



BRIGHT NIGHT

Notte europea
delle ricercatrici
e dei ricercatori

Scuola IMT
Alti Studi Lucca
25 settembre 2026

bright-night.it

#BrightNight2026

#BrightNight

PROGRAMMA





LA NOTTE EUROPEA DELLE RICERCATRICI E DEI RICERCATORI IN TOSCANA

La **Notte delle Ricercatrici e dei Ricercatori** è un evento che si svolge ogni anno l'ultimo venerdì di settembre in oltre 250 città europee, promosso fin dal 2005 dalla Commissione Europea per creare occasioni di incontro tra il mondo della ricerca scientifica e i cittadini. Un'iniziativa in cui ricercatrici e ricercatori fanno conoscere le loro attività e ricerche in modo divertente e interattivo, coinvolgendo grandi e piccoli in esperimenti, spettacoli, attività didattiche, visite guidate, laboratori, giochi scientifici e molto altro. La BRIGHT-NIGHT, uno dei 49 progetti finanziati dalla Commissione europea in 40 paesi, è organizzata congiuntamente dagli atenei e dagli enti di ricerca toscani, che accolgono il pubblico nelle loro sedi, nelle piazze e nelle strade cittadine, ed ha il sostegno della Regione Toscana, nell'ambito del progetto Giovanisì.

La Scuola IMT organizza una serie di eventi che si terranno a Lucca dal 22 al 26 settembre. Tutti gli eventi sono gratuiti, con iniziative per giovani e adulti.



ATTIVITÀ PER BAMBINE E BAMBINI

COMPILA
IL QUESTIONARIO!

**Martedì 22 settembre,
ore 10.00**

Chiesa di San Francesco

TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE DI SCIENTIFICO (E NON) SU INSIDE OUT 2

A cura di **Luca Cecchetti**,
Professore in Psicomatria,
Scuola IMT

Se già nel 2015 *Inside Out* aveva rivelato la passione del grande pubblico per le storie che non solo sanno farci emozionare, ma che parlano di emozioni, *Inside Out 2* l'ha confermata. Con un incasso tra i più alti nella storia dell'animazione e 31 milioni di visualizzazioni nei primi cinque giorni di rilascio sulle piattaforme domestiche, possiamo sospettare che *Inside Out* non solo ci abbia intrattenuto, ma abbia influenzato la comprensione che grandi e piccoli hanno delle proprie emozioni e sentimenti.

Alla luce di questo successo, ci chiediamo cosa ci sia di scientificamente valido nel meccanismo che il film propone per spiegare la nascita e l'influenza delle emozioni e vedremo come gli scienziati nel campo delle scienze affettive si siano divisi tra entusiasmo e scetticismo.

Evento dedicato alle scuole
secondarie di secondo grado

In collaborazione con l'Ufficio
Scolastico Territoriale di Lucca e
Massa Carrara

**Giovedì 24 settembre,
ore 16.30**

Palazzo Ducale, Cortile Carrara 1 - Antica Armeria

ALTROVE. PERCORSI DIDATTICI SULLA STORIA DELLE MIGRAZIONI ITALIANE

Saluti

Maria Talarico, Presidente, Fondazione Paolo Cresci
per la Storia dell'Emigrazione Italiana

Introducono i curatori della pubblicazione
Samuel Boscarello, Marinella Mazzanti e Elena Serina

Intervengono **Ave Marchi e Pier Dario Marzi**
presentando "**La Storia dell'Emigrazione Italiana
narrata dal cinema: proposte di laboratori didattici**"

Il progetto editoriale "Altrove. Percorsi didattici sulla storia delle migrazioni italiane" nasce dall'esperienza della Fondazione Paolo Cresci nel campo della didattica. Il volume, la cui pubblicazione è prevista per la primavera del 2027, conterrà contributi storiografici, strumenti bibliografici e numerose proposte di laboratori e unità didattiche per portare la storia delle migrazioni italiane nelle classi, alla luce delle più recenti indicazioni ministeriali.

L'evento sarà l'occasione per condividere obiettivi, contenuti e metodologia del libro, e illustrare alcuni percorsi di laboratorio da utilizzare a scuola.

Evento di formazione dedicato ai docenti della scuola
secondaria di primo e secondo grado

In collaborazione con la Fondazione Paolo Cresci per
la Storia dell'Emigrazione Italiana

Venerdì 25 settembre

DALLE ORE 16.00 ALLE ORE 20.00

Chiostrì del Complesso di San Francesco

Stand della ricerca

Scopri, prova, chiedi

EMOZIONI IN MASCHERA: INDOVINA CHI PROVA COSA!

