

Scholarly und Digital Makerspaces als Vermittlungsräume für digitale Bestände und Methoden

Hands-On Lab BiblioCon 2023, 25.05.2023

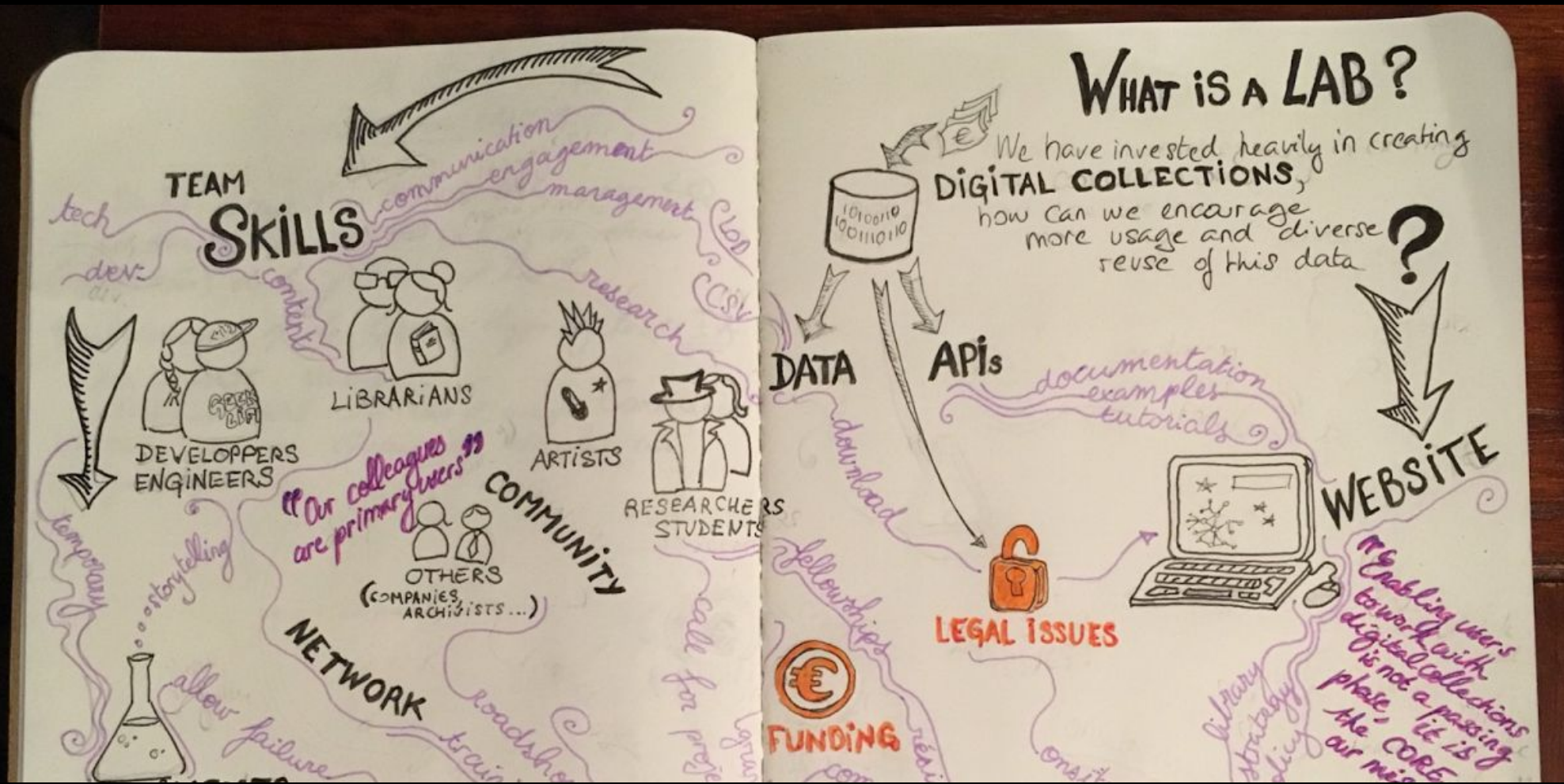
Dr. Linda Freyberg & Daniel Erdmann (BBF | Bibliothek für Bildungsgeschichtliche
Forschung des DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation)

