

<https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Soundscape&tol did=181227196> (03.06.2019).

40 Vgl. hierzu die Webseite des Kölner Karnevals: <https://koelnerkarneval.de/> (03.06.2019).

41 Vgl. hierzu die Webseite: <https://koelnerkarneval.de/festkomitee/> (03.06.2019).

42 Vgl. hierzu das 2017 aktualisierte Strategiekonzept von 2015: https://www.stadt-koeln.de/mediaasset/content/pdf43/stadtbibliothek_koeln_strategiekonzept_aktualisierung_2017.pdf (03.06.2019).

43 Vgl. hierzu den Blog-Eintrag der Stadtbibliothek Köln „Bibliothek der Dinge: Macht Musik!“ vom 06.03.2019: <https://stadtbibliothekkoeln.blog/page/1/> (21.06.2019).

44 Diese Einschätzung teilen Christine Kern, Leiterin der Musikbibliothek, und Sabine Geyer, momentane Projektleiterin für die Strategieentwicklung der Musikbibliothek.

45 Der Projektgruppe liegen die Rückgabedaten bis August 2018 vor.

46 Vgl. Rainer Heinz: *Kommunales Management*, Stuttgart 2000.

Rainer Buland und
Barbara Schwarz-Raminger
**Spiel, Musik und Tanz in
Originaldokumenten seit 1500**
30 Jahre Institut für Spielforschung
und Playing Arts der Universität
Mozarteum Salzburg.
Die Sammlung und ihre Präsentation
im digitalen Repositorium

Das Institut für Spielforschung und Playing Arts an der Universität Mozarteum Salzburg befasst sich mit der Kulturgeschichte des Spiels und ist seit seiner Gründung 1990 ein Pionierunternehmen, das international vernetzt ist. Mit Hilfe von Sponsoren wurde eine Forschungsbibliothek und Grafiksammlung aufgebaut, die als Teil der Universitätsbibliothek geführt wird. Die Sammlung umfasst rund 3.000 Objekte aus den Jahren 1500 bis 1900. Die Objekte der Sammlung beleuchten verschiedene Facetten des Spiels: z. B. Brettspiele mit einer Oper als Thema (Zauberflötenspiel), Grafiken mit Spielszenen mit Musik und Tanz sowie Lieder über das Spiel. Da es immer wichtiger wird, Inhalte weltweit elektronisch zugänglich zu machen, werden die Grafiken im institutionellen Repositorium, das seit Juni 2018 online ist, sukzessive mit einer CC-BY-NC-Lizenz präsentiert. Nach einem Überblick zu Aufbau und Inhalt der Sammlung wird die Umsetzung in Katalog und Repositorium dargestellt: Katalogisierung der Metadaten nach RDA, inhaltliche Erschließung und Präsentation der Objekte.

Beim Thema Musik denken Bibliothekarinnen und Bibliothekare an Noten und Tonaufnahmen. Es gibt jedoch noch einen anderen Aspekt des Themas, nämlich Bilder, meist Grafiken, auf denen zu sehen ist, wie Menschen oder mythologische Gestalten Musik spielen. Schon die Sprache weist auf die enge Verbindung von Musik und Spiel hin. Tatsächlich handelt es sich um eine konvergente Kulturerscheinung: Wo gespielt wurde, konnte auch musiziert werden (außer in der Kirchenmusik) – und wo musiziert wurde, konnte auch gespielt werden. Spiel, Musik und Tanz waren gesellschaftliche Inszenierungen mit einem großen Naheverhältnis. Ihre Darstellung in einem Gemälde oder einer Grafik diente jeweils einem bestimmten Zweck (Warnung vor oberflächlichen Vergnügungen, Selbstdarstellung einer Gesellschaft etc.). Dies zu dokumentieren, zu erforschen und zu publizieren, hat sich das Institut für Spielforschung in Salzburg zur Aufgabe gemacht.

