

Digital Scholarly Editions as Interfaces

Veranstalter: Zentrum für Informationsmodellierung – Austrian Centre for Digital Humanities; Karl-Franzens-Universität Graz; Digital Scholarly Editions Initial Training Network DiXiT

Datum, Ort: 23.09.2016–24.09.2016, Graz

Bericht von: Roman Bleier / Carina Koch / Gerlinde Schneider, Karl-Franzens-Universität Graz

Digitale Editionen sind seit ihrem Aufkommen Gegenstand wissenschaftlicher Reflexion. Die Bedeutung digitaler Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine ebenso wie zwischen Maschine und Maschine für das Edieren und deren Einfluss auf die Rezeption digitaler Editionen ist bislang allerdings wenig systematisch diskutiert worden. Das zweitägige Symposium sollte das ändern. Rund 100 Expertinnen und Experten aus den Bereichen der Digitalen Edition, dem Interface Design und Web Development kamen an der Universität Graz zusammen, um das Thema in Theorie und Praxis zu erörtern.

Interfaces bzw. Schnittstellen sind Teile eines Systems, die es ermöglichen, mit anderen Systemen in Kontakt zu treten und mit diesen zu interagieren. Sie vereinfachen im Idealfall die Kommunikation und verbergen unnötige Komplexität. Für digitale Editionen sind vor allem zwei Arten von Schnittstellen relevant: Das *Graphical User Interface* (GUI) stellt eine grafische Oberfläche dar, über welche Benutzer/innen adäquat auf eine digitale Edition zugreifen können, etwa einen edierten Text lesen, Bilder einer Handschrift betrachten oder eine Tonspur hören können. Immer häufiger werden aber auch die im Kontext digitaler Editionen entstehenden Daten über *Application Programming Interfaces* (APIs) zur Verfügung gestellt und ausgetauscht. Diese Programmierschnittstellen ermöglichen die Interaktion unterschiedlicher Softwaresysteme und dienen primär der elektronischen Weiterverarbeitung der Daten. Im Rahmen des Symposiums wurden beide Varianten thematisiert.

Keynotes

In der ersten Keynote sprach DOT PORTER

(Philadelphia) über einen ihrer Forschungsschwerpunkte: die Nutzung von digitalen Ressourcen durch Mediävist/innen. Sie präsentierte die Ergebnisse ihrer jüngsten Umfrage zu diesem Thema und setzte sie in Bezug zu Erhebungen aus den Jahren 2002 und 2011. Dabei stellte sie einen Trend zum vermehrten Gebrauch digitaler Ressourcen fest. Ernüchternd war jedoch die Anzahl der Forscher/innen, die in ihrer täglichen Arbeit auf digitale Editionen zurückgreifen. Porters Schlussfolgerung „Do we create editions that scholars need?“ gilt auch für Interfaces, da diese direkten Einfluss auf die Nutzbarkeit einer digitalen Edition haben.

Die Keynote von STAN RUECKER (Chicago) setzte einen starken Schwerpunkt auf kreative Designprozesse. Ruecker präsentierte Projekte, die er und seine Kolleg/innen im Zuge des Projekts *INKE* umsetzen und stellte experimentelle GUIs für digitale wissenschaftliche Lese- und Forschungsumgebungen vor; haptische Interfaces, Interfaces für wissenschaftliche Zusammenarbeit oder 3D-Interfaces zur Simulationen von Theaterstücken. Ruecker zeigte, wie Interfaces unterschiedliche Perspektiven auf geisteswissenschaftliche Forschungsinhalte ermöglichen. Er sprach sich für ein flexibles, aufgabenbezogenes Design aus, da es oft nicht möglich ist, das Lese- und Arbeitsverhalten aller Nutzer/innen einer digitalen Edition schon im Vorhinein abschätzen zu können.

Data over Interface – Interface over Data?

Bereits in Porters Keynote stellte sich die Frage, was denn für die Nutzbarkeit digitaler Editionen nun wichtiger sei: die Daten einer digitalen Edition, deren Interface oder beides? PETER ROBINSON (Saskatoon) unterstrich in seinem Beitrag, dass das Interface nicht zu Lasten der Datenqualität die höchste Priorität einnehmen sollte, und argumentierte, dass Nachnutzbarkeit und offene Lizenzierung der Daten wichtiger seien: „Make your data as smart as possible!“ – elaborierte Interfaces könnten auch andere programmieren.

