



Was erzählt ein Diagramm? Wie der Kultur-Hackathon „Coding da Vinci“ das narrative Potenzial von Datensätzen freilegt

Als sich am 24. Juni dieses Jahres die Teilnehmenden der Abschlussveranstaltung des Kultur-Hackathon mit dem Titel „Coding-da-Vinci“ im Landesmuseum Württemberg versammeln, herrscht nervöse Vorfreude: Die sechswöchige Veranstaltungsreihe geht zu Ende, die Preisverleihung steht an. Sechs Wochen, in denen Studierende und Technik-Begeisterte zusammen mit Kultureinrichtungen digitale Angebote entwickelt haben. Die Ergebnisse sind beeindruckend, besonders in Anbetracht des kurzen Zeitrahmens der Zusammenarbeit: Computerspiele, Smart-Devices, hybride Vermittlungsformate.

VON DAVID KÜHNER

Auch die Universität Tübingen ist dabei, sowohl mit Gruppen von Studierenden als auch als Kulturinstitution. Neben anderen Datengebern, wie dem Universitätsarchiv, reicht das Troia-Projekt der Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie zusammen mit dem Museum der Universität Tübingen (MUT) einen Datensatz zu der weltberühmten Siedlung ein, bereichert mit 3D-Modellen, Diagrammen, Plänen und VR-Modellen Troias.

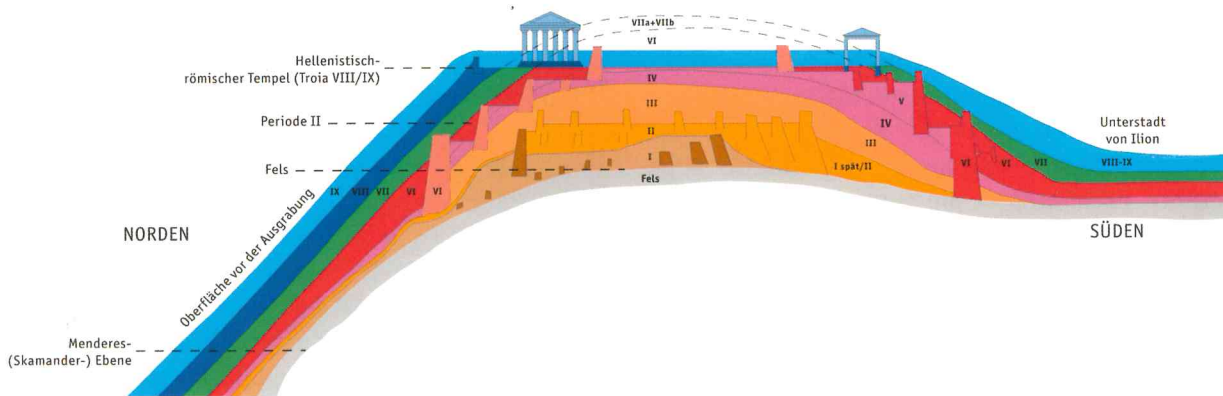
Zum Schluss gewinnt ein Studierendenteam aus Tübingen das „Best Design“ für ihr Computerspiel „Italiensehnsucht: Mysterium des Fohr“. Aber auch die Datengeber können sich freuen: „Troia erleben“, ein Computerspiel über Schicksal und Werdegang der antiken Siedlung, gewinnt den Publikumspreis. Ein Studierendenteam der Universität Stuttgart, namentlich Benedikt Braun, Corvin Eberlein, Jana Köhler, Claire-Marie Küper, Dennis Maaß und Stephanie Sauner, erarbeitet mit dem Datensatz „Troia – (Ge)schichten in Ton, Steinen & Scherben“ ein komplexes und ambitioniertes Aufbau-Strategiespiel.

Viele der Projekte gehen auf der Schlussveranstaltung leer aus, der Stimmung tut dies aber keinen Abbruch. Allein hier zu sein kann als Erfolg gewertet werden: Beileibe nicht alle Teilnehmenden des „Kick-offs“ im Zentrum für Kunst und Me-

dien (ZMK) in Karlsruhe sechs Wochen zuvor sind anwesend, viele Datengeber müssen ohne Team und Projekt wieder nach Hause. Der Grund hierfür liegt in der Natur des Kultur-Hackatons selbst.

Coding da Vinci

Kultur-Hackatons, wie „Coding da Vinci“, bringen Datengeber, genauer GLAMs (Galleries, Libraries, Archives, Museums), mit Studierenden bzw. thematisch interessierten Entwickler*innen, Programmierer*innen und Gestaltenden zusammen. Die von den GLAMs eingereichten Datensätze, zum Beispiel zu den archäologischen Ausgrabungen in Troia, werden auf der Einführungsveranstaltung, dem „Kick-Off“, den Datennehmern vorgestellt, die sich einen Satz auswählen und in Projektgruppen zusammenkommen. Die Zielsetzung ist vollkommen frei: Computerspiele, Apps, Webseiten, Smart-Devices, Augmented- (AR) und Virtual Reality (VR)-Anwendungen. Auch, wie intensiv und bindend mit den angebotenen Daten umgegangen werden soll, bleibt offen. Der Grundsatz lautet: Alles ist freiwillig, ohne finanziellen Anreiz und nur der Sache wegen.



Das narrative Potenzial eines Querschnitts

Doch für die Datengeber kann das bedeuten, dass sich trotz größter Mühe bei der Vor- und Aufbereitung ihres Datensatzes schlicht keine Gruppe findet, die Interesse am Thema zeigt. Denn trotz der lockeren und kreativ-offenen Atmosphäre haben Kultur-Hackathons immer auch den Aspekt des Wettbewerbs: Die Anzahl der Datengeber ist so groß, dass sie auf der Kick-Off-Veranstaltung exakt eine Minute erhalten, um den Anwesenden ihren Datensatz vorzustellen.

