

Kunst und Kultur goes digital – wer profitiert davon?

Präsentation Coding da Vinci
Kulturwerkstatt Der LINKEN, 22.11.2019

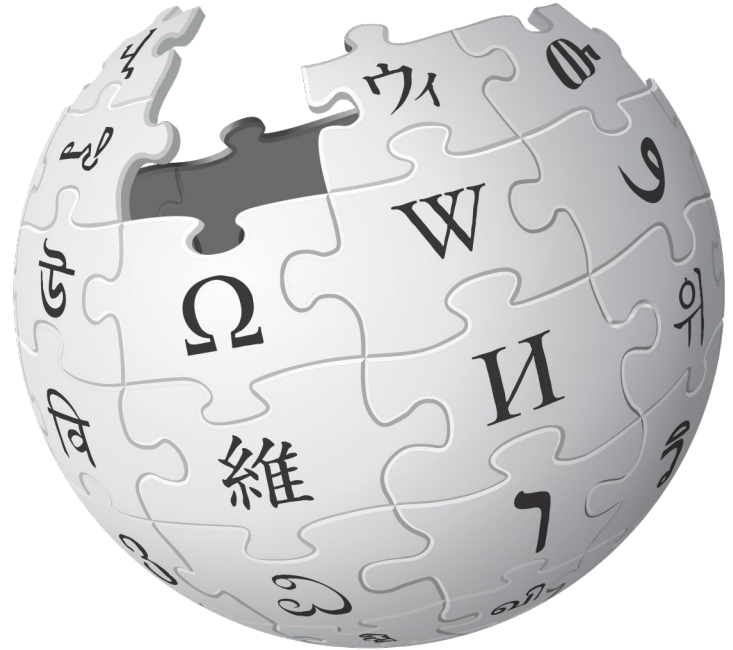
Lilli Iliev, Projektmanagerin Politik,
Wikimedia Deutschland e. V.



WIKIMEDIA
DEUTSCHLAND

Wikimedia Deutschland e. V.

- 2001 Start der Wikipedia
- 2004 Gründung gemeinnütziger Vereins Wikimedia Deutschland, als erste von heute ca. 60 Ländervertretungen
- Geschäftsstelle in Berlin mit 130 Mitarbeitenden
- über 70.000 Vereinsmitglieder



Wikimedia Deutschland e. V.

- Teil einer weltweiten Bewegung, die sich für Freies Wissen einsetzt
- Als gemeinnützige Organisation *unterstützen wir Wikipedia* und ihre Schwesterprojekte
- Zweck: digitales Ehrenamt fördern, auf allen gesellschaftlichen Ebenen für das Menschenrecht auf Zugang zu Wissen und Bildung eintreten



Wikimania Stockholm 2019, Patricia Costillo [CC BY-SA 4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)]

Wie alles begann

- **Wikimedia** & andere werben im Kulturbereich für Open Data und Zusammenarbeit mit Ehrenamtlichen
- Zugang zu Kulturgut für alle, **Demokratisierung**, Nachnutzbarkeit



Wie alles begann

- **Kulturinstitutionen** haben Auftrag, kulturelles Erbe zu digitalisieren
- in der Praxis problematisch: Mehrarbeit; fehlende Finanzierung, Expertise, Ressourcen
- **was bringt es meinem Haus?**



