfall è la centrale idroelettrica, posta sotto il muro d'acqua. Fa caldo d'estate e umido d'inverno, la luce del sole illumina la città solo sei mesi all'anno, i restanti trascorrono come se fosse notte e gli abitanti usano quindi grandi torce per spostarsi da una parte all'altra. In città si respira un'atmosfera di generosità e gentilezza e i cittadini si aiutano reciprocamente. Cinque sono le semplici regole da rispettare a waterfall. Chi non lo fa la pena di morte può subire.



- ❑ E' vietato urtare
- ❑ E' obbligatorio accogliere lo straniero
- ❑ ogni cittadino deve contribuire allo sviluppo del paese
- ❑ ogni cittadino deve praticare uno sport
- ❑ Solo al compimento della maggiore età è possibile attraversare il ponte

Le leggi sono incise sul muro dell'edificio più importante della città, il Municipio, sulla cui porta è raffigurato il simbolo di waterfall. Una foglia e l'infinito, per ricordare il rapporto di armonia tra i cittadini e la natura.



Il sole splende oh! E tutto illumina  
la cascata scende velocemente  
e in mezzo, al lago c'è  
una montagna verde terrazzata  
Il sole splende oh! E tutto illumina  
un ponte di legno attraversa la città  
waterfall è, una città che  
fantasia tanta ne ha

### RITORNELLO

Le barche pescano  
col cielo stellato  
qui a waterfall  
divertirsi si può

SI RIPETE

<https://youtu.be/JH-Qc5hBO0k>

BASE





Asia, Lorenzo, Lindsey e  
Ricardo.



caratteristiche:

- atta su un tronco
- naturale / elementare
- cose di legno sugli alberi
- collegati tra loro con dei rami

introduzione: bohrino  
vede città e racconta  
ai nipoti

CARATTERIS

- CASE

- DENTRO

- GLI

POUR

- gli abitanti si vestono con le foglie
- mangiano tutto quello che c'è dentro il loro albero (corteccia, muschio, ecc.)
- l'albero è una ~~cosa~~ castagna
- ~~si~~ venerano il loro albero

NOME CITTA: / NO = KEPUS

# la storia

Camminando lungo il sentiero nel bosco, era impossibile non notare il grosso albero cavo. Avvicinandosi al tronco si intravedeva la cittadina di Kepus, costruita con materiali che si trovavano lì intorno. I cittadini, rispetto agli umani, erano microscopici, infatti non avevano problemi a vivere dentro a un albero. abitavano nelle castagne, costruite dai primi abitanti di Kepus . Alcune in castagne erano appoggiate al suolo, altre appese; tutte ugualmente sfruttavano le risorse che l'albero poteva dar loro. Il governo era composto da tre Saggi, i primi ad essere arrivati a Kepus. Decidevano cos'era meglio per la città e imponevano leggi severe:

- Nessuno poteva abbandonare l'albero
- Chi non venerava l'albero veniva cacciato
- Non ci si poteva opporre al volere dei saggi

A Kepus regnava l'ordine, la pace e l'armonia, tutti l'amavano così com'era e nessuno desiderava cambiarla.

Dentro l'albero il cibo non mancava: muschio, castagne, foglie, corteccia. I cittadini si dissetavano grazie a un sistema idrico di loro invenzione; l'acqua veniva infatti raccolta in una castagna e dosata in modo equo per ogni abitazione di ogni cittadino.

Non sembravano rendersi conto che anche le risorse avrebbero potuto esaurirsi un giorno e allora sarebbe stato un problema continuare a vivere.

Kepus non sarebbe sopravvissuta.

