

Hack Your Culture

Eine Initiative des Goethe-Instituts zur Digitalisierung in Kulturinstitutionen in Brasilien, Indonesien und Subsahara Afrika

Mit der Schließung von Kulturinstitutionen im März 2020 erhielt das Thema des digitalen Zugangs zu Archiven und Sammlungen weltweit neue Dringlichkeit. Der Kulturhackathon Hack Your Culture des Goethe-Instituts setzte hier an und brachte zwischen Juni und November 2020 Museen, Bibliotheken und Archive aus Brasilien, Indonesien und Subsahara Afrika mit Programmiererinnen, Designern und Entwicklerinnen zusammen. Knapp 40 Kulturinstitutionen beteiligten sich an dem Hackathon und stellten Creative-Commons-lizenzierte Datensätze aus ihren Archiven mit Bild-, Text- und Videomaterial zur Verfügung. Während des Hackathons entstanden auf Basis dieser Datensätze digitale Anwendungen, die neue Zugänge zu den Sammlungen ermöglichen.

Das Format basiert auf dem Open-Data-Kulturhackathon Coding da Vinci, ein gemeinsames Projekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS), der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Das Goethe-Institut hat dieses Format in Kooperation mit Coding da Vinci für Brasilien, Indonesien und Subsahara-Afrika adaptiert, um GLAM-Institutionen (Galleries, Libraries, Archives, Museums) mit der Kreativwirtschaft zu verbinden und das Thema Open Cultural Data mit führenden Kulturinstitutionen in Indonesien, Brasilien und Subsahara Afrika zu diskutieren.

Dass digitale Zugänge zu Sammlungen und Archiven dringender benötigt werden als jemals zuvor, hat die Pandemie gezeigt. Für Cristiana Serejo, Vizedirektorin des Museu Nacional in Rio de Janeiro, das 2018 durch einen verheerenden Brand zerstört wurde, fördern digitale Angebote die Interaktion zwischen den Institutionen und ihren Besuchern und stärken auch die Verbindung des Publikums mit einer Institution. »Es ist notwendig, bei den Menschen das Gefühl zu wecken, zu diesem Museum dazuzugehören.« Die Pandemie sei daher auch eine Chance, den Digitalisierungsprozess voranzubringen. Das Museu Nacional war als eine von 14 brasilianischen Kultureinrichtungen bei der brasilianischen Ausgabe von Hack Your Culture dabei.

Die Kulturinstitutionen aus den beteiligten Ländern brachten Datensätze aus ihren Beständen in die Hackathons ein, alle wurden unter einer Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht und so für eine kreative Nutzung zugänglich gemacht. So waren aus Subsahara Afrika etwa das Wits Art Museum, die National Library of South Africa, das District 6 Museum und das Fak'ugesi Digital Arts Festival beteiligt. Zu den 14 brasilianischen Kultureinrichtungen zählten das Instituto Moreira Salles, das Museu de Arte Contemporanea São Paulo und das Museu Nacional Rio de Janeiro. Aus Indonesien nahmen unter anderem das Indonesian Heritage Museum, das History of Java Museum und das Indonesian Visual Art Archive teil.

In Brasilien, Indonesien und den beteiligten afrikanischen Ländern hat das Projekt einen umfassenden internen Diskurs zu Digitalisierung und Öffnung der Archive angestoßen.

Für Leno Veras, Kurator des brasilianischen Hackathons, stand vor allem das voneinander Lernen im Vordergrund. »Wir befassen uns weltweit mit ähnlichen Fragen: Wie können Museen mit den großen Mengen an Daten in ihren Häusern umgehen, wie schaffen sie nicht-materielle Plattformen und wie kann man international für den Wandel von Museen in der digitalen Ära Lösungen finden?«

Umstellung auf rein digitale Formate

Die Covid-Pandemie hatte einen deutlichen Einfluss: Die zunächst als Präsenzveranstaltungen geplanten Hackathons wurden auf digitale Formate umgestellt, was den Einbezug eines deutlich größeren Teilnehmendenkreises ermöglichte. So waren in Subsahara Afrika statt der ursprünglich geplanten 30 Teilnehmenden 200 Hackerinnen und Hacker aus 20 Ländern vertreten. In Brasilien meldeten sich über 300 Teilnehmende an. Noch entscheidender war die Aktualität, die das Thema Digitalisierung für die geschlossenen Kultureinrichtungen gewann. Dies beförderte die Bereitschaft vieler sonst eher konservativer Einrichtungen, sich mit Datensätzen an den Hackathons zu beteiligen. In Brasilien, Indonesien und den beteiligten afrikanischen Ländern hat das Projekt einen umfassenden internen Diskurs zu Digitalisierung und Öffnung der Archive angestoßen.

Gleichwohl war es eine der größten Herausforderung in allen Ländern, die GLAM-Institutionen bei der Erstellung der



Preisverleihung und Abschluss der Veranstaltung in Brasilien sind in einem Video in der BuB-App zu sehen.

