

Offenes Datenset sucht Entwickler

Viele Software-Tüftler und noch mehr Ideen beim zweiten »Kulturhackathon« in Berlin

»Coding da Vinci« geht in die zweite Runde: Nachdem schon im vergangenen Jahr eine positive Bilanz gezogen werden konnte, fiel am 25. April 2015 erneut der Startschuss für den zehn Wochen dauernden Kulturhackathon, der von der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Open Knowledge Foundation Deutschland, der Servicestelle Digitalisierung Berlin und von Wikimedia Deutschland gemeinsam organisiert wird.

Zu der zweitägigen Auftaktveranstaltung kamen mehr als 150 kultur-, computer- und kollaborationsbegeisterte Menschen zusammen, um gemeinsam neue Einsatzmöglichkeiten von freizubaren Kulturdaten zu entwickeln. Denn darum geht es bei einem (Kultur-) Hackathon, einer Wortkreation aus »Hacken« und »Marathon«: Über den spielerisch kreativen Umgang mit Technik sollen in einem abgesteckten Zeitrahmen gemeinschaftlich neue Anwendungen erfunden werden. Bei »Coding da Vinci« liegt der Fokus auf den Daten des gemeinsamen Kulturerbes. Dazu gehören neben gemeinfreien Bildern, Texten oder Objekten auch solche Kulturerzeugnisse, die von ihren Urhebern unter eine Creative Commons Lizenz gestellt wurden und damit eine Nachnutzung erlauben.

Die Daten, auf die sich die Kulturhacker bei dieser zweiten Auflage von »Coding da Vinci« stürzten, kommen nicht irgendwoher. 33 Vertreter sogenannter GLAM-Institutionen, also von Galerien, Bibliotheken, Archiven und Museen, sorgten für eine beeindruckende Vielfalt an Daten: Von digitalisierten Maya-Handschriften, Stoffmusterbüchern und Notenrollen bis hin zu Tausendfüßerpräparaten war alles

Denkbare dabei. Aus der Bibliothekswelt wurden B3Kat-Titeldaten in großem Umfang beigesteuert, Normdaten aus der GND oder, wie im Fall der UB Weimar oder der Staats- und Universitätsbibliothek Hamburg, Digitalisate der eigenen historischen Bestände.

Der Umfang der einzelnen Datensets reichte dabei von mehreren Terabyte umfassenden Festplatten bis hin zu kleinen, aber feinen Sammlungen. So hatte die Datenpräsentation des Landesarchivs Baden-Württemberg zu 168 Patenten aus dem 19. Jahrhundert mit Abstand das größte Publikum. Und wenn die Entwickler um Kulturhackerin Annika Blohm erfolgreich sind, werden Patente wie beispielsweise das einer Brezel-Walzmaschine¹ bald in einer App für jeden interaktiv und spielerisch nachvollziehbar.

Start mit Ideen-Pitch

Doch davor stand der Ideen-Pitch. Dabei kamen alle Kulturhacker am Ende des ersten Tages zusammen und präsentierten ihre Idee: Ein »Language Quiz« auf der Basis von Beispielsätzen aus vielen Sprachen? Ein Kurbel-Interface zur manuellen Geschwindigkeitssteuerung beim Abspielen früher Filme? In dem einen Fall fehlte ein Programmierer oder ein Designer, im anderen Fall ein Game-Entwickler, ein Android-Spezialist oder jemand, der einfach begeistert mitarbeiten und Ideen liefern möchte. In den Projekten werden Webseiten oder Apps entwickelt, aber auch Objekte wie der Arduino-basierte Roboterkäfer Cyberbeetle² von Kati und Tomi Hyypä, der 2014 zu einem der Gewinnerprojekte gekürt wurde. Kati Hyypä hat ihre Arduino-Kenntnisse zusammen mit

Niklas Roy beim diesjährigen Hackathon im Rahmen eines Hardware-Workshops weitergegeben, der am zweiten Tag der Auftaktveranstaltung stattfand. Dann war für die Teilnehmer Gelegenheit, in Inputsessions und Workshops neue Anwenderkenntnisse zu erwerben: Zum Beispiel wie man über eine Schnittstelle Inhalte aus der Deutschen Digitalen Bibliothek oder aus Wikidata in eine Anwendung einbinden und so bestehende Datensets mit Informationen anreichern kann. Eine Beitrag der Deutschen Digitalen Bibliothek auf dem Kurznachrichtendienst Twitter kommentierte die Inputsession zu Datenvisualisierung: »Visualisierungsworkshop mit Florian Kräutli, mitprogrammierendes Publikum begleitet Erfolgserlebnisse mit Verückungslauten«³.

Vor allem aber herrschte am zweiten Tag eine anregende und motivierende Stimmung. Gut versorgt mit einem Frühstück wurde dieser Tag vor allem zur Weiterentwicklung von Ideen genutzt. Gruppen formierten sich, man konnte sich noch mal mit den Datenlieferanten austauschen und auf die vorhandenen Experten zurückgreifen. »Beschränkt euch nicht, denkt nach vorn!« – mit diesen Worten hatte Tim Renner, der Kulturstaatssekretär Berlins, den Hackathon eröffnet, und das gilt, bis alle umgesetzten Anwendungen abschließend bei der Projektpräsentation und Preisverleihung am 5. Juli im Jüdischen Museum in Berlin vorgestellt werden.

Lydia Koglin, UB Weimar

1 www.deutsche-digitale-bibliothek.de/item/CGOAT64WLCGFGBOBMDPDQVOFYFKSZI3I

2 <http://katihiyppa.com/cyberbeetle/>

3 <http://bit.ly/1L4KcSi>



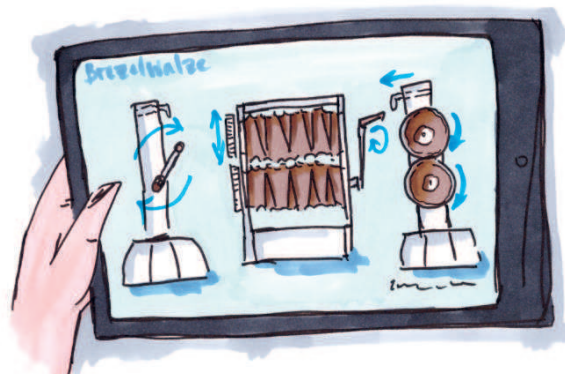
Konzentriertes Arbeiten mit Laptop und Mate-Tee-haltigen Getränken: Ein eindeutiges Zeichen für Kulturhacker. Fotos: Heiko Marquardt, CC BY 3.0

Einer nach dem anderen – die Datenlieferanten stellen ihre Datensets vor.



Selbst Äpfel kamen am zweiten Tag bei der Projektentwicklung zum Einsatz.

»Coding
da
Vinci«



Brezelwalze: Die Spiele-App mit baden-württembergischen Patenten aus dem 19. Jahrhundert nimmt Gestalt an. Quelle: Tweet von @e_kunst – 26.4.2015

Projektbesprechung mit einem Datenlieferanten aus Speyer.



Ideenfindung in der Gruppe »imperii-viz«.

