



in collaborazione con il Festival del Mondo Antico. Un'iniziativa a cura di Laboratorio Aperto Rimini Tiberio.

**UAO** è un progetto culturale dedicato alla realizzazione di percorsi educativi, ludici e museali per bambini e bambine.

In occasione della celebrazione dei 2000 anni dall'inaugurazione del Ponte di Tiberio UAO dedica **quattro appuntamenti formativi per le scuole e una tavola rotonda** ispirati ai tematismi e alle riflessioni che il ponte ci ispira.

### ● **IL PONTE UNISCE.**

Il Ponte di Tiberio, che valica il Marecchia, l'antico fiume Ariminus che ha dato il nome alla nostra città, è il primo collegamento tra la città e il suburbio e, soprattutto, è il punto di partenza delle vie consolari che portano al cuore dell'Italia settentrionale, in particolare la via Emilia, l'arteria pulsante dell'Emilia-Romagna. Un filo robusto di 256 km capace di tenere insieme dieci perle che hanno cullato talenti ed eccellenze: le terre di Verdi e Fellini, della ceramica e dei tortellini, della Ferrari e della Ducati.

### ◀ **IL PONTE RESISTE.**

I riminesi hanno soprannominato il loro ponte "e pont de dievul" perché ha resistito ai terremoti, alle piene del fiume, all'attacco dei bizantini e alle mine dei tedeschi. Il ponte di Tiberio ha la tempra dura della gente di Romagna, abile nel sapersi riproporre continuamente con creatività anche nei momenti di difficoltà come quello appena trascorso.

### ■ **IL PONTE CELEBRA.**

Il ponte di Tiberio, insieme all'Arco di Augusto, è uno dei simboli fondamentali del potere imperiale a Rimini. L'antica Rimini romana con il suo ricco e ben conservato patrimonio archeologico celebra una città nata grande e che ha saputo conservarsi tale.

### **CONCETTO**

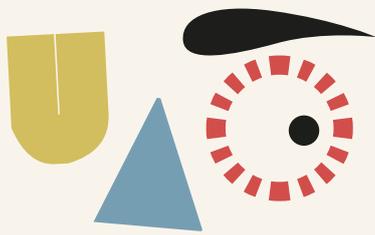
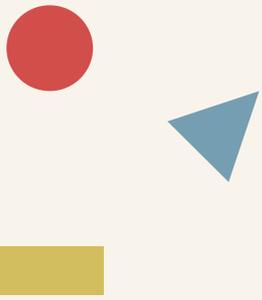
Parlare del Ponte di Tiberio significa affrontare con i più piccoli alcuni temi che hanno a che fare con la percezione, lo spazio, il tempo e il corpo. Per questo, gli incontri si svilupperanno seguendo una visione organica e ampia che coinvolga il fare, l'osservazione, la riflessione sulla propria memoria e identità e su quella della città.

### **FORMA**

La proposta si confeziona in un pamphlet contenente:

- 60 secondi di videopresentazione a cura degli artisti
- Un micro-progetto introduttivo liberamente scaricabile in pdf
- link per seguire gli incontri online (su prenotazione per email)

Il pacchetto fornito consentirà agli insegnanti di svolgere i progetti in autonomia coi propri alunni.



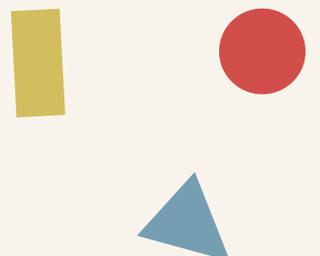
# WORKSHOP

---



Workshop per insegnanti ed educatori della scuola primaria

Per prenotare: [laboratorioapertoriminitiberio@gmail.com](mailto:laboratorioapertoriminitiberio@gmail.com)



# GIULIA SAGRAMOLA

15 aprile, ore 17



sito: [www.giuliasagramola.it](http://www.giuliasagramola.it)

instagram: [instagram.com/giuliasagramola](https://www.instagram.com/giuliasagramola)

behance: [www.behance.net/giuliasagramola](https://www.behance.net/giuliasagramola)

blog: [www.giuliasagramola.tumblr.com](http://www.giuliasagramola.tumblr.com)

**Durata:** 2 ore

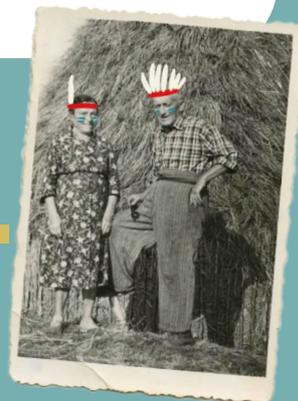
**Partecipanti:** 25 persone

**Materiali richiesti:** pennarelli del tipo uniposca, matite colorate, pastelli a cera, cartoncini colorati, forbici, colla. Ma ognuno potrà usare ciò che preferisce.

