



immaginario
scientifico
museo della scienza

immaginario
scientifico
museo della scienza

Testi di

Serena Mizzan e Raffaella Orzan

Grafica a cura di

Silvia Girardi

Trieste, 2023

«Vi è un bisogno crescente di un luogo dove le persone possano comprendere i principi interagendo con apposite macchine e osservandone il comportamento; un luogo del genere può suscitare la loro curiosità latente e può fornire risposte almeno parziali (...).

Sebbene sembri indispensabile che il museo sia strutturato secondo un progetto definito (...) è anche importante che le persone che ne usufruiscono non siano costrette a seguire uno schema preordinato.»

Frank Oppenheimer,

Rationale For A Science Museum (1968)

Frank
Oppenheimer

«There is thus a growing need for an environment in which people can become familiar with the details of science and technology and begin to gain some understanding by controlling and watching the behavior of laboratory apparatus and machinery; such provide at least partial answers (...).

Although it seems essential that the museum be structured according to some underlying plan (...) it is also important that the people who use the museum not be forced to follow some preconceived pattern.»

Frank Oppenheimer,
Rationale For A Science Museum (1968)



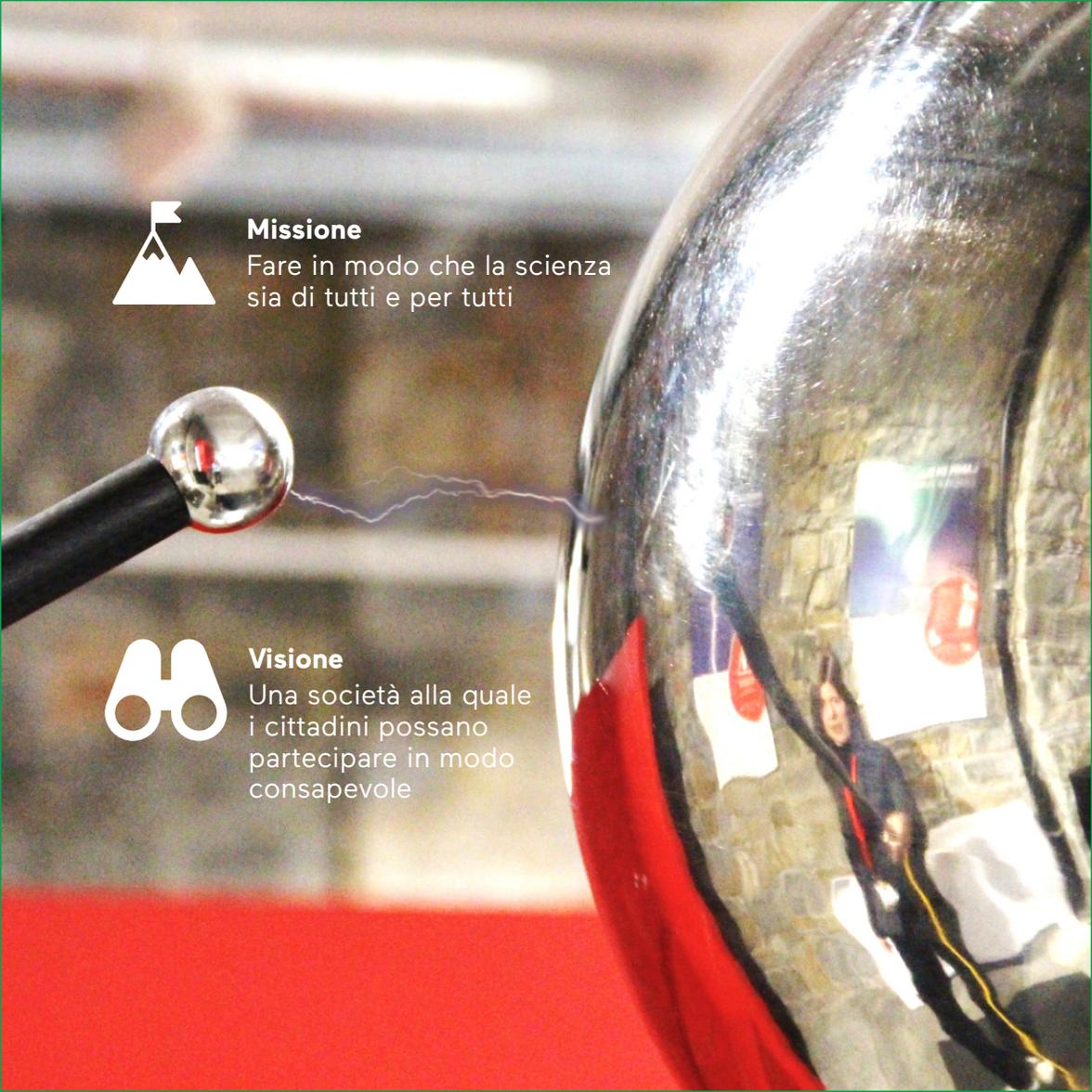
Missione

Fare in modo che la scienza
sia di tutti e per tutti



Visione

Una società alla quale
i cittadini possano
partecipare in modo
consapevole



• Prefazione •

Gentile visitatrice, gentile visitatore,

ho il piacere di darti il benvenuto all'**Immaginario Scientifico**, museo della Scienza.

Ti trovi in uno spazio speciale dove potrai divertirti ad approfondire le tue conoscenze. Prenditi il tempo che vuoi e segui la tua **curiosità**.

Se hai **domande** o hai bisogno di informazioni, non esitare a chiedere. Siamo qui per aiutarti a esplorare il museo e scoprire tutto ciò che ha di interessante per te.

Tratta con **cura** le postazioni e utilizzale seguendo le **istruzioni**. Potrai sperimentare in prima persona alcuni principi scientifici. Se fai attenzione a non danneggiare gli *exhibit*, anche chi verrà dopo di te potrà usarli. Gli apparati multimediali necessitano dei loro tempi, impara a rispettarli.

Per ragioni di sicurezza non correre, non mangiare e non bere all'interno del museo.

Un cordiale saluto e buona visita.



la Direttrice