Ben Kaden & Tim Köhler (Klassik Stiftung Weimar)

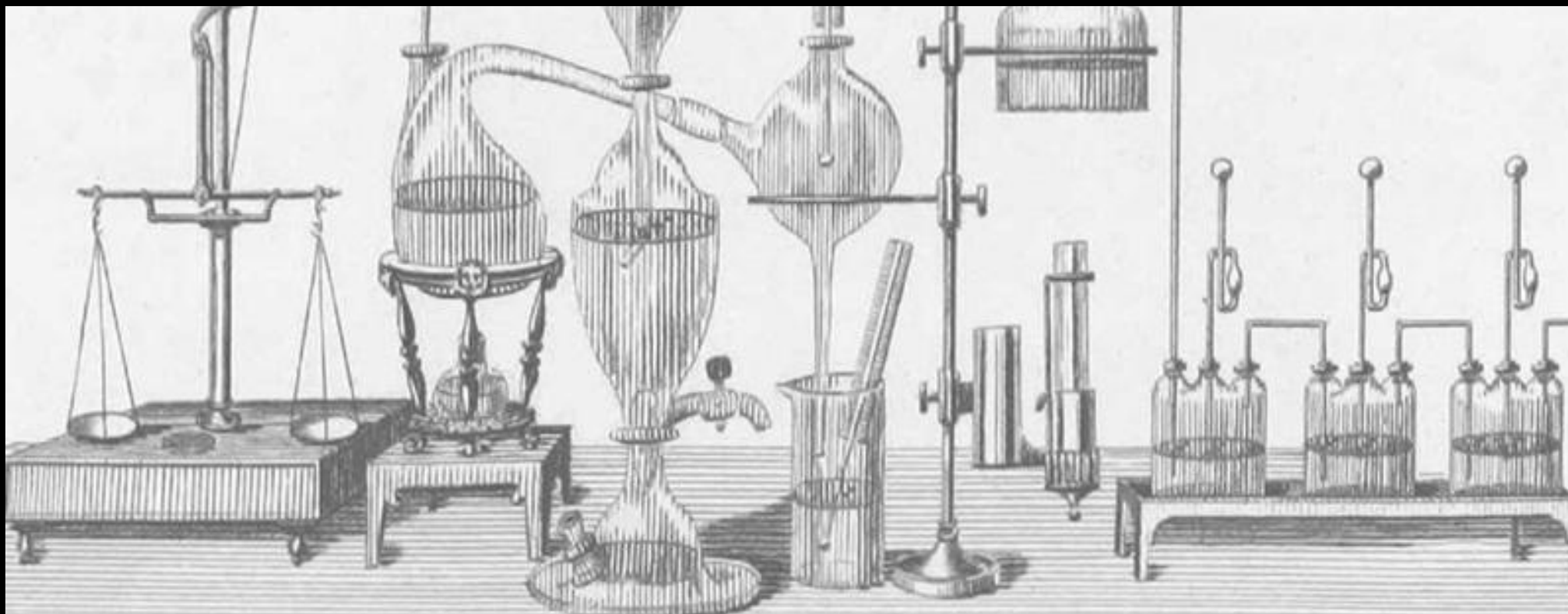
Begrüßung & Ablauf

1. Input Makerspaces – Scholarly, Digital, Labs, Visualisierung
2. Interaktiver Teil

Was ist ein Lab? Digital / Scholarly Makerspace?



Makerspaces



Anwendungsfälle Makerspaces / Labs

1. SLUB : Hardware
2. HU Berlin : Methoden
3. Weimar : Sammlungen
4. Internationale Labs : Forschung (Beispiel Visualisierung)

Staats-, Landes und Universitätsbibliothek Dresden

SLUB Dresden > Mitmachen > SLUB Makerspace

SLUB Makerspace

Der SLUB Makerspace ist eine voll ausgestattete Werkstatt in der SLUB Dresden für alle, die ihre eigenen Projekte realisieren möchten. Hier können Sie kreativ werden, sich beraten lassen und zahlreiche Geräte und Werkzeuge nutzen.

