

Stephan Bartholmei

Fünf Jahre zurück, vier Jahre im Blick – »Coding da Vinci« entwickelt sich

Der Kultur-Hackathon »Coding da Vinci« ist ein deutschlandweit einzigartiges Format, das darauf zielt, das kreative Potenzial in unserem digitalen Kulturerbe sichtbar zu machen und weiter zu entfalten. Nun fördert die Kulturstiftung des Bundes den Hackathon, wodurch Coding da Vinci wachsen und sich nachhaltig weiterentwickeln kann.

Hackathons haben sich Ende der 1990er-Jahre in der Open-Source-Software-Szene und den Technologiefirmen des Silicon Valley als kollaboratives Arbeits- und Veranstaltungsformat entwickelt und wurden schnell in anderen Domänen begeistert aufgegriffen¹. Heute gibt es Hackathons zu allen erdenklichen Themen und allein in Deutschland findet fast jeden Tag irgendwo ein Hackathon statt². Das Kofferwort »Hackathon« verbindet die Ausdauerleistung eines Marathons mit der Tätigkeit des Hackens, wobei »Hacken« den kreativen Umgang mit Computern, Programmen und Daten im Allgemeinen und das spielerische »Drauflosprogrammieren« im Besonderen bedeutet. Bei einem klassischen Hackathon trifft sich eine Gruppe von Programmierern, um innerhalb eines kurzen Zeitraums, typischerweise an einem Wochenende, zu einem bestimmten Thema neue Software zu schreiben. Dabei wird in kleinen Gruppen an einem Projekt sehr konzentriert gearbeitet, teilweise über 24 oder 48 Stunden hinweg kaum geschlafen.³

Coding da Vinci erstreckt sich dagegen über eine Zeitspanne von sechs bis zehn Wochen. Denn bei einem Kultur-Hackathon treffen zumeist zwei Welten aufeinander, die einander oft erst kennenlernen müssen: kreative Technologieentwicklung und institutionelle Kulturbewahrung. Der Kultur-Hackathon bringt also Menschen aus verschiedenen Communities zusammen, um voneinander zu lernen und miteinander aktiv zu werden: Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen aus Kultureinrichtungen aller Sparten und interessierte Programmiererinnen und Programmierer, Designer und Designerinnen, Künstlerinnen und Künstler, Makerinnen und Ma-

ker, Gamer und Gamerinnen und Kultur(-daten) begeisterte.

Im Vergleich zu herkömmlichen Hackathons ermöglicht die längere Laufzeit von Coding da Vinci die Entwicklung überzeugender lauffähiger Anwendungen statt halbfertiger Prototypen oder bloßer Ideen.



Peter Kolski demonstriert Apple-CEO Tim Cook seine Augmented-Reality-App MauAR, die offene Daten der Stiftung Berliner Mauer nutzt. MauAR wurde im Rahmen von Coding da Vinci Berlin 2017 entwickelt. Foto: Apple (urheberrechtlich geschützt)

Ablauf des Hackathons

Coding da Vinci funktioniert für Kultureinrichtungen wie ein Verdichter, um im Rahmen eines konkret definierten Projektes alle Aspekte kennenzulernen, die für die digitale Transformation von Bedeutung sind. Kulturinstitutionen wie Museen, Archive, Bibliotheken, Gedenkstätten oder Theater werden im Vorfeld des Hackathons geschult und beraten, wie sie ihre Datensets – zum Beispiel digitalisierte Gemälde, Fotos, Filme, 3D-Objekte, Audiodateien oder Texte – einschließlich ihrer Metadaten in geeigneten Formaten und unter offenen Lizenzen zur Verfügung stellen. Die Datensets

werden dann auf der Webseite <codingdavinci.de> veröffentlicht oder verlinkt⁴.

Während des zweitägigen Kick-Off-Events stellen sie diese Datensets den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Kultur-Hackathons vor. Interdisziplinäre Teams entwickeln dann während dieser Auftaktveranstaltung erste Ideen für neue Anwendungen, die in den darauffolgenden Wochen realisiert und bei der Abschlussveranstaltung mit anschließender Preisverleihung der Öffentlichkeit präsentiert werden.