Serena Mizzan

• Storia •

L'Immaginario Scientifico nasce da un'idea di **Paolo Budinich** (1916-2013), fisico di fama internazionale e padre del Sistema Scientifico Triestino.

«...Trovandomi dunque a dover inventare una mostra sulla scienza, ne discussi con Nino Borsellino...Fu deciso così di impostare la mostra sulle immagini della scienza...la nostra ambizione era che la mostra potesse avere livelli di possibile lettura: il primo ovvio, spettacolare; il secondo che mostrasse il significato e l'uso scientifico delle immagini ...e il terzo, il più ambizioso, che facesse intendere il contenuto culturale delle leggi naturali...»



Paolo Budinich
Foto: Andrea Lasorte

La **mostra** *Imaginaire Scientifique* viene inaugurata alla Villette di Parigi nel maggio 1986, nell'ambito di una rassegna intitolata "Trouver Trieste".

Si tratta di una raccolta di immagini provenienti dal mondo della scienza corredate da alcuni **exhibit** (per esempio un odoscopio) e da quelli che al tempo furono chiamati "*computer libro*": postazioni costituite da personal computer che mettevano a disposizione del visitatore le informazioni sotto forma di ipertesto.

Una straordinaria innovazione che metteva in discussione la sequenza univoca così come veniva proposta a quel tempo (e talvolta lo è tuttora) nelle mostre e nei musei, per favorire **percorsi di conoscenza liberi e individuali**.

Tradotta in italiano, la mostra viene riallestita a **Napoli** (Futuro Remoto) e a **Milano** (Grande Fiera d'Aprile).

Dal 1988 l'Immaginario Scientifico ritorna a **Trieste**, suo luogo d'origine, e diventa il primo nucleo di un museo scientifico interattivo. Più che di un museo vero e proprio, in questa fase si tratta di un centro per la divulgazione scientifica rivolto perlopiù alle scuole: organizza visite guidate alla mostra, incontri con il pubblico e corsi di aggiornamento per gli insegnanti.

Con il nome di **Laboratorio dell'Immaginario Scientifico**, e con sede nel Palazzo Congressi della Fiera di Trieste, il centro continua la sua attività di sperimentazione per una nuova didattica della scienza, ispirandosi all'*Exploratorium* di San Francisco, primo modello di un nuovo modo di concepire i musei della scienza.

Nel 1989 il Laboratorio dell'Immaginario Scientifico partecipa alla fondazione di **ECSITE** (*The European network of science centres and museums*) che oggi conta più di 300 membri.

