

Georg Hohmann

Das abwesende Werk: Objektrepräsentationen im Cyberspace

Physische Dimension und Informationsdimension

In Museen spielt das Museumsobjekt traditionell die zentrale Rolle. Durch die zunehmende Digitalisierung und Virtualisierung wird diese Rolle zunehmend in Frage gestellt, während die Information *zum* und *über* das Objekt und ihre Vermittlung zunehmend in den Vordergrund tritt. Kritiker befürchteten, dass damit das Museumsobjekt an Bedeutung verliert und sich Museen zu Informationsprovidern entwickeln. Das Original verblasst und wird unsichtbar zugunsten der verlustfrei kopierbaren digitalen Repräsentanzen in Wort und Bild.

Nach Suzanne Keene kann man von einer Informationsdimension eines Museumsobjekts sprechen, die den eigentlich Impetus für den Besuch eines Museums darstellt. Es geht nicht um die Objekte an sich, sondern um das, was sie repräsentieren, also um ihre Bedeutung. [Keene 1998: 23]

Diese Ansicht speist sich aus dem semiotischen Diskurs um den Charakter eines Museumsobjekts in den 1980er Jahren. Krzysztof Pomian führte 1986 den Begriff *Semiophor* für Musealien ein. Dieser Begriff zielt darauf, die Doppelseitigkeit eines Museumsobjekts, seine Wesenheit als reales Ding und als Träger von Zeichen zu betonen [Pomian 1986]. Friedrich Waidacher machte diese Sichtweise auch für die Museologie und für den Umgang mit Objekten im Museum fruchtbar. Nach Waidacher werden Objekte

<zitat>" nicht wegen ihres Eigenwertes ins Museum aufgenommen, nicht weil sie für sich so selten, groß, klein, schön oder sonst außergewöhnlich sind, sondern weil sie bestimmte Sinngehalte repräsentieren. Sie stehen für Ideen, sie können Zeugenschaft für bestimmte Ereignisse, Tatsachen und Verhältnisse ablegen."</zitat> [Waidacher 1996]

Allerdings lehnte er Pomians Begriff der *Semiophor* ab, da er das Objekt zu sehr auf seine pure Zeichenhaftigkeit reduziert. Um die Bedeutung eines Objekts stärker in den Fokus zu stellen, führte er den Begriff der *Nouophor* (Bedeutungsträger) ein, der

vor allem den historischen und gesellschaftlichen Kontext eines Objekts betont sollte. Nach Waidacher erhalten

<zitat>"Dinge des Alltags [...] durch bestimmte und nachvollziehbare Methoden eine neue Qualität zugeschrieben, durch die sie erst museologische Bedeutung erlangen. Sie werden durch diese Zuschreibung etwas Anderes, als sie vor ihrer Musealisierung waren, etwas völlig Neues."</zitat> [Waidacher 1996: 4]

Diese Zuschreibungen manifestieren sich auf Informationsträgern, die sich wie ein Halo um das Objekt gruppieren, das den Dreh- und Angelpunkt bildet. Diese Informationsdimension eines Objekts im Museum war bisher traditionell in Form von Karteikarten, Handakten, Büchern, oder Katalogen präsent. Verlässt man den eingeschränkten Blickwinkel des Museums, gilt festzuhalten, dass die Informationsdimension nicht durch seine Mauern beschränkt ist und es auch nie war. Sie war und ist schon immer Zeit und Ort ungebunden, und sie war und ist auch global vorhanden. Einzig aufgrund der analogen, distributiven Daseinsform war sie in ihrer Eigenständigkeit und Gesamtheit nur schwer als solche zu begreifen. Zudem war durch die Bindung an analoge Informationsträger der Zugang zur Informationsdimension eines Objekts stets nur partiell möglich und mitunter mit hohem Aufwand verbunden.

Kunstgeschichte als Produzent der Informationsdimension

Im Falle von Kunstmuseen etwa ist es offensichtlich, dass die Informationsdimension eines Objekts sich über den ganzen Bereich der kunsthistorischen Forschung erstreckt und sich aus diesem speist. Der kunstgeschichtliche Diskurs ist somit direkt an Erstellung und Erweiterung der Informationsdimension von Kunstwerke beteiligt. Dieser Prozess führt von der Aneignung eines Werks über die Generierung von Erkenntnissen und Sinnzusammenhängen bis zur Kommunikation der Information.