A cura di **Veronica Domenici**, **Gaia Carlotta Fiamberti**, **Agnese Scarpellini**, Dottorande, Scuola IMT, **Giada Lettieri**, Ricercatrice in Neuroscienze, Scuola IMT e **Gaia Pellegrini**, Studentessa, Università di Pisa

Rabbia, gioia, paura, sorpresa, tristezza, disgusto... e poi alieni, principesse, robot, bambini e bambine. In questo stand le emozioni diventano un gioco da mimare, indovinare e scoprire insieme. Lo faremo con un gioco di carte: la sfida sarà interpretare l'emozione ricevuta "nei panni" del personaggio indicato dalla carta, senza parlare, usando solo espressioni del viso, gesti e postura. Bisogna essere bravi interpreti! Riuscirete a indovinare sia emozione che personaggio?

LA MATEMATICA DEL BLUFF

A cura di **Giorgio Gnecco**, Professore in Metodi matematici dell'economia, Scuola IMT, **Francesco Biancalani** e **Gianluca Maraschio**, Ricercatori, Scuola IMT, **Cristiana Angelini**, Dottoranda, Università degli Studi di Firenze, **Mauro Passacantando**, Professore, Università Milano Bicocca e **Stephan Semirat**, Ricercatore, Université Grenoble Alpes

Quanto sei bravo a bluffare? E, soprattutto, quanto sei bravo a capire quando gli altri stanno mentendo? Vieni a metterti alla prova con un gioco di dadi in cui fortuna, strategia e capacità di ingannare si incontrano. In questa sfida, ispirata a un recente studio matematico sul celebre "gioco dei dadi bugiardi", potrai sperimentare in prima persona le strategie del bluff e del dubbio e scoprire come cambiano quando il dado non è del tutto "onesto". Sarai tu a trovare il giusto equilibrio tra dire la verità, rischiare una bugia e smascherare quella dell'avversario, provando a capire se esiste una strategia perfetta per vincere. Ti aspettiamo al tavolo da gioco!



Stand della ricerca
Scopri, prova, chiedi

MENO È DI PIÙ: L'ARTE NASCOSTA DELL'INNOVAZIONE

A cura di **Giacomo Marzi**, Professore in Management e innovazione, Scuola IMT, **Angelica Mori** e **Silvia Tedeschi**, Dottorande, Scuola IMT

Ti sei mai chiesto perché alcuni prodotti, pur pieni di funzioni, finiscono in un cassetto dopo poche settimane, mentre altri, più semplici, ci accompagnano per anni? La risposta non sta in ciò che viene aggiunto, ma in ciò che viene tolto. Dietro ogni oggetto ben progettato si nasconde un lavoro di sottrazione: scegliere a cosa rinunciare, cosa eliminare e cosa lasciare fuori dal prodotto finale. Nel nostro laboratorio studiamo proprio questo: come aziende, designer e team di sviluppo decidono quali funzioni meritano di essere sviluppate e quali sono invece il risultato di una corsa all'innovazione che produce confusione invece di valore. Allo stand potrete avere un assaggio di questo fenomeno che si chiama *feature creep*, e riguarda smartphone, elettrodomestici, automobili, applicazioni e persino siti web.

BRAINIAC O BRAINROT 2.0: NUOVI MITI, STESSI TRANELLI DEL CERVELLO

A cura di **Veronica Domenici**, **Gaia Carlotta Fiamberti**, **Agnese Scarpellini**, Dottorande, Scuola IMT, **Giada Lettieri**, Ricercatrice in Neuroscienze, Scuola IMT e **Gaia Pellegrini**, Studentessa, Università di Pisa

Dopo aver messo alla prova il pubblico nel distinguere i fatti scientifici dai falsi miti sulla neuroscienza, *Brainiac or Brainrot?* torna con una nuova edizione 2.0. Allo stand vi potrete cimentare con nuovi e diversi neuromiti, domande inedite e altre affermazioni che sembrano scientifiche, ma non lo sono. Dai "brain hack" sui social alle idee su intelligenza, emozioni, stili di apprendimento, decisioni e prestazioni mentali, molte credenze sul cervello si diffondono rapidamente proprio perché sembrano plausibili. Persone curiose di tutte le età, vi aspettiamo! Chi otterrà un buon punteggio potrà vincere un piccolo premio, ma tutti potranno portare a casa uno sguardo più critico verso le affermazioni scientifiche che incontriamo ogni giorno.

SCOPRI, IMPARA E DIVERTITI GIOCANDO!

A cura di **Ennio Bilancini**, **Cristiana Angelini**, **Teresa Mazzarisi**, **Axel Perini** e **Ruggero Roni**, Game Science Research Center, Scuola IMT

Vieni a conoscere giochi che, oltre a garantire la sfida e il divertimento, stimolano l'apprendimento di competenze, nozioni e attitudini. Coinvolgeremo famiglie, insegnanti e persone di tutte le età e mostreremo come giocare può aiutarci a comprendere l'economia, la società e la sostenibilità.



