

Vom Digitalisat zum Kontextualisat – einige Gedanken zu digitalen Objekten

Türkoglu, Enes

enes.tuerkoglu@uni-koeln.de

Cologne Center for eHumanities,

Theaterwissenschaftliche Sammlung der Universität zu Köln

Die Theaterwissenschaftliche Sammlung der Universität zu Köln zählt mit einer Objektanzahl im Millionenbereich zu einer der größten Einrichtungen dieser Art weltweit. Die immensen Bestände halten ihre ganz eigenen wissenschaftlichen und methodischen Herausforderungen bereit – darunter auch die Entwicklung geeigneter Werkzeuge, die maßgebende Eigenschaften der Objekte auf neuartige, einnehmende Weise vermitteln können.

Zu den Schätzen der Sammlung zählt ein Bestand türkischer Schattentheaterfiguren, in denen ein künstlerisches Spektakel ruht, welches die reglosen Figuren nur erahnen lassen können – die mit ihnen verbundene Spielpraxis bleibt abwesend. Das Vorhaben einer Digitalisierung dieser Bestände, die die Figuren lediglich in leblose Abbilder auf einem Bildschirm übersetzt, greift hier zu kurz. Vielmehr ist die Untersuchung der den Figuren innenwohnenden Bewegungsmöglichkeiten unmittelbar forschungsrelevant und ermöglicht Erkenntnisse darüber, wie die Handlungsmöglichkeiten der Figuren die theatralen und narrativen Praktiken des türkischen Schattentheaters als Ganzes bestimmen.

Es gilt demnach eine Form von Digitalisierung und Bereitstellung auszuarbeiten, die der mit den Objekten verbundenen Spielpraxis Rechnung trägt. Als gangbare Lösung hierzu hat sich im Rahmen der laufenden Forschung ein interaktiver Zugang über die Spieleanwendungsumgebung *Unity Engine* erwiesen, der die Erforschung der Expressivität der physikalischen Objekte und die Erfahrung ihrer Spielpraxis möglich gemacht hat. Unter anderem wurde auf diese Weise im vorliegenden Projekt die Figur des Frenk erarbeitet. Frenk spielt in den Stücken die Rolle des Frankophilen, des geizigen „Möchtegern-Europäers“, der sich seinen Mitmenschen grundsätzlich überlegen fühlt, und dies auf herabwürdigende und angeberische Art auch beständig kundtut. Diesen antipathischen, und politisch durchaus geladenen, Grundeigenschaften wird aber darüber hinaus auch ein bestimmend komischer Zug verliehen. Die spezifischen Bewegungsmöglichkeiten der Schattenfigur korrelieren mit dieser Charakterisierung, v.a. in der Besonderheit einer unversehens ausklappbaren Hand, welche bspw. Geld verlangen kann. Dieser äußerst

komische Effekt lässt sich im Programm deutlich erfahren. Es handelt sich hier also um eine interaktive Kontextualisierung, die sich aber explizit nicht etwa als Umgebung für „Digital Puppetry“ oder als unterhaltsames Spiel mit kulturellem Hintergrund versteht, sondern als Projekt der Digital Humanities.

Zuvordest wurden beim Erstellen des Programms die *Unity Best-Practices* der Spieleanwendung beachtet, wonach es entsprechend diverser Entwurfsmustern aufgebaut werden konnte. Weiter wurde eine möglichst objektorientierte Gestaltung der Funktionen angestrebt, was bspw. Konzepte wie das Objekt Pooling, das Generieren von C#-Klassen für die XML Serialisierung oder das automatische Befüllen der dynamischen Menüs mit Daten einschloss. Über die Beschäftigung mit den Schattenfiguren hinaus versucht das hier vorgestellte Vorhaben mittels dieser Vorgehensweise auch generalisierbare Lösungen zur Verfügung zu stellen, die ebenso bei Objektgruppen Anwendung finden können, die in sich eine aktive, kulturelle Praxis tragen – so u.a. die Grundkonzepte des Input, die Bewegungen per Maus und Tastatur oder die Datenbank, für die Informationen in dem XML-Schema LIDO erfasst wurden.¹

