

{ CODING DA VINCI }

NIEDER.RHEIN.LAND 2021

Projektbericht



Inhaltsverzeichnis

Seite 2	1. Zusammenfassung
Seite 3	2. Ziele
Seite 3	3. Konzeption und Durchführung
Seite 4	4. "Prepare your Data"
Seite 5	5. Datengeber*innen & Datenstes
Seite 7	6. Kick-Off
Seite 10	7. Sprintphase
Seite 10	8. Preisverleihung
Seite 12	9. Teilnehmer*innen
Seite 12	10. Projekte und Preise
Seite 24	11. Weitere Ergebnisse des Hackathons
Seite 24	12. Ausblick Stipendien
Seite 25	13. PR & Kommunikation
Seite 28	14. Vorstellung Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021
Seite 29	15. Social Media
Seite 29	16. Druck- und Werbemittel
Seite 30	17. Projektteam
Seite 31	18. Danksagung

1. Zusammenfassung

Coding da Vinci, der größte Kultur-Hackathon Deutschlands, vernetzt seit 2014 technikaffine und kulturbegeisterte Communities mit engagierten Kulturinstitutionen - mittlerweile aus dem In- und Ausland, um das kreative Potenzial des digitalen und digitalisierten Kulturerbes zu erschließen und weiter zu entfalten. Coding da Vinci (CdV) ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek (ddb), der Open Knowledge Foundation Deutschland (OKF), des Forschungs- und Kompetenzzentrums Digitalisierung Berlin (digiS) und Wikimedia Deutschland. In den Jahren 2014, 2015 und 2017 wurden Kultur-Hackathons als bundesweite Veranstaltung jeweils in Berlin durchgeführt. Der ersten regionalen Veranstaltung im Jahr 2016 in Hamburg als CdV Nord, folgten zwei weitere in 2018 in Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen als CdV Ost und in der Rhein-Main-Region unter CdV Rhein-Main. 2019 fand die Veranstaltung erstmals im Süden der Republik, nämlich in Bayern und Baden-Württemberg (CdV Süd) und in Westfalen und dem Ruhrgebiet (CdV Westfalen-Ruhrgebiet) statt.

Den ersten grenzüberschreitenden Kultur-Hackathon CdV (Pandemie bedingt auch erstmalig als virtuelle Veranstaltung), richtete das Projektteam rund um CdV Saar-Lor-Lux 2020 aus. Dabei beteiligten sich Kulturinstitutionen aus dem Saarland und der französischen Region Lothringen und aus Luxemburg.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Auch der im Herbst 2020 gestartete und über den Jahreswechsel 2019/2020 stattfindende Hackathon in Niedersachsen 2020 konnte ausschließlich nur virtuell stattfinden. Mit den gleichen Umständen war auch das Team rund um CdV Schleswig-Holstein im Frühjahr 2021 konfrontiert. Auch hier fanden ausschließlich virtuelle Veranstaltungen statt.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Um die Ausrichtung des Kultur-Hackathons im Herbst 2021 hat sich ein Projektteam zusammengesetzt aus dem NRW Forum Düsseldorf, der Landeshauptstadt Düsseldorf (vertreten durch Open Data Düsseldorf und dem Kulturrat), der Stadt Moers, dem Museumsdienst Köln, dem MAKK - Museum für Angewandte Kunst Köln und den OK Labs Düsseldorf und Köln beworben, um CdV ins Rheinland und an den Niederrhein zu holen. Und so fand am 11. und 12. September 2021 die Auftaktveranstaltung CdV Nieder.Rhein.Land 2021 im virtuellen MAKK statt. Denn zu diesem Zeitpunkt konnte noch immer keine Präsenzveranstaltung stattfinden.

Während der achtwöchigen Sprintphase und weiteren virtuellen Meetup-Veranstaltungen konnte das Projektteam erfreulicherweise unter Berücksichtigung der 2-G-Regelungen im NRW-Forum Düsseldorf das Finale - die Preisverleihung - als Präsenzveranstaltung am 6. November 2021 vorbereiten.

2. Ziele

Die Ziele von CdV Nieder.Rhein.Land 2021 knüpfen weiter an die vorangegangener Hackathons an:

- Wert digitaler Kulturdaten im Rheinland und am Niederrhein für alle sichtbar machen;
- Gemeinsam mit Nutzer*innen mehr über offene Kulturdaten und deren Nachnutzung lernen;
- Open-Data-und Creative-Tech-Communities und digitale Nutzer*innen kennenlernen;
- Für die Verbreitung offener Kulturdaten in im Rheinland und am Niederrhein sorgen und ihre Anwendungsmöglichkeiten ausloten;
- Kooperation zwischen Kulturinstituten, Verwaltung und Tech-Community fördern;
- Vernetzung und Austausch der Kulturinstitute über Sammlungsinhalte.

3. Konzeption und Durchführung

Bei der Konzeption und Umsetzung des CdV Nieder.Rhein.Land 2021 musste auf geltendene Maßnahmen der Corona-Pandemie Rücksicht genommen werden. Die Planung, sowie die Kick-Off Veranstaltung und der Austausch in der Sprintphase zwischen den Teilnehmenden fand komplett online statt. Dazu wurden Tools wie Zoom, Big Blue Button, Gather.Town, Slack und Eventbrite eingesetzt. Die Preisverleihung konnte als Live-Event unter Einhaltung der 2-G Regel stattfinden.



cc by Sophia Grazdanow, Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021

4. Prepare your Data

“Kultur ist, was du daraus machst“. Unter diesem Motto fanden im April und Mai 2021 die Informationstreffen für Kulturinstitute im Rheinland und am Niederrhein zur Teilnahme an CdV Nieder.Rhein.Land 2021 statt. Bei drei Online-Informationsveranstaltungen erfuhren rund 90 Interessierte aus 60 Museen, Archiven, Bibliotheken und anderen Kulturinstitutionen, was der Kultur-Hackathon ist und wie sie teilnehmen können.

Zunächst stellten Sophia Grazdanow und Sabine Manz den Ablauf des Hackathons vor und präsentierten Ergebnisse vorangegangener Veranstaltungen. Außerdem referierten Wolfram Eberius und Raimond Spekking über gängige Lizenzierungsmöglichkeiten und Datenformate.

Vorbereitung

Damit Sie bei dem Informationstreffen aktiv mitarbeiten können empfehlen wir Ihnen für Ihre persönliche Vorbereitung, sich hier Notizen zu machen. Falls Sie aktuell noch nicht in der Lage sind auf diese Fragen zu antworten, ist das absolut in Ordnung. Beim Treffen erhalten Sie umfangreiche Informationen und Beratung durch unsere Daten-Expert*innen.

Haben Sie digitale Bestände, für die Sie die vollständigen Nutzungsrechte besitzen?

- Ja
- Ja, wir haben sogar gemeinsame Bestände
- Die Nutzungsrechte sind unklar
- Nein
- Wir verwenden folgende Lizenzen: _____

Wie ist der Zugriff auf die Digitalisate & Metadaten?

- Beides online verfügbar
- In einer gemeinsamen Datenbank
- In verschiedenen Datenbank-Systemen erfasst
- Wir haben keine Datenbank, die Metadaten liegen aber digital vor (z.B. Excel)
- Wir haben nicht für jedes der erfassten Objekte, die wir bereitstellen möchten Digitalisate
- Digitalisate und Metadaten lassen sich eindeutig zuordnen

Broschüre „Einladung zum Informationstreffen“; CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Anschließend hatten die Teilnehmenden in “Breakout-Sessions” die Möglichkeit, ihre konkreten Fragen zur Teilnahmemöglichkeit, Lizenzierungen und Datenformate zu stellen. Hier wurde z.B. gefragt, wie viele Daten eine Institution zur Verfügung stellen “muss”. Natürlich gab es keine Mindestmenge an bereitzustellenden Datensätzen. Jedes kleinste Datenset war willkommen, insgesamt sollten es aber nicht mehr als vier thematisch zusammengehörige Datensets pro Institution sein.

Haben Sie schon ein oder mehrere Datensets im Auge mit denen Sie sich eine Teilnahme vorstellen können?

- Nein, noch nicht.
- Ja, und zwar folgende: _____

Verfügen Sie über offene (nicht proprietäre) Formate für Ihre Digitalisate?

- Ja
 - Text: TXT, HTML
 - Bild: JPG, PNG, TIFF, RAW, DWG
 - Audio: MP3, WAV
 - Video: MPG, MP4, AVI
 - 3D-Modelle: OBJ, STL, PLY
- Nein
 - PDF
 - WORD

Verfügen Sie über offene (nicht proprietäre) Formate für Ihre Metadaten?