Arbeitsräume

- Werkstatt ("M1")
- Veranstaltungs- und Besprechungsraum ("M2")
- Mediaspace ("M3")
- 2 Arbeitskabinen ("Carrel Makerspace")
- Fotostudio ("Carrel Fotostudio")

Ausstattung M1

- Werkzeuge
- Lötstation
- 3D-Gipsdrucker
- 3D-Scanner
- 3D-Drucker
- Elektronikarbeitsplatz
- ...

SLUB Dresden > Mitmachen > SLUB Makerspace > Arbeitsräume

Arbeitsräume

Die Räume des SLUB Makerspace bieten Ihnen den nötigen Platz zum Ausprobieren, zum Selbermachen und für den Austausch mit Gleichgesinnten. Geräte und Werkzeug und das kreative Umfeld laden Sie dazu ein, Ihre Ideen flexibel weiterzuentwickeln und sie in die Tat umzusetzen. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Arbeiten Sie gemeinsam mit anderen oder für sich. Digital, vor Ort oder hybrid. Im Rahmen einer Hochschulgruppe, eines Start-ups oder einer Professur. Wie freuen uns auf Sie!



Die Räume des SLUB Makerspace verteilen sich in der Bibliothek DrePunct/Makerspace und der Zentralbibliothek. Lesen Sie im Folgenden mehr darüber, welche Ausstattung die einzelnen Räume Ihnen bieten und wie Sie sich einen Platz reservieren.

<https://www.slub-dresden.de/mitmachen/slub-makerspace/arbeitsraeume> [22.05.2023]

Staats-, Landes und Universitätsbibliothek Dresden

The screenshot shows the SLUB Dresden website navigation menu. The logo 'SLUB Wir führen Wissen.' is at the top left. The main navigation bar includes 'BESUCHEN', 'ENTDECKEN', 'FORSCHEN', 'MITMACHEN', 'VERÖFFENTLICHEN', and 'ÜBER UNS'. A dropdown menu for 'MITMACHEN' is open, showing three columns of links: 'MITMACHEN' (SLUB Makerspace, SLUB TextLab, FoodStudio, SLUB Open Science Lab, Open Educational Resources, Open Source / Open Data, Sächsische Bibliotheksgesellschaft (SÄBIG), SLUB Nutzerforschung), 'SLUB MAKERSPACE' (Geräte und Beratung, Geräteführerscheine, Arbeitsräume, Veranstaltungen, Kurse und Workshops, Gebühren und Nutzungsbedingungen), and 'GERÄTE UND BERATUNG' (Lasercutter, 3D-Kunststoffdrucker, 3D-Gipsdrucker, Styroporcutter, Tiefziehmaschine, Elektronikarbeitsplatz, 3D-Objektscanner Artec Eva, Nähmaschine, Kleingeräte, Raspberry Pi, Schallplatten- und Videodigitalisierung, Arbeits- und Lehrmittel).

<https://www.slub-dresden.de/> [22.05.2023]

The screenshot shows the SLUB Dresden Makerspace event page. The breadcrumb trail is 'SLUB Dresden > besuchen > Veranstaltungen > Kurse / Workshops > Makerspace'. The page title is 'Makerspace'. A search bar contains 'Suche nach Veranstaltungen' and shows '15 VERANSTALTUNGEN ANGEZEIGT.'. There are filters for 'LISTE NACH DATUM FILTERN' and 'LISTE NACH KATEGORIE FILTERN'. The main content area lists three events: 22. Montag, Mai, 2023: Geräteführerschein für 3D-Kunststoffdruck; 23. Dienstag, Mai, 2023: Geräteführerschein Elektronikarbeitsplatz; 24. Mittwoch, Mai, 2023: Geräteführerschein Lasercutter. A sidebar on the right contains 'KURSE / WORKSHOPS' (SLUB-Einsteiger, Erfolgreich Recherchieren, Textverarbeitung, Literaturverwaltung, Open Educational Resources, Open Science / Publishing, Lessons in Open Science, Makerspace, Wissenschaftliches Schreiben, Podcast/Greenscreenstudio) and 'KURSE, WORKSHOPS, FÜHRUNGEN' (Ihre Fragen, Wünsche und Anregungen nehmen wir gern entgegen: Schreiben Sie uns). A 'TEILEN' button is at the bottom of the sidebar.

