

28.05.2019

Publikumspreis gewonnen - Das Neue Stadtmuseum bei Coding Da Vinci Süd 2019

Vergangenes Wochenende ging eine spannende Projektphase für das Neue Stadtmuseum mit großem Erfolg in Nürnberg zu Ende. Als einziges bayerisches Museum vergleichbarer Größe konnte es im Rahmen des Kultur-Hackathons „Coding da Vinci“ ein Projektteam für sich gewinnen, das bei der Preisverleihung am Samstag nun gleich zwei Auszeichnungen abräumte.

Coding da Vinci ist ein „Kultur-Hackathon“, sozusagen ein Marathon für Programmierer zu kulturellen Themen. Entwickler und Kulturinstitutionen kommen zusammen, um aus Kulturdaten kreative neue Anwendungen wie Apps oder Spiele zu entwickeln. Im Klartext: aus Kunst und Kultur (da Vinci) entstehen digitale Anwendungen (Codes). Für viele kleinere Häuser wie das Neue Stadtmuseum ein erster wichtiger Schritt in die Welt der Digitalisierung und Open Data. Und gleichzeitig eine Chance, sich als zukunftsorientiertes und offenes Museum zu zeigen – neben Größen wie den Pinakotheken oder dem Deutschen Museum.

In den vergangenen zwei Monaten hat Coding da Vinci zum ersten Mal in Süddeutschland stattgefunden. Das Neue Stadtmuseum hat die Chance genutzt und mit einem Bilddatensatz zu Jesuitentafeln von 1700 teilgenommen. Die Tafeln hingen ursprünglich im Landsberger Jesuitenkolleg und dienten dem Gedenken an Ordensmitglieder. 28 Kupferstiche pro Tafel sind im Grunde aufgebaut wie Social Media Posts: oben eine Darstellung von Jesuiten bei ihrer Arbeit in Krankenpflege, Seelsorge, Lehre oder Mission, oft in ihrer Sterbeszene, darunter findet sich ein kurzer Text, der sich liest wie ein Nachruf. In ihnen steckt geradezu eine Geschichtensammlung über Einzelschicksale, Aufgaben der Jesuiten und ihren Pioniergeist in der Welt. Doch sie erschließen sich schlecht dem Besucher. Daher war der klare Wunsch, von Kreativen und Entwicklern bei Coding da Vinci neue Perspektiven und Herangehensweisen kennenzulernen und die Geschichten mit neuem Leben zu füllen. Und es hat sich gelohnt!

Die Graphikdesigner Kelvyn Marte, Michael Ogniew, Georg Reil, Robi Hammerle und Archivarin Anna Levandovska nahmen sich der Jesuitentafeln an und ließen sich damit bewusst auf einen Balanceakt ein zwischen „einer spielerischen, humorigen Umsetzung“ und dem Anspruch „dem Jesuitenorden nicht auf den Schlips zu treten“, der das Projekt mit seinen Daten unterstützt hat. Entstanden ist eine interaktive Installation, die digitale und analoge Elemente kombiniert und in moderner Sprache Geschichten ausgewählter Jesuiten erzählt. Platziert der Besucher eine Holzfigur auf einem Sensor, startet eine Erzählung über das Leben des entsprechenden Jesuiten in Bild und Ton – ergänzt um einen kleinen Überraschungsmoment.

Bei der Preisverleihung am vergangenen Samstag am 18. Mai, lachte und klatschte der ganze Saal. Laut Jury war das mit ausschlaggebend für die Entscheidung, das Projekt und den damit verbundenen Mut zu einer Prise dunklen Humors mit dem Preis des funniest hack auszuzeichnen. Das Publikum wählte das Projekt zusätzlich zum „everybody's darling“. Ein wunderbares Lob für sechs Wochen kreativer, technischer und handwerklicher Arbeit für das Team und ein großer Erfolg für das Neue Stadtmuseum, das für einen komplexen und sensibel zu vermittelnden Sachverhalt eine kreative Lösung für die neue Dauerausstellung gewinnen konnte.

Weiterführende Informationen:

Format und Ablauf von Coding da Vinci

Coding da Vinci ist ein Format, das 2014 in Berlin von der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Open Knowledge Foundation Deutschland, dem Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung und der Wikimedia Deutschland gegründet wurde und 2019 zum ersten Mal in Süddeutschland stattgefunden

hat. Das Grundprinzip ist simpel: Kulturinstitutionen stellen Datensätze unter Creative Commons Lizenzen zur freien Nutzung zur Verfügung. Zum Kickoff kommen Datengeber, Kreative und Programmierer für ein Wochenende zusammen, Datengeber versuchen ihren Datensatz möglichst spannend an ein Team zu bringen. Die Teams erarbeiten noch am Wochenende eine Idee und setzen sie in einem Sechs-Wochen-Sprint um. Heraus kommen in beeindruckender Geschwindigkeit erstaunliche kreative, aber auch technisch anspruchsvolle Produkte. Eine Jury entscheidet über die Gewinner in den Kategorien most technical, most useful, best design und funniest hack, das Publikum wählt den Gewinner in der Kategorie everybody's darling.

Links

Wer mehr über Coding da Vinci oder die Projekte erfahren will, findet Informationen unter <https://codingdavinci.de> bzw. https://codingdavinci.de/projects/2019_sued/cards_and_dragons.html
Pressematerial unter <https://codingdavinci.de/presse/>

Pressekontakt:

Öffentlichkeitsarbeit
Stadt Landsberg am Lech
Katharinenstr. 1
86899 Landsberg am Lech
Telefon 08191/128-197
Telefax 08191/128-59197
E-Mail presse@landsberg.de
www.landsberg.de
www.facebook.com/stadtlandsberg/
www.twitter.com/stadtlandsberg