- Ja
 - CSV
 - XML
 - JSON
- Nein
 - Excel(XLS)

Broschüre „Einladung zum Informationstreffen“; CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Im Anschluss an die Informationstreffen erfolgte die Datenberatung. Alle Datengeber*innen wurden vom Team der Datenberater*innen unterstützt, ihre Daten vorzubereiten. Teil des Datenberater*innen Teams waren: Ilias Kyriazis, Simon Stegelmeier, Piero Alessio, Wolfram Eberius, Tamara Tolnai, Ariane Hennell, Ertan Özcan, Raimond Spekking und Vanessa Mittmann.

Als Ergebnis konnten 45 Datensätze von 27 Institutionen für den Kultur-Hackathon zur Verfügung gestellt werden. Die Datensets reichten von Modejournalen aus dem 19. Jahrhundert über historische Stadtkarten bis hin zu Jahresberichten der VHS Moers - Kamp-Lintfort. Bereitgestellte Datenformate reichten von JPG/TIFF und XML, bis zu weit selteneren Formaten wie TXT, PDF, CSV oder XLS.

Alle Datensets sind unter <https://codingdavinci.de/daten/> verfügbar.



cc by Sophia Grazdanow, Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021

5. Datengeber*innen & Datensets

1. Aquazoo Löbbecke Museum:

- Dias aus dem Nachlass von Josef Pallenberg

2. Archäologische Zone der Stadt Köln:

- Historische Kölner Stadtkarten

3. Archiv der sozialen Demokratie der Friedrich-Ebert-Stiftung:

- Gedrucktes Alltagsleben - Kleinanzeigen aus dem "Vorwärts"

4. Bistum Aachen - Kulturkirche Pax Christi, Krefeld:

- Klaus Simon, Holzskulptur "Überdunkelt": Rettung und Verfall (Kulturkirche Pax Christi in Krefeld)
- Zeitgenössische Kunst in der Kulturkirche Pax Christi in Krefeld

5. FFT Düsseldorf - Deutsche Oper am Rhein:

- A Collective Chronicle
- future politics
- Mykhoriza

6. Filmmuseum der Landeshauptstadt Düsseldorf:

- Kinopostkarten

7. Grafschafter Museum im Moerser Schloss:

- Nachlass Hans Georg Lenzen

8. Heinrich-Heine-Institut der Landeshauptstadt Düsseldorf:

- „...ich schlenderte wieder bergauf, bergab“ - Heinrich Heines Harzreise
- Verborgenen hinterm Federkiel - schreibende Frauen des 19. Jahrhunderts

9. Historisches Archiv Krupp:

- Briefe und Niederschriften Alfred Krupp (1826-1887)
- Werkszeitschrift Krupp (1920-1929)

10. Kunstpalast:

- Mitteleuropäische Emailgläser des 16. bis 18. Jahrhunderts
- Kräuterakt: Carl Wilhelm Kolbe

11. LWL-Museum für Archäologie - Westfälisches Landesmuseum:

- Designerschmuck made in Westfalen

12. Mahn- und Gedenkstätte Düsseldorf:

- Auf großer Fahrt - Die Reiseberichte vom jungen Max Schürmann

13. Mittelrhein-Museum Koblenz:

- Leben am Strom - Schifffahrt auf Rhein und Mosel
- Musik liegt in der Museumsluft

14. Museum für Angewandte Kunst Köln:

- MAKK - Schmuckobjekte

15. Rautenstrauch-Joest-Museum:

- „Der Ruf der Eule“ - Pappmaché-Figuren aus Myanmar

16. Rheinisches Bildarchiv:

- Fritz Zapp - Professionelle Architektur- und Stadtbildfotografien von Köln 1910-1915
- Joseph Johann Knippenberg - Touristische Highlights des Mittelrheingebiets in den 1930er Jahren

17. Römisch-Germanisches Museum der Stadt Köln:

- Das Mosaik in einer luxuriösen Stadtvilla des römischen Köln

18. Stiftung Schloss und Park Benrath:

- Figuren aus Frankenthaler Porzellan
- Kurfürstliche Zeitmesser - Uhren aus der Sammlung von Schloss Benrath
- Nürnbergerische Hesperides von Johann Christoph Volkamer

19. Stadtarchiv Düsseldorf:

- Rheinufer

20. Stadtarchiv Moers:

- Historische Luftbilder von Moers

21. Städtisches Museum Schloss Rheydt:

- Atlas zur Himmelskunde "Harmonia Macrocosmica"

22. Stadtmuseum Düsseldorf:

- Die Fürstlich Jülich'sche Hochzeit

23. Theatermuseum Düsseldorf:

- Projektions- und Bühnenmodelle von Heinrich Wendel
- Theaterpublikum - Grafiken von Honoré Daumier

24. Universitäts- und Landesbibliothek Bonn:

- Kölnische Zeitung (Zeitraum 1803-1871)
- Sammlung Christian Benjamin Klein - Musikalien

25. Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf:

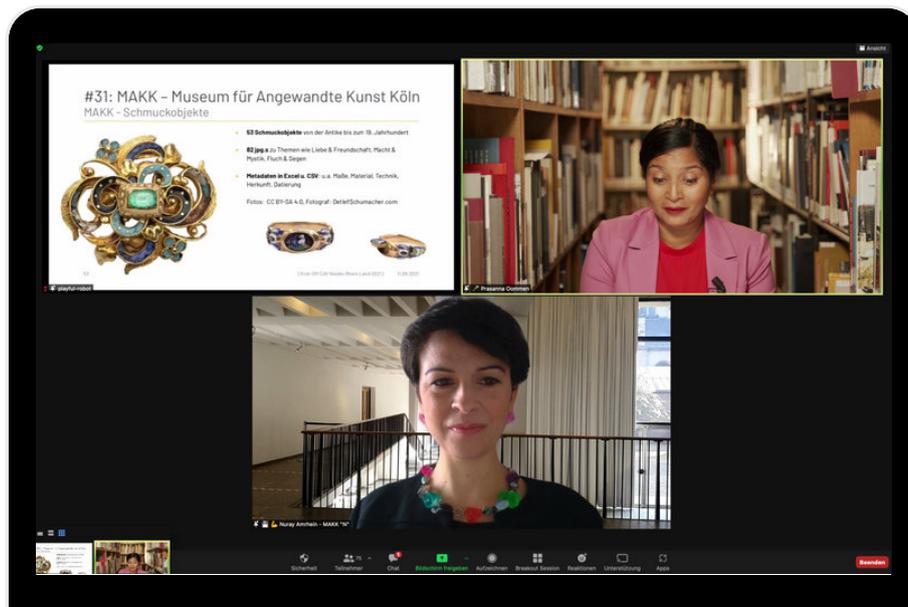
- „Der Bazar“ – ein illustriertes Modejournal aus dem 19. Jh. mit zahlreichen Beilagen (Schnittmuster, Anleitungen für Handarbeiten, Neuestes zu Frisuren und Wohnaccessoires)
- Historische Kochbücher: Leckere Rezepte aus dem 19. Jahrhundert
- Reisen im 19. Jh: Rheinansichten von Mainz bis Düsseldorf aus den Jahren 1820 bis 1845 inkl. eines Taschen-Panoramas
- Fotos vom Niederrhein aus dem frühen 20. Jh. – die Sammlung des Fotografen Erwin Quedenfeldt (1869-1948)

26. Verein für Computergenealogie:

- Autobesitzer 1909
- Historische Adressbücher aus dem Rheinland und Ruhrgebiet
- Hotels und Gasthäuser 1934
- Politisch Verfolgte im 19. Jahrhundert

27. Volkshochschule Moers - Kamp-Lintfort:

- vhs-Statistik Jahresbericht



cc by Sophia Grazdanow, Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021



cc by Sabine Manz, „Zentrale“ von Sabine Manz während des virtuellen Kick-Offs im MAKK beim CdV Nieder.Rhein.Land 2021

6. Kick-Off

Das Kick-Off des Hackathon fand am 11. und 12. September 2021 statt.

Die Veranstaltung wurde online aus dem MAKK - Museum für Angewandte Kunst Köln übertragen und die Moderatorin Prasanna Oommen führte durch das Programm der beiden Tage.