Kurze Geschichte des Instituts für Spielforschung

Das Institut wurde im Jahr 1990 vom damaligen Rektor der Universität Mozarteum, Prof. Günther Bauer, unter dem Namen „Institut für Spielforschung und Spielpädagogik“ gegründet. Rainer Buland wurde sein erster Mitarbeiter und hat die Institutsbibliothek aufgebaut. Wenn man die Vorarbeiten zur Institutsgründung miteinberechnet, dann kann man heute von 30 Jahren Spielforschung am Mozarteum sprechen. Damals war

es ein reines Pionier-Unternehmen. Heute gibt es bereits einige Institute, die sich diesem Thema widmen (z. B. Institut für Ludologie an der Design-Akademie in Berlin und das GameLab der Humboldt-Universität). Gegen Ende der 1990er-Jahre arbeiteten sechs Personen am Institut (auf 4,5 Vollzeitstellen). Unter der Nachfolgerin des Institutsgründers wurde es 2004 wegen Erfolglosigkeit geschlossen und alle Stellen abgebaut. Im Jahr 2007 kam es zu einer Neugründung unter dem Namen Institut für Spielforschung und Playing Arts, nun unter der Leitung von Rainer Buland. Es wurden allerdings keine neuen Stellen geschaffen. Die Forschung wurde und wird über Werkverträge organisiert.

Die Intention, eine Sammlung aufzubauen und weiterzuführen

Normalerweise hatten wissenschaftliche Institute (jedenfalls vor dem digitalen Zeitalter) eine Fachbibliothek mit Sekundärliteratur. So wurde es auch die erste Aufgabe, eine Institutsbibliothek aufzubauen. Als erstes Buch kam Hermann Hesses *Glasperlenspiel* ins Regal. Heute sind es rund 2.000 Bände zu allen Themen des Spiels (Spielpädagogik, Psychologie des Spiels, Spieltherapie, Geschichte, Soziologie des Spiels und spezielle Sachgebiete wie Schach, Glücksspiel etc.).

Bereits in der Gründungsphase wollte man aber schon wesentlich mehr. Es sollte auch die Primärliteratur in der institutseigenen Sammlung sein sowie Originaldokumente der Spielgeschichte (Spielpläne, Grafiken mit Darstellungen von Spielszenen, Spielverbote, historische Lottoscheine und dergleichen mehr). Dafür gab es drei Gründe:

Es gab und gibt bis heute keine umfassende Sammlung historischer Spielbücher. Einzelne Bibliotheken wie Wolfenbüttel haben sehr viele Spielbücher aus der Barockzeit, jedoch kaum welche aus dem 19. Jahrhundert. Überdies waren die einzelnen Bände nicht eben leicht aufzufinden, man musste sich an den Ort der Bibliothek begeben und die Kataloge durchsehen. Rainer Buland ist als junger Assistent von Salzburg nach

Wien gefahren, um im Sonderlesesaal der Nationalbibliothek ein Spielbuch aus dem 17. Jahrhundert einzusehen. Damit war jedoch immer noch nicht viel gewonnen, weil es nur über Sondergenehmigungen die Möglichkeit gab, eine Kopie zu bekommen – von einer Druckvorlage ganz zu schweigen.

Der zweite Grund, der vor allem die Originaldokumente betraf: Für die vom Institut herausgegebene Buchreihe *Homo ludens – der spielende Mensch* (10 Bände zwischen 1991 und 2000) und für die Ausstellungen samt Katalogen war es von großem Wert, die historischen Werke nicht von Museen ausleihen zu müssen, sondern sie selbst am Institut zu haben und sie damit ausstellen und abbilden zu können.

Bereits 1993 war im allerersten Katalog das Spielbuch von 1756 abgebildet (Abb. 1)./1/

Der dritte Grund für den Aufbau einer institutseigenen Sammlung von Primärliteratur und historischen Dokumenten bestand darin, dass die Quellen damals kaum erschlossen waren. So erstellte ein ehemaliger Mitarbeiter, Manfred Zollinger, die erste Bibliographie historischer Spielbücher./2/ Die ersten Spielbücher (nicht Traktate) stammen immerhin aus dem Jahr 1482: Eine von John Sherwood verfasste Erklärung der



Abb. 1: Buch „Alle Arten der Spiele“ (1756)