**nel bosco, sul sentiero, un tronco cavo**

**la cittadina di Kepus sorgeva lì**

**regna la pace, ordine**

**e l'armonia**

**quattro saggi a regnare**

**e cittadini amorevoli**

**facevano la città più bella di tutte**

**nascosta fra i boschi**

**una città quasi spettrale**

**un segreto all'umanità doveva restare**

**e kepus nel bosco regnare**

**e kepus era lì**

**la base**

<https://youtu.be/WWu83Z4pqss>

# *l'illustrazione*



**tecnica usata:**

**stile libero**

**colore applicato con**

**spugna**

*il modellino:*

**materiale:**

**cartone**

**pittura**

**spago**

**colla a caldo**

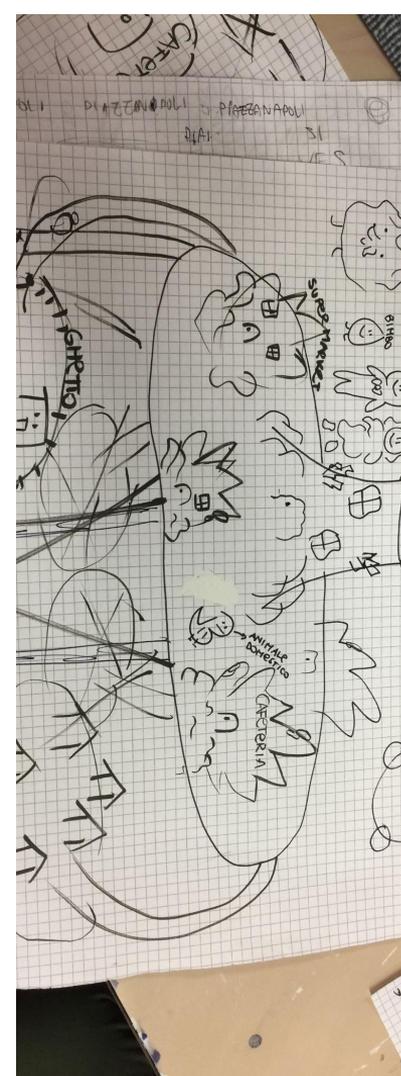
**cannucce**





*varie foto  
del lavoro*





# PLAZZA

Lisa Nacini

Jacopo Odone

Marzia Puppo

Matteo Zunino



## LA STORIA:

Arrivando sia da nord, che da sud, che da est, che da ovest, in mezzo alle montagne alte e piene di neve si scorge un lago, che si trova ai piedi di un poderoso vulcano. Proprio a fare da contorno a questo vulcano, una grossa piazza collegata al terreno da moderni ascensori.

Zuniniho, il sindaco della città, abita dentro al vulcano ed è molto apprezzato dai suoi concittadini, i Plazzani. Quest'ultimi hanno trovato un metodo per riutilizzare la lava del vulcano, che ogni quattro anni inonda la città fuoriuscendo dalla bocca del cratere.

Alzando lo sguardo al cielo, oltre la cima del vulcano, si possono intravedere le coccimacchine, animaletti che si nutrono di plastica trovata nel lago.

I Plazzani vivono in quartieri composti da case spaziose e luminose, dove passano la maggior parte del loro tempo rilassandosi, sorseggiando spritz o guardando il televisore.

# INNO

L'aria calda occupa i cieli  
Il lago si difende dagli attacchi, caldi oh oh  
La lava scorre, ed energia, diventa  
Va/do vado a fuoco  
Va/do vado a fuoco  
Che bello quaggiù, pesci, cascate e monti  
uguali  
Insieme a noi ti divertirai  
Baby oh oh oh a  
Ma cosa stai facendo!? Sali nella mia auto  
Andiamo sopra al cielo oh oh oh  
Vieniiii uuuuuuuuu



PLAZZA

## IL TEAM AL LAVORO







Materiale e tecnica di  
realizzazione:

Cartoncino per il collage  
Pittura con tecnica a spugna  
Pastelli ad olio  
Matite colorate  
Matite da disegno

**Illustrazione**







*Quatuor Vitae*



# Questis Beatitudinem

Alte costruzioni di lego a **Questis Beatitudinem**, la città dove i bambini lasciano correre la loro fantasia. Imponenti tendoni da circo ricoprono la distesa di ciottoli colorati che spesso vengono coperti da piogge di coriandoli. -Un, due, tre stai là! - le uniche parole che risuonano fin dall'alba.

Bianca assordante, sottile e severa risalta una lettera all'interno delle cassette della posta in tutte le case della città. Infinite scale a chiocciola annunciano l'arrivo di un nuovo mondo, da cui tornare indietro è impossibile.



# Modern

Tecnologie avanzate e pannelli pubblicitari ti danno il benvenuto a **Modern**, dove gli alti palazzi sono decorati da immensi murales, disordinati sulla superficie ruvida del muro.

L'aria è cambiata insieme al paesaggio: è successo di nuovo. L'arrivo di quella lettera e la salita di quelle lunghe scale.

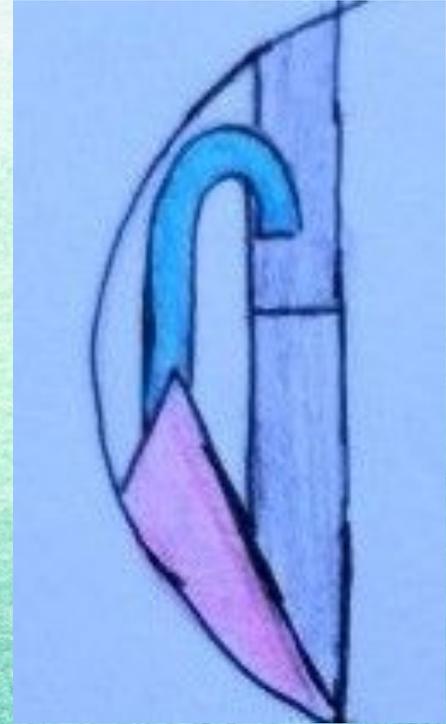


# Geometricae

Ora si respira un'atmosfera di serietà, che si riflette sui volti impassibili delle persone adulte e sui muri degli schematici edifici geometrici.

**Geometricae**, una città perfetta, studiata nei minimi dettagli. Gli alti grattacieli sono circondati da innumerevoli fabbriche, in cui si lavora notte e giorno.

