



{ CODING DA VINCI }

SAAR-LOR-LUX 2020

DER KULTUR-HACKATHON

PRESSEMITTEILUNG

zur Preisverleihung des Kultur-Hackathons Coding da Vinci Saar-Lor-Lux
am 4. Juli 2020

**K8 Institut für strategische Ästhetik freut sich, die Preisträger des Kulturhackathons
Coding da Vinci Saar-Lor-Lux 2020 ankündigen zu dürfen**

Nach einer siebenwöchigen Sprintphase, in der die Teams von Coding da Vinci Saar-Lor-Lux 2020 ihre Prototypen entwickelt haben, wurden alle entstandenen Projekte im Rahmen der Preisverleihung am 4. Juli 2020 in der ehemaligen französischen Botschaft in Saarbrücken, dem Pingusson-Gebäude, vorgestellt.

9 Projekte, 30 Teammitglieder, 10 Institutionen haben in Form einer kleinen Ausstellung die Ergebnisse ihrer hervorragenden Arbeit präsentiert und den Besucher*innen Gelegenheit gegeben, die von ihnen entwickelten digitalen Anwendungen kennenzulernen und auszuprobieren.

Die Präsentationen im Rahmen der Jury-Führung und die Preisverleihung wurden gefilmt und live gestreamt. Sie sind unter folgendem Link nachzusehen: <https://vimeo.com/user82764724> & <https://vimeo.com/436737484>

Die Gewinner wurden in 3 Kategorien von einer fünf köpfigen Jury aus Open Data-, Kultur- und Creative Tech-Expert*innen verkündet. Über den 4. Gewinner entschied das Publikum: "Everybody's Darling" hieß der Publikumspreis.

1. Kategorie "most technical" (technisch anspruchsvolle App): [Atondes - Virtual Explorations](#)

Team: Saskia Riedel, Tamay Zieske, Olivier Wagner, Falko Krause, Esther Helena Arens

Diese App, die Augmented Reality benutzt, um eine Community der Besucher*innen des Veranstaltungsortes Rotondes in Luxemburg aufzubauen, wurde von der Jury als „sehr einfach zu nutzen und sehr einladend“ geschätzt. „Sie lässt sich einfach für alle anderen kulturellen Orte und Events (Filmfestivals, Ausstellungen,...) anpassen“, so Juror Fabrice Jallet.

Datengrundlage: luxemburgisches Kulturzentrum Rotondes – explorations culturelles.

*Preis: eine personalisierte Führung für das Projektteam durch das Gebäude des Langwellensenders Europe 1 in Berus

2. Kategorie "most user-centered" (das Projekt, das die beste Nutzererfahrung bietet oder das für Nutzer*innen am effektivsten ist): [HORIZONTE](#)

Team: Katja Rempel, Catharina Grözinger, Sandra Kraemer, Nina Jäger

Diese interaktive Kunstvermittlungs-App rund um das Werk des saarländischen Künstlers Jo Enzweiler stehe „für ansprechende und professionelle Kunstvermittlung“, sei „sowohl für eine junge als auch ältere Zielgruppe geeignet“ und mache „durch die sehr durchdachten Anwendungsbeispiele Kunst und Hintergrundinformationen attraktiv“, begründete Svenja Böttger die Juryentscheidung.

Datengrundlage: Institut für aktuelle Kunst im Saarland

*Preis: eine Führung für das Projektteam durch die Ausstellung "The Family of Man" der Steichen Collections im Schloss Clervaux (Luxembourg) mit der Kuratorin Anke Reitz

3. Kategorie "best design" (das Projekt mit dem besten Design im Sinne der Zielgruppe oder der besten Visualisierung): [The Comedy of HTTP 404](#)

Team: Laura Lücke, Waqas Ahmad, Jasper Pöhls, Simone Kranz

Das Videospiel, in dem man als Praktikant*in am Saarländischen Staatstheater großes Abenteuer erlebt, „ermöglicht auf eine spielerische und charmante Weise ein intensives Theatererlebnis“, sagte Jurorin Gabriele Langendorf. Die Jury überzeugte dabei insbesondere „die gestalterische Umsetzung (...), deren bunte und collagierte Ästhetik die Theateratmosphäre widerspiegelt“.

Datengrundlage: Deutsches Exilarchiv 1933-1945 der Deutschen Nationalbibliothek Saarländisches Staatstheater, Wikimedia Commons, The Metropolitan Museum of Art, Textures.com, Projekt Gutenberg

*Preis: eine Führung für das Projektteam durch die Ausstellung "Boris Becker - Hochbunker. Photographien von Architekturen und Artefakten" verbunden mit einem Ausflug in das Depot der Grafischen und Fotografischen Sammlung des Saarlandmuseums in Saarbrücken mit Kurator Dr. Roland Augustin

4. Kategorie (Publikumspreis) "everybody's darling": [Goll Pairs](#)

Team: Doris Arianna Ahlgrimm, Niels Elburg

Das Spiel "Goll Pairs" verbindet die paarweise zusammengehörigen Karten mit dem digitalen Datensatz des "Fond Claire und Yvan Goll" des Musée Pierre-Noël de Saint-Dié-des-Vosges. In einem spielerischen Zugang werden User*innen die Inhalte des Datensatzes offeriert. Einmal gespielt, bleiben die faszinierenden Einblicke in die Vielzahl der Inhalte sofort visuell in den Köpfen verhaftet.

