

Digital Humanities und die Rückbindung an das Objekt

Ein Interview mit Georg Vogeler

Elisabeth Gruber, Gabriele Schichta

Georg Vogeler, Professor am Zentrum für Informationsmodellierung (ZIM)¹ an der Karl-Franzens-Universität Graz, spricht über Digitale Geisteswissenschaften als Denkweise, Methode und Querschnittswissenschaft, über Unzufriedenheit als Triebfeder für Forschung (nicht nur) in den Digital Humanities und über die vielfältigen Beziehungen zwischen ForscherInnen und Forschungsfragen, Forschungsgegenständen, digitalen Tools, deren EntwicklerInnen und NutzerInnen.

Georg Vogeler, Professor at the Austrian Centre for Digital Humanities, talks about Digital Humanities as a way of thinking, as a method and as a transdisciplinary science. He reflects on discontent as a mainspring for research in the field of DH and elsewhere, and he elaborates on the manifold relations between researchers, research questions, objects of research, digital tools and those who develop and use them.

1. Vorbemerkung

Für die Forschungsarbeit am Institut für Realienkunde des Mittelalters und der Frühen Neuzeit² bilden die Digitalen Geisteswissenschaften eine der tragenden Säulen. Die Bilddatenbank REALonline³ – seit 2001 online frei zugänglich – stellt als ‚digitales Aushängeschild‘ des Instituts das wichtigste Langzeitprojekt auf diesem Gebiet dar. Im Jahr 2019 feiert das IMAREAL sein 50jähriges Bestehen, und beinahe ebenso lange gehören u.a. die Beschäftigung mit elektronischer Datenverarbeitung, digitale Bildbearbeitung, die Entwicklung von Systematiken zur Beschlagwortung und das Design von Suchabfragen zu seinem zentralen Tätigkeitsfeld. In dieser langen Zeitspanne haben sich allerdings die Zugänge zum computergestützten Arbeiten und die Anforderungen an digitale Anwendungen in der geisteswissenschaftlichen Forschung stark verändert und weiterentwickelt. Die Entwicklung von Datenbanken und Visualisierungstools zur Verarbeitung und Präsentation historischer Daten wie auch die vielfältigen Möglichkeiten des digitalen Publizierens sind Teil eines Trends, der schon seit geraumer Zeit vor allem die historisch arbeitenden Disziplinen vor neue Herausforderungen stellt. Der Digitalisierungstrend betrifft uns alle

1 <https://informationsmodellierung.uni-graz.at/de/zentrum/>

2 <http://www.imareal.sbg.ac.at/>

3 <https://realonline.imareal.sbg.ac.at/>



memo

Empfohlene Zitierweise:
Gruber, Elisabeth/Schichta,
Gabriele: Digitale Geisteswissenschaften und die Rückbindung an das Objekt. Ein Interview mit Georg Vogeler, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 1–9. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180201.

in unterschiedlicher Intensität und ist momentan ein hoch aktuelles Thema mit dem Potenzial, nicht nur WissenschaftlerInnen zu polarisieren und zu emotionalisieren.

Für die aktuelle Ausgabe von MEMO haben wir mit Georg Vogeler, Professor an der Karl-Franzens-Universität Graz am ZIM (Zentrum für Informationsmodellierung) gesprochen. Wir fragten ihn als jemanden, der bereits seit Langem die Forschungslandschaft der digitalen Geisteswissenschaften nicht nur genau kennt sondern auch aktiv mitbestimmt und somit am Puls des Geschehens agiert, nach seiner Meinung zum Phänomen ‚Digitale Geisteswissenschaften‘ im Allgemeinen und nach dem Spektrum an Möglichkeiten und Horizonterweiterungen, die sie für die ‚konventionellen‘ Geisteswissenschaften bieten können. Ferner baten wir um seine Einschätzung zu jenen Entwicklungen, die auch und vor allem die mediävistische Forschung beschäftigen. Gabriele Schichta, Mitherausgeberin von MEMO und gebürtige Steirerin, hat sich auf den Weg nach Graz gemacht und das Interview geführt.



Georg Vogeler. Foto von Dagmar Eklauke, Karl-Franzens-Universität Graz.

