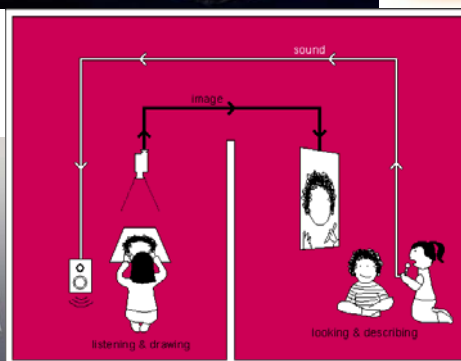
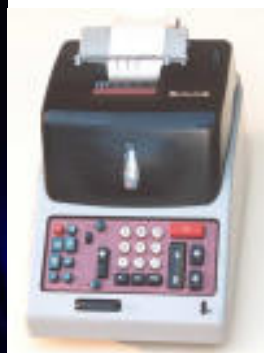




TECNOLOGIC@MENTE

*PROPOSTA PER LA REALIZZAZIONE AD IVREA DI UN LABORATORIO -
MUSEO DI SCIENZA, TECNOLOGIA E INDUSTRIA NEI CAMPI DELLO
SCRIVERE, DEL CALCOLO E, PIÙ IN GENERALE, DELLA SOCIETÀ
DELL'INFORMAZIONE*



2 febbraio 2005

<u>INTRODUZIONE</u>	4
<u>AMBIENTE E SCENARIO</u>	7
IL CONTESTO REGIONALE	7
IL CONTESTO LOCALE	7
IVREA	8
<u>L'IDEA</u>	9
MISSIONE	9
L'IPOTESI CULTURALE	10
GLI OBIETTIVI FONDAMENTALI	11
L'INNOVAZIONE	11
IL MUSEO CHE AGISCE	13
<u>LA DESCRIZIONE DEL MUSEO</u>	15
IL MUSEO DELLA TECNOLOGIA	15
IL MUSEO E I GIOVANI	16
IL PROGETTO DIDATTICO CREATIVO PER I BAMBINI	16
IL MUSEO INTERATTIVO E MULTIMEDIALE	17
SPAZI ED ESPOSIZIONI	18
LA COLLEZIONE STORICA	27
L'OFFERTA CULTURALE/DIDATTICA	29
LE RISORSE UMANE	30
<u>IL COMITATO PROMOTORE "FONDAZIONE NATALE CAPELLARO"</u>	31
LE ATTIVITÀ DEL COMITATO PROMOTORE	31
I SOCI PROMOTORI	33
IL COLLEGIO DEI REVISORI	36
IL COMITATO SCIENTIFICO	36
IL COMITATO D'ONORE	36
I SOCI SOSTENITORI 2004	37
<u>GLI EVENTI E LE ATTIVITÀ PRINCIPALI</u>	38
CONVEGNO "IL CENTENARIO DELLA NASCITA DI NATALE CAPELLARO" (IVREA, 7 GIUGNO 2002).	38

MOSTRA “LE MACCHINE SAPIENTI DI NATALE CAPELLARO” (IVREA, 16 NOVEMBRE-22 DICEMBRE 2002).	39
PRESENTAZIONE DEL COMITATO FONDAZIONE NATALE CAPELLARO PRESSO LA SALA DORATA DEL MUNICIPIO (IVREA, 18 NOVEMBRE 2003).	41
RICOSTRUZIONE DI UN REPARTO DI MONTAGGIO DELLA MACCHINA PER SCRIVERE OLIVETTI M40, IN OCCASIONE DELLA MANIFESTAZIONE “I MESTIERI DELLA MEMORIA” (IVREA, 16-19 SETTEMBRE 2004).	42
CONVENZIONE DESTINATA AI SOCI SOSTENITORI, CON LA PARTECIPAZIONE DI CORRADO BONFANTI (IVREA, 18 DICEMBRE 2004).	43
IMMAGINE GRAFICA DEL COMITATO PROMOTORE	44
STUDIO DEL NOME E DEL LOGO DEL MUSEO	45
COLLABORAZIONI	46
SEDE DEL MUSEO	47
 <u>LA FONDAZIONE</u>	 <u>48</u>
 LA FORMA GIURIDICA	 48
LA STRUTTURA DI GOVERNANCE E IL MODELLO ORGANIZZATIVO : CASO 1	48
LA STRUTTURA DI GOVERNANCE E IL MODELLO ORGANIZZATIVO : CASO 2	50
 <u>L’ATTIVITÀ DI GESTIONE DEL MUSEO</u>	 <u>52</u>
 L’ATTIVITÀ CONSERVATIVA	 52
L’ATTIVITÀ ESPOSITIVA E DIVULGATIVA	52
L’ATTIVITÀ DI SUPPORTO	53
ELEMENTI PER IL BUSINESS PLAN	55
 <u>CONSIDERAZIONI FINALI</u>	 <u>58</u>
 <u>BIBLIOGRAFIA</u>	 <u>59</u>
 <u>ALLEGATI</u>	 <u>60</u>

INTRODUZIONE

Il Comitato Promotore Fondazione Natale Capellaro si è costituito il 5 settembre 2003, con lo scopo di dar vita ad una Fondazione che progetti, realizzi e gestisca il Museo della Tecnologia ad Ivrea, per promuovere la pubblica comprensione della storia e dell'attualità di scienza, tecnologia e industria, che sono alla base della società dell'informazione, e per conservare e diffondere il patrimonio culturale legato alle tecnologie meccaniche ed elettroniche dello scrivere, del calcolo, dell'elaborazione dei dati e delle scienze dell'informazione e della comunicazione a partire dall'inizio del XIX° secolo.

Sono Soci Promotori i signori: Laura Salvetti (Presidente), Francesco Emiliani e Giuseppe Rao (Vice Presidenti), Siro Nocentini (Segretario), Luigino Tozzi (Tesoriere), Francesco Allaira, Giovanni Allaira, Angelo Canale Clapetto, Luciano Iorio, Matteo Olivetti, Angelo Raiteri, Marco Natale Salvetti, Piero Adolfo Salvetti, Carlo Torchio.

Il mezzo prescelto è il museo. Museo inteso come un organismo vivo, moderno, interattivo, multimediale, creativo, aperto e giovane. Museo ideato per essere un ponte tra il passato ed il futuro. Museo destinato ad accogliere gli oggetti, gli studi e le realizzazioni più significativi delle principali aziende mondiali e in particolare della "Ing. C. Olivetti & C. S.p.A." nei campi dell'informazione, della comunicazione, dello scrivere e del calcolo.

Il Comitato Fondazione Natale Capellaro intende progettare, realizzare e gestire questo Museo facendolo diventare, in modo sinergico e complementare a tutte le altre iniziative territoriali, nazionali ed internazionali, un motore di sviluppo culturale e didattico, tenendo conto dei legami tra "uomo", "tecnologia", "cultura", "società" e "progresso".

Il Comitato è dunque un'organizzazione "aperta" che intende proporre, attraverso il museo, ai giovani, agli addetti i lavori, al visitatore in generale, momenti di arricchimento attraverso esperienze, allestimenti, percorsi didattici e momenti di divertimento.

L'attività del Comitato si basa non solo sul coinvolgimento di collezionisti, esperti del settore, uomini di azienda, Università, centri di formazione e di ricerca, ma anche sul supporto e sul contributo di tutti coloro che hanno testimonianze o apporti significativi.

Con il patrocinio di :



Città di Ivrea



Provincia di Torino



Science Centre Torino

Con il contributo di :



Camera Di Commercio di Torino

Si ringraziano :

Tutti i soci Promotori e Sostenitori del Comitato Promotore, i Revisori, i componenti dei Comitati Scientifico e d'Onore

La Curia Vescovile di Ivrea, nella persona di Sua Eccellenza, Monsignor Arrigo Miglio

SPONSOR PLATINUM:

TRILOGY LABS S.r.l.

MAVEL S.r.l.

MECHATRONIC SA

CTS

SPONSOR SILVER:

JORIO S.r.l.

SPONSOR TECNICI:

QUID
CORE INFORMATICA
AETHIA
MARUELLI

GIORGIO PRINZIS
EPORLUX
NOMEN
DE SIMONE & PARTNERS

AMBIENTE E SCENARIO

Il contesto regionale

La Regione Piemonte sta attraversando un periodo di grande trasformazione industriale e culturale. Esistono numerosi progetti ed iniziative gestiti da enti pubblici e privati volti ad incrementare l'insediamento di aziende estere ed italiane nel territorio ed a dare una maggiore visibilità all'estero di ciò che la regione possiede sia in termini di competenze e know how che in termini di beni ed attrattive presenti. D'altro canto esistono indubbiamente delle rilevanti potenzialità in termini di risorse umane, professionali e altro che devono essere valorizzate.

In questo quadro la Regione Piemonte è impegnata in una fase caratterizzata da grande vivacità e da grandi investimenti, con l'obiettivo di ristrutturare e valorizzare il proprio patrimonio culturale. Si stanno sviluppando infatti attualmente molteplici iniziative, soprattutto di tipo museale, che sono comunque destinate a diventare un importante fattore di sviluppo delle politiche culturali, educative, turistiche e di crescita socio-economica del territorio.

Il contesto locale

Il Canavese è da sempre riconosciuto come un'area di consolidata cultura industriale, fortemente orientata all'innovazione, con la presenza di Università e centri di eccellenza nella robotica, informatica, telecomunicazioni e non ultime meccanica ed elettromeccanica. Il sistema industriale del Canavese, dopo il declino dell'Olivetti, ha dovuto necessariamente cambiare il proprio assetto, creando una rete di centinaia di piccole e medie imprese che continuano ad operare prevalentemente negli stessi ambiti. Stanno comunque emergendo nuovi settori di attività nel campo dei servizi e delle telecomunicazioni.

Da un punto di vista culturale, storico ed architettonico inoltre quest'area è ricca di testimonianze che ricordano antichi splendori, con pregevoli opere di epoca romana, medioevale, sabauda, fino alle più recenti espressioni di architettura industriale.

Tutto questo in un ambiente naturale intatto e di grande bellezza: verdi distese tra colline moreniche, laghi e boschi, ai piedi delle montagne più alte e più belle d'Europa.

Ivrea

Ivrea è stata la culla delle tecnologie che sono alla base della comunicazione: dallo scrivere al calcolo, dall'elettronica all'informatica per arrivare alle telecomunicazioni ed alla multimedialità.

Qui infatti è nata e si è sviluppata la Olivetti, per molti anni leader mondiale indiscusso del settore delle macchine per ufficio prima e degli elaboratori elettronici poi.

Un gran numero di oggetti, testimonianze, documenti relativi a questo periodo sono ancora presenti e soprattutto accessibili e disponibili in quest'area.

L'IDEA

Seguendo le linee guida che il Piemonte sta proponendo, come esposto nella premessa, nasce così l'idea di realizzare un museo della tecnologia che partendo dagli oggetti e dalla cultura tecnica del territorio, ricostruisca il cammino dello scrivere, del calcolo e della scienza dell'informazione.

Missione

“PROMOZIONE DELLA PUBBLICA COMPrensIONE DELLA STORIA E DELL'ATTUALITÀ DI SCIENZA, TECNOLOGIA E INDUSTRIA, NEI CAMPI DELLO SCRIVERE, DEL CALCOLO E, PIÙ IN GENERALE, DELLA SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE.

CONSERVAZIONE, PROMOZIONE E DIFFUSIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE DEL TERRITORIO INERENTE ALLE TECNOLOGIE MECCANICHE ED ELETTRONICHE DELLO SCRIVERE, DEL CALCOLO, DELL'ELABORAZIONE DEI DATI E DELLA SCIENZA DELL'INFORMAZIONE, A PARTIRE DALL'INIZIO DEL XIX SECOLO.”

Il Museo si propone di sviluppare il proprio percorso utilizzando innanzitutto le realizzazioni della Ing. C. Olivetti & C., azienda profondamente radicata nel territorio canavesano e al tempo stesso orientata alla conquista dei mercati di tutto il mondo. Una azienda che all'inizio degli anni '60 ha raggiunto, a livello internazionale, una leadership tecnologica e culturale senza però rinunciare al rispetto dei principi etici e alla valorizzazione delle risorse umane.

Il Museo si propone di essere un ponte tra il passato ed il futuro, un luogo in cui l'obiettivo è di provocare nei visitatori – specie nei giovani - domande e dubbi sul passato, sul presente, sul futuro delle tecnologie e sulle ripercussioni sull'agire umano e sociale.

I temi del Museo (lo scrivere, il calcolo, l'informatica, le tecnologie “digitali”) ci hanno portati alla società dell'informazione.

Ma “la società dell'informazione dimentica il passato ... e per costruire persone diverrà indispensabile riabilitare, reinvestire e ricominciare ad insegnare bene la cara vecchia storia” (nell'articolo allegato “Società dell'informazione” di Sebastiano Bagnara, professore del Politecnico di Milano).