Demgegenüber gab WOUT DILLEN (Borås) zu bedenken, dass nicht alle Nutzer/innen mit „rohen“ Daten (zum Beispiel TEI Code) umgehen können und daher GUIs benötigen, um sich mit dem vorhande-

nen Material beschäftigen zu können. Nur ein Bruchteil der Nutzer/innen sehen ein User-Interface als Barriere an und wollen ausschließlich die Rohdaten für ihre Forschung verwenden. Darüber hinaus können nach Dillen Editor/innen bzw. Interface-Designer/innen als Guides fungieren und mehrere Zugänge zu Edition und Expertenwissen der Editor/innen ermöglichen. In diesem Sinne hoben TARA ANDREWS (Wien) und JORIS VAN ZUNDERT (Amsterdam) in ihrem Beitrag hervor, dass ein Interface immer eine Interpretation eines edierten Textes ist, und sich darin auch Einstellungen der Editor/innen widerspiegeln. Das Interface wird somit Teil der wissenschaftlichen Argumentation. In der Praxis zeigt sich, dass die Darstellung der Inhalte unter rein ästhetischen oder technischen Gesichtspunkten, scheinbar losgelöst von den Daten, als neutral wahrgenommen wird. Editor/innen und Designer/innen sollten sich dieser Bedeutung bewusst sein und auch die Nutzer/innen sollten diese Entscheidungen bedenken.

Design und Darstellung

Interface Design soll eine Edition nicht nur visuell ansprechender machen, sondern auch die Nutzung für Menschen erleichtern. Editor/innen stehen häufig vor dem Problem, nicht zu wissen, wie sie das erarbeitete Wissen über ein Interface präsentieren können. Robinsons Feststellung „Your interface is everyone else’s enemy“ gilt für viele digitale Editionen. Eine weitere Herausforderung sind die steigenden Ansprüche der Nutzer/innen, die gewisse Funktionalitäten und Designs gewohnt sind. Digitale Editionen mit begrenztem Budget können oft mit dem State of the Art kommerzieller Webseiten nicht mithalten und erfüllen nicht die Erwartungen der Nutzer/innen, wie FEDERICO CARIA (Rom) und BRIGITTE MATHIAK (Köln) demonstrierten.

ELLI BLEEKER (Antwerpen) und AODHÁN KELLY (Antwerpen) zeigten in ihrem Vortrag wie professionelles Design genutzt werden kann, um komplexe Forschungsfragen für Laien verständlich aufzubereiten. Sie präsentierten eine digitale Museumsausstellung, die die Genese der Kurzgeschichte *She-*

herazade des flämischen Autors Raymond Brulez, für ein breites Publikum erschließen soll. Die Ausstellung ist ein anschauliches Beispiel wie über ein ansprechendes, multimediales Interface ein niederschwelliger Zugang zu geisteswissenschaftlichen Inhalten geschaffen werden kann.

Mit der Frage wie Geisteswissenschaftler/innen beim Entwurf von Interfaces für digitale Editionen durch die Zusammenarbeit mit Designer/innen profitieren können, beschäftigten sich JAN-ERIK STANGE (Potsdam) wie auch ANNA-MARIA SICHANI (Amsterdam) und GINESTRA FERRARO (London) in ihren Vorträgen. Zwei Gesichtspunkte erwiesen sich dabei als grundlegend für eine effektive Zusammenarbeit: (1) die Kommunikation zwischen Wissenschaftler/innen und Designer/innen muss verbessert werden (Stange) und (2) Interface Design muss schon in der Planungsphase einer digitalen Edition eine wichtige Rolle spielen (Sichani und Ferraro) und budgetär berücksichtigt werden.

Ein weiteres Thema, das in mehreren Beiträgen angesprochen wurde, ist die Vorbildwirkung gedruckter Editionen auf die Gestaltung graphischer Benutzeroberflächen und die damit verbundenen Begrenzungen. Digitale Editor/innen versuchen häufig, ihr User Interface an die gedruckte Buchseite anzupassen, vergessen dabei allerdings die darstellerischen Möglichkeiten, die eine digitale Vermittlung bietet. Eine jüngere Entwicklung sind digitale Editionen, die mit neuen Technologien und Designs experimentieren. CHIARA DI PIETRO (Pisa) und ROBERTO ROSSELLI DEL TURCO (Turin) sprachen in ihrem Vortrag über das Problem der Vielfältigkeit von GUIs für digitale Editionen, die keinem einheitlichen Schema folgen. Die Nutzer/innen müssen bei jeder Edition lernen, wie sie aufgebaut ist. Dem stellten Sie als Proof of Concept für eine gelungen intuitive Benutzeroberfläche das von ihnen entwickelte Tool *EVT 2.0* gegenüber, eine browserbasierte Software für die Präsentation von textkritischen Editionen.