Momentan nutzen die Mehrzahl der großen Sammlungen digitaler Objekte die in diesem Projekt angeschnittenen Möglichkeiten der digitalen Forschungsräume jedoch kaum aus. Diese unengagierten Datenbanken bergen neben ungenutztem Potential in sich auch Problematiken, die sich in ihrer sturen Fortführung noch potenzieren werden (Egert, Goins & Phelps 2014). Denn zunehmend kommt es zu einer massenhaften Anhäufung digitaler Objekte der prinzipiell selben Signifikanz, deren Organisation, Erreichbarkeit und Nutzbarmachung ein immer größeres Problem wird und die blind bleiben gegenüber der Zentralität von Interpretation. Während nämlich in den traditionellen Institutionen des Erinnerns, also in Archiven, Bibliotheken und v.a. Museen, stets ein kulturelles System mitreflektiert wird, fehlt dieser nüchternen Form von Datenbanken ein entscheidendes Kriterium zum Verständnis geisteswissenschaftlicher Objekte: die Erfahrung ihres kulturellen Kontexts.

Dieser Feststellung entsprechend kann das Ziel eines Projektes der Digital Humanities dann nicht mehr eine optisch präzisere bzw. einprägsamere Dokumentation oder Abbildung sein, sondern die experimentelle Erforschung der den Objekten eingeschriebenen, kulturell-historischen Spannung unter besonderer Berücksichtigung der speziellen Handlungsmacht, welche im sinnlichen Überschuss der Objekte erfahrbar wird (Marx 2012; 2017). Eine solche experimentelle Erforschung ermöglicht dann einen Zugang nicht nur zu dem oft ästhetisch gefassten Eigenwert der Objekte, sondern zu der Prägekraft, die Objekte auf die menschliche Wahrnehmung und Vorstellungskraft als formierende Erfahrung entfalten. Der digitale Raum, mit seinen Möglichkeiten, Objekte gemäß ihren kulturellen Einschreibungen zu bespielen, ist so in der Lage, anstelle eines bloßen Digitalisates etwas zu

produzieren, was tentativ „Kontextualisat“ genannt werden kann.

In kulturtheoretischen Diskursen erfährt die angesprochene Prägekraft der Objekte oft eine übernatürliche oder magische Beiordnung; besonders prominent erscheinen hier die Abhandlungen Walter Benjamins zur „Aura“ des Kunstwerks (Benjamin 1980). Aber auch bspw. Alfred Gell schreibt Kunstobjekten eine Handlungsmacht zu, die Rezipienten dazu führt, sie wie lebendige Wesen zu betrachten. Entstehen könne diese Handlungsmacht des Objekts durch eine „Verzauberung“ durch Technologie, womit er im Wesentlichen eine Vereinnahmung des Rezipienten durch technische Virtuosität oder brillante Imagination meint (Gell 1998). Beachtenswert erscheint auch Steven Connors Theorie um den Begriff des „magical objects“. Nach Connor liegt die Magie eines Objekts in seiner distinktiven Aufforderung, auf spielerische Weise, oder sogar durch „praktische Träumerei“ über seine „affordance“ (Gibson 1986) zu reflektieren. Gemeint ist damit die von einem Gegenstand angebotene Gebrauchseigenschaft für Rezipienten. Auch Connors Verständnis einer Magie der Objekte meint damit keine esoterische oder übernatürliche Beeinflussung, sondern eben das durch die Gegenstände selbst evozierte Bewusstsein um ihre kulturellen Einschreibungen (Connor 2011). In welchen Begriffen der kulturtheoretische Diskurs den Einfluss der Objekte aber auch beschreiben mag, stets ist er auf die eine oder andere Weise verknüpft mit Effekten der Einschreibungen kultureller Systeme, die im materiellen, sinnlichen Überfluss der Objekte erfahrbar werden.

