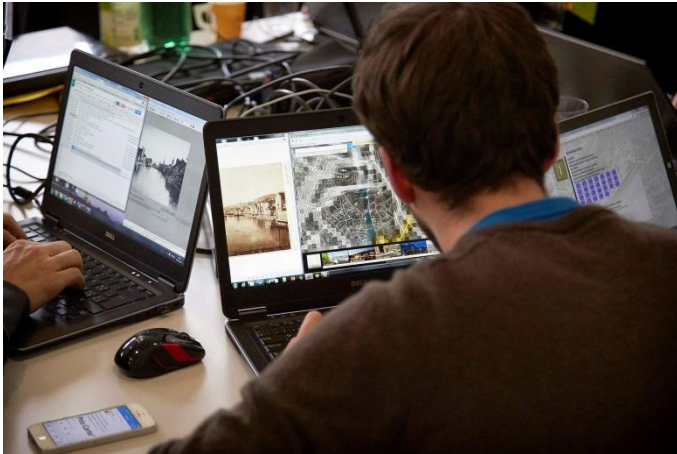




Berne / Lausanne / Zürich, au mois de mai 2017



## **TROISIÈME HACKATHON CULTUREL SUISSE À LAUSANNE VENDREDI/SAMEDI, 15-16 SEPTEMBRE 2017**

### **LES INSCRIPTIONS SONT OUVERTES**

[Le Hackathon culturel suisse](#) réunit des chercheurs en sciences humaines, des institutions patrimoniales et des développeurs informaticiens. Lors de cet événement, l'utilisation des nouvelles technologies aide à explorer, à comprendre et à diffuser la connaissance en sciences humaines et à offrir un accès plus large au patrimoine culturel suisse.

[Les inscriptions au troisième hackathon culturel suisse sont ouvertes.](#) Il se tiendra du 15 au 16 septembre 2017 à l'Université de Lausanne. Les développeurs, les chercheurs, les porteurs d'idées, les artistes, les wikipédiens et toutes les personnes intéressées par le domaine des humanités numériques sont chaleureusement invitées à y participer. L'événement est gratuit. Des journées de préparation se tiendront très prochainement à [Genève](#) pour les données patrimoniales (12 mai), à [Lausanne](#) pour les données de recherche (7 juin) et à [Zürich](#) pour les données d'archives (le 9 juin).

### **Contacts médias**

Pour des informations sur le contenu du Hackathon culturel suisse :  
Martin Grandjean ([Martin.Grandjean@unil.ch](mailto:Martin.Grandjean@unil.ch))

Pour des informations sur les questions institutionnelles liées aux Digital Humanities :  
Prof. Dominique Vinck ([Dominique.Vinck@unil.ch](mailto:Dominique.Vinck@unil.ch))

**Pour plus d'informations, lire les trois articles de notre dossier de presse et la revue de presse des éditions précédentes :**

1. Troisième Hackathon culturel suisse 2017 : à la recherche de données numériques
2. Les projets développés lors des précédentes éditions en quelques exemples
3. Qu'est-ce qu'un Hackathon ?
4. Les [photos et les revues de presse et de blogs des éditions 2015 et 2016](#)

## TROISIÈME HACKATHON CULTUREL SUISSE 2017 : À LA RECHERCHE DES DONNÉES NUMÉRIQUES

Les 15 et 16 septembre prochain se tiendra, à l'Université de Lausanne, le [Troisième Hackathon culturel suisse](#). Un tel évènement se prépare et les détenteurs de données culturelles numériques (archives, musées, bibliothèques, revues, journaux, chercheurs etc.) sont invités, dès maintenant, à fournir leurs données en vue de leur judicieuse modélisation.

Contraction des termes «hack» et «marathon», le Hackathon est un modèle de manifestation qui s'est développé à large échelle ces dernières années et qui consiste en un hacking de données numériques non seulement légal mais, qui plus est, désiré et encouragé ! (voir Qu'est-ce qu'un Hackathon ?). Les 15 et 16 septembre prochain se tiendra, à l'Université de Lausanne, le [troisième Hackathon culturel suisse](#). Il fait suite aux deux précédentes éditions qui eurent lieu, pour la [première, à Berne à la Bibliothèque nationale suisse en février 2015](#) et, pour [la seconde, à la Bibliothèque universitaire de Bâle en juillet 2016](#).

