

Parry 2006: 107ff.). Und tatsächlich scheint für das *Art Project* die Idee einer kritisch-vergleichenden Betrachtung von Kunstobjekten konzeptuell zentral zu sein: Eines seiner bemerkenswertesten Features ist ein unscheinbar am unteren Bildschirmrand positioniertes Feld mit dem Titel ›Vergleichen‹. Dieses öffnet eine Leiste, in die sich beim virtuellen Flanieren gefundene Objekte hineinziehen lassen, um sie auf einer eigenen Seite im direkten Vergleich miteinander zu betrachten. Es handelt sich also um nicht weniger als eine Parallelprojektion von Werken, wie sie ein fundamentales Werkzeug der Kunstgeschichte darstellt (vgl. Abbildung 7, vgl. Rieger u. Niewerth 2016: 517). *Google* indes überlässt den Besuchern des *Art Project* dieses Werkzeug ohne jede methodische Anleitung und ohne ihnen eine Möglichkeit zu geben, sich explizit über ihre ›Entdeckungen‹ zu äußern. Paradoxerweise erlaubt die Plattform ihren Nutzern tatsächlich *weniger* explizite Kommunikation als der physische Museumsraum.

7.3 VIRTUELLE MUSEEN ALS AMATEURPROJEKTE

Neben der Vision vom Universalmuseum ist die Vorstellung von einer nivellierten und entprofessionalisierten Museumslandschaft eine der Kernideen der Museumsvirtualisierung: Virtuell kann und darf grundsätzlich jeder kuratieren – bedarf es doch weder eines Ausstellungsraumes noch rarer Originalobjekte, und entsprechend auch keiner besonderen Sorgfalt und Expertise im Umgang mit letzteren. Die ›wilde‹ Virtualisierung des Musealen durch private Amateurprojekte ist dabei tatsächlich viel eher Musealisierung des Virtuellen: Zwar borgt sie sich Bezeichnung und Selbstbild von der klassischen Institution, in ihrer Vorgehensweise ist sie jedoch notwendigerweise auf das Web hin ausgerichtet – schon weil die Laien-Kuratoren keinerlei Zugriff auf die Bestände ›tatsächlicher‹ Museen haben.

Solche Amateurmuseen leisten vor allem zweierlei. Erstens neigen sie dazu, Gegenstandsbereiche zu thematisieren, die üblicherweise nicht Thema physischer Museumsausstellungen werden würden. Zweitens stellen sie diese Gegenstände auf eine Art und Weise aus, die sich stark von den Relevanzkriterien und pädagogischen Leitlinien abhebt, welche die professionelle Museumsarbeit normalerweise bestimmen. Im Folgenden werden zwei solche Projekte vorgestellt werden: das sich aus Sammlerperspektive der Geschichte der Heimcomputer widmende *8bit-Museum*, und das komplett aus einer privaten Sammlung von Amateurkunst entstandene *Museum of Fred*.

7.3.1 Das 8bit-Museum (www.8bit-museum.de)

Das 1998 ins Leben gerufene *8bit-Museum* ist das virtuelle Abbild der mehr als 700 Objekte umfassenden privaten Computersammlung des Bottroper Informatikers Stephan Slabihoud. Nach eigener Aussage sind Sammlung und Webauftritt aus rein hobbyistischer Begeisterung für obsoleete Computertechnik entstanden. Der Betreiber schreibt hierzu:

Ich habe 1981 mit einem ZX81 angefangen zu programmieren. Ein Jahr später stand dann ein ZX-Spectrum auf dem Tisch. Während meiner Schulzeit habe ich zuerst einen CBM 8000 kennengelernt, später standen dann VC20 und C64 in dem (damals kleinen) Computerraum. 1986 legte ich mir dann stolz einen Atari 260ST zu, dem folgte drei Jahre später ein Atari TT. Irgendwann 1993/94 habe ich die Rechner wieder aus dem Keller geholt, gereinigt, überholt und in eine Vitrine gestellt. Ab da kamen dann hin und wieder weitere Geräte hinzu. So richtig zu wachsen begann die Sammlung aber erst mit der Eröffnung des 8Bit-Museums im Web.¹⁰⁶

Interessanterweise ist hier also der typische Werdegang virtueller Museen auf den Kopf gestellt: Nicht die Sammlung ist der virtuellen Präsentation vorausgegangen, sondern das bereits begonnene virtuelle Museumsprojekt ist zum Motivator für eine Sammeltätigkeit geworden. Dabei muss gefragt werden, inwieweit man Herrn Slabihoud im Hinblick auf den Sammlungsgegenstand überhaupt als ›Amateur‹ bezeichnen darf: Als Programmierer hat er seit Mitte der 1980er Jahre Software für zahlreiche der vom *8Bit-Museum* ausgestellten Systeme entwickelt und in Artikel in Computerzeitschriften veröffentlicht, die er z.T. über die Webseite zum Download anbietet.¹⁰⁷