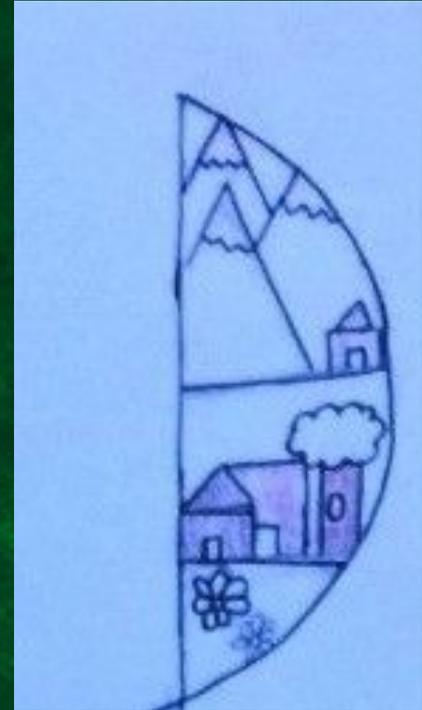
L'aria è cambiata insieme al paesaggio: è successo di nuovo. L'arrivo di quella lettera e la salita di quelle lunghe scale.

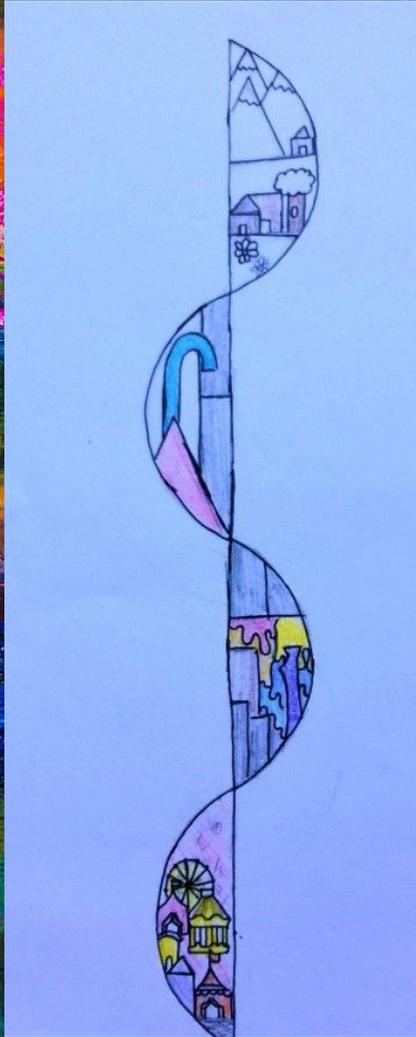
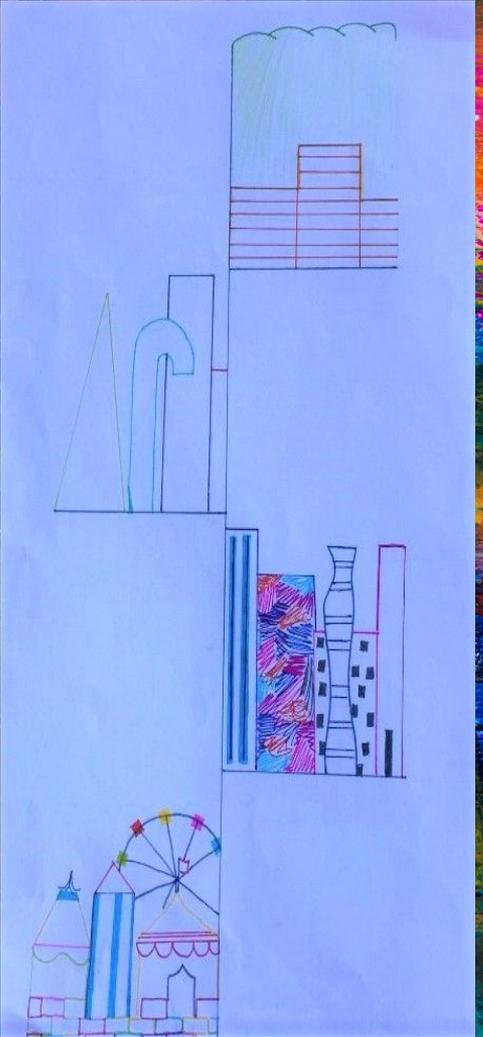


# Quiescis

Finalmente per gli abitanti si arriva a **Quiescis**, calma e tranquilla. Alti alberi accarezzano le piccole case di legno, dove si avverte un odore dolciastro di camomilla, a volte di tè alle erbe. Qui affiorano i ricordi più lontani, del tempo passato tra giochi, tecnologie, grattacieli e natura.

Ogni giorno trascorso è un passo verso l'ignoto.