Nach Hermann Bauer eignet sich der Kunsthistoriker das Kunstwerk mit den Mitteln der Sprache an.

<zitat>"Sprache transponiert das zunächst nicht durch andere Medien ersetzbare Werk der Bildenden Kunst in den Bereich der Begriffe. Nur in ihm kann nämlich Geschichte geschrieben werden, ein Werk historische Qualität gewinnen."</zitat> [Bauer 1989: 130]

Die sprachliche Erfassung, Bearbeitung und Beschreibung von Kunstwerken wird aber erst dann einer größeren Gruppe von Adressaten kommunizierbar, wenn sie an ein Medium gebunden und damit dauerhaft fixiert wird. Das primär genutzte Medium der Kunstgeschichte ist die Verschriftlichung der Begriffe in Form von Aufsätzen und Büchern, in der Tat eine Kunstgeschichtsschreibung. Schon weit vor der Erfindung des Buchdrucks und bis in die heutige Zeit ist Papier das Medium, mit dem kunstgeschichtliche Informationen gespeichert und kommuniziert wird. Diese an ein Medium gebundenen Informationen sind dabei dem gleichen geistesgeschichtlichen Wandel unterworfen wie die durch sie beschriebenen Werke und werden dadurch selbst zu Gegenständen und Quellen der kunsthistorischen Forschung. Kunsthistorische Aussagen zu einem Werk sind dabei stets eine Interpretation. Das bedeutet, dass eine kunsthistorische Bearbeitung eines Objekt stets in eine unvollständige Repräsentation eines Werks bleiben muss. So macht auch Bauer deutlich:

<zit>"Interpretation kann ein Werk nicht ersetzen. Sie erstellt kein Werk."</zit>
[Bauer 1989: 135]

Die physische Dimension eines Kunstwerks bleibt stets unangetastet. Sie entzieht sich vollständig einer Transzendierung in ein anderes Medium. Die Materialität, Originalität und Authentizität sind genuine Eigenschaften eines originalen Kunstwerks und untrennbar mit der physischen Dimension verbunden.

Stellvertreterfunktion des Bildes

In der textuellen Repräsentation eines Werks mag dieser Feststellung – zumindest aus heutiger Perspektive – offenkundig sein. In einem anderen Bereich kunsthistorischer Methodik ist die These von der vollständigen Subsumierung des Originals durch ein transmediales Surrogat allerdings wesentlich virulenter und nicht so leicht zu widerlegen. Spätestens seit der umfassenden Nutzung der Fotografie im 19. Jahrhundert, die mit der Konstituierung des Fachs einherging, wurde das Foto integraler Bestandteil des kunsthistorischen Instrumentariums. Dabei war die Begeisterung über die vermeintliche Naturtreue des neuen Mediums so immens, das man es anfänglich als einen absolut gleichwertigen Ersatz für die reale Welt ansah. So ließ sich der Literat Oliver Wendell Holmes 1859 zu folgender Aussage hinreißen:

<zitat>"Die Form ist in Zukunft von der Materie getrennt. In der Tat ist die Materie in sichtbaren Gegenständen nicht mehr von großem Nutzen, ausgenommen sie dient als Vorlage, nach [der] die Form gebildet wird. Man gebe uns ein paar Negative eines Gegenstandes, aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen - mehr brauchen wir nicht. Man reiße dann das Objekt ab oder zünde es an, wenn man will."</zitat> [Holmes 1859]

Die Radikalität dieser Ansicht war zwar schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts weitgehend überwunden, aber mit der Wölfflinschen Doppelprojektion wurde das Foto als vollwertiger Stellvertreter des Objekts in der Kunstgeschichte methodisch eingeführt. Wolfgang Kemp schätzt, dass Wölfflin etwas über 4000 Dias von Kunstwerken aller Zeiten zur Verfügung standen.