Diese gliedert ihren Ausstellungsgegenstand in zwei Hauptgebiete: Unter der Überschrift *The Number Crunchers* werden Heimcomputer, Peripheriegeräte und verwandte Hardware präsentiert, während die Rubrik *The Dot Eaters* die Geschichte der Computerspiele thematisiert – letzteres in Kooperation mit der ebenfalls privaten englischsprachigen Partnerhomepage www.thedoteaters.com. *Number Crunchers* bilden dabei erkennbar den Schwerpunkt der virtuellen Ausstellung, und über die dokumentarische Tätigkeit hinaus sucht das *8bit-Museum* auf verschiedenen Ebenen den Austausch mit privaten Hobbyisten und Sammlern unterschiedlichster Couleur: Der Betreiber bittet ausdrücklich um Kontaktaufnahme durch Besucher, die museumsrelevante Heimcomputer spenden, verkaufen oder gegen ein anderes Gerät austauschen möchten¹⁰⁸. Eine auf Deutsch und Englisch geführte Liste führt zu diesem

106 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/fragen-antworten-faq/> vom 12.11.2015.

107 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/veroeffentlichungen/> vom 12.11.2015.

108 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/spenden-ankauf-von-geraten/> vom 12.11.2015.

Zweck Modelle auf, die Slabihoud augenblicklich anbietet oder aufzutreiben versucht.¹⁰⁹

Auch die Startseite der Webpräsenz erinnert an ein serviceorientiertes Blog: Sie informiert nicht nur über neue Exponate und Entwicklungen im unmittelbaren Zusammenhang mit dem *8bit-Museum*, sondern trägt ein weites Spektrum von Nachrichten aus dem Bereich der Computernostalgie und der sich mit ihr verbindenden Hobbyszene zusammen. So erinnert die Seite am 1. Oktober 2015 an den 30. Geburtstag des Prozessorenherstellers *Intel*; bringt am 10. desselben Monats ein kleines Feature über neun CPUs, »die jeder kennen sollte«; weist eine Woche später auf einen neu in die »Sammlung« aufgenommenen Artikel über die Computerspiele *Manic Miner* und *Jet Set Willy* hin; informiert zum Monatsende über die Veröffentlichung einer neuen Version des *Multiple Arcade Machine Emulator (MAME)* – einer Software, mit der sich die technische Umwelt verschiedener alte Arcade-Spielplattformen auf modernen PCs und Macs nachahmen lässt – und macht kurz vor Allerheiligen noch auf eine Stellenausschreibung der *NASA* aufmerksam, die einen neuen (mit der *Fortran*-Programmiersprache vertrauten und möglichst nicht weit über 50 Jahre alten) Programmierer für die 1977 gestarteten *Voyager*-Sonden benötigt.¹¹⁰

Im Kopfreiter der Seite bildet die Rubrik »Videospiele« den ersten inhaltlichen Zugang zum *8bit-Museum* – und zwar unter völliger Umgehung der eigentlichen Sammlung. Die Geschichte der Computerspiele nämlich wird als weitgehend lineare Erzählung präsentiert, gegliedert in als *Stages* bezeichnete Kapitel mit *Levels* genannten Unterkapiteln, gegabelt lediglich in zwei separate Geschichten der Arcade-Maschinen und der Heimgeräte. Die vier *Stages* sind in erster Linie thematisch und in zweiter chronologisch angeordnet, wobei sie einander überlagern. Die erste *Stage* trägt den Titel *Die Steinzeit* und beginnt 1947 mit Thomas T. Goldsmith Jr.s *Cathode Ray Tube Amusement Device*. Sie endet 1976 mit dem Verkauf von *Atari* an *Warner Communication*.¹¹¹ Die zweite *Stage* thematisiert *Arcade-Spiele* von den diversen *Atari*-Automaten der 1970er Jahre bis zum in den frühen 1990er Jahren unternommenen Versuch, Arcade-Spiele über Laserdisc-Geräte auf heimische Fernseher zu bringen.¹¹² Die *Stage Heimvideospiele* beginnt 1976 mit der Veröffentlichung des *Channel F*-Systems von *Fairchild Camera and Instrument* und schließt mit dem Tod des ehemaligen *Nintendo*-Chefs Hiroshi Yamauchi im Jahre 2013. Die letzte *Stage* über *Computerspiele* behandelt vor allem PC-Spiele mit einem starken Schwerpunkt auf den Vertretern des *Adventure*-Genres und dem Entwicklerstudio *Rare*. Der Abschnitt

109 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/tauschangebote-trade-offers/> vom 12.11.2015.

110 Vgl. <http://8bit-museum.de/> vom 12.11.2015.

111 Vgl. <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-1-die-steinzeit/level-1-bits-aus-der-anfangsphase/> und <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-1-die-steinzeit/level-2-atari-steigt-auf/> vom 12.11.2015.