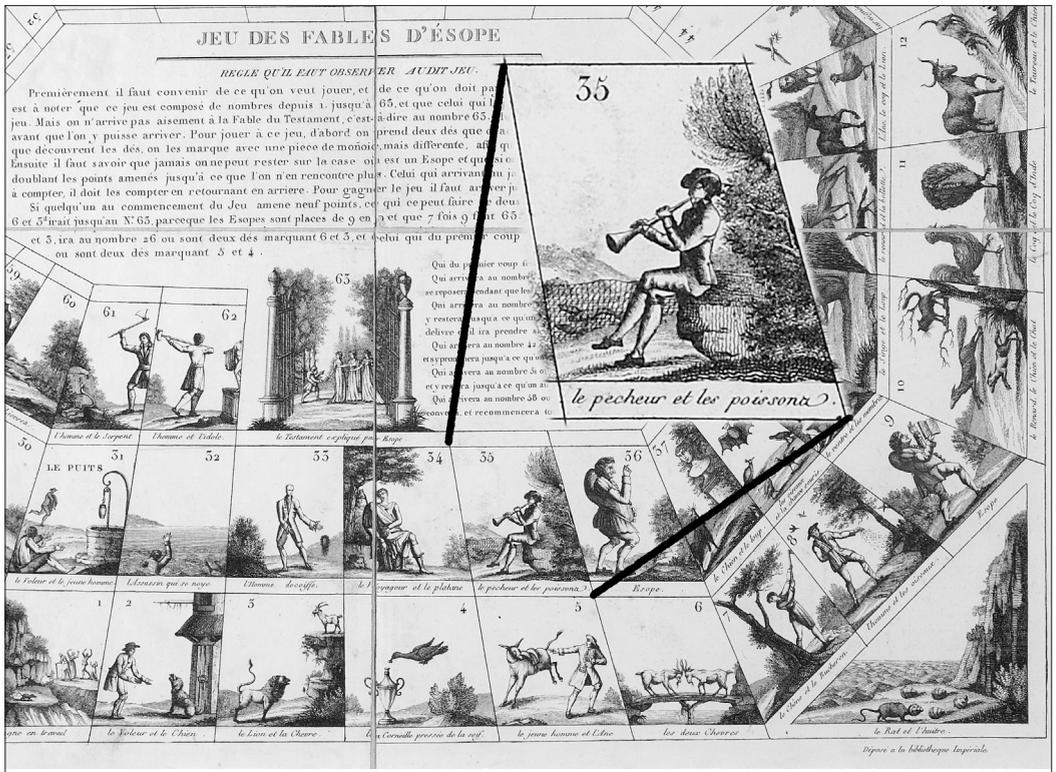


Abb. 2: Spiel mit vergrößertem Feld

Rythmomachia, des in den mittelalterlichen Domschulen weit verbreiteten Zahlenkampfspiels, gedruckt in Rom. Im gleichen Jahr erschien in Perugia die erste Ausgabe des über Jahrzehnte weit verbreiteten Orakelspielbuchs von Lorenzo Spirito. Interessanterweise liegt das einzige erhaltene Exemplar dieser Erstausgabe in der Stadtbibliothek Ulm.

Um diese Bibliographie zu erstellen, mussten alle wichtigen Bibliotheken zwischen New York und St. Petersburg bereist werden (mit Stationen in Paris, London, Oxford, Wolfenbüttel und viele mehr), um die genauen Titel aufzunehmen, und vor allem auch, um eine Autopsie des Buches zu machen. Es sind nämlich nicht in allen Büchern, in deren Titel das Wort Spiel vorkommt, auch tatsächlich Spiele enthalten. Ein „Spielbuch“ konnte sich auch mit dem Tranchieren von Geflügel und mit dem richtigen Führen einer Konversation beschäftigen.

Unter diesen Umständen war es für die Forschung von großem Wert, direkten Zugang zu den Primärquellen zu haben.

Objektgruppen der Sammlung

Neben den historischen Spielbüchern, die heute im Bestand der Universitätsbibliothek Mozarteum (Standort Spielforschung) sind, wurden auch andere Dokumente gesammelt, die die vielfältige Kulturgeschichte des Spiels illustrieren.