Nel 1997 viene costituita la **cooperativa** denominata Laboratorio dell'Immaginario Scientifico (LIS) con finalità statutarie nel campo della diffusione della cultura scientifica e tecnologica.

La strutturazione in forma di cooperativa ha consentito, mediante la capitalizzazione della preziosa esperienza fatta, la transizione da attività divulgativa a carattere temporaneo a istituzione museale.

Nel 1998 l'Immaginario Scientifico, grazie a un accordo con il **Centro Internazionale di Fisica Teorica** (ICTP), si trasferisce nell'*Adriatic Guesthouse* di Grignano.

Dal giugno **1999** diventa un vero *science centre* con un'esposizione permanente e servizi didattici strutturati, accreditato ai sensi della legge 6/2000 presso il Ministero dell'Istruzione e della Ricerca (MIUR, ora MUR).



Nel **2011** la cooperativa apre una seconda sede espositiva a **Pordenone**, all'interno di uno degli edifici appartenenti al complesso del Cottonificio di Torre.



Tra il **2020** e il **2022** il museo di Trieste, sede principale e *head quarter* dell'intero sistema, si sposta nel **Magazzino 26** del Porto Vecchio di Trieste, un'area che comprende circa 600.000 mq, organizzati alla fine del 1800 per volere dell'Impero Austro-ungarico con strutture portuali, magazzini e una centrale idrodinamica.



Magazzino 26,
Porto Vecchio, 2019

• Basi teorico-metodologiche •

L'Immaginario Scientifico è un **museo della scienza** che si distingue per l'originalità della sua esposizione e per l'innovatività delle tecniche di animazione.

Un tempo identificato esclusivamente come luogo deputato alla conservazione ed esposizione di strumenti antichi, il museo è in questo caso uno **spazio esperienziale** dove il visitatore interagisce con gli oggetti presenti e con l'ambiente che lo circonda.

Postazioni interattive chiamate *exhibit hands-on* sono in mostra per essere osservate e soprattutto per essere toccate e maneggiate; il visitatore scatena, attiva, manipola dispositivi diversi entrando in relazione diretta con alcuni fenomeni naturali in un continuo gioco di scoperta e di ipotesi.

Ogni *exhibit* è corredato da semplici **istruzioni per l'uso** che spiegano come interagire con la postazione. Brevi testi illustrano con l'ausilio di immagini il fenomeno osservato e lo contestualizzano nell'esperienza quotidiana. Sono così reinterpretabili le tre fasi caratteristiche dell'allestimento museale: **ostensione, esplicazione e implicazione**. L'oggetto museale è in tal senso un **oggetto cognitivo** che può essere una legge della fisica, un principio di matematica, un'illusione ottica o un altro tipo di conoscenza scientifica e del quale testi e immagini costituiscono il corredo.

PERDOLI DANZANTI
DANCING PENDULUM



GIROSCOPIO
GYROSCOPE



Il giroscopio è uno strumento che misura la velocità angolare di rotazione di un corpo rigido. È composto da un disco rotante, detto rotore, che può ruotare liberamente attorno a un asse di simmetria. Quando il rotore è in movimento, il giroscopio si comporta in modo da resistere alle variazioni di direzione, dimostrando il principio di conservazione del momento angolare.

Le postazioni multisensoriali sono progettate in modo tale che il pubblico possa utilizzarle senza particolari nozioni pregresse. Il metodo utilizzato consente la **scalarità dei contenuti**, ovvero la possibilità di fornire attraverso l'*exhibit* messaggi chiari, a diversi livelli cognitivi e culturali, rispettando così la **centralità del visitatore nella costruzione dei significati**. Il museo propone una serie di contenuti selezionati in modo non unidirezionale, evitando con attenzione ogni spazio di ambiguità.

Gli allestimenti hanno la funzione di evocare emozioni (prime fra tutte la meraviglia, la curiosità, il divertimento) sulle quali innestare nessi logici e sviluppare conoscenza. Per questa motivazione già in fase di progettazione di un *exhibit* vengono valutate la complessità dell'**impatto emotivo** e quella del contenuto proposto.

Al concetto di museo come luogo della conservazione si abbina quello di **spazio dinamico di aggregazione ed educazione informale**.

