

# Mash it, Move it, Discover and Improve it!

## Die Premiere des Kultur-Hackathons Coding Da Vinci Süd

»Coding da Vinci« ist ein Kultur-Hackathon, bei dem sich Coder/-innen, Designer/-innen und Kulturbegiertere mit offenen Kulturdaten von Museen und Kultureinrichtungen beschäftigen und diese verändern, bearbeiten, neu zusammensetzen und Projekte, Produkte und Programme daraus entwickeln. Es ist eine neue Art, sich mit kulturellem Erbe und Museumsbeständen auseinanderzusetzen. Ziel ist es, den Teilnehmenden sowie Kulturinstitutionen das Potenzial frei verfügbarer Daten zu zeigen und einen Raum für Experimente und Innovationen bereitzustellen.

Die Deutsche Digitale Bibliothek, die Open Knowledge Foundation Deutschland, Wikimedia Deutschland und das Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin haben »Coding da Vinci« 2014 in Berlin gegründet und den Hackathon in den Folgejahren lokal weiterentwickelt. Nach Coding Da Vinci Nord, Ost und RheinMain fand 2019 das erste Mal Coding Da Vinci Süd statt und lud Kulturinstitutionen aus Bayern und Baden-Württemberg ein. Zu den Initiatoren gehörten die Münchner Stadtbibliothek und das Goethe-Institut neben

dem Deutschen Museum, der Bayerischen Akademie der Wissenschaften, dh.muc – Digital Humanities München sowie dem Zentrum Digitalisierung Bayern und der Landesstelle für die nicht-staatlichen Museen. Die beiden letzteren übernahmen die Projektleitung.

Im Rahmen des Programms Kultur Digital fördert die Kulturstiftung des Bundes (KSB) mit 1,2 Millionen Euro Coding da Vinci. Damit unterstützt die KSB bis 2022 bis zu sieben weitere Hackathons. Coding da Vinci ermöglicht den datengebenden Institutionen eine gute Möglichkeit zum Einstieg oder zur Weiterentwicklung in der digitalen Welt.

### Öffentlich gemacht – Digitale Transformation zum Greifen

Dass das Digitale den Wert des Lokalen und Sozialen immens gesteigert hat, ist für viele noch immer überraschend. Für die Münchner Stadtbibliothek war es deshalb besonders attraktiv, die Kickoff-Veranstaltung des Kultur-Hackathons an ihrem größten Standort, der Stadtbibliothek Am Gasteig, zwei Tage zu beherbergen. Sie wollte ein großes Publikum mit dem Thema in Kontakt

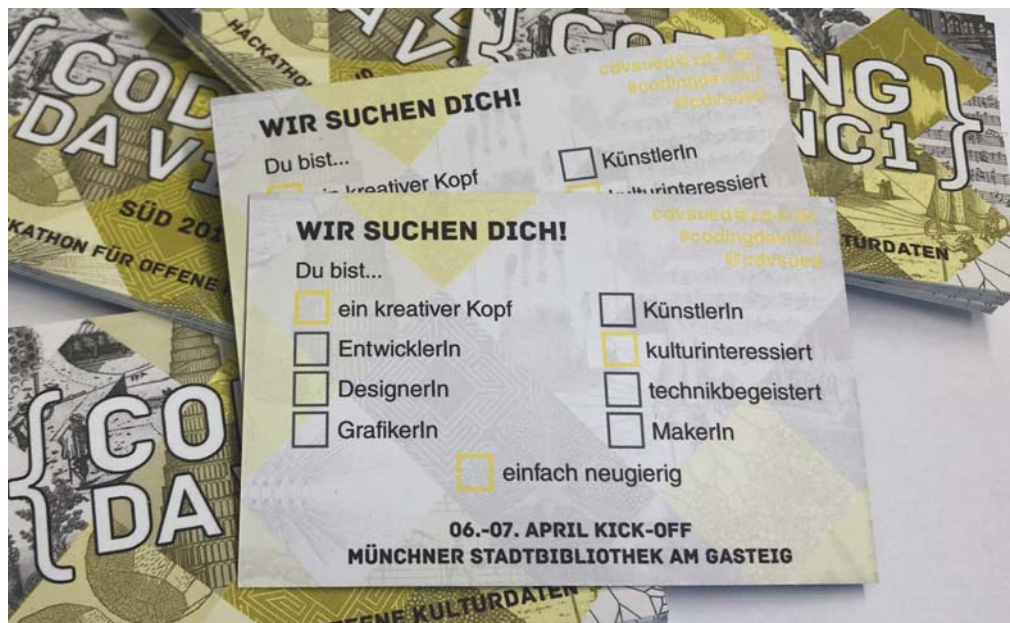
bringen und gleichzeitig in der Stadt zeigen, wie aufgeschlossen sie den vielen Perspektiven auf Digitalität als Öffentliche Bibliothek gegenübersteht. Als Datengeberin brachte sie sich zudem ein und digitalisierte im Vorfeld eine kulturhistorisch interessante und optisch wunderschöne Speisekartensammlung der Monacensia-Bibliothek, der die leitende Bibliothekarin dort unbedingt mehr Aufmerksamkeit wünschte.