Mit dieser Einsicht stellt sich umgehend die Frage, wie digitale Objekte dieser speziellen, über Materialität vermittelte Wirkung von Dingen nachspüren können, transzendieren sie doch jede materielle Form in ihrer Existenz als rein symbolischer Inhalt. Alle Erkenntnisse, die ein digitales Objekt zulässt, resultieren demnach nicht aus Betrachtungen des Materials, sondern müssen zwangsläufig aus Überlegungen zum jeweiligen symbolischen Inhalt erfolgen. Diese Ablösung der symbolischen Bedeutung von den Einschränkungen einer tatsächlich gegebenen Materialität (Kroker 2006) kann in Anlehnung an Benjamins erprobten Begriff „Aura der Information“ genannt werden. Die Aura der Information des digitalen Objekts fordert den Betrachter auf, eine bestimmte Repräsentation auf einem Monitor o.ä. zu ignorieren, und stattdessen über die Bedeutung und damit auch den kulturellen Kontext des jeweiligen Objekts nachzudenken. Daher ist die Aura der Information integraler Teil eines jeden Kontextualisates. Mit diesem direkten, unumgänglichen Bezug auf die kulturellen Einschreibungen des Objekts, in denen wie erläutert auch die spezielle Handlungsmacht, die „Magie“, begründet liegt, kann die Aura der Information eines erfolgreichen Kontextualisates eine eingängige Erfahrung generieren, die der Prägekraft des materiellen Objekts nicht nachsteht. Das digitale, immaterielle Kontextualisat kann so den Ersatzcharakter von Reproduktionen überkommen.

Ein solcher Satz lässt umgehend an die allzu präsente Kontroverse innerhalb des interdisziplinären Diskurses denken, nach der das Original sich einer vermeintlichen Bedrohung durch die digitalen Reproduktionen ausgesetzt sieht. Dieser Befürchtung, dass die „unsterblichen“ Digitalisate den Wert des materiellen Originals herabsetzen könnten, scheint einmal mehr die Abhandlung Benjamins inhärent zu sein. Im Licht des Informationszeitalters kann Benjamins pessimistischer Prognose aber spätestens mit Erschaffung der Kontextualisate entgegengestellt werden, dass die digitalen Reproduktionen, in denen sich nur die symbolischen Werte der Originale befinden, die Aura der Originale tatsächlich ausweitet und ihren Einfluss verstärkt. Denn gerade die immateriellen, symbolischen Inhalte der digitalen Reproduktion treten niemals in Konkurrenz zu der Materialität bzw. „Echtheit“ des Originals. Die Aura der Information ist kein Rivale der Aura des Originals. Das Kontextualisat wird vielmehr zum Vehikel der Aura – eine Erkenntnis, die zumindest dem Kulturtourismus nicht neu zu sein scheint (Schweibenz 2015).

Es ist also festzuhalten, dass Objekte sich nur in ihrer ganzen Komplexität öffnen können, wenn man sie angebunden an ihren kulturellen Kontext betrachtet und ihrer sich hier befindlichen aktiven, immersiven Dimension nachspürt. Mit der den Kontextualisaten integralen Aura der Information kann in einer Transzendierung der physischen Form direkter Zugang zu den symbolischen Inhalten der Dinge gewonnen werden. Besonders deutlich wird die Bedeutung der Kontextualisierung bei theaterhistorischen Archivalien wie den für dieses Projekt gewählten Schattenfiguren.² Gerade Puppen und Spielfiguren sind mit dem Kontext aufgeladen, aus dem sie stammen, v.a. mit ihren theatralen und narrativen Bezügen, die sie durch ihre eigenen materiellen Handlungsmöglichkeiten wiederum mitbestimmen. Will man den vollen Quellenwert dieser Objekte demnach nicht vernachlässigen, so muss man sie nicht nur in ihrer performativen, sondern auch in ihrer kulturgeschichtlichen Dimension wahrnehmen. Treten über diesen Weg dann auch die materiellen Bedingtheiten der theatralen Kultur in den Blick, so werden die Objekte nicht mehr bloß in illustrativem Sinne verwandt, sondern als wichtige Quellen, anhand derer die kulturellen Energien nachvollzogen werden können, die das Theater formieren.