27 Kulturinstitutionen aus dem Rheinland und vom Niederrhein, aber auch aus angrenzenden Regionen (u.a. aus dem Ruhrgebiet), haben insgesamt 45 Datensets für den Hackathon zur Verfügung gestellt. Etliche interessierte und technikaffine Teilnehmende haben die Präsentationen der einzelnen Kulturinstitute mit Interesse verfolgt. Neben den angemeldeten Teilnehmenden haben auch zahlreiche Zuschauer*innen den Weg vor die Rechner gefunden und die Veranstaltung mit großem Interesse via Zoom und YouTube verfolgt.



cc by Wolfram Eberius, Generalprobe des virtuellen Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Nach der Präsentation der Datensets hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich über die Daten auszutauschen und erste Ideen zu entwickeln. Begleitet und unterstützt wurden sie dabei durch ein Team von Mentor*innen, die selbst schon an verschiedenen Hackathon-Formaten teilgenommen haben und ihr Wissen und Know-How weitergeben wollten. Begeistert von den Daten kamen auch aus diesem Kreis viele Ideen und Anregungen, wie die Daten in einen neuen (digitalen) Kontext gebracht werden könnten. Um mehr über die Daten und die entsprechenden Kulturinstitutionen zu erfahren, wurde die virtuelle Arbeitsumgebung Gather.Town genutzt. Hierfür hat das Veranstaltungsteam das MAKK ins Digitale "übersetzt". Im virtuellen Eventspace des MAKK bekam jedes Kulturinstitut seinen eigenen Werkstatt-Bereich, in dem sich die Teilnehmenden mit Vertreter*innen der Institute austauschen konnten. Der Eventspace stand allen Beteiligten bis zur Preisverleihung zur Verfügung.

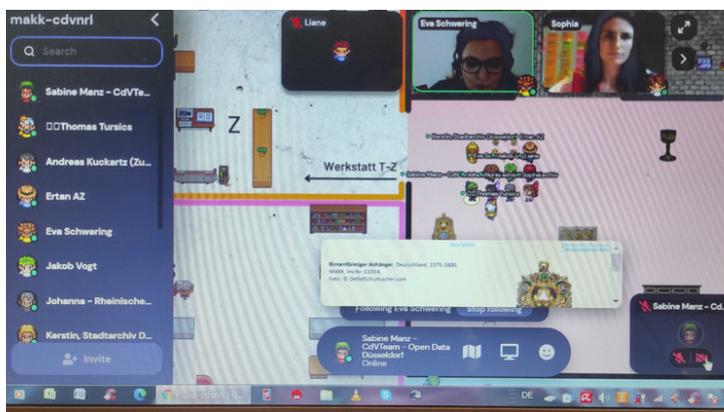
Es wurden erweiterte Daten angefragt und gemeinsam erste Ideen entwickelt. Neben den Werkstätten wurde im Bereich der großen Halle eine Ausstellung mit Objekten aus der Sammlung des MAKK angelegt, in der am Sonntag eine virtuelle Führung angeboten wurde. Am Samstagnachmittag konnten die Teams ihre bisherigen Ideen in einem sogenannten Ideenpitch das erste Mal vorstellen.

Bei diesem ersten Aufruf entwickelten sich schon 28 Ideen, die auf der Kommunikationsplattform Slack einen eigenen Chat fanden. Die Teams wurden in den Abend entlassen, hatten aber die Möglichkeit, sich weiterhin über die bereitgestellten Kommunikationswege auszutauschen und an ihren Projekten zu arbeiten.



cc by Sophia Grazdanow, Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Nach der Begrüßung am Sonntagmorgen durch Prasanna Oommen wurden die Teams wieder in ihre Gruppenarbeit entlassen. Vorher hatten sie aber noch die Möglichkeit, über ihre bisherigen Arbeiten zu berichten und um Unterstützung für ihr Projekt zu bitten. Bis 16 Uhr konnte dann an den Projekten weiter getüftelt werden.



cc by Sabine Manz, virtueller Eventspace des MAKK in Gather.Town, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

In der Zwischenzeit konnten sich Interessierte in Input-Sessions über ganz verschiedene Themen informieren. Thomas Werner von „Code for Münster“ führte in das Arbeiten mit Github ein. Dabei handelt es sich um einen netzbasierten Dienst zur Versionsverwaltung für Software-Entwicklungsprojekte.

Zeitgleich stellten Dominik Meier und Lisa Ihde ihr Projekt „Fabseal“ vor. Dieses Projekt ist bei CdV Niedersachsen 2020 entstanden, in dessen Nachgang es mit Hilfe zweier CdV-Stipendien weiterentwickelt werden konnte. Die Webanwendung erweckt die Lacksiegel aus der Sammlung von Paul Arnold Grun wieder zum Leben, indem aus den 2D-Fotos des Siegels automatisch ein 3D-Modell generiert wird. Anschließend können die 3D-Modelle mit einem 3D-Drucker oder Lasercutter erneut physisch hergestellt werden, um eigene Siegel herzustellen. Mit dieser Anwendung können neben Siegeln z.B. auch Münzen in 3D dargestellt werden.

Anschließend bekamen die Teilnehmenden die Möglichkeit zu einer Führung im virtuellen MAKK. Eva Schewering stellte in Gather.Town ausgewählte Sammlungsobjekte vor und bot einen inspirierenden Überblick über das Spektrum von den Historischen Sammlungen bis zum Design.



cc by Wolfram Eberius, Morgen des Kick-Offs CdV Nieder.Rhein.Land 2021

In einer weiteren Input-Session wurde das Projekt „Plantala“ vorgestellt. Anne Mühlich und Gerd Müller entwickelten im Rahmen von CdV Niedersachsen 2020 einen Mandala-Generator, eine wunderschöne Anti-Burn-Out-Anwendung auf Grundlage von historischen botanischen Lehrtafeln. Die Anwender*innen haben die Möglichkeit, sich aus ästhetischen Zell- und Pflanzenstrukturen ein eigenes Mandala zu erstellen. Die beiden zeigten auch, wie mit aktuellen Daten, nämlich denen des Rautenstrauch-Joest-Museums, die Anwendung erweitert werden kann. So entstand aus den Abbildungen von Pappmaché-Eulen ein „Eulala“. Auch dieses Projekt wird derzeit mittels zweier CdV-Stipendien weiterentwickelt. Um 16 Uhr trafen sich wieder alle in der Zoom-Konferenz und die Teams stellten den Status quo ihrer Projekte vor. Neun Projekte konnten schon eine kleine Präsentation zeigen. Neben den vorgestellten Projekten befinden sich aber noch mehr Ideen in der Umsetzung, die an diesem Nachmittag nicht mehr vorgestellt wurden.

Das Kick-Off-Wochenende zum Kultur-Hackathon CdV Nieder.Rhein.Land 2021 hat gezeigt, dass der Mut der Kulturinstitute, ihre Digitalisate als offene Kulturdaten bereit zu stellen, belohnt wurde und die bereitgestellten Datensets in einem neuen Kontext viel Spielraum für Interpretation und Entwicklung lassen. Aber nicht nur die Zusammenarbeit der Kulturinstitutionen mit den Teilnehmenden hat neue Perspektiven geöffnet.



cc by Sabine Manz, Aufbau Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Auch die Kulturinstitutionen untereinander haben Einblick in die Arbeit der Kolleg*innen bekommen und es kam hier zu neuen Kontakten und einem regen Austausch über die eigene Arbeit und die eigenen Bestände.



cc by Sophia Grazdanow, Aufbau Kick-Off CdV Nieder.Rhein.Land 2021

7. Sprintphase

Die Teilnehmer*innen, Datengeber*innen, Mentor*innen und CdV-Begeisterte hatten die Möglichkeit, sich in der achtwöchigen Sprint-Phase bei Meetups zu begegnen, austauschen, zu inspirieren und zu unterstützen. So trafen sich alle Interessierte auf insgesamt sechs Kultur-Meetup über Zoom, immer dienstags zwischen 19:00 Uhr und 21:00 Uhr. Die Projekte wurden auf Hackdash (<https://hackdash.org/dashboards/cdvnr/>) eingestellt und dokumentiert, um die Öffentlichkeit daran teilhaben zu lassen und neue Teilnehmer*innen und Projekte zu gewinnen. So sind in dieser Zeit noch vier weitere Hackathonbegeisterte dazu gekommen, die erst in der Sprintphase mit ihren Projekten begonnen haben.



cc by Sabine Manz, erstes Meetup aus dem Lokal K, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

8. Preisverleihung

Am 6. November 2021 präsentierten 12 Teams vor rund 150 Gästen vor Ort im NRW-Forum Düsseldorf und im Livestream auf Youtube ihre Projekte, für die sie acht Wochen lang mit offenen Daten von Kultureinrichtungen aus dem Rheinland und vom Niederrhein an Prototypen unter anderem für Apps, Websites oder Spiele gearbeitet haben. Eingestimmt wurde der Nachmittag mit einer Keynote von Barbara Fischer, Gründungsmitglied von CdV mit einem Vortrag über die Viralität von CdV (<https://docs.google.com/presentation/d/1FTdAUqbWj0qv6InmB2PqAN7AY4ttXAjo3P6rGCt-txU/edit#slide=id.p>). Die Jury, bestehend aus Charlotte Triebus (Performance-Künstlerin und multidisziplinäre Kunstdirektorin), Katharina Drasdo (Designerin, Künstlerin und Professorin an der IU Internationale Hochschule), Lukas Höh (Interaction Designer, Unternehmer und VJ) und Oliver Hanraths (Information Professional, Web Developer, Free Software Prosumer) zeichnete drei Projekte in den nachfolgenden Kategorien aus:



cc by 4.0 Katja Illner, Jury auf der Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Most Useful: „Following Quedenfeldt“ von Michael Cieslik:

Website- und Storytelling-Projekt. Historische Fotografien von Erwin Quedenfeldt aus der Sammlung der ULB Düsseldorf, in einer Webanwendung mit Geo-Daten angereichert, laden auf eine Entdeckungsreise und Spurensuche mit dem Smartphone durch das Rheinland ein. Michael gewann zwei Tickets zur Re:Publica 2022.

