



italiantoy®

via Lamone 18/D
47924 Rimini, Italy
www.italiantoy.net
info@italiantoy.it

GIOCARE CON LE CITTÀ INVISIBILI

“Non è detto che Kublai Kan creda a tutto quel che dice Marco Polo quando gli descrive le città visitate nelle sue ambascerie, ma certo l'imperatore dei tartari continua ad ascoltare il giovane veneziano con più curiosità e attenzione che ogni altro suo messo o esploratore”.

Il Kan ascolta le città costruite dalla memoria e dal desiderio, ingredienti di ogni gioco, più affascinanti, avventurose e concrete di quelle reali. Il racconto le fa affiorare parola dopo parola così come nel frottage le città invisibili emergono dal nulla, segno dopo segno.

Il gioco si compone di 12 tavolette stampate in rilievo e di 18 stencil per giocare, disegnare, progettare le **Città invisibili** di **Italo Calvino**.

Calvino affermò, in una conferenza del 1983 alla Columbia University a New York, che il libro poteva non avere fine. Così come il lettore ha quindi la possibilità di “giocare” con la struttura combinatoria dell’opera, anche il bambino può giocare, senza fine, combinando texture e stencil per creare città invisibili e nascondere città fantastiche. Il design è di **Cecilia Ramieri**, illustratrice e atelierista Metodo Bruno Munari®. L’idea di **Flavio Tulliozi**.

OBIETTIVI

1. Giocare con uno dei capolavori della letteratura italiana.
2. Combinare e scombinare città visibili e invisibili.
3. Imparare a usare segni, desideri, immaginazione per sviluppare la progettazione creativa.

PLAY WITH THE INVISIBLE CITIES

“The Tatar Emperor Kublai Khan might not believe all what Marco Polo tells him about the towns he visited in his legations, but he continues to listen with curiosity to the young Venetian and to pay more attention to what he says than to what his own messengers and explorers report”.

Kublai Khan listens carefully because towns built through memories and desires – the main ingredients of plays and games – are definitely more charming, exciting and actual than real ones. Stories are able to perfectly outline their features, word after word. The game is composed of 12 embossed tables and 18 stencils to play with and to use to draw and design **Italo Calvino’s Invisible Cities**. In 1983, during a conference at Columbia University in

New York, Calvino declared that his book was “constructed as a polyhedron” and therefore, it could not have a traditional conclusion. This means that if a reader can “play” with the combinatorial structure of the work, children can endlessly combine textures and stencils to create invisible towns and hide fanciful cities. The design was developed by **Cecilia Ramieri**, an illustrator and educator using the Bruno Munari Method®. The project was conceived by **Flavio Tulliozi**.

GOALS

1. Playing with a masterpiece of Italian literature.
2. Constructing and deconstructing visible and invisible towns and cities.
3. Learning the basis of creative design through signs, desires and imagination.



ANNI
AGE
4-99



DIMENSIONI DELLA SCATOLA
BOX DIMENSIONS
33,5 x 3 x 33,5 cm



CONTENUTO DELLA SCATOLA / BOX CONTENTS
12 tavolette stampate in rilievo (15x15 cm) / 18 stencil / 50 forme.
12 embossed tables (15x15 cm) / 18 stencils / 50 forms.

Designed by **Cecilia Ramieri** illustrator and educator using the Bruno Munari Method®