Il visitatore vive l'esperienza museale tramite un percorso personale di scoperta: può interagire con gli *exhibit*, soffermarsi a leggere brevi testi, ascoltare le parole degli operatori, osservarne le dimostrazioni, ecc... Il museo infatti è predisposto per alimentare un'**esperienza plurisensoriale** (vedo, tocco, ascolto) **emotiva** (meraviglia, stupore, riconoscimento), promuovendo il pensiero e l'azione.



Nella storia dei musei, la **visita guidata** appare molto presto. Già nelle *Wunderkammer* del XVI secolo, il collezionista spesso guidava gli ospiti alla scoperta delle sue meraviglie che altrimenti sarebbero risultate incomprensibili ai più. Da allora, in vario modo rivisitata e aggiornata nelle strategie comunicative, la visita guidata ha continuato a essere proposta nella gran parte dei musei, a causa delle scelte espositive che rendono spesso poco accessibili i contenuti dei musei stessi.

Col passare del tempo la museologia moderna ha affermato in via definitiva il ruolo centrale del visitatore come parte attiva nella costruzione dei significati e quindi ha tacitamente accettato la messa in discussione dell'integrità del messaggio museale e con esso delle azioni di guida. Non si tratta quindi di una mera questione linguistica, che si può risolvere attraverso l'affinamento di strategie didattiche e comunicative, ma di un **cambio di paradigma** che coinvolge l'intero sistema. La nostra azione è riconducibile alla **facilitazione** ed è sostenuta da una robusta attività di progettazione e riprogettazione continua, volta a sviluppare una maggiore autonomia del pubblico. I visitatori apprezzano il fatto di sentirsi "liberi" all'interno dello spazio museale, **teatro di un'esperienza multisensoriale, personale e al tempo stesso sociale e collettiva.**

Immaginario Scientifico
Sede di Trieste



solgi i d... che volano di C
tottoman... capaci di espor
13.000 metri l'equivalente di
tra.
serie di pillo
pely d... in the a
grates... over the
are the... of Earth
to find out more!

PIANO



Uno quotidiano: gas metano

Il gas metano, il principale combustibile fossile, è presente in natura in giacimenti sotterranei. Si estrae e si trasporta per essere utilizzato in industrie e in abitazioni. È un gas incolore e inodore, che si accende facilmente. In natura, il metano si accumula in giacimenti sotterranei, ma può anche essere prodotto artificialmente a partire da carbone o da rifiuti organici.

Esistono altre sostanze gas

IL CARRIERE
E IL PRINCIPIO
DI ARCHIMEDE

THE CARRIER
AND ARCHIMEDES'
PRINCIPLE

Il carrier è un tipo di nave a vela che viene utilizzato per trasportare carichi pesanti. Il principio di Archimede è un principio fisico che spiega come un oggetto galleggi in un fluido se il suo peso è inferiore a quello del fluido che lo sposta.

Immaginario Scientifico
Sede di Trieste

Immaginario Scientifico

Sede di Pordenone

L'occhio vede solo una parte

Un'idea è come un sistema di ottica



• Attività di laboratorio •

Alle attività di visita si affiancano tradizionalmente quelle di tipo laboratoriale, dove la **presenza attiva dell'operatore** diventa fondamentale. Anche in questo caso le attività dell'Immaginario Scientifico si contraddistinguono per originalità e innovazione.

Un lungo percorso evolutivo sviluppatosi a partire dagli anni Ottanta del Novecento ha visto sempre di più l'**integrazione tra istituzioni scolastiche e museali**, un'integrazione basata principalmente sullo sviluppo da parte degli operatori museali di competenze nei campi della **pedagogia** e della **didattica**, senza mettere mai in discussione la continuità educativa tra scuola e museo.

Con l'affermazione, a partire dagli inizi del 2000, del valore in sé del concetto di discontinuità, utilizzato talvolta come sinonimo di innovazione, si interrompe una fase di eccessiva "scolarizzazione" degli interventi didattici museali e cresce una non meglio definita propensione di questi ultimi alla **creatività**, spinta da un alto grado di interazione tra operatore e alunni. Negli anni nascono numerose iniziative laboratoriali e, anzi, il "**laboratorio**" sembra essere la cura contro tutti i mali comunicativi del museo e della sua intrinseca difficoltà.