**In Hochphasen waren 5000 Zuschauer/-innen bei Twitch sozusagen anwesend.**

Besonders am Kickoff-Samstag konnte die Bibliothek sich den Coding Da Vinci-Teilnehmer/-innen, dem normalen Bibliothekspublikum und allen Neugierigen aus den vielen angereichten GLAM-Institutionen als Produktionsort für neues, gut und witzig aufbereitetes Wissen präsentieren und gleichzeitig eine Lanze für die digitale Kulturwelt und den sozialen Ort Bibliothek brechen. Wer nicht selbst dabei sein konnte, hatte die Möglichkeit, sich via Twitch-Übertragung einzuklinken und Aufrufen zu folgen wie: »Gibt es irgendwo noch Grafikdesigner?«, um



Fantasie gefragt: Bei Coding Da Vinci wird in ganz unterschiedliche Formaten und personellen Zusammensetzungen gearbeitet. Fotos: CC-BY 4.0 Coding da Vinci Süd, Kick-Off 2019 / Fotografin: Diane von Schoen



Egal ob Grafiker/-in, Maker/-in, Entwickler/-in oder Künstler/-in: Bei Coding da Vinci sind alle kreativen Köpfe willkommen.

dann in der auf den Kickoff folgenden sechswöchigen Sprintphase neue Leute persönlich kennenzulernen. In Hochphasen waren 5 000 Zuschauer/-innen bei Twitch sozusagen anwesend.

**Offen gedacht – Coding Da Vinci im globalen Süden**

Die Beteiligung des Goethe-Instituts erweiterte den Ansatz von »Coding da Vinci Süd« über Deutschland hinaus. Schließlich sind Themen wie die Digitalisierung von Kulturgütern international ebenso in der Diskussion wie in Deutschland. Dasselbe gilt für die Fragestellung, wie man gerade ein jüngeres, digital-affines Publikum heute für Museen und deren Bestände interessieren kann. Das Goethe-Institut hat daher Museumsfachleute, Digitalisierungsexpertinnen und -experten, Bibliothekare und mehrere Mitarbeiter/-innen von Wikimedia aus dem globalen Süden (Südamerika, Südostasien und Subsahara-Afrika) nach Deutschland eingeladen, um das Format kennenzulernen – und mitzumachen.

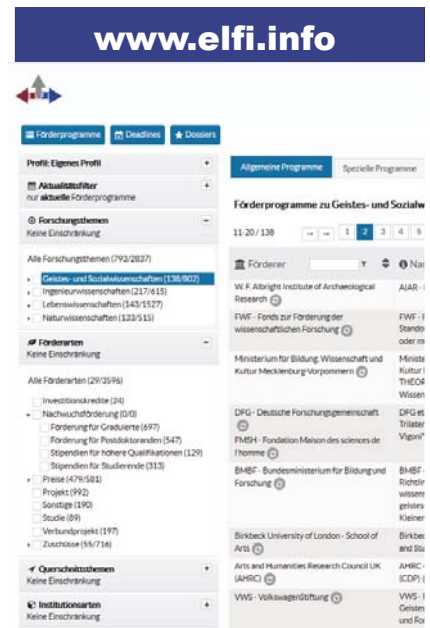
Die Gruppe der 15 internationalen Teilnehmer/-innen reiste bereits einige Tage vor der Auftaktveranstaltung von »Coding da Vinci Süd« an und bekam einen kurzen Einblick, womit sich Museen