112 Vgl. <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-2-arcade-spiele/> vom 12.11.2015.

beginnt mit *Hunt the Wumpus* aus dem Jahre 1972¹¹³ und schließt mit *Rares* Spielen für die *Xbox 360* in den mittleren und späten 2000er Jahren.¹¹⁴ Zudem wird eine Zeitskala angeboten, die wichtige Eckdaten der Computerspielgeschichte von 1889 (Gründung *Nintendos* als Hersteller von Spielkarten und Erfindung des Lochkartensystems durch Herman Hollerith) bis 1989/90 (Veröffentlichung von *Microsoft Windows 1.0* und des ersten *Sound Blaster*-Audioprozessors von *Creative Labs*) verzeichnet.¹¹⁵ Jedem ›Level‹ wird eine eigene Seite gewidmet, auf der dem historisch-anekdotenhaft erzählenden Text illustrierende Abbildungen von Personen, Geräten und Software-Screenshots beigelegt sind. Die Levels sind dabei abermals in kurze Sinnabschnitte unterbrochen, die mit einer per Klick ›ausklappbaren‹ Liste von Links und Danksagungen an Mitwirkende schließen. Darüber hinaus ist jedem dieser ›Unter-Unter-Kapitel‹ eine kleine Sammlung von Bildmaterial beigeordnet, durch die geblättert werden darf.¹¹⁶ Hierzu gehören Fotografien von Geräten ebenso wie solche von Verpackungen, Werbematerial und Scans aus Computerzeitschriften – es handelt sich um Bilder, die das Verständnis der Texte nur begrenzt bereichern, aber einen Eindruck von Ästhetik, Technik und sozialer Verortung der Heimcomputer in ihren respektiven ›Epochen‹ vermitteln sollen. Sprachlich sind die Texte im saloppen Plauderton verfasst, getragen spürbar weniger von einem didaktischen Anspruch als vom Wunsch, die Begeisterung des Betreibers an die Besucher weiterzugeben.

Die eigentliche Sammlung des *8bit-Museums* ist unter den Menüpunkten ›Firmen A-Z‹ und ›Firmen M-L‹ verzeichnet. Ein anderes Ordnungsprinzip wird nicht genutzt: Die Computer sind zunächst alphabetisch nach Herstellern und anschließend chronologisch nach Erscheinungsjahr sortiert. Wählt man aus einer der beiden Listen einen Hersteller aus, so gelangt man zunächst zu einer narrativen Darstellung der Firmengeschichte, die ganz ähnlich aufgebaut ist wie die ›Levels‹ der Computerspiele-Rubrik. Am oberen Rand der Seite kann weitergeblättert werden: Auf die ›Historie‹ folgt der Abschnitt ›Modelle‹, der sich als reine Textliste entpuppt. Aufgelistet sind Modelle nach Jahreszahl mit technischen Daten wie Rechenleistung, Speicherplatz, Bildschirmgröße und -auflösung, Laufwerken usw. Auch hier zeigt sich der hobbyistische Ansatz des *8bit-Museums*: So wird z.B. zur Liste der *Apple*-Geräte ganz freimütig Unvollständigkeit besonders bei nach 1992 hergestellten Modellen

113 Vgl. <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-4-computerspiele/level-1-textabenteuer/> und <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-4-computerspiele/level-5-spiel-das-spiel/> vom 12.11.2015.

114 Vgl. <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-4-computerspiele/level-5-spiel-das-spiel/> vom 12.11.2015.

115 Vgl. <http://8bit-museum.de/videospiele/zeitskala/> vom 12.11.2015.

116 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/videospiele/stage-3/level-2-duell-der-pixelkaesten/> vom 12.11.2015.

eingerräumt – mit der Bitte an die Leser, sich zu melden, sollten sie Angaben ergänzen können.¹¹⁷

Auf die Modelle folgt der Abschnitt ›Hardware‹, der Fotografien des Innenlebens klassischer Heimcomputer enthält – sowohl aus Slabihouds eigener Sammlung als auch aus den Beständen anderer Enthusiasten im In- und Ausland. Neuere Fotos liegen auch hochauflösend vor. Interessant ist, dass hier erstens keinerlei Aufnahmen kompletter, zusammengebauter Computer zu finden sind, und zweitens, dass die abgebildeten Platinen bis auf eine Modellangabe komplett unbeschrieben bleiben. Der nicht-sachkundige Besucher erfährt dementsprechend nichts über den funktionalen Aufbau der gezeigten Elektronik, deren Spektakelwert und Anschlussfähigkeit für ›wilde Semiosen‹ irgendwelcher Art ebenfalls sehr begrenzt erscheint. Dieser ganze Unterpunkt scheint sich vorrangig an Besucher zu richten, die mit der Materie bereits vertraut sind.¹¹⁸

