

Il progetto Via alla digitalizzazione con la Federico II di 47mila quadri Capodimonte, tutti tesori saranno on line

Mariagiovanna Capone

Il legame tra l'Università Federico II e il **Museo di Capodimonte** si rafforza. Sabato e domenica la no-stop di 27 ore con «HackNight@Museum» in cui centinaia di iscritti (oltre 250) si sfideranno nelle nove Challenge sponsorizzate da grandi nomi dell'imprenditoria. Ma l'Ateneo federiciano e il museo annunciano altre due attività per la prima volta in Italia.

La prima è legata alla Apple che avvierà a Capodimonte un Foundation Program, corsi di coding della durata di circa un mese rivolti ai giovani. La seconda novità riguarda la creazione di un Centro di Digitalizzazione che sorgerà nel Fabbricato Colletta diventando così il primo museo in Italia che metterà a disposizione tutti i cataloghi, schede e articoli sulle 47mila opere custodite.

A pag. 39

Capodimonte on line arriva l'arte digitale nelle sale del museo

► A disposizione cataloghi e schede su tutte le 47mila opere custodite ► Al via la «HackNight@Museum» da domani la sfida a colpi di app

«FOUNDATION PROGRAM» E CORSI DI CODING DELLA APPLE PER UN MESE NEL REAL BOSCO IL PROGETTO

Mariagiovanna Capone

Il legame tra l'Università Federico II e il **Museo di Capodimonte** si rafforza. Sabato e domenica la no-stop di 27 ore con «HackNight@Museum», il lungo week-end di programmazione con cui centinaia di iscritti (oltre 250) si sfideranno nelle nove Challenge sponsorizzate da grandi nomi dell'imprenditoria. Ma l'Ateneo federiciano e il museo annunciano altre due attivi-

tà per la prima volta in Italia. La prima è legata alla Apple, con cui la Federico II porta avanti l'Academy da tre anni a San Giovanni a Teduccio: la società di Cupertino avvierà a Capodimonte un Foundation Program, corsi di coding della durata di circa un mese che già si tengono nelle altre Università della Campania, rivolti ai giovani del quartiere e non solo. La seconda novità riguarda la creazione di un Centro di Digitalizzazione che sorgerà nel Fabbricato Colletta, uno dei 17 edifici del Real Bosco, diventando così il primo museo in Italia che metterà a disposizione tutti i cataloghi, schede e articoli sulle 47 mila opere custodite.

IL LABORATORIO

Il Salone delle Feste di Capodimonte si trasformerà in un laboratorio di innovazione tecnologi-

ca con almeno duecento nerd che si sfideranno a colpi di app per la maratona di «HackNight@Museum». Nella sala più prestigiosa del museo, i ragazzi smanetteranno ininterrottamente sui computer per 27 ore (potranno riposare nel sacco a pelo sempre dandosi il cambio), per soddisfare le challenge lanciate dagli sponsor ovvero Regione Campania con Almaviva, **Museo e Real Bosco di Capodimonte**, Cisco, Eni, Rete Ferrovia-



ria Italiana, Procter & Gamble, Tim Wcap, Tecno, Wwf Oasi.

LA DIGITALIZZAZIONE

Particolarmente felice di ospitare l'hackathon a Capodimonte è **Sylvain Bellenger**, direttore di Capodimonte, che dopo il Cellario ha messo a disposizione il Salone delle Feste. «Sono convinto che il futuro dei beni culturali passi necessariamente attraverso la digitalizzazione dei suoi contenuti» ammette, che annuncia non senza una punta di orgoglio le nuove sfide del suo mandato. «A breve sorgerà nel Fabbricato Colletta che affaccia su via Ponti Rossi, la prima scuola di digitalizzazione dei beni culturali in collaborazione con l'Università Federico II, per avere un unico catalogo on line, liberamente consultabile, delle 47mila opere di Capodimonte». L'intenzione è di rendere fruibili gratuitamente tutte le informa-

zioni sulle opere del museo, dalle foto a colori alle pubblicazioni, a tutte le schede (a volte anche diverse) realizzate dagli archivisti nel corso degli anni. «Ci vorrà un anno circa per avviarlo, occorrerà reperire i fondi, partecipando a bandi europei, indire gare, realizzare il restauro del Fabbricato Colletta, anche se è in buone condizioni, e acquistare le strumentazioni» precisa Bellenger. Almeno tre i dipartimenti coinvolti, ovvero di Architettura, Studi umanistici e Ingegneria elettrica e delle Tecnologie dell'Informazione, quest'ultimo diretto da Ventre.

I CORSI APPLE

«Abbiamo firmato, inoltre, anche un accordo con la Apple corsi di coding gratuiti rivolti ai giovani. Sarà emozionante per questi ragazzi essere ispirati dalla cultura e realizzare app» prosegue il direttore Bellenger. «È la prima volta che Apple tiene un

Foundation Program in un museo» ammette Giorgio Ventre, che ha promosso questa iniziativa con convinzione. I corsi partiranno tra un paio di mesi, non prima delle selezioni (a breve il bando) per 25 partecipanti, e saranno molto impegnativi: 7 ore al giorno per la durata di 3-4 settimane. «L'accordo con la Apple ci consente di contaminare competenze umanistiche con quelle scientifiche» afferma Giovanni Lombardi, presidente dell'Advisory Board del **Museo e Real Bosco di Capodimonte** e referente per i progetti digitali. Un accordo visto con ottimismo anche da Massimiliano Colella di Innovacamera, azienda speciale della Camera di Commercio di Roma che promuove l'Hackathon di Napoli «un ponte verso la Maker Faire Rome, dal 12 al 14 ottobre, dove ospiteremo uno stand di Robotica curato dal professore della Federico II Bruno Siciliano».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



L'INIZIATIVA La conferenza stampa a Capodimonte. Sotto la sala da ballo che ospiterà The Big Hack

