Annotationsumgebung

Galka, Selina; selina.galka@uni-graz.at

Digitales Annotieren ist in den Digitalen Geisteswissenschaften ein zentraler Bereich und variiert je nach wissenschaftlichem Ziel und Forschungsgegenstand. (Kollatz u.a. 2017, S.15) Das schlägt sich auch in einzelnen fachspezifischen Annotationsumgebungen nieder, die unterschiedliche Funktionalitäten bieten können.

Neben Annotationsumgebungen, die vor allem in der Korpuslinguistik genutzt werden, wie *WebLicht* oder *ExMaralda*, gibt es beispielsweise Annotationsumgebungen zur Erkennung und Annotation von Handschriften, wie *Transkribus*. Oft wird auch eine Verlinkung von Bild und Text ermöglicht (vgl. *Textgrid*, *Digital Mappa*). Annotationsumgebungen können on- oder offline verfügbar sein.

Lordick u.a. (2016) definieren unter anderem folgende Anforderungen für Annotationswerkzeuge:

- Organisation der Annotationsgegenstände in einem stabilen System
- Verfügbarkeit von Daten
- Berücksichtigung bestehender Austausch- und Beschreibungsformate
- Verknüpfbarkeit, Importier- und Exportierbarkeit von Inhalten
- Ein- und Ausblenden von unterschiedlichen Annotationsebenen
- Kollaboratives Arbeiten, Versionierung, Zugriffs- und Rechtemanagement von Akteuren
- Berücksichtigung von Lizenzen und Datenschutz
- Usability – leichte Erlern- und Bedienbarkeit

Einige Ansätze und Werkzeuge sind bereits etabliert. Lordick u.a. (2016) merken jedoch an, dass weitere Forschungsarbeit nötig ist, vor allem auch die Entwicklung von Werkzeugen für kollaborative Arbeit.

Literatur:

- Lordick, Harald; Becker, Rainer; Bender, Michael; Borek, Luise; Hastik, Canan; Kollatz, Thomas; Macha, Beata; Rapp, Andrea; Reiche, Ruth; Walkowski, Niels-Oliver: Digitale Annotationen in der geisteswissenschaftlichen Praxis. In: Bibliothek Forschung und Praxis 40: 2016.

- Kollatz, Thomas; Hegel, Philipp; Veentjer, Ubbo; Söring, Sibylle; Funk, Stefan E: Annotieren und Publizieren mit DARIAH-DE und TextGrid. In: DHd 2017. Digitale Nachhaltigkeit. Konferenzabstracts. 13. bis 18. Februar 2017. Universität Bern, S. 15–19.

Software:

Annotation Studio, Crowd-Ed, CWRC-Writer, Digital Mappa, Ediarum, Faus-tedition Image Annotator , GATE, HRIT Tools, Hyperimage, hypothes.is, Nea-tline, Node Goat, Oxygen, Oxygen-TEI-Facsimile-Plugin, PyBOSSA, SaltNPep-per, TextGrid, TextLab, ThePundit, Transkribus, TUSTEP, weblicht, What's On the Menu?, Wikisource, TEITOK, DBpedia Spotlight, IMPACT Tools and Data, Natural Language Toolkit (nltk), Classical Language Toolkit (cltk), Tree-Tagger, RNNTagger, SoMeWeTa, CATMA, EXMARaLDA Partitur-Editor, CMIF Creator, Edirom, xsl-tokenizer, TXSTEP

Verweise:

Annotation (grundsätzlich), WebLicht, Kollaboratives Arbeiten, Versionierung, Lizenzmodelle, Usability

Themen:

Annotation und Modellierung

Zitiervorschlag:

Galka, Selina. 2021. Annotationsumgebung. In: KONDE Weißbuch. Hrsg. v. Helmut W. Klug unter Mitarbeit von Selina Galka und Elisabeth Steiner im HRSM Projekt "Kompetenznetzwerk Digitale Edition". URL: <https://gams.uni-graz.at/o:konde.30>