NEL LABIRINTO DEL WEB

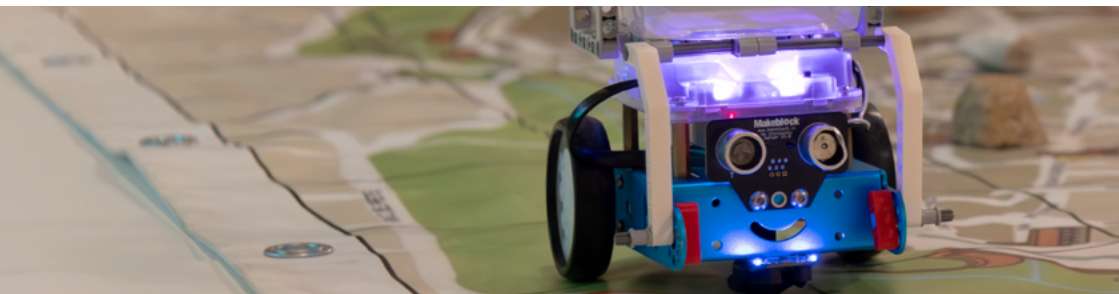
A cura di **Lorenzo Alvisi, John Bianchi, Giovanni Ciaramella, Luca Petrillo, Fabio Seferi, Sara Tibidò e Maria Vittoria Zucca**, Dottorandi, Scuola IMT

Nel web non sempre ciò che vediamo è ciò che sembra. Truffe, inganni, disinformazione e manipolazioni digitali possono condizionare le nostre scelte e rendere difficile capire cosa sia vero, cosa sia affidabile e come proteggerci. Attraverso un gioco a quiz pensato per allenare attenzione e pensiero critico, esplorerai i principali rischi del mondo digitale e metterai alla prova il tuo spirito di osservazione: sarai in grado di smascherare un tentativo di truffa? Di distinguere un'informazione affidabile da una falsa? O di individuare un contenuto generato con l'intelligenza artificiale? Ti aspettiamo per metterti alla prova.

COME FUNZIONA IL NOSTRO CERVELLO

A cura di **Gioele Angelo Crespi e Tea Tucic**, Dottorandi, Scuola IMT, **Michelangelo Fabbrizzi e Marco Pagani**, Ricercatori in Neuroscienze, Scuola IMT

Puzzle a tema, giochi di memoria e di associazione, piccoli esperimenti per grandi e piccoli ci aiuteranno a conoscere meglio il nostro cervello. Impareremo a collegare le diverse aree cerebrali alle relative funzioni come la memoria, il movimento, le emozioni, il linguaggio e la percezione, e a capire come il cervello ci permetta di vedere, muoverci, ricordare e reagire al mondo che ci circonda. Il nostro obiettivo è rendere il mondo delle neuroscienze comprensibile e piacevole per persone di ogni età.



LE EMOZIONI HANNO UN SUONO?

A cura di **Giada Lettieri**, Ricercatrice
in Neuroscienze, Scuola IMT

Le emozioni non passano solo dalle parole o dalle espressioni del viso: anche un suono può farci sorridere, metterci in allerta, rilassarci o evocare ricordi e sensazioni. Ma come fa il nostro cervello a trasformare ciò che ascoltiamo in emozioni e percezioni corporee? Attraverso brevi suoni, musiche, rumori ambientali e vocalizzazioni emotive, scopriremo come il cervello interpreta i segnali sonori e li collega alle emozioni e alle sensazioni del corpo. Con piccoli giochi interattivi, potremo provare a indovinare emozioni partendo solo dall'ascolto, associare suoni a colori o stati d'animo, oppure indicare in quali parti del corpo percepiamo determinate sensazioni emotive. Un viaggio alla scoperta del legame tra suoni, emozioni e corpo, per capire come anche ciò che non vediamo possa influenzare profondamente il nostro modo di sentire.

CONOSCERE I MINERALI E LE ROCCE NEL MONDO INTORNO A NOI

A cura del **Gruppo Mineralogico
Paleontologico Lucchese**

Andremo alla scoperta del mondo dei minerali e delle rocce, per capire come le loro proprietà chimiche e fisiche ne abbiano reso possibile l'impiego, spesso invisibile, nella vita quotidiana e in numerosi ambiti della tecnologia e dell'industria. Attraverso semplici esperimenti, osservazioni al microscopio e attività pratiche, impareremo a riconoscere i minerali, a comprenderne la struttura cristallina e a costruirne modelli. Scopriremo inoltre come alcuni minerali possano essere utilizzati per realizzare oggetti e dispositivi molto diversi tra loro e quale ruolo abbiano avuto le miniere del territorio nello sviluppo economico della Lucchesia. Il percorso si estenderà poi alle rocce, ripercorrendo la storia geologica della Toscana - dal Monte Pisano alle Alpi Apuane fino agli Appennini - per conoscere l'origine dei materiali che hanno contribuito a costruire il patrimonio storico e monumentale di Lucca.



