cooArchi – Community oriented archive interface

Schlussbericht

Zuwendungsempfänger:

Jonathan Meyer

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS21S07 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

Kurze Darstellung der Aufgabenstellung und Motivation

Ausgangspunkt war kollaborative Archive und spielerische Geschichtsschreibung als Technologien für den Kulturbereich umzusetzen. Hier gibt es besondere Herausforderungen: die Überlieferung ist vielfältig (vom Flyer, über Fotos bis zu Überbleibseln von Performances oder Clubnächten, von Kostümen bis zu Zeichnungen) und das Publikum ist nicht an Archivstandards gewohnt, sondern kultiviert Überlieferung hauptsächlich auf kommerziellen Social Media Kanälen mit immensen Datenschutzproblemen. Hier wird jegliche Souveränität über Daten an kommerzielle Akteure abgegeben. Es gibt also einen Bedarf kollektive Autor*innenschaften auf Archive bezogen mit Technologie zu fördern.

Das Vorgehen war eine Mischung aus Recherchen im Bereich Digital Humanities und insbesondere Archivsoftware (Daten-Triples, Linked Open Data) und Interfaces (Activating Environments), sowie zur Zielgruppe (Clubkultur). Darauf folgte die technische Konzeption (Design Thinking) und die Umsetzung von Backend und Frontend. Test-Events der Community-Archivierung waren während der Umsetzung Teil des Vorgehens. Zur Öffentlichkeitsarbeit/Vermittlung wurde eine Dokumentation als Knowledge Base angelegt.

Beitrag des Projektes zu den Zielen der Förderinitative „Software-Sprint“

Geschichte wird nicht von allen geschrieben. Doch die Art und Weise, wie Dokumente und Objekte in großen Archiven und Museen gespeichert und beschrieben werden, betrifft alle, diese Kulturtechnologie ist mit Politik und Governance von oben nach unten verbunden. Während die Digitalisierung in diesen Silos oft als Prozess der Demokratisierung oder zumindest der Transparenz verstanden wird, ist auch das Gegenteil der Fall: Die zentrale und hierarchische Macht dieser Institutionen wird in den Spektakelwelten der digitalen Medien und der kybernetischen Governance vervielfacht. Dann gibt es eine Geschichte von Gegenarchiven und alternativen Archiven, die sich den

Motiven und Praktiken der großen Institutionen entgegenstellen. Mit cooArchi soll erprobt werden, wie in einem digitalen Kontext neue und dynamische Wege für antihierarchische und experimentelle Formen des kollektiven Schreibens und Dokumentierens möglich sind.

Kommerzielle soziale Medien haben ein neues Zeitalter der Medien- und Archivgemeinschaften geschaffen. cooArchi ist als basisdemokratische Alternative gedacht: viele cooArchi-Instanzen anstelle von Facebook-Gruppen oder Google-Drives. Kommerzielle Social-Media-Plattformen sind ein wichtiger Ort, an dem sich Medienarchive von Gemeinschaften bilden. Um die Macht dieser Datenextraktionsunternehmen zu brechen, stellt das cooArchi Interface nachhaltigere und ethischere Wege der Kollaboration und Interaktion vor.

Ausführliche Darstellung der Ergebnisse

Der cooArchi-Prototyp wurde von der alternativen Club- und Festivalszene bzw. von Raves im Allgemeinen inspiriert. Die Veranstaltungen und Räume in diesem Kontext sind oft temporär und performativ, was ein immaterielles und ephemeres Erbe impliziert.

In einem cooArchi können solche Beziehungen und Nicht-Beziehungen in einem Netzwerk von Sätzen, längeren Texten und Medien geschrieben werden. Dieses Experiment, eine Software zu schreiben, die von der Rave-Kultur inspiriert ist und von ethischen Designprinzipien geleitet wird, steht in krassem Gegensatz zum üblichen Umgang mit dem kulturellen Erbe. Wir haben aber auch an Museen gedacht und hoffen, dass zukünftig das pluralistische Beschreibungssystem und die semantikbasierte Koproduktion in cooArchi in etablierten Kontexten und Institutionen übernommen wird.