2. Interview

Herr Vogeler, Sie sind Mediävist und haben seit 2016 eine der mittlerweile zwei Professuren für Digital Humanities in Österreich inne. Und Sie setzen sich auch für eine breite Vermittlung dieser Forschungsdisziplin ein, zuletzt etwa im Jänner 2018 in der Wochenendausgabe der Wiener Zeitung.⁴

Das Thema Digital Humanities wird seit einigen Jahren vermehrt in der breiten Öffentlichkeit diskutiert. Im Bereich der geisteswissenschaftlichen Forschung ist das Thema jedoch schon sehr viel länger aktuell: Man denke nur etwa an die Mittelhochdeutsche Begriffsdatenbank an der Universität Salzburg oder die Bilddatenbank RealOnline des IMAREAL. Die Geschichte der digitalen Geisteswissenschaften begann auch nicht erst mit Roberto Busa und seinem Index Thomisticus⁵ Ende der 1940er Jahre, sondern schon im 19. Jahrhundert mit Ada Lovelace, die nicht nur die erste Programmiererin ist sondern auch die erste, die Anwendung von Algorithmen auf menschliche Kulturprodukte wie Musik für möglich gehalten hat. Das heißt, wir verwenden die Tools eigentlich schon lange und kennen die damit verbundenen Möglichkeiten und Probleme. Das ist eine Chance, denn geisteswissenschaftliche Arbeit hat so die Möglichkeit, sich modern zu präsentieren und den Geruch des Elfenbeinturms zu verlieren. Aber es gibt auch diesen Nebeneffekt, den Sie vielleicht in Ihrer eigenen Arbeit immer wieder einmal wahrnehmen: Es werden große Versprechungen gemacht und viele Dinge verkauft, die einen vor dem Hintergrund der täglichen Forschungsarbeit stutzig machen. Denn auch wenn mögliche Ergebnisse im ersten Moment ganz toll klingen mögen, so steckt doch eine Menge „Knochenarbeit“ in unserem Kerngeschäft dahinter – nämlich im Verstehen, was wir da eigentlich tun. Und das ist ein Verstehen, das nicht nur mit großen Begriffen wie „Digitalisierung“ operiert, sondern bei dem es wirklich um den ganz konkreten geisteswissenschaftlichen Forschungsprozess geht.

4 https://www.wienerzeitung.at/themen_channel/wz_reflexionen/zeitgenossen/939131_Ei-ne-voellig-neue-Art-des-Arbeitens.html

5 <http://www.corpusthomicum.org/it/index.age>

Könnten Sie das noch etwas präzisieren?

Die Entwicklung einer Datenbank ist eine intellektuelle Auseinandersetzung mit dem Objekt, das in der Datenbank erfasst werden soll, und somit geisteswissenschaftliche Arbeit. Das wird von den GeisteswissenschaftlerInnen gerne übersehen. Das Erstellen einer wissenschaftlichen Edition bietet eine gute Analogie: Der Original-Text, so wie er dasteht, ist nicht ohne weiteres benutzbar, sondern da muss zuerst einiges an Arbeit geleistet werden. Das reicht vom Abschreiben über das Erläutern, über kritisches Beurteilen und Kommentieren eventuell bis hin zum Übersetzen. Datenbanken, die mit historischen Daten gefüllt werden – wie etwa Personendatenbanken – stehen genau vor dem gleichen Problem: Belege müssen in eine Form gebracht und standardisiert werden, um sinnvolle Aussagen über die in der Datenbank erfassten Personen erzeugen zu können.

Roberto Busa (1913-2011)

Der italienische Jesuitenpater, Theologe und Linguist gilt als einer der Gründerväter der Digital Humanities.

Für sein Vorhaben, einen Index aller Wörter im Werk des Kirchenlehrers Thomas von Aquin zu erstellen, griff Pater Busa bereits Ende der 1940er Jahre auf Computertechnologie zurück. Das Ergebnis ist der *Index Thomisticus*, eines der ältesten maschinell durchsuchbaren Textkorpora.

Quelle:
Eberhard-Karls-Universität Tübingen
<http://www.sfs.uni-tuebingen.de/ascl/ressourcen/corpora/index-thomisticus-baumbank.html>

Siehe auch: „Ein Jesuitenpater als Computerpionier“, Bericht auf [science.orf.at](https://science.orf.at/stories/2904212/).
<https://science.orf.at/stories/2904212/>



Pater Busa im Jahr 2006. Foto von Antonio G. Colombo
Quelle: wikimedia.
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roberto_busa_e_index_thomisticus.jpg

Was tun „Digital Humanists“ eigentlich genau? Beschäftigt man sich in den Digitalen Geisteswissenschaften eher mit der Erstellung von Tools und der Entwicklung von Ideen auf einer Metaebene, oder bin ich schon eine digitale Geisteswissenschaftlerin, wenn ich digitale Tools in meiner eigenen Forschung anwende? Oder kann man das überhaupt nicht trennen?

