

## INCONTRI ED EVENTI

Ore 20.30-23.00

### L'antica Grecia nella *Periegesi* di Pausania

*Un atlante multimediale*

La presentazione vuole mostrare una riproduzione digitale del mondo greco nel II secolo d.C. come rappresentato nella *Periegesi* di Pausania, attraverso l'utilizzo di un sistema di informazione geografica (GIS).

A cura di **Marco Cornaglia**

Presso: Dipartimento di Beni culturali, via degli Ariani 1

### Gaming Classics

*L'antica Grecia in Assassin's Creed: Odyssey - L'antica Grecia nei videogiochi*

L'ultima serie del videogame *Assassin's Creed: "Odyssey"* è ispirata alla storia e architettura della Grecia Classica. Gli sviluppatori fanno grandi affermazioni circa l'accuratezza della rappresentazione. Testeremo queste affermazioni sul campo, giocando il *game* con i docenti universitari di storia e digitalizzazione del patrimonio culturale. I partecipanti saranno invitati a controllare l'*in-game avatar* per navigare e esplorare l'antica Atene. Si commenteranno e discuteranno le scelte fatte dagli sviluppatori e il loro successo nel creare un prodotto che si pone tra l'intrattenimento e la ricostruzione storica.

A cura di **Alessandro Iannucci/FrameLAB, Matteo Zaccarini**

Presso: Dipartimento di Beni culturali, via degli Ariani 1

### Ore 21.30-22.30 Performance viva e musicale

**Beni musicali dell'Antichità e del Rinascimento: dalla ricerca alla valorizzazione**

*Nuove prospettive e suggestioni sonore*

La presentazione di due esempi recenti di ricostruzione virtuale e sonora di strumenti e immagini musicali dell'Antichità e del Rinascimento sarà accompagnata da brevi esecuzioni ispirate a temi e miti musicali antichi.

A cura di **Nicoletta Guidobaldi e Donatella Restani**, in collaborazione con l'Istituto Superiore di Studi musicali "G. Verdi" di Ravenna: **M° Vanni Montanari, Serena Giuri, Veronica Onofri, Giacomo Parini**

Presso: Punto ristoro, largo Firenze 1

### Ore 21.30-22.30

**L'infinitamente piccolo per un sogno infinitamente grande: nanotecnologie per la lotta contro il cancro**

Nanoparticelle capaci di trasportare farmaci in maniera intelligente all'interno del corpo fino a raggiungere le cellule di cancro per distruggerle senza generare effetti collaterali: è già realtà! Vediamo cosa sono e quali possono essere le loro enormi potenzialità in medicina.