Wer sind die User?

Ein weiterer Themenbereich, der sich über die Tagung spannte, war das noch wenig

erforschte Feld der Nutzung von digitalen Editionen. Drei Arten von Benutzergruppen wurden in diesem Zusammenhang genannt: (1) „Metanutzer/innen“, die in erster Linie die rohen Daten nutzen möchte; (2) mit den Inhalten und Texten vertraute, informierte Nutzer/innen, und (3) mit den Inhalten nicht näher vertraute Nutzer/innen. Aufbauend auf die Frage, wer digitale Editionen nutzt und wofür, wurde diskutiert, welche Art der digitalen Edition in ihrem Gebrauch den größten Mehrwert bringt oder wie Editionen systematisch verbessert werden können. Beobachtende Studien über die Bedienbarkeit und die Akzeptanz der Webpräsentation, sowie die Verwendung von Inhalten, zeigen, dass digitale Editionen häufig nicht sehr nutzerfreundlich sind. Caria und Mathiak veranschaulichten dies anhand einer Studie zu User Experience und User Zufriedenheit, die mithilfe von Screencasts durchgeführt wurde. Dabei wurden Studierende aus unterschiedlichen geisteswissenschaftlichen Fachbereichen beim Navigieren von drei ausgewählten digitalen Editionen beobachtet. Die Studie zeigt, welche Verständnis- und Navigationsprobleme in digitalen Editionen auftreten können. ALEXANDER NUSSBAUMER (Graz) und seine Kolleg/innen analysierten, wie Nutzer/innen von Cultural Heritage Webseiten die dargebotenen Informationen aufnehmen und darauf reagieren. Ein Ergebnis ihrer Evaluation ist, dass User Informationen ignorieren, die nicht mit ihrem bisherigen Wissen übereinstimmen („confirmation bias“). Über Visualisierungen, multiple Ansichten oder unterschiedliche Detaillierungsgrade können jedoch unbekannte und widersprechende Informationen für Benutzer/innen verständlich aufbereitet werden.

Interfaces für Menschen und Maschinen

SHANE MCGARRY (Maynooth) analysierte in seinem Vortrag das unterschiedliche Leseverhalten von Benutzer/innen. Während das gedruckte Buch eher linear gelesen wird, bietet die digitale Edition eine neue Nutzungsmöglichkeit der edierten Texte. Neben dem klassischen Lesen und gründlichen Interpretieren einer Textpassage („close reading“) entstehen andere Formen des Lesens, wie McGanns „radiant reading“ oder Moret-

tis „distant reading“.

ARNDT NIEBISCH (Wien) führte in seinem Vortrag diesen Gedankengang weiter und schlug vor, dass TEI-modellierte Editionen, ganz anders gedacht werden sollten als klassische Druckeditionen. Was der menschliche User liest, ist nur eine mögliche Darstellung der TEI-Kodierung. Diese Editionen sind laut Niebisch nicht dafür geschaffen, von Menschen gelesen zu werden, sondern die TEI-Auszeichnung wird in erster Linie vom Computer genutzt. Wir brauchen also Interfaces, die uns helfen, nicht nur den Text zu visualisieren, sondern auch die Datenstrukturen und Verknüpfungen zu navigieren. HUGH CAYLESS (Durham) zeigte in seinem Vortrag wie er browserbasierte XSL-Transformationen benutzt um den Informationsverlust bei der Umwandlung von TEI/XML zu HTML zu kompensieren und eine direktere Interaktion mit der TEI-Kodierung zu ermöglichen.

