

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.<sup>1</sup> 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“<sup>2</sup> 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.“<sup>3</sup> Bisher wurde ein entsprechendes Datenbankschema aufgebaut und eine zugehörige Ein- und Ausgabemaske implementiert. Gleichzeitig werden in der Pilotphase Konzertereignisse durch Neuerschließung<sup>4</sup> und Integration von Daten aus bestehenden Projekten<sup>5</sup> 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.

## Crowd- und Nichesourcing

Der Begriff Crowdsourcing wurde im Jahr 2006 von Jeff Howe geprägt und stellt eine Verbindung aus den Wörtern „crowd“ und „outsourcing“ dar. /6/ Im Wesentlichen bezeichnet Crowdsourcing die Auslagerung einer Aufgabe an eine Gruppe von Nutzern, die durch einen offenen Aufruf angesprochen werden und über das Internet an deren Erledigung mitwirken. /7/ Die zur Lösung gestellte Aufgabe kann vielfältiger Natur sein. Typische Anwendungsfelder innerhalb von Bibliotheken sind etwa Transkription, Korrektur von maschineller Texterkennung (Optical Character Recognition, OCR) oder Annotationen von Texten und Bildern. /8/

Häufig sind die Aufgaben, die innerhalb von Bibliotheken anfallen, zu komplex, um durch Nutzer ohne spezifische Vorkenntnisse erledigt werden zu können. Hier kann der offene Aufruf eingeschränkt werden, um gezielt Nutzer anzusprechen, die bereits über Domänenwissen in dem entsprechenden Themenfeld verfügen. Victor de Boer u. a. prägten für dieses Phänomen den treffenden Begriff „Nichesourcing“ /9/. Nichesourcing birgt im Vergleich zu Crowdsourcing den Vorteil, dass die Nutzer sich bereits für den relevanten Themenbereich interessieren und infolgedessen häufig motiviert sind, am Projekt teilzunehmen. Außerdem können, da die Nutzer beim Nichesourcing bereits Domänenwissen im entsprechenden Themenfeld haben, komplexere Aufgaben ausgelagert werden als bei klassischem Crowdsourcing. /10/

Einige erfolgreiche bibliothekarische Projekte zeigen das Potential von Crowdsourcing und Nichesourcing auf. Durch Crowdsourcing können Ziele erreicht werden, für die Bibliotheken ansonsten finanzielle wie personelle Kapazitäten fehlen würden. Zugleich kann Crowdsourcing durch die aktive Beteiligung von Freiwilligen die Bindung von Nutzern an Kulturgüter erhöhen und so das Engagement für diese steigern. /11/ Das Konzept Crowdsourcing ist an deutschen Bibliotheken bis-

her allerdings nicht weit verbreitet. /12/ Es bestehen dadurch bisher nur wenige Erfahrungswerte darüber, welches Potential Crowdsourcing in Bibliotheken entfalten kann und insbesondere, wie tiefgehend Analysen von Digitalisaten durch die Crowd sein können.

## Konzeption des Crowdsourcing-Projektes

Der FID Musikwissenschaft hat im Oktober 2018 die Konzeption, Implementierung und Evaluation eines Crowdsourcing-Tools im Rahmen einer Masterarbeit am Lehrstuhl für Medieninformatik der Universität Bamberg vergeben. Als geeignetes Quellenkorpus für eine prototypische Umsetzung eines Crowdsourcing-Tools wurden die Konzertprogramme der Frankfurter Museums-Gesellschaft (FMG) identifiziert. Die über 4.000 Konzertprogramme der Museums-Gesellschaft aus den Jahren 1860 bis heute liegen öffentlich zugänglich in digitaler Form vor, /13/ sind allerdings bisher in keiner Weise annotiert oder anderweitig aufbereitet.