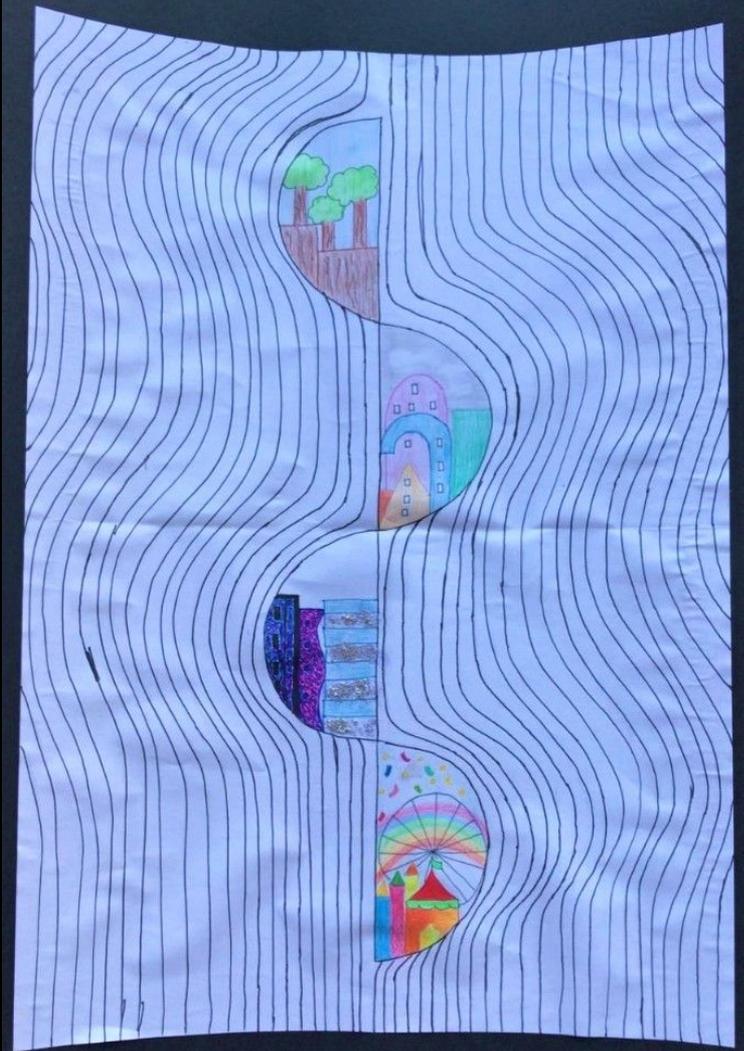
# VITA

Ah, ah quando ero bambino  
Sempre in mezzo ai giochi e  
non si pensava ad altro poi  
una lettera arrivò

Ah, ah sono in una nuova  
città i poster ricoprono i  
muri e non ne sento la  
mancanza immerso nelle  
tecnologie

Oh, oh vita sei divisa in  
quattro parti

Oh, oh vita prima un  
bambino poi un vecchio



Oh, oh vita prima un bambino poi  
un vecchio

Ah, ah sono cresciuto un po' la  
geometria mi circonda sempre a  
lavorare in fabbrica e risalimmo  
quelle scalinate

Ormai sono vecchio nella natura  
vivo

Oh, oh vita sei divisa in quattro  
parti

Oh, oh vita prima un bambino poi  
un vecchio

Ester, Margherita, Sajmon



STHOESS

# Tutto è iniziato dalla storia

Unendo le nostre idee dopo molti tentativi la nostra storia ha preso forma.

Si intitola Sthoess: il nome della città.

La storia parla di un ragazzo che si intrufola nella navicella principale, dove era permesso di entrarvi solo al capo della città e ai suoi servitori

## STOHESS

Come ogni giorno l'imperatore Ethis guardava fuori dalla sua finestra; Ashpond andava a comprare il pane, i bambini si recavano a scuola, le navicelle partivano, i ragazzi sui flyboard fluttuavano sulla strada circondata da case e negozi.

Il sovrano di 75684 udiva il fracasso dell'imponente cascata che divideva i ricchi e poveri di Sambala.

Ma quella mattina qualcosa non andava ... Tyravul, capo della chiesa e amico fidato dell'imperatore, non stava arrivando.



L'imperatore si girò e vide un uomo incappucciato avvicinarsi a lui:

“Chi sei?!” esclamò Ethis

“Sono un cittadino che vuole giustizia per gli abitanti di Sambala” spiegò con voce rauca l'uomo misterioso.

“Come ti chiami? E soprattutto, come sei arrivato fino a qui?” disse Ethis spaventato.

“Mi chiamo Rivai, ho attraversato la cascata, ho stordito il capo della chiesa Tyravul e collocato alcuni esplosivi in tutta 75684; se non farai qualcosa per salvare Sambala farò saltare in aria la tua città, per quanto mi dispiaccia”

“Per cosa ti dispiace?”

“Per gli architetti che hanno edificato questi edifici e poi perché farei arrabbiare le divinità. Questo luogo è incantevole: cascate, palazzi, negozi, animali...”