Best Design: „Research Generative Design“ von Laura Maréchal:

Eine künstliche Intelligenz generiert neue Formen aus Elementen der Schmuckobjekte aus dem Datenset des MAKK - Museum für Angewandte Kunst Köln. Daraus lassen sich auch wieder neue Objekte via 3D-Druck erstellen. Laura gewann Art:cards der Landeshauptstadt Düsseldorf.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Most Technical: „Karten für Zeitreisende“ von Constantin Litvak:

Webanwendung und mobile App, die es ermöglicht, die Stadt Köln anhand historischer Stadtkarten zu erkunden und Bezüge zwischen Vergangenheit und Gegenwart herzustellen. Verwendet wurde das Datenset der Archäologischen Zone in Zusammenarbeit mit dem Katasteramt der Stadt Köln. Fotografien von Fritz Zapp (aus dem Rheinischen Bildarchiv Köln) und Erwin Quedenfeldt (aus der Sammlung der ULB Düsseldorf) ergänzen um visuelle Eindrücke. Constantin gewann eine LVR-Museumskarte.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Das Publikum vor Ort und in Youtube stimmte zudem via sli.do für den Preis in der Kategorie „EveryBodys Darling“ ebenfalls für das Projekt "Research Generative Design" von Laura Maréchal ab. Laura gewann zwei Artworks der Künstlerin Palina Kasino. Die Artworks sind Collagen, die aus Bildmaterial der zur Verfügung gestellten Datensets im Rahmen von CdV Nieder.Rhein.Land 2021 erstellt wurden.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

9. Teilnehmer*innen

Die Community von CdV Nieder.Rhein.Land 2021, die Projekte zur Preisverleihung eingereicht hatte, bestand aus ca. 20 kreativen Informatiker*innen, Künstler*innen und Designer*innen aus dem Rheinland, dem Niederrhein, Leipzig und Berlin. Von dieser Heterogenität der Teilnehmerschaft zeugt die enorme Kreativität und professionelle Ausführung der umgesetzten Projekte.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

10. Projekte

Unter den 12 fertiggestellten Projekten gab es App-Anwendungen, Websites, Online-Computerspiele, eine Virtual Reality-Anwendung. Die folgende Projektliste zeigt die Vielfalt und Kreativität der realisierten Ideen:

"Bilderbazar – Eine Zeitmaschine" von Frank Horlitz & Georg Wolf

Räumliche Inszenierung mit den visuellen Inhalten der Zeitschrift.

Die gesammelten Ausgaben der Zeitschrift „Der Bazar“ beinhalten einen großen Schatz an Abbildungen, die Moden, Möbel, Muster und Maschinen des 19. Jh zeigen. Diese Abbildungen aus den PDFs zu extrahieren, mit Schlagworten zu versehen und somit den Datensatz nutzbar zu machen, soll Aufgabe des ersten Teils dieses Projektes sein.

Die so gewonnenen Daten sollen dann im zweiten Teil dazu verwendet werden, über Projektionen eine räumliche Inszenierung zu erschaffen, die die Bilderwelten der zweiten Hälfte des 19. Jh aufleben lässt.

Verknüpfung der gewonnenen Daten mit realen Objekten der anderen Datensets von CdV:

Diese projizierten Bilderwelten des 19. Jh können beispielsweise mit einer Ausstellung der Uhren von Schloss Benrath oder mit Schmuckobjekten des MAKK kombiniert werden. So können die ausgestellten Objekte mit Kontextinformationen der Epoche gezeigt und in Bilderwelten der jeweiligen Zeit eingebettet werden.

Daten Teil:

Extraktion, Kategorisierung, Segmentierung der visuellen Elemente in den vorhandenen Daten (PDFs) durch Mustererkennung und Machine Learning.

Ergebnis soll eine Datenbank sein, bei der die einzelnen Elemente der PDF-Scans extrahiert, freigestellt und mit Metadaten versehen sind. Die gewonnenen und angereicherten Daten können, falls gewünscht, in die Datenbank der Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf übernommen werden.

Beispiele Metadaten:

Kategorie: Bildszene, Mode, Möbel, Handarbeitsmuster, Schnittmuster, Technisches Gerät, Noten, Werbeanzeige

Datum, Ausgabe, Seitennummer: durch OCR der Kopf-/Fußzeilen und Bildunterschriften.

Szenographischer Teil:

Die gewonnenen Daten sollen über eine GameEngine visualisiert und in eine gebaute Kulisse projiziert werden.

Angelehnt an die 2,5 D Ästhetik der Papiertheater des 19. Jahrhunderts.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Text: Frank Horlitz & Georg Wolf

"CLOCKS ATTACK!!!" von Leander Seige

Noch genießen die Protagonisten aus bekannten Werken der Kunst- und Kulturgeschichte den Schlaf der Gerechten. Doch die opulent gestalteten Uhren aus Schloss Benrath haben sich auf den Weg gemacht, die friedlich Schlummernden aus dem Schlaf zu reißen. Helfen können nur die Spieler*innen des Videogames CLOCKS ATTACK!!! Mit dem beherzten Wurf eines Wachsapfels aus Schloss Friedenstein können sie die drohenden Gefahren abwehren und den gesunden Schlaf der Ruhenden retten.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

CLOCKS ATTACK!!! ist ein webbasiertes Spiel (Javascript), welches auf Computer, Laptop, Tablet und Smartphone gespielt werden kann. Die Spieler*innen können per Touch, Mouse oder Gamecontroller gezielt Äpfel auf die herannahenden Uhren werfen. Im Spiel kommen mehrere Datensätze aus CdV sowie viele weitere freie Daten zum Einsatz.

Die Titelmusik von CLOCKS ATTACK!!! stammt von Chris Huelsbeck, dessen Musik über sein Patreon Projekt royalty-free genutzt werden kann. Die Level-Musik ist von Juhani Junkala. Alle Links zu Datenquellen finden sich im Projekt auf Github.

Im Laufe der Projektrealisierung ist zudem ein Arcade-Automat entstanden, auf dem CLOCKS ATTACK!!! nach Spielhallenmanier gespielt werden kann.

Text: Leander Seige

"Daumier auf neuen Wegen" von Margret Schild, Liane Hellmund, Henriette Engelhardt & Francesca Lehmann

Das Datenset besteht aus knapp 100 grafischen Blättern zum Thema Theater: Daumier karriert mit spitzer Feder die Theaterpraxis in Paris, Mitte des 19. Jahrhunderts.

Wir stellen die Karikaturen von Honoré Daumier in einen neuen Kontext und schicken sie hinaus in die digitale Welt des 21. Jahrhunderts - über den Instagram-Kanal des Theatermuseums. Wir laden unser Publikum ein, selbst kreativ zu werden und Daumier auf seinem Weg, bei seiner digitalen Karriere zu folgen und zu unterstützen.

Auf der Webseite des Theatermuseums schaffen wir bei den digitalen Angeboten einen Ort, wo man verschiedene Alben zu Motiven seiner Theaterkarikaturen auswählen und herunterladen kann - so zum Thema Mimik in Stücken der französischen Klassiker (Corneille, Racine, Voltaire), über das Publikum und die Welt hinter den Kulissen. Außerdem findet man dort Links zu kostenfreien Applikationen, mit denen wir bereits begonnen haben, die Karikaturen zu gestalten, bevor wir sie auf die Reise schicken. Und dann sind wir einfach gespannt, ob Daumier auf diesem Weg Karriere macht und wohin sie ihn (und uns) führt!