Es fließt definitiv ineinander. Der Grund, warum es sich lohnt, Professuren, Institute und Zentren zu diesem Thema einzurichten ist, dass die Aufgabenstellungen in den Digital Humanities eine Spezialkompetenz brauchen und sich Forschungsprobleme ergeben, für deren Lösung der reine geisteswissenschaftliche Hintergrund nicht reicht; beispielsweise um besser zu verstehen, welche Technologien in dem jeweiligen Bereich schon einmal ausprobiert worden sind und welche Wirkungen sie auf die Forschung gehabt haben. Müsste man eine Grenze ziehen, dann dort, wo man sich für fähig erklärt, so ein Tool notfalls selber zu produzieren, weil man die Logiken, die daran hängen bereits so gut versteht, dass man sich nur noch das konkrete Werkzeug (beispielsweise die entsprechende Programmiersprache) aneignen müsste. Jedenfalls eng damit verbunden ist eine gewisse grundlegende Unzufriedenheit – das ist

die Triebkraft der digitalen Geisteswissenschaft. Man sagt also: „Ich weiß, wie Geisteswissenschaft funktioniert, ich kenne ein paar von den Problemen und Forschungsfragen - und jetzt behauptet die Maschine, das ginge nicht. Das glaube ich nicht.“ Dann fängt man an, sein eigenes Tool zu programmieren. In dem Moment, in dem Sie zu programmieren anfangen, ist die Schwelle zum digitalen Geisteswissenschaftler ganz klar überschritten.

Also Unzufriedenheit als Triebfeder? Stellt die nicht eigentlich das Movens jeglicher wissenschaftlicher Forschung dar?

Ausgangspunkt ist der Zweifel, die ungeklärte Frage. Deshalb sprechen wir hier auch von einer Forschungsdisziplin und nicht nur von einer zusätzlichen Ausbildung. Digitale Geisteswissenschaften zu betreiben bedeutet nicht einfach, dass man als Geisteswissenschaftler/in ein bisschen programmieren lernt, sondern es geht darum, beide Zugänge zusammen denken zu können.

Deshalb würde ich die digitalen Geisteswissenschaften als Querschnittswissenschaft bezeichnen: Sie sind ein Forschungsbereich, der auf ganz viele etablierte Wissenschaften anwendbar ist und auch wiederum die Anregungen aus den jeweiligen Wissenschaften braucht. Sie stellen also nicht nur eine Spezialisierung innerhalb eines bestimmten Fachs dar –wie zum Beispiel digitale Methoden in der Literaturwissenschaft –, sondern die dort entwickelten Methoden sind dann auch für andere historisch arbeitende Disziplinen von Interesse und können dort ebenfalls fruchtbar gemacht werden.

)) Sobald Sie zu programmieren anfangen ist die Schwelle zum digitalen Geisteswissenschaftler ganz klar überschritten.

Haben Sie als digitaler Geisteswissenschaftler ein „Lieblingstool“, mit dem Sie besonders oft und/oder besonders gerne arbeiten?

Wenn es um Tools geht, bin ich völlig agnostisch: Sie sind nämlich, meiner Meinung nach, nicht das Kernproblem der digitalen Geisteswissenschaften. Ich empfehle Tools, weil sie praktisch sind. Ich arbeite mit einem Tool, weil ich es



Ada Lovelace (1815-1852)

Die Tochter des englischen Dichters Lord Byron war Mathematikerin und wird oft als erste Computer-Programmiererin der Welt angesehen, nachdem sie einen Algorithmus für die „Analytical Engine“ von Charles Babbage schrieb. Die Analytical Engine ist der Entwurf einer mechanischen Rechenmaschine, der jedoch nie realisiert wurde. Ada Lovelace übersetzte 1843 eine Beschreibung der Maschine ins Englische und fügte dieser Übersetzung auch zahlreiche eigene Anmerkungen (Notes) hinzu, in denen sie die Potenziale der Erfindung reflektierte.