DRONI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE: IL VOLO DEL FUTURO

A cura di **Zefiro Ricerca&Innovazione S.r.l.**,
Entità Riconosciuta ENAC

Gli Unmanned Aircraft System (UAS), comunemente noti come droni, uniti alle potenzialità dell'Intelligenza Artificiale, stanno rivoluzionando numerosi settori. Nonostante il loro impiego tragicamente noto negli scenari della guerra contemporanea, queste tecnologie sono in realtà un utilissimo supporto in molti ambiti civili, dal monitoraggio ambientale all'agricoltura di precisione, fino alla gestione delle emergenze. Allo stand sarà possibile vedere e toccare con mano i mezzi, conoscere i percorsi di formazione necessari per un utilizzo professionale e le normative in vigore per pilotarli in tutti gli scenari possibili.

ALLA SCOPERTA DELLA CARTA: CONOSCKERLA DA VICINO PER COMPRENDERNE IL VALORE

A cura di **Lucense, Centro Qualità Carta, LUNET**

La carta è uno dei materiali più presenti nella nostra quotidianità: libri, quaderni, scatole, fazzoletti, tovaglioli e molti altri oggetti che utilizziamo ogni giorno. Ma ti sei mai chiesto da cosa è fatta, come viene prodotta e quali caratteristiche la rendono così speciale? Attraverso attività pratiche con strumenti di laboratorio e semplici esperimenti esploreremo insieme il suo affascinante mondo, spesso poco conosciuto: dalle fibre che la compongono ai numerosi prodotti che ne derivano. Scopriremo che cosa accade quando arriva al termine del suo ciclo di vita, e perché il riciclo rappresenta una risorsa fondamentale per la tutela dell'ambiente. E, con l'aiuto dell'intelligenza artificiale, potremo sperimentare come queste tecnologie possano essere impiegate in modo creativo, consapevole e responsabile.



TECH QUIZ

A cura del **Polo Tecnologico Lucchese**

Quanto ne sai su tecnologia, imprenditoria e innovazione? Ti aspettiamo allo stand per metterti alla prova con il nostro "Tech Quiz", una sfida veloce e divertente su queste materie, con anche un premio per i più bravi! Allo stand potrai inoltre conoscere l'offerta di programmi, attività e spazi del Polo Tecnologico Lucchese, "casa" di oltre 30 aziende tecnologiche. Tra questi il programma *INNOVA Scuola d'impresa*, che fornisce formazione e aggiornamento sullo sviluppo d'impresa; *First100*, il primo programma di accelerazione imprenditoriale del Polo, pensato per supportare lo sviluppo di startup e nuovi progetti ad alto potenziale, e gli spazi meeting ed eventi, dove è possibile organizzare riunioni di lavoro.

ANTICA ZECCA DI LUCCA, UNA TRADIZIONE SECOLARE DELLA CITTÀ

A cura dell'**Antica Zecca di Lucca**

Come nasce una moneta o una medaglia, dal momento in cui viene ideata fino a quello in cui la teniamo in mano? Vi mostreremo tutte le fasi e i passaggi di questa importante "produzione", oltre che molti esempi di monete antiche e rare. Non ci sarà solo da guardare e ascoltare, ma anche da provare in prima persona a disegnare una moneta: la più bella riceverà un premio!

IL VIOLINO DEL FUTURO: QUANDO LA MUSICA INCONTRA LA ROBOTICA

A cura di **Emilio Trigili**, Ricercatore, Scuola Superiore Sant'Anna, **Andrea Campanelli**, Dottorando, Scuola Superiore Sant'Anna, **Alberto Carratello** e **Alessio Nacuzi**, Dottorandi, Conservatorio "Luigi Boccherini" di Lucca

Hai mai immaginato di poter sentire la musica attraverso il movimento? Vieni a provarlo in prima persona! Indossando un esoscheletro, potrai scoprire come la tecnologia può accompagnare i movimenti di un violinista attraverso il feedback aptico, una forma di comunicazione basata sulle forze e sul movimento. Il sistema può guidare delicatamente il braccio e adattare il proprio aiuto al modo in cui suoni, cercando il giusto equilibrio tra supporto e libertà di movimento. Ma quanto deve aiutarti la tecnologia e quando, invece, deve lasciarti libero di muoverti? Tra musica, movimento e tecnologia, potrai sperimentare come diversi livelli di assistenza influenzano la performance musicale e scoprire nuove possibilità per l'apprendimento e la pratica del violino. Vieni a metterti alla prova e scopri cosa si prova quando la tecnologia ti dà una mano!



Venerdì 25 settembre

ORE 16.30

Chiostri del Complesso di San Francesco

MERENDA

Giochi e laboratori

Curiosità in azione

ORE 16.00

Biblioteca Scuola IMT, Piazza San Ponziano

RADIO VICTORY. VITE E RUOLI IN GIOCO NELLA RESISTENZA ITALIANA

A cura di **Glauco Babini**, Presidente della cooperativa Ludolabo e della Commissione *Game and History* del Game Science Research Center

Il 27 ottobre 1944, la missione alleata "Medlar III, Radio Victory II" parte da Lizzano in Belvedere, in provincia di Bologna, e attraversa il fronte sulla Linea Gotica. Poi tenta di ricongiungersi alle formazioni partigiane presenti sull'Appennino, in un'impresa difficile e avventurosa. Questo evento di formazione basato sul gioco multiruolo Radio Victory (Erickson) vuole fornire agli insegnanti della scuola secondaria strumenti della didattica ludica da portare in classe per approfondire con gli studenti il periodo storico della Resistenza, la vita quotidiana di partigiane e partigiani, il ruolo delle donne nel contesto storico della seconda guerra mondiale, e innescare ragionamenti e riflessioni sulla lotta di liberazione.