Die Sammlung umfasst folgende Gruppen von Objekten:

- *Spielpläne* aus dem 17. bis 19. Jahrhundert: z. B. Gänse- und Eulenspiele, „Glocke und Hammer“. Mitunter sind auf diesen Spielen Musikszenen zu sehen, wie hier (Abb. 2) auf einem Lernspiel aus dem frühen 18. Jahrhundert, mit dessen Hilfe man die Fabeln des Äsop kennenlernen konnte.



Abb. 3: Spiel- und Musikszene von Theodor Rombouts

Das entsprechende Feld wurde wie mit einer Lupe vergrößert.

– *Grafiken* (Kupferstiche, Radierungen, Holzstiche, insgesamt rund 3.000), auf denen zu sehen ist, wie Menschen spielen: Brett- und Kartenspielszenen, Ball- und Kugelspiele (z. B. Kegeln), Kinderspiele etc., eben alle Erscheinungsformen des Spiels. Etwa zehn Prozent davon zeigen Musik- und Tanzszenen. Ein besonders schönes Beispiel für die kulturgeschichtlich enge Verbindung von Musik und Spiel ist das folgende Aquatinta-Blatt, das 1792 in London entstanden ist – nach einem Gemälde von Theodor Rombouts (Abb. 3). Gespielt wird wahrscheinlich das weit verbreitete Kartenspiel *l'Hombre*. Der Mann im Vordergrund spielt eine typische 19-saitige Renaissancelaute, die mit neun Doppelsaiten bespannt war und eine einzelne höchste Saite hatte, die Chanterelle genannt wurde.

– *Brettspiele und Spielkarten*: Das Institut kann schon aus Platzgründen keine Spielesammlung aufbauen (das bleibt Museen wie dem Nürnberger Spielzeugmuseum überlassen). Deswegen enthält die Sammlung lediglich rund 40 Spiele, die einen besonderen pädagogischen oder kulturgeschichtlichen Wert haben. Im ausgehenden 19. Jahrhundert wurden Brettspiele mitunter von anerkannten Künstlern gestaltet.

– *Zirkulare, Patente, Spielverbote* (etwa 30 Objekte aus dem 17. bis 19. Jahrhundert). Diese sind für die Forschung von großer Wichtigkeit, zeigen sie doch, welche Spiele weit verbreitet waren, sonst

wären sie von der Obrigkeit nicht verboten worden. Allerdings handelt es sich dabei ausschließlich um den Glücksspielbereich.

– *Ölgemälde*: Vier Objekte mit Schach- und Kartenspielszenen. Es hätte keinen Sinn, eine Galerie mit Ölgemälden zum Thema Spiel und Musik aufbauen zu wollen, weil die wesentlichen Bilder natürlich unverkäuflich in den Museen hängen.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Bis heute ist das Institut für Spielforschung und Playing Arts die weltweit einzige Sammlung, die sich ausschließlich der Kulturgeschichte des Spiels in der Neuzeit, von etwa 1500 bis 1900, widmet.

Konservatorische Lagerung und Erschließung

Der Gründer und Leiter des Instituts für Spielforschung legte die Objekte über ein Jahrzehnt lang einfach in den Bücher- oder in den Grafiksafes. Seine Nachfolgerin stellte die Sammeltätigkeit ein. So hat Rainer Buland schließlich das Material übernommen.

Zunächst musste für eine konservatorisch richtige Lagerung gesorgt werden. Unter Anleitung des Papierrestaurators Christian Moser vom Salzburger Stadtarchiv konnten wir mit Hilfe von Studentinnen und Studenten, die über einen Werkvertrag beschäftigt wurden, sämtliche Objekte in säurefreies Museumspapier einschlagen und in Mappen aus säurefreiem Karton lagern. Einige wenige Grafiken gingen zur Restaurierung außer



Abb. 4: Rainer Buland und seine Mitarbeiterin bei der Arbeit am Institut



Abb. 5: Ein Satyr spielt auf einem Platerspiel (Albrecht Dürer, Kupferstich, 1505)

Haus. Die Sammlung war und ist in einem sehr guten Zustand.

