

PROJEKTBERICHT: DIGITAL HUMANITIES

Carta Marina Interaktiv

Autoren: I. Holman¹, A. Quaresmini² & L. Wohlmuth³

¹Kantonsschülerin an der Alten Kantonsschule Aarau, Aargau, Schweiz; ²Kantonsschüler an Liceo Locarno, Tessin, Schweiz; ³Kantonsschülerin an der Alten Kantonsschule Aarau, Aargau, Schweiz

Betreut durch: Madita Knöpfle MA, Assistentin am Seminar für Nordistik, Universität Basel

19. 10. 2018

Abstract

Die *Carta Marina* ist eine der frühesten Landkarten Nordeuropas und wurde von Olaus Magnus 1539 veröffentlicht. Sie ist sehr detailliert und enthält viele Informationen zu den Ländern, Tieren, Einwohnern und Bräuchen Skandinaviens.

Unser Ziel der Studienwoche war es, die Karte als Webkarte zu digitalisieren, sodass man auf Kartendetails klicken kann und Informationstexte zu diesen erhält. Um dies zu erreichen, arbeiteten wir mit diversen Computersprachen und Softwares, wie zum Beispiel HTML und Git. Die Informationen für die Begleittexte entstammten aus Primärquellen, Sekundärquellen sowie dem Internet.

Das Ergebnis unseres Projekts war eine Webseite, auf der man einen Teil der *Carta Marina* ganz einfach mittels eines Klicks erkunden kann.

Diese Arbeit könnte weitergeführt werden, mit dem Ziel, die Karte vollständig zu digitalisieren.

1. Einleitung

Die Bücher und Kommentare von Olaus Magnus wurden zwar schon in viele Sprachen übersetzt, doch meist nur mit Ausschnitten der Karte veröffentlicht. Bis anhin ist es auch schwierig, online leicht zugängliche und kompakte Informationen zur *Carta Marina* zu finden. Überhaupt sind die Karte und die dazugehörigen Informationen nur schlecht zusammen dargestellt worden.

Deswegen wollten wir herausfinden, wie man die *Carta Marina* am besten zeitgemäss präsentieren könnte, sodass man alle Informationen zu ihr an einem Ort finden kann, egal ob am Laptop oder mobil über ein Smartphone. Mit unserem Projekt soll Fachwissen aus der Nordistik neuartig vermittelt und schliesslich digital für jeden mit Internetzugang verfügbar werden.

2. Material & Methoden

Als allererstes ging es darum, die benötigten Softwares einzurichten: Wir haben den kostenlosen Texteditor Visual Studio Code sowie das Versionierungssystem Git aus dem Internet heruntergeladen und installiert. Wir haben uns auch bei GitHub registriert, um auf die Dateien von unserer Betreuerin zugreifen und später unsere eigenen Dateien mit ihr teilen zu können. Wir wurden mit der Bearbeitungsweise der Dateien zum Aufbau der Webseite im Visual Studio Code vertraut gemacht.

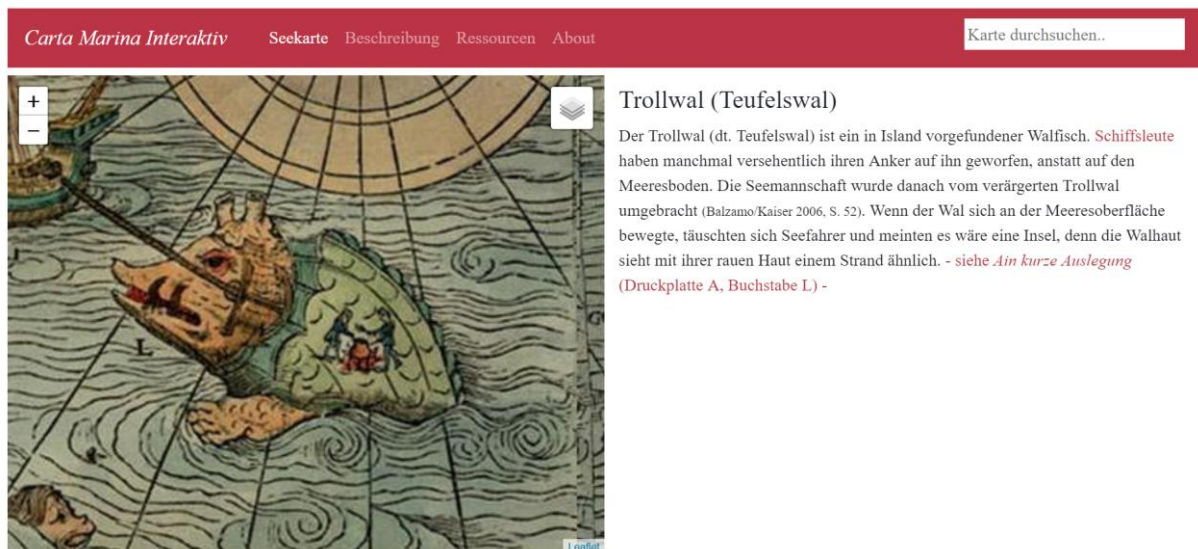
Zusätzlich zu HTML, CSS und JavaScript benutzten wir auch Leaflet, was eine Programmierbibliothek ist, welche in unserem Fall dafür nötig war, die Karte zu erstellen.