E il museo studia e recupera l'eredità lasciataci dal passato, la conserva, ne promuove la sua conoscenza, fino ad arrivare ai giorni nostri.

E con la divulgazione, il museo stimola il dibattito e la comprensione della società dell'informazione di oggi e le tendenze di domani.

Società dell'informazione **Sebastiano Bagnara** Politecnico di Milano

mercato del lavoro negli Usa durante il secolo
quantitative particolarmente interessanti.
lo, la maggioranza relativa della popolazione
à nel censimento del 1910, però, i lavoratori in
mazia dei lavoratori industriali continua fino a
el 1950. Da allora, gli operai diminuiscono fino
agli addetti ai servizi.

colo, la situazione, secondo l'elaborazione di Ri
? Census, è ancora in evoluzione: gli addetti in a
noranza (0.4%), gli operai sono ancora un grup
mantengono la maggioranza relativa (43.4%), ma
aggiungono il loro massimo (46.2%).

modo rapido, dopo essere rimasto per metà s
nensioni ridotte (intorno al 10%), un group
modi, ma è ormai conosciuto come "lavorat
mente, come "classe creativa". E' il gruppo soc
rmazione. I dati del censimento del 1999
mediamente (20%) della popolazione attiva. E

Documento allegato :
Articolo di Sebastiano Bagnara
"Società dell'informazione"

L'ipotesi culturale

- La lettura della storia e la comprensione del passato permettono di capire il presente e di immaginare il futuro;
- la scienza contemporanea fa parte integrante del museo, accanto alle collezioni storiche;
- l'eccellenza di una serie di iniziative realizzate dal museo nel campo della divulgazione scientifica favoriscono la pubblica comprensione della scienza;
- gli allestimenti hanno carattere innovativo ed "essenziale", potremmo dire "minimalista", e sono curati non solo nelle forme espositive ma anche nei percorsi concettuali;
- il continuo aggiornamento e rinnovamento degli allestimenti è necessario per un museo dedicato al sapere scientifico-tecnologico e alle sue applicazioni;
- brevi mostre sull'attualità tecnica e scientifica permettono di rappresentare il mondo contemporaneo in continuo e frenetico sviluppo.

Gli obiettivi fondamentali

- l'allestimento delle collezioni secondo modelli museografici e di divulgazione scientifica innovativi (Interaction Design/User centered design; Community approach; Ubiquitous Museum);
- l'equilibrio tra storia e contemporaneità nelle politiche di esposizione
- la predisposizione di uno spazio espositivo altamente flessibile per il continuo aggiornamento di tematiche e allestimenti;
- l'attenzione alla scienza e alla tecnologia contemporanea, più in generale alla società dell'informazione;
- la promozione di un dibattito allargato alla società civile in spazi designati
- l'attività di divulgazione scientifica presso la sede del museo (pubblica comprensione della scienza).

L'innovazione

Le principali caratteristiche innovative con cui verrà sviluppato il progetto del Museo sono :

- Interaction Design / User-centered Design
- Community Approach
- Ubiquitous Museum - UM



www.interaction-ivrea.it

INTERACTION DESIGN

Interaction Design, by integrating various historical design approaches like industrial design, architecture and information design with user centred methodologies like user observation, user testing, and ethnography, seeks a unified approach to the design of interactive systems. Interaction

design will be applied to the design of the museum exhibits, to the design of the rooms and to the integration of the website and its activities with the physical museum.

The discipline of interaction design borrows from the theory and the techniques of traditional design, which it merges with theoretical and practical approaches from other disciplines. The result is a gestalt-like synthesis of unique procedures and methods, and of a project-based approach to develop objects, environments and systems. Interaction design seeks to establish a dialogue between products, people and physical, cultural and historical contexts; to anticipate how the use of products will affect comprehension; and to determine a form that is appropriate to its behaviour and use. In practical terms, interaction design is a combined design approach.

It can be applied to various contexts, and in this case it will be applied to the design of the museum exhibits, to the design of the rooms and to the integration of the website and its activities with the physical museum.

Ergonomia e Design

Sebastiano Bagnara
Politecnico di Milano

L'ergonomia è sempre stato difficile, per non dire con-
trario agli ergonomi una mentalità ispettivo/normativa. I
norme (ISO, CEN, UNI, decreti legislativi, raccom-
andazioni e, più spesso, nella valutazione di macchi-
ne e vita. E vengono visti come le vestali della norma
sono riconosciuti come professione dalla legge, non
hanno molto potere. Inoltre, per il designer, gli ergonomi
ostacolano l'innovazione e alla creatività.
L'ergonomia è un petulante vecchio che nasconde dietro
l'esperienza mai vissuta, e perciò frena, imbriglia le pulsio-
ni, dal suo canto, conferma questa immagine most-
rificata: siccome non può imporre, ricorda con i
suoi consigli. E continuamente ammonisce che la ricerca di for-
mazione di macchine che impongono posture innatur-
ali è difficile capire l'utilità, ambienti che causano
guai, che si ritiene in dovere di guidare, regolare,
dell'ergonomia è una rete di limiti e costrizioni che
non permettono alla idea di innovazioni.

Documento allegato :
Articolo di Sebastiano Bagnara
"Ergonomia e Design"

COMMUNITY APPROACH

A community based approach allows us to leverage on and
integrate with existing informal groups and institutions that work in
this area.

Museums worldwide are trying to redefine itself, as centers of
operating communities. This is necessary in order to define a
permanent relationship between the museum and the visitor. The
museum has the unique advantage of having very strong territorial
relationships, and of defining immediately a sense of place. We
believe that the practice of museum design could find interesting
that, in our museum, we start by thinking of the community even
before we start building the first exhibit.

More specifically to the museum development, a multitier community
approach could be structured as:

- a) local stakeholders: Olivetti personnel (holders of memories and
machines), the city of Ivrea (the site of memory, hosting many
repositories of unique knowledge)
- b) local visitors and users: schools, collectors: cooperation on
exhibition design and procurement of material
- c) other museums, on line and physical, collections: exchange of
ideas and exhibits, joint organization of exhibitions

UBIQUITOUS MUSEUM

(UM stands for ubiquitous museum).

Ubiquitous Museum approach will lead the realisation of innovative approaches to the Museum concept , and more in general to Cultural products concept permitting to the user new ways to “use” cultural products in a networked (Ubiquitous) world. The idea is simple: standing in one room one can look at objects elsewhere, examine works not on display, compare works in different territories or even in different countries. It is foreseen that UM will evolve in three stages: a test group for research; a test site for demonstration; and multiple sites for demonstration. The idea is to face at least the first stage in order to assess the feasibility of the principle through a sharing technology and know-how activity; the realisation of sample “Ubiquitous cultural products” and the creation/adoption of a prototype of a front end that serves as way to share the “Ubiquitous cultural products”

Il Museo che agisce

“Il museo che agisce” scrive Simona Chiodo, ricercatrice dell’Università di Milano, nella dispensa allegata “Memoria di un sublime”.

Da “MEMORIA DI UN SUBLIME”

“Un museo agisce se e quando stabilisce una connessione con la vita – con la quotidianità dell’esistenza, modificandola. Non soltanto a posteriori, bensì a priori, per così dire, includendo la quotidianità con i suoi eventi nella memoria da conservare – agevolandone la decodificazione e, specialmente, agendo più estesamente sui meccanismi di comprensione, a qualunque oggetto specifico la comprensione, infine, si orienti.

È possibile che un museo agisca se raccoglie il passato per offrirlo a un presente che lo impieghi costruttivamente per la progettazione, ideale e materiale, del futuro – se, quindi, non raccoglie il passato semplicemente per conservarlo, preoccupandosi di farlo sopravvivere al tempo, bensì se lo dirige all’edificazione del futuro, identificando nel passato oggetti o eventi che vanno compresi *prima di o per affidarsi* il compito di progettare il futuro.

Non si tratta necessariamente di riconoscere nel passato tutelato da un museo la rarità del pezzo unico o l’essenzialità del documento storico: il museo – il museo che agisce – può essere altro ancora . Può offrire un’occasione di meditazione attorno a oggetti difficili da decodificare e assimilare nella propria storia, e che tuttavia vanno compresi per proseguire, per oltrepassare l’arresto che altrimenti segnerebbero sulla parabola che volge al futuro.”

Memoria di un sublime.
“Ground Zero” di Libeskind

Simona Chiodo

seo offre agli oggetti che ospita una condizion
de: garantisce protezione e conservazione nel
stringe, perlopiù, a una collocazione innatural
dal destino per il quale l'oggetto è stato, in ori
Il filosofo americano Nelson Goodman¹ sugg

son Goodman sull'arte cfr.: *I linguaggi dell'arte*, tr. it
, Il Saggiatore, Milano 1976 (*Languages of Art. An App*
ory of Symbols, Bobbs-Merrill, Indianapolis 1968), n
: *costruire il mondo*, tr. it. di C. Marletti, Laterza, Rom
ays of Worldmaking, Hackett, Indianapolis 1978) e *Oj*
er Matters, Harvard University Press, Cambridge Mass.
tazione estetica di Goodman è anticipata da alcuni stud
merit as Means", *Art and Philosophy*, New York Univ
ew York 1966, pp. 56-57; "Art and Inquiry", *Proceedin*
s of The American Philosophical Association Eastern

Documento allegato :
Dispensa di Simona Chiodo
"Memoria di un sublime"

LA DESCRIZIONE DEL MUSEO

Il Museo della Tecnologia

Il Museo, concepito come luogo della conoscenza, ha subito nella storia della nostra società una grande evoluzione, soddisfacendo, in ogni periodo storico, esigenze di vario genere: dal museion di Alessandria (intellettualità di stato), alla gestione dei semiofori (oggetti senza utilità), al Wunderkammern (camere delle meraviglie) al museo capitolino (statue pagane esposte) al museo di Corno di Paolo Giovio (raccolta organizzata di ritratti) ecc. ..

Fino ad arrivare alla definizione di Le Corbusier che afferma "Il vero museo è quello che contiene tutto, che potrà informare su tutto, quando i secoli saranno passati".

Oggi il Museo deve andare oltre questa visione, che è diventata troppo statica per le esigenze della nostra nuova società elettronica, deve subire una evoluzione tale da rispondere alle domande del futuro per creare un dialogo col presente.

Partendo da queste considerazioni di base, proponiamo quindi la realizzazione di una struttura aperta, viva, multimediale, creativa e studiata soprattutto per un'utenza giovane.

Il Museo di Ivrea dunque ospiterà le macchine, i meccanismi, i progetti, la comunicazione, i dettagli delle tecnologie dello scrivere, del calcolo e dell'informatica, delle principali aziende mondiali che si sono sviluppate a partire dal XIX secolo, rappresentando il cammino della tecnologia fin dagli albori della comunicazione.

Sarà una struttura aperta, collegata ad Università, Politecnico e Centri di Ricerca di imprese pubbliche e private, che verrà implementata nel tempo con le nuove tecnologie.

La struttura espositiva utilizzerà le più avanzate tecniche multimediali, e disporrà di sale interattive ove si potranno sperimentare virtualmente i meccanismi di ieri e di oggi.

Nel Museo verranno presentati strumenti, meccanismi, macchine, prototipi, progetti, documenti, accessori,... per comprendere e ricostruire, parallelamente allo sviluppo delle tecnologie, il cammino del sapere dell'uomo, dalla scoperta del numero a quella della scrittura, fino alle più recenti realizzazioni che la convergenza di microelettronica, informatica, telecomunicazioni, multimedialità ha consentito.

Sarà un Museo “vivo”, in quanto in continuo divenire attraverso lo stretto aggancio con lo sviluppo delle scienze e delle tecnologie, che potranno essere incontrate negli “spazi-futuro”.

Sarà un Museo “interattivo” perché si potranno analizzare funzionalmente meccanismi e congegni, dispositivi e strumenti, non soltanto con simulazioni virtuali, ma anche in concreto, negli “spazi-laboratorio”.

Sarà un Museo “creativo” perché consentirà di progettare, costruire e sperimentare nuove soluzioni, nuove forme, nuovi sistemi, sia attraverso sofisticati strumenti di rappresentazione virtuale della realtà, sia attraverso la realizzazione pratica di quanto ideato, negli “spazi-atelier”.

Vivo, interattivo, creativo: questo il Museo che viene proposto. Non realizzato secondo lo schema tradizionale e forse ormai superato di una serie di oggetti immobili, privi di vita, esposti in modo statico, spesso di interesse esclusivo di pochi “addetti ai lavori”, ma uno spazio aperto e vitale, nel quale i vecchi oggetti si animano, attirano, coinvolgono, stimolano la fantasia e l’idea creatrice, l’innovazione e l’originalità.

Un Museo giovane dunque, e dedicato soprattutto ai giovani. Un Museo ove sarà possibile coniugare i verbi al futuro, pur affondando le radici nella nostra storia passata.

