arbido

2015/3 GLAM et Wikimedia

Noyer Frédéric, Digital Archivist

Open Cultural Data Hackathon: rencontre du 3e type sur la chaîne de valorisation numérique

En février de cette année a eu lieu le premier Open Cultural Data Hackaton en Suisse. Une rétrospective et des réflexions.

Un hackathon est une réunion marathon de deux ou trois jours pour développer l'utilisation de jeux de données libres dans un domaine précis (l'économie, la politique, etc.). Le premier Swiss Open Cultural Data Hackathon s'est tenu en février 2015 à la Bibliothèque nationale suisse à Berne[1]. Le succès était au rendez-vous puisqu'une centaine de participants d'horizons très divers ont répondu à l'appel, parmi lesquels de nombreux archivistes, bibliothécaires, développeurs informatiques, wikipédiens et artistes. 48 heures à touiller dans des données numériques issues de fonds d'archives ou de collections patrimoniales afin de mijoter des expériences virtuelles à la frontière entre médiation culturelle et art conceptuel. Plusieurs projets se sont également attelés à la création de nouveaux outils utiles à de futurs projets de valorisation.

Les objectifs des organisateurs dépassaient pourtant les deux jours de la manifestation. Ainsi en amont, l'accent a été mis sur les institutions patrimoniales susceptibles de mettre à disposition des données. La communication s'est faite en deux phases. Le comité d'organisation a d'abord démarché proactivement un grand nombre d'archives et de bibliothèques pour les inciter à profiter du hackathon pour tenter l'expérience. Une demi-journée organisée par la bibliothèque de l'ETH Zurich à l'intention des potentiels fournisseurs de matériel numérique a ensuite servi à répondre à leurs questions ainsi qu'à expliquer en quoi consistait concrètement ce marathon de création.

En effet, les organisateurs partaient du constat qu'une institution qui veut utiliser la Toile pour diffuser, voire valoriser, des données patrimoniales est confrontée d'emblée à des questions relativement pointues. Comment évaluer a priori l'intérêt pour telles ou telles données et mettre ainsi les priorités aux bons endroits? Quel doit être le public cible? Qu'attend-on vraiment d'un tel effort: un «accès 2.0» aux fonds d'archives ou collections, un vecteur de visibilité pour l'institution sur le Net ou plutôt un produit d'appel pour augmenter la fréquentation en salle de lecture? En un mot, il est difficile de saisir ce que l'on peut attendre d'un projet de ce type. Or le potentiel est énorme, mais souvent difficile à délimiter concrètement.

En effet, pourquoi viser un simple transfert de la consultation de documents en salle de lecture vers le net alors qu'il s'agit bien plus d'ouvrir les informations contenues dans nos documents à des modes innovants de médiation? C'est pourtant l'objectif minimum si l'on veut profiter de l'effet de levier que recèle l'écosystème numérique habité de ses innombrables consommateurs (humains et machines) connectés par leurs interfaces respectives. Mais pour que cela se réalise, c'est bien pour des médiateurs que ces données doivent être profilées en premier chef et non pour le grand public.

D'où l'idée, soufflée aux institutions patrimoniales, de saisir l'occasion du hackathon pour venir – les bras chargés de fichiers ou même les mains dans les poches – à la rencontre d'une partie des acteurs de cette chaîne de valorisation numérique: développeurs, activistes de la scène de l'art remixé, spécialistes en humanités digitales ou contributeurs passionnés à Wikipédia. Autant de profils dont les compétences sont irremplaçables pour proposer un regard neuf sur le patrimoine entreposé dans nos magasins, voire de le transformer en matériau constitutif d'expériences inédites.

Ce premier hackathon aura été un lieu de rencontre entre communautés aux intérêts convergents permettant de rassurer sur les ressources disponibles en termes de compétences. Il aura également servi de champ d'expérimentation pratique pour clarifier les attentes des institutions patrimoniales. Et ce bouillon de culture aura donné naissance en un temps très limité à des applications offrant d'étonnantes expériences. Une indéniable mise en valeur des documents eux-mêmes en même temps que des institutions qui en ont la charge.

Cela peut nous amener à nous interroger sur les fondamentaux des sciences de l'information en matière d'accès lorsque l'on dépasse la simple mise à disposition pour offrir le cadre d'une vrai médiation culturelle numérique, main dans la main avec les acteurs de cet écosystème désormais incontournable.

1 Des démonstrations des applications réalisées ainsi que la documentation des jeux de données sont disponibles sur la page web du hackathon [en ligne], 2015, <http://make.opendata.ch/wiki/event:2015-02> (consulté le 10.8.2015).

Frédéric Noyer

Frédéric Noyer est digital archivist et membre de l’équipe de direction de Docuteam Sàrl
. De 2012 à 2015, il a travaillé en tant qu'archiviste-informaticien aux Archives de l'État de Neuchâtel où il a œuvré à l'action en matière de préservation des données numériques ainsi qu'à la coordination du Portail des archives neuchâteloises. Formé à la fois comme historien et comme informaticien de gestion à l'Université de Fribourg, il doit à cet enracinement dans l'Espace Mitteland un goût immodéré pour les ponts qui enjambent les frontières de toutes sortes, tant celles entre disciplines techniques que celles entre territoires linguistiques.

Résumé

Deutsch

Der Swiss Open Cultural Data Hackathon hat den Kulturinstitutionen Gelegenheit gegeben, auszuprobieren, was sie bei Projekten der digitalen Aufwertung erwartet. Im Besonderen auch um sich darüber bewusst zu werden, welches die Akteure sind, die ihnen als Vermittler zwischen den kulturellen Daten und dem weiten Publikum dienen können. Der Anlass war auch ein Aufruf an die Institutionen, sich über ihre Rolle im Bereich des Zugangs Gedanken zu machen.