A cura di **Mauro Comes Franchini, Erica Locatelli**

Presso: Palazzo Corradini, via Mariani 5

Society è un progetto di



Con il patrocinio di



In collaborazione con

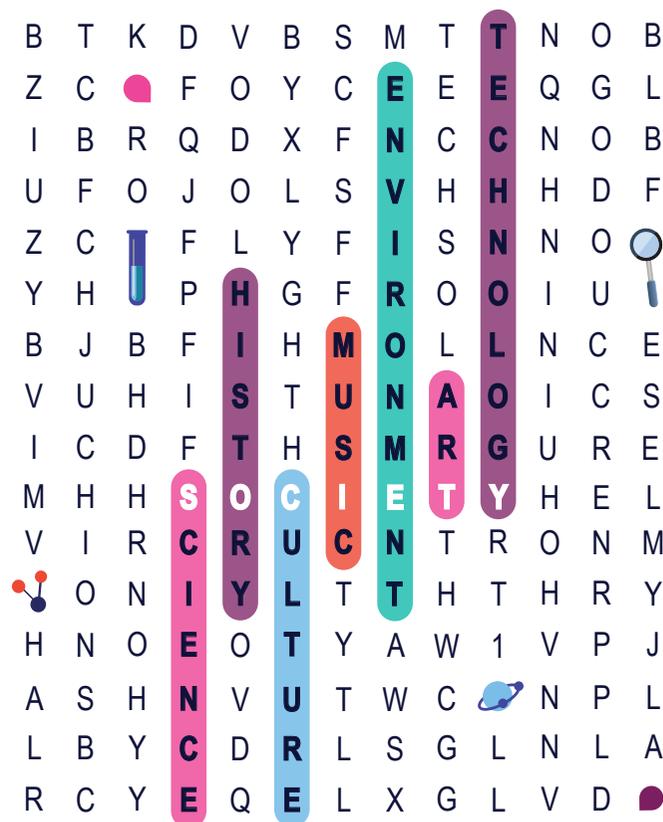


Scuola Superiore di Studi sulla Città e il Territorio



## NOTTE EUROPEA DEI RICERCATORI 2019

### HOW DO YOU SPELL RESEARCH?



27 SETTEMBRE RAVENNA

Per ulteriori informazioni sul progetto e aggiornamenti sul programma, visita: [www.nottedeiricercatori-society.eu](http://www.nottedeiricercatori-society.eu)

SOCIETY è un progetto finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Horizon 2020. Grant agreement n. 819090



# ORE 17: ANTEPRIMA

Piazzetta universitaria, via Mariani 5

## IL GIOCO DEI PICCOLI RICERCATORI

Attività per bambini dagli 8 ai 12 anni, con iscrizione fino ad esaurimento posti (40)

Iscrizioni e informazioni: [urp.ravenna@unibo.it](mailto:urp.ravenna@unibo.it)

0544-936293

Ore 17.00: merenda per tutti i partecipanti

## REASERCHERS EXPERIMENTGAME



8 laboratori interattivi per diventare Riceratore per un giorno.

Experimentgame: scopri giocando i segreti della ricerca



### aDNA - Occhio di Eppendorf

Per analizzare il DNA antico è necessario essere molto precisi e di certo **Occhio di Eppendorf** lo è. Con la sua scorta di guanti, provette e pipette di vari formati è in grado di ricavare da ossa e denti tutte le informazioni genetiche nascoste.



### Osteologia - Osteoman

Qual è la capacità di **Osteoman**? Lui è in grado di riconoscere tutte le 206 ossa del corpo umano...anche quelle rotte. Armato di colla, scotch e tanta pazienza, i frammenti osteologici tra le sue mani non hanno scampo: verranno osservati e ricomposti in men che non si dica.



### Biblioteca - L'incredibile Libr-Hulk

L'**Incredibile Libr-Hulk** passa ore seduto sulla sua sedia a leggere perché a lui piace conoscere e imparare, però sa che tra gli innumerevoli scaffali della Biblioteca possono celarsi preziosi tesori.



### Biologia marina - Aquaman

**Aquaman** è l'esperto del mare e passa ore a osservare e studiare le piante e gli animali acquatici. Adora creare dei piccoli acquari in cui riprodurre l'ambiente marino: non c'è niente che lo affascina come l'acqua!



### I materiali antichi - Captain Material e le tessere dell'infinito

A **Captain Material** piacciono molto le coloratissime e piccolissime tessere che compongono i mosaici...ed è anche molto curiosa! Vuole scoprire come sono state fatte dagli antichi artigiani e...cosa contengono all'interno. Armata di microscopio e facendo attenzione ai dettagli, **Captain Material** vi aspetta per svelarvi un coloratissimo e invisibile mondo fatto di materiali, cristalli e colori!



### Paesaggi - Paesagg-Thor

L'esploratore **Paesagg-Thor** piace scoprire la zona in cui abita ed è capace di riconoscere le tracce dei cambiamenti nell'ambiente che lo circonda. La sua specialità è quella saper ricostruire i paesaggi di tanto tempo fa sulla base di quelli attuali, attraverso la composizione di alcuni puzzle particolari.



### FrameLAB - Mouse nero

**Mouse Nero**, abile informatico, ha inventato un videogame per far conoscere i quadri delle antiche Muse ai bambini. L'unico problema è che soffre di perdita di memoria a breve termine e ora non riesce più a ricordare in quali musei sono esposti i vari quadri. L'unico modo per scoprirlo è riuscire ad arrivare alla fine del gioco ma qualcuno lo dovrà aiutare.



### Chimica del restauro - Score

**Score** trascorre infinite ore nel suo laboratorio per recuperare e ripristinare i beni culturali attraverso soluzioni detergenti, strumenti di precisione e tecniche di indagine. Ma il restauro è un lavoro certosino e, senza un esperto conoscitore dei materiali e dei metodi, ciò non sarebbe possibile.