Il Museo e i giovani

Giovani e museo; bambini e museo: seguendo l’esempio di quello che hanno fatto le città d’arte, come Roma e Firenze, si pensa di caratterizzare il Museo della Tecnologia predisponendo percorsi e iniziative appositamente studiati per i giovani, le scolaresche, i bambini e le famiglie.

Il progetto didattico creativo per i bambini

Dalla conoscenza della storia e dallo studio del passato noi, nel presente, cerchiamo di trovare il ponte, l’arcobaleno di una terra di mezzo, su cui ricercare e sperimentare guardando al futuro....

Nel progetto didattico rivolto ai giovani vogliamo progettare progetti che facciano conoscere ai bambini diversi modi di avvicinarsi alla parola, all’immagine e al calcolo, non considerandole più materie separate, ma ampliando il loro punto di vista, fino ad arrivare a considerare che nessuno di questi tre mondi è un mondo a sé. Del resto nemmeno il passato, il presente il futuro sono divisi, e noi con i bambini cerchiamo di unire tecno-logica-mente tutto in un unico cerchio.

Come? Attraverso i workshop che mettono in gioco una pluridimensione di immagine di meccanica di elettronica di parola di energia e di matematica: saranno momenti di elaborazione, assemblaggio e smontaggio di parti

meccaniche, elettroniche, di rielaborazione delle varie tecniche di scrittura che genereranno nuove forme di scrittura creativa.....

Il Museo Interattivo e Multimediale

L'idea di base è quella di offrire ai visitatori la possibilità di riprodurre, toccare e manipolare gli oggetti ed i meccanismi che rappresentano la storia della tecnologia dello scrivere, del calcolo e della scienza dell'informazione (e dei progettisti-inventori e dei designer), piuttosto che esporre solamente il prodotto finale e gli strumenti utilizzati per realizzarlo. Il concetto sul quale si basano i musei di questo tipo è: "se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco". Ecco allora che, accanto alle collezioni di preziosi oggetti della storia della tecnologia, il Museo ne esporrà altri fatti apposta per essere toccati e manipolati. In questo modo avvicinarsi alle tecnologie che hanno modificato il mondo del lavoro e della comunicazione diventerà un gioco con il quale sarà divertente e facile apprendere. Negli spazi-laboratorio e negli spazi-atelier sarà possibile quindi ideare, progettare, realizzare e sperimentare congegni, meccanismi, dispositivi e macchine in modo semplice e stimolante.

In Europa l' esperimento più significativo di museografia è dato dal "Centre Pompidou" con la sua storia ormai ventennale, che riesce ancora ad essere attuale, anche perché propone ed eroga svariati servizi, tra i quali la biblioteca d'informazione pubblica, il Museo d'arte moderna, il centro di creazione industriale, il laboratorio per bambini, il reparto audiovisivi, la cineteca, ecc. ..il tutto concentrato nella stessa area fisica.

La museografia ha, in questi ultimi anni, sfruttato la tecnologia per creare degli "avvenimenti", con l'intento di fare spettacolo, per attirare l'attenzione degli spettatori.

L'evoluzione fisiologica di questo metodo di spettacolo è quello di farlo sviluppare in un momento culturale. E' la tecnologia che deve diventare un mezzo di comunicazione e non più solo un metodo per sbalordire e attrarre.

Il museo verrà utilizzato anche come luogo dove si svolgeranno degli happening culturali (mostre, convegni ecc. ..) e dove esisterà una struttura didattico-divulgativa. Questa impostazione permetterà di avere tre tipologie di utenza: la prima è il tecnico del settore ed il collezionista, la seconda è il ricercatore, la terza è lo studente o tutte quelle persone che vogliono saperne di più.

Una biblioteca (tradizionale e multimediale) darà infine la possibilità a tutti di approfondire qualsiasi argomento, utilizzando i più moderni strumenti a disposizione.

Spazi ed Esposizioni

Il museo è organizzato nei seguenti spazi:

- una serie di aree espositive permanenti e temporanee
- un auditorium / sala conferenze e proiezioni
- servizi aggiuntivi

L'area espositiva sarà articolata come segue.

In un piano del museo saranno ospitati allestimenti tematici dedicati ad *"aree strategicamente significative della scienza contemporanea e della società dell'informazione"*, intendendo per *"strategicamente significative"* quelle aree della scienza e della tecnologia il cui impatto su società, cultura ed economia possa essere definito *"rivoluzionario"*.

La progettazione e l'allestimento del museo sarà *"issue-led"*, avrà cioè il suo punto di partenza nella definizione di aree tematiche strategiche. Collezioni ed exhibits saranno impiegati in quanto *risorse* finalizzate ad illustrare il concetto centrale di *tema*.

Si può immaginare un primo esempio di area tematica: la scrittura.

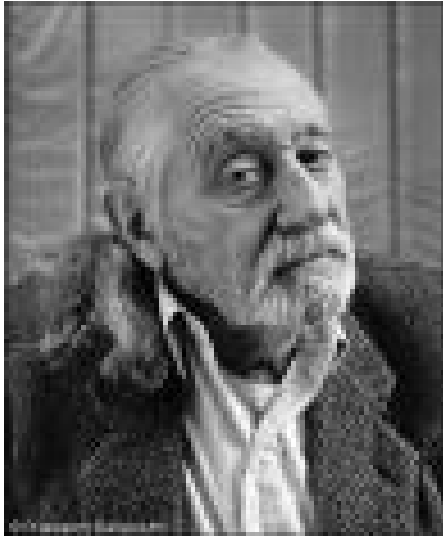
Una esposizione che racconti la storia della scrittura (meccanica-elettronica-virtuale) attraverso un percorso di immagini, testi, musiche supportati - o meglio *"costruiti intorno"* - ad alcuni prodotti che hanno fatto la storia della scrittura. Alcune sezioni possibili potrebbero essere:

- scrittura meccanica (M.1, MP1, lettera 22, forse si può chiudere con una delle macchine preparate per i Mondiali del 1990);
- scrittura elettrica: Lexicon 80, Tekne 3;
- scrittura elettronica: Et 101;
- scrittura e comunicazione sulla rete di telecomunicazione (telescrivente T.1; fax, telefonia cellulare e comunicazioni via satellite).

Altri possibili temi sono :

- il calcolo manuale, elettrico, elettronico (MC4 Summa, Elettrosumma 14, Divisumma 24; Summa 19; Divisumma 18; Elea 9003, P. 101; Logos)
- i grandi personaggi dell'industria (Camillo, Adriano, lo stesso Roberto Olivetti, Burzio);
- i grandi uomini della tecnologia (Beccio, Capellaro, Tchou, Perotto);
- l'evoluzione del design attraverso il lavoro degli uomini che hanno rivoluzionato i paradigmi estetici e funzionali (Magnelli, Nizzoli, Sottsass, Bellini, De Lucchi);

- l'immagine e la pubblicità (R. Musatti e Zorzi; Nivola, Pintori, Bonfante, Ballmer, Bassi);
- l'arredamento per l'ufficio che, non dimentichiamolo, rientrava nell'intera strategia tesa a rendere gli ambienti di lavoro più funzionali e gradevoli; (BBPR, Sottsass)



Ettore Sottsass

- il rapporto tra intellettuali (scrittori, sociologi, economisti), fabbrica e territorio, ad esempio Fortini, Ottieri, Bigiaretti, Pampaloni, Volponi; C. Musatti e Novara; Foà, Napoleoni, Momigliano.

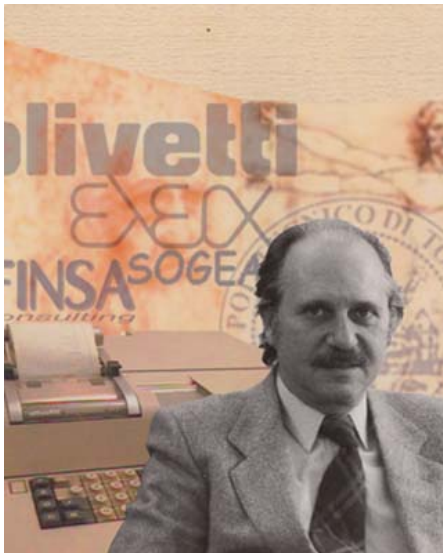
Alcuni esempi di declinazione di un tema :

LE STORIE DEI GRANDI

- Camillo e Adriano Olivetti
- Natale Capellaro
- Pier Giorgio Perotto



Documento allegato :
Il Presidente della Olivetti Bruno Visentini
ricorda Natale Capellaro (nella foto)



Film : Pier Giorgio Perotto (nella foto) ricorda
Natale Capellaro

LA PAROLA

- Genesi della scrittura
- Gli alfabeti
- I supporti di scrittura antichi
- I mezzi di scrittura antichi
- La stampa tipografica

I Precursori

- I precursori delle macchine per scrivere dal 1714 al 1873

Evoluzione Meccanica ed elettromeccanica

- Le prime vere macchine per scrivere
- Le macchine per scrivere a scrittura cieca
- Le macchine per scrivere a scrittura semi-visibile
- Le macchine per scrivere ad elementi di scrittura intercambiabile
- Le macchine per scrivere a movimento circolare
- Le macchine per scrivere a matrice di caratteri
- Le macchine per scrivere a spostamento rettilineo

La scrittura visibile

- Macchine per scrivere a scrittura visibile
- Macchine per scrivere elettriche

Evoluzione elettronica

- Passaggio dalla meccanica all'elettronica
- L'abbandono della dattilografia
- I primi progetti
- Le prime vere macchine per scrivere elettroniche
- Sistemi di videoscrittura



Macchina per scrivere Olivetti M1

IL NUMERO

Introduzione

- Il primo sistema di calcolo: le mani
- I primi strumenti di calcolo
- I pallottolieri
- I regoli
- I compassi di proporzione

I precursori

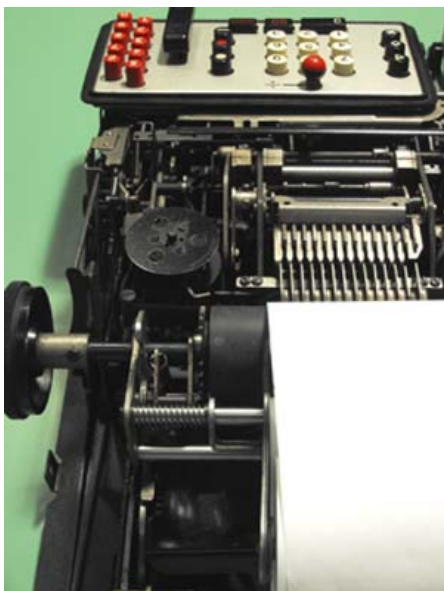
- John Nepier
- Blaise Pascal
- Wilhelm Schickard
- Giovanni Poleni
- Gottfried Wilhelm Leibniz
- Charles Babbage

Evoluzione meccanica ed elettromeccanica

- Le prime vere calcolatrici
- Gli aritmometri e le calcolatrici a traspositore
- Le Comptometer e le calcolatrici a tastiera estesa
- Le Odhner e le calcolatrici a cursori
- Le Dalton e le prime calcolatrici scriventi
- Le calcolatrici automatiche
- Le calcolatrici con tastiera ridotta

Evoluzione elettronica

- Passaggio tra la meccanica e l'elettronica
- L'abbandono del calcolo meccanico
- I primi progetti
- Le prime macchine calcolatrici elettroniche



Calcolatrice Olivetti Divisumma 24

L'INFORMATICA

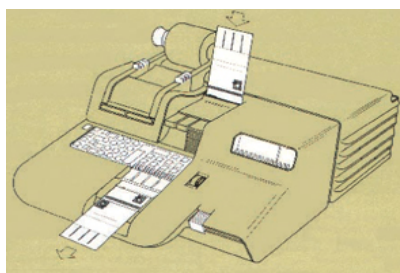
I precursori

- I bastoncini di Nepero (1617)
- La macchina di Pascal (1642)
- La macchina di Leibniz (1671)
- La calcolatrice di Matthieu Hahn (1779)
- Le schede perforate per i telai Jacquard (1804)
- La macchina analitica di Babbage (1838)

Evoluzione

- L'algebra booleana (1854)
- La macchina differenziale di Grant (1876)
- Il primo calcolatore analogico elettronico di V. Bush (1930)
- Lo Z3 di K. Zuse, calcolatore elettromeccanico (con notazione binaria) (1941)
- Mark 1 (1944)
- ENIAC , con tubi elettronici (1946)
- Invenzione del transistor (1947)
- SSEC della IBM (1948)
- Il Whilwind del MIT, a nuclei magnetici (1949)
- ERA 1101 , a tamburi magnetici (1950)
- UNIVAC 1, primo elaboratore commerciale (1951)
- Il primo circuito integrato, della Texas Instr. (1958)
- Il sistema 360 IBM (1964)
- La Programma 101 Olivetti (1965)
- Il primo microprocessore Intel (1968)
- IL Macintosh della Apple
- HP 9000 di Hewlett-Packard (1984)
- ...fino al 2000
- ...terzo millennio

