

Kultur zum Spielen – „Coding da Vinci“

Was passiert, wenn Hacker freien Zugriff auf Kulturdaten erhalten? Sie entwickeln kreative neue Zugänge zu den Schätzen. Das zeigte sich in diesem Jahr bereits zum zweiten Mal im Programmier-Wettbewerb „Coding da Vinci“. Anfang Juli wurden in Berlin die Gewinner gekürt.

Roland Koch

Eltern kennen die Situation oft ganz gut. Beim Spaziergang entdecken die Kinder eine hübsche Pflanze und würden nur allzu gern wissen, was das wohl ist. Mama und Papa sehen sich dann nicht selten verlegen an und schlagen vor, zu Hause im großen Pflanzenatlas nachzuschlagen. Schämen müssen sich Nicht-Botaniker dafür zwar kaum, ärgern werden sie sich aber manchmal schon. Hätten sie gewusst, ob da eine Wilde Möhre, eine Nickende Diestel oder ein Scharfer Hahnenfuß am Wegrand stehen, wäre das eine tolle Wissensvermittlung für den Nachwuchs gewesen. Doch Abhilfe naht für Eltern wie andere Pflanzenfans: Vier junge Studierende aus Berlin, drei Informatiker und eine Produktdesignerin, haben eine App entwickelt, die die Grünzeug-Bestimmung leichter macht. Mittels Smartphone können künftig auch Laien lernend die Natur entdecken.

„Floradex“ heißt das Projekt und wurde Anfang Juli in Berlin gleich zwei Mal ausgezeichnet: Im Programmier-Wettbewerb „Coding da Vinci“ setzte es sich in den Kategorien „most useful“ und „everybody’s darling“ durch. Sowohl die Fachjury als auch das Publikum hielten damit die spielerische Anwendung für preiswürdig genug, um 19 weitere Wettstreiter auf die hinteren Plätze zu verweisen.

Möglich wurde „Floradex“ dadurch, dass das Botanische Museum und der Botanische Garten Berlin die digitalen Datensets ihres Herbariums freigegeben haben. Die Aufnahmen der getrockneten und gepressten Pflanzen waren die Grundlage für die App der vier jungen Entwickler. „Für Laien ist eine eindeutige Bestimmung von Pflanzen bislang oft frustrierend“, sagten sie während der Präsentation im Jüdischen Museum. „Unsere Anwendung macht es Benutzern nun möglich, die Pflanze, die sie vor sich haben, intuitiv anhand von Symbolen in einem Baukasten nachzubauen und genau zu bestimmen.“

Mit Ergebnissen wie diesem ist die Idee des Wettbewerbs „Coding da Vinci“ aufgegangen. Der freie Zu-

gang zu digitalen Daten aus Kulturinstitutionen sollte Programmierer, Designer, Projektmanager, Gamer und andere Interessierte zu neuen spielerischen Anwendungen animieren. Heraus kam dabei, dass beispielsweise alte Filme des deutschen Filminstituts in ein interaktives Kurbelkamera-Projekt eingebaut wurden. Originale Lebkuchenrezepte aus der Bibliotheca Gastronomica wurden für ein Computerspiel verwendet. Eine Smartphone-App erweckte alte Notenrollen für selbstspielende Klaviere zu neuem Leben. So sollen die Daten nicht nur in neue Zusammenhänge gebracht, sondern auch neuen Nutzergruppen eröffnet werden.

„Wir sind immer wieder überrascht davon, was alles mit Kulturdaten geht“, sagte Anja Müller zum Auftakt der Veranstaltung. Sie ist Projektkoordinatorin bei der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS), einem der Veranstalter. Frank Frischmuth, der Geschäftsführer der Deutschen Digitalen Bibliothek, einem weiteren Veranstalter, ergänzte: „Durch die kreative Verknüpfung der Daten entstehen Dinge, auf die man nicht hätte kommen können, wenn man die Daten nur einzeln nebeneinander gehabt hätte.“ „Coding da Vinci“ wird zudem von der Open Knowledge Foundation Deutschland (OKFN) und Wikimedia Deutschland (WMDE) veranstaltet. In dieser Zusammensetzung wollen die vier einerseits einen Link zu den Kultur- und Gedächtnisinstitutionen bilden. Andererseits wollen sie den Kontakt zur Netzgesellschaft gewährleisten, hieß es auf der Pressekonferenz. Beide Gruppen könnten sich so bei Coding da Vinci begegnen und austauschen.