Der nächste Schritt war die inhaltliche Erschließung und systematische Ordnung der Objekte. Dafür konnte eine Mitarbeiterin am Institut angestellt werden.

Für die inhaltliche Erschließung sind Lehrveranstaltungen zum kulturhistorischen Kontext sehr wichtig. So hat eine Studentin in einem Proseminar eine Arbeit über das Musikinstrument verfasst, das der Satyr auf Albrecht Dürers Stich von 1505 spielt (Abb. 5). Es handelt sich dabei um ein Platerspiel. Dies ist eine einfache Form des Dudelsacks und war im Mittelalter weit verbreitet. Später wurde es nur noch als Spielzeuginstrument von Kindern verwendet. Die Luft wird durch eine kurze Pfeife in die Plater (Schweinsblase) geblasen, die als Windkammer dient. Daran schließt sich die Spielpfeife

mit den Grifflöchern (wahrscheinlich die üblichen sieben, es ist jedoch nicht mit Sicherheit zu erkennen) an.

Systematik der Sammlung

Aufgrund der Notwendigkeit und der Möglichkeiten der Lagerung ergibt sich eine grundsätzliche Zweiteilung der Sammlungsbestände:

Erstens: die wertvollen Objekte, die in einem feuerfesten Grafiksafe gelagert werden. Das sind alle Objekte vor etwa 1800 und Künstlergrafik aus dem 19. Jahrhundert.

Zweitens: Abbildungen (Holzstiche, Lichtdrucke und dergleichen), die aus Zeitschriften vor etwa 1910 ausgeschnitten worden sind. Die Zeitschriften wurden nicht selbst zerschnitten, sondern das Material bereits in diesem Zustand gekauft. Ein Antiquar hat über Jahrzehnte die Bilder aus den Zeitschriften ausgeschnitten, häufig die Jahreszahl notiert und nach Themen geordnet. So konnten die Konvolute angekauft werden, die thematisch in die Sammlung passen. Dieses Material ist kulturgeschichtlich interessant (und handwerklich oft auf höchstem Niveau), aber es muss nicht unbedingt in einem Safe, in dem der Platz immer beschränkt ist, gelagert werden. Dieses Material wird in säurefreien Schubern und in einem versperrbaren Schrank gelagert.

Innerhalb dieser beiden Grundkategorien ist das Material in zwei Hierarchie-Ebenen gegliedert: Spiele vor Inhalt. Es ist sinnvoll, dass alle Gänsepiele zusammen in einer Mappe sind und nicht einzelne Gänsepiele in verschiedenen Mappen liegen, weil das Thema des Spiels z. B. in die Mappe *Fest_Tanz_Schauspiel_Musik* gehören würde.

Das wäre beispielsweise beim *Zauberflötenspiel* (Abb. 6) der Fall. Dieses nach bisherigem Kenntnisstand einzige Exemplar ist ein Merchandising-Produkt. Es ist das Spiel zur Opernaufführung in Leipzig 1793. Der Drucker und Verleger Johann Kerndörffer /3/ hat zu dieser Aufführung die unten abgebildete Variation eines Gänsespiels herausgebracht, auf dem die Bühnenbilder (Szenare) und Kostüme zu sehen sind. Das ist heute von