Personal Computer Olivetti Programma 101 :



La "Perottina", il primo personal computer del mondo (1965). Era un vero e proprio elaboratore con dimensioni e costo enormemente minori dei grandi computer dell'epoca. Tra l'altro, era dotata di un sistema a schede magnetiche (visibile in figura) per la registrazione di dati e programmi, che anticipava i floppy disk

Documento allegato : ricordo di Pier Giorgio Perotto, l'inventore del Personal Computer



Film : Pier Giorgio Perotto racconta la PG 101

LA OLIVETTI

Lo scrivere

- Le macchine per scrivere portatili
- Le macchine per scrivere standard
- Le macchine ricalco
- Le macchine per scrivere portatili
- Le macchine per scrivere semi-standard
- Le macchine per scrivere standard
- La videoscrittura

Il calcolo

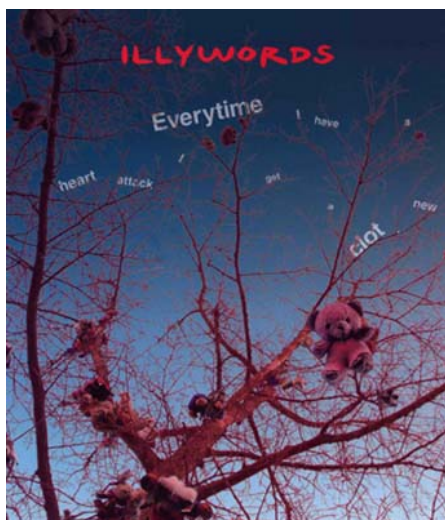
- Le addizionatrici
- Le moltiplicatrici
- Le calcolatrici
- Le contabili
- Le Logos e le Divisumma

L'elaborazione dei dati

- I grandi calcolatori (ELEA, ecc)
- Programma 101
- Il controllo numerico
- I sistemi
- Il personal computer
- Le reti



Film : Ettore Sottsass ricorda Adriano Olivetti
(nella foto)



Documento allegato : Il caso Olivetti, intervista a Franco Debenedetti (Illywords marzo 2003)

In un altro piano sarà ubicato uno spazio espositivo temporaneo, che ospiterà mostre temporanee, tutte di piccole dimensioni, di breve durata e a carattere tematico. L'avvicendamento delle mostre sarà gestito quasi con la periodicità di una rivista scientifica specializzata, in modo da consentire un costante e rapido aggiornamento sui più recenti sviluppi in campo scientifico-tecnologico. Alcuni exhibits e installazioni saranno sviluppati grazie a iniziative congiunte con altre istituzioni culturali e/o singoli individui.

GLI SPAZI DEL FUTURO

Sarà la parte più dinamica del museo, dove le tecnologie presentate cambieranno continuamente, in relazione alle nuove scoperte ed alle nuove applicazioni. Una sorta di osservatorio permanente, dunque, un telescopio puntato sulla galassia dell'evoluzione tecnologica, dove sarà possibile scrutare nel futuro delle tecnologie informatiche, della comunicazione e della multimedialità avendo a disposizione delle vetrine nelle quali si potranno osservare e provare oggetti che anticipano le nuove applicazioni.

L'esposizione sarà altamente interattiva e presenterà le scienze *"in modo rilevante alle vite dei visitatori"*, offrendo *"un'esperienza non didascalica, ma al contrario coinvolgente e improntata alla partecipazione"*. Nell'ottica del museo l'interattività costituisce non tanto un fine a se stesso, quanto un utile strumento di interpretazione.

Il gioc@impara

E' costituito da una serie di ambienti o stanze multimediali dedicate, ognuna delle quali permetterà la visita virtuale nei labirinti meccanici ed elettronici, ove gli stimoli sensoriali costituiranno una parte determinante, con suoni, luci, colori, vibrazioni....

Sarà così possibile diventare parte dei meccanismi e dei circuiti, per conoscerli, esplorarli, capirli, in una sorta di gioco che, abbattuta ogni barriera spazio-temporale-dimensionale, porterà il visitatore all'interno della macchina: girerà con la ruota dentata, oscillerà con la camma, sarà sollevato dalla leva, spostato dalla cremagliera, rimbalzerà con la molla...

In un'altra realtà virtuale si potrà invece trovare all'interno di un microcircuitto e, come una carica elettrica, si sposterà nel dedalo di piste conduttrici e di componenti secondo le leggi fisiche del potenziale e quelle logiche dell'algebra booleana...

In un'altra ancora si troverà a combattere contro i virus informatici, sempre nuovi e sempre più pericolosi. Li scoverà e cercherà di annullarli all'interno delle memorie, dei dischi fissi, dei programmi applicativi e di sistema...



Documento allegato : Progetto di workshop per i bambini (Interaction Design Institute Ivrea)

I LABORATORI

Negli spazi laboratorio il visitatore, con il supporto di personale tecnico qualificato potrà effettuare prove ed esperimenti di meccanica, elettronica, informatica e multimedialità disponendo di sofisticati strumenti e apparecchiature. Sarà così possibile, ad esempio, verificare funzionalmente il comportamento dinamico di vari cinematismi, confrontandoli tra di loro con la possibilità di configurarne e variarne i parametri a piacimento. Potranno essere analizzati e realizzati circuiti elettronici, programmi informatici, presentazioni multimediali. A richiesta il visitatore potrà avere la stampa dei risultati ottenuti e la documentazione riguardante gli esperimenti eseguiti.

GLI ATELIER

Negli Atelier, sotto la guida di tecnici qualificati si potranno ideare e realizzare oggetti con apparecchiature di modellazione e macchine operatrici. Sarà possibile, ad esempio, provare a realizzare nuove forme, nuove carrozzerie di macchine, nuovi particolari, partendo da quelli già esistenti o creandone di completamente nuovi ed originali. Dal disegno complessivo tridimensionale il calcolatore ricaverà i disegni dei particolari e i programmi con i quali le macchine operatrici realizzeranno gli oggetti. Anche in questo caso il visitatore potrà richiedere la stampa di quanto ha sviluppato e l'oggetto cui ha dato forma.

La collezione storica

Rispetto ad uno Science Centre, il museo potrà offrire molto di più grazie alla sua collezione storica. Oggetti, macchine, documenti verranno concessi al museo dai collezionisti che fanno parte del comitato. Le modalità di utilizzo degli oggetti, la tipologia ed il numero sono attualmente in via di definizione. Le collezioni di macchine ed oggetti per ufficio sono arricchite da una ricca documentazione cartacea e iconografica inerente ai vari aspetti del settore, da quelli tecnici a quelli relativi al design. In questo modo per ogni macchina è possibile trovare una collocazione in un quadro più ampio costituito dall'evoluzione dei saperi e dei progressi tecnico-scientifici come risposta alle esigenze di un mondo in costante mutamento.

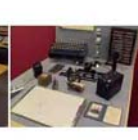
All'interno di una struttura museale questo tipo di esperienza si rivela vantaggiosa e produttiva sotto diversi aspetti:

- dal punto di vista tecnico-pratico, per la manutenzione delle macchine esposte, ma soprattutto per il restauro conservativo e/o radicale degli esemplari via via acquisiti, nonché per la loro catalogazione e la creazione di un eventuale archivio con una documentazione ampia e dettagliata sia cartacea che informatica;
- tenuto conto degli intenti divulgativi che la Fondazione si propone, per la redazione di didascalie illustrative precise ed esaustive a commento di ogni macchina, così come di schede per un eventuale catalogo;
- in vista di una impostazione interattiva di alcuni settori, per la possibilità di organizzare dimostrazioni pratiche che coinvolgano il pubblico a vari livelli: montaggio/smontaggio di macchine, illustrazione del funzionamento di singoli meccanismi di particolare interesse.



I COLLEZIONISTI E IL MUSEO

Molte e diversificate sono le strade che portano al collezionismo; diverso è il punto di partenza, diverso il cammino, diverso il punto di arrivo, ma l'obiettivo di fondo è uno solo: conservare e proteggere oggetti, per poterli ammirare, capire e trasmetterli a chi verrà dopo. Di solito si comincia con il raccogliere le cose più disparate, senza una logica e senza uno scopo preciso, ma solo perché sono belle, perché spiace buttarle via, perché sono curiose e insolite, oppure perché richiamano alla mente episodi, emozioni, momenti, situazioni vissute. Poi si diventa selettivi, si lascia "l'universale" per lo specifico: i francobolli, i tappi di bottiglia, le cartoline, le macchine da calcolo, le macchine per scrivere...; è il primo passo, un passo decisivo e importante, ma così non si è ancora collezionisti. Collezionisti si diventa quando gli oggetti vengono studiati, catalogati, organizzati per categorie secondo una logica, un criterio e precise linee guida: può essere un certo periodo, una particolare ditta produttrice, una certa nazione, una specifica tipologia tecnologica, una determinata serie e via discorrendo. Anche i collezionisti impegnati nella realizzazione del Museo sono partiti da punti diversi, hanno seguito percorsi paralleli o che si sono incrociati, guidati a volte dal caso e a volte da specifici interessi, e infine sono arrivati più o meno consapevolmente a trovare una precisa e personale collocazione: gli Allaira (Francesco e Giovanni), hanno privilegiato soprattutto il design e l'Olivetti, Carlo Torchio ha seguito una strada più tecnica, interessandosi maggiormente alle funzionalità delle macchine, Luciano Iorio un percorso tecnico-cronologico, partendo dall'importante raccolta iniziata dal padre Ferruccio, Silvano Gabotti, che dall'inizio di questa avventura collabora con il Comitato Fondazione Natale Capellaro, si è dedicato in particolare alla Hammond, alla Remington ed all'Olivetti, di cui possiede un esemplare di quasi tutte le macchine meccaniche ed elettromeccaniche prodotte. Ma quale contributo possono dare i collezionisti al Museo? Certamente la loro competenza e i loro saperi, le loro conoscenze, la loro abilità nel restaurare e rimettere in funzione le macchine. Ma anche macchine e oggetti da esporre, l'ideazione di percorsi tecnologici e di mostre tematiche, la perizia di rapportare gli oggetti al loro valore, che tiene conto della rarità, dello stato di conservazione, delle particolarità, la capacità di raccontare la storia di questi corredandola di tutta una serie di altre informazioni, aneddoti, notizie, curiosità. Ma soprattutto i collezionisti possono trasmettere il loro entusiasmo e il piacere della ricerca, della scoperta e dello studio.



I visitatori potranno pianificare la loro visita grazie a un sistema elettronico di orientamento.

SISTEMA ELETTRONICO DI ORIENTAMENTO

Ogni visitatore avrà a disposizione un "oggetto" che gli permetterà di organizzare e approfondire in modo personalizzato il percorso di visita. I percorsi possono essere configurati e personalizzati; questo avviene tramite un *configuratore* che indirizza il visitatore nell'organizzare la visita secondo i propri interessi, gli approfondimenti che intende effettuare, il tempo disponibile e le priorità desiderate. Il *configuratore* elabora il percorso ottimizzandone le fasi e guida il visitatore comunicando in modo interattivo mediante l'oggetto che viene dato all'ingresso del Museo. L'oggetto sarà collegato al data base centrale del museo. Alla fine della visita l'utente potrà ritirare uno stampato che riporterà il percorso effettuato, fornendo così automaticamente il catalogo personalizzato della visita. Il biglietto di ingresso prevederà le due opzioni (con o senza il catalogo personalizzato). Con questo dispositivo di semplice operatività il visitatore potrà inoltre porre domande, variare il percorso, attivare supporti audio-video, effettuare ricerche via Internet.

L'offerta culturale/didattica

Auditorium, sala conferenze e sala proiezioni sono pensate per le attività legate all'impegno del museo nei confronti della pubblica comprensione della scienza. Il museo non vuole essere semplicemente impegnato nella comunicazione ai visitatori di una serie di concetti secondo un processo *top-down*, ma anche in un vero e proprio dialogo con il proprio pubblico, dedicato alla scienza vista dal punto di vista della società, coinvolgendo in un pubblico dibattito non solo i visitatori, ma anche artisti, filosofi, sociologi, giuristi, decision-maker, giornalisti etc.