Attività didattica con il robot Sphero
Sede di Pordenone

Dal nostro punto di vista il modello da adottare è quello del **tinkering**: “smanettare” con strumenti e materiali, mettere in pratica progetti e idee, sperimentare e condividere metodologie. In un’officina ben fornita di tanti attrezzi diversi, durante i laboratori di *tinkering* adulti e ragazzi possono ideare e poi costruire oggetti o marchingegni, utilizzando materiali nuovi o usati, lasciandosi guidare dall’**inventiva** e cimentandosi con la propria **manualità**. Che sia riprodurre un prototipo scientifico o assemblare i materiali in modo libero e creativo, ciò che guida i partecipanti è sempre la curiosità, la voglia di sperimentare e di creare.

La necessità di affrontare temi non prettamente scientifici, e conseguentemente poco sperimentali, ma di grande **attualità** – uno su tutti la sostenibilità – ci ha portato a mettere a punto un altro strumento didattico innovativo: il **discussion game**. Si è fatta strada l’idea di proporre una metodologia in cui la sperimentazione diventa “mentale”, nel senso che gli studenti sono messi nella condizione di parlare tra loro di un argomento, valutarne il significato e il suo impatto sull’ambiente, riflettere sui comportamenti adottati e trovare criticità, ipotesi e soluzioni.

Il *discussion game* diventa quindi un **laboratorio per la mente**: non ci sono esperimenti da fare se non con la propria mente, a cui viene chiesto di acquisire delle informazioni, elaborarle e presentarle agli altri: speciali carte aiutano i partecipanti a farsi un’idea, forniscono suggerimenti e approfondimenti, presentano diverse possibilità di scelta, conducono a prendere una decisione.

Tinkering "Automata"
Sede di Trieste



• Sede di Trieste •

Il **Porto Vecchio** è un luogo imponente e prestigioso, ricco di elementi architettonici, ambienti e atmosfere profondamente legati alla storia e alla cultura della città.

Il **Magazzino 26** che ospita l'Immaginario Scientifico è il più grande degli edifici dell'intero comprensorio. Il pavimento di masegni originali del secolo scorso, le imponenti colonne rivestite di pietra e mattoni, le enormi porte di legno riportano ad altri tempi, in cui quegli spazi erano occupati da merci di ogni genere in arrivo e in partenza da Trieste. Oggi quegli stessi spazi fanno da cornice a quanto l'Immaginario Scientifico vuole mostrare, in una veste rinnovata nel luogo e negli allestimenti immersivi e coinvolgenti inseriti armoniosamente nell'edificio che li ospita.



Complessivamente i metri quadrati destinati all'esposizione sono oltre **2.000**.

Il museo è articolato in **tre sezioni principali** (Trieste e la Scienza, Fenomena e Innova) e due sezioni speciali (*Imaginaire Scientifique* e Planetario). Ci sono inoltre tre ambienti attrezzati per svolgere attività sperimentali e creative.

In atrio ci accoglie un *exhibit*, **Stringimano**, che è una metafora dell'intero museo. Ogni visitatore allunga la mano fino al centro di uno specchio semisferico, che restituisce l'immagine della mano capovolta e invertita, dando la sensazione che sia lo stesso museo a dare il benvenuto e a presentarsi.

L'*exhibit* racchiude in sé il significato di tangibile (la propria mano) e intangibile (la sua immagine riflessa), preparandoci alla commistione di quello che il museo propone, un continuo passaggio tra materiale e immateriale, noto o sconosciuto, intuitivo o strabiliante.

Trieste e la Scienza

Una sezione per illustrare la scienza che nasce e si sviluppa a Trieste è “**Trieste Città della Scienza**”, il nutrito network di Enti di Ricerca che caratterizza il capoluogo del Friuli Venezia Giulia rendendolo un caso unico, non solo a livello italiano ma anche internazionale, per la concentrazione di Istituti e il numero di ricercatori. Una storia con radici lontane e profonde, in quanto a Trieste già nel Settecento, sotto il dominio asburgico, esisteva una vivace presenza scientifica, con alcuni Istituti evolutisi negli Enti che conosciamo oggi.

TWAS – The World Academy of Sciences for the advancement of science in developing countries

Un video presenta 3 diverse categorie di ricercatori, provenienti da vari Paesi, che nella loro lingua ringraziano TWAS.

INFN – Istituto Nazionale di Fisica Nucleare Sezione di Trieste

Una postazione multimediale interattiva simula l’espansione e la contrazione dell’Universo e il movimento delle galassie, arrivando virtualmente al Big Bang.