Nach genauer Betrachtung der Karte einigten wir uns darauf, nur Platte A der neunteiligen Karte (oben-links) in Angriff zu nehmen, da es viel zu viele Objekte auf der *Carta Marina* gibt, um sie alle während der Studienwoche zu bearbeiten. Als nächstes erfolgte die Datensammlung. Wir teilten die zu bearbeitenden Objekte der Platte A unter uns drein auf: Nordisland, Westisland und das Island umgebende Meer.

Für jedes Objekt, das in der Karte abgerufen werden können sollte, musste zuerst ein Polygon der Fläche, die man anklicken können soll, erstellt werden. Dies taten wir, indem wir ein speziell dafür ausgelegtes Programm benutzten. Dazu mussten wir einfach die Silhouette des Objekts umranden und das Programm gab uns die Koordinaten zurück, mit denen das anklickbare Polygon mithilfe Leaflet erstellt werden konnte. Ausserdem wurde eine Koordinate erfasst, indem genau in die Mitte des Objekts geklickt wurde. Auf diese Koordinate wird später auf der Karte hineingezoomt, womit das angeklickte Objekt vergrössert wird und einfacher betrachtet werden kann.

Dann recherchierten wir zu jedem Objekt mithilfe von Primärquellen (wie zum Beispiel der originalen deutschen Übersetzung von Olaus Magnus' Kommentar zur Karte) und Sekundärquellen, die wir entweder in der Bibliothek der Nordistik oder im Internet fanden – wobei wir quellenkritisch versuchten, nur zuverlässige Literatur zu verwenden. Wir verfassten dann zu jedem Objekt einen kurzen aber informativen Text von nicht mehr als 175 Wörtern.

Die gesammelten Daten wurden im Visual Studio Code in einer JSON-Datei eingefügt, auf die unsere interaktive Karte nun bei jedem Klick zugreift und den richtigen Datensatz herauslädt. Den Datensatz strukturierten wir nach diesem Schema: Name, eventuell eine deutsche Übersetzung, Informationstext, Zoomkoordinaten, wenn möglich Koordinaten auf der heutigen Weltkarte und die Koordinaten des erfassten Polygons auf der *Carta Marina*.



Carta Marina Interaktiv Seekarte Beschreibung Ressourcen About

Trollwal (Teufelswal)

Der Trollwal (dt. Teufelswal) ist ein in Island vorgefundener Walfisch. *Schiffsleute* haben manchmal versehentlich ihren Anker auf ihn geworfen, anstatt auf den Meeresboden. Die Seemannschaft wurde danach vom verärgerten Trollwal umgebracht (Balzamo/Kaiser 2006, S. 52). Wenn der Wal sich an der Meeresoberfläche bewegte, täuschten sich Seefahrer und meinten es wäre eine Insel, denn die Walhaut bewegte, täuschten sich Seefahrer und meinten es wäre eine Insel, denn die Walhaut sieht mit ihrer rauen Haut einem Strand ähnlich. - siehe *Ain kurze Auslegung* (Druckplatte A, Buchstabe L) -

Auch zur *Carta Marina* selbst, Olaus Magnus und die *Historia de gentibus septentrionalibus* verfassten wir kurze Informationstexte. Danach schrieben wir auch noch einen kleinen Beitrag zum Projekt selbst und fertigten eine Bibliographie an. Diese Texte fügten wir dann in die HTML-Dateien und nicht in die JSON-Datei ein, da sie nicht von der Karte geladen werden müssen, sondern über das Menu abgerufen werden.

Zu guter Letzt arbeiteten wir mit CSS am Design und farblichen Layout der Webseite, um sie möglichst attraktiv und leserfreundlich zu gestalten.

3. Resultate

Es gelang uns, alle Objekte der Platte A anklickbar zu machen und sie mit informativen Texten zu verbinden. Nun ist es möglich, auf einer Webseite nicht nur Informationen zu Olaus Magnus und seiner Karte zu finden, sondern sie auch zeitgleich anschauen zu können. Objekt und Informationstext sind nun bequem auf der gleichen Seite sichtbar.

4. Diskussion

Mit Abschluss dieses Projektes ist nun Platte A erarbeitet und auf GitHub online zugänglich. Diese Woche hat aber gezeigt, wie viel Arbeit eine Platte allein benötigt. In dieser Hinsicht wurde erst das Fundament gelegt; weitere acht Platten gilt es also noch zu bearbeiten. Dies könnte daher ein weiterführendes Projekt werden.

5. Danksagung

Wir danken unseren Betreuern, Madita Knöpfle und Balduin Landolt, sowie der Universität Basel und dem Seminar für Nordistik für die Bereitstellung der Bibliothek und den herzlichen Empfang; der Stiftung Fred Styger Stiftung und der Steinegg Stiftung für die finanzielle Unterstützung; und Martha Vogel und Dario Moser für das erfolgreiche Koordinieren und Planen der Projekte.

Literaturverzeichnis (Auswahl)

- OLAUS MAGNUS, Ain kurze Auslegung und Verklerung der neuuen Mappen..., Venedig 1539.
- OLAUS MAGNUS, Historia de gentibus septentrionalibus..., Rom 1555.
- OLAUS MAGNUS, Wunder des Nordens, erschlossen von Elena Balzamo und Reinhard Kaiser, Frankfurt am Main 2006.