

# Möglichkeiten und Grenzen eines digitalen kulturellen Gedächtnisses des Barock: Ein DFG-Projekt in der Rückschau.

Melissa Müller (melissa.mueller@uni-hamburg.de)



## Korpus (240.521 Token)

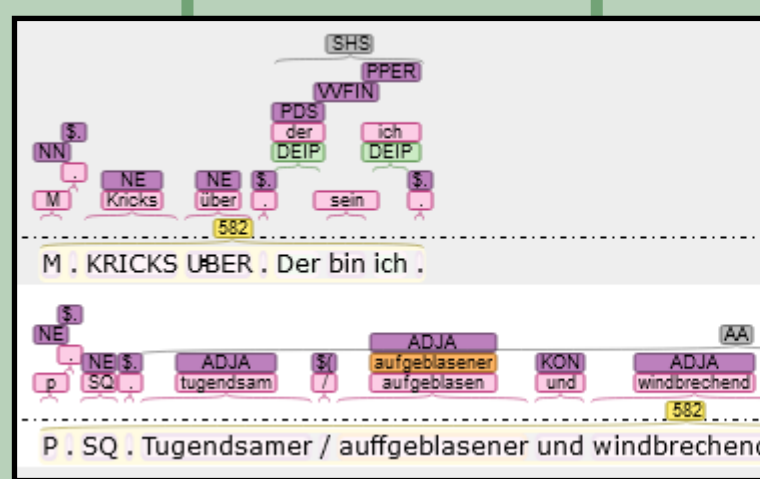
P. SQUENTZ.  
Edler / Woldler / Hochedler / Woldelgebomer Herr  
PICKELHÄRING / von Pickelhäringsheim und Saltznanen.  
P. SQ. Arbeitsamer und Ammelchiger Meister Kricks / über  
und über / Schmeid.  
M. KRICKS ÜBER. Der bin ich.  
P. SQ. Tugendsamer / aufgeblasener und windbrechender  
Mester Bullabart / Blasebalckenmacher.  
BILLABARTAN. Der bin ich.  
P. SQ. Ehrwürdiger / durchschneidender und gleichmache-  
der Mester Klipperling / Wollbesteller Schreiner des weit-  
berühmten Dorffes / Rumpels-Kirchen.  
M. KLIPPERLING. Der bin ich.  
P. SQ. Wolgelahrter / vielgeschwinder und hellstimmiger  
Mester Lollinger / Leinweber und Mester Sängler.  
LOLL. Der bin ich.  
P. SQ. Treufreudiger / Wolwürckender / Tuchhaffer Mester  
Klotz-George / Spulensmacher.  
M. KLOTZ-GEORGE. Der bin ich.  
P. SQ. Verschraubt euch durch Zuthuung euer Füße und  
Niederlassung der hintersten Oberschenkel auff herumb-  
gesetzte Stühle / schlisset die. *Repositoria* euer Gehirna

### I. Erhebung

Gryphius, A.: Dramen. Hrsg. v. E. Mannack. Frankfurt/M. 1991.

### II. Literaturwissenschaftliche und linguistische Annotation

WebAnno (Eckhart de Castilho et al. 2016)  
INCEpTION (Klie et al. 2018)



1	Path: KorpusAG > PeterSquentz (tokens 2 - 1)	Comica . oder Herr Peter Squentz / Schimpf
2	Path: KorpusAG > PeterSquentz (tokens 26 - 3)	Meynung nach Hochberühmte Herr Peter Squ
3	Path: KorpusAG > PeterSquentz (tokens 234 - 4)	erkühnet / ihn Herrn Peter Squentz aus ged
4	Path: KorpusAG > PeterSquentz (tokens 280 - 5)	abgemahlet / dem Herr Peter Squentz die le
5	Path: KorpusAG > PeterSquentz (tokens 307 - 6)	Spielende Personen . Herr Peter Squentz / S

### III. Analyse

ANNIS (Krause/Zeldes 2016)

## Kollektives Gedächtnis

### Kommunikatives Gedächtnis

- Alltagskommunikation
- beschränkter Zeithorizont (80-100 Jahre in der Vergangenheit)