<https://www.slub-dresden.de/besuchen/veranstaltungen/kurse-workshops/makerspace> [22.05.2023]

Universitätsbibliothek der Humboldt-Universität zu Berlin

Prototyp eines **Scholarly Makerspace** (DFG Projekt "Future e-Research Support in the Humanities II")

= Kooperation von

- Universitätsbibliothek HU
- Lehrstuhl Digital History
- Lehrstuhl Information Processing and Analytics (Bibliothekswissenschaft)
-

Fokus: Werkzeuge / tool literacy (Benutzung und Beurteilung) / systematischer Überblick

- Ein Lernort für die digitale Werkzeugkompetenz in den Humanities
- mit Fokus auf digitale und computationelle Aspekte zeitgenössischer Geistes- und Kulturwissenschaften
- "Software, Algorithmen und digitale Werkzeuge als eine Art (virtuelle) Laborausstattung" [HU2]
- systematische Vermittlung von DH-Werkzeugen und -Kompetenzen in/ für Forschung und Lehre

HU Berlin

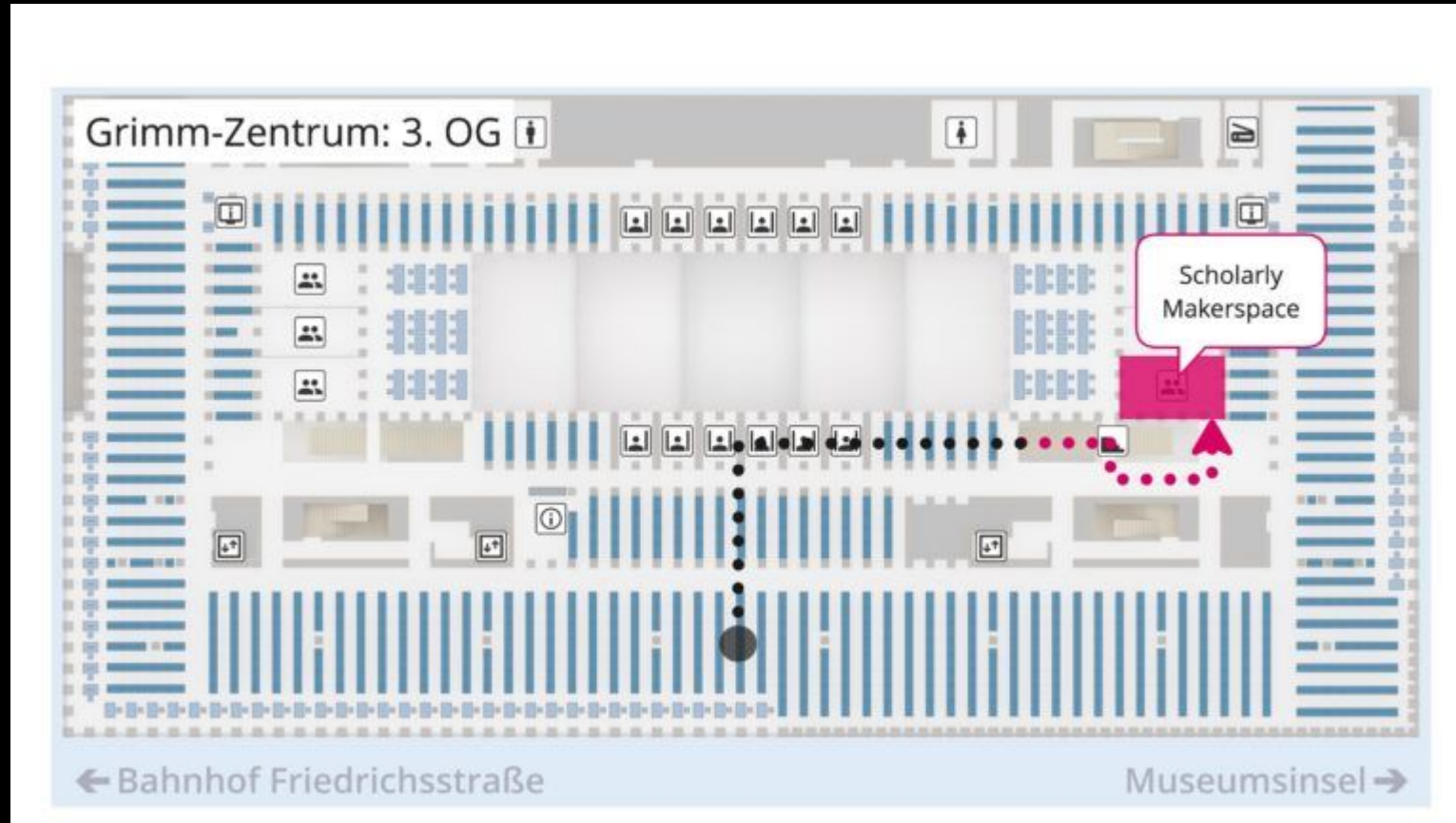
Service-Schwerpunkte

Vor Ort mit Integration in die Lehre
Vermittlung von Tool Literacy
Aufbau einer Community

Umsetzung

physischer und virtueller Raum
regelmäßige Öffnungszeiten 10-14 Uhr,
Sprechstunden Veranstaltungen
Vernetzung DH an der HU