(zum Beispiel das Museum Fünf Kontinente und das Lenbachhaus), Bibliotheken (zum Beispiel die Bayerische Staatsbibliothek) und Forschungseinrichtungen (zum Beispiel die Akademie der Wissenschaften) im Kontext der Digitalisierung und der Vermittlung von digitalisierten Beständen bereits beschäftigen. Für zwei Gäste stellte die Landeshauptstadt München darüber hinaus einmonatige Aufenthaltsstipendien zur Verfügung.

**Spannend: Funktioniert Kulturdatenaustausch auch international?**

Am 6. und 7. April ging es dann um die spannende Frage: Finden Teilnehmer/-innen aus Brasilien, von der Cote d’Ivoire, aus Indonesien, Südafrika, dem Senegal und Tansania die oftmals sehr ortsspezifischen Datensätze, die bei »Coding da Vinci« zur Verfügung gestellt werden, interessant? Funktioniert die Vernetzung mit den deutschen Teilnehmerinnen und Teilnehmern? Entstehen gemeinsame Projekte?

Das Goethe-Team war mindestens genauso aufgeregt wie die deutschen Datengeber/-innen zu sehen, welche Daten die Aufmerksamkeit besonders auf sich lenken können. Die



**Preise, Stipendien, Reisekosten, Tagungsdoktorandenförderung, Postdoktorandenpendium, Druckkostenzuschuss, Verbundprojekte, Tagungsorganisation, Studienförderung, Auslandsforschung, bilaterale**

**In unserer Datenbank finden Sie die Finanzierung für Ihr Forschungsprojekt!**

ELFI Gesellschaft für Forschungsdienstleistungen mbH  
 Postfach 25 02 07  
 D-44740 Bochum  
 Tel. +49 (0)234 / 32-22940

Begeisterung war groß, als ausgerechnet eine Teilnehmerin aus Indonesien sich dem Team anschloss, das ein Projekt mit Datensätzen des »fränkischen Wörterbuchs« der Universität Erlangen-Nürnberg machen wollte. Nein, sie sprach kein Deutsch und nein, Fränkisch hat in Indonesien keine Relevanz. Aber in einem Land in dem über 250 Sprachen gesprochen werden, ist ein spielerischer Umgang mit einem Dialekt ein Ansatz von hoher Relevanz.

Ein Team mit Vertretern der afrikanischen Länder und aus Indonesien nahm sich der Datensätze des Lenbachhauses und anderer Kunstmuseen an und entwickelte einen Ansatz, der Kunstwerke aus nahegelegenen Museen in Hotels bewerben soll. Heraus kam das vielversprechende App-Konzept »Musel«. Eine Teilnehmerin schloss sich dem Team an, das die Sammlung der internationalen Postbeutel der Museumsstiftung Post und Telekommunikation bearbeitete und die wunderschönen mathematischen Modelle von der Universität Tübingen begeisterten einen Teilnehmer aus Brasilien und eine Teilnehmerin aus Südafrika.

#### Ende gut und so geht es weiter

Was die Goethe-Initiative anbelangt, lässt sich das Fazit ziehen: Das Format »Coding da Vinci« und sein Ansatz zur Vermittlung digitaler Kulturgüter hat allen in seiner Relevanz eingeleuchtet, und in Brasilien, Indonesien und ein oder zwei Ländern Afrikas werden 2020 Kultur-Hackathons nach dem Coding Da Vinci-Vorbild angeboten werden. Die Vorbereitungen laufen schon

auf Hochtouren. Sehr spannend wird, welche Datensätze dort zur Verfügung gestellt werden, ob Datenverknüpfungen mit den Vorgänger-Kultur-Hackathons entstehen und welche Projekte sich überhaupt daraus entwickeln.