Datengrundlage: Ville de Saint-Dié-des-Vosges, Soupault, Ré: »Nur das Geistige zählt. Vom Bauhaus in die Welt—Erinnerungen«, S. 173ff. Glauert-Hesse, Barbara: Yvan und Claire Goll, »Ich liege mit deinen Träumen«. Liebesgedichte, Wallstein-Verlag, Sandra Quadflieg + Ulrich Tukur lesen Claire und Yvan Goll, »Nichts fehlt - ausser Dir«, Random House Audio

*Preis: eine personalisierte Führung für das Projektteam hinter die Kulissen des Dritten Ortes BLIIDA in Metz

Alle Projekte und ihre ausführlichen Beschreibungen sowie Links befinden sich auf www.codingdavinci.de/projekte.

Die Jury-Mitglieder:

Stephan Bartholmei, Projektleiter Produktentwicklung und Innovation | [Deutsche Digitale Bibliothek](#)

Svenja Böttger, Leiterin | [Filmfestival Max Ophüls Preis](#)

Fabrice Jallet, Projektleiter im Bereich Unternehmertum & Inkubator | [BLIIDA](#)

Myriam Krämer, Kuratorin | [Centre National de l'Audiovisuel](#)

Prof. Gabriele Langendorf, Rektorin | [Hochschule der Bildenden Künste Saar](#)

Wir bedanken uns bei allen Teilnehmenden für ihren großartigen Einsatz, für ihre Ideen und die Umsetzungen!

Für die Bereitstellung der Räume für die Abschlussveranstaltung danken wir dem Ministerium für Bildung und Kultur des Saarlandes.

Weiterführende Links:

[CdV Saar-Lor-Lux 2020](#) / [#CdV SaarLorLux](#)

<https://codingdavinci.de/events/saar-lor-lux> [#KulturDigital](#)

twitter: [@codingdavinci](#)

Wir bedanken uns für die Veröffentlichung in Ihren Medien.

Für Fragen rund um den Kultur-Hackathon und Hintergrundgespräche stehen Ihnen gerne Ansprechpartner*innen aus dem großregionalen Organisationsteam sowie Vertreter*innen der Gründerinstitutionen von Coding da Vinci zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Das Team von Coding da Vinci Saar-Lor-Lux 2020

ÜBER CODING DA VINCI

Grenzüberschreitender Austausch, neue Allianzen:

Hacker*innen und Kulturakteure entwickeln gemeinsam neue Wege, kulturelles Erbe einem breiten Publikum zugänglich zu machen

Seit 2014 setzt sich der Hackathon *Coding da Vinci* mit der Vermittlung offener digitaler Kulturdaten auseinander und bringt zwei Mal im Jahr Akteure aus Kultur- und Technikwelten in einem kollaborativen Format zusammen.

Kulturelle und zivilgesellschaftliche Akteure stellen offene Datensätze für den Hackathon zur Verfügung und kommen mit den regionalen und überregionalen Entwickler*innen-Communities zusammen, um anhand dieser Datensätze die Potentiale des digitalen Kulturerbes auszuloten und innerhalb einer mehrwöchigen Sprintphase Prototypen zu entwickeln. Die hierbei entstehenden Apps, Webseiten, Datenvisualisierungen, Spiele oder interaktiven Installationen zeigen inspirierende Wege, wie Sammlungsobjekte und Kulturdaten auf neue Weisen vermittelt und genutzt werden können.

ÜBER CODING DA VINCI SAAR-LOR-LUX 2020

Der Hackathon für offene digitale Kulturdaten *Coding da Vinci* kam 2020 in die Großregion und fand erstmalig als grenzüberschreitendes europäisches Format statt. Das ebenfalls grenzüberschreitende Veranstalterteam bestand aus vier saarländischen Akteuren ([K8 Institut für strategische Ästhetik gGmbH](#), [Hochschule der Bildenden Künste Saar](#), [Opensaar e.V.](#) und [Stiftung Saarländischer Kulturbesitz](#)) sowie den großregionalen Partnern [BLIIDA](#) (Metz, Frankreich) und dem [Centre national de l'Audiovisuel](#) (Dudelange, Luxemburg).

Veranstalter



Gründer und Förderer

Coding da Vinci - Der Kultur-Hackathon wird gefördert im Programm [Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes](#) als gemeinsames Projekt der [Deutschen Digitalen Bibliothek](#), des [Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin \(digiS\)](#), der [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) und [Wikimedia Deutschland](#).



Gefördert im Programm