„Wir setzen uns für die freie Verfügbarkeit und Nutzbarkeit von Kulturdaten ein und wollen, dass sie kreativen Menschen für innovative Ideen zur Verfügung stehen“, sagte Helene Hahn, die Projektleiterin von Coding da Vinci. Das habe wiederum auch Vorteile für die Institutionen, die die Daten zur Verfügung stellen. Mit der Teilnahme am Wettbewerb könnten

Museen, Bibliotheken oder Archive ihre eigene Sichtbarkeit erhöhen. Ihre Motivation müsse also keine altruistische sein. „Für die Kulturinstitutionen bietet unser Hackathon die Möglichkeit, im Dialog mit technikaffinen Menschen einen frischen Blick auf ihre digitalen Bestände zu werfen und neue Zielgruppen und Förderer für das Kulturgut zu gewinnen.“

33 Kulturinstitutionen haben am Hackathon, der in diesem Jahr zum zweiten Mal stattfand, teilgenommen. Insgesamt 47 Datensets aus Bibliotheken, Archiven und Museen haben sie zur Verfügung gestellt. Das waren digitalisierte Zeitungen, Noten, Bücher, Fotos, Gemälde, aber auch 3-D-Modelle, geologische Daten und vieles mehr – und rund doppelt so viel wie im vergangenen Jahr. Diese Daten konnten die Entwickler nach Belieben nutzen. Die Bayerische Staatsbibliothek zum Beispiel, die Deutsche Nationalbibliothek, die Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland oder das Stadtarchiv Speyer beteiligten sich. „Coding da Vinci hilft uns sehr dabei, neue Möglichkeiten zu sehen, die wir als Museum im Netz wahrnehmen können“, sagte etwa Ruth Rosenberger von der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland zu ihrer Motivation, Daten für den Wettbewerb zur Verfügung zu stellen.

Nachdem Tim Renner, der Berliner Kulturstaatsse-

kretär, Ende April die Kick-off Veranstaltung eröffnet hatte, waren die Entwickler am Zug. Zehn Wochen hatten sie Zeit, sich neue Anwendungen mit den Daten zu überlegen. 24 Projekte wurden gestartet, 20 gingen dann am ersten Sonntag im Juli in die Endausscheidung. Das war ein heißer Tag in Berlin. Bei 34 Grad im nicht-klimatisierten Dachgeschoss des Jüdischen Museums hatten die Wettbewerber jeweils genau sechs Minuten Zeit, um ihr Projekt zu präsentieren. „Es ging den Teams ganz oft darum, Kulturgut erlebbar, zugänglich und nutzbar zu machen“, sagte Helene Hahn. „Man kann die Objekte natürlich in einem Museum oder einer Bibliothek sehen. Bei diesen Anwendungen aber kann man sie auf neue Weise erleben, indem man damit spielt, sie hört oder sieht.“ Es gehe auch nicht darum, etwas zu ersetzen, sondern es zu anzureichern. Das spiegele sich in jedem der Projekte wider.

Die Gewinner in den sechs Kategorien (s. Kasten unten) wurden schließlich am späten Nachmittag einem verschwitzten Publikum präsentiert. Das nutzte in den Pausen und während der Jurysitzung die Gelegenheit, mit den Entwicklern ins Gespräch zu kommen. Denn die vorhergehende Bühnenpräsentation blieb aus technischen Gründen suboptimal. Ausgerechnet bei einem High-Tech-Event machte die Technik den Ver-

Unendlich viele Geschichten

Gemeinsam Freiräume schaffen. Für ein neues Kapitel an Kundennähe.

