

2. Weimarer Pecha Kucha Night 25. Juni 2020

Kurzbericht von Franziska Klemstein



Bildquelle: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=23082320>.

Der zweite "Pecha Kucha"-Abend der Weimarer DH-EnthusiastInnen wurde am 25. Juni 2020 virtuell auf Discord ausgetragen und rief alle Interessierten unter dem Titel "Die fabelhafte Welt der Digital Humanities" dazu auf, mitzumachen, Beiträge einzureichen und einen Abend lang in der fabelhaften DH-Welt zu verweilen.

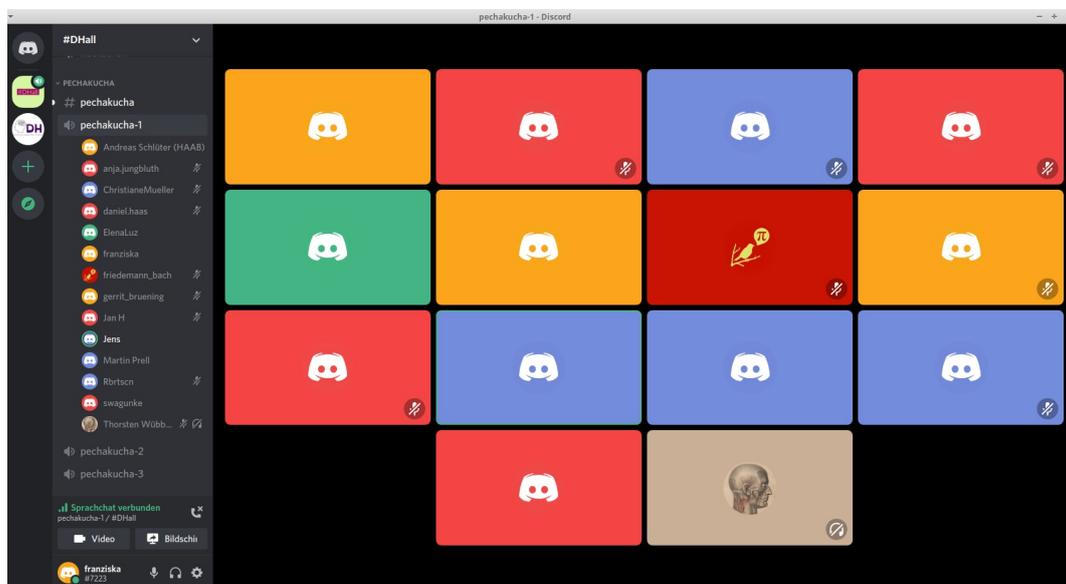
Nach dem Erfolg der ersten Weimarer Pecha Kucha Night im Dezember vergangenen Jahres war allen Beteiligten klar, dass es eine Fortsetzung geben sollte. Durch die SARS-CoV-2-Pandemie wurden die Planungen für eine Fortsetzung der Veranstaltungsreihe jedoch deutlich erschwert. Insbesondere, weil eine Pecha Kucha Nacht vom Austausch und Miteinander der AkteurInnen lebt.

Der Pandemie zum Trotz stellte sich das Pecha Kucha-Team der Herausforderung und wagte ein Experiment: Die Pecha Kucha Nacht sollte auf Discord ausgetragen werden und so auch Menschen, die nicht in Weimar verortet sind, dazu einladen Ideen und Projekte zu präsentieren.



Unser Call stieß auf großes Interesse und zeigte, dass unser Enthusiasmus auch von anderen geteilt wird.

Mit vier Beiträgen startete die Pecha Kucha Nacht. Die Beiträge waren bereits vorab für alle Interessierten abrufbar, sodass jede und jeder bereits vor der tatsächlichen Veranstaltung die Chance hatte, sich ein Bild von den vielfältigen Themen zu machen. Ebenso vielfältig gestalteten sich die Diskussionen, die dann auf Discord stattfanden. Nach einer kurzen Begrüßung und Vorstellungsrunde ging es sofort in das „Pecha Kucha“-mäßige andauernde Gemurmel und Gerede, in welchem jeder Beitrag besprochen, ausführlich erläutert und Ideen weiterentwickelt wurden.



Teilnehmende am Discord-"Pecha Kucha"-Abend.

Der Editionenkalkulator



"1951 Plymouth Assembly Line" by aldenjewell is licensed under CC BY 2.0



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Die_Datenlaube.tif

Pecha Kucha-Präsentationen von Martin Prell (links) und Jens Bemme (rechts).

Martin Prell stellte die Idee eines Editions kalkulators vor. Denn: Keine (digitale) Edition gleicht der anderen. Immer wieder herrschen andere Ausgangsbedingungen vor. Und dennoch: Immer wieder müssen Zeitpläne, Kostenkalkulationen und Ressourcen erstellt und abgeschätzt werden. Mithilfe des Editions kalkulators könnten diese Dinge nicht nur berechnet werden, sondern auch ein Abgleich darüber erfolgen, ob auch möglichst alle Faktoren, die für die jeweilige Edition von Bedeutung sind, bedacht und kalkuliert wurden. Doch für welche Zielgruppe der Kalkulator zur Verfügung stehen sollte und wie umfangreich er ausgestaltet werden sollte – darüber entbrannte eine lebhafte Diskussion. Zugleich zeigte die Diskussion aber auch, wie verschieden und vielfältig die Erfahrungen im Bereich der digitalen Editionsprojekte sind und, dass ein Editions kalkulator dringend benötigt wird.

Jens Bemme entführte die Teilnehmenden hingegen in die Welt der Wikimedia Foundation. Genauer gesagt: In die Welt von Wikisource. Anhand des Open Citizen Science Projekts „Die Datenlaube“ erläuterte er die Erstellung, Analyse und Dokumentation von Wikidata-Ojekten der Wikisource-Artikel der Zeitschrift 'Die Gartenlaube'. Auch hier wurden über die Möglichkeiten, die eine stärkere Nutzung von Wikisource und Wikidata eröffnen könnten diskutiert. Beispielsweise auch die Nutzung des von Jens vorgestellten Wikimedia-Tools „Wikidata Image Positions“, durch das Details in Bildern und Abbildungen in den Metadaten gekennzeichnet werden können.

Ebenso lebendig diskutiert wurden auch die Beiträge „Was macht mein Tool“ (Swantje Dogunke) und „DH made in GDR“ (Franziska Klemstein). Alle Beiträge können hier weiterhin eingesehen werden: pknw.online/

Der Abend endete mit dem Wunsch nach weiteren Weimarer Pecha Kucha Abenden – wenn möglich noch in diesem Jahr und vielleicht ja auch wieder in der realen Welt.