Auch JEFFREY C. WITT (Baltimore) rief in seinem Vortrag dazu auf, digitale Editionen nicht einfach als elektronische Leseumgebung zu betrachten. Das Resultat eines digitalen Editionsprojekts sollte es sein, einen Datensatz zu publizieren, der nach weithin akzeptierten Standards kodiert ist, und gemeinsam mit anderen Datensätzen weiterverarbeitet werden kann. Die Bereitstellung von Linked Data über einheitliche APIs und der Einsatz semantischer Technologien spielen dabei eine wesentliche Rolle. Die Debatte um theoretische Aspekte von Interfaces in digitalen Editionen wurde angereichert durch Berichte über konkrete Editionsprojekte. EUGENE W. LYMAN (Edwardsville), CHRISTOPHER M. OHGE (Berkeley) und JAMES R. GRIFFIN III (Easton) teilten ihre Erfahrungen und reflektierten über die Herausforderung, komplexe Forschungsfragen über ein User Interface zu präsentieren und gleichzeitig die hohen Erwartungen der Benutzer/innen zu erfüllen.

STEFAN DUMONT (Berlin) und RICHARD HADDEN (Maynooth) stellten Interfaces für Briefeditionen vor, die auf innovative Weise Markup und Metadaten in den edierten Texten für die User navigierbar machen. Hadden stellte Netzwerkgraphen vor, durch welche er die unzähligen, komplexen Verbindungen im Corpus des Projektes *Letters of 1916* zu erforschen versucht. Du-

mont erkennt im Bereich der Briefedition einen klaren Trend weg vom reinen Lesen eines Briefftextes, hin zur Benutzung und Navigation der vielfältigen, verteilten Daten, die Briefeditionen online anbieten. Anhand des *correspSearch-Webservices* demonstrierte er, wie über Schnittstellen verfügbare Metadaten zur projektübergreifenden Kontextualisierung von Briefen verwendet werden können, und wie „smarte“ APIs generell zur Vernetzung digitaler und sogar analoger Editionen beitragen können.

Das Interface Design von genetischen Editionen war auch ein wiederkehrendes Thema. Dillen stellte etwa die neue Benutzeroberfläche des *Beckett Digital Manuscript Projects* vor und HANS WALTER GABLER (München) und JOSHUA SCHÄUBLE (Passau) zeigte am Beispiel von Virginia Woolfs *Sketch of the Past* wie eine Forschungsumgebung wie *TUSTEP* es ermöglicht, unterschiedliche Textzeugen zu vergleichen und Textstrukturen über Dokumentgrenzen hinaus zu visualisieren.

Fazit

Verfolgte man die Vorträge auf dem Symposium, wurde deutlich, dass die aktuelle Entwicklung im Bereich der Digitalen Edition an einem Wendepunkt angelangt ist. Digitale Editionen werden immer komplexer und vielfältiger und dadurch für die Nutzer/innen immer schwieriger zu durchschauen. Einerseits kommt dem User Interface die zentrale Aufgabe zu, die Benutzer/innen einer Edition erfolgreich zu den gewünschten Informationen zu führen. Andererseits wollen immer mehr User die Daten und Metadaten digitaler Editionen nutzen und nachnutzen. Programmierschnittstellen gewinnen zunehmend an Bedeutung und werden zu einem wesentlichen Bestandteil von Editionen. Leider sind mangelnde finanzielle Mittel oft der Grund, warum zwischen qualitativ hochwertig edierten Texten und einem cutting-edge User Interface gewählt werden muss. Die Frage, inwieweit das User Interface ein Teil der editorischen Beweisführung und Argumentation ist, ist daher von grundlegendem Interesse und bedarf einer weiterführenden Diskussion.

Ziel der Konferenzorganisation war es, das Spannungsfeld zwischen Digitaler Edition

und Interface in den Fokus zu rücken und zu diesem Zweck Spezialist/innen, die sich mit beiden Bereichen beschäftigen, zusammenzubringen. Den Veranstalter/innen gelang es, einen ausgewogenen Mix aus theoretischen Überlegungen und Einsichten in die Praxis zusammenzustellen. Die Mehrheit der Beiträge war jedoch auf Seiten der Digitalen Edition angesiedelt, während deutlich weniger konkrete Vorträge zu Interface Design auf dem Programm standen. Dieses Thema könnte man in einer Folgeveranstaltung weiter in den Vordergrund rücken. Das Symposium bot einen angenehmen Rahmen, um mit internationalen Expert/innen Ideen auszutauschen, wie auch akute Forschungsfragen und Herausforderungen im Bereich der Digitalen Edition zu diskutieren. Die Organisator/innen haben angekündigt, in der Reihe „Schriften des Instituts für Dokumentologie und Editorik“ einen Tagungsband zu publizieren, dessen Beiträge weitere Einblicke in die Materie sowie neue Erkenntnisse zum Thema bieten werden.

