

Bibliothackday 2016: rompici gli schemi!

Ingredienti per confezionare un Bibliothackday: una biblioteca che crede molto nell'innovazione, una manciata di bibliotecari disposti a mettersi in gioco su cose che non sempre capiscono, una docente di informatica disposta a supportarli (e sopportarli), dei partecipanti con tanta voglia di divertirsi. Agitare il tutto con un paio di riunioni, aggiungere un bel po' di chat via skype, e fare tanta promozione.

Nasce così il Bibliothackday, l'hackathon dedicato alle biblioteche e ai beni culturali organizzato dall'Università di Milano Bicocca insieme al Consorzio bibliotecario del nord-ovest e al comune di Cinisello Balsamo, giunto ormai alla terza edizione. Un evento nato dalla collaborazione tra la biblioteca di ateneo, il Dipartimento di informatica, sistemistica e comunicazione, il CSBNO e il centro culturale "Il Pertini" di Cinisello Balsamo. Università e territorio dunque, e all'interno dell'università bibliotecari e docenti: tutte componenti che non hanno spesso l'occasione di lavorare insieme, e che si sono ritrovate a collaborare con successo per assicurare la riuscita dell'evento. Anche la scelta del luogo vuole sottolineare l'integrazione tra università e territorio: Villa di Breme Forno a Cinisello Balsamo, sede dell'alta formazione dell'Università di Milano Bicocca.¹

Per chi non avesse familiarità con il termine hackathon (come noi all'inizio dell'avventura), riporto la definizione di wikipedia: "un

hackathon è un evento al quale partecipano, a vario titolo, esperti di diversi settori dell'informatica: sviluppatori di software, programmatori e grafici web. Un hackathon generalmente ha una durata variabile tra un giorno e una settimana".² Ci sono ormai diversi hackathon dedicati ai beni culturali; alcuni eventi di notevole risonanza si svolgono all'estero, ma anche in Italia ci sono state delle esperienze.³ Il Bibliothackday però, a differenza degli hackathon più "classici", non vuole rivolgersi solo a esperti informatici, ma a chiunque ami i libri e la cultura in genere e abbia voglia di mettersi in gioco; tra i partecipanti alle tre edizioni organizzate fin qui ci sono stati bibliotecari, archivisti, insegnanti, studenti di materie umanistiche. Non si giudica solo il codice, ma anche le idee. E più di tutto, cerchiamo di offrire un'occasione di divertimento e di confronto tra professionalità diverse, oltre che un'occasione per gli studenti di applicare quanto imparato e provare il brivido della competizione. Chiaramente non abbiamo le risorse di altri eventi, ma neppure ci vogliamo mettere in competizione con hackathon più "titolati". Proponiamo perciò argomenti molto generali piuttosto che sfide molto specifiche come in altri eventi, in modo da lasciar liberi i partecipanti di spaziare, usando dataset liberamente accessibili e risorse messe a disposizione da biblioteche, musei e istituti culturali.

Il Bibliothackday 2014 aveva come tema la smart library: "trasforma la tua idea in un'app e costruisci con noi la biblioteca del futuro". Da uno dei progetti presentati in quell'occasione nascerà BiblioApp Bicocca, l'app che permette di consultare l'opac e le news della biblioteca da cellulare.⁴ Nel 2015 l'orizzonte si allarga: "Condividi il tuo lato GLAM⁵!" non più solo la biblioteca, ma tutto l'ambito dei beni culturali. Da qui la collaborazione con Wikimedia Italia, che propone tra le idee utilizzabili il miglioramento del tool Wsexport per generare ebook da titoli presenti in Wikisource. I vincitori presentano il progetto di un'app per rendere più interattive e interessanti le visite a mostre e musei, leggendo schede informative sugli artisti, abbinando alle opere musica scelta dal curatore della sala e stampando alla fine un catalogo personalizzato.⁶ La partecipazione questa volta è però un po' scarsa: ci rendiamo conto che l'acronimo GLAM non è così diffuso, la comprensione da parte dei non addetti ai lavori non è immediata. Pur con tutti i nostri sforzi, facciamo fatica a uscire dal nostro mondo di bibliotecari e continuiamo a usare i nostri tecnicismi... dobbiamo fare di meglio! La componente presente in misura piccola è proprio quella degli studenti di informatica che sono i principali destinatari dell'iniziativa... forse abbiamo sbagliato anche il periodo? Giugno è il mese degli esami, non è il momento ideale per gli studenti.