**Wikipedia-Ehrenamtliche &
Kulturinstitutionen haben gleiches Ziel:**

**Ihr Wissen für alle Menschen
zugänglich machen**



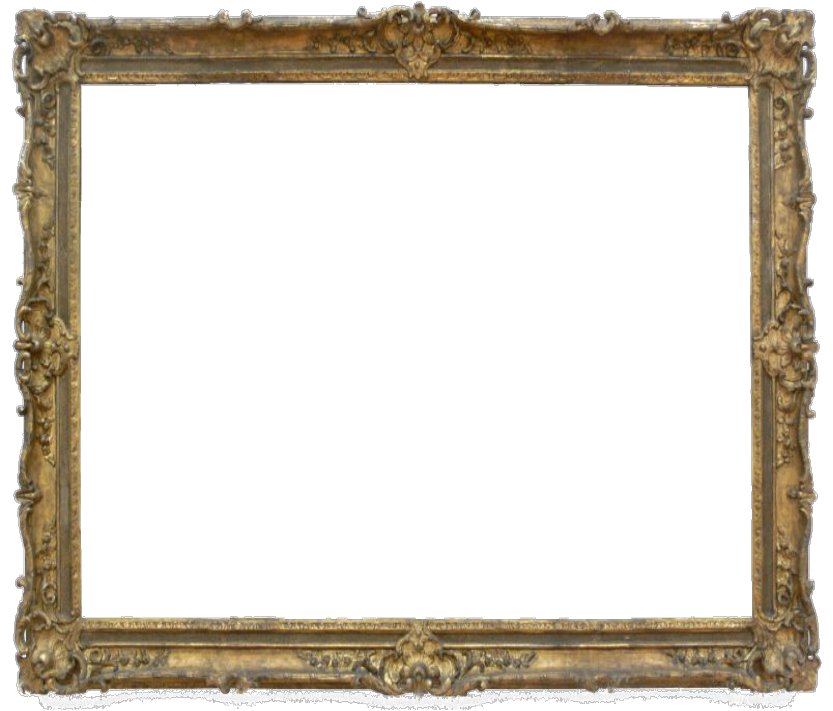
WIKIMEDIA
DEUTSCHLAND

Herausforderungen

- wenig Berührungspunkte, starke Hierarchie zwischen Kulturinstitutionen und ehrenamtlichen Communities
- Angst vor **Kontrollverlust**
- Angst vor **Relevanzverlust**
- Mangel an Finanzierung, Expertise und Erfahrung



**Rahmen gesucht, um
gemeinsam neue
Wege zu beschreiten**





{ CODING } { DAVINCI }

Der Kultur-Hackathon

Gemeinschaftsprojekt und Experiment:

2 Organisationen, die mit Kulturinstitutionen arbeiten, um Kulturgut zu digitalisieren

2 Organisationen, die sich für offene Daten für alle einsetzen u. mit kultur- bzw. technikaffinen Ehrenamtlichen arbeiten



OPEN
KNOWLEDGE
FOUNDATION
DEUTSCHLAND



KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

Was ist Coding da Vinci?

- erster deutscher Hackathon für offene Kulturdaten
- seit 2014 vernetzt Coding da Vinci technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit deutschen Kulturinstitutionen



Workshop für Datengeber
zur Aufbereitung,
Lizenzierung der
Datensätze



Kick-Off
Wochenende



Sprint-Phase
(6 Wochen)

Ergebnispräsen-
tation und
Preisverleihung

Das Wichtigste: Offene Daten / Open Data

- digitale Kulturdaten, die frei nachnutzbar sind, also ohne Einschränkung genutzt und weiterverbreitet werden dürfen
- die Daten stehen unter offener Lizenz oder sie sind gemeinfrei
- die Daten sind gut strukturiert, aufbereitet und möglichst in maschinenlesbarem Format

Ziele

- Idee und Wert offener Kulturdaten für Kulturinstitutionen und Ehrenamtliche gleichermaßen erfahrbar machen
- Kulturinstitutionen und Communities vernetzen
- Nachnutzung ermöglichen (Daten & Code)
- Neue Kontexte für Kulturdaten entdecken
- Gemeinsam voneinander lernen!

Zielgruppen:

- engagierte Menschen aus Kultur- und Gedächtnisinstitutionen: Museen, Bibliotheken, Archive, Sammlungen, Gedenkstätten
- Programmierer/-innen, Designer/ -innen, Künstler/-innen, Spieleentwickler/- innen, Hacker/-innen und Maker/-innen, Kulturinteressierte...

Was haben Kultureinrichtungen davon?

- Kompetenzaufbau im eigenen Haus zu digitaler Transformation
- im Dialog mit technikaffinen Kulturbegleitenden die eigenen digitalen Bestände aus anderer Perspektive betrachten und aktuelle Fragen an vertraute Objekte stellen
- neue Nutzungspotenziale erschließen: interaktive Angebote für Besucherinnen und Besucher schaffen
- Reichweite, Sichtbarkeit, Relevanz des eigenen Kulturguts erhöhen
- Sammlungen für Forschung und Lehre nutzbar zu machen

Was haben wir alle davon?