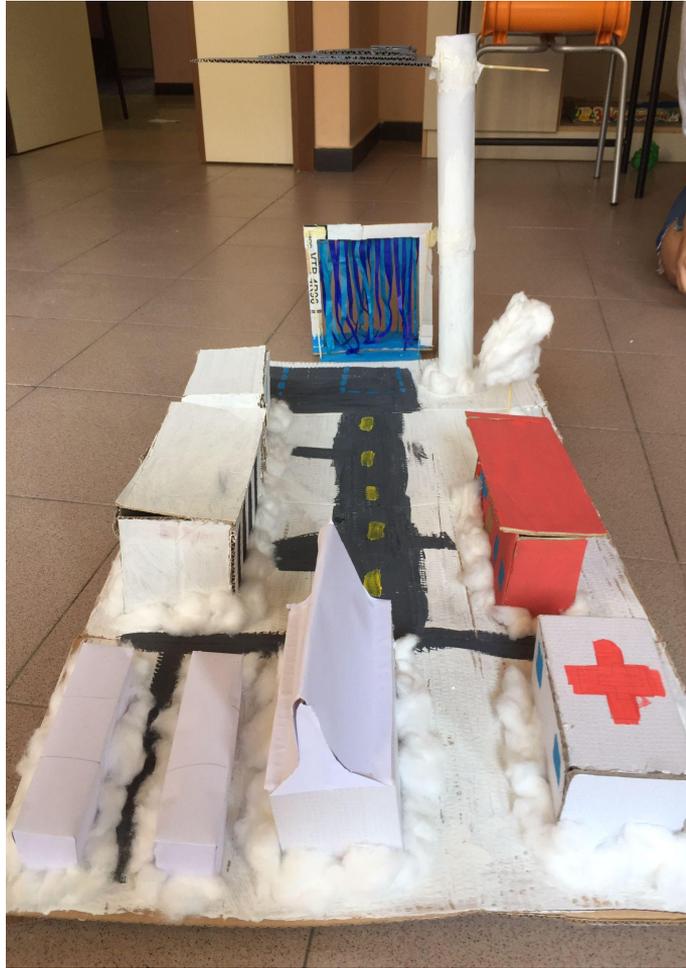
Ma tuttavia un sovrano non dovrebbe mai limitare le libertà dei suoi cittadini!

Quindi non ti consiglio di ignorarmi!”

“Tu sei un folle a entrare in casa mia e parlarmi in questo modo!”

“Allora di' pure addio alla cara 75684 e alla sua gente!” e così dicendo fece per estrarre un telecomando dalla tasca.





“Va bene! Ok, Ok, farò tutto ciò che desidererò!  
Prometto di costruire case per i poveri di  
Sambala, negozi, flyboard, darò loro una  
scuola dove potranno istruirsi!”

“Perfetto, ma ricorda che se non manterrai la  
promessa...”

“Sì, ho capito”

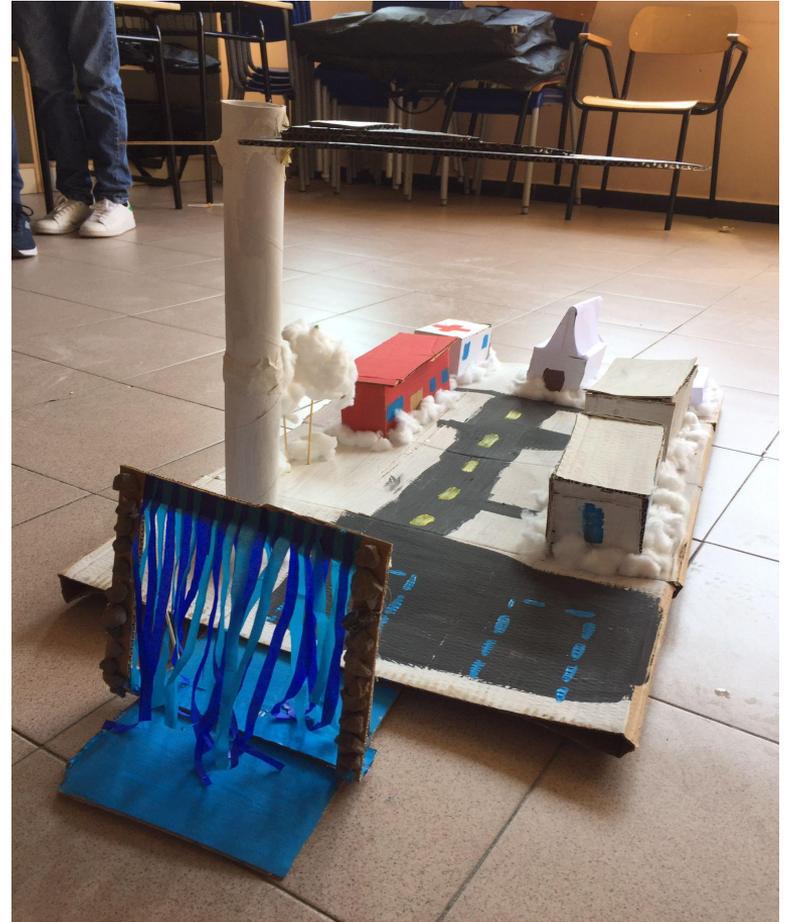
E l'Imperatore fece come aveva giurato:  
convocò i suoi consiglieri e disse loro di  
comunicare quanto deciso: “Da oggi in poi la  
gente che vive a Sambala avrà diritto a una  
vita normale”

