

# Coding da Vinci

## Kulturelle Infrastruktur und Schwarmintelligenz



Prof. Dr. Martin Lätzel leitet die Schleswig-Holsteinische Landesbibliothek und ist beauftragt mit dem Aufbau eines Kompetenzzentrums für Digitalisierung und Kultur. Er lehrt Kulturwissenschaften an der Fachhochschule Kiel

Die Ursprünge des Internets liegen im Teilen. Durch die Verknüpfung verschiedener Computer bestand die Möglichkeit, an gemeinsamen Datensätzen zu arbeiten. Im Verlauf der Jahrzehnte hat sich diese Idee leider verdunkelt. Zwar spielen Daten weiterhin die zentrale Rolle im Netz, doch sind sie zu einer Art Währung mutiert, deren Wert man ungerne teilen möchte. Die Organisation von Hackathons knüpft an die ursprüngliche Idee an. Sie nutzen die vorhandene Schwarmintelligenz, um auf einer für alle zugänglichen Datenbasis Lösungen zu erarbeiten. Im Kulturbereich hat sich das Programm Coding da Vinci seit 2014 etabliert. Dieser Hackathon adressiert die kulturelle Infrastruktur und bringt Kultureinrichtungen mit Hackerinnen und Hackern zusammen.

Coding da Vinci wird von der Kulturstiftung des Bundes gefördert als gemeinsames Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, dem Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Das Ziel des Projektes ist es, Verständnis für offene Kulturdaten zu wecken bzw. deren Öffnung zu betreiben, um erstens allen Interessierten die notwendigen Informationen zur Verfügung zu stellen und zweitens zu einem lebendigen Austausch zwischen Kultureinrichtungen und deren Nutzerinnen und Nutzern zu kommen. Museen, Bibliotheken und Archive

digitalisieren ihre Bestände mit hohem Aufwand. Diese für weitere Nutzungen zur Verfügung zu stellen, ist sinnvoll. So wird das kulturelle Erbe nicht nur zeitgemäß archiviert, sondern es ergeben sich neue Möglichkeiten der Vermittlung.

### Datensätze als Herausforderung

Bei Coding da Vinci werden regionale Kultureinrichtungen dazu ermuntert, Datensätze zur Verfügung zu stellen und auf offen zugänglichen Plattformen zu präsentieren. Das Projekt sucht dann Coderinnen und Coder, die die Daten als Herausforderung sehen, über mögliche Anwendungen nachzudenken und eventuell sogar Prototypen zu konfigurieren. Seit Bestehen des Formats ist eine beachtliche Anzahl an Projekten herausgekommen. So entstanden Apps, Webseiten, interaktive Installationen, KI-Anwendungen und Games, die einen neuartigen Zugang zum Kulturerbe bieten.

Der Ablauf ist immer derselbe und unterscheidet sich in einem wesentlichen Punkt von gewöhnlichen Hackathons: Es steht mehr Zeit zur Verfügung. Nach einem Kick-Off mitsamt der Präsentation der Daten, Workshops und Kennenlernen von Coderinnen, Codern und Vertreterinnen und Vertretern von Kulturinstitutionen findet ein sogenannter Sprint statt. Das ist ein Zeitraum von bis zu zehn Wochen für die Projektentwicklung. Die Hackerinnen und Hacker sind dabei frei in der

Auswahl der Datensätze und der Lösungen. Für die Kulturinstitutionen bedeutet das, Geduld zu haben. Vor allem soll der Eindruck vermieden werden, dass bei dem Hackathon quasi ehrenamtliche Auftragsarbeit erledigt wird. Auch sind die Impulse vielfältiger. Die vergangenen Hackathons und die daraus entstandenen fast 160 Projekte zeigen eine Fülle von Ideen, die auf Bestellung nie entstanden wären.

### Der Schleswig-Holstein Hackathon

Im Frühjahr 2021 hat das Format in Schleswig-Holstein stattgefunden. Vorausgegangen war eine Phase des Werbens und Vorbereitens seit Oktober 2020. Über 30 Kulturinstitutionen stellten Daten unter offener Lizenz zur Verfügung. In der Sprintphase, die nach dem Kick-Off Event Ende April begann, arbeiteten elf Teams ihre Projekte und Prototypen aus. Dabei wirkten sie interdisziplinär zusammen und ergänzten sich mit ihren Design-, Programmier- und Projektmanagementkenntnissen.