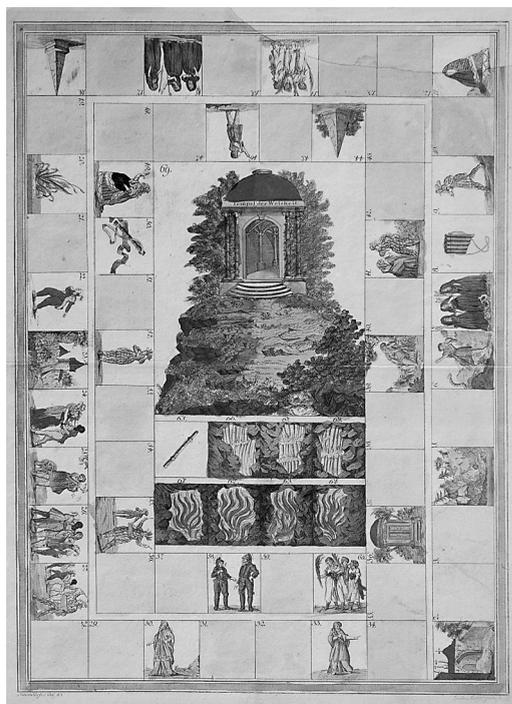


Abb. 6: Zauberflötenspiel

großem Wert, weil die Aufführung sonst nicht dokumentiert ist. Im Verlauf des Spiels kann die ganze Mozart-Oper nacherzählt werden, und wer zuerst im Tempel der Weisheit ist, hat gewonnen.

Die zweite Hierarchie-Ebene ist inhaltlich-thematisch nach Spielformen geordnet, wobei Bereiche mit besonders vielen Objekten weiter unterteilt werden. Die Kategorie Musik (Darstellung von musizierenden Menschen) ist sehr umfangreich und wird daher unterteilt in Salon- und Hausmusik, Musik im Volkstum, außereuropäische Musikszenen, Musik und Tanz sowie historisierende Darstellungen.

Diese Systematik ist für die konkrete Forschungsarbeit sehr praktikabel, jedoch nicht bis in die untersten Ebenen hinein stringent. Mit den heutigen digitalen Recherchemöglichkeiten ist dies allerdings kein Manko, weil alle Themen über Schlag- und Stichworte suchbar sind und jeweils ein hochauflösendes Bild im PDF-Format zur Verfügung steht.

Die Darstellung der Grafiksammlung im institutionellen Repositorium der Universität Mozarteum Salzburg

Die Universitätsbibliothek Mozarteum und das Institut für Spielforschung und Playing Arts arbeiten bereits seit vielen Jahren intensiv zusammen. So wird der gesamte Literaturbestand des Instituts als Teilbestand der Universitätsbibliothek geführt und ist im Online-Katalog verzeichnet und abrufbar.

Die Sammlung umfasst sowohl aktuelle Literatur zu allen Facetten des Begriffs „Spiel“ als auch historische Materialien wie Spielbücher und Spielpläne. (Der deutsche Begriff „Spiel“ ist sehr umfassend, im Englischen braucht es dafür mehrere Begriffe wie play, game, gambling etc.)

Auch die weltweit einzigartige Sammlung von Grafiken mit Spielszenen ist in der Bibliothek inventarisiert und wird nach und nach in den Online-Katalog eingearbeitet.

Da es immer wichtiger wird, Inhalte auch elektronisch zugänglich zu machen, werden die Drucke sukzessive im institutionellen Repositorium der Universität Mozarteum in professioneller Bildqualität zur Verfügung gestellt.

Die Verbindung zwischen einer rein visuellen Darstellung von Bildern mit Daten zu Inhalt und Entstehung ist eine Herausforderung, der sich Bibliothek und Institut gemeinsam stellen. Aus den Überlegungen zur Umsetzung dieses Ziels ist schließlich folgende Vorgangsweise herausgekommen:

Die formale und inhaltliche Erschließung im Online-Katalog der Universitätsbibliothek Mozarteum und die Präsentation der Digitalisate im institutionellen Repositorium.

Dies erfolgt in zwei parallelen Schritten: Einerseits die Katalogisierung der einzelnen Grafiken im Katalog der Bibliothek. (Derzeit verwendet die Universitätsbibliothek Mozarteum das Bibliothekssystem Aleph. Als Mitglied im Österreichischen Bibliotheksverbund wird das Mozarteum 2020 nach Alma migrieren.)

Die Schwierigkeit dabei ist, dass es derzeit noch keine anerkannten einheitlichen Richtlinien zur Erschließung von Bildmaterialien analog zu anderen Medienarten gibt. Daher wird zur Zeit noch mit einem gemeinsam ausgearbeiteten Provisorium gearbeitet, das möglichst nahe an anerkannte Standards heranreichen soll. Das Projekt Bildfassung in RDA ist ‚work in progress‘. Es gibt eine Arbeitsgruppe im Rahmen des Standardisierungsausschusses der D-A-CH-Bibliotheksverbände, an der sich das Mozarteum beteiligt.