A cette occasion, des chercheurs et des acteurs institutionnels (archivistes, bibliothécaires, représentants de musées etc.) mettent leurs bases de données à disposition de développeurs de logiciels, de graphistes ou encore de wikimédiens. Durant deux jours, tous s'adonnent à un intense *brainstorming* voué au traitement de ce [gisement de données culturelles numériques](#). Celui-ci est constitué, par exemple, de bases de données photographiques, de statistiques, de documents diplomatiques, d'enregistrements de gramophones, d'archives de journaux ou encore de différentes données de bibliothèques. Cette matière première est alors travaillée, classifiée, assemblée et polie par ce qu'on pourrait bien appeler des artisans de l'ère virtuelle. Au terme de l'évènement, émergent des prototypes de projets qui donnent cohérence et visibilité à cette masse de données. En clair, tout ce monde fait un travail de médiation entre les données brutes, souvent déjà en libre accès mais indigeste en l'état, et le public afin de rendre le patrimoine historique et culturel suisse plus largement accessible. Il s'agit de donner du sens à cette abondance d'information de plus en plus démesurée. [Les années précédentes des prototypes d'une grande richesse ont été développés](#).

Un tel évènement se prépare. Les données patrimoniales doivent être récoltées maintenant afin d'assurer la qualité des résultats de septembre. Pour les institutions ou les chercheurs prêts à fournir leurs données (musées, archives, bibliothèques, scientifiques, journaux etc.) des rencontres préparatoires sont organisées à [Genève](#) (12 mai), [Lausanne](#) (7 juin) et [Zürich](#) (9 juin). Elles visent à comprendre les enjeux du Hackathon pour la transmission large de la connaissance mais aussi les aspects techniques de mise à disposition des données numériques. La rencontre genevoise des 12-14 mai est organisée en partenariat avec le [Bodmer Lab](#) de l'Université de Genève et la Bibliothèque des Nations Unies à Genève. Elle accueillera Rufus Pollock, un expert de renommée internationale en matière de mise en ligne de données en Open access. Il a travaillé avec de nombreux gouvernements et d'institutions internationales telles que la Banque mondiale et les Nations Unies ou encore avec des entités privées.

Le troisième Hackathon culturel suisse est organisé par le groupe de travail [OpenGlam](#) (réseau pour l'ouverture des contenus conservés ou produits par les institutions culturelles), [infoclio.ch](#) (le portail professionnel des sciences historiques en Suisse), la [BCUL](#) (Bibliothèque cantonale et universitaire de Lausanne), le [LADHUL](#), (Laboratoire de cultures et humanités digitales de l'Unil) et le [Musée historique de Bâle](#).

## LES PROJETS DÉVELOPPÉS LORS DES PRÉCÉDENTES ÉDITIONS EN QUELQUES EXEMPLES

**Les Hackathons culturels suisses des années 2015 et 2016 ont débouché sur des prototypes de projets de différentes portées : scientifiquement éclairants, pédagogiques ou tout simplement ludiques, ils sont tous le résultat d'une synergie nouvelle entre le monde des sciences humaines et celui de l'informatique.**

De nombreuses bases de données historiques ont été mises à disposition pour la réalisation des ces événements. Une [liste non-exhaustive des données numériques en open access](#) relatives au patrimoine culturel suisse est disponible sur le site du Hackathon. A l'aide des outils informatiques les plus innovants, ces informations sont modélisées sous forme de [projets](#) dont certains, particulièrement intéressants, méritent d'être mis en avant.

La [base de données en ligne des documents diplomatiques suisses](#) a été judicieusement exploitée. On est ici en présence de documents clefs de la politique étrangère de la Suisse rédigés entre 1848 et 1975. L'équipe de quatre personnes qui a travaillé sur ce [projet DoDis](#) durant deux jours offrent, au final, différentes possibilités de visualiser l'activité diplomatique réalisée depuis Berne. Des schémas ou cartes permettent de saisir rapidement que l'allemand prédomine comme langue diplomatique mais aussi de voir quels sont les pays avec lesquels la Suisse entretient les relations extérieures les plus intenses durant un siècle et demi.

Le [projet réalisé sur la base de données de l'Union Suisse des Comités d'Entraide Juive](#) (dont les archives sont déposées aux Archives de l'histoire contemporaine de l'ETH de Zürich) est également utile pour la transmission de la connaissance historique. Cette association privée, fondée en 1908, avait pour but d'aider les réfugiés juifs de passage en Suisse. L'équipe du Hackathon, grâce à ces données, a pu créer une carte permettant de suivre les déplacements de près de 20'000 réfugiés dans 535 lieux de Suisse entre 1898 et 1975.

Un autre projet, pédagogique cette fois, met en valeur la collection Gugelmann de 2'300 illustrations de paysages helvétiques faites au crayon, à l'aquarelle ou à l'huile par les « petits-maîtres suisses » au XVIIIe et XIXe siècle. Il s'agit d'un des fonds les plus précieux de la Bibliothèque nationale suisse. La circulation de ces images dans toute l'Europe a créé la vision typique de la Suisse qui prévaut toujours aujourd'hui. Le [projet](#) réalisé lors du Hackathon a donné lieu à un prototype permettant une visite virtuelle de la collection dans un environnement 3D. Il s'agit d'un bel exemple non seulement de valorisation des illustrations mais aussi de leur potentiel de diffusion à un public large.