Quelle: Wikipedia

Ada Lovelace im Jahr 1836, Gemälde von Margaret Sarah Carpenter (1793–1872).
Quelle: Wikimedia. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ada_Lovelace.jpg

schnell installiert bekomme, es effizient zu bedienen ist, oder es das einzige Werkzeug ist, das mir dieses oder jenes Problem löst. Aber ich bin manchmal auch fürchterlich konservativ: Ich schreibe zum Beispiel lieber Emails als dass ich in irgendwelchen modernen Kommunikationswerkzeugen herumfuhrwerke, ganz einfach weil ich mich daran gewöhnt habe. Ich werde mit jedem Tag konservativer, was meine Werkzeuge angeht, und selektiere nach dem Prinzip: „Schafft mein Gehirn es noch, Neues zu lernen?“ Aber als digitaler Geisteswissenschaftler, so wie ich mich verstehe, geht es mir nicht ums Tool. Das Tool ist etwas, das mir hilft, eine bestimmte Forschungsaufgabe zu lösen – und dann lerne ich auch gerne neue Tools.

Eine Sorge, die im Zusammenhang mit der Digitalisierung oft geäußert wird ist, dass alles, was aus dem haptisch fassbaren Zustand in die virtuelle Welt wandert, dort irgendwann verloren gehen könnte. Es könne nicht gewährleistet werden, dass all die Daten, die wir digital sammeln und vernetzen, auch in ferner Zukunft noch verfügbar sind. Wie sehen Sie das?

Die Kernerkenntnis aus meiner Sicht ist folgende: Die Bibliothek von Alexandria würde heute noch existieren, wenn sie a) nicht abgebrannt wäre und b) die 2000 Jahre sich jemand darum gekümmert hätte. Das heißt, wenn sich jemand um eine digitale Ressource kümmert, dann erhält sich die digitale Ressource nicht besser oder schlechter als das Buch.

)) Alles, worum sich niemand kümmert, geht verloren.

Der Fehler, der dieser Sorge gewissermaßen zugrunde liegt – und ob das ein Fehler ist, darüber kann man noch diskutieren – ist, dass die physische Materialisierung per se einem das Gefühl vermittelt, das Objekt sei stabil, dass man es also einfach nur im Schrank liegen lassen könnte und deshalb 100 Jahre später wieder finden würde; „wohlwollende Vernachlässigung“ nennt man das. Gleichzeitig kann man aber natürlich seine Festplatten genauso wohlwollend vernachlässigen und die Daten darauf eventuell wieder lesen, oder auch nicht. Und wir kennen viele digitale Ressourcen, die solche Vernachlässigungsphasen hinter sich haben, in denen sie zwar irgendwie liefen, dabei aber gleichzeitig Stück für Stück veralteten – verloren sind sie deshalb jedoch nicht. Sie wurden gerade so weit vernachlässigt, dass nichts passiert ist. Und da ist der Knackpunkt: Die Sorge um digitale Ressourcen kann letztlich nur als Appell verstanden werden – als Appell an Infrastrukturen, an Geldgeber, an Organisationen, Verantwortung zu übernehmen. Ich las vor etwa 20 Jahren ein internes Papier, in dem versucht wurde, auf Grundlage genauer Berechnungen ein Buchmagazin und ein digitales Archiv in Hinblick auf die Kosten zu vergleichen. Sobald man das Personal mit einrechnet, das dieses Magazin bedient, die Bücher holt und benutzbar macht, entstehen die gleichen Kosten.

Es können aber auch erhebliche Kosten entstehen, wenn eine (wohlwollend oder böswillig) ‚vernachlässigte‘ Ressource gerettet werden muss?

Das versuche ich immer gerne mit einer Geschichte deutlich zu machen: Ein Projekt, das wir neulich bewilligt bekommen haben, wird ältere Vorarbeiten weiterführen. Der ursprüngliche Bearbeiter war während der Vorarbeiten krank geworden, konnte sich also nicht mehr darum kümmern. Unser Nachfolgeprojekt beginnt nun mit einer Wand von Aktenordnern, in denen Ausdrü-