**Fornite da UAO:** fotografie dall'Archivio della Biblioteca Gambalunga, da stampare a cura dei partecipanti

Il lavoro di Giulia sul Ponte di Tiberio è stato pensato giocando su passato, presente e immaginazione. Le fotografie del Ponte conservate presso l'Archivio Fotografico della Biblioteca Gambalunga raccontano non un'unica storia, ma migliaia, come gli occhi, i piedi, le mani che su quel ponte hanno camminato, corso, giocato e che lo stanno facendo o lo faranno in futuro. Questa dimensione del ponte nel tempo ma anche la sua dimensione extra temporale saranno al centro del laboratorio, che si incentrerà sull'intervento artistico sulle fotografie per trasformarle in luoghi altri. Un modus operandi che può essere utile per parlare di tutti i monumenti della città ma anche della sfera emotiva e familiare e della memoria del singolo e della collettività.

Giulia Sagramola è illustratrice, autrice di fumetti e di libri per bambini. Collabora con clienti italiani e stranieri come New Yorker, New York Times, Vice, Feltrinelli, Rouergue, Topipittori. Negli anni il suo lavoro è stato premiato da Bologna Children's Bookfair, American Illustration, 3x3 Picture Book Show e Society of Illustrators. Il suo ultimo romanzo a fumetti è "Incendi Estivi" (Bao Publishing), realizzato durante una residenza d'artista di un anno alla Maison des Auteurs di Angoulême (Francia). Insieme a Sarah Mazzetti e Cristina Spanò ha fondato e curato Teiera, etichetta di autoproduzioni specializzata in libri collettivi a fumetti. Il suo ultimo libro per bambini si chiama "Mon Chien Banane" per le edizioni 400 coups. Attualmente vive a Barcellona.



## LE PAROLE DI GIULIA

### PER PRESENTARE

#### IL SUO PROGETTO:

Le vecchie foto in bianco e nero sono frammenti che ci aiutano a entrare nel passato, da quello familiare fino alla storia della nostra città. A volte queste foto rischiano di perdere di significato, la mancanza di colore le fanno apparire lontane dal nostro quotidiano, il grigio mette i sentimenti a distanza.

Questo laboratorio sarà un'attività per imparare come poterci riappropriare del nostro passato, grazie a spunti visivi e poi attivamente con pennarelli, cartoncini colorati, forbici e colla, pastelli a cera e matite. Gli insegnanti verranno accompagnati alla scoperta di possibili interpretazioni visive da sperimentare da sé, per poi proporle in classe. Il punto di partenza saranno le vecchie foto del Ponte Tiberio di Rimini, i risultati - potenzialmente infiniti - saranno inaspettati e magici.

Il laboratorio è ispirato al lavoro d'interpretazione fotografica di Giulia Sagramola, come nel libro *Sonno Gigante* con testi di Giusi Quarenghi, illustrato e progettato per Topipittori nel 2014.

Il laboratorio è pensato in parte come presentazione di suggestioni visive e in parte attività pratica per imparare a sperimentare con la tecnica.

# LUCA BOSCARDIN

## 21 APRILE, ORE 17



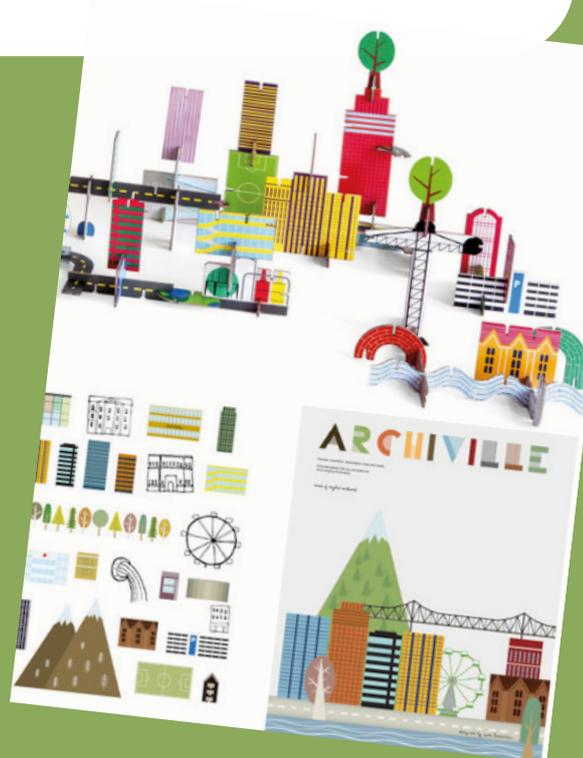
Sito: <https://lucaboscardin.com/>

Instagram: [instagram.com/bluc\\_lucaboscardin/](https://www.instagram.com/bluc_lucaboscardin/)

Luca vive e lavora ad Amsterdam come designer di giocattoli, illustratore e come icon designer per Philips. Ha studiato Architettura e Comunicazione Visiva all'università IUAV di Venezia.