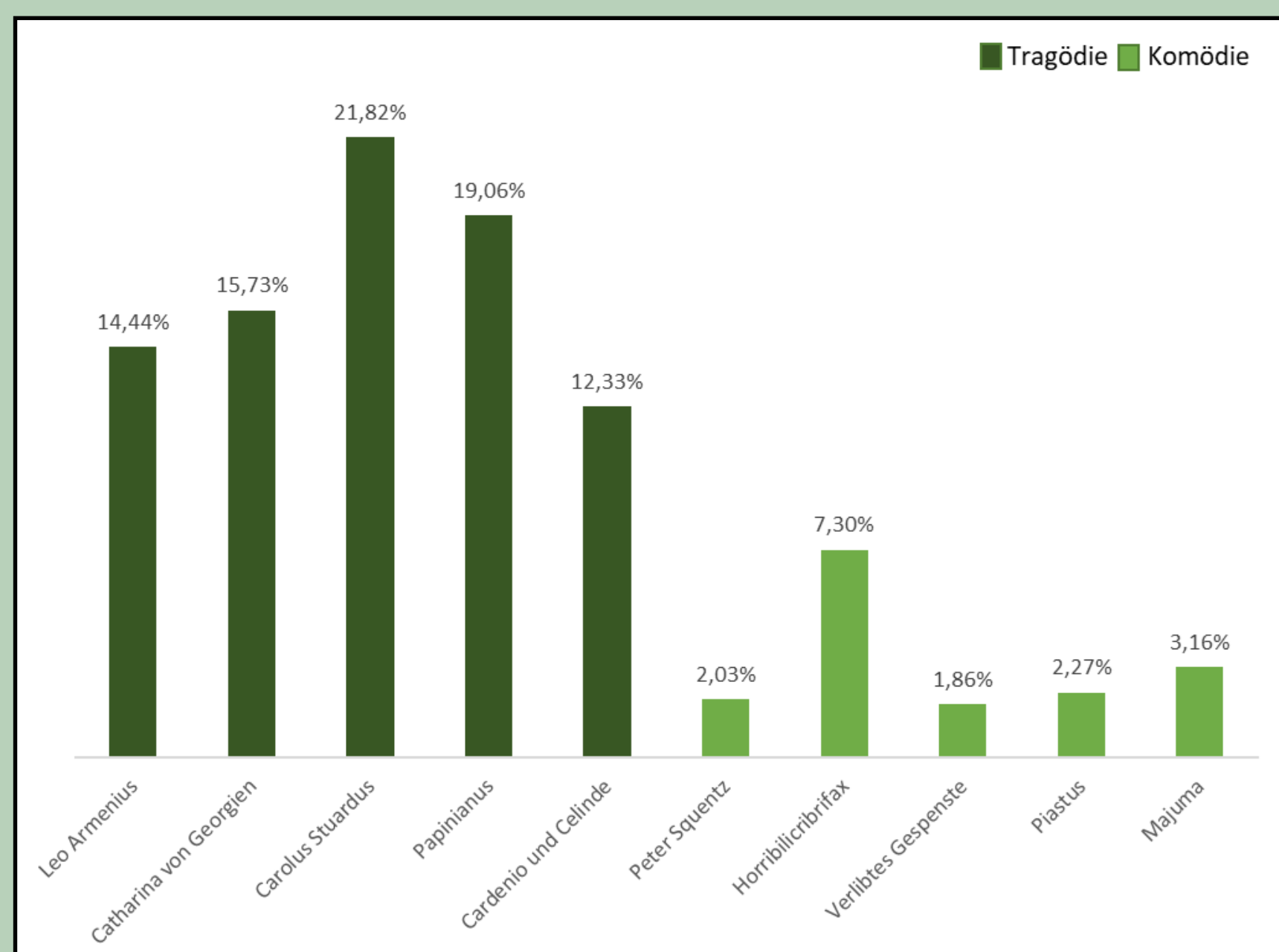
### Kulturelles Gedächtnis

- Objektivationen / „Erinnerungsfiguren“ (Assmann 1988, 12)
- Zeiteinseln als „Erinnerungsraum ‚retrospektiver Besonnenheit‘“ (Assmann 1988, 12)

- ◆ Unter dem Begriff **kulturelles Gedächtnis** fassen wir den jeder Gesellschaft und jeder Epoche eigentümlichen Bestand an **Wiedergebrauchs-Texten**, -Bildern und -Riten zusammen [...] (Assmann 1988, 15)
- ◆ Schrift gilt als „kulturelles Instrument“ und „Gedächtnismedium“ (Assmann/ Assmann 2006)
- ◆ Literatur als Teil des Speichergedächtnisses (vgl. Assmann/ Assmann 1994, 123; Erll 2005, 28; zur Unterscheidung von Speicher- und Funktionsgedächtnis, die eine weitere Kategorisierung des kollektiven Gedächtnisses ist: vgl. Assmann/ Assmann 1994, 121-129)
- Dramen von Andreas Gryphius als ein kleiner Bestandteil eines kulturellen Gedächtnisses des Barock
- Welche Möglichkeiten und Grenzen bietet ein literaturwissenschaftlich und linguistisch annotiertes Korpus als Teil des kulturellen Gedächtnisses des Barock?