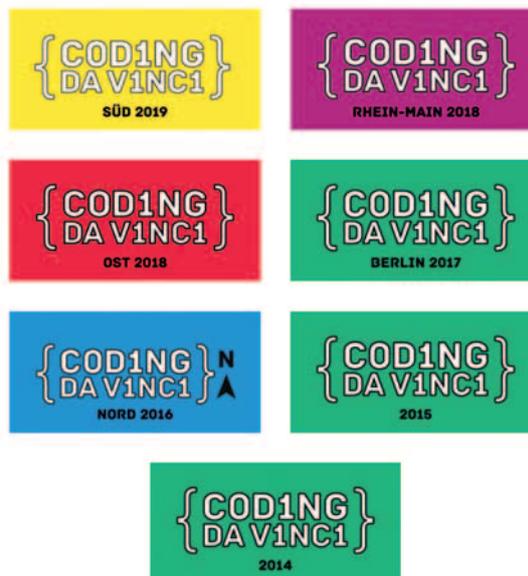
Sechs Hackathons in fünf Jahren

Coding da Vinci wurde 2014 von der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Servicestelle Digitalisierung Berlin (digiS)⁵, der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland ins Leben gerufen. Der erste deutsche Kultur-Hackathon fand von April bis Juli 2014 in Berlin statt und übertraf alle Erwartungen: 26 Datensets von 16 Kulturinstitutionen, 150 Teilnehmerinnen und Teilnehmerinnen aus ganz Deutschland, 17 Projekte, die bei der Preisverleihung am 6. Juli im Jüdischen Museum präsentiert wurden.

Im Jahr darauf konnte mit 51 Datensets von 33 Kultureinrichtungen, wiederum 150 Teilnehmerinnen und Teilnehmern und 20 präsentierten Projekten, der Beweis geführt werden, dass es sich bei Coding da Vinci nicht um eine Eintagsfliege handelt und das Format langfristig trägt.

Um den Kultur-Hackathon nachhaltiger aufzustellen und über die einzelnen Events hinauswirkende langfristige Beziehungen zwischen Kultureinrichtungen und den Teilnehmenden zu stiften, haben die Coding-da-Vinci-Gründer 2015 in einem Strategieprozess einen Maßnahmenkatalog⁶ zur Steigerung der Nachhaltigkeit von Coding da Vinci entwickelt (siehe Abbildung auf Seite 12).

Aus diesem Katalog hat sich die Regionalisierung von Coding da Vinci als besonders wirksam erwiesen. 2016 fand »Coding da Vinci nord« als Prototyp für Regionalausgaben von Coding da Vinci, die statt von den Gründern von einem lokalen Veranstaltungsteam aus Kultur- und anderen Einrichtungen vor Ort⁷ geplant und durchgeführt werden,



Seit 2014 fanden sechs Hackathons statt.
Logos: Coding da Vinci (CC BY 4.0)

statt. Bei »Coding da Vinci nord« nahmen auch erstmals Kultureinrichtungen aus dem Ausland, Dänemark und Schweden, als Datengeber teil.

2017 veranstalteten die Gründer einen Regionalhackathon mit Fokus auf Berlin und Brandenburg. Ein Jahr später fanden dann erstmals zwei Ausgaben von Coding da Vinci in einem Kalenderjahr statt: im Frühjahr »Coding da Vinci ost«⁸ unter Federführung der Universitätsbibliothek Leipzig, und im Herbst »Coding da Vinci Rhein-Main«. Veranstalter in Mainz war ein breit aufgestelltes Konsortium aus Bibliotheken, Museen und dem universitären Netzwerkprojekt »mainzed«. Mit dem Stadt- und Stiftsarchiv Aschaffenburg beteiligte sich darüber hinaus erstmals ein Archiv an der Organisation eines Regionalhackathons⁹.

In den bisherigen sechs Coding-da-Vinci Ausgaben mit mehr als 2.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmern wurden

- 118 Daten gebende Kultur- und Gedächtnisinstitutionen als Partner gewonnen,
- 190 Datensets unter offener Lizenz öffentlich bereitgestellt,
- 100 funktionsreife Anwendungen wie Apps, Webseiten, Filme, Roboter, Visualisierungen, analoge Spiele entwickelt,
- vier lokale Veranstalterteams für die Regionalhackathons gegründet, in denen sich 34 Kultur- und lokale Einrichtungen engagiert haben

Ziele des Hackathons

Die Verfügbarkeit von digitalen Kulturgütern verändert die Beziehung zwischen Kultureinrichtungen und kulturinteressierten Nutzerinnen und Nutzern. Wenn digitale Artefakte offen lizenziert, über geeignete Schnittstellen online verfügbar und mittels maschinenlesbarer Metadaten nutzbar gemacht werden, können aus Kulturbetrachtern Kulturschaffende werden.¹⁰

Wissen wird dadurch nicht mehr nur aufgenommen, sondern aktiv weiterverbreitet, in neue Kontexte und Anwendungen eingebracht und kann dadurch wachsen – neues Wissen wird geschaffen. In unserer vernetzten Welt wird es für alle Kulturinstitutionen zunehmend wichtiger, mit ihren digitalen Besuchern und Besucherinnen zu interagieren. Dafür brauchen Einrichtungen jedoch ein Verständnis darüber, welches Potenzial in digitalen Kulturdaten schlummert, welche Chancen sich ihnen durch eine digitale Öffnung der Sammlungen bieten und welche Herausforderungen damit verbunden sind. Bei Coding da Vinci bietet sich für die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Institutionen ein (realer und virtueller) Raum, um gemeinsam mit ihren digitalen Nutzerinnen und Nutzern zu lernen.