*Secondo le scritture sacre il creatore Idromo non tollerava la diseguaglianza e le ingiustizie sociali.*

*Nel tempo poi questa legge era stata violata.*

*Adesso tutto era stato ristabilito e Sambala poteva finalmente tornare a splendere.*

*Da quel momento la città cambiò nome e si chiamò Stohess, in onore al padre di Ethis.*



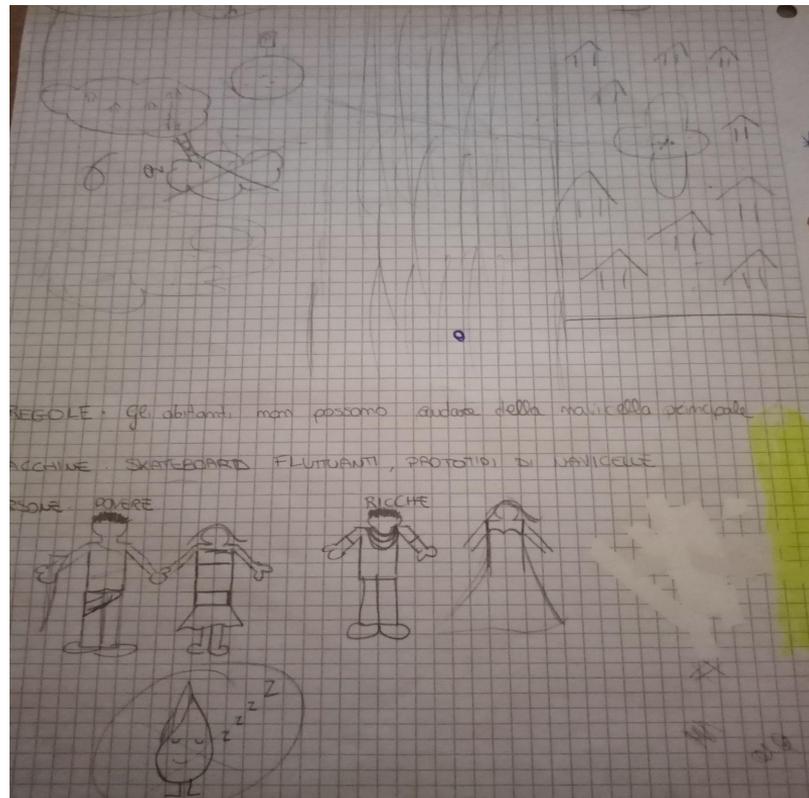
# Abbiamo iniziato con dei bozzetti della città

...

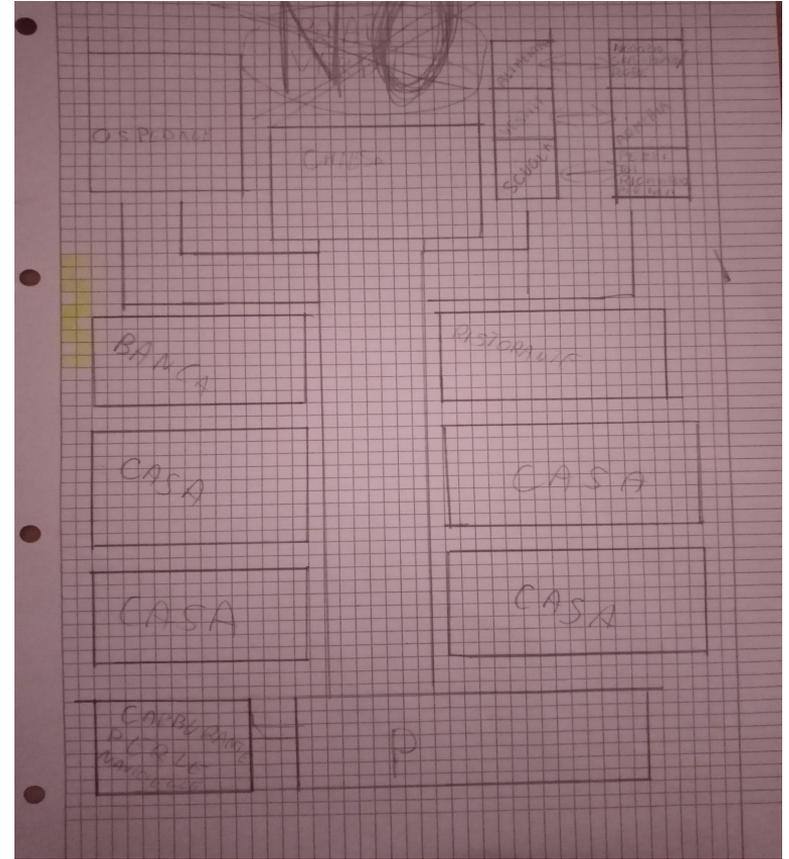
All'inizio eravamo indecisi su come fare la città.