Der darauffolgende Abschnitt ›Verpackungen‹ zeigt genau dies: Nämlich die Kartons, in denen Heimcomputer und Zubehör ihrerzeit in den Geschäften angeboten wurden. Die Abbildung jeder Verpackung beschränkt sich dabei üblicherweise auf eine Frontalansicht der bedruckten Vorderseite.¹¹⁹ Ganz ähnlich funktioniert der nächste Abschnitt zum Thema ›Werbung‹. Gezeigt werden hier Scans von Werbeanzeigen, die vorwiegend aus sowohl deutsch- als auch fremdsprachigen Computerzeitschriften stammen und gegenüber den Hardware-Fotografien die Vorzüge haben, erstens weitgehend selbsterklärend zu sein, zweitens die Exponate in zusammengebautem Zustand zu präsentieren und drittens einen Einblick in Einbindung und Wahrnehmung von Heimcomputern in der Alltagswelt zu ermöglichen, der aus ihrer reinen Technizität nicht herzustellen ist.¹²⁰ Der Punkt ›Reviews‹ zeigt Scans von zeitgenössischen Testberichten zu den Exponaten, wobei der Betreiber ausdrücklich darauf hinweist, dass diese mit Einvernehmen der Autoren und Verlage in die virtuelle Ausstellung aufgenommen wurden.¹²¹ Unter ›Screenshots‹ werden naheliegenderweise Screenshots von Software gezeigt – nicht nur von den Interfaces der Geräte, sondern auch von Anwendungen und Spielen, die unter den entsprechenden Betriebssystemen ausgeführt werden können.¹²² Unter ›Scans‹ schließlich können Scans von Schaltplänen und Handbüchern heruntergeladen werden, wobei auch hier wieder der Hinweis

117 Vgl. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-modelle/> vom 12.11.2015.

118 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-hardware/#> vom 12.11.2015.

119 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-verpackungen/#> vom 12.11.2015.

120 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-werbung/#> vom 12.11.2015.

121 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-reviews/> vom 12.11.2015.

122 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-screenshots/> vom 12.11.2015.

auftaucht, dass die Firmen (soweit sie noch existieren) ihr Einverständnis zu deren Verbreitung gegeben haben.¹²³

Es fällt auf, dass die Dinge und ihr Kontext im *8bit-Museum* weitgehend getrennt voneinander in Erscheinung treten. Die historischen Narrativierungen der Geschichte von Computerspielen und Heimcomputern sind fast völlig abgelöst von der Sammlung, die sich überwiegend aus Listen und ›losen‹ – also weder aufeinander noch auf ein pädagogisches Gesamtkonzept bezogenen – Abbildungen zusammensetzt. Das *8bit-Museum* macht insofern die Malrauxsche These, dass museale Bestände letztlich immer Verkettungen von Zufällen abbilden, nicht nur plausibel, es unterstreicht sie sogar völlig unpräzise: Herr Slabihoud stellt aus, was er hat und was ihm von Besuchern geschickt wird. Hinter seiner Ausstellung steht kein professioneller Kurator und somit auch keine Didaktik, welche die Gemachtheit und Unabgeschlossenheit der Sammlung zu verhehlen trachten könnte. Genau darin liegt ihre Authentizität begründet: Es ist nicht die Beglaubigung durch Institution und Experten, die hier das ›Echte‹ ausmacht, sondern die offensichtliche Lebendigkeit des Angebotes und die Verankerung der Ausstellung im Alltag ihres überall auf der Webseite präsenten Machers und des sozialen Netzwerks von Gleichgesinnten, zu dem er gehört. Gerade das Vorläufige, das Unvollständige, das im besten Sinne des Wortes Unprofessionelle (weil nicht von berufsmäßigen Museumsleuten betriebene) macht das *8bit-Museum* zu einem authentischen Projekt: Das, was uns gezeigt wird, ist nicht abgeschlossene und akademisch beglaubigte Vergangenheit, sondern die in der Gegenwart vollends lebendige Passion ›richtiger‹ Menschen.

Zwei weitere Rubriken bietet die Navigationszeile noch an. Unter ›Sonstiges‹ findet man kurze Überblicks-Artikel zur Geschichte der Rechenmaschinen vom Abakus bis zur Hollerith-Maschine und zur QWERTY-Tastatur¹²⁴ sowie zur Entwicklung des Computers von Konrad Zuse bis zur Markteinführung des *MITS Altair 8800*-PCs im Jahre 1975.¹²⁵ Ferner wird ein Quiz zu verschiedenen Rubriken der Ausstellung angeboten, das tatsächlich Detailfragen stellt und mit seinem Schwierigkeitsgrad überrascht.¹²⁶ Scans von Werbeanzeigen für einige obskure Rechner, Peripheriegeräte und Softwares¹²⁷ sind hier ebenso verfügbar wie eine Tabelle mit den Preisen zahlreicher Heimcomputer zum Zeitpunkt ihrer Herstellung.¹²⁸ Nicht zuletzt finden sich

123 Vgl. z.B. <http://8bit-museum.de/heimcomputer/apple/apple-scans/> vom 12.11.2015.

124 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/rechenmaschinen/> vom 12.11.2015.

125 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/computer/> vom 12.11.2015.

126 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/heimcomputer-und-videospiele-quiz/> vom 12.11.2015.

127 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/werbung/> vom 12.11.2015.