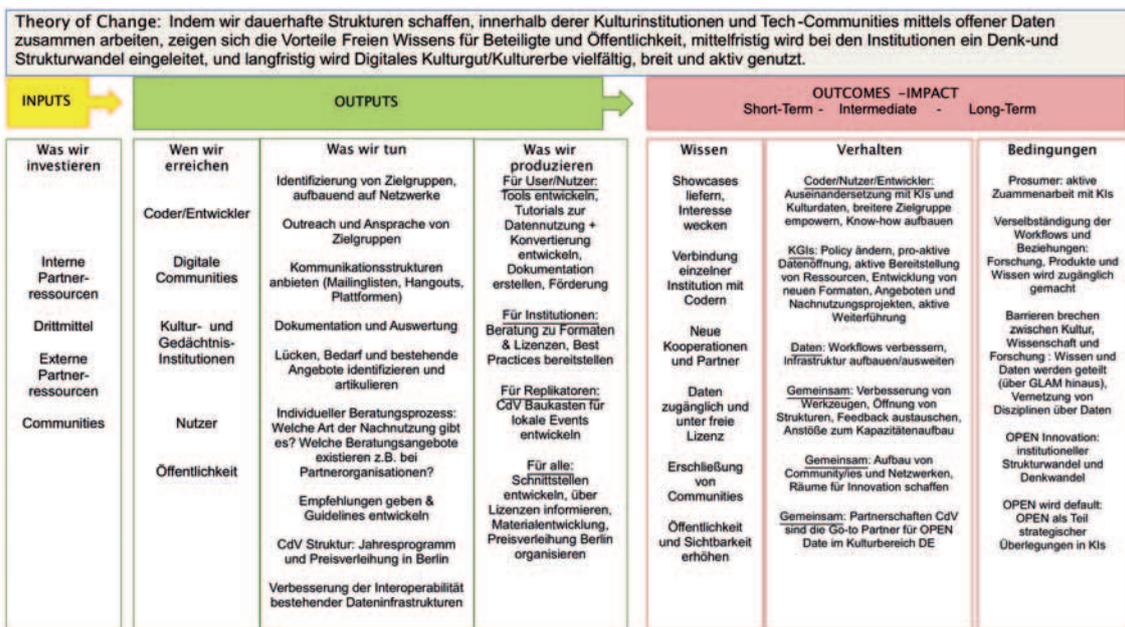
Zusammengefasst kann man sagen, dass Coding da Vinci darauf abzielt:

- die digitale Transformation in den Kulturinstitutionen aktiv zu unterstützen und dabei alle Aspekte beispielhaft zu erproben, um das digitalisierte Kulturerbe über innovative Präsentations- und Interaktionsformen einer breiteren Öffentlichkeit zu erschließen,
- ein attraktives Angebot für die Netz-Community zu schaffen, um sich mit dem kulturellen Erbe aus Museen, Archiven, Bibliotheken, Theatern, Gedenkstätten schöpferisch auseinanderzusetzen,
- das Angebot offener und frei zugänglicher Kulturdaten zu erweitern,
- den Kompetenzaufbau in den Kultureinrichtungen zum Thema Digitalisierung/digitale Transformation voranzubringen.

Kulturstiftung des Bundes fördert Kultur-Hackathon

Im Sommer 2018 hat der Stiftungsrat der Kulturstiftung des Bundes beschlossen, Coding da Vinci mit 1,2 Millionen Euro von 2019 bis 2022 zu fördern¹¹. Die Mittel stammen aus dem Programm »Kultur Digital«.