Ma poi unendo le nostre idee è uscito questo:

La città:



E l'interno della città ricca:



# Ecco la canzone...

**Sthoess:**

E stato un lungo giorno  
in questa città  
E sarà tutto diverso ora che  
tutto cambierà  
Per tutti gli dei  
che giacciono qua  
E gli dirò tutto a riguardo  
quando gli rincontrerò  
quando li rivedrò

certo, lo so

Tutte le cose che ho visto in Questa città  
ricchi, poveri alla ricerca Della felicità e  
tutto cambierà

Quando il muro verrà distrutto dalla volontà

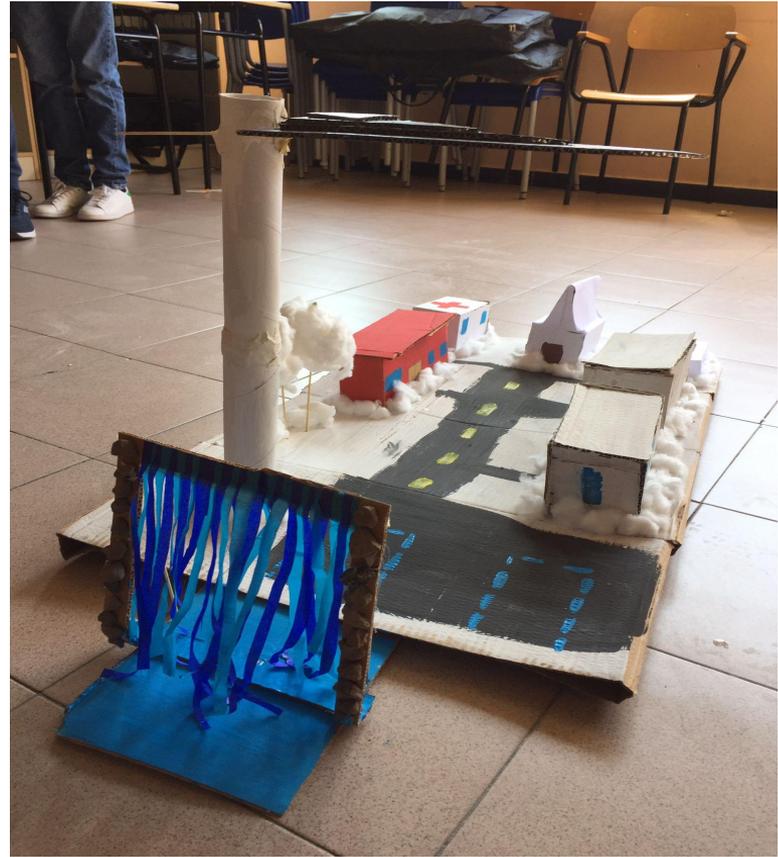
Forse tornerà alla normalità hanno Avuto  
troppo tempo per decidere cosa Fosse  
giusto hanno fatto cose che non Rifarei sulla  
nuvola sorge la città e ti Incanterà e  
nessuno la incanterà