Vernetzung DH in Berlin
Vernetzung DH überregional

Prototyp / Proof of Concept



Der Digital Makerspace der Herzogin Anna Amalia Bibliothek in Weimar

Im Aufbau Konzept- und Experimentierphase

Teilprojekt Forschungsverbunds Marbach Weimar Wolfenbüttel (MWW) an der Klassik Stiftung Weimar

Input aus den Bibliotheks- und Kulturwissenschaften, Museologie und Informatik

Experimentierraum für eine hybride Auseinandersetzung mit und Vermittlung von digitalisierbarem, digitalisiertem und digitalem Kulturerbe und Sammlungsobjekten

Umsetzung Ein Raum in der HAAB (ab 2024), hybride und digitale Veranstaltungen (ab 2023)

Zielgruppen Digitale Kulturvermittlung an die Zielgruppen der Klassik Stiftung Weimar (weniger Forschung, weniger DH)

Fokus Digital literacy, Sammlungsvermittlung, Partizipation: Public Engagement, Citizen Science, Crowdsourcing, Co-Curating ...

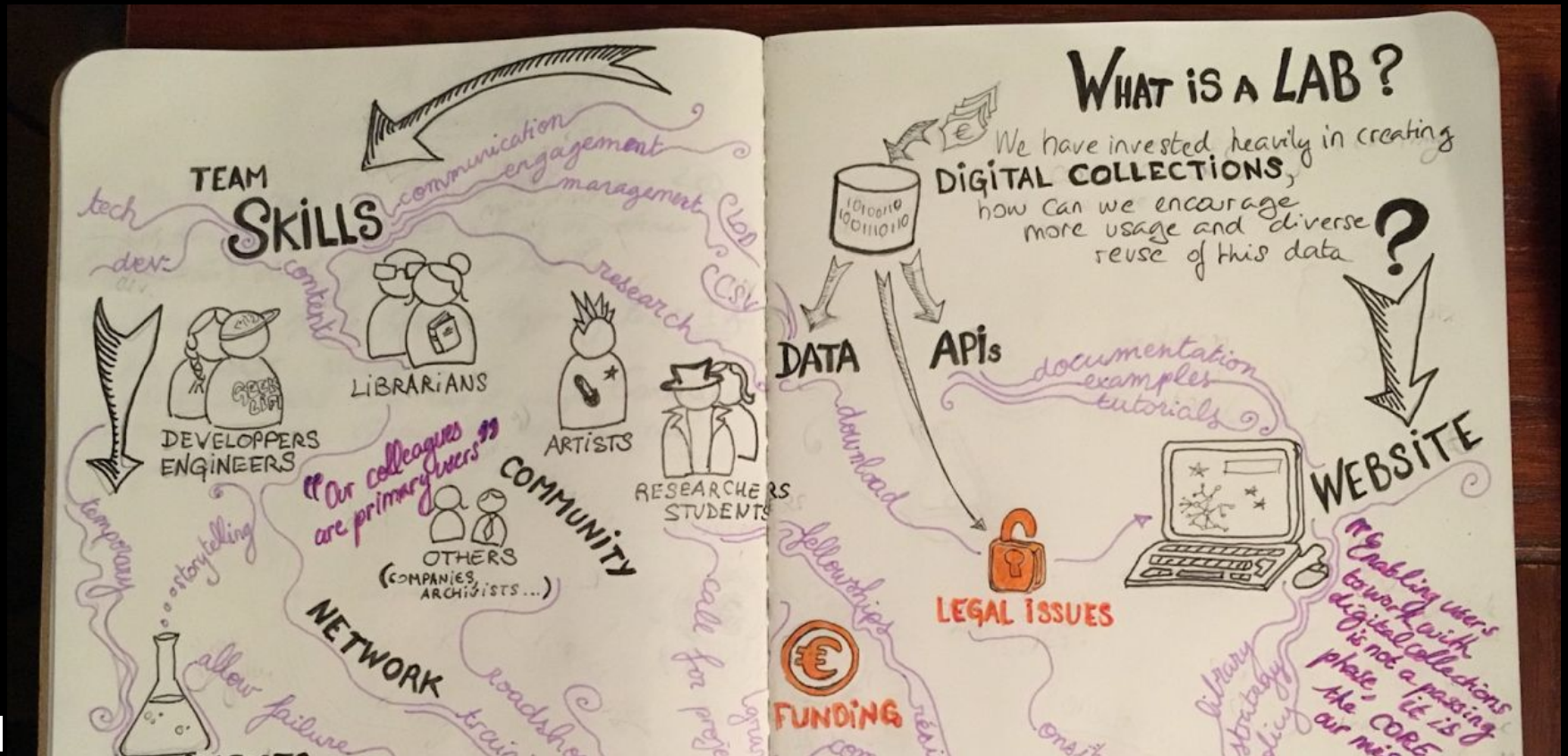
Begleitende Forschung = Digitale Sammlungsforschung: Verfahren, Ansätze und Entwicklungslinien der digitalen Sammlungsvermittlung – methodologische, technische, epistemologische und sammlungssoziologische Fragestellungen reflektieren