Evento di formazione dedicato ai docenti della scuola secondaria di primo e secondo grado

PRENOTATI QUI!

Giochi e laboratori
Curiosità in azione



ORE 16.15

Sala della Botte, Complesso di San Francesco

GIOCARRE PER COMPRENDERE LA SOCIETÀ **Introduzione a “World Order: Corsa all’egemonia globale”** **(Hegemonic Project Games)**

A cura di **Andrea Ceravolo**, Game Science Research Center, Scuola IMT

Vieni a scoprire come un gioco da tavolo possa essere un modello dell’equilibrio geopolitico.

Vesti i panni del leader, scegli una delle quattro superpotenze globali degli anni 2010 (Stati Uniti, Cina, Russia o Unione Europea) e competi con le altre per stabilire il nuovo ordine mondiale. Il tuo obiettivo sarà espandere la tua influenza sul pianeta attraverso operazioni economiche, diplomatiche o militari. Ambientato in un mondo contemporaneo in rapido cambiamento, il gioco ti mette di fronte a scelte complesse: investire nello sviluppo interno, stringere alleanze o esercitare pressione militare sugli avversari. Ogni decisione influenzerà il tuo cammino verso l’egemonia.

Il gioco è consigliato a partire dai 16 anni e richiede circa 3 ore

Sarà presente il supporto di dimostratori

PRENOTATI QUI!



ORE 16.30, 17.30 e 18.30

Sagrestia, Complesso di San Francesco

LUCC(AT) THE MOON – LOOK AT THE MOON... FROM LUCCA

A cura del **Polo Scientifico Tecnico
Professionale “E.Fermi - G.Giorgi”** in
collaborazione con il **Gruppo Mineralogico
Paleontologico Lucchese**

In questo laboratorio interattivo che unisce scienza, tecnologia e creatività, bambini e ragazzi saranno protagonisti di sfide collaborative e giochi progettati per esplorare il mondo della geologia terrestre e lunare attraverso due distinti percorsi tematici. I minerali del territorio lucchese sono al centro del percorso dedicato alla scuola primaria: il robot umanoide NAO accompagnerà i bambini alla scoperta delle risorse del territorio di Lucca. Mentre la Luna, l'esplorazione spaziale e le tecnologie delle missioni lunari saranno l'oggetto del percorso dedicato ai ragazzi della scuola secondaria. Vi aspettiamo per esplorare insieme la Terra e la Luna, tra enigmi da risolvere, robot da incontrare e scoperte da condividere!

PRENOTATI QUI!



Evento consigliato dai 6 ai 14 anni

ORE 17.00

Sala Canova, Complesso di San Francesco

ANIMALI MEDIEVALI E DOVE TROVARLI

A cura di **Amalia Cerrito** e **Marco Signori**,
Ricercatori in Storia della filosofia medievale,
Scuola IMT, **Matteo Barbieri**, **Chiara Marcon**
e **Maddalena Sartini**, Dottorandi, Scuola IMT

Magari non ve ne siete mai accorti, ma sparsi per le vie di Lucca si trovano molti animali. Alcuni sono simili a quelli di oggi, altri sono strani, animali inventati, diversi da quelli esistenti in natura. In un gioco a squadre (con premi!), andremo alla scoperta di questi animali medievali, raccontando anche le storie degli scienziati che all'epoca li studiavano e creavano libri illustrati che li rappresentavano, i famosi "bestiari". Uno di loro era il vescovo e filosofo Alberto Magno, che per studiare le aquile e contare le uova nei loro nidi era solito calarsi giù dalle rupi con funi e ceste... Lo aiuteremo a creare il suo bestiario!

PRENOTATI QUI!



Evento consigliato dai 6 anni

ORE 17.00 e 18.00

Chiesa di San Franceschetto, Complesso
di San Francesco

MISSIONE EMOZIONI: SCOPRI I TUOI SUPERPOTERI INTERIORI

A cura di **Veronica Domenici, Gaia Carlotta
Fiamberti, Gaia Pellegrini, Agnese Scarpellini,**
Dottorande, Scuola IMT, e **Giada Lettieri,**
Ricercatrice in Neuroscienze, Scuola IMT