ICTP – International Centre of Theoretical Physics

Una spirale 3D mostra gli ordini di grandezza coinvolti negli studi affrontati dagli studiosi del centro, dall’infinitamente piccolo all’infinitamente lontano.



Terra - Sole 10^{11}

filo di ragno 10^{-4}

particolato PM10 10^{-5}

capello umano 10^{-3}

quark 10^{-16}

elettrone 10^{-15}

protoni 10^{-16}

Terra Azzurra 10^7

tu, un umano 10^0

cervello umano 10^8

ICTP

Sezione Trieste e la scienza

UniTs – Università degli Studi di Trieste

Una postazione interattiva per approfondire il tema dell'inclusività nelle sue varie sfaccettature.

ICGEB – International Centre for Genetic Engineering and Biotechnology

Una serie di attrezzature da laboratorio, tra cui l'apparecchiatura per l'elettroforesi utilizzata da Arturo Falaschi, famoso genetista italiano che contribuì alla realizzazione dello stesso Istituto.

SISSA – Scuola Internazionale Superiore di Studi Avanzati

Un video racconta la storia della scuola e gli ambiti di ricerca.

OGS – Istituto Nazionale di Oceanografia e Geofisica Sperimentale

Una postazione permette di sperimentare l'effetto di un'onda sismica attraverso suoli diversi, un'altra introduce il visitatore all'ambiente marino locale, attraverso una serie di immagini ingrandite di alcuni organismi che popolano il mare del golfo di Trieste.

AREA Science Park

È presente con una serie di interviste che raccontano i diversi studi e le diverse esperienze aziendali nel campo della ricerca e dell'innovazione.

A corollario della sezione c'è una postazione tra scienza, formazione e sviluppo personale, ideata per consentire ai ragazzi di scoprire quali siano i percorsi educativi e le competenze adatti a ciascuno di loro. La postazione è stata realizzata dalla **Fondazione Pietro Pittini**, impegnata nella realizzazione e nel sostegno di iniziative mirate all'emancipazione, alla crescita educativa e lavorativa.

SCOPRI LE TUE CARTE FAI UN SALTO NEL FUTURO

FLIP YOUR CARDS AND MAKE A LEAP INTO THE FUTURE



Non sei curioso di scoprire
questi mestieri? Dai, pesca
una carta



Fondazione Pietro Pittini
Sezione Trieste e la scienza

SCIENCE
TECHNOLOGY
ENGINEERING
MATHS

Fenomena

In questa sezione, i visitatori possono conoscere **le grandi leggi della scienza** con postazioni che permettono di sperimentare diversi fenomeni naturali: i vortici d'acqua, la sabbia del deserto, l'interazione dell'aria con gli oggetti volanti, la formazione delle bolle di sapone, il quarto stato della materia.

I temi affrontati sono:

- al **primo piano**: moti, fluidi, elettrostatica, magnetismo ed elettromagnetismo
- al **secondo piano**: suoni, luci e ombre, specchi e riflessioni, matematica e logica, percezioni e biologia.



