

Abschlussbericht zum Förderprogramm 2019 Y-KLRMPFNST verständlich gemacht! Pilotprojekt zur digitalen Edition von (Fan-)Zines

(Stand: März 2020)

Inhalt

1.	Allgemeines	3
1.1.	Ausgangssituation und Projektziele.....	3
1.2.	Projektorganisation	4
2.	Projektverlauf und Ergebnisse	4
2.1.	Projektverlauf.....	4
2.2.	Ergebnisse des Projekts aus fachlicher und technischer Sicht	5
2.3.	Gesamtergebnis des Projekts und Einschätzung.....	6
3.	Ausblick	7

1. Allgemeines

Das Berliner Archiv der Jugendkulturen e.V. sammelt seit Mitte der 1990er Jahre Publikationen, Materialien und Primärquellen aus und zu unterschiedlichen Jugendszenen. Das Herzstück der Sammlung bilden rund 20.000 Zines. Zines sind Artefakte aus subkulturellen Räumen und als solche bedeutsame Verbreitungsorgane, die zur Entstehung, Vernetzung und Etablierung von Szenen und Musik,- Kleidungs- und Sprachstilen beitragen. Berlin als subkulturelles Zentrum nimmt hier eine hervorgehobene Position ein. Rund 5.000 Zines aus der Sammlung des Archivs der Jugendkulturen e.V. sind in Berlin erschienenen und reichen bis in die 1970er Jahre zurück. Obgleich es sich bei Zines um bedeutsame Quellen des kulturellen Erbes handelt, werden sie nur von sehr wenigen Bibliotheken und Archiven gesammelt. Umso wichtiger ist es, den Zine-Bestand im Archiv der Jugendkulturen bekannter und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

1.1. Ausgangssituation und Projektziele

Ausgangssituation

Im 2017 durchgeführten Projekt *UnBoxing* wurde bereits eine Konzeption zur Digitalisierung von Zines als Artefakte jugendkultureller Praxen sowie eine Handreichung zur Rechtereklärung bei der Digitalisierung von Zines erarbeitet. Es lag damit bereits ein Leitfaden für die Digitalisierung von Zines vor, der mit dem nun geplanten Projekt auf seine Praxistauglichkeit hin überprüft werden konnte. Insofern stellte das Digitalisierungsvorhaben die ideale Möglichkeit dar, um den Prozess der Digitalisierung von Zines einmal an einem ausgewählten Exemplar aus der Fanzine-Sammlung des Archivs der Jugendkulturen praktisch und in aller Tiefe zu erproben.

Projektziele

Vorrangiges Ziel des Digitalisierungsvorhabens war, ein Westberliner Punk-Fanzine aus dem Jahre 1980 in Form einer digitalen Edition einer breiten Öffentlichkeit online zugänglich zu machen. Statt die gesamte Breite der Fanzine-Sammlung im Archiv der Jugendkulturen abzudecken, zielte das durchgeführte Projekt darauf ab, in die Tiefe eines einzelnen Fanzines aus der Sammlung des Archivs der Jugendkulturen einzutauchen.

Am Beispiel der vierten Ausgabe des *Y-KLRMPFNST* sollten die Potenziale und Herausforderungen einer Digitalisierung von Zines ermittelt werden, die den Kontext und die Materialität dieser subkulturellen Artefakte im

Digitalisierungsprozess und in der anschließenden Präsentation berücksichtigen. Dafür sollte das Beispiel-Fanzine nicht nur bilddigitalisiert werden, sondern auch entsprechend der Richtlinien der „Text Encoding Initiative“ (TEI) in einer XML-Datei codiert, zum besseren Verständnis mit erläuternden Informationen und zusätzlichen Dokumenten versehen werden und mit Hilfe des Viewers „Edition Visualization Tool 1.0“ (EVT) auf einer projekteigenen Webpage präsentiert und öffentlich zugänglich gemacht werden.

Diese Projektziel wurde innerhalb der Projektlaufzeit erfolgreich umgesetzt.

1.2. Projektorganisation

Institution, Abteilung	Archiv der Jugendkulturen e.V.
Projektleitung	Christian Schmidt
Projektmitarbeiter	Jenny Wolf (wissenschaftliche Projektmitarbeiterin) Jens Niemeyer (wissenschaftliche Honorarkraft)
Externe Beteiligte	Charlotte Weber (Transkription Fanzine-Texte) Ghostwork (Webprogrammierung und -design) iRights.law (Rechtsberatung)
Gesamte Projektlaufzeit	01.01.2019 – 31.12.2019

2. Projektverlauf und Ergebnisse

2.1. Projektverlauf

Arbeitspakete	Zeitraum	Aufgabe	Personal
1	02.-06./19	Wissenschaftliche Recherchen (Kontextinformationen und -dokumente)	Christian Schmidt, Jens Niemeyer
2	02.-08./19	Rechteklärung (Feststellung zu klärender Rechte einzelner Fanzine-Inhalte, Einholung der Nutzungsrechte)	Christian Schmidt, Jens Niemeyer, Jenny Wolf, iRights.law
3	02.-03./19	Transkription der Fanzine-Texte	Charlotte Weber
4	02.-	Entwicklung des Basis-TEI-Modells	Christian Schmidt,