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Text: Margret Schild, Liane Hellmund, Henriette Engelhardt & Francesca Lehmann

"DIN AR6: Großes Kino im Postkartenformat" von Amanda Rosengart & Armin Tavakolian

WIR VON ARTVISITY BESCHÄFTIGEN UNS MIT DER ZUKUNFT DER DIGITALEN KUNST- UND KULTURVERMITTLUNG.

Unsere Augmented Reality-App für Dauer- und Wechselausstellungen von Museen, Galerien, Kollektiven und NFT-Künstler*innen bietet Kulturakteuren die Möglichkeit, ihre analogen Ausstellungen durch unsere virtuellen Ausstellungsräume mithilfe von AR-Modellen zu erweitern.

Durch die Verbindung von Augmented Reality-Objekten und unseren Learn-Funktionen wird zum einen ein inhaltlich einzigartiges Edutainment-Erlebnis geschaffen. Zum anderen wird Augmented Reality als Vermittlungsinstrument durch die Standardisierung der Video-, Audio-, Zoom-, Text- und Animation-Tools auch für Museen, Galerien und Auktionshäuser mit kleinem und mittlerem Budget erschwinglich und zugänglich. GANZ NACH DEM MOTTO: "[DIGITALE] KULTUR FÜR ALLE!"

So kann ARTVISITY auf den Museumsbesuch vorbereiten, vor Ort durch den Galerieraum führen oder die Ausstellung im Nachhinein als Souvenir in Ehren halten.

Unsere Best-Practice-Ausstellung.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

DIN AR 6: Großes Kino im Postkartenformat zeigt, wie Kinopostkarten des Filmmuseums Düsseldorf in einer eigenen Ausstellung digital bewahrt, ausgestellt und vermittelt werden können.

Ob improvisierte Wanderkinos, bequeme Filmtheater oder Kinos in schmucklosen Zweckbauten: Indem die zeitgeschichtlichen Dokumente durch zeitgenössische Vermittlungsmethoden ergänzt werden, können die User*innen die Kinokultur von damals mit dem Blick von heute wiederentdecken, neu kennenlernen und sich an alte Zeiten erinnern. So wird das Medium der Postkarte zum Vermittler zwischen Vergangenheit und Gegenwart – auf dem eigenen Smartphone.

Um den Ausstellungsraum betreten zu können, muss zu Beginn der Name der Ausstellung in der App ARTVISITY eingegeben werden: DIN AR 6



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Text: Amanda Rosengarth & Armin Tavakolian

"Following Quedenfeldt" von Michael Cieslik

Erwin Quedenfeldt (1869 - 1948) war ein promovierter deutscher Fotochemiker, Fotograf und Erfinder. Über 1.500 Fotografien Quedenfeldts wurden im Kulturhackathon CdV Nieder.Rhein.Land von der Heinrich-Heine-Universität bereitgestellt. Es entstand während des Kick-off-Wochenendes schnell die Idee, "Hey, viele Standorte kenne ich doch - die sehen teilweise nur anders aus! Es wäre doch spannend im Vergleich zu sehen, wie die fotografierten Motive sich über die Zeit hinweg verändert haben. Lasst uns doch Möglichkeiten schaffen, diese alten Fotografien möglichst ursprungsgetreu nachbilden zu lassen!". Noch am ersten Abend ist Michael in Köln losgezogen und hat die ersten Motive, wie den Gürzenich in Köln nachfotografiert.

Hierzu konnte die Open Camera App hervorragend genutzt werden, da sie die Möglichkeit bietet, bestehende digitale Bilder über den digitalen "Sucher" zu legen, was den Fotografen es erleichterte dieselben Kameraeinstellungen wie Bildausschnitt, Zoomeinstellung, Perspektive und Standort von Erwin Quedenfeldt einzunehmen.

Um die Fototouren besser zu planen, und Standorte der Fotografien leichter zu identifizieren, hat Michael die Metadatenätze genommen und mit Open Refine reguläre Ausdrücke formuliert um wahrscheinliche Straßen- und Adressbezeichnungen aus den Fotobeschreibungen Quedenfeldts herauszufiltern. Diese wurden dann gegen einen Geoserver und die Open Street Map Datenbank abgeglichen und das Resultat ausgewertet. Ca. 680 von 1.576 Ortsangaben waren damit sofort verfügbar, konnten auf der Karte dargestellt und Fotorouten für einzelne Orte erstellt werden.

Nun fehlte es nur noch an motivierten und engagierten Fotograf:innen, die die Standorte aufsuchten und die Fotografien nachstellten.

Text: Michael Cieslik



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

"JULALA" von Liane Hellmund, Anne Mühlich & Gerd Müller

Die Idee:

1. ein Malheft mit einer Auswahl der Hogenberg'schen Grafiken und JULALAS (fantastische Details aus den Kupferstichen werden zu Mandalas)
2. die Webseite (inspiriert von PLANTALA) auf der man selbst Mandalas kreieren und ausdrucken kann

Aus dem Datensatz „Fürstlich Jülich'sche Hochzeit“ entsteht ein Malheft für Kinder und Junggebliebene von 10 bis 100.

Mit JULALA gibt es eine Weiterführung ins Digitale. Inspiriert von dem Projekt PLANTALA entstand die Idee einzelne, besondere Details aus den Kupferstichen zu entnehmen und zu Mandalas zusammen fügen. Gerd und Anne übernehmen die Einbindung der Schwarz-Weiß-Grafiken in ihre Plantala-Medienstation. Mit der Webanwendung JULALA kann man die Details aus den Kupferstichen neu mixen, speichern, ausdrucken und ausmalen.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Sowohl im Malheft als auch in der Webanwendung erhält man Wissen zu den Feierlichkeiten der „Fürstlich Jülich'schen Hochzeit“ – DEM Düsseldorfer Großereignis des 16. Jahrhunderts

Hintergrund:

Die Grafiken zeigen spektakuläre Feuerwerke mitten auf dem Rhein, das erste szenische Singspiel in Düsseldorf und das berühmte Zuckerbankett.

Die Kupferstiche aus der Werkstatt von Franz Hogenberg sind sehr bedeutsam, da auf ihnen die ältesten Stadt- und Schlossansichten Düsseldorfs zu sehen sind.

Intension:

Mit dem Malheft und der Webseite JULALA wollen wir einen niederschweligen Zugang schaffen zu den kulturhistorisch sehr bedeutsamen Kupferstichen von Franz Hogenberg aus dem Jahr 1587. Aus den Kupferstichen entnehmen wir einzelne Elemente und lassen über die Webanwendung etwas Neues entstehen – die Mandalas oder eben Julalas.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Beim Ausmalen der Mandalas kann man die Details näher ergründen, ihre Symbolik hinterfragen oder einfach die Gedanken schweifen lassen.

Wir hoffen sehr, dass das Stadtmuseum Düsseldorf Spaß an dem Entstandenen findet und es weiter nutzen wird.

Text: Liane Hellmund

"Julies Traum: Aus dem Tagebuch einer jungen Bazar-Leserin" von Ingrid Bluoss & Laura Maréchal

Die vorliegenden 1121 Ausgaben des BAZARS bieten einen Einblick in Zeitgeist, Diskurs und Lebenswelten der bürgerlichen Frauen des 19. Jahrhunderts. Durch die fiktive Biografie Julies wollen wir die Welt der Frauen vor und während der Gründerzeit lebendig werden lassen. Durch ihre Augen sehen wir die Inhalte des BAZARS und dessen Einfluss auf die Gedankenwelt der Frauen und Mädchen. Welcher Spielraum war möglich? Welche verschiedenen Lebensentwürfe wurden vorgestellt?



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Die Welt Julies erfahren wir über eine Onepage-Webpräsentation. Bilder aus dem BAZAR illustrieren die Stimmung der Zeit. Ausgewählte Ausschnitte aus der Zeitschrift werden mit heutiger leicht lesbarer Schrift und Rechtschreibung angezeigt. Wir verfolgen die Biografie der jungen Frau an Hand ihrer Interaktionen mit der Frauenzeitschrift. Sie muss sich entscheiden: Will sie auf die Verheiratung mit einem Verehrer hoffen oder ergeht es ihr wie ihrer ledigen Tante Amelie, die sauertöpfisch in den Tag hineinlebt und mit ihren vielen Nervenleiden beschäftigt ist. Was hat sie für Alternativen?

