

IVREA DALLE MACCHINE PER SCRIVERE (COME LA MITICA LETTERA 22) ALLA DIVISUMMA, ALLA PROGRAMMA 101

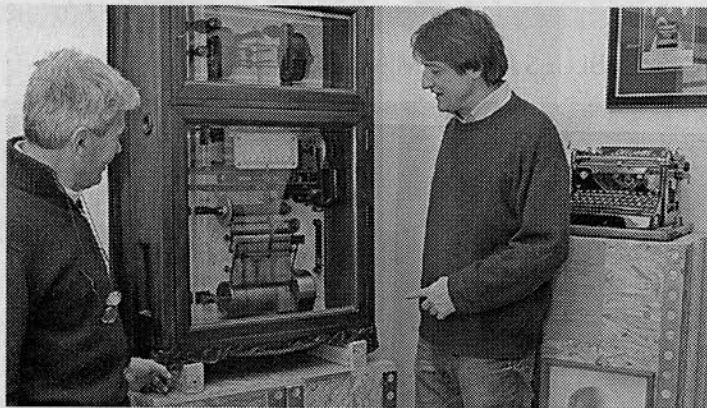
Un viaggio nella tecnologia sotto il segno dell'Olivetti

Oggi e domani la mostra della «Fondazione Cappellaro»

Giampiero Maggio

Un viaggio nel mondo delle tecnologie, come era ieri, com'è oggi, come sarà domani. Si alza il sipario, questa mattina, sulla mostra (aperta fino a domani) del laboratorio museo «Tecnologic@mente», realizzato dal comitato fondazione «Natale Capellaro» all'interno dell'Istituto Opera Pia Moreno in piazza San Francesco, 4, a Ivrea.

«QWERTY»: parte da qui questo itinerario affascinante nel mondo della tecnologia. Dalla sequenza iniziale, leggendo da sinistra verso destra, delle prime lettere delle tastiere che quotidianamente ognuno di noi usa quando deve scrivere qualcosa. Ora le troviamo sulla tastiera del pc, un tempo sulla macchina per scrivere, il futuro resta un mistero. Una sequenza particolare e apparentemente bizzarra che, nonostante quasi nessuno ci faccia caso, appartiene ormai alla vita di tutti. «Tecnologic@mente» - spiega Laura Salvetti, presidente della Fonda-



Visitatori osservano alcuni degli oggetti esposti a Ivrea

zione - diventa quindi un mezzo per accedere alle tecnologie in modo semplice, divertendosi e al tempo stesso cercando di capire i processi.

Mentre la giornata di oggi sarà dedicata a chi, in un modo o nell'altro ha sostenuto questa iniziativa (dai sottoscrittori alle

aziende agli enti), domani, in occasione dell'open-day, le sale saranno aperte al pubblico, dalle 15 alle 19. All'interno dell'esposizione sarà illustrata la storia di questi apparecchi, e si potranno scoprire i tesori delle tecnologie che hanno permesso a Ivrea di raggiungere la leadership mondiale nel settore

della meccanica e dell'elettronica. Sarà presentata una parte della collezione storica, tra cui la milionesima Divisumma 24 e la Te-tractys, la Programma 101 (con le sue «cartoline magnetiche» antesignane del floppy disk) e le macchine per scrivere M1, MP1 e Lettera 22.

Nei laboratori ci sarà anche la possibilità di toccare con mano gli oggetti, di fare esperienze pratiche, di giocare con la tecnologia. Nella sezione dedicata al restauro, ad esempio, si potranno ammirare le macchine smontate e vedere i loro componenti meccanici ed elettronici. Una Programma 101 ritornerà a funzionare «sotto i ferri» dei progettisti, nella stanza del Gioc@impara 16 «Pascaline», i bambini potranno scoprire i segreti della macchina di Pascal che, già nel diciassettesimo secolo, era in grado di eseguire operazioni attraverso la rotazione di ingranaggi e di tenere conto dei riporti e dei prestiti. Questo ed altro ancora: per un viaggio da non perdere.