MM file [Umanesimo e Tec

Progetto

"Festival della Tecnica: Umanesimo/Tecnologia"

(titolo provvisorio)

zione viviamo oggi, circondati da tecnologie che non si configu-
enti, ma si costituiscono come "ambienti", influenzando profond-
ortamento e il nostro pensiero?
ado di governare il progresso tecnologico o ne siamo dominati?
la tecnologia a ridefinire la nostra umanità, facendola evolvere, c-
io dell'imponderabile, già così evidente negli sconvolgimenti ec-
i della clonazione?

anza di umanesimo e scienza rappresenta il vero elemento di inn-
zione della tecnologia – l'impostazione necessaria per progettare
servizi capaci di farci star bene, di darci felicità e al contempo re-
nostro agire in vista di scopi? O si configura invece come un rim-
sufficiente, in un mondo totalmente pianificato, in cui anche l'u-
manipolazione?

no la tecnica sottrarsi alla questione della responsabilità?
umanistici quali individuo, libertà, senso, verità sono tuttora validi

Documento allegato :
Proposta del Festival Umanesimo e
Tecnologia

Le Risorse Umane

L'apertura del museo comporterà un notevole impegno di risorse umane: dagli *explainers* agli addetti all'accoglienza e ai servizi aggiuntivi, alla costituzione di un'équipe responsabile della progettazione e dell'allestimento delle mostre temporanee.

IL COMITATO PROMOTORE “FONDAZIONE NATALE CAPELLARO”

Le attività del Comitato Promotore

Il Comitato Promotore ha lo scopo di redigere il progetto per la realizzazione del museo.

Dopo i primi studi di fattibilità dell'iniziativa, sono state svolte le seguenti attività:

- L'elaborazione del progetto culturale del museo
- La definizione del piano di comunicazione e l'attuazione di una campagna per la creazione di consensi
- L'identificazione del luogo di insediamento
- La stesura del Business Plan
- La ricerca di finanziamenti e contributi da Enti, da Sponsor e da soggetti privati per la realizzazione degli scopi del Comitato



Febbraio 2003



Giugno 2003



Settembre 2003

Documento allegato : Studio di fattibilità
Settembre 2003

Sono in programma le seguenti attività:

- La costituzione della fondazione che ha lo scopo di realizzare e di gestire il museo;

- L'ideazione di scenari per il museo interattivo e un concorso di idee per giovani architetti, finalizzato alla progettazione del museo;
- L'apertura delle prime tre stanze del museo nel 2005;
- L'apertura del primo piano del museo, in occasione delle Olimpiadi Invernali di Torino 2006;
- L'apertura del museo completo (primo e secondo piano) nel 2008, in occasione del centenario della fondazione della Ing. C.Olivetti SpA.

	2005 GEN APR	2005 MAG AGO	2005 SET DIC	2006 GEN APR	2006 MAG AGO	2006 SET DIC	2007 GEN APR	2007 MAG AGO	2007 SET DIC	2008 GEN APR	2008 MAG AGO	2008 SET DIC
Concorso di idee e Progettazione di scenari												
Realizzazione delle prime tre stanze (primo lotto)												
Completamento del primo piano (secondo lotto)												
Inaugurazione del primo piano del museo												
Studio e costituzione della Fondazione												
Gestione del museo												
Realizzazione del secondo piano (terzo lotto)												
Inaugurazione del museo completo												

'17.137

"COMITATO FONDAZIONE NATALE CAPELLARO"

Atto costitutivo

Repubblica Italiana

milatre, il giorno cinque del mese di settem

- 5 settembre 2003 -

: nel mio studio nella casa in via Siccardi,

me Gian Maria Soudaz, notaio in Ivrea, isc

lotarile di Ivrea;

ssistenza dei testimoni per concorde rinun

> consenso dai componenti;

irsi i signori:

Documento allegato : Atto di Costituzione del Comitato Promotore

STATUTO

Denominazione.

tuito un Comitato denominato "Comitato Promotore".

Scopi.

ato ha quali scopi:
 redazione del progetto per la realizzazione del museo, alla conservazione, alla promozione del patrimonio culturale, alle tecnologie meccaniche, del calcolo, dell'elaborazione dell'informazione e della comunicazione. Il progetto sarà di un Museo destinato ad attività di studi e le realizzazioni p

Documento allegato : Statuto del Comitato Promotore

I Soci Promotori

Laura Salvetti (Presidente)

Laureata in biologia, si occupa di marketing, comunicazione ed organizzazione eventi (non solo di tipo scientifico). Ha acquisito una buona conoscenza delle realtà industriali e culturali presenti in Canavese e nella Regione, occupandosi sia di Trasferimento Tecnologico alle PMI che di Relazioni Esterne e Fund Raising per associazioni no profit sempre sul territorio.

Francesco Emiliani (Vice Presidente)

Amministratore Delegato di ENEL.it da marzo 2003. E' stato Chairman di Schlumberger - dal gennaio 2002 e Chairman di SchlumbergerSema – Sema S.p.A. dall'aprile 2001. Dal 1989 è stato Amministratore Delegato e Direttore Generale di Syntax Processing, carica che gli è stata confermata nel 1996, allorchè la società è stata acquisita da Sema Group. Ha iniziato la sua carriera in Olivetti nel 1968, ove ha percorso tutte le tappe della carriera manageriale: EDP Manager, Direttore Vendite, Worldwide Product Marketing Manager. Ha conseguito la laurea in fisica presso l'università di Bologna.

Giuseppe Rao (Vice Presidente)

Si è occupato, prima al Ministero delle comunicazioni e poi alla Presidenza del Consiglio dei Ministri e in organizzazioni internazionali, di liberalizzazione delle telecomunicazioni e di politiche per l'innovazione tecnologica e la società dell'informazione. Ha avviato un progetto di ricerca sulle attività della Olivetti nel settore elettronico. Ha pubblicato articoli sulla storia dell'azienda di Ivrea ed è collezionista di materiali Olivetti.

Siro Nocentini (Segretario)

Laureato in sociologia, ha operato per oltre vent'anni nella gestione e selezione del personale del gruppo Olivetti. Ha esperienza anche nel settore della formazione ed ha acquisito un back ground tecnico operando inizialmente come progettista elettronico nella Ricerca e Sviluppo della Olivetti.

Luigino Tozzi (Tesoriere)

Ex dipendente Olivetti, dove ha vissuto tutta l'era elettronica dell'azienda, collabora ora nella gestione di attività no profit. Si occupa anche di formazione professionale, collaborando con Istituti professionali del territorio.

Francesco Allaira

Laureato in logistica, ha esperienza nella progettazione e realizzazione di nuovi layout di stabilimenti, magazzini ed uffici. Consulente presso le Unioni Industriali del Piemonte in qualità di esperto in logistica e scienze industriali. Ha curato l'allestimento di mostre di carattere artistico-culturale sin dal tempo dell'università. Collezionista prodotti Olivetti.

Giovanni Allaira

Laureato in chimica, dal 1960 lavora nel campo della Logistica quale consulente tecnico industriale. Ha esperienza nel campo della razionalizzazione degli spazi, nella identificazione degli oggetti in tempo reale e nella organizzazione dei magazzini ed impianti di confezionamento e di spedizione. Collezionista prodotti Olivetti.

Angelo Canale Clapetto

Diploma di ragioneria. Ha ricoperto posizioni di responsabilità in B.C.I. COMIT (fino ad arrivare alla carica di Vice Direttore presso la sede di Torino). Sindaco per 30 anni del Comune di Quincinetto; Assessore, Vice Presidente e Presidente della Comunità Montana Dora Baltea Canavesana; incarichi vari nell'ANCI Piemonte (Associazione Nazionale Comuni di Italia): Vice Presidente Regionale, Presidente della Consulta "Piccoli Comuni" e de "Le Politiche Comunitarie"; rappresentante ANCI del Distretto Tecnologico di Ivrea. Onorificenze per l'attività Amministrativa: Cavaliere e Ufficiale Presidenza Repubblica.

Luciano Iorio

Collezionista da molti anni di macchine per scrivere e da calcolo meccaniche ed elettromeccaniche. Titolare dell'azienda di prototipazione meccanica "Jorio srl".

Matteo Olivetti .

Laureato in architettura, ha collaborato con vari Studi di Architettura e Design a Ivrea, Torino e Milano. Ha realizzato il filmato "Il percorso della memoria, Olivetti, Storia di una città laboratorio", per il quale ha curato anche le 50 interviste utilizzate. Ha partecipato a numerosi concorsi: primo classificato al concorso

nazionale per la progettazione per l'arredo della sala polifunzionale del comune di St.Nicolas (Ao-1999); premio progettazione al concorso Europeo d'idee di disegno industriale "DESIGN CRAFT EUROP"(1998); secondo classificato al concorso nazionale per la realizzazione di un Museo a cielo aperto delle architetture Olivettiane 1999. E' Membro del Comitato Scientifico della Fondazione Adriano Olivetti.

Angelo Raiteri

Formato il proprio bagaglio culturale e tecnico nelle Scuole Olivetti ha svolto attività di progettazione nel campo dell'automazione fino al 1970. Dal 1970 al 2000 ha svolto attività indipendente creando molte aziende sparse nel mondo e depositando un centinaio di brevetti per componenti e macchine (inerenti al settore della Meccatronica).

Dal 2000 è residente in Svizzera dove si occupa di due grandi progetti: nei settori delle altissime velocità e dei motori a scoppio non inquinanti.

Marco Salvetti .

Bachelor in Business Administration, dal 1992 attivo nel campo dell'ICT partecipa in ambito marketing e commerciale allo start up di alcune importanti realtà nazionali ed internazionali tra cui Video On Line implementando il primo internet browser pre-installato su PC ed in Stream Spa, oggi Sky Italia, in qualità di Marketing Manager Servizi Interattivi e successivamente come Co-Marketing. A partire dal Gennaio 2000, entra nel Gruppo DeAgostini inizialmente l'incarico di responsabile Marketing Servizi Online ed in seguito acquisisce la responsabilità di Direttore Business Development per la Divisione Multimedia.

Dal marzo 2003 assume l'incarico di VAS Manager in Tellas SA, operatore TLC partecipato da ENEL Spa, principale concorrente di OTE, l'incumbent Greco.

Piero Adolfo Salvetti .

Ex dirigente, ha lavorato per quarant'anni all'interno dell'Olivetti, occupandosi sia di progetto che di marketing e strategie. Ha acquisito esperienza di gestione di attività no profit, prestando la sua opera presso realtà attive sul territorio.

Carlo Torchio

Da 25 anni opera nel settore delle macchine per ufficio, di cui si può dire esperto, occupandosi in particolare del prodotto Olivetti. Negli ultimi 10 anni si è specializzato nel restauro delle macchine per scrivere e calcolo d'epoca.

Collezionista di prodotti per ufficio, è tra i Soci fondatori dell'Associazione Italiana Collezionisti macchine per scrivere, calcolo e da ufficio d'epoca, di cui è stato anche Presidente ad interim.

Il Collegio dei Revisori

Emilia Sabolo (Presidente)
Fabrizio Conicella
Alessandro Sabolo

Il Comitato Scientifico

Sebastiano Bagnara (Politecnico di Milano)
Mario Benassi (Università di Milano, Dipartimento Informatica e Comunicazione)
Raffaele Meo (Politecnico di Torino, Dipartimento di Automatica e Informatica)
Reginaldo Palermo (Circolo Didattico Pavone Canavese)
Vittorio Pasteris (Università di Torino, Scienze della Comunicazione)
Sergio Primus (ENI Corporate University)

Il Comitato d'Onore

Corrado Bonfanti
Annibale Focchi
Maggiorino Marco
Francesco Novara
Ettore Sottsass
Renzo Zorzi

I Soci Sostenitori 2004

num.	nome	cognome
1	Adriano	Accattino
2	Mauro	Achiluzzi
3	Pierfranco	Appino
4	Giovanni	Bardessono
5	Barbara	Bellardi
6	Lorella	Benedetto
7	Romana	Bergandi
8	Aldo	Bessero
9	Giuseppe	Binel
10	Corrado	Bonfanti
11	Paolo	Bricco
12	Mauro	Cignetti
13	Mario	Ciofalo
14	Antonio	Conto
15	Antonio	Cuomo
16	Franca	Digiovanni
17	Emilio	Dini
18	Paola	Donati
19	Riccardo	D'Ottavio
20	Paolo	Fornengo
21	Enzo	Fornengo
22	Renzo	Fornone
23	Matteo	Galetta
24	Piergiorgio	Gianotti
25	Sandro	Iacarella
26	Sabino	Iezza
27	Giamberto	Manera
28	Gennaro	Mauriello
29	Piermichele	Monasterolo
30	Daniela Angela	Morbelli
31	Claudia	Mori
32	Luigi	Olivero
33	Franca	Pistono
34	Francesco	Prandstatter
35	Bruno	Ranieri
36	Andrea	Renacco
37	Roberto	Ricci
38	Franco	Sacchero
39	Andrea	Scapino
40	Luciano	Stabile
41	Massimo	Teppa
42	Raffaele	Vollaro
43	Gianpietro	Zanini
44	FORUM	

(Elenco aggiornato al 31-12-04)

GLI EVENTI E LE ATTIVITÀ PRINCIPALI

Convegno “Il Centenario della nascita di Natale Capellaro” (Ivrea, 7 giugno 2002).