128 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/preisliste/> vom 12.11.2015.

hier Literaturempfehlungen¹²⁹ und weiterführende Links¹³⁰ – letztere ganz vorwiegend zu anderen virtuellen Museumsprojekten über Heimcomputer, Spiele und verwandte Themen. Die Rubrik ›Internes‹ schließlich eröffnet dem Besucher einen Blick hinter die Kulissen des *8bit-Museums*: Hier finden sich die Tausch- und Kaufangebote des Betreibers,¹³¹ das FAQ-Dokument zu Geschichte und Gegenwart der Sammlung und Ausstellung,¹³² Presseinformationen,¹³³ Links zu Berichten über und Bezugnahmen auf das Projekt (spürbar nicht ohne Stolz zusammengetragen),¹³⁴ sowie eine ›Ehrentafel‹ aller Personen, die dem *8bit-Museum* Exponate gestiftet haben – sei es in Form von materiellen Objekten oder Bildmaterial.¹³⁵ Nicht zuletzt informiert Slabihoud hier auch darüber, wie sich alte Heimcomputer am besten reinigen lassen, womit abermals der hobbyistische Wert der Webseite in den Vordergrund gerückt wird.¹³⁶

Interessant ist hier der Punkt ›Plagiate‹: Nachdem dem Betreiber über mehrere Jahre hinweg wiederholt Übernahmen ganzer Passagen und Seiten des *8bit-Museums* durch andere Webseiten aufgefallen sind, werden hier gezielt entsprechende Fälle vorgestellt – offenbar auch zur Abschreckung potenzieller Plagiaristen. Erhellend sind Slabihouds einführende Kommentare:

Besonders interessant sind die Ausreden. Von »Das habe ich nicht gewusst!«, über »Ich dachte, alles im Internet darf man frei benutzen.« und »Das wurde mir von jemanden zugeschickt.«, bis hin zu einem einfachen »Na und?« reicht die Palette. Und es waren nicht nur Kids, die einfach nur schnell »ne Homepage« haben wollen, sondern überwiegend Erwachsene. Jeder, der heute einen C64 im Keller findet, meint, er müsse dieses der Welt mitteilen und garniert das ganze dann noch mit der Firmengeschichte und weiteren Bildern. Da man aber nicht fähig ist, selbst einen zusammenhängenden Satz zu schreiben, wird das einfach kopiert. Internet sei Dank!¹³⁷

Obwohl der Mann hinter dem *8bit-Museum* offenbar kein Geld mit seiner (völlig werbefreien) Webseite verdient, nimmt er das Problem von Plagiaten und unerlaubter Weiterverwendung seiner Texte und Inhalte sehr ernst. Hier greift jene Ökonomie der Anerkennung, die Chris Anderson auch unter Wikipedianern am Werke sieht:

129 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/buchempfehlungen/> vom 12.11.2015.

130 Vgl. <http://8bit-museum.de/sonstiges/links/> vom 12.11.2015.

131 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/tauschangebote-trade-offers/> vom 12.11.2015.

132 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/fragen-antworten-faq/> vom 12.11.2015.

133 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/presseinformationen/> vom 12.11.2015.

134 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/auszeichnungen-berichte/> vom 12.11.2015.

135 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/credits/> vom 12.11.2015.

136 Vgl. <http://8bit-museum.de/internes/reparatur/> vom 12.11.2015.

137 <http://8bit-museum.de/internes/plagiate/> vom 12.11.2015.

Die Wertschätzung und der Respekt innerhalb der Gemeinschaft werden zur verbindenden und motivierenden Währung. Entsprechend ist es, wie Slabihoud berichtet, immer wieder die *peer group* der Heimcomputerfans selbst, die ihn auf Plagiate aufmerksam macht:

Es gibt sogar Spezies, die schlagen »Ihre« Site für den History-Award vor, und ich finde dann nur eine Kopie meiner, oder einer befreundeten Site, vor. Den wenigsten scheint in den Sinn zu kommen, dass Sammler sich untereinander kennen und solche URLs weitergeben...¹³⁸

Zur Authentizität von Amateurprojekten im Bereich der virtuellen Musealität gehört also offenbar auch der Respekt vor der eigenen Arbeit und der anderer – umso mehr, weil monetäre Belohnungen gar nicht zur Disposition stehen. Spannend dürfte es in diesem Zusammenhang auch sein, zu beobachten, ob Slabihoud seine unter den FAQs geäußerte Absicht umzusetzen imstande sein wird, das Virtuelle zu musealisieren: Als Fernziel gibt er an, eines Tages auch seine physische Sammlung der Öffentlichkeit zugänglich machen zu wollen.¹³⁹

7.3.2 Das Museum of Fred (www.museumoffred.com)

Viel persönlicher noch als das *8bit-Museum* präsentiert sich schon in seiner Benennung das *Museum of Fred*. Bei »Fred« handelt es sich um den in Los Angeles lebenden Schriftsteller und Filmemacher Fred Beshid, nach eigener Aussage ein »product of the California public school system and the 1980s Los Angeles punk rock scene«. ¹⁴⁰ Beshid rief sein Online-Museum im Jahre 2000 mit dem Vorsatz ins Leben, seine private Kunstsammlung einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Bezeichnend ist dabei, dass in dieser Sammlung keinerlei Künstler von Rang oder Namen vertreten sind – sie besteht gänzlich aus Amateurwerken, die, wie Beshid angibt, »primarily [...] from thrift stores in the greater Los Angeles area« erstanden wurden.¹⁴¹

Den FAQs des *Museum of Fred* zufolge war es zunächst studentische Armut, die seinen späteren Kurator in die Second-Hand-Läden der Welthauptstadt der Unterhaltungsindustrie trieb – und ein generelles Interesse an bildender Kunst, das ihn auf die dort angebotenen Gemälde aufmerksam werden ließ. Um die Jahrtausendwende habe ihm dann das Internet erstmals die Möglichkeit gegeben, sein Hobby mit der Welt zu teilen – und zugleich ein Statement darüber abzugeben, dass Kunst zu wichtig sei »to

138 <http://8bit-museum.de/interne/plagiate/> vom 12.11.2015.