Le emozioni non sono nemiche da combattere, ma segnali preziosi che il corpo e il cervello usano per aiutarci ad affrontare il mondo. Anche quelle che spesso chiamiamo "negative", come paura, rabbia o tristezza, hanno una funzione importante: la paura ci protegge dai pericoli, la rabbia ci aiuta a riconoscere che qualcosa non va, la tristezza ci permette di fermarci, chiedere aiuto e ricevere conforto. Questo workshop parte da un'idea semplice ma fondamentale: ogni emozione può diventare un superpotere, se impariamo a riconoscerla. Le emozioni non vivono solo "nella testa", ma coinvolgono tutto il corpo: il battito del cuore, il respiro, la tensione dei muscoli, le espressioni del volto e le sensazioni nella pancia sono tutti indizi che ci aiutano a capire cosa stiamo provando. Attraverso un'attività interattiva pensata per bambine e bambini, i partecipanti saranno

guidati a esplorare il legame tra emozioni, corpo e comportamento. L'obiettivo è superare l'idea che esistano emozioni buone ed emozioni cattive, mostrando invece che ogni stato emotivo ha un ruolo, un messaggio e una funzione. Questo laboratorio unisce gioco, scienza e consapevolezza corporea per aiutare i bambini a scoprire che ascoltare ciò che sentiamo è il primo passo per comprendere meglio noi stessi e gli altri.

PRENOTATI QUI!



Evento consigliato dai 5 ai 10 anni



ORE 17.30

Aula 1, Complesso di San Francesco

IL MUSEO DI ME: CREA IL TUO PERSONALE MUSEO DELLE CURIOSITÀ

A cura di **Kristina Bekenova** e

Matteo Pirisi, Dottorandi, Scuola IMT

Partendo dall'ispirazione delle antiche Wunderkammer, i musei delle curiosità del XVI e XVII secolo, in questo laboratorio vi invitiamo a costruire un vostro museo personale fatto di ricordi, passioni, oggetti simbolici e piccoli dettagli della vita quotidiana. Attraverso disegno, collage e tecniche miste, ogni partecipante darà forma a una collezione unica che racconta la propria identità e in cui si riconosce: un'esperienza creativa condivisa che si concluderà con una visita guidata ai "musei" realizzati dai partecipanti.

PRENOTATI QUI!

ORE 17.30

Aula 2, Complesso di San Francesco

SULLE TRACCE DELLE DONNE. RICERCA E CONOSCENZA TRA PASSATO E PRESENTE

A cura di **Angela D'Alise** e **Ludovica**

Pagliarone, Dottorande, Scuola IMT

Quando pensi alla storia antica, quali nomi ti vengono in mente? Imperatori, filosofi, generali, scienziati... quasi sempre uomini. Ma le donne dove sono? Perché in molti campi del sapere, dall'arte alla scienza, la storia ricorda molto spesso gli uomini, e assai più raramente la controparte femminile?

Dalle donne di Pompei, come Eumachia e Julia Felix, a figure della storia della scienza come Hypatia, Maria Gaetana Agnesi e Katherine Johnson, ci metteremo sulle tracce di donne che, nonostante il loro contributo alla ricerca, alla cultura, alla società, sono rimaste "invisibili". Attraverso attività interattive, scopriremo inoltre che fare ricerca non significa solo trovare la risposta corretta, ma che prima è necessario osservare, formulare ipotesi, confrontare fonti e interpretare tracce incomplete.

PRENOTATI QUI!



Evento consigliato dai 9 ai 13 anni

ORE 18.00

Refettorio, Complesso di San Francesco

MEDICINA IN CUCINA: LA MAGIA DEGLI OSSIMELI

A cura di **Michal Lynn Shumate** e **Matteo
Lionello**, Dottorandi, Scuola IMT

Che cosa hanno in comune aceto, miele, erbe aromatiche e radici? Possono diventare gli ingredienti di un antico metodo di estrazione e conservazione: l'ossimelo, dal greco *oxos* (aceto) e *meli* (miele).

In questo laboratorio pratico esploreremo una tradizione che unisce saperi erboristici, cucina e conservazione degli alimenti. Prepareremo i nostri vasetti di "fire cider", un ossimelo invernale ottenuto dalla combinazione di diversi ingredienti aromatici e pungenti, come radici, erbe, spezie e ortaggi stagionali. E mentre prepariamo e lavoriamo gli ingredienti dell'autunno, scopriremo come aceto e miele possano agire come mezzi di estrazione, quali sostanze e aromi è possibile ottenere dalle piante e come queste preparazioni siano state tradizionalmente utilizzate nelle diverse culture.

PRENOTATI QUI!