## Möglichkeiten

- ◆ Anreicherung der Texte um die Annotation von linguistischen und literaturwissenschaftlichen Phänomenen  
→ Durchsuchbarkeit nach Token, Textpassagen und linguistischen sowie literaturwissenschaftlichen Annotationen
- ◆ Systematische Annotation interaktionaler Kategorien und Phänomene (vgl. Imo/ Lanwer 2019) in historischen Daten, bspw.: Gesprächspartikel, Apokoinu-Konstruktionen, Ellipsen etc.
- ◆ Kombination von linguistischen und literaturwissenschaftlichen Phänomenen  
→ mögliche Korrelationen können festgestellt werden (vgl. Imo i.V.; Imo/Müller i.V.)  
→ hier zu erkennen: Tragödienspezifik der Kategorie der Fokuspartikeln (83,38% der Fokuspartikeln kommen in Tragödien vor)

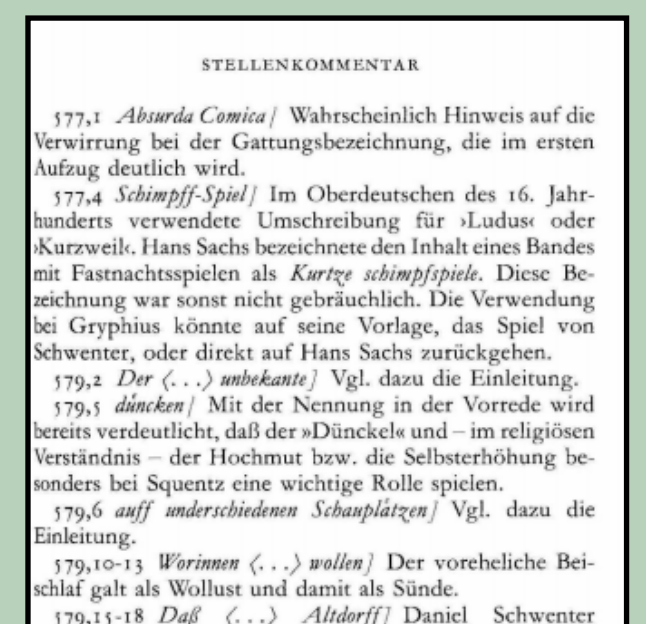


Relative Verwendungsfrequenz der Fokuspartikeln differenziert nach Dramen, n=1233.

- anderer Zugang und Wahrnehmung der Dramen von Gryphius als Teil des kulturellen Gedächtnisses durch digitale Methoden  
→ Erweiterung des kulturelles Gedächtnisses  
→ Annotationen eröffnet die Generierung neuer Erkenntnis-möglichkeiten über die Dramen von Gryphius als Teil des kulturellen Gedächtnisses  
→ Nutzen gegenüber analoger Textrezeption bzw. -analyse

## Grenzen

- ◆ Varianz zwischen der Druckversion letzter Hand und der DKV-Ausgabe (Mannack 1991) wird nicht abgebildet
- ◆ Kommentare zur Entstehung, Wirkung, Quellen und Inhalt sowie Stellenkommentare (Mannack 1991, s. Abb. rechts) sind nicht vorhanden  
→ Teil des kulturellen Gedächtnisses, der in der analogen Form vorhanden war, geht in der digitalen Version verloren  
→ Minderung des Inputs in ein digitales kulturelles Gedächtnis des Barock
- ◆ Benutzeroberfläche und teils komplexe Query Language von ANNIS erschwert den Zugang zur (digitalen) Erweiterung des kulturellen Gedächtnisses



## Literatur

- Assmann, A./Assmann, J. (1994): Das Gestern im Heute. Medien und soziales Gedächtnis. In: Merten, K. et al. (Hg.): Die Wirklichkeit der Medien. Opladen, 114-140.
- Assmann, A./Assmann, J. (2006): Einleitung. In: Assmann, A./Assmann, J. (Hg.): Verwandlungen. München, 9-24.
- Assmann, J. (1988): Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität. In: Assmann, J./Hölscher, T. (Hg.): Kultur und Gedächtnis. Frankfurt a.M., 9-19.
- Eckart de Castilho, R. et al. (2016): A Web-based Tool for the Integrated Annotation of Semantic and Syntactic Structures. In: Proceedings of the LT4DH workshop at COLING 2016, Osaka.
- Eggert, L./Imo, W./Müller, M./Wesche, J. (2021): Interaktionale Sprache bei Andreas Gryphius; Persistent Identifier: <https://hdl.handle.net/11022/0000-0007-F00B-E>
- Erll, A. (2005): Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Stuttgart/Weimar.
- Imo, W. (i.V.): Interaktionale Ellipsen: Nicht-finite Prädikationskonstruktionen (NFPK) und Aposiopesen im Dramenwerk von Andreas Gryphius.
- Imo, W./Lanwer, J.P. (2019): Interaktionale Linguistik. Eine Einführung. Berlin.
- Imo, W./Müller, M. (i.V.): Von „Ey Pickelharing / das ist wider Ehr und Redligkeit“ zu „ey Tlmo; lass\_ma RISCHTisch laut (.) öh schrElen“ – ey und ei gestern und heute.
- Klie, J.-C., et al. (2018): The INCEpTION Platform: Machine-Assisted and Knowledge-Oriented Interactive Annotation. In: Proceedings of System Demonstrations at COLING 2018, Santa Fe.
- Krause, T./Zeldes, A. (2016): ANNIS3: A new architecture for generic corpus query and visualization. In: Digital Scholarship in the Humanities 2016 (31). <http://dsh.oxfordjournals.org/content/31/1/118>