<zitat>"Das heißt, dass im Grunde jedes Werk, jedes Lichtbild eine vollgültige Grundlage für die gewählte Fragestellung bieten musste [...]"</zitat> [Kemp 2009]

Spätestens mit Malrauxs *Imaginären Museum* wurden schließlich ganze Bildarchive als Basis der Kunstgeschichte etabliert. Dabei deutet der Begriff 'Archiv' bereits auf eine zweite Ebene im Umgang mit fotografischen Bildern hin. Ebenso wie Bauer es für kunsthistorische Texte ausgeführt hat, unterliegen kunsthistorisch relevante Fotografien und ihre Bildsprache dem Wandel der Zeit und den Einflüssen der Geistesgeschichte. Sie sind nicht mehr nur Abbild dessen, was sie zeigen, sondern werden zu Objekten eigenen Rechts. In ähnlicher Weise wie klassische Archive halten Bildarchive Fotografien zur Nutzung und als Quelle weiterer kunsthistorischer Forschung bereit. Trotz oder gerade wegen dieses inflationären Gebrauchs des Abbildes in der Kunstgeschichte muss stets betont werden, dass auch das Abbild wie der Text eine Interpretation des Werks darstellt.

Text und Abbild haben damit als Surrogate des Werks die gleichen Wesenszüge, und müssen mit der gleichen Skepsis betrachtet werden. John Unsworth betonte 2002 noch einmal den grundsätzlichen Unterschied zwischen dem realen Werk und seinen Repräsentationen:

<zitat>Die einzige vollständig genaue Repräsentation eines Objekts ist das Objekt selbst. Alle anderen Repräsentationen sind ungenau; sie beinhalten zwangsweise Vereinfachungen [...]"</zitat>

Auch in Zukunft wird man trotz allumfassender Verfügbarkeit von Repräsentationen auf das reale Werk nicht verzichten können.

Referenzierung in der physischen Welt

So werden auch weiterhin die *drei* genannten Entitäten die zentrale Rolle im kunsthistorischen Diskurs spielen: Das Werk selbst, der Text als primäres Medium der kunsthistorischen Wissensvermittlung und das bewegte oder unbewegte Abbild eines Werks. Wie stehen diese Komponenten in Beziehung bzw. wie können sie in Beziehung gesetzt werden?

Sowohl der Text in seiner Ausformung als bedrucktes Papier als auch das Abbild in seiner Ausformung als Foto-Positiv oder Dia-Negativ und das Werk in seiner Materialität sind physischen Trägern verhaftet und unterliegen deshalb wie das Werk selbst den Beschränkungen der physischen Welt. So kann die Verknüpfung der einzelnen Entitäten in der Regel nicht explizit gemacht. Wenn also die Verknüpfung nicht physisch geschehen kann, so muss sie virtuell geschehen. Das bedeutet, die Beziehung wird im Kopf des Rezipienten manifestiert.

Um dies zu ermöglichen, stehen in der wissenschaftlichen Praxis diverse etablierte Strukturen und Methoden zur Verfügung, etwa das Zitat, der Bildnachweis oder die Fußnote. Wie der Mensch sich die Welt mit Hilfe von Kategorien und Namen aneignet, so müssen auch Objekte des wissenschaftlichen Diskurses mit Namen bzw. mit Titeln versehen werden, über die sie referenziert werden können. Ein Text hat einen Titel, ein Werk hat einen Titel, ein Foto hat einen Titel, und sei es auch nur ein Hilfstitel oder eine Nummer. Da diese Titel weltweit nicht eindeutig sein können, werden der Titelnennung in der Regel Zusatzinformationen beigefügt. Im Bereich der textuellen Information in Form von Publikationen sind die Methoden zu einer weltweit eindeutigen Referenzierung sehr weit entwickelt. Die Verknüpfung von Text und Abbild oder Text und Werk dagegen ist kaum reglementiert und lässt damit viel Raum für Ambiguitäten. Das Abbild ist immer auch eine Referenz auf das abgebildete Werk. Um diese Referenz allerdings explizit zu machen, wird dem Abbild stets ein Text als Verweis hinzugefügt. Auch im Text wird auf das besprochene Werk mit Mitteln der Sprache verwiesen.

Innerhalb kunsthistorischer Publikationen ist diese Verweisstruktur alles andere als eindeutig. Als Beispiel sei hier ein Textausschnitt aus einem Aufsatz von Michael Lüthy zum 'Flaschentrockner' von Marcel Duchamp gegeben.