#buildlibrarylabs

Initiative British Library
2018

Ziele

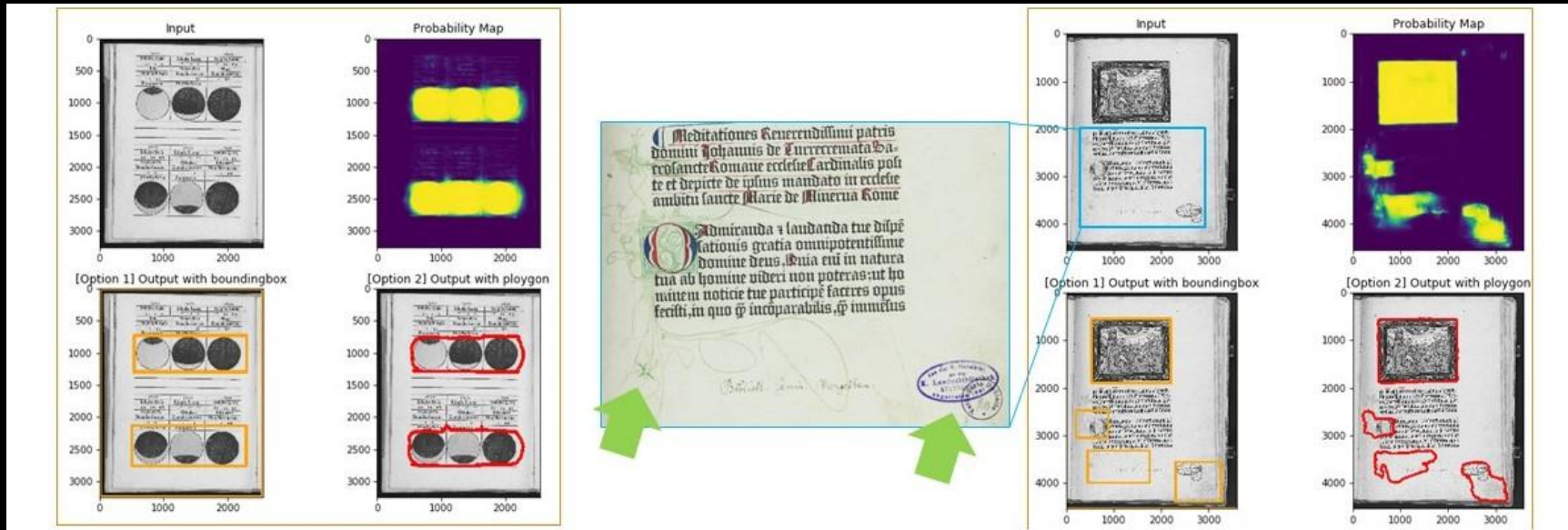
- Offene Kulturdaten: Schnittstellen zur Verfügung stellen, (kreative und wissenschaftliche) Weiterverwendung ermöglichen
- Weiterentwicklung Services
- Weiterbildung Personal