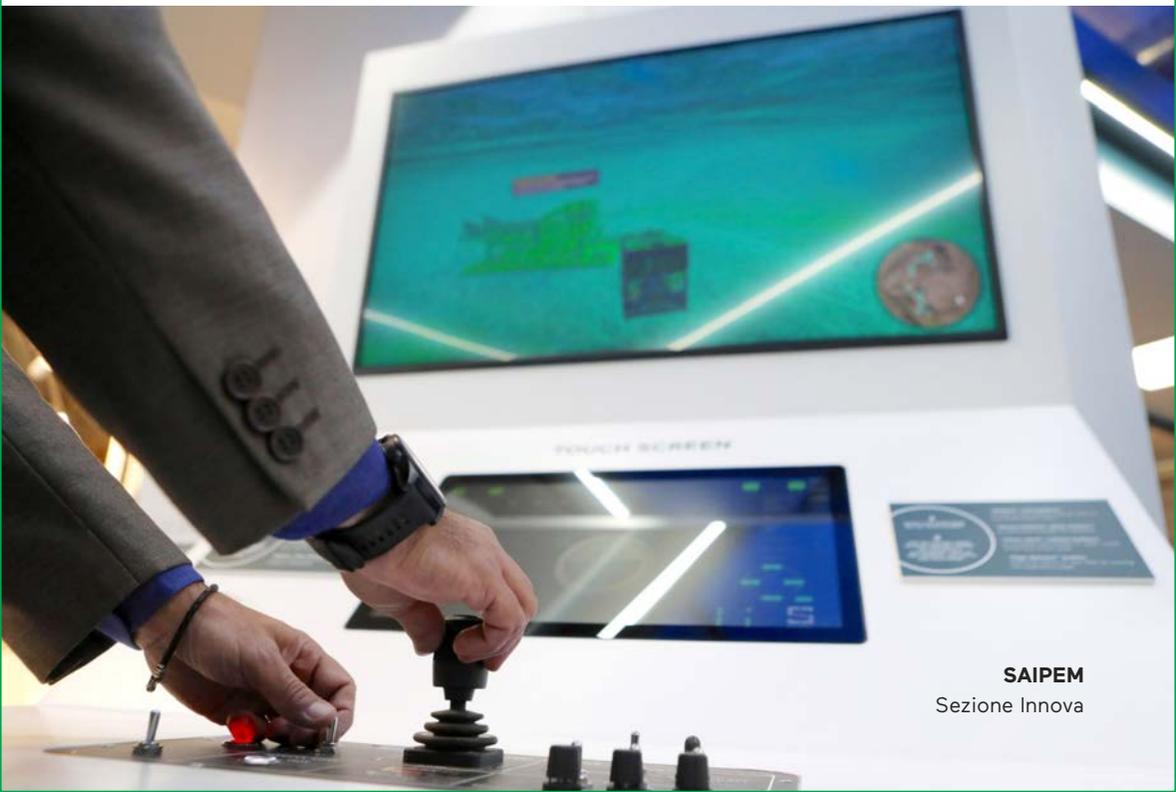
Primo piano
Sezione Fenomena



Secondo piano
Sezione Fenomena

Innova

La sezione affronta il tema della ricerca applicata ed è realizzata in collaborazione con alcune realtà industriali di eccellenza del territorio che si distinguono per il loro livello di innovazione: **AcegasApsAmga** gruppo Hera, **SIAD** e **SAIPEM**.



SAIPEM
Sezione Innova

Imaginaire Scientifique

Uno spazio dotato delle più avanzate tecnologie audiovideo propone una rilettura "immersiva" della mostra "*Imaginaire Scientifique*" che ha dato origine all'Immaginario Scientifico. Una sala coinvolgente, dedicata con riconoscenza al fisico **Paolo Budinich** che ha contribuito alla nascita della rete di enti scientifici internazionali di Trieste, e dell'Immaginario Scientifico stesso.

Planetario

Una **cupola** rigida con un planetario digitale permette di immergersi in affascinanti visite alla volta celeste e scoprire costellazioni, pianeti, movimento apparente del Sole, albe, tramonti ecc.



Spazi laboratoriali

Officina

In linea con i più grandi *science centre* europei, si tratta di un *maker space* strutturato proprio come un'officina: i tavoli da lavoro non sono utilizzati solo per costruire e creare oggetti, ma anche per sperimentare nuove tecnologie, programmare, assemblare schede elettroniche, sviluppare progetti e ideare prototipi.

Laboratorio di Scienze della vita

Lo spazio è arredato con banchi da lavoro e attrezzature specifiche dei laboratori di ricerca. Le attività proposte consentono agli studenti di calarsi nei panni dei ricercatori, coinvolgendoli in attività ad alto livello di sperimentazione e dalla forte impronta collaborativa, per riflettere su temi fondamentali della biologia.





Laboratorio A-B-C

(Ambiente - Biologia - Chimica)

Un ambiente ampio e versatile, adattabile a diverse tipologie di attività. È dotato di una gradinata e di un bancone, utilizzabili per i laboratori dimostrativi in cui un operatore si appropria frontalmente alla classe, ma anche di tavoli e sedie per permettere agli studenti di confrontarsi e lavorare in gruppo nell'ambito di attività più collaborative.

Spazio per la mente

È uno spazio dedicato alla forma più recente di laboratorio proposta dal museo, la *discussion game*.

I partecipanti, divisi in gruppi, vengono posti di fronte a un tema e forniti di alcuni strumenti per ragionare e immaginare insieme soluzioni a importanti questioni che riguardano la società di oggi e del futuro.

Parlare per capire, condividere per conoscere, confrontarsi per crescere.