cke von Worddateien gesammelt sind – das heißt, es war also offensichtlich eine digitale Ressource vorhanden, für die sich aber niemand verantwortlich fühlte und die deshalb verloren gegangen ist. Wir müssen das alles wieder einscannen und nachbearbeiten, weil natürlich ganz klar ist, dass man mit diesen Ausdrucken das Projekt so nicht weiterführen kann. Dieses Beispiel zeigt, dass die DFG die Forscher zu Recht auffordert, Datenmanagementpläne für die von ihnen produzierten Forschungsdaten zu formulieren,⁶ und dass der FWF ebenfalls zu Recht die Forscher dahin zu bringen versucht zu bedenken, wie ihre Daten nachnutzbar gemacht werden können.⁷ In den Geisteswissenschaften entsteht erst nach und nach ein Bewusstsein dafür, dass Daten existieren, dass begründet werden muss wie man damit umgeht, dass Institutionen sich Gedanken darüber machen müssen, und dass man nicht als einsamer Professor sagt: „Wenn ich nach Hause gehe habe ich alle Daten bei mir, und wenn ich vom Bus überfahren werde, dann werden die Daten mit überfahren. Das macht nichts, weil sie ja eh niemand haben darf.“ Es geht darum, diese Haltung zu ändern und entsprechend nachhaltig zu planen und entsprechend strategische Entscheidungen zu treffen. Hier in Graz haben wir den großen Vorteil, dass bereits sehr früh in die Entwicklung unseres Geisteswissenschaftlichen Asset Managements (GAMS)⁸ investiert wurde: Wenn wir hier geisteswissenschaftliche Ressourcen aufbauen, dann bauen wir sie konzeptionell im Rahmen eines Archivs auf. Das älteste Objekt in GAMS ist jetzt 12 Jahre alt. Das ist noch nicht ganz so alt wie mittelalterliche Urkunden, aber es ist älter als einige Ressourcen der DH, die nicht mehr zugänglich sind und es ist so archiviert, dass wir seit seiner Erstellung eine vollständige Systemmigration durchgeführt haben, ohne dass das Objekt davon beeinträchtigt worden wäre. Wir sind gerade dabei die zweite zu planen, und das Objekt wandert mit und ist weiter benutzbar. Solche Entscheidungen braucht es in der Projektentwicklung und beim Aufbau von Infrastrukturen.

-)) Die Bibliothek von Alexandria würde heute noch existieren, wenn sie a) nicht abgebrannt wäre und b) sich die 2000 Jahre hindurch jemand darum gekümmert hätte.

Im Zusammenhang mit einer nachhaltigen Nutzbarkeit und Zugänglichmachung von Forschungsdaten kommt das Stichwort ‚Open Access‘ ins Spiel, oder?

Das funktioniert letztlich genauso – es liegt in der Verantwortung des Forschers/der Forscherin, sich zu fragen: Gebe ich all meine Publikationsrechte einem Verlag oder gibt es eine andere Art von Nachnutzungsmöglichkeit, die sicherstellt, dass andere etwas damit tun können? Wenn ich als Geisteswissenschaftler Dinge produziere, mit denen andere weiter arbeiten können – auch auf kommerziellem Weg – bin ich stolz auf mich. Da brauche ich ihre Benutzung nicht durch kommerzielle Interessen einzuschränken.

6 http://www.dfg.de/download/pdf/foerderung/antragstellung/forschungsdaten/richtlinien_forschungsdaten.pdf

7 <https://www.fwf.ac.at/de/forschungsfoerderung/open-access-policy/>

8 <http://gams.uni-graz.at/context:gams>

Sehen Sie bei den Digital Humanities spezielle Potenziale für die Material Culture Studies, also für die Erforschung der Beziehungen zwischen Menschen und der sie umgebenden materiellen Welt?

Da sehe ich jetzt ganz allgemein keinen Unterschied zu jeder anderen Geisteswissenschaft, die Fragestellungen sind ja nicht per se digital, auch das das Untersuchungsobjekt nicht. Vielleicht ist die konkreteste Antwort dazu, dass die Geschichte der Digitalen Geisteswissenschaften ungeschickterweise schon sehr früh mit Texten in Verbindung gebracht worden ist und deshalb die Vorstellung herrscht, die Digitalen Geisteswissenschaften hätten eine gewisse Textlastigkeit; dass durch sie quasi alles, was am Text hängt, irgendwie leichter zugänglich wäre. Das ist falsch, weil etwa gleichzeitig mit den ersten textorientierten computergestützten Forschungen beispielsweise auch in der Archäologie einschlägige Arbeitsgemeinschaften gegründet und Projekte initiiert worden sind.* Man könnte sehr gut eine Geschichte der Digitalen Geisteswissenschaften auch anhand von Gegenständen erzählen, und damit die Brücke zu der kulturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit den Objekten schlagen.

* Zum Beispiel die 1973 gegründete Arbeitsgemeinschaft „Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology“⁹; Anm. d. R.

Käme hier dann auch der große Bereich der automatischen Erkennung von Objekten und Lebewesen in Bildern ins Spiel, Möglichkeiten der Bildauszeichnung und überhaupt das Bestreben, Bilder – auch historische – maschinenlesbar zu machen?