Documento allegato : Interventi dei Relatori Roberto Ricci, Elio Pagella, Giovanni Bruno Mattiet



Documento allegato : Rassegna Stampa

Mostra “Le macchine sapienti di Natale Capellaro” (Ivrea, 16 novembre-22 dicembre 2002).

La mostra “Le macchine sapienti di Natale Capellaro” è stata organizzata in collaborazione con l'Archivio Storico Olivetti, l'Associazione dei Collezionisti, FORUM, Interaction Design Institute, Associazione Spille d'Oro Olivetti e con il patrocinio della fondazione Adriano Olivetti.

Hanno visitato la mostra più di 3000 persone, con più di 600 ragazzi provenienti dagli Istituti professionali e dai licei della zona.



Documento allegato : Catalogo della Mostra



Documento allegato : Rassegna fotografie della cerimonia di inaugurazione

Capellaro, inventore di «macchine sapienti»

DI GIUSEPPE RAO

«Questa singolarità della sorte, che mi ha portato a diventare, da semplice operaio, Direttore generale in gran parte della singolarità dell'ambiente in cui mi sono trovato a operare. Se, nella progettazione di macchine meccanografiche, ho dei meriti, molti li ha anche la Società Olivetti, i cui uomini hanno permesso che le mie qualità trovassero le condizioni più favorevoli per svilupparsi. Non è un caso troppo comune, giacché le qualità di un progettista — essenzialmente intuitive, creative — hanno bisogno per fiorire, come quelle dell'artista, di un clima di libertà e di fiducia». Con queste parole iniziava la prolusione pronunciata dal Natale Capellaro, il 20 dicembre 1962, in occasione della laurea ad honorem in ingegneria assegnatagli dall'Università di Bari.

Natale Capellaro nasce a Ivrea nel 1902, un anno dopo Adriano Olivetti. All'età di 14 anni viene assunto da Camillo Olivetti come apprendista operaio. Per numerosi anni lavora nel settore macchine da scrivere, dove inizia a dimostrare qualità di progettista. Negli anni Quaranta la Olivetti entra nel mercato delle calcolatrici. Capellaro è protagonista di un episodio decisivo, sia pur sospeso tra realtà e mito. All'uscita dal lavoro, trovato con materiali di laboratorio, viene allontanato dalla fabbrica. Convocato da Adriano Olivetti, Capellaro estrae il progetto di una nuova macchina, su cui ha lavorato a casa. Olivetti, che ben conosce l'uomo, intuisce le potenzialità di quell'idea e lo invita a proseguire. Siro Nocentini ne ricorda la straordinaria fantasia e aggiunge: «Dalle sue abili mani prendevano consistenza e forma i frutti della sua fertile mente: diventavano particolari meccanici, cinematici, gruppi funzionali, e infine macchine. Macchine complete, macchine perfette, (...) macchine sapienti». La genialità di Capellaro, autore di numerosi brevetti, consiste nella capacità di semplificare i meccanismi e al tempo stesso inventare nuove funzioni. Ne risulta un abbattimento dei tempi di produzione e un aumento dell'affidabilità delle stesse calcolatrici. Nel 1945 Capellaro realizza la *Elettrosistema 14*, con cui la Olivetti — scrive nel 1962 Bruno Zucchi — annuncia che non intende rimanere estranea al settore del calcolo meccanico, nonostante gli scettici sostengano che un'industria italiana non può affermarsi nel settore, dominato dalle fabbriche statunitensi. Da quel momento la Olivetti investe regolarmente sul mercato modelli innovativi. Possiamo ricordare solo alcuni: La *Divinissima 14*, di concezione rivoluzionaria poiché, oltre al saldo negativo, la divisione

automatica; la *Audit 202*, arricchita di una tastiera alfabetica per la scrittura di testi. Poi, nel 1956 due macchine sofisticate: la *Divinissima 24* e la *Tetracyra*. Le calcolatrici sono disegnate da Marcello Nizzoli — autore anche di macchine da scrivere, come la *Lettera 22*, entrate nella leggenda — e che progettò anche «Villa Capellaro», ora inclusa nel Museo dell'Architettura moderna di Ivrea (www.museoivrea.it).

Nel 1964 il controllo dell'azienda di Ivrea è assunto dal «Gruppo di Intervento», guidato da Fiat e Mediobanca, il quale decide immediatamente di vendere la Divisione elettronica, che sotto la guida di Mario Tchourev, realizzato l'*Elira 9003*, il primo calcolatore al mondo completamente a transistor. Poi Giorgio Perotto, uno dei pochi progettisti che rimase alla Olivetti, realizza il prototipo della *PI01*, il primo personal computer da tavolo. Perotto è impaziente di mostrare i risultati del lavoro al Direttore generale tecnico, Natale Capellaro, con umiltà e coraggio, guarda l'ing. Perotto negli occhi, spoggia una mano sulla spalla e dice: «Caro Perotto, mi rendo conto che l'era della meccanica è finita».

In quel momento si consuma un ideale passaggio di consegne tra due uomini geniali. Capellaro, ha consentito alla Olivetti di diventare leader mondiale nel settore del calcolo meccanico; Perotto ha le qualità per proiettare l'azienda verso la piccola informatica. Purtroppo il Presidente Bruno Visentini e l'Amministratore delegato Aurelio Piccoli proseguono innanzitutto in una strategia che privilegia i prodotti meccanici. Roberto Olivetti, fiutatore dell'avventura elettronica, viene emarginato e l'azienda perde anni decisivi.

La Olivetti ha lasciato un segno indelebile nella storia mondiale dell'industria. Essa è diventata il simbolo di valori etici e di grandi investimenti nella cultura e nei servizi sociali. Inoltre la Olivetti è stata l'unica «impresa globale» che l'Italia abbia avuto: è riuscita ad affermare la qualità dei propri standard tecnologici in tutti i mercati del mondo, incluso quello statunitense. Tutto questo è stato in gran parte reso possibile dalle «macchine sapienti» di Natale Capellaro, sicuramente uno degli uomini più importanti per il progresso tecnologico del XX secolo.

Le macchine sono ora esposte a Ivrea in una bella mostra a lui dedicata, aperta fino al 22 dicembre, nei locali dell'Archivio storico Olivetti (www.archivio.olivetti.it). Speriamo che essa rappresenti un passo avanti verso la creazione di quel Museo Olivetti che l'Italia ha il dovere di offrire a se stessa e al mondo intero. rao@nucleo.it



Documento allegato : Rassegna Stampa



Documento allegato : Rassegna fotografie della Mostra



Film : Le Macchine Sapienti al TG3



Film : Le Macchine Sapienti a TG LEONARDO

Presentazione del Comitato Fondazione Natale Capellaro presso la Sala Dorata del Municipio (Ivrea, 18 novembre 2003).



Documento allegato : Rassegna Stampa

Ricostruzione di un reparto di montaggio della macchina per scrivere Olivetti M40, in occasione della manifestazione "I Mestieri della Memoria" (Ivrea, 16-19 settembre 2004).



Film : Ricostruzione del Reparto di Montaggio della M40



Documento allegato : Rassegna Stampa

Convenzione destinata ai Soci Sostenitori, con la partecipazione di Corrado Bonfanti (Ivrea, 18 dicembre 2004).



Documento allegato : Presentazione di Siro Nocentini

Immagine Grafica del Comitato Promotore

Studio dell'immagine coordinata e del logo. Progettazione e realizzazione di brochure e sito web (www.fondazionecapellaro.org).



Documento allegato : Brochure del Comitato Promotore

Studio del nome e del logo del Museo

Ampio spazio è stato dedicato alla ricerca del nome del museo. Un nome che ne identificasse i contenuti e fosse immediatamente riconoscibile, non sovrapponibile ad altre realtà esistenti.

Lo studio è stato condotto con il supporto del dr. Billo, della Nomen di Milano, società esperta nella creazione di nomi e marchi di prodotti.

Inizialmente sono stati proposti nomi di origine greca o latina, che raccontassero una storia declinabile nel materiale di comunicazione, ripercorrendo la strada già seguita da Franco Fortini all'interno della Olivetti. Alcuni nomi proposti sono stati:

IMAGO: immagine
KOME': villaggio
NOMOS: consuetudine
DIDASCALION: maestro
EIDOS: aspetto
NEXEN: neologismo
TECMIRION: da "documentare", indizio
UMANA MENTE
TALENTIS: neologismo
ABACUS: abaco
DRAO: rappresentare

Il commento è stato che i nomi fossero probabilmente troppo "intellettuali"...probabilmente adatti per un'iniziativa che si volesse configurare come di elite, ma l'obiettivo di una iniziativa come quella qui esposta, un museo inteso in senso moderno, è l'opposto: fare cultura, "vendersi" ad un pubblico il più vasto possibile, educare, attrarre ed incuriosire.

Il tutto è stato dunque riesaminato, partendo non dall'oggetto ma da chi lo usa/fruisce, preferendo in ogni modo un termine in lingua italiana:

TECNOLOGICAMENTE

E' un avverbio che dà un'idea dinamica e non statica dell'oggetto. E' un termine che contiene tre concetti importantissimi per il progetto culturale di un museo come quello che sarà creato:

TECNO le tecnologie che verranno raccontate;

LOGICA l'elemento fondamentale nello sviluppo dello scrivere, del calcolo e della scienza dell'informazione, sia meccanico che elettronico;

MENTE l'elemento essenziale, l'essere umano; l'umanesimo non contrapposto ma affiancato indissolubilmente alla tecnologia.

A tutto ciò è stato aggiunto un elemento grafico che riporta alla comunicazione multimediale odierna:

TECNOLOGIC@MENTE



Proposte per il logo del museo

Collaborazioni

Convenzione con il Dipartimento di Informatica dell'Università di Milano per la realizzazione di un progetto finalizzato allo sviluppo di un sistema di archiviazione, coerente con le disposizioni del Ministero dei beni culturali per la catalogazione dei beni tecnico-scientifici.

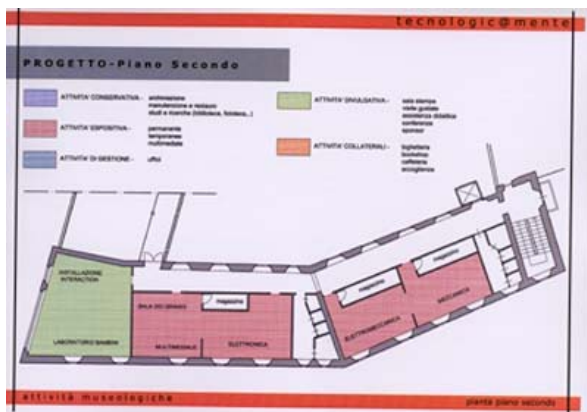
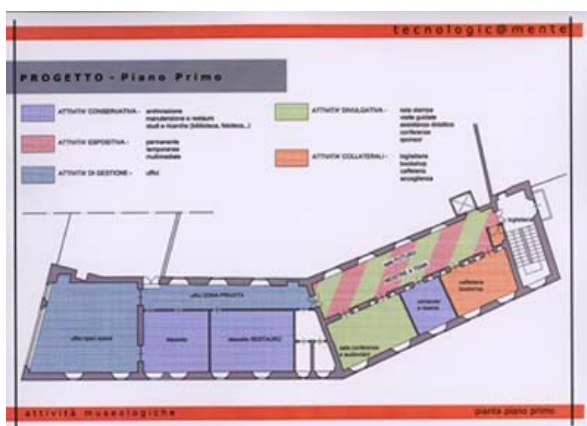
Collaborazione con Interaction Design Institute Ivrea, per la progettazione di Workshop per la divulgazione scientifica, destinati a bambini e giovani sino a 14 anni.

Sede del Museo

Individuazione della sede del museo presso l'immobile denominato Istituto Moreno in via Siccardi 5 di Ivrea, concessa in comodato gratuito dalla Curia Vescovile di Ivrea.



Documento allegato : Studio di fattibilità



LA FONDAZIONE

La Forma Giuridica

Per poter progettare, realizzare e gestire il Museo della Tecnologia, si pensa di costituire una fondazione.

Tecnologic@mente

CONSIDERAZIONI GIURIDICHE SULLE FONDAZIONI

La Forma Giuridica

Per poter progettare, realizzare e gestire il Museo della Tec di costituire una FONDAZIONE.

Cos'è una fondazione?

Una fondazione è un ente privato senza finalità di lucro con sorgente di reddito che deriva - in Italia, necessariamente - PATRIMONIO.

Questo ente, dotato di una propria ORGANIZZAZIONE e di GOVERNO, usa le proprie risorse finanziarie per scopi educativi, religiosi, sociali o altri SCOPI DI PUBBLICA UTILITÀ, organizzando e gestendo direttamente i suoi programmi (fondazione operativa). Una fondazione è costituita da un fondatore - anche più persone - o congiuntamente ovvero una persona giuridica - tramite un atto. Le principali norme organizzative per il corretto funzionamento sono raccolte nello STATUTO, che costituisce parte integrante della fondazione e che contiene lo SCOPO della fondazione.