L'évaluation des précédentes éditions est très positive. Les [résultats de l'enquête menée auprès des participants](#) sont disponibles sur le site internet du hackathon. En 2016, ce dernier a attiré une centaine de personnes provenant tant des sciences humaines que du milieu de l'informatique et a donné lieu à une vingtaine de projets. Si les fournisseurs de données et les développeurs de logiciels étaient majoritaires, les chercheurs et les créateurs n'étaient pas en reste. Les hackathons restent un milieu très masculin. Avec un tiers de participation féminine, force est de constater que le Hackathon culturel suisse attire plus de femmes que la moyenne générale de ce type d'événement (généralement 12%). Le hackathon est une occasion en or pour trouver de nouvelles inspirations, impulser des projets et trouver des partenaires pour les réaliser. Près de la moitié des participants ont poursuivi le travail élaboré lors de l'événement. Mais l'efficacité du hackathon réside avant tout dans le fait qu'il influence positivement les décideurs dans leur volonté d'accroître l'accessibilité en ligne des données culturelles suisses.

## QU'EST-CE QU'UN HACKATHON ?

**Un hackathon est un événement qui rassemble des informaticiens et des acteurs de différents domaines dans le but de créer de nouvelles applications numériques. Il se caractérise par une intense collaboration dans un espace restreint et sur une courte durée (généralement deux ou trois jours). D'où viennent les hackathons et quelle en est la pertinence ?**

Le terme hackathon naît en 1999 aux Etats-Unis. Il désigne alors des rencontres où des personnes câlées en informatique se réunissent, forment des équipes et se lancent, pendant plusieurs jours, dans une sorte de marathon effréné visant à élaborer de nouvelles applications et/ou logiciels. Les boissons énergétiques et le café amènent le fuel. Le sommeil est compromis. Certains comparent les hackathons aux *jam session* du domaine musical. On y retrouve la haute compétence, les contacts nouveaux, la collaboration intensive, la part d'improvisation, la créativité et l'endurance. A l'origine, ces événements comportent une dimension civique dans la mesure où l'utilisation des nouvelles technologies numériques était orientée avant tout vers l'innovation sociale. La « philosophie » prenait sa source dans les mouvements en faveur des logiciels libres.

Dans les années 2000, les hackathons se multiplient et deviennent un véritable phénomène dans différents espaces (académiques, musicaux, économiques, institutionnels, etc.). En ligne de mire, le développement rapide de nouveaux logiciels et la création d'espaces particuliers dédiés à l'innovation, à la création de réseaux et à la recherche de fonds. L'appui d'organisations professionnelles et de sponsors privés s'étend parallèlement à l'accroissement du phénomène. Des institutions culturelles, des agences gouvernementales, des universités et des entreprises privées organisent désormais des hackathons. Certains d'entre-eux ont été dédiés à l'amélioration du trafic urbain, à l'éducation, à la gestion de crises ou encore à celle du service public, etc. Les Hôpitaux universitaires de Genève, par exemple, organisent leur premier hackathon les 12 et 13 mai 2017. L'espoir étant, entre autres, de faire évoluer les soins en hôpitaux grâce à l'informatique en réunissant des experts dans le domaine mais aussi des patients. En novembre 2016 se tenait, à Renens, le Science Hackathon réunissant des scientifiques souhaitant trouver des partenaires aux compétences complémentaires pour concrétiser leurs idées, en équipe avec des designers et des informaticiens. Les entreprises privées telles que Google ou Facebook organisent quant à elles des hackathons à l'interne afin d'encourager leurs équipes à développer de nouveaux produits. Le like de Facebook, par exemple, est le résultat d'un de ces événements. En 2014 à Londres, on estime qu'il y a un grand hackathon par semaine.

Le principal apport des hackathons réside avant tout dans l'opportunité de rencontres et de collaborations qu'ils offrent. C'est une occasion en or de créer des réseaux de compétences. Leur succès se mesure moins à l'événement lui-même qu'aux réalisations sur le long terme. Parmi les prototypes de projets développés lors des précédentes éditions, certains continuent leur chemin. C'est le cas, notamment, du [Ancestor Tool](#) désormais sur Wikidata, du [Performing Arts Ontology](#) sur lequel l'équipe continue aujourd'hui de travailler ainsi que du [projet Dodis](#) dont les contacts créés lors de l'événement continuent de se consolider autour des projets numériques de l'équipe des Documents diplomatiques suisses.