Um die Inhaltsfülle abzubilden, darf natürlich bei unserer Zeitreise die Modewelt nicht vergessen werden. Wir erzeugen einige 3D-Modelle aus den in der Zeitschrift vorhandenen Schnitten, die die Benutzer*innen durch Interaktion drehen können.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Text: Ingrid Bluoss & Laura Maréchal

"Karten für Zeitreisende" von Constantin Litvak

Im Laufe der Zeit verändert sich jede Stadt. Manchmal sind diese Veränderungen subtil, aber viel öfter sind sie enorm: Gebäude werden abgerissen und neu gebaut, größere und breitere Straßen quer durch Städte verlegt, neue Gebiete werden angeschlossen. Oft passiert es so, dass sogar Anwohner ihre eigene Veedel nach paar Jahren nicht wieder erkennen. Was sollen aber Zeitreisende tun, wenn sie ihre Städte vor 300 oder 400 Jahren besuchen, wie finden sie sich dort zurecht?

Um die Navigationsprobleme der Zeitreisenden zu lösen, haben wir in Rahmen des Kultur-Hackathons CdV eine mobile Anwendung entwickelt, die den Benutzern interaktive historische Kölner Stadtkarten anbietet. Alle Karten werden immer im Bezug auf ihre reale Position angezeigt, so ist es möglich durch Vergleich zu der aktuellen Karte die Entwicklung der Stadt schnell nachzuvollziehen und auch eigene Position auf der historischen Karte zu sehen. Wir hoffen nur, dass in der Vergangenheit GPS genauso zuverlässig funktioniert wie heute.

Zusätzlich werden alle Karten mit historischen Aufnahmen ergänzt, so bekommen Zeitreisende eine weitere Option auch visuell Veränderungen vor Ort beurteilen zu können.

An der Stelle wäre es sinnvoll auch zu erwähnen, dass die oben beschriebene Anwendung nicht nur für Zeitreisende interessant sein kann, sondern für alle, die sich für die Geschichte der eigenen Stadt interessieren. Auch virtuelle Spaziergänge in der Vergangenheit können sehr lehrreich sein. Letztendlich beschäftigen wir uns mit Geschichte nicht um das Leben von damals kennen zu lernen, sondern um uns heute besser zu verstehen.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Technische Angaben zu der Anwendung

Plattformen: iOS, Android, Web-Applikation ist möglich

Framework: Flutter / Dart

Backend: Parse Server, gehostet auf back4app.com

Kartenmaterial: WebMappingService, bereitgestellt von OK Lab Köln

Ein Test-Zugang zu der Anwendung kann bei Constantin angefragt werden.

Text: Constantin Litvak

"Kleinanzeigen aus dem Vorwärts von 1891" von Stefan Klinger

Das Projekt möchte einen genaueren Blick auf Kleinanzeigen ermöglichen, die vor über 100 Jahren aufgegeben wurden. Sie werden in einer Galerie von Zeitungsseiten präsentiert, bei denen die einzelnen Anzeigen anklickbar sind, wodurch sie allein, mit ihrem durch OCR erkannten Text zu sehen sind. Es ist auch möglich nach Wörtern in den Kleinanzeigen zu suchen.

Die Motivation für das Projekt kommt aus einem Interesse an der Textform und was sich daraus über den Alltag zu dieser Zeit erfahren lässt. Es werden viele heute (wahrscheinlich) unbekannte oder unübliche Berufe erwähnt, die Tagungen abhalten. Menschen entschuldigen sich per Kleinanzeige für eine Beleidigung oder lassen wissen, dass sie gerade zur Kur gefahren sind.

Technische Umsetzung: Die OCR-Daten und Metainformationen über die einzelnen Anzeigen wurden in eine Datenbank übertragen, um sie leicht durchsuchbar und darstellbar zu machen. Die einzelnen Bilder der Anzeigen wurden aus den Scans der ganzen Zeitungsseiten freigestellt. Die Webapp wurde mit dem Framework Django programmiert.

Durch die Darstellungs- und einfache Suchmöglichkeit gibt es einen neuen Zugang zu den Kleinanzeigen. Die OCR ist leider nicht sehr gut. Hier wäre es interessant Verbesserungsmöglichkeiten zu finden, das könnten technische Ansätze sein, aber vielleicht lässt sich auch ein Weg finden, wie die interessierte "Crowd" einen Beitrag leisten kann.

Wenn die Kleinanzeigen auf thematische klassifiziert werden könnten, wäre das ein weiterer spannender Zugang.

Viele Anzeigen haben einen zeitlichen und räumlichen Bezug. Diese Informationen zu extrahieren bietet weitere Möglichkeiten, die Daten in einen Kontext zu setzen:

- * Eine Timeline von Anzeigen, die ein Datum haben
- * Eine Karte von Orten, die in Anzeigen erwähnt werden

Text: Stephan Klinger



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

"Kunterbunt" von Thomas Tursics

Das Dionysos-Mosaik in Köln besteht aus über 1,5 Millionen Steinen. Leider enthält es einige Fehlstellen und keiner weiß, wie die Motive in der ehemaligen römischen Stadtvilla einmal vollständig ausgesehen haben. Jetzt kannst du die leeren Stellen im Mosaik kreativ füllen. Wähle eine Farbe und färbe die fehlenden Steine zu einem neuen Gesamtkunstwerk zusammen.

Mit Kunterbunt ist eine Web-Applikation entstanden, die nicht nur die fehlenden Steine im Mosaik ergänzen kann. Du kannst jeden beliebigen Stein im Mosaik umfärben. Für deine Kreativität stehen mehrere Teil-Motive des großen Mosaiks und eine große Auswahl an wohlabgestimmten Farbpaletten zur Verfügung. Wähle selbst, ob du kolorierte oder komplett weiße Steine als Vorlage haben möchtest.

Egal ob am PC, Tablet oder Smartphone - malen kannst du überall. Da jeder Stein per Hand für die Malvorlage nachgemalt wurde, entstehen hochaufgelöste Bilder, die du mit deinen Freund*innen teilen und ausdrucken kannst.

Motive mit wenigen Steinen sind besser für Einsteiger*innen geeignet; und für Kinder. Das Deutsche Technikmuseum bietet für Kinder spezielle Ausmalbilder mit Pixeln an. Diese sind in der App bereits integriert.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Der Kern der Anwendung hat sich zu einer JavaScript-Bibliothek zum editieren/färben von beliebigen SVG-Grafiken entwickelt, mobile first und touch-freundlich. Es macht Sinn diesen Teil in Zukunft auszulagern und zum Beispiel als npm-Paket anderen Projekten und Webseiten zur Verfügung zu stellen.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Text: Thomas Tursics

"Pallenberg Dias - ein Illustriertes VR-Erlebnis" von Pia Mennemeier

Im Projekt "Pallenberg Dias - ein illustriertes VR Erlebnis" werden den Betrachtenden Einblicke in die Arbeiten von Josef Pallenberg durch das visuelle Eintauchen in seine Dias eröffnet. Die Betrachtenden starten mit der VR-Anwendung im Arbeitszimmer von Josef Pallenberg und haben die Möglichkeit, einige seiner Dias in einen vor ihnen befindenden Diaprojektor zu legen. Durch das an der Wand erscheinende Dia können sie in eine zeichnerisch umgesetzte Szenerie gelangen, in der die Option besteht, mit deren Umwelt zu interagieren. Zudem ist in jeder gezeigten Umgebung Josef Pallenberg versteckt, sodass Fragen zu seinen Arbeiten gestellt werden können.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Auf diese Weise werden die Betrachtenden selbst zu Akteuren. Sie können selbst etwas in Erfahrung bringen sowie Josef Pallenberg bei seinen Forschungen begleiten.

Meine Motivation zu diesem Projekt ist es, Ausstellungen interaktiver zu gestalten und die Illustration zu einer bewegten VR Erfahrung für Museumsbesuchende zu machen.

Gerne würde ich meine Kenntnisse erweitern und über meine Arbeiten als Illustratorin und Designerin hinaus auch Einblicke in die technischen Möglichkeiten der Umsetzung in diesem Kontext erhalten. Wenn möglich, würde ich das Projekt gern mit Fachkräften aus dem Bereich der Informatik realisieren.

Text: Pia Mennemeier



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

"Research Generative Design" von Laura Maréchal

Auf Basis des Datensets „Schmuckobjekte“ vom MAKK - Museum für Angewandte Kunst in Köln ist die Idee entstanden, mit den Formen der Objekte zu experimentieren und sie mithilfe von künstlicher Intelligenz und anderen generativen Tools zu bearbeiten.

Dazu habe ich die aufwendig entworfenen Schmuckobjekte zerlegt. Was ist interessant an dem Entwurf: die Form, die Farbe, einzelne Elemente? Was sticht mir ins Auge?