- Offene Kulturdaten machen Kulturbetrachtende zu Kulturschaffenden
- zu Menschen, die Wissen nicht nur aufnehmen, sondern es aktiv weiterverbreiten, anreichern, in neue Kontexte einbringen, damit arbeiten, und so neues Wissen schaffen
- die digitale Transformation in den Kulturinstitutionen aktiv unterstützen und dabei das digitalisierte Kulturerbe über innovative Präsentations- und Interaktionsformen einer breiteren Öffentlichkeit erschließen
- ein attraktives Angebot gerade für die junge Generation schaffen, um sich mit kulturellem Erbe aus Museen, Archiven, Bibliotheken, Theatern, Gedenkstätten etc. schöpferisch auseinanderzusetzen

Das Ergebnis

- Eine enorme kreative Vielfalt von Projekten, alle offen ihrerseits zur Nachnutzung & Weiterentwicklung
- Gute Beispiele, was alles mit digitalisiertem Kulturgut möglich ist

https://www.youtube.com/watch?time_continue=118&v=i6bgXZH9CqY&feature=emb_title

2014

Start -

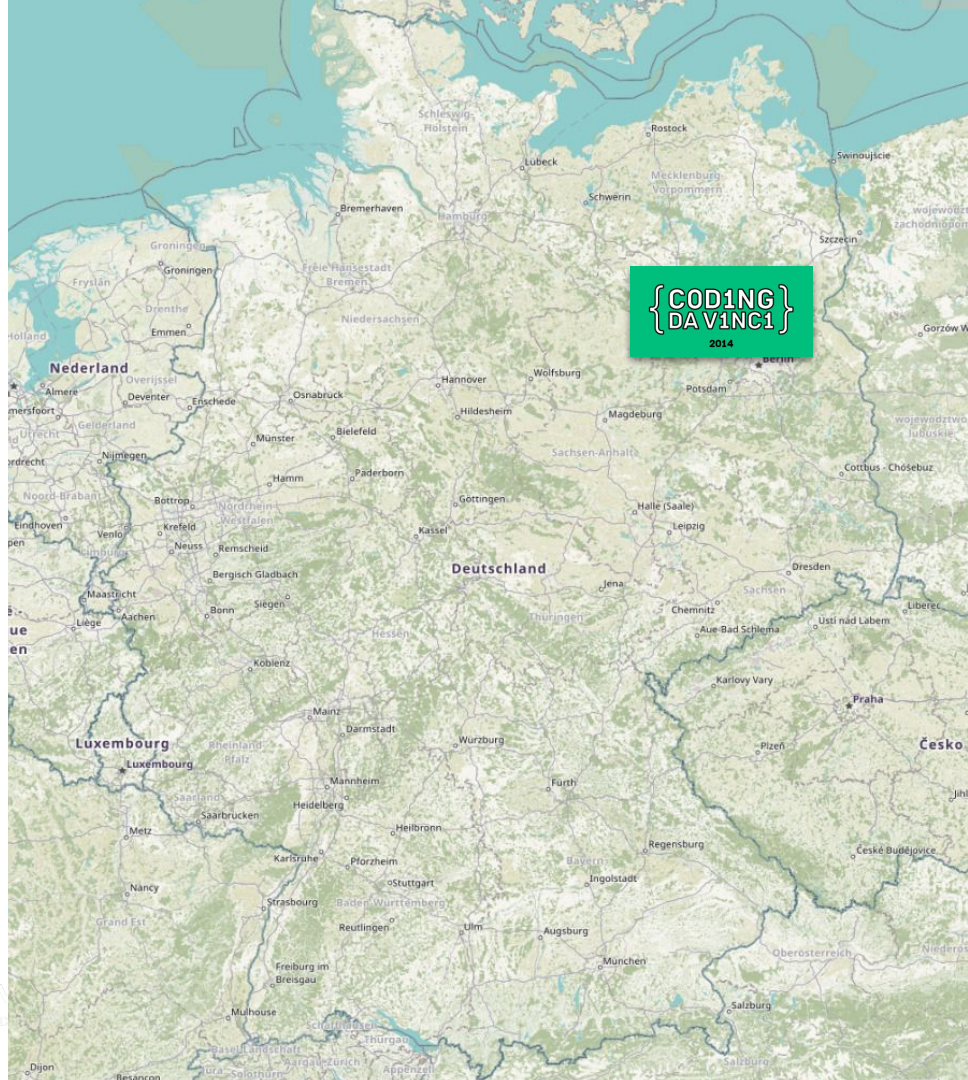
Bundesweiter Hackathon in Berlin



Datensets: 18



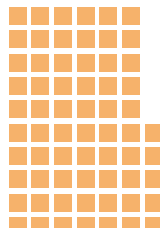
Institutionen: 10



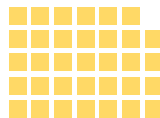
WIKI
FOUND

2015

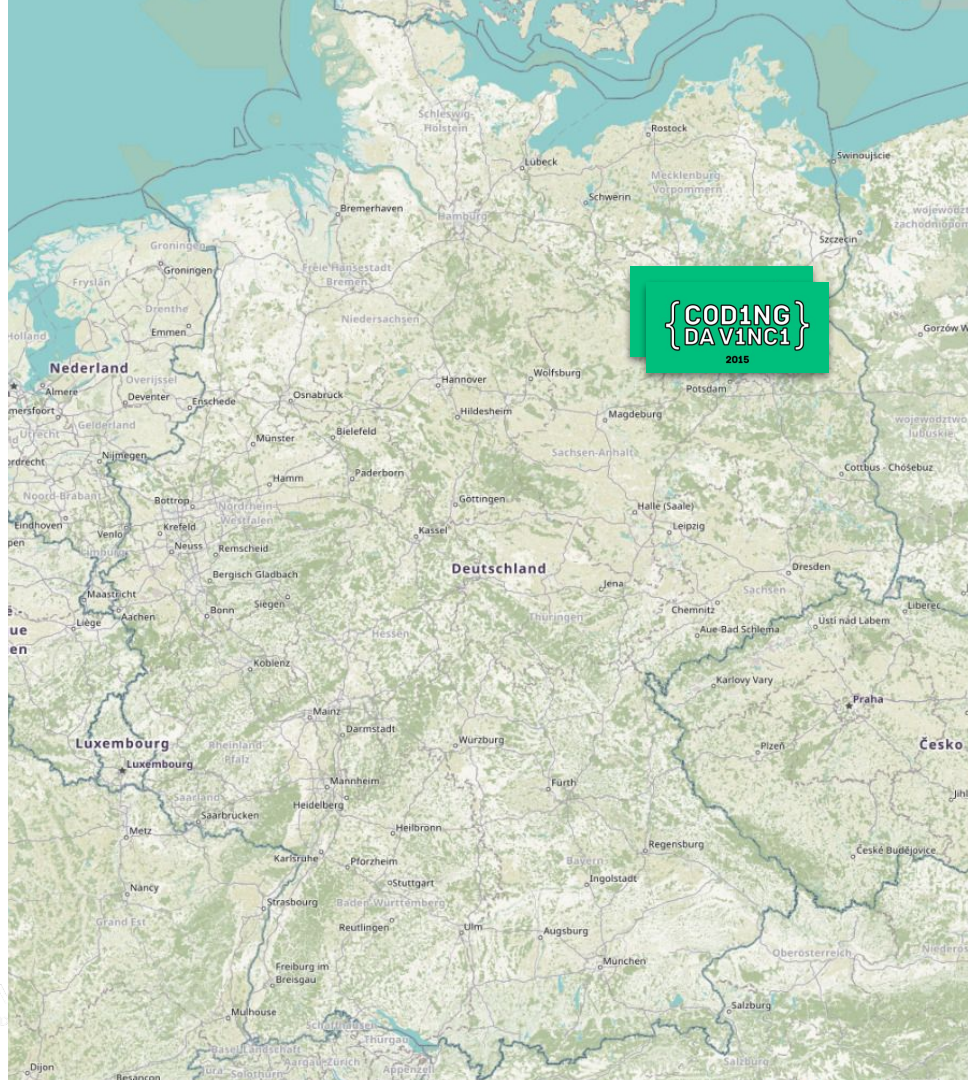
...und wieder!