139 Vgl. <http://8bit-museum.de/interne/fragen-antworten-faq/> vom 12.11.2015.

140 <http://museumoffred.blogspot.de/> vom 15.11.2015.

141 <http://www.museumoffred.com/about.html> vom 15.11.2015.

be left only to art professionals«. ¹⁴² Der Name *Museum of Fred* sei daher eine bewusste Parodie auf die Praxis der Selbstverewigung von Museumsstiftern in den Namen der von ihnen gestifteten Museen:

I wanted to parody the grand tradition of museum founders naming museums after themselves so I envisioned MOF as a parody vanity museum. I also wanted the name to reflect the museum's accessibility. I initially considered the name »Fred's Museum.« That didn't look right so I opted for the »Museum of Fred.« ¹⁴³

Beshid betreibt das Projekt also durchaus mit Humor, allerdings nicht als Scherz. Das *MoF* soll ganz explizit Aussagen machen über die Welt, in der wir leben – insbesondere über die Kunst und darüber, wie Museen sie gesellschaftlich positionieren. Amateurkunst, so Beshid, »feiert Individualität« ¹⁴⁴ und erlaube es, der Kreativität nicht nur ausgewiesener Künstler, sondern auch jener von Durchschnittsmenschen Würdigung wiederfahren zu lassen, die sonst im Marktkapitalismus nur als Konsumenten benötigt und geschätzt würden. ¹⁴⁵ Aus diesem Grunde bezeichne er seine Webseite auch bewusst als ein Museum, und nicht etwa als eine Galerie:

I called it a museum to challenge ideas about how the museum is defined. The word »museum« originally meant a place dedicated to muses. It was a place of inspiration. A place dedicated to our human creative potential. Since then museums have become institutions dedicated to defining and preserving cultural values. As such, those with power tend to set the agendas for museums. ¹⁴⁶

Ohne in die Sprache des Cyberpunk zu verfallen, vollzieht Beshids Motivation zur Gründung des *Museum of Fred* also die Gedankengänge hinter Ascotts postmusealem Szenario nach: Die »Zukunftstechnologie« des World Wide Web soll tatsächlich ein Mittel sein, um das Museum zu seinen Ursprüngen zurückzuführen – als es nicht nur ein Ort war, an dem die Produkte vergangener menschlicher Kreativität bewahrt und ausgestellt wurden, sondern einer, an dem diese Kreativität in der Gegenwart und für die Gegenwart wirkte.

Dabei ist der Aufbau des *Museum of Fred* der wohl einfachste aller in diesem Kapitel diskutierten Webpräsenzen. Beshid gliedert die Digitalisate seiner Bilder in sechs simple und komplett auf die Darstellungsebene bezogene Kategorien: *Animals*, *Boats*, *Landscapes*, *Pets*, *Portraits* und *Western*. Jeder dieser Bereiche enthält genau

142 <http://www.museumoffred.com/faq.html> vom 15.11.2015.

143 Ebd.

144 Ebd.

145 Vgl. ebd.

146 Ebd.

vierzig Gemälde – mit Ausnahme der *Boats*, von denen nur 26 vorhanden sind – so dass die Ausstellung insgesamt aus 226 Gemälden besteht. Daten zu den einzelnen Objekten liegen nicht vor – was nicht zuletzt daran liegen dürfte, dass sie als Funde aus Second-Hand-Läden keinerlei Herkunftsdocumentation besitzen und meist weder Titel noch Schöpfer bekannt sind. Darüber hinausreichende technische Angaben wie Größe, Material usw. hat Beshid offenbar als für Verständnis und Deutung der Objekte unerheblich befunden. Jede der sechs Galerieseiten besteht aus drei Hauptsegmenten: Am oberen Rand steht eine Überschrift mit zwei erläuternden Sätzen, darunter befindet sich links ein Feld mit Miniaturabbildungen aller enthaltenen Objekte, rechts daneben wird vergrößert das Bild angezeigt, über das der Nutzer den Mauscursor bewegt.