Das besprochene Werk wird in diesem Abschnitt alleine durch seinen Namen referenziert. Ohne weitere Kontextinformationen bleibt diese Referenz aber mehrdeutig, denn allein durch die Nennung des Namens ist der singuläre Gegenstand nicht eindeutig zu identifizieren. Erst durch die Nennung weiterer Informationen wie 'Duchamp', 'Kunst', 'Skulptur', 'Kunstgeschichtlich' usw. wird der Referenzierungsbereich des Namens 'Flaschentrockner' weiter eingeschränkt. Zur Interpretation dieser Zusatzinformationen wird ein nicht zu unterschätzendes implizites Wissen vorausgesetzt. Nur ein entsprechend kunsthistorisch vorgebildeter Rezipient kann anhand der gegebenen Informationen den besprochenen Gegenstand eindeutig als den einen Flaschentrockner identifizieren, den Duchamp 1914 in einem Pariser Kaufhaus erworben hat.

Wie Lüthy allerdings weiter ausführt, ist der originale Gegenstand heute nicht mehr nachzuweisen. Das bedeutet, dass hier mit dem Namen 'Flaschentrockner' ein Gegenstand nicht durch den Raum, sondern auch durch die Zeit referenziert wird. Der originale Flaschentrockner ist so nur in seiner Existenz nachgewiesen durch die Informationsdimension, die den Verlust der Materie überdauert hat. Das Kunstwerk erschafft seine Informationssphäre, die Informationssphäre erschafft anhand in der historischen Perspektive kunsthistorischer Methodik das Kunstwerk. Das reale Objekt ist hier endgültig zum Diskursobjekt geworden.

Mit dieser Art der Referenzierung ist die Kunstgeschichte in den letzten Jahrzehnten und Jahrhunderten gut ausgekommen. Allerdings hat sich mit dem Internet, speziell mit dem World Wide Web ein neuer Informationsraum aufgespannt, in dem eindeutige Referenzierungen eine bedeutende Rolle spielen.

Referenzierung im Cyberspace

Das World Wide Web, das auf eine Idee von Tim Berners-Lee aus dem Jahr 1989 zurückgeht, ist die erfolgreichste technische Umsetzung des Hypertext-Konzepts. Hypertext-Strukturen sind schon seit Jahrhunderten bekannt, und die bereits erwähnten Erschließungshilfen für Texte wie Inhaltsverzeichnisse, Indizes,

Querverweise und Fußnoten und andere Verweissysteme sind funktional mit ihnen verwandt. Das moderne Hypertext-Konzept, das im WWW umgesetzt ist, wurde bereits 1945 von Vannevar Bush formuliert. Der Begriff „Hypertext“ wurde schließlich 1965 von Ted Nelson im Rahmen seines legendären Xanadu-Projekts geprägt. Ein Hypertext lässt sich zusammenfassend als Text definieren, der unter Nutzung von Hyperlinks Informationsknoten mit sich selbst und untereinander verknüpft. Demzufolge sollte das WWW das ideale Medium für die im vorausgegangen skizzierte Diskurssphäre der Kunstgeschichte sein, das zusätzliches Potential bietet. Zwei Vorteile liegen direkt auf der Hand:

Im Gegensatz zu bisherigen Referenzierungsmechanismen ist im Hypertext das Verweisziel immer 'vor Ort'. Während in einem papiergebundenen Text das Verweisziel örtlich und auch zeitlich in weiter Entfernung liegen kann, ist es im Netz immer nur einen Mausklick entfernt. Im Netz liegt die ganze Welt 'vor Ort'. Der zweite Vorteil liegt im Wesen des Hyperlink. Im Hypertextmedium sind Verweise systemisch schon vorgegeben. Sie sind nicht an Inhalte gebunden, der erst von einem Rezipienten als Verweis interpretiert werden muss. Sie sind rein technische, automatische Funktionen, die ein eindeutiges Verweisziel referenzieren.

Als Beispiele typischer Hypertexte können hier zwei Ausschnitte aus der englischen und der deutschen Wikipedia dienen.

In der englischsprachigen Wikipedia findet sich ein eigener Artikel zur den Readymades von Duchamp, in dessen zweiten Abschnitt alle Readymades aufgelistet und erläutert werden. In der deutschsprachigen Wikipedia bietet der Artikel zur Marcel Duchamp eine Auflistung einer Auswahl seiner Werke, darunter auch den Flaschentrockner. Beiden textuellen Hinweisen auf dasselbe Werk sind hier Hyperlinks als explizite, technische Verweise hinzugefügt. Verweisen auch sie auf dasselbe?