Per poter operare necessita di un RICONOSCIMENTO GIURIDICO allo scopo la fondazione può ottenere :

1. il riconoscimento giuridico REGIONALE, consentito :

Documento allegato : Considerazioni giuridiche sulle Fondazioni

La struttura di governance e il modello organizzativo : caso 1

Consiglio di Amministrazione
Presidente
Comitato Culturale/Scientifico
Revisori
Comitato Esecutivo

Il **Consiglio di Amministrazione** stabilisce le linee generali dell'attività ed i relativi obiettivi e programmi, coerentemente allo scopo della fondazione.

È composto da:

1. ... consiglieri in rappresentanza dei Fondatori
2. ... altri consiglieri

3. un consigliere in rappresentanza del Comitato Culturale/Scientifico

Il CdA nomina il Comitato Culturale/Scientifico.

All'interno del Consiglio si nomina un **Comitato Esecutivo** composto da quattro consiglieri con deleghe operative nei campi :

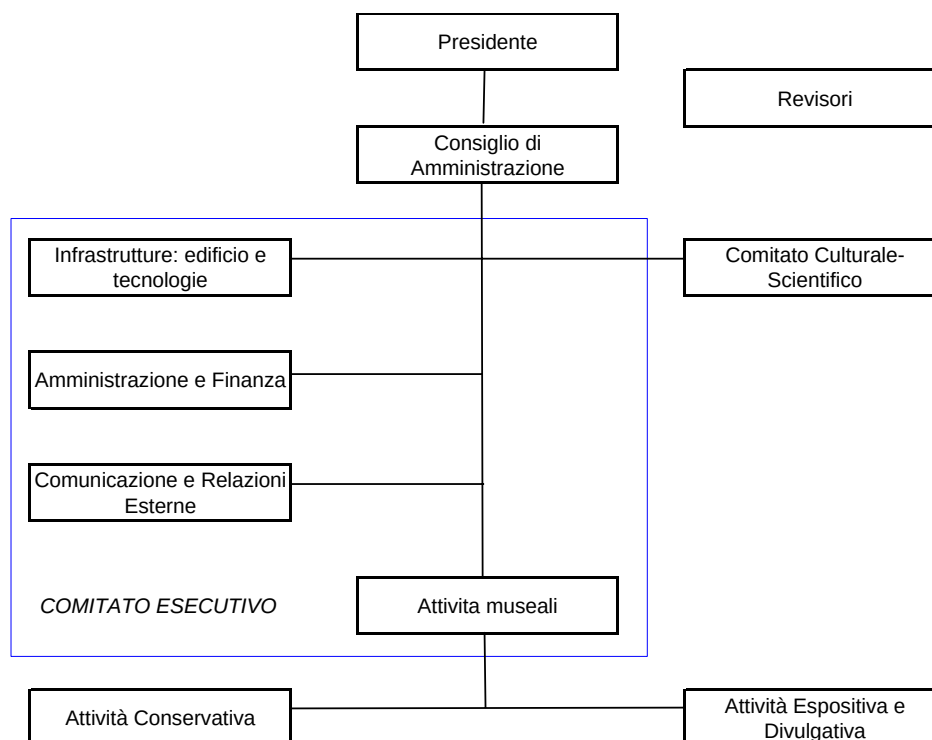
1. infrastrutture: edificio e tecnologie
2. amministrazione e finanza
3. comunicazione e relazioni esterne
4. attività museali

Il **Comitato Culturale/Scientifico** svolge il ruolo di “custode” del “core process” e ne suggerisce le linee di sviluppo.

Verifica e assicura che l'attività svolta risponda, anche come livello qualitativo, agli scopi statutari.

Sulla base dell'esperienza dai suoi appartenenti individua e indica, in autonomia e indipendenza, i campi di ricerca, di studio e sviluppo verso il quale indirizzare l'attività.

Schema caso 1



La struttura di governance e il modello organizzativo : caso 2

Come il caso 1, ma con il Direttore Generale e senza il Comitato Esecutivo. Si tengono così separati gli organi di governo da quelli di gestione e i Consiglieri non hanno deleghe operative.

Quindi:

Consiglio di Amministrazione
 Presidente
 Comitato Culturale/Scientifico
 Revisori
 Direttore Generale

Il **Consiglio di Amministrazione** stabilisce le linee generali dell'attività ed i relativi obiettivi e programmi, coerentemente allo scopo della fondazione.

È composto da:

1. ... consiglieri in rappresentanza dei Fondatori
2. ... altri consiglieri
3. un consigliere in rappresentanza del Comitato Culturale/Scientifico

Il CdA nomina il Direttore Generale; (eventualmente anche i responsabili delle attività Conservativa ed Espositiva/Divulgativa).

Il CdA nomina il Comitato Culturale/Scientifico.

Il **Direttore Generale** è responsabile dell'andamento amministrativo verso il CdA, con particolare riferimento agli aspetti contabili e finanziari della fondazione. Presenta i progetti di bilancio preventivo e consuntivo.

Assicura la coerenza e il coordinamento sul piano operativo tra le aree conservativa ed espositiva/divulgativa del museo e le funzioni di supporto:

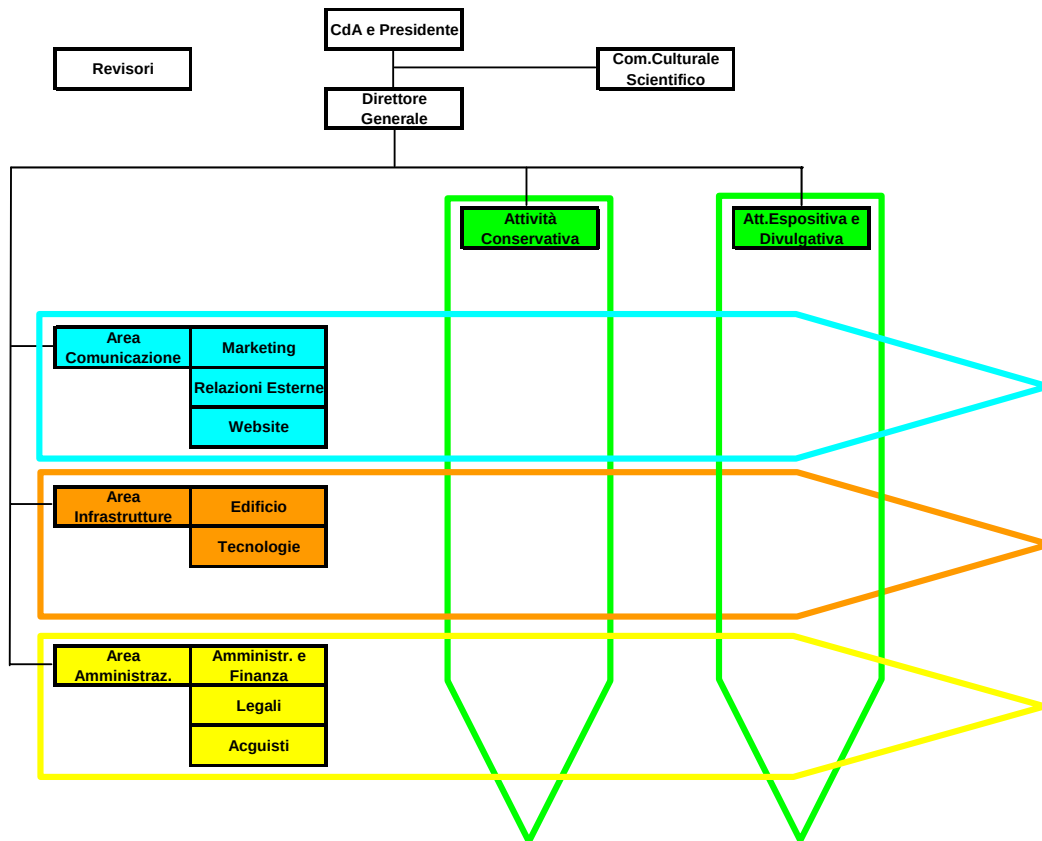
- Comunicazione: marketing e promozione, relazioni esterne, website;
- Infrastrutture: patrimonio immobiliare e infrastrutture tecnologiche;
- Amministrazione: amministrazione e finanza, amministrazione delle risorse umane, pratiche legali, acquisti.

Il **Comitato Culturale/Scientifico** svolge il ruolo di "custode" del "core process" e ne suggerisce le linee di sviluppo.

Verifica e assicura che l'attività svolta risponda, anche come livello qualitativo, agli scopi statutari.

Sulla base dell'esperienza dai suoi appartenenti individua e indica, in autonomia e indipendenza, i campi di ricerca, di studio e sviluppo verso il quale indirizzare l'attività.

Schema caso 2



L'ATTIVITÀ DI GESTIONE DEL MUSEO

1. attività conservativa
2. attività espositiva e divulgativa
3. attività di supporto

L'attività Conservativa

Prevede il controllo periodico dello stato dei beni e il loro mantenimento, nonché il controllo delle condizioni ambientali dove i beni stessi vengono conservati. In tal senso il museo potrebbe essere considerato un "contenitore di ricchezze culturali" avente quale unico fine quello di tutelare il patrimonio.

In particolare, la funzione conservativa si esplica attraverso:

- **l'acquisizione** degli oggetti: ossia l'insieme di azioni attraverso le quali si giunge al possesso dei beni culturali;
- la registrazione e la catalogazione: in particolare, la **registrazione** (inventariazione) è tesa a fornire una descrizione fisica degli oggetti culturali, mentre la **catalogazione** si configura come uno strumento scientifico, di non rilevante valore legale, avente lo scopo di iscrivere le opere in un database per la gestione scientifica ed operativa del bene. Impostare una corretta e ordinata tenuta degli archivi non è solo prerogativa indispensabile per assicurare un rapido accesso a ciascuno dei singoli pezzi della collezione, ma si rivela anche necessario per garantire che per ciascun oggetto si possa risalire con assoluta certezza al contesto di origine;
- il restauro e la **manutenzione ordinaria**: comprendono tutte quelle attività destinate ad evitare il deperimento dell'oggetto e a garantire un buono stato di conservazione. La manutenzione ordinaria viene eseguita periodicamente, come, ad esempio, la pulitura dell'oggetto. Il **restauro** rientra, invece, nella manutenzione straordinaria: esso si compie, in genere, a seguito del ritrovamento dell'oggetto o di eventi che ne hanno accelerato il decadimento.

L'attività Espositiva e Divulgativa

Con l'attività espositiva e di divulgazione il museo interagisce con il pubblico. Essa è finalizzata a diffondere il messaggio culturale verso l'esterno. Prevede l'esposizione della collezione permanente e si estende all'organizzazione di esposizioni temporanee, di mostre, di altri eventi e attività particolari volte alla divulgazione scientifica.

Si può scomporre in tre gruppi: l'attività espositiva principale, l'attività divulgativa e le iniziative speciali.

Attività espositiva principale:

- l'**interpretazione** e la selezione degli oggetti: la prima consiste nel processo attraverso cui si cerca di attribuire un senso all'esposizione allo scopo di rendere più comprensibile la fruizione degli oggetti. La **selezione** rappresenta una funzione particolarmente delicata in quanto la superficie dedicata ad essa spesso non è sufficiente a contenere tutti i beni che compongono una collezione. Compito del curatore sarà selezionare quelli che meglio interagiranno con il pubblico visitatore;
- la scelta dell'**allestimento** e dei **supporti informativi**: si tratta di organizzare l'esposizione in modo tale da rendere interessante e comprensibile la visita. In particolare, l'allestimento sarà affiancato da una chiara indicazione dei percorsi mediante pannelli esplicativi ed informazioni a corredo dei singoli pezzi.

Attività divulgativa:

- comprende i servizi finalizzati a far conoscere il progetto culturale del museo, attraverso una seria e ricca attività di documentazione sulla collezione e sulle altre attività svolte: indicazioni segnaletiche delle gallerie e dei percorsi, pannelli esplicativi il contenuto di ogni sala, materiale informativo, visite guidate, assistenza didattica nei laboratori e negli atelier, servizio di fototeca e biblioteca, raccolta e proiezione di audiovisivi.

Iniziative speciali:

- si riferiscono all'organizzazione di mostre temporanee, di esposizioni speciali, di seminari, di corsi di aggiornamento e formazione, di rassegne cinematografiche, di cicli di lezioni su temi che hanno per oggetto la collezione, di conferenze, di attività editoriale.