Die Sammlung an Konzertprogrammen der FMG eignet sich durch die bereits bestehende engagierte Community besonders für einen Nichesourcing-Ansatz. Die Museums-Gesellschaft ist ein eingetragener Verein, in dem ehrenamtliches Engagement in vieler Hinsicht bereits fest verankert ist. Die Mitglieder, Abonnenten und Konzertbesucher der FMG können durch die Kanäle des Vereins als potenzielle Freiwillige angesprochen werden.

Zwei Herausforderungen waren bei der Konzeption eines Crowdsourcing-Tools für die Erschließung der Frankfurter Bestände zu bewältigen. Zum einen musste das komplexe Datenschema des Projektes musiconn.performance in adäquate Erschließungsworkflows übersetzt werden, um von der Crowd bearbeitet werden zu können. Zum anderen hat sich der FID das Ziel gesetzt, die Quellen bei der Erschließung, wo möglich, mit Normdaten der Gemeinsamen Normdatei (GND) zu

verknüpfen. Die Anreicherung von Digitalisaten insbesondere mit Normdaten ist lohnend, da hierdurch eindeutige Sucheinstiege erleichtert und verschiedene Informationsressourcen vernetzt werden können. /14/

Zwei Workflows wurden für das Crowdsourcing-Projekt konzipiert. Der erste Workflow erhebt die Grunddaten zu einem Konzertereignis: das Datum, die Uhrzeit, den Titel und den Ort des Ereignisses. Die in diesem Basisworkflow erhobenen Daten sowie die zugrundeliegenden Quellen reichen aus, um Konzertereignisse in die Datenbank des FID aufnehmen zu können. Der zweite Workflow wurde entwickelt, um zu prüfen, ob auch eine tieferegehende Analyse der Quellen durch die Crowd zu leisten ist. Dabei lag der Fokus darauf, zu evaluieren, ob eine Verknüpfung von Daten mit Normdatensätzen aus der GND im Crowdsourcing erfolgreich umzusetzen ist. Als Testbereich wurden hier die Personen und ihre jeweilige Funktion innerhalb des Konzertes gewählt. In diesem Workflow werden die Freiwilligen aufgerufen, die im Konzertprogramm genannten Namen zu transkribieren, und die Personen, wo möglich, mit Normdatensätzen aus der GND sowie mit der Funktion der Person zu verknüpfen.

Zur Identifizierung der Personen und der Verknüpfung mit Daten aus der GND ist ein gewisses Wissen über Komponisten und Interpreten notwendig. Es müssen gegebenenfalls Namensanteile ergänzt werden oder bei mehreren zurückgegebenen GND-Einträgen qualifiziert die richtigen ausgewählt werden. Lokalkenntnisse der Frankfurter Konzertlandschaft können für diesen spezifischen Bestand helfen, wenn regionale Komponisten und Interpreten auf den Konzertzetteln genannt werden. Um gezielt Nutzer mit entsprechenden Vorkenntnissen anzusprechen, wurden mit dem Newsletter der FMG und dem Konzertprogramm eines Museums-Konzertes spezifische Kanäle für die Bewerbung des Projektes genutzt.

### Umsetzung und Testphase

Für die Umsetzung des Crowdsourcing-Projektes wurde Pybossa als Framework und Crowdcrafting (2011–2019) als Plattform gewählt. Pybossa ist ein von Scifabric entwickeltes, pythonbasiertes Framework, das speziell für die Umsetzung von Crowdsourcing-Projekten konzipiert wurde. Pybossa ist als Open-Source-Produkt verfügbar und kann als eigenes Projekt gehostet und den eigenen Anforderungen angepasst werden. Mittels Pybossa besteht die Möglichkeit, eigene Workflows aus bestehenden Komponenten gemäß einem Baukastenprinzip zusammenzusetzen. Alternativ können eigene Code-Snippets eingebunden werden, sodass auch die Verknüpfung von Quellen mit den GND-Einträgen über das Framework möglich war.