Der Kultur-Hackathon ist seit seiner Gründung 2014 weit über den Rahmen einer Einzelveranstaltung hinausgewachsen. Zusammen mit Eigenleis-



Im Strategieprozess 2015 erarbeitete »Theory of Change« von Coding da Vinci
Abbildung: Coding da Vinci (CC-BY 4.0)

tungen der Gründer eröffnet die Förderung der Kulturstiftung des Bundes eine gesicherte mehrjährige Perspektive. Dank der Mittel kann Coding da Vinci nun gezielt weiterentwickelt und so die Digitale Transformation des Kulturerbesektors in Deutschland maßgeblich vorangebracht werden. Die Förderung ermöglicht, dass an der Deutschen Nationalbibliothek im ersten Quartal 2019 eine Geschäftsstelle eingerichtet werden kann, die Coding da Vinci zentral koordinieren wird. Das Team der Geschäftsstelle ist gleichermaßen Ansprechpartner für die lokalen Veranstalterteams der Regionalhackathons und die Gründer von Coding da Vinci. Die Professionalisierung des Kultur-Hackathons durch Einrichtung einer Geschäftsstelle und die dank der Fördermittel abgesicherte Finanzierung der Regionalausgaben von Coding da Vinci macht es möglich, 8 Hackathons in den Jahren 2019 bis 2022 zu veranstalten. Darüber hinaus kann nun auch eine Inkubationsförderung für einige Coding-da-Vinci-Projekte pro Jahr bereitgestellt werden, um deren Weiterentwicklung vom funktionalen Prototypen zur Produktreife zu unterstützen und zu begleiten. Voraussichtlich ab April können sich interessierte Teams bei der Geschäftsstelle bewerben, wenn sie einen Regionalhackathon veranstalten wollen. Bis die Geschäftsstelle ihre Arbeit aufgenommen hat, kann der Kontakt über die auf der Hackathon-

Webseite <codingdavinci.de> angegebenen Adressen und Personen erfolgen.

Das Geschäftsstellen-Team wird Kultureinrichtungen beim Thema digitale Transformation unterstützen und ihnen dabei helfen, das von ihnen bewahrte Kulturerbe den Nutzern und Nutzerinnen offen zugänglich und frei nutzbar bereitzustellen. Coding da Vinci vermittelt Kompetenzen zur Datenkuratation, sowie zu rechtlichen und technischen Aspekten beim Zugänglichmachen der Daten. Bereits bestehende Qualifizierungsangebote wie Workshops zu den Themen offene Lizenzen, Datenstandards und technische Datenaufbereitung sollen im Austausch mit den Gründern evaluiert, weiterentwickelt und realisiert werden.

Zu den weiteren Aufgaben der Geschäftsstelle gehört die Pflege der Webseite von codingdavinci.de als Plattform für offen lizenzierte Datensets und Anlaufpunkt für die Coding da Vinci Community. Ein Relaunch der Webseite ist für Sommer 2019 geplant. Gemeinsam mit den Gründern, ausgewählten Regionalpartnern und der Kulturstiftung des Bundes soll die Geschäftsstelle Coding da Vinci strategisch weiterentwickeln.

Die Coding da Vinci Community trifft sich wieder beim nächsten Regionalevent, Coding da Vinci süd, zum Auftaktwochenende am 6. und 7. April in München.

Anmerkungen

- 1 Jonathan Gottfried, The History and Evolution of the Hackathon: <<https://de.slideshare.net/JonMarkGo/the-history-of-hackathons>>
- 2 siehe zum Beispiel <<https://www.hackathon.com/country/germany>>
- 3 Stephan Bartholmei, Der erste deutsche Kultur-Hackathon »Coding da Vinci«, Dialog mit Bibliotheken 2014/2, S. 9ff.
- 4 <<https://codingdavinci.de/daten/>>
- 5 heute: Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS)
- 6 siehe zum Beispiel. <https://en.wikipedia.org/wiki/Theory_of_change>
- 7 Etwa »non-governmental organizations«, das heißt zivilgesellschaftlich Gruppen, die gemeinsame Interessen vertreten, bei Coding da Vinci nord 2016 etwa das Wikimedia Kontor Hamburg oder Code for Hamburg, bei Coding da Vinci Rhein-Main 2018, zum Beispiel das NODE Forum for Digital Arts, aber auch städtische Einrichtungen wie die Hamburger Kreativgesellschaft bei Coding da Vinci nord 2016.
- 8 Eventseite für Coding da Vinci ost: <<https://codingdavinci.de/events/ost/>>
- 9 Eventseite für Coding da Vinci Rhein-Main: <<https://codingdavinci.de/events/rheinmain/>>
- 10 Der Abschnitt »Ziele des Hackathons« wurde im Wesentlichen unverändert aus einer internen Coding da Vinci Projektbeschreibung, die neben dem Autor dieses Artikels vor allem von Dominik Scholl, Wikimedia Deutschland, und Anja Müller, digiS Berlin, verfasst wurde, übernommen.
- 11 <https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film_und_neue_medien/detail/kultur_digital.html>