Datensets zu unterstützen. Insbesondere die großen, öffentlichen Kultureinrichtungen stießen auf interne, bürokratische Hürden. Auch gibt es in den Institutionen nur wenig Fachwissen über technische und rechtliche Grundlagen.

Hier setzten in allen beteiligten Ländern den Hackathons vorausgehende Bildungsprogramme zum Thema Open Data, Lizenzierung und Digitalisierungstechnologie an. Dabei wurde Wissen vermittelt darüber, wie GLAM-Institutionen digitale Technologien nutzen können, um ihre Sammlungen zugänglich zu. In Brasilien und Indonesien entstand mit den Partnerinstitutionen eine Webinarreihe zu Open Data, digitaler Archivierung und Urheberrechten und in Subsahara Afrika ermöglichte begleitende Paneldiskussionen zu Themen wie Kulturelles Erbe, Dekolonisierung von Beständen, genderresponsives Kuratieren und Nutzerzentrierung für eine breite Diskussion sowohl mit den beteiligten Kulturinstitutionen als auch den Programmierinnen und Entwicklern.

Die Hackathons waren an den drei Standorten jeweils unterschiedlich angelegt. In Indonesien beispielsweise konnten die Teilnehmenden zwischen vier Hack-Tracks wählen: datenbasiertes Storytelling, Games, Design-Remixes sowie Citizen Science und Open Data. Die Ergebnisse des Hackathons wurden in einem dreitägigen Online-Festival präsentiert, die besten Prototypen aus den vier Hack-Tracks öffentlich prämiert. Zu den ausgezeichneten Prototypen gehörte etwa das Spiel »Good Artist Copy, Great Artist Steal«, das auf der Gemäldesammlung des Museums Pasifika in Bali beruht. Das Kopieren, Verfremden und Re-Kontextualisieren von Gemälden ist in diesem Spiel der beste Weg um zu gewinnen.

In Brasilien fanden sich die Teilnehmenden bei einem dreitägigen Kickoff zu Teams zusammen, wählten eines der 14 Datensets und hatten in einem anschließenden dreiwöchigen Sprint Zeit, ihre Prototypen weiterzuentwickeln. Eine Jury prämierte die besten drei Prototypen. Der Hauptpreis ging an die App »Slam de Corda«, die sich mit der sogenannten Kordel-Literatur des brasilianischen Nordostens beschäftigt und auf der diesbezüglichen digitalisierten Sammlung des Instituto de Estudos Brasileiros der Universidade de Sao Paulo basiert. Ausgezeichnet wurde ebenfalls das Spiel Futebáfo, welches sich dem Thema Frauen im brasilianischen Fußball widmet und den Datensatz des Museu de Futbol in Sao Paulo einbezieht.

In Subsahara Afrika wurden fünf Problem-Tracks mit Datensätzen von 14 GLAM-Institutionen aus drei Ländern des Kontinents definiert. Nach einem gemeinsamen Kickoff der 200 Teilnehmenden bildeten sich länderübergreifende Teams auf Discord, die während einer sich anschließenden dreiwöchigen Hacking-Phase Prototypen entwickelten. Von den eingereichten Prototypen wurden neun Entwürfe von einer Jury prämiert, zwei davon konnten zur Produktreife weiterentwickelt werden.

Positive Renonanz

Die Resonanz auf das Projekt war in allen beteiligten Ländern äußerst positiv, da es zum richtigen Zeitpunkt in den beteiligten Kulturinstitutionen eine wichtige Debatte zur Digitalisierung, zur Demokratisierung von Zugängen und zur Legitimierung von Kultureinrichtungen angestoßen hat. Für viele der beteiligten Institutionen war dies die erste Initiative im Bereich Open Cultural Data. Zudem ist es gelungen, Kulturinstitutionen mit Programmierinnen und Entwicklern zusammenzubringen. Auf beiden Seiten bestanden Berührungsängste, die durch die Hackathons abgebaut werden konnten.

Eine langfristige Wirkung ist, dass die durch das Projekt gewonnenen Daten nun online verfügbar sind, in Indonesien allein mehr als 2 500 kulturelle Werke. In Brasilien wurden die Datensätze in die Datenbank von Wi-

kidata aufgenommen und stehen so auch für eine breitere Verwendung zur Verfügung. Die aufgebauten Kooperationen sollen auch im Anschluss an Hack Your Culture weitergeführt werden. In Indonesien wird die Zusammenarbeit mit Wikimedia fortgesetzt. Die verfügbaren offenen Kulturdaten werden weiter für Bildungszwecke genutzt. In Brasilien findet im Oktober 2021 eine dreiteilige Diskussionsreihe zum Thema Open Cultural Data mit dem Hack-Your-Culture-Partner Wiki Movimento Brasil statt, unter anderem auch mit den teilnehmenden Kulturinstitutionen von Hack Your Culture. Auch in Subsahara Afrika wird die Zusammenarbeit fortgesetzt, eine Neuauflage des Hackathons ist für 2022 in der Planung.



Verbindung von Tradition und Moderne: Hack ur Culture. Foto: Goethe-Institut

Stefanie Kastner, Anja Riedberger, Nico Sandfuchs;
Goethe-Institut