Für die Suche von Personen innerhalb der GND wurde die Schnittstelle „lobid-gnd“ verwendet. Diese ist Teil der „Linked Open Data“-Dienste, die vom Hochschulbibliothekszenrum des Landes Nordrhein-Westfalen (hbz) betrieben werden. Lobid steht dabei für „linking open bibliographic data“. Lobid-gnd wurde im Juli 2018 gelauncht und bietet eine Web-API zur Abfrage von Daten der Gemeinsamen Normdatei (GND). Die API wurde innerhalb des Personenworkflows zweifach eingesetzt. Zum einen wurde sie zur Autovervollständigung von Namensvorschlägen genutzt. Zum anderen wurden mittels der API, nachdem der Nutzer einen Namen ausgewählt hatte, Daten zur ausgewählten Person aus der GND geladen und angezeigt. So hatten die Nutzer die Möglichkeit, ihre Entscheidung zu überprüfen.

Als Maßnahme der Qualitätssicherung wurde jede Teilaufgabe des Workflows von fünf Nutzern ausgeführt. Zur Aggregation der Nutzerantworten wurde Mehrheitsentscheid als Verfahren angewendet. Dieses Vorgehen soll sicherstellen, dass keine Spam-Antworten in den Datenbestand aufgenommen werden. Zur Sicherung der Datenqualität gehört auch die Konzeption eines Tools,

das Uneindeutigkeiten vermeidet und so unbeabsichtigte Nutzerfehler dezimiert. Deshalb wurden im Zuge der Konzeption des Tools Best Practices aus bestehenden Crowdsourcing-Projekten evaluiert, und diese Erkenntnisse flossen in die Umsetzung ein.

Das Crowdsourcing-Tool wurde zum 19. Februar 2019 live geschaltet und beworben. Die Laufzeit des Projektes betrug 10 Wochen. Die folgende Evaluation bezieht sich jedoch lediglich auf eine Testphase der ersten vier Wochen der Laufzeit, die im Rahmen der Masterarbeit durchgeführt wurde.

## Evaluation

Insgesamt nahmen während der vierwöchigen Testphase 57 Personen am Crowdsourcing-Projekt teil. Es wurden 1828 Tasks von Nutzern eingesandt, 1412 davon im Basisworkflow und 416 im Personenworkflow. Da ein Task von fünf Nutzern bearbeitet wurde, konnten 176 Tasks des Basisworkflows und 57 Tasks des Personenworkflows abgeschlossen werden. Die niedrigere Zahl an erhaltenen Einsendungen für den Personenworkflow ist primär in der längeren Zeit begründet, die die Nutzer hier für einen Task benötigten (durchschnittlich 2 Minuten im Basisworkflow und 9 Minuten im Personenworkflow).

Zur Evaluation der erreichten Datenqualität wurden die Antworten der Crowd mit denen von Fachwissenschaftlern verglichen. Zwei Fachwissenschaftler aus dem Projekt *musiconn.performance* erklärten sich bereit, 30 Konzertprogramme der Frankfurter Museums-Gesellschaft zu erschließen, um ein Vergleichskorpus zu generieren. Um das im Rahmen der Fallstudie implementierte Tool dabei als Fehlerquelle für die Arbeit der Crowd auszuschließen, führten die Fachwissenschaftler die Erschließung mit einem identischen Tool durch.

Für den Basisworkflow, der den Titel, den Ort, das Datum und die Uhrzeit der Konzerte abfragt, erwies sich die durch die Crowd erreichte Daten-

qualität als sehr gut. Abweichungen der Nutzerantworten traten lediglich bei der Frage nach dem Titel des Konzertes auf. Diese sind in der unterschiedlichen Interpretation der Nutzer begründet, welche Teile des Programmes als dem Titel zugehörig einzuschätzen sind. Gegebenenfalls könnte hier durch eine klarere Definition des Eingabefeldes oder durch gezielte Hilfsmaterialien ein weiter verbessertes Ergebnis erzielt werden.