Wer die Zeit überschreitet, wird mit einer schellenden Glocke von der Bühne getrieben. Anschließend werden die Datengeber an Tischen in der Eingangshalle des ZMK verteilt. Jetzt heißt es warten, ob überhaupt eine interessierte Gruppe auftaucht und das Gespräch sucht. Ein Ablauf, der manchen GLAM-Mitarbeitenden vielleicht etwas brüskiert, aber wichtig ist: Die Datenehrenden müssen von den GLAMs umworben werden; das Machtverhältnis, das im Alltag meist aufseiten der Kulturinstitutionen liegt, wird umgekehrt.

In der Bewerbung des eigenen Datensatzes kann man sich dabei nicht auf die (eventuell selbstempfundene) Relevanz der Objekte und Werke verlassen. Allein, ob die Informationen inspirieren und kreativ stimulieren, ist von Interesse. Die Kernfrage an den Datensatz lautet also: Was kann ich damit erzählen? Denn entstehen werden hauptsächlich Computerspiele und auf den Anwender fokussierte Apps, denen fast immer ein Narrativ unterliegt. Hierfür müssen die Datengeber sich erst einmal selbst gewahr werden, wo genau dieses Potenzial bei den eigenen Daten liegt.

Zudem muss es in möglichst wenigen Worten, am besten rein durch den Datensatz, vermittelt werden und ohne größere Vor- und Fachkenntnisse nachvollziehbar sein, um sofort mögliche Interessierte in den Bann zu ziehen.



Im Fall des Datensatzes „Troia“ ist dies zum Beispiel die Tatsache, dass die Siedlung neun (!) Mal zerstört und wieder aufgebaut wurde, ein Monument der menschlichen Hartnäckigkeit einerseits, Ausdruck der Einzigartigkeit und Bedeutung dieses Ortes für die Menschen der Vergangenheit andererseits. Visualisiert wird dieser bedeutende Aspekt schlicht durch ein Querschnitt-Diagramm der Siedlungsschichten sowie durch Brandspuren auf einem der als 3D-Modell eingereichten Krüge. Diese so nur rudimentär ange deutete Erzählung – die universell erfahrbaren Narrative vom Wiederaufbau der eigenen Heimat nach der Katastrophe – inspiriert die Gruppe „Troia erleben“ zu ihrem Aufbauspiel. Natürlich ist dies nur ein narratives Angebot des Datensatzes, aber eben jenes, das auf Anhub universellen Anklang findet.

Auch andere Datensätze machen diesen Umstand deutlich: Besonders beliebt ist zum Beispiel die Einreichung des Stadtmuseums Hornmoldhaus, bestehend aus japanischen Querrollen, die klassische Szenen aus japanischen Epen, wie „Die 47 Rōnin“, zeigen. Der Datensatz selbst besteht aus nur zehn Grafiken und einer Objektabelle (im Gegensatz zu anderen Sätzen mit tausenden von Dateien), ist aber durch Assoziation und Grundthema sofort zugänglich und erfassbar. Wieder zeigt sich, dass ein narratives Potenzial weniger durch langatmige Erklärungen offengelegt wird als vielmehr durch konzise Präsentation der intrinsischen Stärken der Objekte und Werke.

Kultur-Hackathons als Chance

Die Teilnahme an Kultur-Hackathons, ob erfolgreich oder nicht, lohnt sich für GLAMs und Studierende oder Interessierte gleichermaßen. Neben der Weiterentwicklung der für den Kultursektor immer wichtiger werdenden digitalen Kompetenzen, lernen die Teilnehmenden nämlich auch, welche drängenden Forderungen das digitale Zeitalter an die Wissenschaftskommunikation stellt: weg vom seitenlangen Katalogtext, hin zur konzentrierten, sofort zugänglichen Präsentation, vermittelbar in einem Tweet oder einem 30-sekündigem Video. Dabei nicht oberflächlich und inhaltsleer zu werden, sondern über klar vermittelte Narrative die pointierte Bedeutung der eigenen Thematik als Einstieg in die tiefergehende Auseinandersetzung zu verwenden, ist eine zentrale Herausforderung für die Wissenschaftskommunikation der kommenden Jahrzehnte. Jene

in einem zwanglosen, aber nicht folgelosen Rahmen kennenzulernen, ist die große Chance, die Kultur-Hackathons, wie „Coding da Vinci“, allen bieten können, die sich dem digitalen Wandel unserer Kulturinstitutionen stellen.

David Kühner studierte Kunstgeschichte und Geschichte an der Universität Tübingen und ist der aktuelle wissenschaftliche Volontär des Museums der Universität Tübingen (MUT). Hauptprojekte des Volontariats war die Neuausrichtung und Umgestaltung der zahnmedizinischen Lehrsammlung in das seit Ende 2021 eröffnete Zahnmedizinische Museum der Tübinger Klinik. Neben anderen kuratorischen Arbeiten ist David Kühner vor allem für die digitalen Vermittlungsformate des MUT zuständig, darunter die 360°-Ausstellungen und Online-Ausstellungen, wie „Dental Things – eine Zahnmedizinische Sammlung“, welche den DigAMus-Sonderpreis 2020 gewann. Durch die Vorbereitungen zur kommenden Jahresausstellung des MUT „Troia, Schliemann und Tübingen“ kam es zur Zusammenarbeit mit dem Tübinger Troia-Projekt. Gemeinsam mit Dr. Stephan Blum reichte Kühner im diesjährigen Kultur-Hackathon „Coding da Vinci Süd 2022“ einen Datensatz ein, dessen Folgeprojekt „Troia erleben“ mit dem Publikumspreis ausgezeichnet wurde.