Für die inhaltlichen Informationen zu den Bildern (i. e. kunsthistorische Einordnung und Inhalte aus der Spielforschung) liegen die Expertise und die Vorarbeit beim Institut für Spielforschung. Die Aufbereitung und Standardisierung der gelieferten Informationen erfolgen dann über die Bibliothek.

Um nach Bildern suchen zu können, müssen entsprechende sprachliche Suchbegriffe hinterlegt sein.

Die inhaltliche Erschließung des Bildmaterials erfolgt hauptsächlich durch frei vergebene Stichworte und durch die Klassifizierung mit Iconclass, ein Klassifizierungssystem, das die Inhalte dieser sehr speziellen Sammlung gut abdeckt.

Da Inhaltsererschließung in einem deutschsprachigen Bibliotheksverbund standardgemäß in deutscher Sprache zu erfolgen hat, ergibt sich ein Dilemma. Die Sprache von internationalen Forschergemeinschaften ist üblicherweise Englisch. Deshalb werden entgegen den Verbundgepflogenheiten die Inhalte in beiden Sprachen abgebildet.

Parallel zur Katalogisierung der Metadaten werden die Grafiken in einem hochauflösenden Format (JPEG oder TIFF) digitalisiert. Das digitale Bild wird auf einem Laufwerk im Hintergrund gespeichert. Daraus wird ein druckfähiges PDF-Dokument erstellt, das im Repository hochgeladen wird. Dieses PDF-Dokument kann jederzeit unter einer CC-BY-NC-Lizenz für den eigenen Gebrauch oder für Veröffentlichungen verwendet werden. (Das Repository wird von der OBVSG (Österreichische Bibliothekenverbund- und Servicegesell-

schaft) gemeinsam mit der Firma Walter Nagel/Semantics gehostet und beruht auf der Software Visual Library.)

Das Hochladen passiert über den VL-Manager, der Bearbeitungsoberfläche des Repositoriums. Dieser führt im Dateinamen die Identifikationsnummer des Katalogisats. Es erfolgt eine automatische Verknüpfung. Sobald das Werk freigegeben wird, ist es im Repository sichtbar. Über Nacht erhält es eine URN (Uniform Resource Name) – einen zitierbaren Persistent Identifier.

Über die Schnittstelle Bibliothekskatalog und Repository werden so das Bild und dessen formale und inhaltliche Beschreibung miteinander verknüpft.

Ein anderer wichtiger Punkt im Zusammenhang mit der Digitalisierung ist die Haltbarkeit elektronischer Daten und die Frage der Langzeitarchivierung. Hier gibt es noch keine befriedigenden Lösungen. Vom Softwarebetreiber ist eine Haltbarkeit der Daten von zehn Jahren garantiert, was im Vergleich zur Haltbarkeit von gedruckten Materialien nur einen minimalen Zeitraum darstellt.

Die gewählten Formate sollten die Grundlage dafür sein, dass die Daten auch in Zukunft Bestand haben.

In einer weiteren Kooperationsphase ist geplant, auch Brettspiele in den Katalog aufzunehmen. Mit dem Katalogisierungsstandard RDA (Resource Description and Access) ist das grundsätzlich möglich. Das bedeutet eine weitere Herausforderung, weil kaum verwertbare Angaben vorhanden sind: Kein Künstler, kein Datum, verschiedenste Materialien wie Spielfiguren, Würfel etc. Die Überlegungen, wie Spiele im Katalog abgebildet werden, stehen daher noch ganz am Beginn.

Ass.-Prof. Dr. Rainer Buland leitet das Institut für Spielforschung und Playing Arts an der Universität Mozarteum Salzburg.

Barbara Schwarz-Raminger ist Leiterin der Universitätsbibliothek am Mozarteum.