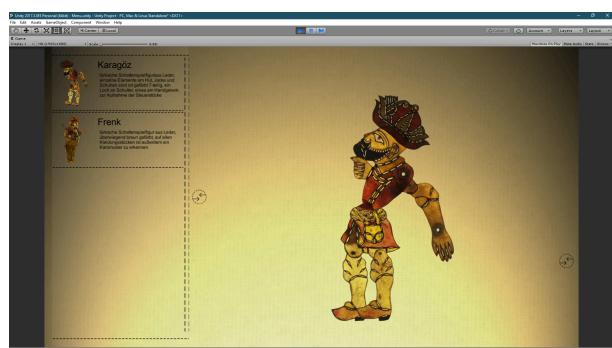


Abbildung 1. Screenshot des Archiv-Modus.

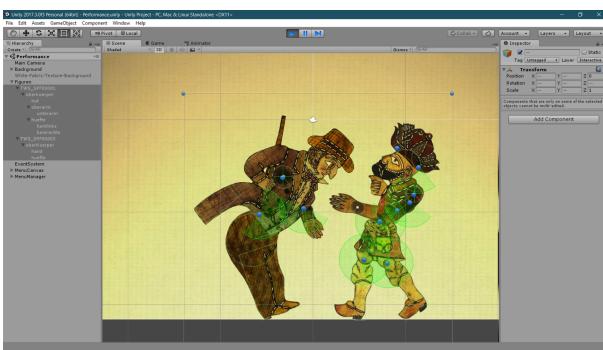


Abbildung 2. Screenshot des Performance-Modus mit hinzugefügten Joints.

Fußnoten

1. <https://github.com/enestezi/shadowthing> .
2. Für die genaue Darlegung der im Rahmen des Projekts gewonnenen Erkenntnisse siehe „das türkische Schattentheater – eine Digitalisierungsversuch“ (Türkoglu 2017b)