Der Verweis in der englischen Wikipedia führt auf eine Seite, die ein Bild eines Flaschentrockners und zusätzliche Metadaten zum Objekt enthält. Der Verweis in der deutschen Wikipedia führt auf eine andere Seite, die ebenfalls ein Bild eines Flaschentrockners enthält, aber nur wenige Zusatzinformationen bereithält. Beide Hyperlinks sind, obwohl sie inhaltlich dasselbe bedeuten sollten, sowohl in Ausführung als auch im Verweisziel höchst unterschiedlich. Man gelangt auf unterschiedliche Seiten, mit unterschiedlichen Informationen und mit Abbildern, die –

und das ist besonders bemerkenswert - zwei unterschiedliche Objekte zeigen. Duchamp hatte 1964 mehrere Replikas angefertigt, die heute in verschiedenen Sammlungen zu sehen sind. Links ist das Exemplar des Philadelphia Museum of Art zu sehen, rechts ist das Exemplar eine Privatsammlung abgebildet. Keiner der Verweise verweist auf das eigentlich referenzierte Objekt aus dem Jahr 1914 oder auf Informationen über diese Objekt.

Offensichtlich ist also hier der digitale, technische Hyperlink ein Rückschritt gegenüber dem analogen, textuellen aber auch impliziten Verweismechanismus. Die Gründe dafür liegen unter anderem bereits in der technischen Struktur des World Wide Web.

Uniform Resource Locators

Hyperlinks im World Wide Web werden unter Verwendung von *Uniform Resource Locators* (URL) gebildet. Eine URL hat keine inhaltliche Bedeutung, die sich auf die in den verknüpften Seiten enthaltenen Informationen bezieht. Ganz im Sinne eines *Locators* beschreibt sie schlicht den Ort einer Ressource, sprich den Speicherort einer HTML-Seite auf einem bestimmten Rechner im World Wide Web. Das heißt, eine URL ist immer eine Verknüpfung von einem Dokument zu einem Dokument, sie verknüpft Informationen mit Informationen, nicht mit Dingen. Diese technisch bedingte Eigenart von URLs wird in der Praxis kaum wahrgenommen. Der Mensch verknüpft Inhalte miteinander und erwartet bei dem Verfolgen eines Links, zum gegenwärtigen Kontext zugehörige Informationen zu finden.

Was banal klingen mag, hat aber weitreichende Konsequenzen für die Möglichkeiten des kunstwissenschaftlichen Diskurses in einer digitalen, vernetzten Umgebung. Die Diskrepanz von technischer Realisierung und menschlicher Erwartungshaltung hat auch im World Wide Web Consortium (W3C) 2002 noch einmal eine Diskussion innerhalb der Technical Architecture Group ausgelöst, bei der der semantische Gehalt einer URL im Fokus stand. Tim Berners-Lee hat dabei ein einschlägiges Beispiel gegeben, das gerade auch für die Kunstgeschichte die Problematik verdeutlicht. In seinem Beispiel gibt er eine URL zu einem Informationsobjekt an, dass sie hier im Bild sehen. Er stellt nun die Frage, was denn eigentlich die angegebene URL identifiziert, d.h. auf was sie eigentlich verweist. Die gegebenen Antworten fallen sehr unterschiedlich aus:

1. Eine Pfeife
2. Keine Ahnung, aber was immer es ist, es ist mit Sicherheit keine Pfeife
3. Eine Kontradiktion
4. Ein Bild von Magritte
5. Eine Fotografie eines Bildes von Magritte
6. Eine Repräsentation einer Serie von 341632 Bits in einer Fotografie eines Bildes

Während die Punkte 1 bis 3 nicht unbedingt valide Antworten sind, kann man den verbleibenden Antworten ihre Gültigkeit nicht absprechen. Erst 2005 wurde die Diskussion über den Verweischarakter von URLs mit einem Konsens beendet. Dabei ist die zentrale Aussage, dass eine URL nicht mehr nur der Ausdruck eines Speicherortes ist, sondern gleichzeitig auch der Identifikator einer digitalen Informationsressource. Der Umkehrschluss: Dinge der realen Welt lassen sich mit einer URL nicht identifizieren und somit auch nicht referenzieren. Übertragen auf das Verhältnis von physischer Dimension eines Werks und seiner Informationsdimension bedeutet dies, dass sich die digitalen Komponenten der Informationsdimension wie Text und Abbild mannigfaltig miteinander verknüpfen lassen, es aber technisch keine Möglichkeit gibt, auf das reale Werk zurückzuverweisen. Das Kunstwerk ist damit im Cyberspace abhandengekommen. Im Internet regiert die selbstreferenzielle Informationssphäre.