Die ausgestellten Bilder bestehen im Allgemeinen durch nichts außer der Amateurlaubbildhaftigkeit ihrer Ausführung und der Naivität in der Darstellung: Die Kategorie *Animals* enthält springende Delfine, Hirsche in Berglandschaften, Elefanten an Wasserlöchern und Tiger, die aus dem Dschungeldickicht hervorlugen.¹⁴⁷ *Pets* zeigt vor allem Hunde und Katzen, meist in sitzender Pose, häufig mit leicht verzogener Proportion und Perspektive.¹⁴⁸ Die *Portraits* sind Darstellungen meist unbekannter Menschen (die einzige Ausnahme bildet eine Nachahmung von Gilbert Stuarts 1797 angefertigtem Porträt George Washingtons) und weisen vor allem eine große ethnische Vielfalt auf.¹⁴⁹ Die Kategorie *Western* besteht aus Prairieszenen, Cowboys zu Pferd und zu Fuß, ebensolchen Indianern (mitunter weinend) und Landschaftsbildern mit Grenzsiedlungen sowie Tipis und Wigwams.¹⁵⁰ Unter *Landscapes* finden sich sowohl offensichtlich amerikanische Landschafts- und Stadtkulissen als aber auch Darstellungen unbestimmter und fiktiver Orte. Perspektivische Fehler finden sich hier in nahezu allen Werken.¹⁵¹ Die *Boats* zuletzt treten überwiegend als Darstellungen von Segelschiffen in Erscheinung, allerdings sind auch einige Hafenszenen, Mississippi-Raddampfer und Ruderboote vorhanden.¹⁵²

Nahezu die komplette Sammlung Beshids fällt in den Bereich des dekorativen Kitsches und würde in der Alltagswelt sehr wahrscheinlich vollkommen unterhalb der Wahrnehmungsschwelle der meisten Betrachter verbleiben. Das *MoF* spielt insofern ein Spiel mit unserem Blick und den kulturellen Konventionen, die ihn normalerweise lenken würden. Indem es vermeintlichen ›Schund‹ zum musealen Exponat macht, zwingt es uns, diesen zuallermindest scherzhaft als solches zu betrachten

147 Vgl. <http://www.museumoffred.com/animals.html> vom 15.11.2015.

148 Vgl. <http://www.museumoffred.com/pets.html> vom 15.11.2015.

149 Vgl. <http://www.museumoffred.com/portraits.html> vom 15.11.2015.

150 Vgl. <http://www.museumoffred.com/western.html> vom 15.11.2015.

151 Vgl. <http://www.museumoffred.com/landscapes.html> vom 15.11.2015.

152 Vgl. <http://www.museumoffred.com/boats.html> vom 15.11.2015.

und eines ›langen Blickes‹ zu würdigen. Letztlich leitet Beshid den Betrachter also zur wilden Semiose an.

Dabei sind die Beschreibungen der Galerien ganz offensichtlich bewusste Persiflagen auf Texte, wie sie üblicherweise in Museumskatalogen und auf Erklärungstafeln zum Einsatz kommen würden. Weil die Exponate des *MoF* keinen erkennbaren Stilrichtungen oder Schulen zuzuordnen sind, ihre Schöpfer unbekannt bleiben und sie meist nicht einmal mit Titeln versehen wurden, gibt es keine Faktengeschichte, die sich ihnen beordnen ließe – und zugleich verlangen sie in ihrer unmissverständlichen Gegenständlichkeit auch nicht nach Erklärung und Interpretation. Beshid staffiert sie dementsprechend nur mit (zuweilen humorigen) Gemeinplätzen aus. Zur Tiergalerie heißt es:

In this gallery, we find artistic interpretations of wild animals in natural settings. Artists have been fascinated with wild animals for thousands of years as evidenced by ancient cave paintings.¹⁵³

Der den Haustieren vorgeschaltete Text lautet:

Artists choose subjects they are passionate about so it's not surprising to find portraits of cherished pets. It is interesting that pets are often rendered in human-like poses.¹⁵⁴

Indes finden sich hier durchaus auch erhellende Aussagen. So schreibt Beshid über seine Auswahl von Bootsdarstellungen:

As we can see from these paintings the lore of the sea continues to inspire artists. Whether they're ships dwarfed by giant waves or recovering in port these paintings seem to be illustrations from fantastic stories.¹⁵⁵

Diese ›fantastischen Geschichten‹ werden wir wohlgerne niemals zu hören bekommen, weil die Objekte ohne jeden Kontext sowohl auf der Darstellungs- als auch Entstehungsebene daherkommen. Sie sind insofern Referenten auf der Suche nach einer Referenz, die nur der Betrachter ihnen imaginierend verleihen kann. Dies führt dazu, dass die Exponate des *MoF* trotz aller Gegenständlichkeit und vermeintlichen inhaltlichen Flachheit durchaus zu ›schocken‹ imstande sind. So findet sich in der Haustier-Galerie z.B. die Darstellung eines Dackels im Profil. Über seinem Kopf

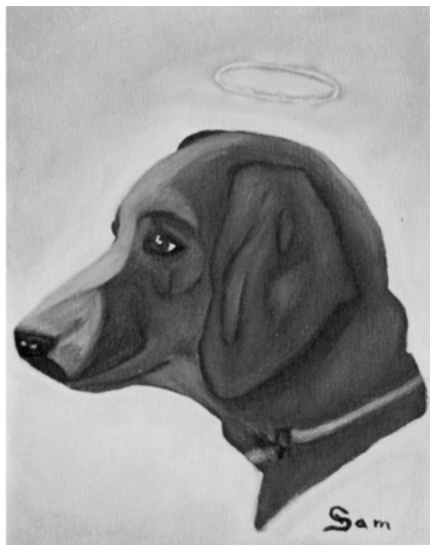
153 <http://www.museumoffred.com/animals.html> vom 15.11.2015.