Auch die Datenqualität, die bei der Erschließung der Interpreten, Komponisten und weiteren beteiligten Personen erreicht wurde, erwies sich für die komplexe Aufgabenstellung als sehr gut. Die Daten aus den Eingaben der Crowd ergeben 147 Personen für die 30 analysierten Konzertprogramme. Bei 140 davon kommen die beiden oder einer der beiden Fachwissenschaftler zu demselben Ergebnis (Transkription des Namens und zugeordnete GND-Nummer). 7 Personen wurden von der Crowd gewählt, sind aber in den Datensätzen der Fachwissenschaftler nicht oder mit abweichender GND-Nummer enthalten. Das entspricht einer Precision der Crowd von  $140/147 = 95,2\%$ . Negativer fällt das Ergebnis für die Betrachtung der Personen aus, die von den Fachwissenschaftlern identifiziert wurden, von der Crowd allerdings nicht, also dem Recall der Crowd-Ergebnisse. 64 Personen wurden von den Fachwissenschaftlern identifiziert, sind in den aggregierten Lösungen der Crowd allerdings nicht enthalten. Das entspricht einem Recall von  $128/192 = 66,7\%$ . Der Recall-Wert könnte durch Optimierung des Crowdsourcing-Tools verbessert werden: Häufig finden sich die fehlenden Personen auf Seite 2 der Konzertprogramme. Diese wurde von den Crowdnutzern entweder nicht gefunden, oder die Motivation reichte nicht aus, um zwei Seiten vollständig zu bearbeiten.

Die sehr gute Qualität der Daten zeigt, dass die Erschließung der Konzertprogramme mit Unterstützung des angesprochenen Personenkreises zu leisten ist. Auch komplexere Aufgabenstellungen wie die Verknüpfung mit GND-Normdaten sind dabei umsetzbar. Allerdings wäre, um eine echte

Zeitersparnis für die Fachwissenschaftler zu erzielen, eine größere Anzahl an erschlossenen Quellen notwendig.

### Fazit

Der Aufwand, der für die Konzeption, Umsetzung und redaktionelle Betreuung eines Crowd- oder Nichesourcing-Projektes anfällt, ist nicht zu unterschätzen. Crowdsourcing kann „ebenso personal- und kostenintensiv sein, wie wenn die Arbeit durch wissenschaftliches Personal erledigt würde.“ /15/ Für die beiden Workflows der Fallstudie blieb die Anzahl an erledigten Aufgaben zu gering, um im Vergleich zum Aufwand für die Implementierung des Tools und redaktionelle Aufgaben während der zehnwöchigen Pilotphase rentabel zu sein. Um eine höhere Teilnehmerzahl zu erreichen, sollten kontinuierliche Werbemaßnahmen eingesetzt werden. Auch müsste das Tool hinsichtlich einiger Schwellen für die Nutzer optimiert werden, beispielsweise durch klares visuelles Feedback beim Absenden der Antworten. Zielsetzung sollte ferner sein, die Kommunikation unter den Teilnehmern zu erhöhen, um so den redaktionellen Aufwand für die Projektmitarbeiter zu verringern.

Abseits der Zeitersparnis für die Fachwissenschaftler des Projektes kann jedoch beobachtet werden, dass das Projekt bei den Nutzern Interesse für das Projekt *musiconn.performance* sowie für die Bestände der Frankfurter Museums-Gesellschaft wecken konnte. Die Nutzer blieben zum Teil über die gesamte Pilotphase hin im Projekt aktiv und sendeten Fragen und Anregungen zum Tool und zu den Programmen der Frankfurter Museums-Gesellschaft sowie sehr positives Feedback: „Ich habe nicht gedacht, dass diese

Arbeit so interessant sein kann, vor allem, wenn man sich recherchierend auf die Spur der Künstler begibt.“ /16/ Damit zeigte sich Crowdsourcing als dafür geeignet, für das Projekt zu werben und aktives Interesse von Nutzern für „ihre“ Bestände zu wecken.