Seit 10 Jahren ermöglichen wir innovative RFID-Lösungen für Bibliotheken. Wir freuen uns schon jetzt auf viele neue Erfolgsgeschichten mit Ihnen!

easy  **Check**
library technologies

Ein Unternehmen der **ekz** Gruppe

www.easycheck.org

Die sechs Gewinner 2015

In insgesamt sechs Kategorien wurden beim Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ in diesem Jahr Preise vergeben. Das waren etwa eine Reise zum Chaos Communication Camp in Hamburg oder ein Design-Thinking-Coaching am Hasso-Plattner-Institut in Potsdam. Eine fünfköpfige Jury aus Vertretern der Veranstalter sowie des Softwareherstellers SAP wählte fünf Preisträger aus. Der sechste, „everybody's darling“, wurde durch das Publikum bestimmt.

Projekt	Team	Daten	Preiskategorie
KurbelKamera	Lukas Benedix, Katjuscha-Kaja Tömmmler, Funny Steingraber, Alexa Schlegel	Deutsches Filminstitut	most technical
Midiola	Tom Brewe, Joscha Lausch, Luca Beisel, Mohammad Moradi	Deutsches Museum	best design
Nürnberger Lebkuchen	Thomas, Julian, Florian Tursics	SLUB	funniest hack
Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Botanischer Garten / Botanisches Museum Berlin	most useful
Rolling Stone	Knut Perseke, Anika Schultz, Ulrika Müller, Thomas Fett	Stadtmuseum Berlin	out of competition
Floradex	Anne Lange, Philipp Schröter, Paul Michaelis, Immanuel Pelzer	Botanischer Garten / Botanisches Museum Berlin	everybody's darling

Alle Projekte mit ausführlichen Beschreibungen sowie weitere Infos zu Coding da Vinci gibt es auf: <http://codingdavinci.de>

anstarten immer wieder einen Strich durch die Rechnung. Der Beamer war nicht immer kompatibel und zeigte damit, dass die schöne neue digitale Welt zwar viele Möglichkeiten bietet, in der praktischen Umsetzung aber immer noch Kinderkrankheiten hat.

Und was bringt die Teilnahme den Entwicklern, die viel Zeit und Arbeit in ihre Projekte investiert haben? „Man kommt mit Studierenden aus anderen Fachbereichen zusammen, lernt ihre Herangehensweisen an solche Projekte kennen“, sagte zum Beispiel Katjuscha-Kaja Tömmmler vom Kurbelkamera-Projekt. „Kunst- und Informatikstudierende hätten, wie bei uns, sonst wohl kaum zueinandergefunden.“ Ihrem Mitstreiter Lukas Benedix war auch wichtig, dass das Projekt in der Praxis stattfindet. „Die ECTS-Punkte, die wir dafür in unserem Studium angerechnet bekommen, hätten wir in einem anderen Projekt der Uni auch haben können, aber so hat es deutlich mehr Spaß gemacht“, sagt er. 15 bis 20 Stunden pro Woche haben die vier Teammitglieder jeweils in ihr Filmprojekt investiert – und das zehn Wochen lang. „Richtig toll wäre es, wenn sich jetzt ein Museum findet, das die Kamera für ihre Besucher aufstellt“, hoffen sie.

Entwickler, die dem Studium bereits entwachsen sind, hatten auch andere Beweggründe, unter anderem, die Welt ein Stück weit zu verbessern: „Man trägt dazu

bei, dass Kultur interessant und neu erlebbar wird“, hieß es zum Beispiel. Aber auch handfeste Vorteile erhofften sie sich: „Man zeigt, dass man ein Projekt komplett stemmen kann.“ Das sei auch für Bewerbungen bei späteren Auftraggebern interessant.

Dass der Hackathon gerade jetzt an Fahrt gewinnt, ist aus Sicht von Barbara Fischer von Wikimedia auf einen Paradigmenwechsel zurückzuführen, den wir derzeit erleben. „Wir digitalisieren unsere Bestände zunehmend. Aber das Zeigen allein stellt noch keine Beziehung in die Außenwelt dar“, sagte die Kuratorin für Kulturpartnerschaften. Die müsse man heute, in einer partizipativen Gesellschaft, neu schaffen. Mit Veranstaltungen wie Coding da Vinci werde das möglich. Und es sei unerlässlich: „Denn diese Freunde brauchen Kultureinrichtungen, um lebendig zu bleiben.“ ■

Roland Koch

Freier Journalist
Swinemünder Straße 6
10435 Berlin
roland.koch@posteo.de