Europeana

Welche konkreten Auswirkungen das haben kann, lässt sich an einem konkreten Beispiel veranschaulichen. Die Europeana - die europäische digitale Bibliothek - ist seit 2007 ein Projekt der Europäischen Union zur Erstellung eines umfassenden Portals für das Kulturelle Erbe Europas. Eine erste Beta-Version ging Ende 2008 online und beinhaltete damals bereits nach eigenen Angaben Informationen zu 4,5 Millionen Objekten. Inzwischen ist die Zahl auf weit über 10 Millionen gestiegen, mehrere tausend Institutionen liefern regelmäßig Daten. Seit Ende 2011 befindet sich die Europeana in Projektphase 2, die nach derzeitiger Planung 2014 beendet sein soll.

Mit ihrem Fokus auf das kulturelle Erbe aggregiert die Europeana unter anderem Informationen, an deren Erstellung die Kunstgeschichte als Wissenschaft einen erheblichen Anteil hat. In der ersten Ausbauphase hat die Europeana einen stark ausgeprägten Verweischarakter im Sinne eines Bibliothekskatalogs. Das bedeutet, dass so viele Informationen zu einzelnen Ressourcen vorgehalten werden, um eine Recherche zu ermöglichen. Ziel ist es nicht, eine umfassende Information bzw. die Ressource selbst zu liefern, sondern darauf zu verweisen, wo die entsprechende Ressource und damit weitere Information zu finden ist.

Als Beispiel sei hier nach dem Gemälde „Bathseba am Brunnen, den Brief Davids erhaltend“ von Peter Paul Rubens aus dem Jahr 1635 gesucht, das sich heute in der Gemäldegalerie Alte Meister der Staatliche Kunstsammlungen Dresden befindet. Als europäisches Kulturerbe von einiger Bedeutung sollte es also in der Europeana nachgewiesen sein.

Für die Recherche wird eine Ein-Feld-Suche angeboten, die von Google oder anderen Suchmaschinen bekannt ist. Gibt man dort die Suchterme „Rubens“ und „Bathseba“ ein, erhält man bereits eine übersichtliche Treffermenge von 14 Treffern. Es wird allerdings schnell ersichtlich, dass es sich um eine sehr heterogene Treffermenge handelt. Es fällt gleich auf, dass auf der ersten Trefferseite das gesuchte Gemälde viermal in Gesamtansicht abgebildet ist, dreimal die Gesamtansicht zusammen mit einem Text zu sehen ist, viermal Detailansichten gezeigt werden und einmal die Innenansicht eines Museums offeriert wird. Bei Aufruf eines einzelnen Eintrags wie etwa der Detailansicht mit dem Hund wird das Dilemma deutlich. Die Europeana verweist auf Ressourcen, und zwar dem bereits genannten Konsens zur URL folgend ausschließlich auf *digitale* Ressourcen. Dementsprechend verweist die gezeigte Einzelansicht nicht auf das Gemälde, sondern auf eine Fotografie desselben, die sich in der Deutschen Fotothek in Dresden befindet. Doch diese Fotografie wird hier nicht als eigenständiges Objekt begriffen, sondern wiederum als Referenz auf das reale Werk. So entsteht ein seltsam hybrider Ressourcennachweis. Als Hersteller wird Peter Paul Rubens angegeben, also der Hersteller des abgebildeten Werkes, nicht der Hersteller der Fotografie oder etwa der Hersteller der digitalen Kopie. Auch der Ort bezieht sich auf das reale Werk. Bei der Darstellung des Datums ist offensichtlich ein Fehler aufgetreten. Offen bleibt daher, ob sich das Datum auf das Werk oder auf die Fotografie beziehen soll. Die Hybridität

des Datensatzes wird schließlich in der Angabe des Subjekts besonders deutlich. Ein und dieselbe Ressource wird als „Tafelmalerei“, als „Bild“ und als „Fotografie“ bezeichnet.