Per il Bibliothackday 2016⁷ scegliamo allora il 6 maggio, prima dell'inizio degli esami. E cerchiamo un tema che non limiti troppo il campo d'azione dei partecipanti



ma al tempo stesso non snaturi il carattere distintivo del Bibliothackday come hackathon delle biblioteche e della cultura. L'ispirazione arriva dall'*hacking culture bootcamp* organizzato da Europeana nel 2015.⁸ Pur non avendo le risorse di un evento di quella portata, il nostro intento è lo stesso, pertanto lo slogan dell'evento 2016 diventa Hacking Culture Experience, accompagnato dall'invito: *rompici gli schemi!* Cerchiamo idee nuove che rendano emozionante l'esperienza dei luoghi di cultura. Le nostre scelte sono premiate, la partecipazione di studenti aumenta. Questa volta gli studenti di informatica fanno la parte del leone, ma non manca un team di umaniste, due studentesse di scienze dalla formazione e una studentessa di psicologia, che con grande coraggio si mettono in gioco su un terreno nuovo per loro. I vincitori presentano un progetto intitolato "HelloArtist". Si tratta di un software pensato per rendere più interattive le visite a mostre e musei, che permetterebbe ai visitatori di avere informazioni aggiuntive sulle opere che vedono e magari anche di chattare con l'artista. Sempre ai musei è dedicato un progetto per l'uso della realtà virtuale che permetta di vivere

l'esperienza della visita ad un museo anche quando è fisicamente impossibile recarvisi. Due altri progetti ("Book-Map" e "Unimib surfing books") sono finalizzati a trovare facilmente i libri nella grande e labirintica biblioteca centrale dell'università, utilizzando differenti tecnologie (se ancora non ne fossimo stati consapevoli, avremmo avuto

ora la percezione di una delle più sentite necessità dei nostri studenti). Il progetto "Sharebook" vuole invece proporre una piattaforma che integri l'opac della biblioteca, permettendo agli utenti di inserire anche e gli eventi a cui hanno partecipato o intendono partecipare e i loro commenti sui libri e sugli eventi. Il progetto "Biblioscan" presenta un'app che permetta, partendo da una fotografia scattata alla copertina di un libro, di individuare quello stesso libro nei cataloghi delle biblioteche e delle librerie della zona. E infine, il progetto "Line city" propone un'app che faciliti l'accesso alla vita culturale della propria città, presentando l'offerta di eventi e permettendo all'utente di selezionarli e condividerli con altri. Come si vede una grande quantità di spunti e molto materiale, tra cui magari scegliere qualcosa da far sviluppare in futuro perché diventi davvero un nuovo servizio da offrire. Il Bibliothackday 2017? Le idee sono molte, tra cui il progetto di allargare la platea dei partecipanti alle scuole superiori del territorio, con il coinvolgimento dell'assessorato alle politiche culturali del comune di Cinisello Balsamo, dei

dirigenti scolastici e degli insegnanti. La sfida continua...

ANNALISA BARDELLI

Università di Milano Bicocca
annalisa.bardelli@unimib.it

NOTE

¹ Cfr. MAURIZIO DI GIROLAMO, *Una biblioteca senza carta fra Università e territorio: il progetto di Polo di Biblioteca Digitale a Villa Forno*, in *Digital library, la biblioteca partecipata: collezioni, connessioni, comunità*, relazioni del Convegno Stelline 12-13 marzo 2015, Milano, Editrice Bibliografica, p. 98-118.

² <https://it.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

³ Non è possibile riportare tutti gli eventi di questo tipo dedicati alla cultura che ormai sono numerosissimi. Riporto tra gli eventi che ci sono stati di ispirazione le iniziative Open Glam (vedi <http://openglam.org/>), l'esperienza finlandese Hack4FI (<http://hack4.fi/>) e quella svizzera Open Cultural Data Hackathon (<http://make.opendata.ch/wiki/event:2015-02>); tra le esperienze italiane recenti, The Future Museum Challenge (<http://www.archeomatica.it/ict-beni-culturali/the-future-museum-challenge-una-hackathon-per-ridefinire-esperienza-museale>) organizzato presso l'Università di Venezia, e il Tomato hackathon (<https://www.hackathonitalia.com/hackathon/tomato-hackathon/>) del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo.

⁴ Le presentazioni relative all'edizione 2014 sono disponibili alla pagina web <http://www.sal.disco.unimib.it/bibliothack2014/presentazioni>

⁵ Acronimo di Galleries, Libraries, Archives and Museums.

⁶ Le presentazioni relative all'edizione 2015 sono disponibili alla pagina web <http://www.sal.disco.unimib.it/bibliothack2015/presentazioni>

⁷ Vedi <http://www.sal.disco.unimib.it/bibliothack/>

⁸ <http://www.europeana-space.eu/hackathons/hacking-culture-bootcamp/>

DOI: 10.3302/0392-8586-201605-052-1