Venerdì 25 settembre

Visite guidate

*Luoghi che raccontano
arte e scienza*

ORE 17.00

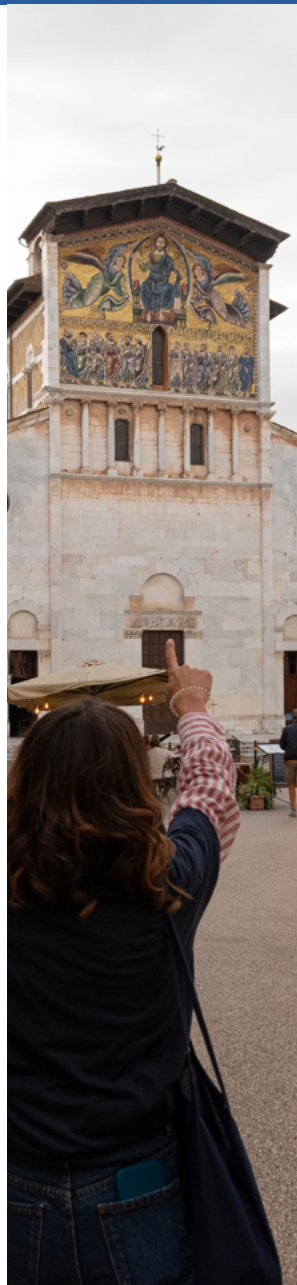
Archivio Storico della Provincia di Lucca - Palazzo Ducale,
Cortile Carrara 1

ARTEMIS – Carriere femminili tra arte e artigianato: archivi, memoria e pratiche contemporanee

A cura di **Emanuele Carlenzi**, Ricercatore, Scuola IMT

Con il progetto "ARTEMIS" (cofinanziato dalla Regione Toscana e dalla rete documentaria della Provincia di Lucca), il gruppo di ricerca della Scuola IMT si occupa di analizzare e riscoprire il lavoro e i percorsi professionali delle donne nei settori dell'arte e dell'artigianato storico e contemporaneo locale. All'interno del progetto, questa visita guidata porterà i partecipanti alla scoperta, attraverso documenti amministrativi, registri, fotografie e testimonianze, delle carriere femminili nell'artigianato artistico lucchese tra Otto e Novecento. La visita prevede una prima parte presso l'Archivio Storico della Provincia, in cui verranno illustrati materiali dedicati alla storia dell'artigianato femminile. Con una breve camminata urbana, i partecipanti si trasferiranno poi all'Atelier Ricci, presso Palazzo Orsetti-Cittadella Mazzarosa, dove la titolare dell'atelier, Patrizia Ricci, proporrà una breve presentazione della propria attività e di quella delle altre artigiane e artigiani presenti nel Palazzo.

PRENOTATI QUI!



Visite guidate

Luoghi che raccontano arte e scienza



Cappella Guinigi,
Complesso di San Francesco

**INGRESSO
LIBERO FINO AD
ESAURIMENTO POSTI**

Talk

Storie, idee, domande

ORE 17.00

IMMAGINARE IL FUTURO DAL CARCERE

Angelica Mori, Dottoranda, Scuola IMT

Il tempo trascorso a scontare la pena può trasformarsi per le persone detenute in un'opportunità di formazione e nella possibilità di una seconda vita? Alcune esperienze suggeriscono di sì. L'incontro sarà dedicato a illustrare il progetto di ricerca realizzato dalla Scuola IMT in collaborazione con l'Università di Firenze che, nel carcere sull'isola di Gorgona, ultima colonia penale attiva in Europa, ha coinvolto i detenuti in un percorso di formazione dedicato all'imprenditorialità. Un tentativo di mettere in pratica l'articolo 27 della Costituzione, riportato anche su un murale sull'edificio del carcere isolano: << Le pene non possono consistere in trattamenti contrari al senso di umanità e devono tendere alla rieducazione del condannato >>.

ORE 17.30

APPUNTI PER UNA STORIA DELLE MIGRAZIONI ITALIANE

Con la partecipazione di

Samuel Boscarello, Dottorando, Scuola IMT

Pietro Luigi Biagioni, Direttore, Fondazione Paolo Cresci per la Storia dell'Emigrazione Italiana

Pamela Lucarini, Make up artist

Dalle grandi partenze verso le Americhe e l'Europa alle migrazioni interne del secondo dopoguerra, dall'arrivo in Italia di persone provenienti da tutto il mondo sino alla mobilità dei giovani italiani di oggi: la storia delle migrazioni attraversa il nostro passato e continua a parlare al presente. Attraverso un dialogo tra Samuel Boscarello e Pietro Luigi Biagioni, Direttore della Fondazione Paolo Cresci, l'incontro offrirà uno sguardo di lungo periodo sui molteplici volti delle migrazioni italiane, mettendo in luce il valore delle fonti archivistiche custodite dalla Fondazione e il loro ruolo nella costruzione della memoria collettiva. A rendere ancora più vivo il racconto sarà la testimonianza di Pamela Lucarini, make-up artist impegnata in produzioni cinematografiche internazionali, tra cui il recente "Odissea" di Christopher Nolan, che condividerà la propria esperienza di expat e il percorso che l'ha portata da Lucca ai grandi set internazionali (e viceversa).