Die Software beinhaltet eine neuartige Eingabemaske im Frontend (drei Felder Maske zur Eingabe von Triples) und ein Backend für die Community-Arbeit (Invites, etc.). cooArchi verfolgt einen streng pluralistischen Ansatz, um ein möglichst breites Spektrum an Daten zu erfassen. Für den Prototyp bedeutet das, dass der Hauptunterschied der eingegebenen Daten Elemente und ihre Beziehungen sind. Diese werden dann zu Kanten und Knoten in der Netzwerklogik des Archivs. cooArchi unterscheidet nicht zwischen Daten und Metadaten, alle Daten in einem cooArchi stehen in einem netzwerkartigen Zusammenhang. Das Konzept ist eine Datenskulptur auf dem Bildschirm, das heißt, die Daten haben eine haptische Qualität. Man kann die Daten nicht nur als Landschaft mit Scrollen und Zoomen durchqueren, sondern auch einzelne Knotenpunkte ziehen.

Durch die Fokussierung auf einen unbegrenzten Informationsraum und eine sehr reduzierte Formalisierung der Datenfelder versucht cooArchi, unvorhersehbare Arten von archivarischen Stimmen einzubeziehen, von der Erfindung der Terminologie bis zum kreativen Mediengebrauch und einer Vielzahl von Möglichkeiten, strukturierten Text zu schreiben, von Subjekt-Prädikat-Objekt bis zu weniger semantischen und mehr assoziativen Möglichkeiten, Elemente und ihre Beziehungen zu schreiben. Das Datenmodell von cooArchi eignet sich besser für Gemeinschaftsarchive als die Datenbanken kommerzieller soziale Medien, während es Aspekte der Netzwerkkultur wie Live-Interaktion und Inhaltsverkettungen aufgreift. Andere Aspekte wie die Unterscheidung von Beitrag und Kommentar in sozialen Medien und die damit verbundene hierarchische Baumstruktur werden in einem cooArchi aufgelöst: die Netzwerke von Daten, die in einer cooArchi gespeichert werden,

sind dezentral, z.B. können Medien andere Medien beschreiben, da keine Form von Text oder Medien zentral ist und keine Beschreibung wichtiger ist als eine andere Beschreibung.

Zusätzliche Erkenntnisse betreffen früher auf Folgeförderung zu schauen, früher zum Abschluss und Testing mit Bug-Fixing zu kommen, auch früher auf die Coaching Angebote zurückzugreifen, die hilfreich waren.

Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

Mit der Eingabemaske von cooArchi wird ein neuer Weg vorgestellt gemeinsam an Daten zu arbeiten. Dies konnte bereits mit der Zielgruppe erprobt werden, zum Beispiel auf einem großen Musikfestival im August 2021. Die Kernidee von cooArchi ist sehr einfach: Wenn Menschen dreiteilige Informationen schreiben, können diese als Knoten und Kanten dargestellt werden. Das könnte sogar auf einem Whiteboard oder einer Wand geschehen. Die digitale Visualisierung dient nur dazu, diesen Daten eine skulpturale Form zu geben, sie in Clustern zu sortieren und sie wie eine Informationslandschaft durchquerbar zu machen. Da sich die Datenfelder von dem unterscheiden, was die Nutzer von anderen digitalen Archiven oder Diensten kennen, könnte die intuitive Nutzung eingeschränkt oder sogar frustrierend sein. Daher verfügt die Schnittstelle über eine Startseite und eine Anleitungsseite, auf der eine Einführung in die Funktionalität der Schnittstelle gegeben wird.

Die Effekte der Open-Source-Stellung sind noch nicht abzuschätzen, erste Ideen der Weiterentwicklung betreffen unrealisierte Ideen wie das dialogische Eingeben (das sogenannte Fragespiel), aber auch neu entstandene Bedarfe wie Clustern und Filtern des Graphen. Der Prototyp ist im Bereich digitales Kulturerbe und Museen auf Interesse gestoßen und für diesen Kontext sollen neue Features entwickelt werden, angestrebt mit einer neuen Prototypförderung 2022.