Datensets: 65



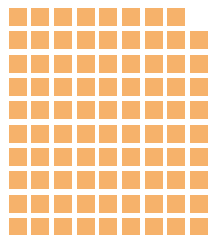
Institutionen: 34



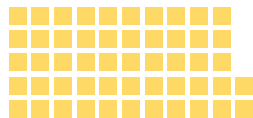
WIKI
FOUND

2016

...breitere Förderung und
Regionalisierung: Region (Nord)



Datensets - 89

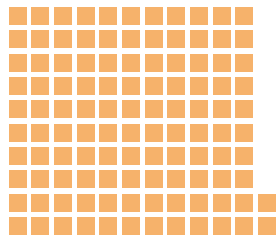


Institutionen- 52

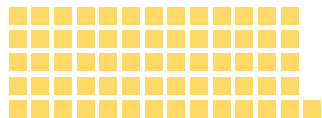


2017

...Berlin & Brandenburg



Datensets - 112

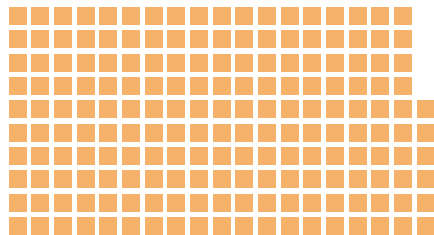


Institutionen - 66



2018

...Region (Ost & Rhein-Main) &
KSB-Zusage für Finanzierung
2019-2023 (1.2Mio)



Datensets - 186

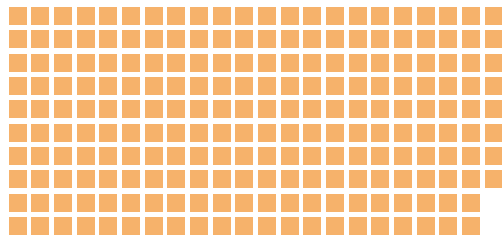


Institutionen - 116

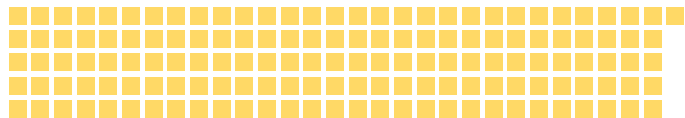


2019

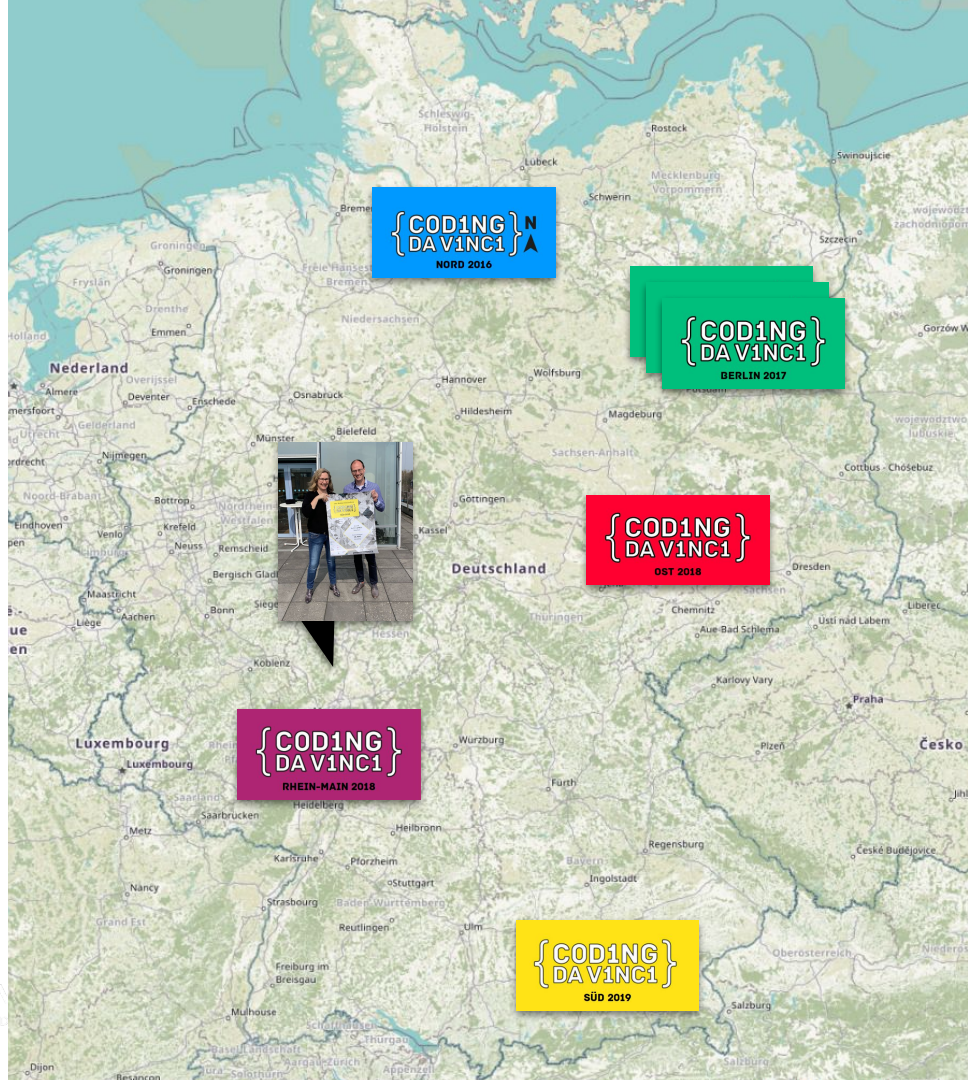
...April 2019: CDV-Geschäftsstelle öffnet in Frankfurt a. M.!