Durch dieses explorative spielerische Vorgehen ist ein kleines Bildarchiv entstanden, das ich im nächsten Schritt an die KI übergeben konnte. Ich habe die Plattform Playform genutzt, die es Künstler*innen ohne Programmierkenntnisse ermöglicht, Modelle zu trainieren und Bilder zu generieren.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Die Objekte aus dem Datenset haben eine Schmuckfunktion, sagen viel über den Status des Trägers aus und stehen für hohe Handwerkskunst und edle Materialien. Nach der Verarbeitung des Bildmaterials sind neue Datensets entstanden, beliebig erweiter- und kombinierbar, die zunächst weder Funktion noch Bedeutung haben.

Function follows form. Was könnte aus den generierten Formen entstehen? Ein 3D-Objekt? Sogar ein neues Schmuckstück? Bleibt es abstrakt? Oder findet sich eine konkrete Anwendung? Das Projekt wird auf einer Website dokumentiert. Dort werden die Schritte des Prozesses festgehalten, weiterführende Informationen und Gedanken zu dem Thema gezeigt.

Work in progress...



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Text: Laura Maréchal

11. Weitere Ergebnisse des Hackathons

Die Daten (Fotos) einiger Kulturinstitutionen sind nun auch als Bilddateien bei WikiCommons zugänglich. In diesem Zusammenhang hat sich auch der Aquazoo Löbbecke Museum bei Raimond Spekking, unser Berater für Lizenzen und Bildrechte, gemeldet, um sich über die Möglichkeit der Veröffentlichung Teile ihrer Sammlungsbestände auf WikiCommons zu informieren.

Darüber hinaus konnte im Rahmen des Projektes "Karten für Zeitreisende" in Zusammenarbeit mit der Archäologischen Zone Köln (AZ Köln) und dem OK Lab Köln ein Web Map Server durch das OK Lab zur Verfügung gestellt werden. Dieser steht nun der AZ Köln zur Verfügung, um dort über eine Schnittstelle WMS ihrer historischen Karten zur Verfügung stellen zu können <https://openmaps.online/index.html#histo>.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

12. Ausblick Stipendien

Alle Projektteams haben nun die Möglichkeit, sich auf eines der fünf von der Kulturstiftung des Bundes finanzierten Stipendien zu bewerben. CdV-Stipendiaten erhalten drei Monate lang je 1.250 Euro/Monat als Unterstützung zum Lebensunterhalt. Ihnen soll so ermöglicht werden, die entstandenen Prototypen weiterzuentwickeln. Darüber hinaus werden Ihnen individuell zugeschnittene Workshops und Coachings angeboten. Einige Kulturinstitute haben auch schon Ihre weitere Unterstützung bei der Weiterentwicklung der Projekte angeboten und ihr Interesse zur Kooperation signalisiert.

Für die Stipendien haben sich folgende Projekte beworben:

- Bilderbazar - Eine Zeitmaschine (2 Stipendien)
- Karten für Zeitreisende (1 Stipendium)
- Pallenberg Dias - ein illustriertes VR-Erlebnis (1 Stipendium)
- Research Generative Design (1 Stipendium)

Die Jury tagt im Januar 2022.

In den verschiedenen Kultur-Meetups, die in der Sprintphase dienstags stattgefunden haben, konnten sich Projektteilnehmende aber auch Kulturinstitutionen über die genutzten Tools austauschen. Auch hier besteht bspw. Interesse der Universitäts- und Landesbibliothek der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf die Projektteilnehmenden für Kurzvorträge einzuladen, um ihre Projekte und die genutzten Tools vorzustellen.

Auch das Projektteam hat in der gesamten Organisationsphase gut zusammengearbeitet und möchte diese Zusammenarbeit auch über das Projekt CdV Nieder.Rhein.Land 2021 ausbauen.

So wird es zukünftig zu einer weiteren Kooperation von Open Data Düsseldorf und dem Kulturamt der Landeshauptstadt Düsseldorf kommen, um Kulturdaten weiter der Community und Interessierten zur Verfügung zu stellen. Die Zusammenarbeit soll möglicherweise auf das OK Lab Düsseldorf und das Library Lab in der Zentralbibliothek Düsseldorf erweitert werden.

Und auch städteübergreifend sind weitere Veranstaltungen zu den Themen Offene Daten und Offene Kulturdaten geplant. Vorstellbar sind kleinere Hackathons zu dem Thema.

13. PR & Kommunikation

Die Öffentlichkeitsarbeit erfolgte Schwerpunktmäßig über Social Media (Twitter, Facebook, Instagram), sowohl im Vorfeld als auch während der Durchführung des Hackathons. Bedingt durch das Onlineformat war die Medienresonanz bei den „klassischen“ Medien sehr gering.



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Eigene Pressemitteilungen:

- Pressemitteilung vom 17.03.2021
 - Call for Data bei Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021
- Pressemitteilung vom 25.05.2021
 - "It's a wrap!" - 60 Institutionen starten in die Datenberatung von Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021
- Pressemitteilung vom 30.07.2021
 - Save the Date! Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land
- Pressemitteilung vom 17.09.2021
 - Kick-Off zum Coding da Vinci-Kulturhackathon Nieder.Rhein.Land 2021
- Pressemitteilung vom 09.11.2021
 - <https://www.nrw-forum.de/presse/preisverleihung-cdv>



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Erwähnungen:

- 08.06.2020 Open Data Düsseldorf
 - Kulturhackathon Coding da Vinci
- 28.11.2020 Open Data Düsseldorf
 - Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land im Herbst 2021
- 24.08.2021 CREATIVE.NRW
 - <https://www.creative.nrw.de/news/artikel/coding-davinci-niederrheinland.html>
- NRW-Forum
 - <https://www.nrw-forum.de/veranstaltungen/coding-da-vinci-nieder-rhein-land-2021>
- Open.NRW
 - <https://open.nrw/cdv21>
- Deutsche Digitale Bibliothek
 - <https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de/termine/coding-da-vinci-nieder-rhein-land-2021-kick-off-online>
 - <https://pro.deutsche-digitale-bibliothek.de/termine/coding-da-vinci-nieder-rhein-land-2021-preisverleihung-online>
- Pressedienst der Landeshauptstadt Düsseldorf
 - 20.11.2020 https://www.duesseldorf.de/medienportal/pressemitteilung/?L=0&tx_pld_frontpage%5Bnews%5D=35671&tx_pld_frontpage%5Baction%5D=detail&tx_pld_frontpage%5Bcontroller%5D=FrontendNews&cHash=de9ec38aa399082d2b32b71480586afc
- 05.03.2021
 - https://www.duesseldorf.de/medienportal/pressemitteilung/?L=0&tx_pld_frontpage%5Bnews%5D=36752&tx_pld_frontpage%5Baction%5D=detail&tx_pld_frontpage%5Bcontroller%5D=FrontendNews&cHash=99e096c189cdd4a714f80f0810f560c9
- 17.03.2021
 - https://www.duesseldorf.de/medienportal/pressemitteilung/?L=0&tx_pld_frontpage%5Bnews%5D=36846&tx_pld_frontpage%5Baction%5D=detail&tx_pld_frontpage%5Bcontroller%5D=FrontendNews&cHash=5608ebbf46289adf1ee514c67260babd
- 02.08.2021
 - https://www.duesseldorf.de/medienportal/pressemitteilung/?L=0&tx_pld_frontpage%5Bnews%5D=38592&tx_pld_frontpage%5Baction%5D=detail&tx_pld_frontpage%5Bcontroller%5D=FrontendNews&cHash=88cd65852e80b72ddb3c85b8b3c9cf7d
- 08.09.2021
 - https://www.duesseldorf.de/medienportal/pressemitteilung/?L=0&tx_pld_frontpage%5Bnews%5D=39050&tx_pld_frontpage%5Baction%5D=detail&tx_pld_frontpage%5Bcontroller%5D=FrontendNews&cHash=431663b7af6e2a27e7ae623bd8e2b879
- 08.10.2021
 - https://www.duesseldorf.de/medienportal/pressemitteilung/?L=0&tx_pld_frontpage%5Bnews%5D=39541&tx_pld_frontpage%5Baction%5D=detail&tx_pld_frontpage%5Bcontroller%5D=FrontendNews&cHash=8cc7619e1f1cc863f913d38618e59aa8