In letzter Zeit ist viel passiert im Bereich der Bilderkennung, auf Basis der Grundidee, man könnte ein Bild irgendwie halbautomatisch segmentieren. In dem Moment, in dem die Interpretation des Menschen als wissenschaftliche Leistung dazukommt, in dem Moment setzt auch die hermeneutische Auseinandersetzung mit dem Material ein: Was tue ich da, wie mache ich das, und

al-Chwārizmī
(eigentlich: (Abu Dscha'far Muhammad ibn Musa al-Hwārizmī))

Der Begriff **Algorithmus** geht zurück auf den persischen Gelehrten al-Chwārizmī, der im 9. Jahrhundert im ‚Haus der Weisheit‘ in Bagdad forschte und lehrte. Seine mathematischen Werke wurden im abendländischen Mittelalter begeistert rezipiert; dabei wurde sein Name in Anlehnung an die Anfangsworte der ältesten Fassung der lateinischen Übersetzung (*Dixit Algorismi* - „Algorismi hat gesagt“) latinisiert.

Quelle: Wikipedia



Statue des Al-Khwārizmī in Khiva, Usbekistan. Foto: Yunuskhujia Tuygunkhujayev, CC BY-SA 4.0.
Quelle: Wikimedia.
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Khiva.jpg>

9 <https://caa-international.org/>

macht es Sinn, dass ich das so mache? Sind Schlagwörter die beste Methode? Macht es Sinn, eine Zone zu markieren – und markiere ich damit eigentlich das, was ich meine? Wie bringe ich das in Beziehung zu Dingen von denen ich glaube, die seien das Gleiche, und dann sind sie aber gar nicht das Gleiche? Etwa weil da einmal „Gugel“ steht, ein andermal etwas dargestellt ist, das ich zwar für eine Gugel halte, wo aber nicht das Wort „Gugel“ danebensteht? In Bereichen, in denen der gesamte kognitive Prozess und die dazugehörige Erkenntnisleistung abgebildet werden sollen, sind die Semantic-Web-Technologien vermutlich die, die zur Zeit am meisten Potenzial bieten und auch schon viel gebracht haben. Man denke beispielsweise an den Getty-Thesaurus.¹⁰ Das für mich persönlich Spannendste in dem Feld ist zu verstehen, was eigentlich eine Beschreibung leistet und tut und wie das, was sie leistet und tut digital sinnvoll repräsentiert wird. Das läuft z.B. darauf hinaus, dass jedes Labelling auch gleichzeitig eine Klassifikationstätigkeit ist; ich sage beispielsweise nicht nur: „Dieses Ding finde ich unter dem Schlagwort ‚Gugel‘“, sondern: „Dieses Ding ist etwas, das allgemein eine Gugel ist, es sieht aber hier so aus und dort so aus.“ Die Details könnte ich messen und dadurch vielleicht zu einer Klassifikation kommen, aber ich beschreibe in der Klassifikation dennoch etwas anderes. Und das ist, glaube ich, ein wichtiger Punkt: Eine Erforschung der materiellen Kultur, wenn sie denn als digitale Geisteswissenschaft betrieben wird und sich als solche definiert, muss diesen Zwischenbereich ernst nehmen und genau daran arbeiten.

Damit sind wir jetzt wieder beim Prozess der Beschreibung und Klassifikation angelangt: Am Beginn unseres Gesprächs hatten wir ja schon festgestellt, dass dieser immer auch gleichzeitig eine komplexe Arbeit am Gegenstand ist.

Da ist eine Menge an Denkarbeit vorab zu investieren: Man muss wissen, wie man klassifiziert. Man muss wissen, wie man es so tut, dass die Ergebnisse auch zuverlässig werden. Und man muss es so tun, dass die Ergebnisse dann mit den Möglichkeiten digitaler Werkzeuge nutzbar werden. In Hinblick auf eine automatische Klassifikation stellt natürlich jede Annotation, die ein Mensch macht, grundsätzlich Trainingsmaterial für die Maschine dar. Das bedeutet aber gleichzeitig, dass man wissen sollte, was man da eigentlich markiert hat, bzw. wie man bei der Annotation vorgegangen ist. Konkret ist zu fragen: Was klassifiziere ich eigentlich? Wie organisiere ich das Material so, dass es eine Mehrheit erzeugt? Eine lange Liste von Schlagwörtern nutzt nichts, wenn diese Schlagwörter nicht mit Bedeutung gefüllt werden.

Zu dieser Arbeit gehört dann sicher auch die Reflexion darüber, inwieweit das, was man da tut und wie man es tut, wiederum Fragestellungen beeinflussen und Forschung lenken kann?