• Sede di Pordenone •

Il museo si trova all'interno di un suggestivo e luminoso edificio di archeologia industriale, di proprietà del Comune, recuperato e riadattato a museo: le Officine delle Tintorie dell'**ex Cottonificio di Torre**, prima filatura cotoniera del Regno Lombardo Veneto e prima grande fabbrica industriale pordenonese.

Gli spazi sono stati recuperati mantenendo intatti i suggestivi caratteri industriali.

L'Immaginario Scientifico di Pordenone presenta **due sezioni** espositive alle quali si aggiungono **due spazi-laboratorio** dedicati al pubblico dei più giovani, dalle scuole dell'infanzia fino alle scuole secondarie.



Fenomena

È la sezione dove tutti gli oggetti in mostra si lasciano guardare ma soprattutto toccare, per imparare in diretta il gioco della scienza. Qui, come nella sede di Trieste, ci sono macchinari da far partire, pulsanti da premere e manovelle da girare.

I temi trattati riguardano i **moti**, i **fluidi**, i **suoni**, le **luci**, gli **specchi**, le **illusioni**, l'**elettrostatica**, con esperimenti che vanno alla scoperta del momento angolare con il giroscopio, che producono fulmini, come il generatore di Van de Graaff, che spiegano fenomeni naturali come il miraggio.





Fenomena



VIBRAZIONI
E
LUNGE

Centomila anni in un foglio di carta

L'allestimento racconta l'**evoluzione della Terra**, attraverso particolari tavoli espositori in cui migliaia di fogli di carta sono le unità di tempo che scandiscono i cambiamenti più importanti, dalla formazione del nostro pianeta alle prime tracce biologiche, dalle grandi estinzioni di massa alla comparsa dell'uomo.

X.lab

È uno spazio museale che si caratterizza perché mette a disposizione del visitatore grandi tavoli dove disporsi a gruppi e colorate librerie dove sono riposti tutti i materiali necessari per realizzare i laboratori. X.lab è la sezione destinata a ospitare le **attività di tinkering** e i corsi sulle **nuove tecnologie**.



Centomila anni in un foglio di carta

L' Homo sapiens nel mondo

La grande adattabilità all'ambiente dell' Homo sapiens è la caratteristica fondamentale che gli ha permesso di diffondersi in tutto il mondo

l' Homo

per cercare
e tribù
nuove terre.
ia di anni con
riodo glaciale
amente in ogni

1 foglio di carta = 100.0

• La cooperativa •

Il **Laboratorio dell'Immaginario Scientifico (LIS)** è una **cooperativa culturale di produzione lavoro esplicitamente senza scopo di lucro**, istituzionalmente impegnata nella diffusione della cultura scientifica.

La cooperativa ha mantenuto il nome originario "Laboratorio dell'Immaginario Scientifico" (LIS) mentre la denominazione dei musei è "Immaginario Scientifico" ed è stata registrata insieme al relativo marchio presso il Ministero dello Sviluppo Economico.

Nome Laboratorio dell'Immaginario Scientifico Soc. Coop.

Forma giuridica società cooperativa

Codice fiscale 00936870328

Partita IVA 00936870328

Sede legale Magazzino 26 - Porto Vecchio s.n.c. - 34135 Trieste

Costituzione 28/10/1997

Iscrizione reg. imprese n. TS 112279 | data 19/01/1998

Museo di Trieste - Magazzino 26 - Porto Vecchio s.n.c.

Museo di Pordenone - Via Vittorio Veneto 31 - Torre

• Contatti •



Trieste

Magazzino 26, Porto Vecchio
34125, Trieste (TS)

Pordenone

Via Vittorio Veneto, 31
33170 Torre di Pordenone (PN)



Come raggiungerci
Trieste



TS - 040 224424

PN - 0434 542455



info@immaginarioscientifico.it



www.immaginarioscientifico.it



Come raggiungerci
Pordenone



@immaginarioscientifico



International Centre for Genetic Engineering and Biotechnology



The Abdus Salam International Centre for Theoretical Physics



INAF



ISTITUTO NAZIONALE DI ASTRONOMIA
OSSERVATORIO ASTRONOMIC DI TRIESTE



OGS Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale



twas THE WORLD ACADEMY OF SCIENCES
United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
For the advancement of science in developing countries



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE



Comune di Pordenone
Assessorato alla Cultura



www.immaginarioscientifico.it