Bibliographie

- Ahrndt, Wiebke (2014): Das Digitalisierte Museum – Sammlungen Und Museumsforschung Im Zeitalter Der Digitalisierung.** Eröffnungsvortrag „Das Museum von Babel“, Panel „Sammlungen und Museumsforschung“, Senckenberg Museum Frankfurt, http://www.senckenberg.de/files/forschung/projekte/museumvonbabel/babel_ahrndt_neu.pdf [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- And, Metin (2005): Karagöz - Turkish Shadow Theatre.** Dost Yayınlari, Istanbul.
- Benjamin, Walter (1980): Das Kunstwerk Im Zeitalter Seiner Technischen Reproduzierbarkeit,** in: Walter Benjamin – Gesammelte Schriften, 471–508, 3rd ed., Suhrkamp, Frankfurt am Main, [https://de.wikisource.org/wiki/Das_Kunstwerk_im_Zeitalter_seiner_technischen_Reproduzierbarkeit_\(Dritte_Fassung\)](https://de.wikisource.org/wiki/Das_Kunstwerk_im_Zeitalter_seiner_technischen_Reproduzierbarkeit_(Dritte_Fassung)) [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Connor, Steven (2011): Paraphernalia: The Curious Lives of Magical Things.** Profile Books, London.
- Crosby, Daniel J. (2015): Engaging with Digital Humanities: Becoming Productive Scholars Of The Humanities In A Digital Age,** Pacific Journal, no. 10, 57-67.
- Dörk, Marian (2016): Den Gehobenen Schatz Allen Zugänglich Machen- Marian Dörk Im Gespräch Mit Lydia Koglin.** Blog, Forschungsverbund Marbach Weimar Wolfenbuttel, <http://www.mwwforschung.de/blog/blogdetail/den-gehobenen-schatz-allen-zugaenglich-machen/> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Egert, Christopher / Goins, Elizabeth S. / Phelps Andrew (2014): Interactivity: New Rules of Engagement for The Humanities.** Journal of Interactive Humanities 2, no. 1, 27-29, doi: <http://dx.doi.org/10.14448/jih.02.0001> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Finch, Julia (2017): Digital Humanities, Art History, And Object Authenticity.** Field Guide, Mediacomons, <http://mediacomons.org/fieldguide/question/what-role-digital-humanities-transforming-and-responding-arts/response/digital-humanities-a> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Gell, Alfred (1998): Art and Agency,** Oxford University Press, Oxford.
- Gibson, James J. (1986): Ecological Approach To Visual Perception,** Taylor & Francis Group, New York.
- Grant, Ian John (o.D.): Expressivity and The Digital Puppet: Mechanical, Digital and Virtual Objects In Games, Art And Performance.** Unveröffentlichte Dissertation.
- Hazan, Susan (2001): The Virtual Aura - Is There Space for Enchantment in A Technological World?.** Museums and the Web, <https://www.museumsandtheweb.com/mw2001/papers/hazan/hazan.html> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Jacob, Georg (1925): Geschichte Des Schattentheaters Im Morgen- Und Abendland,** 2nd ed., Lafaire, Hannover.
- König, Mareike (2016): Was Sind Digital Humanities? Definitionsfragen Und Praxisbeispiele Aus Der Geschichtswissenschaft.** Blog, Digital Humanities Am DHIP, <http://dhdhi.hypotheses.org/2642> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Kroker, Arthur / Kroker, Marilouise (2006): The Aura Of The Digital.** Ctheory - 1000 Days Of Theory, no. 041, http://www.ctheory.net/ctheory_wp/the-aura-of-the-digital/ [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Langner, Martin (2015): Archäologische Datenbanken Als Virtuelle Museen.** Digital Classics Online 1, no. 1, doi: <http://dx.doi.org/10.11588/dco.2015.1.20314> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Li, Tsai-Yen / Hsu, Shu-Wei (2006): An Authoring Tool for Generating Shadow Play Animations with Motion Planning Techniques.**
- LIDO Working Group.** What is LIDO, <http://network.icom.museum/cidoc/working-groups/lido/what-is-lido/> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Marx, Peter W. (2012): Scena Mundi. Prolegomena Zu Einer Anthropologie Der Imagination,** in: Raum- Maschine Theater. Szene und Architektur, Wienand, Köln.
- Marx, Peter W. (2017): Von Der Maßgabe Der Dinge,** unveröffentlicht.
- McCarty, Willard (2014): Getting There From Here. Remembering The Future Of Digital Humanities: Roberto Busa Award Lecture 2013.** Literary and Linguistic Computing 29, no. 3, 289-295, doi: <http://dx.doi.org/10.1093/lrc/fqu022> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].
- Ritter, Hellmut (1924): Karagos : Türkische Schattenspiele – I.** Lafaire, Hannover.
- Sahle, Patrick (2015): Digital Humanities? Gibt's Doch Gar Nicht!.** Grenzen und Möglichkeiten der

Digital Humanities, Sonderband der Zeitschrift für digitale Geisteswissenschaften Nr. 1, doi: http://dx.doi.org/10.17175/sb001_004 [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].

Schweibenz, Werner (2015): *Museum Analog, Museum Digital: Die Virtualisierung Des Museums Und Seiner Objekte*, in: Wenn Das Erbe In Die Wolke Kommt, Klartext Verlag, Essen.

Thaller, Manfred (2012): *Controversies Around The Digital Humanities: An Agenda*. Historical Social Research 37, no. 3, 12-13, letzter Zugriff 12 Oktober 2018, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-378617> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].

Türkoglu, E. (2017a): *Virtualisierung Historischer Schattenspiele mit der Hilfe von Unity*. Bachelorarbeit, Universität zu Köln, doi: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.30304.74249/1> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].

Türkoglu, E. (2017b): *das türkische Schattentheater – eine Digitalisierungsversuch*. doi: <http://dx.doi.org/10.7767/muk.1970.16.34.345> [letzter Zugriff 12 Oktober 2018].

Unity Technologies Unity - Game Engine, letzter Zugriff 12 Oktober 2018, <https://unity3d.com/de/>.