Nel 2016 ha lanciato il brand di giocattoli BLUC con una collezione di animali a dondolo, esposti al Vitra Design Museum e a La Triennale di Milano.

Nel 2019 e 2020 ha pubblicato con Corraini Edizioni rispettivamente Tutti in Fila e Scarti d'Italia. Dal 2021 insegna design all'accademia universitaria Abadir a Catania, dopo esperienze di workshop a ISIA, IAAD, Politecnico di Milano, MiMaster.



**Durata:** 2 ore

**Partecipanti:** 25 persone

**Materiali:** fogli, matite, forbici.

Luca ha lavorato sulla città e sulla sua rappresentazione come toy designer, grafico e illustratore. La riproduzione della tridimensionalità e la reinterpretazione di strade, monumenti e del loro intrico immaginifico saranno al centro di un laboratorio in cui lo sguardo ampio e la curiosità saranno il fulcro della ricerca. Lo sviluppo del linguaggio artistico e della comunicazione attraverso la realizzazione di architetture reali e immaginarie implicano una attenzione e un costante "camminare" tra diversi medium e voci per farle nostre, accoglierle, studiarle.

### LE PAROLE DI LUCA

### PER PRESENTARE

### IL SUO PROGETTO:

Durante il mio intervento porterò degli esempi di progetti miei e di altri designer, legati al mondo dell'architettura e design per l'infanzia, cercando di trovare delle applicazioni per i diversi metodi e livelli didattici, mettendo sempre al centro il bambino e il principio di creatività e immaginazione che questi strumenti portano a stimolare.

Vorrei invitare i partecipanti a semplici esercizi/esperimenti, in modo da raccontare in termini pratici i miei procedimenti creativi; fogli, matite e forbici saranno sufficienti.

# FLATOPOLIS – ISADORA BUCCIARELLI

27 APRILE, ORE 17



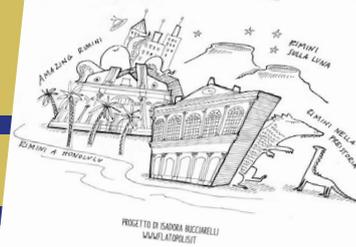
Sito: <https://www.flatopolis.it/>

Instagram: [instagram.com/flatopolis/](https://www.instagram.com/flatopolis/)

Isadora Bucciarelli si è diplomata in Scenografia all'Accademia di Belle Arti di Brera, ha lavorato per alcuni anni nei laboratori di scenografia del Teatro alla Scala prima di decidere di trasferirsi a Parigi. Dopo aver costruito il grande, ora si dedica al piccolo e lavora quasi esclusivamente con carta e china, realizzando illustrazioni tridimensionali e paper toys, prediligendo un'ambientazione urbana ispirata ai vecchi film di fantascienza in stile Amazing Stories.



SARANNO CORREDATI DA ELEMENTI AGGIUNTIVI BIDIMENSIONALI  
QUALI ALBERI, CASE, DINOSAURI, GRATTACIELI, MONTAGNE, PERSONE, CRATERI LUNARI  
ATTI A CREARE STORIE E SITUAZIONI ATTORNO AI MONUMENTI.  
IL PROCESSO DI FONDERE LA STORIA DEL MONUMENTO CON ELEMENTI FANTASTICI  
AIUTA I BAMBINI A SVILUPPARE IL PENSIERO LATERALE  
E A MEMORIZZARE MEGLIO GLI ANEDDOTI STORICI, CREANDO SPUNTI DI CONSERVAZIONE IN CLASSE.  
ALTRI ELEMENTI SCELTI IN CLASSE IN BASE ALL'ETÀ DEGLI ALUNNI E DISIGNATI DIRETTAMENTE DA LORO  
POTRANNO IMPLEMENTARE E ARRICCHIRE IL DIORAMA



LE PAROLE

DI ISADORA

PER PRESENTARE

IL SUO PROGETTO:

Il progetto nasce dal mio amore per l'architettura e i paper toys, ovvero i giochi di carta da costruire che si trovavano un tempo nei giornalini per ragazzi e nelle confezioni di merendine, rivisitati in chiave più moderna e con un occhio di riguardo verso l'illustrazione.