### Die Sensibilisierung für das Zusammendenken von physischer Sammlung, produktivem Veranstaltungsformat und digitaler Vermittlung hat gut funktioniert.

Für die Münchner Stadtbibliothek beziehungsweise das »literarische Gedächtnis der Stadt«, die Monacensia, geht die Kooperation mit den beiden »Monacensia-Teams« weiter: Durch den Kontakt mit Julian Schulz, Stefanie Schneider, Linus Kohl, Alexandra Reisser und Osman Cakir ist der Anfang für eine Zusammenarbeit mit der IT-Gruppe Geisteswissenschaften der Ludwig-Maximilians-Universität in München gemacht. Die Schmankerl-Time-Machine, ausgezeichnet übrigens mit dem Preis »Most technical«, wird weiter mit Speisekarten-Daten der Monacensia-Bibliothek angereichert, wofür ein neuer Hackathon mit Studierenden, möglicherweise erweitert um die Münchner Wikipedia-Gruppe, angedacht wird. Das Gast-Grantler-Team bestehend aus den Enthusiastinnen und Enthusiasten Alan Riedel (aus dem Bibliothekswesen), Florian Gantner (aus der Informatik) und Henrike Horn (aus der Medizin) und die Schmankerl-Time-Machine-Gruppe wird außerdem im nächsten Jahr zu einem Vernetzungstreffen mit anderen

**Anke Buettner** leitete bis Ende 2018 die Programm- und Öffentlichkeitsarbeit und den Direktionsstab der Münchner Stadtbibliothek. Seit 2019 ist sie als Leitung für die Moncensia im Hildebrandhaus verantwortlich, die gleichzeitig Literaturarchiv, Bibliothek und Museum ist.

**Brigitte Döllgast** leitet den Bereich Bibliotheken in der Zentrale des Goethe-Instituts in München. Zuvor war sie als Leiterin des Bereichs Bibliotheken mit regionalem Fachauftrag in Südafrika, USA, Griechenland, Mexiko und Australien tätig.

Münchner Coderinnen und Codern, Wikipedianerinnen und Wikipedianern sowie der eService-Gruppe der Münchner Stadtbibliothek eingeladen.

#### Öffentlichkeitsarbeit für Kulturvermittlung 2.0

Über die konkrete Beschäftigung mit der historischen Speisekartensammlung hinaus, hat sich der Kultur-Hackathon und seine Ergebnisse als gute Investition für die Öffentlichkeitsarbeit der Münchner Stadtbibliothek und ihre Initiative in Sachen Digitalität erwiesen. Die Sensibilisierung für das Zusammendenken von physischer Sammlung, produktivem Veranstaltungsformat und digitaler Vermittlung hat gut funktioniert und sowohl in der Mitarbeiterschaft als auch in der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit ihren Niederschlag gefunden. Nicht mehr wegzudiskutieren sind die Herausforderungen der Digitalisierung für die Personalentwicklung in Bibliotheken, Archiven und Museen, die bislang noch keine Stellen für Profis im Bereich digitaler Strategie und Kommunikation eingeplant haben oder einplanen konnten. Der Personalbedarf wird in den nächsten Jahren auch in Öffentlichen Bibliotheken immens steigen, der Markt entsprechend schnell leergefegt sein. Es gilt also: Improve it!

*Anke Buettner, Brigitte Döllgast*

#### Weitere Informationen:

**codingdavinci.de** – Laufend aktualisierte, umfassende Infos zu allen Daten, Meetups, Kulturinstituten und Projekten sämtlicher Hackathons

**www.twitch.tv/c0dingdav1nc1/videos** – Mitschnitte Kick-off Münchner Stadtbibliothek

**Twitter** – @codingdavinci @cdvsued / Hashtags #codingdavinci #cdvsued

**Save the Date:** Coding Da Vinci Westfalen Ruhrgebiet, Kick-Off 12./13. Oktober 2019, LWL-Industriemuseum Zeche Zollern