Beispiel LC Lab (Library of Congress)

Einsatz Digital Humanities Methoden an Kulturerbebeständen:

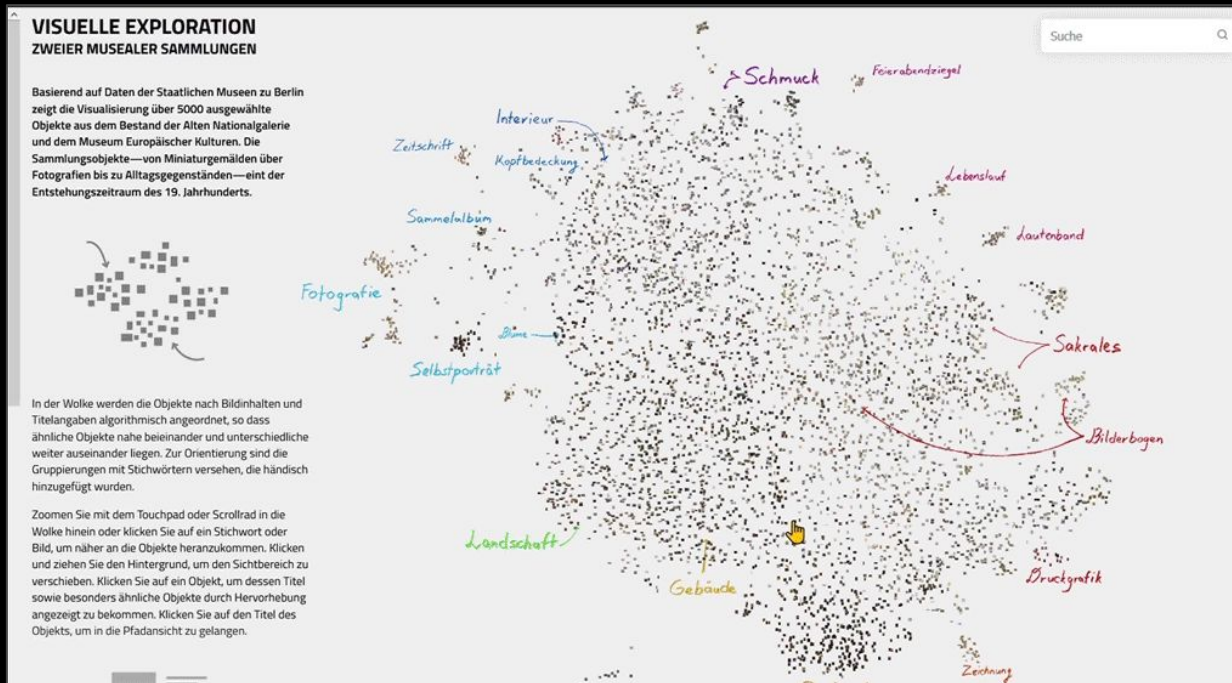
- Machine Learning
- Data Analytics



Visualisierung als Erkenntnismethode

Anwendung in der Forschung

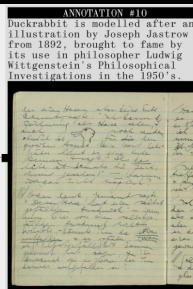
- Visuelle Verfügbarmachung der (genutzten) Quellen (Exploration)
- Abbildung/Dokumentation des Forschungsprozesses (Entwicklung von Narrationen)
- Illustration & Präsentation der Forschungsergebnisse
- Nachnutzbarkeit (Annotation, Weiterentwicklung etc.)