Si tratta quindi di una serie di template (o schede di costruzione) da me forniti di alcuni monumenti riminesi da stampare su fogli A4... da costruire utilizzando forbici e colla seguendo le istruzioni date dall'insegnante. I monumenti avranno uno stile fumettistico e saranno in bianco e nero sia per una scelta artistica sia per lasciare la possibilità, eventualmente, di essere colorati a mano da chi desidera.

Saranno corredati da elementi aggiuntivi bidimensionali quali alberi, case, dinosauri, grattacieli, montagne, persone, crateri lunari, atti a creare storie e situazioni attorno ai monumenti. Il processo di fondere la storia del monumento con elementi fantastici aiuta i bambini a sviluppare il pensiero laterale e memorizzare meglio gli aneddoti storici, creando spunti di conservazione in classe. Altri elementi scelti in classe in base all'età degli alunni e disegnati direttamente da loro potranno implementare e arricchire il diorama.

**Durata:** 2 ore

**Partecipanti:** 25 persone

Correre a perdifiato, giocare, perdersi. Un ponte è un posto che può portare da un luogo reale a uno inventato; ci può passeggiare sopra un dinosauro, un alieno o può improvvisamente scomparire e riapparire tutto colorato come un arcobaleno. L'approccio di Isadora è quello di un architetto della fantasia, in cui i confini tra ciò che è e ciò che potrebbe essere si fondono. Tutto emerge da una forma piatta, bidimensionale, dal disegno, letteralmente. Si passa dalle due alle tre dimensioni, e si arricchisce tutto con elementi sorprendenti, per imparare a progettare seguendo delle regole e poi giocare in assoluta libertà.

# ARCHIPICCHIA

## 5 MAGGIO, ORE 16.30

Sito: <http://www.archipicchia.it/>

Facebook: Archipicchia Architettura per bambini

Instagram: @archipicchia



**Durata:** 2 ore

**Partecipanti:** 25 persone

ARCHIPICCHIA! ARCHITETTURA PER BAMBINI  
Archipicchia, Architettura per Bambini è un'Associazione Culturale fondata da tre architetti donna a Napoli che ha come obiettivo il coinvolgimento dei bambini nello studio dell'architettura e nella progettazione urbana partecipata. Nei loro percorsi formativi e didattici promuovono un approccio attivo e creativo, per avvicinare i più piccoli al linguaggio architettonico passando attraverso il dialogo con altre arti, inclusa la danza. L'elemento corporeo e l'attenzione al movimento dell'individuo nello spazio sono infatti le cifre basilari per comprendere la complessità del patrimonio culturale urbano di qualunque città, che è spazio gestito, vissuto, camminato, corso, danzato, e poi rappresentato, riprodotto, ricordato e interiorizzato.

### LE PAROLE DI ARCHIPICCHIA

#### PER PRESENTARE IL SUO PROGETTO:

"IL CORPO E LO SPAZIO. Esperienze tra Architettura e Pedagogia"

Arch. Francesca Di Domenico (Archipicchia! Architettura per Bambini)

L'architettura e il suo spazio possono essere lette solo attraverso il nostro corpo: raccontiamo una ricerca-azione che indaga la relazione tra il movimento e l'esperienza corporea, tra l'architettura e la danza, sperimentandole nella dimensione pedagogico-laboratoriale con i bambini.

# LA TAVOLA ROTONDA

A CURA DI "SOU"

30 APRILE, 18.30

Sito: <https://www.sou-schools.com>



**Durata:** 1 ora

Nell'ambito di una riflessione ampia sull'impatto dell'architettura sulla qualità della vita e sulla cultura e il turismo, abbiamo il piacere di parlare con SOU.

"Sou - School of Architecture For Children" è una scuola d'architettura per bambini nata a Favara, in provincia di Agrigento fondata da Farm Cultural Park.

Il loro obiettivo principale è quello di formare cittadini migliori, educarli alla bellezza e al rispetto del territorio. Per farlo organizzano lezioni con architetti e creativi di grande professionalità con cui bambini da 6 ai 12 anni affrontano temi legati alla rigenerazione urbana, alla progettazione, al design. La scuola insegna il valore per quei luoghi ormai disgregati dal tempo e della natura.

Nell'ambito di Tiberio 2000 e in collaborazione con il festival del Mondo Antico.  
Un'iniziativa a cura di Laboratorio Aperto e Rimini Tiberio