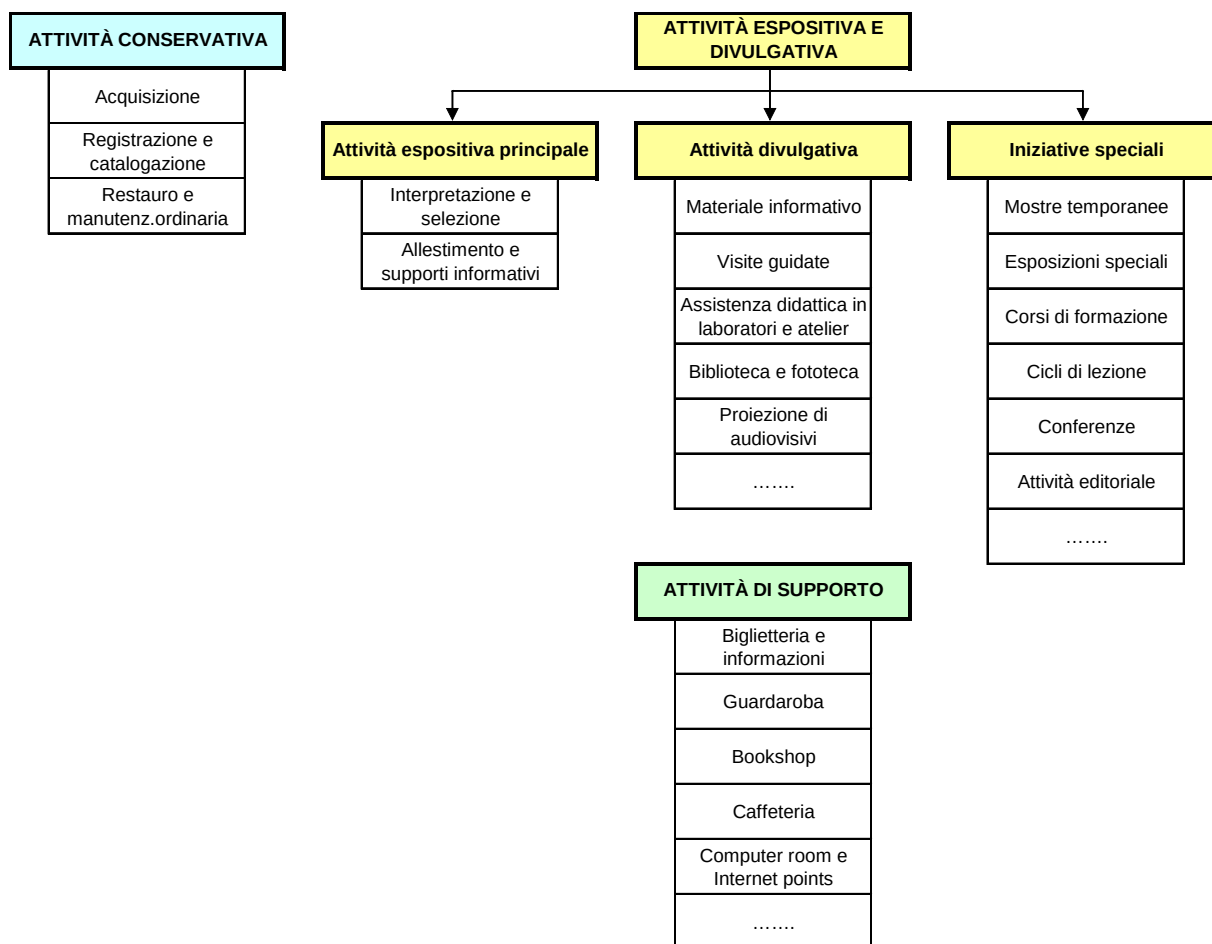
L'attività di Supporto

Infine, un ulteriore gruppo di attività è rappresentato da quelle di supporto. La loro finalità è di migliorare la qualità dell'offerta complessiva. Si tratta di servizi che vanno a soddisfare una pluralità di esigenze connesse con le variegate aspettative della domanda, che interpreta la visita al museo non solo in termini strettamente culturali ma anche quale occasione di svago e d'intrattenimento.

- Rientrano in questa categoria le attività di accoglienza quali parcheggio, servizio di prenotazione, guardaroba, caffetteria e ristorazione, negozi,

punti d'incontro, spazi d'intrattenimento bambini, infermeria, bookshop, biglietteria e informazioni

Schema delle attività del museo



Elementi per il Business Plan

CAPITOLO	INVESTIMENTI (k €)	GESTIONE (anno tipo - k €)	CONTRIBUTI (in natura)
SPESE			
ATTIVITÀ CONSERVATIVA	0	0	
Acquisizione			
Noleggio; locazione			
Registrazione e catalogazione			
Restauro			
Manutenzione ordinaria			
Immagazzinamento			
Studi e ricerche			
Personale per l'attività conservativa			
ATTIVITÀ ESPOSITIVA PRINCIPALE	0	0	
Interpretazione e selezione			
Allestimento e supporti informativi			
Personale per l'attività espositiva			
ATTIVITÀ DIVULGATIVA	0	0	
Materiale informativo e documentazione			
Visite guidate			
Assistenza didattica			
Biblioteca e fototeca			
Proiezione di audiovisivi			
Personale per l'attività divulgativa			
INIZIATIVE SPECIALI	0	0	
Mostre temporanee; esposizioni speciali			
Corsi di formazione			
Cicli di lezioni			
Seminari; conferenze			
Attività editoriali			
Personale per l'attività complementare			
ATTIVITÀ DI SUPPORTO	0	0	
Biglietteria e informazioni			
Guardaroba			
Bookshop			
Caffeteria			
Computer room e internet points			
Personale per l'attività di supporto			

CAPITOLO	INVESTIMENTI (k €)	GESTIONE (anno tipo - k €)	CONTRIBUTI (in natura)
COMUNICAZIONE	0	0	
Website			
Marketing e promozioni			
Relazioni esterne e con la stampa			
Ricerca sponsor e patrocini			
Reclutamento volontari			
Personale per la comunicazione			
AMMINISTRAZIONE	0	0	
Contabilità			
Personale per l'amministrazione e di segreteria			
EDIFICIO E TECNOLOGIE : INVESTIMENTI	0	0	
Laboratorio e magazzino per l'attività conservativa			
Spazio per l'esposizione permanente			
Laboratori e atelier per l'attività didattica			
Biblioteca e fototeca			
Sala proiezioni			
Spazio per le mostre temporanee e speciali			
Aula didattica			
Sala conferenze			
Biglietteria			
Guardaroba			
Bookshop			
Caffeteria			
Computer room e internet points			
Ufficio di direzione			
Ufficio di segreteria			
Sala riunioni			
EDIFICIO E TECNOLOGIE : GESTIONE	0	0	
Canone di locazione per sede del Museo			
Energie			
Manutenzione edificio			
Pulizie			
Sicurezza			
Tasse comunali			
Legge 626			
Assicurazioni			
Telefoni			
Internet			
Manutenzione tecnologie informatiche			
Canoni di esercizio software			
Personale addetto alle infrastrutture			

CAPITOLO	INVESTIMENTI (k €)	GESTIONE (anno tipo - k €)	CONTRIBUTI (in natura)
GOVERNANCE	0	0	
Consiglio di amministrazione			
Comitato culturale/scientifico			
Collegio dei revisori			
Direttore generale			
Comitato esecutivo			
CONTINGENCY	0	0	
Imposte e tasse			
Contingency			
TOTALE SPESE	0	0	

PROVENTI			
SERVIZI AL PUBBLICO	0	0	
Visite			
Visite guidate			
Visite a mostre a tema temporanee			
Laboratori e corsi			
Hosting di eventi			
Oggettistica			
CONTRIBUTI PRIVATI	0	0	
Sponsorship per le iniziative speciali			
Sponsorship per la ristrutturazione e l'allestimento			
CONTRIBUTI PUBBLICI	0	0	
Contributi per la gestione			
Contributi per la ristrutturazione e l'allestimento			
Comodato gratuito per la sede del Museo			
Gruppo volontari Amici del Museo			
TOTALE PROVENTI	0	0	
PROVENTI - SPESE	0	0	

CONSIDERAZIONI FINALI

Citiamo dall'indagine CENSIS condotta nel 2001, "Reinventare il Canavese":

"Si tratta (la riqualificazione dell'offerta turistica) di un'operazione complessa finalizzata ad attivare nuovi servizi turistici che possano contribuire a creare un'immagine inedita ed accattivante del Canavese. Occorre tenere conto che non essendoci mai stata una tradizione turistica in quest'area, si dovrà procedere per gradi, pensando di realizzare un prodotto destinato inizialmente ad un turismo non d'élite, per poi procedere a politiche più selettive.

Gli elementi sui quali puntare e che possono caratterizzare in modo chiaro l'offerta turistica locale:

I circuiti dei Castelli

...

Il turismo naturalistico e sportivo

....

Le strade del vino

.....

I circuiti enogastronomici....."

A questi itinerari si propone di aggiungerne un quinto:

Il circuito della Tecnologia

Il fulcro del circuito della Tecnologia sarà il Museo, che opererà in sinergia con le altre iniziative già presenti o previste sul territorio. In questo modo si potrà contribuire a dare al Canavese una nuova immagine, culturalmente evoluta, coerente con i piani ed i progetti delle Istituzioni e degli Enti Pubblici.

Per poter realizzare il Museo della Tecnologia saranno necessari gli sforzi economici e organizzativi degli Enti Pubblici e delle Aziende private, a partire dalla prima fase progettuale. E' disponibile, su richiesta, il piano economico relativo al primo anno di attività, con il dettaglio dei costi che il Comitato Promotore dovrà sostenere per realizzare il progetto.

BIBLIOGRAFIA

La valorizzazione dei beni artistici tramite la costituzione di fondazioni: il caso della fondazione Marino Marini di Firenze; Niccolo' Persiani Francesca Papini; Dipartimento di Scienze Aziendali Università degli Studi di Firenze

Progetto della Wellcome Wing del Science Museum di Londra; scheda analitica di www.torinoscienza.it

Ergonomia e Design; Sebastiano Bagnara; Politecnico di Milano

Società dell'informazione; Sebastiano Bagnara; Politecnico di Milano

Memoria di un sublime; Simona Chiodo; Università di Milano

Hanno contribuito al progetto:

Walter Aprile; capitolo "l'innovazione"

Milena Maccaferri; capitolo "il progetto didattico creativo per i bambini"

Mario Mattioda; allegato "il festival della tecnica : umanesimo e tecnologia"

Roberto Museo; allegato "Considerazioni giuridiche sulle Fondazioni"

Le fotografie "Le macchine sapienti di Natale Capellaro" sono di Ivan Gasparini

I filmati "Pier Giorgio Perotto ricorda Natale Capellaro", "La PG 101 nel racconto di Pier Giorgio Perotto" e "Ricostruzione del Reparto di Montaggio della M40" sono di Pietro Contadini

ALLEGATI

DOCUMENTI ALLEGATI		NUMERO	RIF.PAG.
Società dell'Informazione	di Sebastiano Bagnara	1	10
Ergonomia e Design	di Sebastiano Bagnara	2	12
Memoria di un sublime	di Simona Chiodo	3	14
Natale Capellaro	Il ricordo di Bruno Visentini	4	20
Pier Giorgio Perotto	L'inventore del primo personal computer	5	23
Il Caso Olivetti	Intervista a Franco Debenedetti	6	25
Il Gioc@impara	Interaction Design Institute Ivrea : workshop per i bambini	7	26
Festival della Tecnica	Umanesimo e Tecnologia, di Mario Mattioda	8	30
Museo della Tecnologia	Primi studi di fattibilità, Settembre 2003	9	31
Comitato Promotore	L'Atto di Costituzione	10	32
Comitato Promotore	Lo Statuto	11	33
Centenario nascita Natale Capellaro	Gli interventi dei Relatori	12	38
Centenario nascita Natale Capellaro	Rassegna Stampa	13	38
Mostra Le Macchine Sapianti	Catalogo della Mostra	14	39
Mostra Le Macchine Sapianti	Rassegna Foto Inaugurazione	15	39
Mostra Le Macchine Sapianti	Rassegna Stampa	16	40
Mostra Le Macchine Sapianti	Rassegna Foto Mostra	17	40
Presentazione Comitato	Rassegna Stampa	18	41
I Mestieri della Memoria	Rassegna Stampa	19	42
Convenzione con i Sostenitori	Presentazione di Siro Nocentini	20	43
Comitato Promotore	Brochure	21	44
Sede del Museo	Studio di Fattibilità	22	47
Sulle fondazioni	Considerazioni Giuridiche	23	48

FILM		NUMERO	RIF.PAG.
Natale Capellaro	Il ricordo di Pier Giorgio Perotto	1	20
Il personal computer PG 101	Il racconto di Pier Giorgio Perotto	2	23
Adriano Olivetti	Il ricordo di Ettore Sottsass	3	24
Mostra Le Macchine Sapianti	TG3	4	41
Mostra Le Macchine Sapianti	TG Leonardo	5	41
I Mestieri della Memoria	Il reparto di montaggio della M40	6	42