1 Bauer, Günther: *Spielbücher und Graphik des 16.–18. Jahrhunderts*, Katalog der Ausstellung in der Hochschulbibliothek, Salzburg 1993, Kat. Nr. 25, Abb. 14. Hier allerdings der 1. Teil noch in der 2. Auflage von 1769 und nur der 2. Teil in der Erstauflage von 1756. Der 1. Teil in der 1. Auflage konnte erst später angekauft werden.

2 Zollinger, Manfred: *Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts*, 1. Bd.: 1473–1700, Stuttgart 1996. Der

zweite Band, der das ganze 18. Jahrhundert enthält, ist zwar von der Materialsammlung her seit dem Jahr 2001 weitgehend abgeschlossen, eine Drucklegung konnte jedoch wegen der Schließung des Instituts nicht mehr realisiert werden.

3 Siehe Buland, Rainer; Bauer, Günther: *Das Zauberflöten-Spiel / The Magic Flute Game / Leipzig 1793*, kopiertes Beiheft zum Zauberflötenspiel, o. O. und o. J. (unveröffentlichte pdf-Datei von 2015).

Kerstin Jacob

Music Performance Ephemera im FID Musikwissenschaft

Der Fachinformationsdienst Musikwissenschaft (musiconn – Für vernetzte Musikwissenschaft) hat das Potential von Crowdsourcing für die Erschließung von Music Performance Ephemera in einem Pilotprojekt geprüft. Ziel des Projektes war die Erschließung von Konzertprogrammen der Frankfurter Museums-Gesellschaft. Teil des Crowdsourcings war neben der Erhebung von Grunddaten zu den Konzerten auch eine Verknüpfung von in den Quellen genannten Personen mit Normdaten der Gemeinsamen Normdatei. Der folgende Beitrag fasst die Durchführung sowie die Ergebnisse des Pilotprojektes zusammen.

Seit Januar 2017 wird an der Sächsischen Landesbibliothek, Staats- und Universitätsbibliothek (SLUB) im Rahmen des Fachinformationsdienstes (FID) Musikwissenschaft (musiconn – Für vernetzte Musikwissenschaft) ein zentrales Rechercheinstrument für musikalische Aufführungereignisse, nachgewiesen durch Music Performance Ephemera, aufgebaut. Als Music Performance Ephemera werden Alltagsdokumente rund um Konzertereignisse bezeichnet – der Begriff fasst beispielsweise Konzertprogramme, Plakate und Tickets zusammen.¹ Diese nehmen in den vergangenen Jahren in der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Konzer-

tereignissen eine wachsende Bedeutung ein. Sie geben Einblick in „Fragen der Rezeption, der institutionellen Anbindung und gesellschaftlichen Bedingtheit von Musik“² und sind so von hohem Wert für musikwissenschaftliche Untersuchungen.

Ziel des Dresdner Projektes ist eine Datenbank (musiconn.performance), „die sich in Zukunft im Idealfall als ein zentraler Sucheinstieg für Konzertereignisse und ihre Nachweise in ganz Deutschland etabliert – von den Anfängen des Konzertwesens bis hin zur Gegenwart.“³ Bisher wurde ein entsprechendes Datenbankschema aufgebaut und eine zugehörige Ein- und Ausgabemaske implementiert. Gleichzeitig werden in der Pilotphase Konzertereignisse durch Neuerschließung⁴ und Integration von Daten aus bestehenden Projekten⁵ in die Datenbank eingepflegt. Die Datenbank und die Recherche-Oberfläche werden voraussichtlich ab November 2019 öffentlich zugänglich sein.

Die Übertragung der relevanten Informationen aus den Quellendigitalisaten in das Datenschema stellt einen zeitintensiven Arbeitsschritt dar. Um dennoch weitreichende Bestände erschließen zu können, hat sich der Fachinformationsdienst entschieden, das Potential eines Crowdsourcing-Ansatzes speziell für Kollektionen mit starkem Identifikationspotential zu prüfen. Ziel des Crowdsourcings ist die Einsparung von personellen Kapazitäten bei der Erschließung von Konzertprogrammen und anderen Ephemera. Gleichsam wird im Crowdsourcing eine Chance gesehen, Nutzer für die historischen Bestände und das Projekt zu begeistern.