#CdvSH21 wurde am 11. Juni 2021 mit einer feierlichen Preisverleihung im Landtag beendet. Einige der Organisatorinnen konnten gemeinsam mit dem Moderationsteam und einer Vertreterin der fünfköpfigen Jury vor Ort sein und von dort die Veranstaltung hybrid ausrichten. Der Offene Kanal Kiel übertrug das Event live im Kiel TV. Der schleswig-holsteinische Landtagspräsident Klaus Schlie betonte bei der Eröffnung die Bedeutung des Hackathons für die Gesellschaft: »Die Nutzbarmachung unseres kulturellen Bestandes ist ein wesentlicher demokratischer Akt, denn unser Kulturerbe gehört allen Menschen. Es ist eine entscheidende Aufgabe der Politik, diesen Prozess zu begleiten und zu unterstützen.«

Eines der Gewinnerprojekte mit dem Titel »Schaufel und Schweiß« erzählt als multimediale Anwendung die Geschichte des Baus des Nord-Ostsee-Kanals aus der Perspektive der Arbeiter. Das Projekt »Vogelkieker« visualisiert das Vogelauftreten auf der Insel Sylt, wodurch Nutzerinnen und Nutzer die Vogelarten und ihr Auftreten kennenlernen können. Mit der App »Historischer Kleiderschrank« können traditionelle schleswig-holsteinische Trachten aus unterschiedlichen Jahrhunderten anprobiert werden. Die Daten dazu stammen aus dem Grafikbestand der Schleswig-Holsteinischen Landesbibliothek.

### Notwendige Motivationsarbeit

Parallel zum Hackathon lief eine Untersuchung der Landesbibliothek mit ihrem Zentrum für Digitalisierung und Kultur zusammen mit dem Digitalisierungsministerium, inwieweit Datenbestände aus Schleswig-Holstein zur Veröffentlichung geeignet sind und wie Kulturinstitutionen zur Veröffentlichung ihrer Datenbestände unter freien Lizenzen zu motivieren sind. Eine Reflektion der Veranstaltung stellte fest, dass es auf der einen Seite eine

große Bereitschaft bei den Kultureinrichtungen gibt, ihre Datensätze zur Verfügung zu stellen, dies andererseits aber mit Hürden und Befürchtungen verbunden sind.

Die Teilnahme an »Coding da Vinci« benötigte ein Mindestmaß an Datenqualität, Metadaten, Datensatzbeschreibungen und Erläuterungen. Das attraktivierte die Datensätze, war jedoch im Vorwege – so nicht vorhanden – mit einem erheblichen Aufwand verbunden. Grundsätzlich war im Rahmen einer Datenberatung die verbreitete Benutzung proprietärer Formate, die uneinheitliche Struktur und Benennung von Mediendateien und ein teilweise völliges Fehlen von Metadaten festzustellen.

### Perspektiven

Neben dem Aufwand gab es auch erhebliche Befürchtungen. Dazu gehören eventuelle Einnahmeverluste, die fehlende Kontrolle über die Verwendung freier Daten und rechtliche Unklarheiten aufseiten der Einrichtungen. Gerade letzter Punkt bedarf noch einiger Aufklärung. Viele Daten gerade von Einrichtungen des kulturellen Erbes sind eh gemeinfrei, für alle anderen können (eingeschränkte) Lösungen unter CC-Lizenz gefunden werden. Ein großer Nachholbedarf besteht insgesamt bei der Erstellung von Metadaten. Probleme bereitet die überwiegend als unzureichend beurteilte Personalausstattung. Nicht nur die eigentliche Digitalisierung erfordert viele Ressourcen, erst recht die Kategorisierung und die Anreicherung mit Metadaten. Auf jeden Fall erhoffen sich die Kulturinstitutionen ein besseres digitales Marketing, die Gewinnung neuer Nutzerinnen und Nutzer sowie eine verbesserte Kommunikation und Anregungen für die eigene Datennutzung.

Hat das Format Zukunft? Fakt ist, dass insgesamt das Interesse an Hackathons als bloße Möglichkeit, zügig und kostengünstig an IT-Lösungen zu kommen, abnimmt. Andererseits verstärkt sich der Wunsch nach kollaborativen Formaten, um die vielfältigen Probleme der Zukunft zu lösen. So konnten Hackathons zukünftig auch in der kulturellen Infrastruktur als hybride Methode etabliert werden, Schwarmintelligenz zur Weiterentwicklung von Angeboten zu nutzen. ■