Was hier fehlt ist wiederum eine Repräsentation des realen Werks im Cyberspace, die als Fixpunkt der digitalen Informationen dienen kann. Nur mit seiner Hilfe ist es darstellbar, dass Bathseba kein Hund und das eine Tafelmalerei keine Fotografie ist.

Linked Data

Auch wenn diese Feststellung – zumindest für Kunsthistoriker – trivial erscheinen mag, so hat es doch eine einige Zeit gedauert, bis auch in der Struktur des World Wide Web eine Lösung gefunden wurde. Diese Lösung manifestiert sich im Konzept des Linked Data.

Wie das World Wide Web geht die Idee des Linked Data auf Tim Berners-Lee zurück. Grundlage bildet die Vision des Semantic Web, das er bereits 1998 in seiner „Semantic Web Road map“ skizzierte. 2006 fügte er dieser Vision das Konzept des „Linked Data“ hinzu, das als wichtiger Bestandteil des Semantic Web fungiert. Während die primäre Aufgabe des World Wide Web darin besteht, Dokumente miteinander zu verknüpfen und zur menschliche Rezeption bereit zu halten, will Linked Data diese einzelne Datenbestandteile miteinander verknüpfen, so dass sie nicht nur vom Menschen, sondern auch von der Maschine möglichst einfach verarbeitet werden können. Linked Data ist somit ein Modell der Datenvernetzung, Datenintegration und Datenkommunikation im Web.

In seinem Aufsatz von 2006 definiert Berners-Lee vier Prinzipien, nach denen die Datenvernetzung organisiert sein soll. Im vorgegebenen Kontext ist vor allem die erste Regel von besonderer Bedeutung. Sie adressiert das oben skizzierte Dilemma und bietet eine Lösung an. Statt von *Uniform Resource Locators* ist hier von *Uniform Resource Identifiers* die Rede, mit denen jegliches „Ding“ identifiziert und referenziert werden kann. Mit Ihrer Hilfe es also möglich, auch Dinge der realen Welt explizit zu identifizieren und damit das Werk auch im Cyberspace wieder mit seiner Informationsdimension zu verbinden.

Die Idee des Linked Data hat sich als sehr erfolgreich erwiesen. Wie diese Visualisierung der sog. Linked Data Cloud zeigt, sind inzwischen weltweit

Informationsressourcen aus unterschiedlichsten Wissensdomänen miteinander verknüpft und abrufbar. Mit Linked Data zeichnet sich eine Lösung für das anfangs skizzierte Problem ab. Trotz allem steckt dieses Konzept immer noch in den Anfängen und wird zurzeit hauptsächlich von technisch-orientierten Projekten und Initiativen aus Forschung und Wissenschaft vorangebracht. Dabei werden auch Identifikatoren für Werke der bildenden Kunst etabliert. Abschließend möchte ich hierfür ein Beispiel aufzeigen.

DBpedia

Das Projekt DBpedia analysiert die in der englischen Wikipedia vorhandenen Daten vollautomatisch und generiert daraus eine Datenbasis, die nach den Prinzipien des Linked Data gebildet ist. So wird aus der Seite in der Wikipedia, die Rubens' Gemälde „Perseus befreit Andromeda“ beschrieben wird, zu einer Datenrepräsentation in der DBpedia, die sich auch automatisiert auslesen und weiterverarbeiten lässt. Dabei wird auch ein Identifikator generiert, der das reale Werk repräsentiert und als Einstiegspunkt zu weiterführenden Informationen führt.

Aus Sicht der Kunstgeschichte als Wissenschaft, deren Fokus auf der Bearbeitung, Erschaffung und Vermittlung von Informationen über Werke der bildenden Kunst liegt, ergibt sich daraus aber eventuell ein neues Problem. Das aus der Wissenschaft generierte Wissen ist auf diese Weise nicht präsent, sondern wird von sog. Laienwissen subsumiert. Bisher fehlen echte Alternativen aus dem Fach, die das Fachwissen ähnlich granular vermittelt und zur Verfügung stellt.

Das größte Potential, diesem kunsthistorischen Laienwissen in der Linked Data Cloud den Gegenpol einer fachlich redigierten, verlässlichen Wissensbasis gegenüber zu stellen, hat meines Erachtens das Projekt „Cultural Objects Name Authority Online“ (CONA) des Getty Research Institut. CONA enthält neben einem genormten Titel eines Werks auch weitere Informationen zu Künstler, Orte und Zeiten.