Als wichtigstes Fazit für andere Projekte lässt sich ableiten, dass die Fähigkeiten der Crowd nicht unterschätzt werden sollten. Die Crowd erreichte bei beiden Workflows eine sehr gute Datenqualität. Die Pilotphase zeigte, dass auch komplexe Aufgaben wie die Verknüpfung von Personen mit Normdaten aus der Gemeinsamen Normdatei durch eine Crowd mit bestimmten Vorkenntnissen zu leisten ist. Die Zeit, die die Nutzer in den Workflow investierten, sowie persönliche Rückmeldungen einzelner Nutzer zeigten, dass besonders dieser Workflow Interesse bei den Teilnehmern weckte. Die Crowd kann also, wird sie durch adäquate Workflows geführt, einen großen Beitrag zur Erschließung von Quellenmaterial leisten. Für den FID Musikwissenschaft bedeutet dies, dass das entwickelte Tool im Rahmen von *musiconn.performance* weiterhin für eine crowdbasierte Erfassung von Aufführungseignissen über die Auswertung digitalisierter Music Performance Ephemera eingesetzt werden soll. Aufgrund der geschilderten Aufwände wird dabei aber weiterhin die gezielte Auswahl von Projekten mit hohem Identifikationspotenzial entscheidend sein.

Kerstin Jacob realisierte das Crowdsourcing-Projekt des FID Musikwissenschaft im Rahmen ihrer Masterarbeit im Studiengang „Computing in the humanities“. Derzeit promoviert sie am Lehrstuhl für Softwaretechnik und Programmiersprachen der Otto-Friedrich-Universität Bamberg.

1 Vgl. Barbara Wiermann: „*musiconn.performance* - Musikalische Ereignisdaten im Fachinformationsdienst Musikwissenschaft“, in: *Kooperative Informationsinfrastrukturen als Chance und Herausforderung. Festschrift für Thomas Bürger zum 65. Geburtstag*, hrsg. von Achim Bonte und Juliane Rehnolt, Berlin 2018, S. 398-415.

2 Barbara Wiermann: *Konzertprogramme online - Chancen für die Wissenschaft*. Vortrag auf dem 98. Deutschen

Bibliothekartag in Erfurt 2009, S. 1: <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/year/2009/docId/726> (19.09.2019).

3 Andrea Hammes: *Konzertprogramme im FID Musik - Experten beraten sich in der SLUB*, 2017. <https://blog.slub-dresden.de/en/seite/2/archiv/2017/11/> (26.06.2019).

4 Dies teilweise durch Projektmitarbeiter, teilweise durch externe Kooperationspartner aus wissenschaftlichen Projekten,

z. B. „Concert Life and Concert Venues in Tokyo“ (TU Berlin), bzw. von Konzertveranstaltern. So stellt die Philharmonie Dresden Daten zu ihren Aufführungen von der Gründung bis heute zur Verfügung.

5 Diese umfassen beispielsweise die abgeschlossenen DFG-Projekte „Repertoireforschung zum Leipziger Thomanerchor“ und „Institutionalisierung der Sinfonik“ (beide Universität Leipzig).

6 Vgl. Jeff Howe: *Crowdsourcing: A definition*, 2006. <https://crowdsourcing.typepad.com/cs/2006/06/> (19.09.2019).

7 Vgl. Simone Waidmann: „Erschließung historischer Bestände mittels Crowdsourcing: Eine Analyse ausgewählter aktueller Projekte“, in: *Perspektive Bibliothek* 3 (2014), Nr. 1, S. 33–58.

8 Oomen und Aroyo klassifizieren die verschiedenen Einsatzbereiche von Crowdsourcing innerhalb von Bibliotheken anhand des Digitalisierungsprozesses. Vgl. Johan Oomen und Lora Aroyo: „Crowdsourcing in the Cultural Heritage Domain: Opportunities and Challenges“, in: *C&T '11 Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies*, Brisbane 2011, S. 138–149.

9 Victor de Boer u. a.: „Nichesourcing: Harnessing the

Power of Crowds of Experts“, in: *Knowledge Engineering and Knowledge Management*, hrsg. von Annette ten Teije u. a., Berlin 2012 (Lecture Notes in Computer Science, Bd. 7603), S. 16–20.