	05./19		Jenny Wolf
5	02.- 08./19	Digitalisierung (Fanzine-Seiten und Kontextdokumente)	Jenny Wolf
6	04.- 12./19	Annotationen der Fanzine-Inhalte in TEI/XML-Datei (strukturell und inhaltlich)	Christian Schmidt, Jenny Wolf
7	08.- 12./19	Präsentation Projekt-Webpage (inkl. Gestaltung, Text- und Bild-Redaktion, Anpassung EVT-Viewer)	Christian Schmidt, Jenny Wolf, Jens Niemeyer, ghostwork
8	11.- 12./19	Vorbereitungen zur Präsentation in DDB	Jenny Wolf
9	11.- 12./19	Vorbereitungen zur Langzeitarchivierung	Jenny Wolf

2.2 Ergebnisse des Projekts aus fachlicher und technischer Sicht

Umfang der erzielten Ergebnisse

Digitalisierung:

Die vierte Ausgabe des Fanzines Y-KLRMPFNST sowie sechs Kontextdokumente liegen sowohl als Masterdateien in hochaufgelösten Scans als auch als Arbeitsdateien in geringerer Auflösung in Form von Einzelseiten vor.

Transkription:

Die vierte Ausgabe des Fanzines Y-KLRMPFNST wurde in eine digital bearbeitbare Version und in eine emendierte Lesefassung überführt und dafür um alle grammatikalischen und orthographischen Fehler im Originaltext bereinigt, ins Hochdeutsche übertragen und den Regeln der neuen deutschen Rechtschreibung angepasst.

Annotation TEI/XML:

Ziel war es, die gesamte vierte Ausgabe des Fanzines Y-KLRMPFNST in einer Basis-Annotation in XML (eXtensible Markup Language) und TEI (Text Encoding Initiative) zu kodieren. Für die Annotation in XML/TEI wurde der XML-Editor „oXygen“ eingesetzt. Der Fokus lag auf einer Basis-Auszeichnung der strukturellen Elemente und auf der Annotation szenerelevanter Personen, Orte und Gruppen/Organisationen sowie der Auszeichnung einzelner Textstellen in Form von „Notes“ zum besseren Verständnis der Fanzine-Inhalte. Darüber hinaus wurden sog. „Praxisspuren“ im Heft ausgezeichnet, die Rückschlüsse über die Herstellungsweise des Fanzines zulassen und Kontextdokumente (wie

Konzertplakate) an einzelnen Stellen im Fanzine hinzugefügt. Zweck dieser Annotationen sollte ein tieferes Verständnis für das Fanzine sein, das ohne diese Auszeichnungen für Außenstehende der Szene kaum zu verstehen ist. Im Online-Viewer wurden entsprechende Buttons programmiert, mit Hilfe derer diese einzelnen Auszeichnungen abrufbar sind z.B. als Praxisspuren, als Listen von szenerelevanten Personen, Orten und Gruppen/Organisationen sowie als „Notes“ direkt an den entsprechenden Fanzine-Inhalten. Die Encoding Guidelines und Entscheidungen während des Annotationsprozesses wurden in der Projektdokumentation festgehalten.

Online-Verfügbarkeit:

Die digitale Edition ist auf folgender Webpage online zugänglich:
<https://yklr.jugendkulturen.de/projekte/y-klrmpfnst/edition>

Technische Parameter

Digitalisate:

- Masterdateien: Format .tiff-Format (unkomprimiert), 600 dpi, 24-Bit-Farbtiefe, RGB
- Arbeitsdateien: Format .jpg-Format, 600 dpi, 24-Bit-Farbtiefe, RGB

XML/TEI-Annotation: Oxygen XML Editor (Version 21.0)

Präsentationssoftware: EVT / Edition Visualization Technology (Version 1.2)

Rechteklärung

Für nicht alle Inhalte des Fanzines konnten die Rechte eindeutig geklärt werden. Die entsprechenden Stellen wurden sowohl im Transkript gelöscht als auch im Faksimile geschwärzt. Der Rest des Fanzines wurde in Absprache mit dem Herausgeber des Heftes unter folgende CC-Lizenz gestellt: CC BY-NC-SA 4.0

2.2. Gesamtergebnis des Projekts und Einschätzung

Dank des Digitalisierungs- und Editionsprojektes konnte ein Basis-TEI-Modell zur Auszeichnung weiterer Fanzines aus dem Bestand des Archivs der Jugendkulturen entwickelt werden und die Herausforderungen und Möglichkeiten einer solchen tiefen Digitalisierung von Fanzines ermittelt werden. Diese Erfahrungen werden auch in zukünftige Digitalisierungsprojekte des Archivs der Jugendkulturen miteinfließen.

3. Ausblick

Die Ablage der Daten in der Langzeitarchivierung ist für April 2020 geplant. Darüber hinaus befindet sich ein weiteres Digitalisierungsprojekt in Kooperation mit dem Veranstaltungsort SO36 in Berlin-Kreuzberg bereits in Planung, das auf den Erfahrungen des hier beschriebenen Projektes aufsetzen soll.