### Biblioteca - Dove c'è un libro c'è ricchezza

Per i genitori dei piccoli partecipanti, alle 17.30 visita guidata alla scoperta della biblioteca, delle sue collezioni e dei suoi servizi.

A cura della Biblioteca centrale di Campus

### Ore 19.00 Inaugurazione Mostra

#### I vermi colorati del Mare Adriatico

I policheti, vermi marini segmentati, sono uno dei gruppi di invertebrati più abbondanti e più importanti del fondo marino. Attraverso 20 macrofotografie del fotografo subacqueo Marinko Babić vi portiamo nell'affascinante mondo di queste coloratissime creature marine.

A cura di **Barbara Mikac** (CIRSA, UNIBO), **Milvana Arko-Pijevac** (Museo di Storia Naturale di Fiume, Croazia)

Presso: Palazzo dei Congressi, largo Firenze 1

# ORE 20: INAUGURAZIONE

Piazzetta universitaria, via Mariani 5

## I RICERCATORI IN PIAZZA

### Dalle ore 20.00

#### Una tavola periodica...fuori dal comune!

*Alla scoperta dei materiali della tavola degli antichi*

Per festeggiare i 150 anni della Tavola Periodica, i giovani ricercatori del Campus di Ravenna ve ne presenteranno una...come non l'avete mai vista! La nostra Tavola Periodica vi porterà in un viaggio alla scoperta dei materiali che apparecchiavano la mensa degli antichi, attraverso un percorso interattivo che partirà dalla ceramica e arriverà fino alle moderne plastiche, per riflettere assieme sul loro impatto sull'ambiente. Siete curiosi di scoprire quali materiali apparecchiavano la tavola dei nostri antenati? Vi aspettiamo!

A cura di **Tania Chinni**, **Sara Fiorentino** e **Laboratorio Diagnostico**

Presso: Piazzetta universitaria, via Mariani 5

### Open Access: la scienza aperta alla cittadinanza

Presentazione dei vantaggi offerti dall'Open Access a disposizione di tutti.

A cura della Biblioteca centrale di Campus

## PILLOLE DI RICERCA

### Ore 20.30-21.30

#### La ricerca a livello europeo

Come si ottengono i finanziamenti? cosa significa dirigere Progetti così importanti? 5 ricercatori del Campus di Ravenna presentano i progetti finanziati dall'Europa.

Presso: Punto ristoro, largo Firenze 1

## OPEN LAB

Laboratori aperti al pubblico

### Ore 20.30-22.30

- **Laboratorio di Osteoarcheologia e Paleoantropologia**  
Comprendere evoluzione, profilo biologico, stile di vita, adattamento e cultura materiale dell'uomo attraverso le ossa
- **Laboratorio di DNA**
- **Laboratorio FrameLAB**
- **Laboratorio Musicale**  
La Collezione "Toffalori". Dischi storici in gommalacca e vinile
- **Poster Session** dei Laboratori del Dipartimento

Presso: Dipartimento di Beni culturali, via degli Ariani 1

## INCONTRI ED EVENTI

### Ore 19.00

#### Il paradosso del digitale: cosa rimarrà dei nostri ricordi personali?

I nostri ricordi personali digitali rischiano di scomparire: come possiamo assicurare la loro trasmissione ai posteri?

A cura di **Stefano Allegrezza**

Presso: Moog Slow Bar, vicolo Padenna 5

### Ore 18.30-19.30

#### L'altro, il barbaro, il nemico...nemici sì, ma...

*Dialogo su conflitti e incontri nel Mediterraneo antico e moderno*

Conducono **Pierfrancesco Callieri**, **Anna Chiara Fariselli**, **Annalisa Furia**

Presso: Dipartimento di Beni culturali, via degli Ariani 1

### Ore 19.30-20.30

#### Mu.Ra. - mura e porte urbiche della città di Ravenna

**Luca Cipriani**, *Rilievi e studi per la documentazione di mura e porte urbiche della città di Ravenna*

**Massimiliano Casavecchia**, *Studi e ipotesi di valorizzazione della cinta muraria di Ravenna*

A cura di **Scuola Superiore di Studi sulla Città e il Territorio**

Presso: Dipartimento di Beni culturali, via degli Ariani 1