Das Projekt befindet sich seit Jahren in der Entwicklung und hat bisher noch keine Ergebnisse zur Verfügung gestellt. Es bleibt aber zu hoffen, dass sich Getty den neuen Entwicklungen im Netz nicht verschließen wird und eine echte Alternative zu DBpedia und seinen Artverwandten anbieten wird.

Conclusio

Der Cyberspace ist ohne Zweifel auch für die Kunstgeschichte ein faszinierendes Medium mit großem Potential. Die Allverfügbarkeit von Informationen und Bildern hat zu einer Beschleunigung der Forschung geführt und neue Sichtweisen entstehen lassen. Als einziges weltumspannendes interaktives Medium, in dem die Informationen frei fließen können und potentiell jederzeit verfügbar sind, eignet es sich wie keine anderes für eine Kunstgeschichte mit globaler Perspektive. Jedoch muss stetig darauf geprüft werden, ob die konzeptionellen Gegebenheiten des Netzes den Anforderungen entsprechen. Nicht die Wissenschaft sollte sich dem Netz anpassen, sondern das Netz der Wissenschaft.

Und der Bedarf an qualitativer Information ist vorhanden. Der aus der Werbebranche bekannte Ausspruch „content is king“ ist von größerer Aktualität als je zuvor, wie nicht zuletzt die anhaltenden Erfolge von Facebook, Google und Co. eindrucksvoll belegen. Meines Erachtens eröffnet sich ein großes Potential, wenn eine Wissenschaft wie die Kunstgeschichte, deren genuines Anliegen es ist, neue Erkenntnisse über Kunst und Kultur zu gewinnen und diese zu vermitteln, genau diese Aufgabe auch im Cyberspace übernimmt und sich dort als verlässlicher Informationsprovider positioniert. Die Notwendigkeit, sich diesen Herausforderungen zu stellen, macht ein weiteres Zitat des Vordenker Tim Berners-Lee deutlich. Es wäre verwunderlich, wenn er sich diesmal irren würde.

Vielen Dank.

Literatur

- Berners-Lee, Tim (1998): Semantic Web Road map.
<<http://www.w3.org/DesignIssues/Semantic.html>>
- Berners-Lee, Tim (2002): The range of the HTTP dereference function. (E-Mail).
<<http://lists.w3.org/Archives/Public/www-tag/2002Mar/0092>>
- Berners-Lee, Tim (2002): What do HTTP URIs Identify?
<<http://www.w3.org/DesignIssues/HTTP-URI.html>>
- Berners-Lee, Tim (2005): What HTTP URIs Identify.
<<http://www.w3.org/DesignIssues/HTTP-URI2.html>>
- Berners-Lee, Tim (2006): Linked Data.
<<http://www.w3.org/DesignIssues/LinkedData.html>>
- Holmes, Oliver Wendell (1959): The Stereoscope and the Stereograph. In: The Atlantic Monthly, Jg. 3, H. 20, S. 738–748.
<<http://www.theatlantic.com/issues/1859jun/holmes.htm>>
- Keene, Suzanne (1998): Digital Collections: Museums and the Information Age. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Kemp, Wolfgang (2009): Die Andacht vor dem Lichtbild ist vorbei. Wer sieht schon Originale? Zur Lage der Kunstgeschichte im Zeitalter der digitalen Reproduktion ihrer Objekte. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 09.09.2009 (209), S. N3.
- Lüthy, Michael (2004): Poetik der Nachträglichkeit oder Das Warten des Marcel Duchamp. In: Kern, Margit; Kirchner, Thomas; Kohle, Hubertus: Geschichte und Ästhetik. Festschrift für Werner Busch zum 60. Geburtstag. Berlin: Deutscher Kunstverlag, S. 461-469.
- Pomian, Krzystof (1988): Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln. (=Kleine Kulturwissenschaftliche Bibliothek 9), Berlin: Klaus Wagenbach.
- Waidacher, Friedrich (1996): Vom redlichen Umgang mit Dingen. Sammlungsmanagement im System musealer Aufgaben und Ziele.
<<http://www.dhm.de/~roehrig/demuseum/texte/dinge.htm>>