Die Arbeit am Projekt war für alle (auch die ehrenamtlich) Mitwirkenden eine intensive persönliche Phase und hat vielfältig zur fachlichen Weiterentwicklung beigetragen, durch die Recherchen, die Konzeption, die Testings und die Entwicklung selbst.

Kurze Darstellung der Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Ein Moderationsinterface konnte nur begrenzt umgesetzt werden, es stellte sich heraus dass dies zu viel Aufwand für den Projektrahmen war. Da die Schnittstelle darauf abzielt, die Autorität von den Institutionen auf die Nutzer zu verlagern, ist die Moderation der Inhalte ein komplexes Problem, da sie mit einem Machtungleichgewicht einhergeht. Zwei Ansätze erschienen interessant. Erstens, keine Löschoption im Backend zu haben, sondern die Freiheit des Zuhörens: User*innen könnten entscheiden, was und wen sie nicht sehen wollen, indem sie andere oder einzelne Einträge blockieren. Zweitens, eine Löschoption im Backend zu haben, aber immer den Grund für die Löschung zu dokumentieren. Momentan gibt es nur die zweite Option, um denjenigen, die ein cooArchi installieren, die Möglichkeit zu geben, zum Beispiel schnell auf Hassreden oder Doxxing zu reagieren. Dieser Ansatz setzt das Vertrauen zwischen User*innen und Admins voraus. Im gemeinschaftsorientierten Ansatz von cooArchi ist diese Beziehung als sozial und nicht technologisch ausgehandelt zu verstehen. Die Admins sollten sich um User*innen kümmern und explizit dokumentieren, wo sie die Grenze für unerwünschte Inhalte ziehen, z.B. auf der Grundlage des Berlin Code of Conduct. Auch sollten die Admins die Gründe für die Löschung transparent machen.

Das dialogische Interface stellte sich auch als zu aufwändig für den Projektrahmen heraus, der Fokus musste erst auf der Kernfunktionalität liegen (der Eingabe von Datentriples). Die Hauptansicht der Dateneingabe besteht aus 3 leeren Feldern. Bestehende Einträge können dort eingefügt werden, um zusammenhängende Informationen wachsen zu lassen. Eine andere Möglichkeit der Schnittstelle die skizziert wurde wäre ein Fragespiel: Die Schnittstelle würde bestehende Datentripel nehmen und sie als Fragen umstrukturieren. Wenn es einen Eintrag A Relation B gibt, wäre eine Möglichkeit, nach Beziehungen zu A zu fragen, oder einfach generische Fragen wie "Was ist" A oder "Wo ist" B. Die Antworten würden dann als neue Tripel in der cooArchi gespeichert werden.

Der Plan einer eigenen flexiblen digitalen Ontologie wurde verworfen, zugunsten einer freien Eingabe von Triples. Die Datenontologie ist damit sehr reduziert. cooArchi unterscheidet nur zwischen Element und Beziehung (als Knoten und Kanten im Netz). Elemente können einzelne Wörter, längere Texte in einem Feld oder Mediendateien sein. Im ersten Prototyp kann ausgewählt werden, dass ein Eintrag ein Ort ist, oder dass er eine Triggerwarnung trägt.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

Webseite: https://www.cooarchi.net/

Dokumentation (technisch und politisch): https://cooarchi.github.io/documentation/

Github: https://github.com/cooarchi/

Newsletter: https://lists.riseup.net/www/info/cooarchi

Kurze Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung

Die Arbeits- und Kostenplanung wurde eingehalten.

Kurze Darstellung von etwaigen Ergebnissen bei anderen Stellen

Museen (u.a. Mitarbeiter*innen des Museums für Naturkunde) äußern Interesse an der Software um sie im Ausstellungskontext und zur Communityarbeit einzusetzen. Dafür scheint sie aber noch nicht geeignet, daher ist die Idee eines Folgeprojekts entstanden, eines zweiten Prototyps der mit den Erfahrungen aus dem Archivinterface für Clubkultur eine Version für die kollaborative und partizipative Datenarbeit in Museen entwickelt: cooArchi 2.0.