Man muss sich klar sein, aus welcher Fragestellung heraus man agiert. Die Korrespondenz zwischen dem Mittelhochdeutschen Wörterbuch und einem Bild ist etwas Anderes als die Frage nach Darstellungen von adäquatem Sonnenschutz als Problem ländlicher Arbeit. Im einen Fall steht historisches Vokabular zur Verfügung, das mit Dingen in Beziehung zu setzen ist. Im anderen Fall versuche ich, alle Gegenstände zusammenzusammeln, die vor der Sonne schützen – und mit einem Mal sind es gar nicht mehr nur Gegenstände, mit denen

¹⁰ <http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/index.html>

ich es zu tun habe, sondern es kann auch eine Mittagsszene im Schatten des Baumes, in dem kein Objekt dezidiert als Sonnenschutzgegenstand deklariert wird, unheimlich an Aussagekraft gewinnen.

Da ist dann ein tieferes Verstehen gefragt, das nicht nur mit großen Begriffen operiert, wie „die Digitalisierung“ und so weiter, sondern es muss wirklich um den ganz konkreten geisteswissenschaftlichen Forschungsprozess gehen. „Verschlagwortung“ etwa klingt einfach, nur wenn man es mal tut, dann merkt man, wie unscharf doch die Welt ist, wenn sie sich zwischen Wörtern und Ideen bewegt und man irgendwie versuchen muss, beides zusammenzubringen. Mit den Bildern kommt dann wiederum ein ganz eigenes, drittes Medium dazu, und man weiß zudem: Realienkunde erschöpft sich nicht allein am Gegenstand, sondern erforscht Benutzungskontexte, Bedeutungszuschreibungen, und vieles mehr. Wir können das mit den digitalen Mitteln angehen, aber das lässt sich bestimmt nicht mal eben so „aus dem Ärmel schütteln“.

Zu guter Letzt noch: Was, wenn Sie sich etwas wünschen dürften?

Wenn ich mir was wünsche dann, dass das Forschungsinteresse an den Digital Humanities als Weitertreiben geisteswissenschaftlicher Forschung akzeptiert wird.

3. Weiterführende Literatur

Vogeler, Georg: Was ist „DH“? Probleme und Perspektiven der Digitalen Geisteswissenschaften. In: Börner, Ingo/Straub, Wolfgang/Zolles, Christian (Hg.): Germanistik digital. Digital Humanities in der Sprach- und Literaturwissenschaft. Wien 2018, S. 12-30.

Artikel aus

MEMO 2 (2018): Digital Humanities und Materielle Kultur / Digital Humanities and Material Culture. DOI: <https://dx.doi.org/10.25536/2523-2932022018>.

Titel

Digital Humanities und die Rückbindung an das Objekt. Ein Interview mit Georg Vogeler

Autorinnen

Elisabeth Gruber, Gabriele Schichta

Kontakt

elisabeth.gruber2@sbg.ac.at

gabriele.schichta@sbg.ac.at

Website

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/elisabeth-gruber/>

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/gabriele-schichta/>

Institution

Institut für Realienkunde des Mittelalters und der frühen Neuzeit | IZMF Universität Salzburg

DOI des Artikels

<https://dx.doi.org/10.25536/20180201>

Erstveröffentlichung

August 2018

Letzte Überprüfung aller Verweise

30.08.2018

Lizenz

Sofern nicht anders angegeben CC BY-SA 4.0

Medienlizenzen

Medienrechte liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den Autoren

Empfohlene Zitierweise

Gruber, Elisabeth/Schichta, Gabriele: Digitale Geisteswissenschaften und die Rückbindung an das Objekt. Ein Interview mit Georg Vogeler, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 1–9. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180201.

MEMO – Medieval and Early Modern Material Culture Online

Rahmeninformationen

Gruber, Elisabeth/Schichta, Gabriele: Digitale Geisteswissenschaften und die Rückbindung an das Objekt. Ein Interview mit Georg Vogeler, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 1–9. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180201.

Autorinnen

Elisabeth Gruber, Gabriele Schichta

Kontakt

elisabeth.gruber2@sbg.ac.at

gabriele.schichta@sbg.ac.at

Website

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/elisabeth-gruber/>

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/gabriele-schichta/>

Institution

Institut für Realienkunde des Mittelalters und der frühen Neuzeit | IZMF Universität Salzburg

Matschinegg, Ingrid/Nicka, Isabella: REALonline Enhanced. Die neuen Funktionalitäten und Features der Forschungsbilddatenbank des IMAREAL, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 10–32. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180202.