154 <http://www.museumoffred.com/pets.html> vom 15.11.2015.

155 <http://www.museumoffred.com/boats.html> vom 15.11.2015.

schwebt ein Heiligenschein, am rechten unteren Rand ist der Name *Sam* aufgebracht.¹⁵⁶ Augenscheinlich handelt es sich um einen verstorbenen Dachshund, dessen vom Schöpfer des Gemäldes mit Liebe gedacht wurde. Doch ist *Sam* der Name des Haustiers oder der des Künstlers? Welche Geschichte ist der Darstellung vorangegangen? Wie lange war der Hund zum Zeitpunkt der Entstehung des Bildes bereits tot? Ist hier womöglich gar kein bestimmter Hund dargestellt, und entsprechende Gemälde mit Heiligenschein bewehrter Tiere wurden in Serie zum Verkauf an Trauertragende Tierhalter gemalt? Oder ist es vielleicht sogar ein karikaturistischer Kommentar über die fehlgeleitete Vermenschlichung von Haustieren bis zu dem Punkt, an dem ihnen eine unsterbliche und erlösungsfähige Seele zugeschrieben wird (vgl. Abbildung 8)? So absurd solche Überlegungen scheinen mögen: Beshids völliger Verzicht auf Recherchen und Erklärungen zu seinen Ausstellungsstücken macht sie zu Rätseln, die zum ›Spinnen‹ einladen – womöglich mehr als manch ein abstraktes Kunstwerk, das in konventionellen Museumskontexten mit so viel kunsthistorischem Beiwerk versehen wurde, dass auf ›Schock‹ im Sinne Korffs und Benjamins ebenso wenig zu hoffen ist wie auf Assmannsche wilde Semiosen.

Abbildung 8: Hundeporträt aus dem ›Museum of Fred‹



http://www.museumoffred.com/pets/IMG_0855.jpg

156 Vgl. http://www.museumoffred.com/pets/IMG_0855.jpg vom 15.11.2015.

Dieser Schock scheint keineswegs ein zufälliger Nebeneffekt von Beshids Museumsphilosophie zu sein, sondern programmatisch in ihrem Zentrum zu stehen. Ganz und gar nicht trivial sind seine einleitenden Sätze zu den Porträts:

Because the identities of the subjects in these portraits are a mystery, they become portraits of humanity instead of individuals. They are an excellent representation of the cultural diversity of Los Angeles.¹⁵⁷

Interessanterweise verortet Beshid also das Universelle der Exponate gerade in ihrer Hyperindividualität, die sie für den Besucher nur noch sehr begrenzt anschlussfähig sein lassen kann. Das *Museum of Fred* wird damit – trotz seiner technischen und ästhetischen Einfachheit – zu einer sehr pointierten Form von virtuellem Museum, welche die Virtualität des Mediums nutzt, um die Virtualität der Exponate zu unterstreichen. Im Mehrwert des Unbestimmten manifestiert sich dabei zugleich das Authentische: Die Echtheit der Ausstellungsstücke des *MoF* äußert sich nicht in ihrer Herkunftsdocumentation, sondern in deren Fehlen, das gerade zum Beweis der Tatsache wird, dass die Objekte den unerzählten und unerzählbaren Lebensgeschichten wirklicher Personen entstammen. Viel mehr noch als das von Expertendiskursen umspinnene Kulturerbe, das wir in klassischen Kunstmuseen bewundern dürfen, unterstreichen sie Malrauxs Feststellung von der Transformation des Werkes durch den Verlust der Welt, der Zeit und der Räume, in denen es entstanden ist.

Auf diesen Umstand führt Beshid auch den Mangel an Interesse an Amateurkunst seitens der professionellen Kunstkritik und der wissenschaftlichen Kunstgeschichte zurück. Sie widersetze sich zu sehr der Kategorisierung und Objektivierung:

It seems scholars like to put things in tidy little boxes so we have a context in which to discuss ideas. The diversity of amateur art makes classification difficult so it's left out of art criticism, theory and discourse.¹⁵⁸

Das *MoF* ist im besten Sinne des Wortes ein *virtuelles* Museum, weil es das Unsichtbare sichtbar werden lässt und das Abwesende vergegenwärtigt: Es konfrontiert uns mit Objekten, die wir auf anderem Wege niemals zu Gesicht bekommen würden und hält uns an, sie auf eine Art zu betrachten, die ihnen in ihrer ›natürlichen‹ Umgebung niemals zuteilwerden würde. Im Gegensatz zu Stefan Slabihoud plant Fred Beshid indes keine physische Ausstellung seiner Sammlung: »Yes, there's a physical MoF. No, you can't visit it because it's in my living room.«¹⁵⁹

157 <http://www.museumoffred.com/portraits.html> vom 15.11.2015.

158 <http://www.museumoffred.com/faq.html> vom 15.11.2015.

159 Ebd.