- Theatermuseum Düsseldorf
 - <https://www.duesseldorf.de/theatermuseum/digitales-angebot.html>
 - <https://www.duesseldorf.de/theatermuseum/daumier-auf-neuen-wegen.html>
 - Bürgeruniversität <https://www3.hhu.de/buergeruni/index.php/category/coding-da-vinci-nieder-rhein-land-2021/>
 - arthistoricum.net
 - <https://blog.arthistoricum.net/beitrag/2021/11/10/preisverleihung-coding-da-vinci-niederrheinland-2021>
- Museumsfernsehen
 - <https://www.museumsfernsehen.de/coding-da-vinci-nieder-rhein-land-2021/>
- digiS
 - <https://www.digis-berlin.de/coding-da-vinci-nieder-rhein-land-2021/>
- Offene Daten Köln
 - <https://www.offenedaten-koeln.de/blog/coding-da-vinci-niederrheinland-2021-kultur-ist-was-du-daraus-machst>
- [digital] education cologne
 - <https://digitaleducation.cologne/news/kultur-hackathon-coding-da-vinci-niederrheinland-2021-startet-im-september-%E2%80%93-anmeldungen-ab>
- Stadt Köln
 - <https://www.stadt-koeln.de/politik-und-verwaltung/presse/mitteilungen/22687/index.html>
- LVR
 - https://www.lvr.de/de/nav_main/derlvr/presse_1/pressemeldungen/press_report_2743_68.jsp
- digitalhub cologne
 - <https://digitalhubcologne.de/events/hackathon-coding-da-vinci/>
 - stayhappening
 - <https://stayhappening.com/e/kick-off-coding-da-vinci-niederrheinland-2021-E2ISTW6Q82R>
- RocketHack
 - <https://www.rockethack.io/3/>
 - deutscher bibliotheksverband Arbeitsgemeinschaft der Regionalbibliotheken
 - https://dbv-cs.e-fork.net/sites/default/files/2021-10/Newsletter_AGRB_4-2021.pdf
- Kulturentwicklungsplan Köln
 - <https://www.kulturentwicklungsplan.koeln/de/news/kultur-hackathon-coding-da-vinci/10>
- 24Rhein Projektvorstellung Following Quedenfeldt
 - <https://www.24rhein.de/koeln/koeln-fotos-bilder-historische-aufnahmen-following-quedenfeldt-projekt-stadtbild-orte-fotos-91084317.html>



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

14. Vorstellung CdV Nieder.Rhein.Land 2021

- 27.11.2020 Vorstellung und Ankündigung der Ausrichtung des Kultur-Hackathons im Rheinland und am Niederrhein beim Barcamp von OK.NRW <https://unserpad.de/p/oknrw-2020-sessionboard>
- 06.03.2021 Vorstellung des Coding da Vinci-Kulturhackathons beim Open Data Day '21 Veranstalter OK.NRW <https://unserpad.de/p/opendataday-21>
- am 19.03.2021 wurde CdV Nieder.Rhein.Land 2021 beim #Blogsofa der Stadtbüchereien Düsseldorf im Rahmen der landesweiten "Nacht der Bibliotheken" unter dem Motto "Mitmischen" vorgestellt
- Blogartikel im Open Data Portal Köln
- <https://offenedaten-koeln.de/blog/arrivederci-coding-da-vinci-niederrheinland-2021>

Im August hatte das Projektteam die Möglichkeit, einen Trailer zum Kultur-Hackathon CdV Nieder.Rhein.Land 2021 im Schloss Benrath zu drehen. Das Video ist abrufbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=gkK-klyNx8A>



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

15. Social Media



cc by 4.0 Katja Illner, Preisverleihung, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Die Ankündigung der einzelnen Veranstaltung erfolgten über Twitter, Instagram sowie Facebook. Zusätzlich wurde die verschiedenen Community-Kanäle be Slack über die Termine informiert.

Dem Twitter-Account @cdvNiederRhein folgen 454 Menschen. Sabine Manz hat während des Veranstaltungszeitraum 236 Tweets absetzen können. Insgesamt konnten 2.4 K Likes und 719 Retweets verzeichnet werden. Es gab 71 Quote Tweets und 65 Replies.

229 Personen haben den Instagram-Kanal cdvniederrhein aboniert und konnten 71 Beiträge lesen. (Stand Dezember 2021)

Und auch der Facebook-Account @cdvniederrhein wird von 88 Personen verfolgt. Sie konnten sich in 70 Beiträgen über den regionalen Hackathon informieren. Die Beiträge haben eine Reichweite im Maximal von 12849 erzielt. (Stand Dezember 2021)

16. Druck- & Werbemittel

Aufgrund der überwiegend virtuellen Veranstaltungen wurden lediglich Broschüren zur Information und Einladungen zu den Informationstreffen (Prepare your Data) und für die Preisverleihung am 6. November 2021 im NRW-Forum Düsseldorf Programmzettel ausgedruckt.



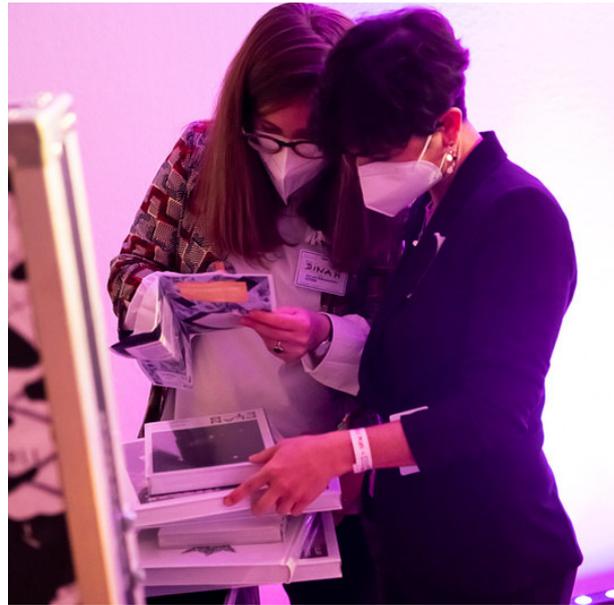
cc by 4.0 Katja Illner, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

17. Veranstaltungsteam

Projektkoordinatorin
Sophia Grazdanow

Veranstaltungsteam

- Alain Bieber, NRW-Forum Düsseldorf
- Sabine Manz, Open Data Düsseldorf
- Dinah Schwarz-Bielicky, Kulturrat Düsseldorf
- Tamara Tolnai, Kulturrat Düsseldorf
- Martin Hegel, Museumsdienst Köln
- Nuray Amrhein, MAKK - Museum für Angewandte Kunst Köln
- Stephan Bernoth, Stadt Moers
- Wolfram Eberius, OK Lab Köln
- Tobias Siebenlist, OK Lab Düsseldorf



cc by 4.0 Katja Illner, CdV Nieder.Rhein.Land 2021



cc by 4.0 Katja Illner, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

Datenberater*innen

- Ilias Kyriazis, Koordinator für Datenberatung der Geschäftsstelle CdV
- Simon Stegelmeier, The Data Warrior
- Piero Alessio, Alessio Analytics
- Wolfram Eberius, OK Lab Köln
- Tamara Tolnai, Kulturrat Düsseldorf
- Sabine Manz, Stadt & OK Düsseldorf
- Ariane Hennell, Kulturrat Düsseldorf
- Vanessa Mittmann, Kulturrat Düsseldorf
- Ertan Özcan, Archäo Informatiker (Archäologische Zone Köln)
- Raimond Spekking, Wikipedia Fotograf und Lizenzen Experte

Mentoren:

- Dominik Meier
- Thomas Tursics
- Tobias Siebenlist
- Wolfram Eberius
- Thomas Werner



cc by 4.0 Katja Illner, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

18. Danksagung

CdV Nieder.Rhein.Land 2021 wurde möglich durch den inhaltlichen und finanziellen Support von: Deutsche Digitale Bibliothek (DDB), Open Knowledge Foundation Deutschland, Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin (digiS), Wikimedia Deutschland sowie die Förderung im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes.

Wir danken weiterhin unseren Partner*innen und Unterstützer*innen:
Sipgate, Landeshauptstadt Düsseldorf, Stadt Köln, Stadt Moers, Stiftung Schloss und Park Benrath

Ein besonderer Dank gilt dem Team der Geschäftsstelle CdV in Frankfurt, insbesondere dem Projektleiter Philippe Genêt der uns stets motiviert hat und jederzeit mit Rat und Tat zur Seite stand.

LIZENZEN

Text: Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021, CC BY 4.0

Fotos:

Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021, Katja Illner CC BY 4.0

Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021, Wolfram Eberius CC BY 4.0

Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021, Sabine Manz CC BY 4.0

Coding da Vinci Nieder.Rhein.Land 2021, Sophia Grazdanow CC BY 4.0



cc by 4.0 Katja Illner, CdV Nieder.Rhein.Land 2021

{ CODING DA VINCI }

NIEDER.RHEIN.LAND 2021