

Kulttuuriaineistoja hakkailemassa

Julkaistu 10.02.2016 klo 10:29 Kirjoittaja Mikko Tolonen

Helmikuun ensimmäisenä viikonloppuna järjestettiin järjestyksessään toinen Hack Your Heritage / Hack4FI -tapahtuma. Kuten hackathon-muottiin kuuluu, tapahtumassa kohtasivat aineiston tarjoajat, järjestäjäjoukko ja varsinaiset osallistujat, jotka vaihtelevat hackathon-tapahtumia kiertävistä puoliammattilaisista uteliaisiin kansalaisiin. Yhteensä tapahtuma keräsi paikalle yli sata henkilöä.



Sanna Marttila @sannamarttila · 5. helmikuuta

Open mic at #Hack4fi - share your ideas and form a team! Add your ideas also here: hackdash.org/dashboards/hac...



Sanna Marttilan twiitti Hack Your Heritage -tapahtumasta. Sanna Marttila oli tapahtuman pääjärjestäjä.

Avoimia kulttuuriaineistoja tapahtumassa oli tarjolla laaja kattaus – osaksi syksyllä 2015 järjestetyn Open Finland Challengen perintönä. Uutena avauksena täytyy mainita erityisesti avoin Finna-aineisto, jonka julkaiseminen osui juuri sopivasti helmikuun tapahtuman yhteyteen. Omalle kohdalleni osui tehtävä johdatella osallistujia ”Digital Humanities” –polkua kohden yhdessä Eetu Mäkelän ja Maija Paavolaisen kanssa. Humanistisia tutkimuskysymyksiä ovat esimerkiksi mitä kansallisoopperassa esitetty musiikki kertoo aikansa kulttuuri-ilmapiiristä tai mikä oli David Humen käsitys politiikasta. Tästä näkökulmasta ajatus toimivasta digitaalisen palvelun konseptista

(joilla hackathon-kilpailu mahdollisesti saatettaisiin voittoa) on hieman vieras. Ihmistieteiden luonteeseen ei suoranaisesti kuulu ajatus miten jollekin aineistolle saataisiin mahdollisimman monta klikkausta. En tarkoita tällä etteikö käyttäjämäärien kasvattaminen olisi tärkeää, mutta humanistista tutkimusta ei yksinkertaisesti tehdä ”lean startup method” tai ”minimum viable product” ajattelu edellä. Useista keskusteluista osallistujien kanssa yllätyin positiivisesti kuinka innostuneita eri taustoista tulevat ihmiset ovat humanistisista tutkimusasetelmista; ja toisaalta myös miten tiiviisti humanismi yhdistetään yleiseen inhimillisyyteen – tuntui että digitaalisen inhimillisyyden tutkimukselle saattaisi olla kovastikin kysyntää.



Finna avasi juuri tapahtuman kynnyksellä ennätysmäärän suomalaista kulttuuridataa, josta esimerkkinä kuva vanhasta oopperatalosta, ajoitus tuntematon, kuvaaja Heurlin G / Helsingin kaupunginmuseo CC 4.0 BY.

Viikonlopun anti oli monipuolinen ja raikas. Kulttuuriperinnön hackathon-tapahtuma – kaikesta hackathoneihin liittyvästä muodikkuudesta huolimatta – on jotain, jonka soisi kaikkien humanistitutkijoiden kokevan. Ryhmässä toimimisen into ja yhdessä tekeminen vievät lopulta mennessään kyynisemmänkin ihmislunnon olemuksen pohdiskelijan. Kulttuuriperimän hakkailu onnistuu parhaiten kun mukana työssä on monipuolinen sekoitus humanisteja, koodareita, designereita, visionäärejä ja toteuttajia. Näitä ryhmiä nähtiinkin tapahtumassa useita, syntyikö viikonlopun aikana peräti kaksikymmentä erilaista projektiaihiota! Oman lisänsä tilaisuuteen antoi myös Aalto Media Factoryn erinomaiset tilat. Materiaalisuuden mahdollisuudet 3D tulostamisesta virtuaaliseen todellisuuteen jäivät mieleeni kummittelemaan. Tutkimuksellisesti mielenkiintoisin oivallus jonka huomasin tapahtumassa liittyikin juuri tähän: yksi ryhmä keksi siirtyä tilastollisesta analyysistä ja digitaalisesta visualisoinnista materiaaliseen mallintamiseen. Vaikea keksiä miten kulttuuriaineistojen hakkailulta voisi toivoa enempää – olitpa sitten jurnuttava humanisti tai muuten vain hauska ihminen.