Autorinnen

Ingrid Matschinegg, Isabella Nicka

Kontakt

ingrid.matschinegg@sbg.ac.at

isabella.nicka@sbg.ac.at

Website

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/ingrid-matschinegg>

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/isabella-nicka>

Institution

Universität Salzburg, Institut für Realienkunde des Mittelalters und der frühen Neuzeit

MEMO – Medieval and Early Modern Material Culture Online

Rahmeninformationen

G Popović, Mihailo St./Eichert, Stefan/Koschicek, Bernhard: Digitising Patterns of Power (DPP) – Fallstudien zur digitalen Aufnahme, Verwaltung, Analyse und Präsentation archäologischer und historischer Daten, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 33–57, Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180203.

Autoren

Stefan Eichert, Bernhard Koschicek, Mihailo St. Popović

Kontakt

stefan.eichert@oeaw.ac.at

bernhard.koschicek@oeaw.ac.at

mihailo.popovic@oeaw.ac.at

Website

<http://dpp.oeaw.ac.at/index.php?seite=Team>

Institution

Stefan Eichert: Universität Wien, Institut für Urgeschichte und Historische Archäologie und Österreichische Akademie der Wissenschaften, Institut für Mittelalterforschung, Wien, Österreich.

Bernhard Koschicek: Österreichische Akademie der Wissenschaften, Institut für Mittelalterforschung, Wien, Österreich.

Mihailo St. Popović: Österreichische Akademie der Wissenschaften, Institut für Mittelalterforschung, Abteilung Byzanzforschung, Wien, Österreich.

Zeppezauer-Wachauer, Katharina: Nahrhafte mittelalterliche Dichtung: digital und analog. Ein Aufruf zum methodischen Ungehorsam, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 58–75. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180204.

Autorin

Katharina Zeppezauer-Wachauer

Kontakt

katharina.wachauer@sbg.ac.at

Website

<http://mhdbdb.sbg.ac.at/>

Institution

Universität Salzburg | IZMF | Mittelhochdeutsche Begriffsdatenbank (MHDBDB)

MEMO – Medieval and Early Modern Material Culture Online

Rahmeninformationen

Gneiß, Markus/Zajic, Andreas: Auf Messers Klinge – Materielle Kultur im Spiegel illuminierter Urkunden. Ein Forschungsprojekt im virtuellen Raum, in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 76–104. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180205.

Autoren

Markus Gneiß, Andreas Zajic

Kontakt

markus.gneiss@oeaw.ac.at

andreas.zajic@oeaw.ac.at

Website

<https://www.oeaw.ac.at/imafo/forschung/editionsunternehmen-quellenforschungmir/inschriften-wien/mitarbeiterinnen/markus-gneiss/>

<https://www.oeaw.ac.at/imafo/forschung/editionsunternehmen-quellenforschungmir/inschriften-wien/mitarbeiterinnen/andreas-zajic/>

Institution

Abteilung Editionsunternehmen und Quellenforschung – MIR am Institut für Mittelalterforschung der Österreichischen Akademie der Wissenschaften

Popović, Mihailo St./Zervan, Vratislav: Signs and Maps of Power in Medieval Europe: A Case Study on Byzantine Macedonia (13th/14th Centuries), in MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 105–121. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180206.

Authors

Mihailo St. Popović, Vratislav Zervan

Contact

mihailo.popovic@oeaw.ac.at

vratislav.zervan@oeaw.ac.at

Website

<https://dpp.oeaw.ac.at/index.php?seite=Team>

<https://tib.oeaw.ac.at/index.php?seite=team>

Institution

[Austrian Academy of Sciences, Institute for Medieval Research, Division of Byzantine Research.](#)

MEMO – Medieval and Early Modern Material Culture Online

Rahmeninformationen

Landkammer, Miriam/Tarcsay, Gábor/Zorko, Michaela: Bilder, die Räume erschließen. Historische und digitale Erkundung der Wandmalereien in der Göttweigerhof-Kapelle (Krems/Stein), in: MEMO 2 (2018): Digital Humanities & Materielle Kultur, S. 122–150. Pdf-Format, DOI: 10.25536/20180207.

Autor_innen

Miriam Landkammer, Gábor Tarcsay, Michaela Zorko

Kontakt

m.landkammer@gmx.at

gabor.t@gmx.at

michaelazorko@gmx.at

Website

<http://www.imareal.sbg.ac.at/home/team/miriam-landkammer/>

Institution

Miriam Landkammer: Freie Mitarbeiterin am Institut für Realienkunde des Mittelalters und der frühen Neuzeit, Universität Salzburg

Gábor Tarcsay, Michaela Zorko: Fachbüro für Bauforschung und historische Archäologie