Datensets - 218



Institutionen - 146



Und als nächstes...?

- KSB-Förderung für je 2 Hackathons jährlich in wechselnden Regionen bis 2023, Stipendien geplant
- unterstützt mit je bis 50.000 €
- Süd (2019),
Westfalen-Ruhrgebiet (2019)
- Interesse bekundet:
Saar/Lor/Lux, Niedersachsen,
Schleswig-Holstein, Ost
(Dreiländereck), Rheinland





Ausgewählte Projekte

Berliner MauAR <https://mauar.berlin/>

Mit Hilfe von Augmented Reality wird die Mauer an ihrem ursprünglichen Ort wieder sichtbar.

Marbles of Remembrance

Chatbot, der Nutzende auf den Spuren jüdischer Kinder, die während der Nazizeit 1933-1945 in Berlin lebten und zur Schule gingen, durch Berlin zu leiten.

Bilder der Revolte <http://bilder-der-revolte.de/>

Anhand von Fotos Ludwig Binders wird die Zeit der Studentenrevolte in Westberlin erfahrbar.

Vom **Bewahren** von
Kulturgut hin zu
öffentlichem,
interaktivem **Raum für**
Kultur für alle



WIKIMEDIA
DEUTSCHLAND

**Über welches
Kulturerbe sprechen
wir eigentlich?**

**Was ist mit Wissen und
Kulturgut, das aus
Strukturen von Macht
und Privilegien
herausgefallen ist?**



Kulturelles Erbe und Wissensgerechtigkeit

- Welche Objekte und Perspektiven fehlen in den Sammlungen?
- Welche Geschichten werden erzählt, welche Perspektiven erscheinen?
- Provenienzforschung und Transparenz?
- Welche Institutionen werden gut gefördert, welche weniger?
- Welche Art Kultur wird gar nicht gefördert?
- <http://enslaved.org/>



Wie trägt open data zu digitaler Dekolonisie- rung bei?

- Transparenz über Kontext kulturellen Erbes schaffen
- Fälle kulturgeschichtlich unterrepräsentierten Kulturguts sichtbar machen
- Wegbereiter für Pluralität der Narrative; Wiederaneignung
- Wenn nur schon “Mächtige” kuratieren, kann sich Potenzial pluraler Sichtweisen nicht entwickeln



Was kann Politik tun?

- Was gemeinfrei ist, muss auch im Digitalen gemeinfrei bleiben!
- Bewusstsein für Freie Lizenzen stärken
- Open Data policies stärken
- Förderung Digitalis. unterrepräsentierten Kulturguts



VIELEN DANK!

lilli.iliev@wikimedia.de

lucy.patterson@wikimedia.de



WIKIMEDIA
DEUTSCHLAND

Diskussion

- Es geht nicht um digitalen Wandel, sondern um Machtwechsel
- Das *Haus* wird in der digitalen Welt wichtiger
→ Eigenes Rollenverständnis kann völlig neu entwickelt werden
- Digitale Dekolonisierung?!
- Ist KI kreativ?