Konferenzübersicht:

Welcome and Introduction

Margit Reitbauer (University of Graz, Graz), Georg Vogeler (University of Graz, Graz) und Thomas Rajakovics (City of Graz, Graz)

Keynote 1

Dot Porter (University of Pennsylvania, Philadelphia): What is an Edition anyway? A critical examination of Digital Editions since 2002

Session 1: Readability, Reliability, Navigation

Chair: Wout Dillen

Eugene W. Lyman (Independent Scholar): Digital Scholarly Editions and the Affordances of Reliability

Christopher M. Ohge (University of California, Berkeley): Navigating Readability and Reliability in Digital Documentary Editions: The Case of Mark Twain's Notebooks

Session 2: Visualisation, Typography and Design I

Chair: Frederike Neuber

Elli Bleeker and Aodhán Kelly (University of Antwerp, Antwerp): Interfacing literary genesis: a digital museum exhibition of Raymond

Brulez' Sheherazade

Hans Walter Gabler (Ludwig Maximilian University of Munich, Munich) and Joshua Schäuble (University of Passau, Passau): Visualising processes of text composition and revision across document borders

Session 3: Visualisation, Typography and Design II

Chair: Christian Steiner

Richard Hadden (Maynooth University, Maynooth): More than a pretty picture: network visualisation as an interface for Digital Scholarly Editions

Shane A. McGarry (Maynooth University, Maynooth): Bridging the Gap: Exploring Interaction Metaphors That Facilitate Alternative Reading Modalities in Digital Scholarly Editions

Keynote 2

Stan Ruecker (IIT Institute of Design, Chicago): Task-Based Design for Digital Scholarly Editions

Session 4: How to program the interface

Chair: Martina Bürgermeister

Hugh Cayless (Duke University Libraries, Durham): Critical Editions and the Data Model as Interface

Chiara Di Pietro (University of Pisa, Pisa) and Roberto Rosselli Del Turco (University of Turin, Turin): Between innovation and conservation: the narrow path of UI design for the Digital Scholarly Edition

Jeffrey C. Witt (Loyola University Maryland): Digital Scholarly Editions as API Consuming Applications

Session 5: Theoretical implications

Chair: Anna-Maria Sichani

Arndt Niebisch (University of Vienna, Vienna): Post-Human Texts? Reflections on Reading and Processing Digital Editions

Peter Robinson (University of Saskatchewan): Why Interfaces Do Not and Should Not Matter for Scholarly Digital Editions

Tara Andrews (University of Vienna, Vienna) and Joris van Zundert (Huygens Institute for the History of The Netherlands, Amsterdam):

What Are You Trying to Say? The Interface as an Integral Element of Argument

Federico Caria (University of Rome La Sapienza, Rome), Brigitte Mathiak (University of Cologne, Cologne): Evaluating digital scholarly editions: a focus group

Poster session

Chair: Hans Clausen

Narvika Bovcon, Alen Ajanović and Pija Babalan (University of Ljubljana, Ljubljana): Designing a graphical user interface for digital scholarly edition of Freising Manuscripts

Elina Leblanc (Grenoble-Alpes University, Grenoble): Thinking About Users and Their Interfaces: The Case of Fonte Gaia Bib

Session 6: User oriented approaches I

Chair: Aodhan Kelly

Christina M. Steiner, Alexander Nussbaumer, Eva-C. Hillemann and Dietrich Albert (Graz University of Technology, Graz): User Interface Design and Evaluation in the Context of Digital Humanities and Decision Support Systems

Jan Erik Stange (University of Applied Sciences Potsdam, Potsdam): How close can we get to the reader? Co-creation as a valid approach to developing interfaces for scholarly editions?

Ginestra Ferraro (King's College London, London) and Anna Maria Sichani (Huygens ING): Design as part of the plan: sustainability in digital editing projects

Session 7: User oriented approaches II

Chair: Elli Bleeker

Stefan Dumont (Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften, Berlin): „Correspondances“ Digital Scholarly Editions of Letters as Interfaces

James R. Griffin III (Lafayette College, Easton): Encoding and Designing for the Swift Poems Project

Wout Dillen (University of Borås, Borås): The Editor in the Interface. Guiding the User through Texts and Images

Tagungsbericht *Digital Scholarly Editions as*

Interfaces. 23.09.2016–24.09.2016, Graz, in: H-
Soz-Kult 17.03.2017.