In collaborazione con la Fondazione Paolo Cresci per la Storia dell'Emigrazione Italiana

Talk

Storie, idee, domande



ORE 19.00

LA SENTINELLA DI ISAIA NELL'ARTE DI CULTURE DIVERSE: TRA ABŪ RAHYĀN AL-BĪRŪNĪ E FRANCESCO GUCCINI

Amos Bertolacci, Professore in Storia della filosofia medievale, Scuola IMT

Il capitolo 21 del libro del profeta Isaia nell'Antico Testamento contiene l'interessante e misteriosa figura della sentinella incaricata da Jahvè di "annunziare tutto ciò che scorge". Nella conferenza, esploreremo la ricezione di questo tema veterotestamentario nell'iconografia e nella musica a cavallo tra due culture differenti, quella arabo-islamica medievale (le illustrazioni di un manoscritto iraniano di un'opera di uno dei massimi pensatori musulmani, Abū Rahyān al-Bīrūnī, X-XI sec.) e quella italiana contemporanea (la canzone Shomer Ma Mi-Ilailah "Sentinella, quanto [manca] della notte" di Francesco Guccini). Mentre l'illustratore del manoscritto di al-Bīrūnī si sofferma su ciò che la sentinella vede (due uomini che cavalcano congiunti a un asino ed un cammello, interpretati rispettivamente come i profeti Gesù e Muhammad), Guccini riprende ciò che la sentinella ancora non vede, cioè la domanda che le viene rivolta nel testo sacro su quanto a lungo durerà ancora la notte, per farne la cifra dell'ansia umana di trovare una risposta agli interrogativi più profondi ed irrisolti dell'esistenza.

ORE 21.00

IL RITORNO DEL LUPO, FRA STORIE DEL PASSATO E SFIDE PER UNA NUOVA CONVIVENZA

Con la partecipazione di

Andrea Perna, Ricercatore in Ecologia e sistemi complessi, Scuola IMT

Marco Del Frate, Biologo, naturalista, esperto in gestione dei grandi mammiferi

Paola Fazzi, Biologa, collaboratrice del progetto Life Wild Wolf

A un passo dall'estinzione in Italia negli anni '70, il lupo ha progressivamente ricolonizzato molti dei territori dai quali era scomparso. Oggi è tornato ad abitare anche luoghi vicini a noi, dalle montagne fino alla periferia delle città. Nonostante la sua presenza spesso discreta, il lupo continua a suscitare emozioni ed opinioni contrastanti. È probabilmente il primo animale addomesticato dagli esseri umani, e una delle specie che hanno alimentato miti e racconti con immagini non sempre fedeli alla realtà del suo comportamento.

In questo incontro, faremo il punto sul ritorno del lupo in Italia. Insieme a esperti di gestione e comportamento animale, cercheremo di conoscere meglio questa specie, con cui condividiamo il territorio da millenni, ma con cui ancora siamo chiamati ad imparare a convivere.



Sabato 26 settembre

Piazza San Francesco

IN COLLABORAZIONE CON LUCCA FILM FESTIVAL,
MAIN EVENT DI **LUCCA EFFETTO CINEMA 2026**

POST CREDITS THE STORY ENDS. THE NIGHT BEGINS.

ORE 21.30

Talk

**Prendersi cura delle parole. Quinto potere, libertà
di espressione e ricerca**

Intervengono

Fabian Konopka e **Elena Miscischia**, Dottorandi, Scuola IMT

Chiara Nicoletti, Giornalista e critica cinematografica, Lucca Film Festival

ORE 22.00

Dj Set Miscela



Promosso da



This project has received funding from the European Union's Horizon Europe research and innovation programme under grant agreement No 101304737



Regione Toscana

GIOVANI *SI*

Partner



UNIVERSITÀ
DI SIENA
1240



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Da un secolo, oltre.



UNIVERSITÀ
DI PISA



SCUOLA
NORMALE
SUPERIORE

ATENEUM INTERNAZIONALE
Università per Stranieri di Siena



Sant'Anna
Scuola Universitaria Superiore Pisa



Consiglio Nazionale delle Ricerche



ISTITUTO NAZIONALE
DI GEOFISICA E VULCANOLOGIA

EGOMIRGO



INFN
Istituto Nazionale di Fisica Nucleare



INAF
ISTITUTO NAZIONALE
DI ASTRONOMIA E FISICA

OSSERVATORIO ASTRONOMICO DI ARCETRI

Con il patrocinio di



Città di Lucca



CRUI
Conferenza dei Rettori
delle Università Italiane

In collaborazione con



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Tecnico - Regione per la Toscana



Fondazione
Anna
Zucca
di Lucca



FONDAZIONE PAOLO CRESCI
BIO E CULTURA DELLO SVILUPPO UMANO



Game
Science
Research
Center



LFF
LUCCA FILM FESTIVAL

LUCENSE



LUNET
LUNEDÌ UNIVERSITÀ E TECNOLOGIA



POLO SCIENTIFICO TECNICO PROFESSIONALE
A. FERRI - G. GIOIARDI



POLO
TECNOLOGICO
LUCCHESI



zefiro
RESEARCH INNOVATION

INFO E CONTATTI

eventi@imtlucca.it | 0583 4326 606/747/543