10 Chris Dijkshoorn, Victor de Boer, Lora Aroyo und Guus Schreiber: „Accurator: Nichesourcing for Cultural Heritage“, in: *Computing Research Repository*, abs/1709.09249 (2017); <http://arxiv.org/abs/1709.09249> (19.09.2019).

11 Vgl. Mia Ridge: „From Tagging To Theorizing: Deepening Engagement with Cultural Heritage through Crowdsourcing“, in: *Curator: The Museum Journal* 56 (2013), Nr. 4, S. 435–450.

12 Vgl. Eva Bunge: „Citizen Science in der Bibliotheksarbeit – Möglichkeiten und Chancen“, in: *b.i.t.online – innovativ*, Bd. 63, Wiesbaden 2017.

13 [http://eka01.de/fmg\\_programmarchiv/](http://eka01.de/fmg_programmarchiv/) (19.09.2019).

14 Vgl. Katrin Bicher und Barbara Wiermann: „Normdaten zu Werken der Musik und ihr Potenzial für die digitale Musikwissenschaft“, in: *BIBLIOTHEK – Forschung und Praxis* 42 (2018), Nr. 2, S. 222–235.

15 Simone Waidmann: „Erschließung historischer Bestände mittels Crowdsourcing“ (wie Anm. 7), S. 53.

16 E-Mail einer Crowdsourcing-Freiwilligen vom 06.02.2019.

## Matthias J. Pernerstorfer Documenta dramatica: Sprech-, Musik- und Tanztheater Mitteleuropas im 18. Jahrhundert Reinhart Meyers monumentale Bibliographie

*Reinhart Meyer ist Bibliograph und Kulturhistoriker. Sein Anliegen ist die Dokumentation der Theaterproduktion des 18. Jahrhunderts – nicht der Geschichte des gedruckten Dramas – in seiner formalen Vielfalt, Sprech-, Musik- und Tanztheater umfassend. Dazu werden Manuskripte und Drucke, Notenmaterialien, Theaterzettel und Programmhefte ebenso berücksichtigt wie bloße Aufführungsnachweise. Unter den versammelten Werken sind nicht nur solche in deutscher Sprache, sondern auch lateinische, italienische und französische ebenso wie russische, polnische, tschechische, ungarische, holländische oder englische Stücke.*

*Die Documenta dramatica mit ihren ca. 30 Bänden à 500 Seiten – 2021/2022 veröffentlicht – sind der Abschluss von Reinhart Meyers bibliographischem Lebenswerk. Es dient als einzigartige Do-*

*kumentation von Quellen für die literatur, theater- und musikwissenschaftliche Forschung, die sehr viel zusätzliches Material zum Catalogo analitico von Claudio Sartori und den Werkverzeichnissen für Autoren und Komponisten in MGG und Grove zur Verfügung stellt.*

Im Laufe von mehr als drei Jahrzehnten hat Reinhart Meyer in seiner *Bibliographia Dramatica et Dramaticorum* die Quellen zur (Musik-) Theatergeschichte des 18. Jahrhunderts in einer bis dahin nicht dagewesenen Form erschlossen.<sup>1/</sup> Als Bibliograph und Kulturwissenschaftler geht es ihm um eine möglichst vollständige Dokumentation der (Musik-) Theaterproduktion – nicht der Dramengeschichte – Mitteleuropas im 18. Jahrhundert in ihrer sprachlichen und formalen Vielfalt. Dazu werden Manuskripte und Drucke, Partituren,<sup>2/</sup> Theaterzettel und Programmhefte, ja bloße Aufführungsnachweise berücksichtigt. Rezensionen und Kritiken sind ebenfalls verzeichnet. Neben deutschen Titeln stehen lateinische, italienische und französische, aber auch russische, polnische, tschechische, ungarische, niederländische oder englische Werke, die in Schulen und