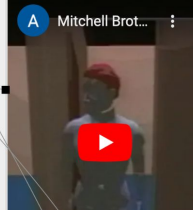
PERMANENTBETA ABOUT INDEX NETWORK FILTERS an computed. It's a time of stock photography created with the most sophisticated image technology possible. The image should still inspire you to go and buy that chair. It is supposed to have a certain lure to it. But the technology of how the image was constructed recedes into the background. If we think of what the IKEA chair, a mundane render that simply blends in, might mean for forensic animation, the consequences could be drastic. If it is impossible to distinguish a constructed, rendered image from a photograph, there need to be appropriate protocols of admission and interrogation of software and tools involved. It provokes a set of questions that need to be asked, especially around the definition of accuracy, capture and truthful depiction. I'm wondering, if computation is the new optics, then what are the systems that are driving that?

MDM: I love this idea of this anti lure of the image of the IKEA chair. Because one of the lure's of photorealism is really the fact that it can simulate photography in a way that is undetected. That brings me back to the 90s and the writing of [Lev Manovich on the paradoxical image](#) [10] where he's looking at [Jurassic Park](#) [17] as one of the first movies that employs CGI to create the dinosaurs. He's saying that the CGI is actually paradoxical because it's a completely new mode of visual representation. As you said, it's computational rather than optical. But at the same time, it really reinforces, it glorifies, the analogue tradition and the optical systems. So there is a different kind of lure that is in the representational layer but it's more about this form, that it's trying to pass as photography. [Domenico Quaranta called it body snatcher](#) [18]. Like the sci fi movie of the 50s, when it's trying to wear the skin of photography. I think this is already kind of a lure within a lure, that you can have this seduction. And on the content side, there's another seduction of perception, what you were talking about with the jury in the courtroom being convinced by specific images and representation of crime scenes, for example. I think that's also what intrigues me about the idea of the lure, that it goes into many different layers and has many different trajectories. One thing that you mentioned that I wanted to ask you more about is, you said that your research is also focused on the edge between computer vision and computational photography. Maybe you can tell us a little bit more about these two terms, and what they stand for? How do they operate in relation to the image?

SCN: A definition of computer vision would be that cameras don't know what they're looking at. Computer vision is the attempt to instill a certain smartness, a certain capability. If you think of [self driving cars](#) [19], for example, computer vision is used so that the car can 'see' what is in front of it. It needs a camera to interpret the world. The language used to describe the abilities of computer vision technology is always very promising. It's the ultimate fantasy that the camera can now see the world, just as a human can, while remaining an objective 'technical' observer. [Where CGI comes in is in the training data that is created for some computer vision systems](#) [20]. What I mean by a training dataset is that to develop a computer vision technology, a bunch of examples, <https://www.permanentbeta.network> at it is supposed to see, is gathered in huge datasets. For self driving cars, these will



ANNOTATION #10
Buckrabbitt is modeled after an illustration by Joseph Jastrow from 1892, brought to fame by its use in philosopher Ludwig Wittgenstein's Philosophical Investigations in the 1950's.



Fotomuseum Winterthur (2023): Permanent Beta, <https://www.permanentbeta.network/info>.

UCLAB (2020/21): Visuelle Exploration zweier Sammlungen, <https://visualisierung.smb.museum/>.

Teilen Sie sich in vier Gruppen auf mit dem jeweiligen Schwerpunkt ...

Gruppe Weiß: Hardware

Gruppe Rot: Methoden

Gruppe Grün: Sammlungen

Gruppe Gelb: Forschung

Entwickeln Sie ein Konzept für einen Digital Makerspace mit dem jeweiligen Schwerpunkt ...

Unter Berücksichtigung der 4 Aspekte:

1. Zielgruppen
2. Vermittlungsformate
3. Inhalte
4. Technik

Teilen Sie sich in vier Gruppen auf mit dem jeweiligen Schwerpunkt ...

Gruppe Weiß: Hardware

Gruppe Rot: Methoden

Gruppe Grün: Sammlungen

Gruppe Gelb: Forschung

jeweils aus Sicht der:

Zielgruppen

Vermittlungsformate

Inhalte

Technik

Präsentation & Diskussion

Liste Makerspaces & Library Labs

SLUB Makerspace: <https://www.slub-dresden.de/mitmachen/slub-makerspace>

HU Berlin: <https://blogs.hu-berlin.de/furesh/2018/05/14/scholarly-makerspaces/>

Anna-Amalia-Bibliothek:

<https://vfr.mww-forschung.de/web/mww-forschung/digital-makerspace>

Library Labs: <https://labs.loc.gov/>

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit und Ihr
Mitwirken!