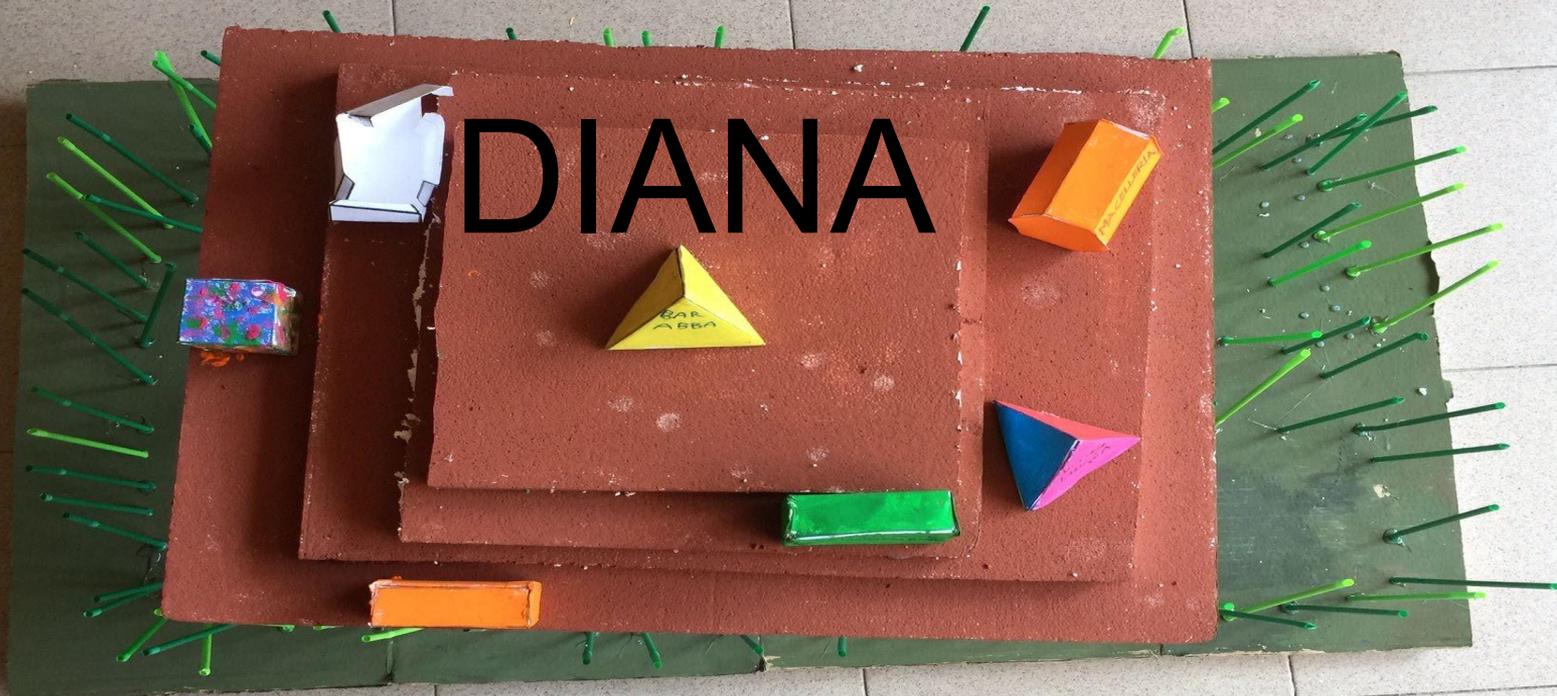
Ripetere il ritornello

Poi abbiamo iniziato a fare la base del plastico con il cartone non molto spesso, poi abbiamo costruito sopra la città e abbiamo pitturato.

Ecco il risultato:

Arianna, Emma, Riccardo e Alex





Davide, Linda, Giorgia, Christian



# DIANA

La città di Diana sorge in mezzo a una vasta foresta di canne di bambù e vicino a un lago perfettamente quadrato.

Al centro di Diana si innalza un albero maestoso che con la sua chioma copre il centro abitato e lo ripara dalle frequenti tempeste come un ombrello.

Nel tronco vi è una fessura dove si pensa risieda il *Sacro Cervo*, protettore della Comunità.

Il nome Diana è stato scelto dai cittadini, tutti cacciatori, in onore alla Dea, pur non essendo da loro considerata tale.

Ogni abitante di Diana ripone la carne cacciata dentro alla Grande Dispensa, un'enorme capanna dove vengono custoditi i beni dei cittadini.

L'energia viene prodotta dai mulini che si trovano sulle sponde del lago.

La popolazione più povera vive in piccole case sostenute da canne di bambù, mentre i più ricchi risiedono in lussuose ville geometriche situate sulla piattaforma dell'albero.

A Diana vigono le **leggi gialle**, le **leggi rosse** e le **leggi della caccia**; se non vengono rispettate si ricorre a punizioni differenti. Se violi una legge gialla o di caccia vieni esiliato o ti vengono rimossi i beni, quindi è probabile una tua retrocessione sociale, mentre se non rispetti una legge rossa vieni soppresso.

## IL TESTO E L'ILLUSTRAZIONE



# ***Le leggi***

*Così si legge nella Costituzione di Diana:*

- **NON SI PUÒ FAR DEL MALE, MALTRATTARE O MOLESTARE ALTRI ABITANTI E I LORO ANIMALI.**
- **NON SI PUÒ FERIRE IN ALCUN MODO IL CERVO SACRO.**
- **OGNI CITTADINO SI IMPEGNA A RISPETTARE LE IDEE E LE PAROLE ALTRUI.**

## Lance privè

Tutto cambia, nulla resta uguale  
Tranne l'arma di tuo padre  
La gente cambia, la caccia ti cambia  
Più ne fai più non ti basta  
Cambia il modo in cui caccio insieme a lui  
Forse son troppo mirato, forse è meglio lui  
Cambio lance, cambio frecce  
Non ho mai cambiato quello che cerco  
E non lo vedi che sono un cecchino  
Che se son felice lo è pure Ciro  
Mai tradito un cervo per una rana  
Mai sparato ad un cervo che non se lo meritava  
Dimmi che ne sai dei momenti no?  
Mi hai visto correre dietro ad un orso bru-no  
Pensi sia tutto okay, ma non trovo più Cir-o  
Dove è andato Ciro?  
Non lo vedo da un po'

# LA CANZONE

*Link della base della canzone:*

[https://youtu.be/tgyU\\_TGojpQ](https://youtu.be/tgyU_TGojpQ)

Scuola Secondaria di Primo grado Rossiglione  
Progetto interdisciplinare classe Seconda  
a.s. 2020/2021

Sajmon Atanason	Ester Olivieri
Sofia Barigione	Riccardo Bruno Olivieri
Rosella Castelluccio	Lorenzo Orlando
Nives Cavanna	Linda Piccardo
Melissa Chico Sanches	Alessandro Pizzorno
Emiliano Deprati	Arianna Denise Poveda
Alex Devoto	Marzia Puppo
Matteo Fabbi	Christian Siddi
Emma Guerra	Giorgia Timossi
Simone Leoncini	Ricardo Tolomeo
Davide Minetti	Margherita Travo
Lisa Nacini	Lindsey Villacis Merchan
Jacopo Odone	Matteo Zunino
Asia Olivieri	