

## 7.4 DAS VIRTUELLE ALS AUSSTELLUNGSOBJEKT

In Kapitel 3.2.2 dieser Arbeit wurde mit Eduardo Kac eine kategorische kulturelle Verschiedenheit von *digitalisierten* virtuellen Ausstellungsgegenständen und solchen festgestellt, die originär *digital* sind. Während erstere nämlich Referenten eines materiellen Originals sind, dessen kultureller Ort meist auch den kuratorischen Umgang mit der virtuellen Kopie diszipliniert, sind letztere in weit weniger eindeutige Verweisstrukturen eingebunden. Und wo Digitalisate einen klaren Vektor der Virtualisierung des Musealen bilden, stehen *ab origine* digitale Objekte vielmehr im Zeichen einer Musealisierung des Virtuellen. Sie bilden den offensichtlichsten Ausstellungsgegenstand für virtuelle Museen, eben weil sie sich anders gar nicht ausstellen ließen – und es ist eben das kuratorisch-museale Prinzip der *connectedness*, mittels dessen man sie sinnhaft zu machen trachtet.

Zwei Angebote sollen im Folgenden exemplarisch betrachtet werden, von denen eines als virtuelles Kunstmuseum auftritt, während das andere eher ›ethnographischen‹ Charakter aufweist: Das *Digital Art Museum* stellt explizit computergenerierte *Kunst* aus und versteht sich als eine hybride Plattform aus Internetauftritt und physischer Galerie, welche digitaler Kunst zu öffentlicher Wertschätzung verhelfen soll. Das *Internet Archive* strebt nichts Geringeres an als die Konservierung virtueller Ressourcen für die digitale Nachwelt – inklusive des kompletten WWW in all seiner Fülle und Veränderlichkeit.

### 7.4.1 Das Digital Art Museum ([www.dam.org](http://www.dam.org))

Das *Digital Art Museum* entstand in den Jahren 1998 bis 2000 als Pionierprojekt für virtuelle Ausstellungen digitaler Kunst, vor allem in Form der Computergrafik. Sein Gründer Wolfgang Lieser gibt im Rahmen eines Interviews auf der *Art Cologne* im November 2005 an, dass vor allem die prekäre wirtschaftliche Situation von mit digitalen Medien arbeitenden Kunstschaffenden den Anstoß zur Gründung des *DAM* gegeben habe: Ende der 1990er Jahre habe es für diese kaum Möglichkeiten gegeben, ihre Arbeiten zu verkaufen oder auch nur zu präsentieren – obwohl nicht wenige von ihnen bereits seit Jahrzehnten aktiv waren. Hinter dem *DAM* stand also zuvorderst die Absicht, das Feld der Computerkunst der Öffentlichkeit vorzustellen und über seine Akteure und Absichten zu informieren. Zu diesem Zweck wurde es nicht als ein rein virtuelles Angebot konzipiert, sondern mit einer physischen Galerie in Berlin gekoppelt, welche die vom *DAM* vertretenen Künstler nach außen repräsentiert.<sup>160</sup>

Das Museum ist seit 2009 unter zwei separaten Web-Adressen zu erreichen. Unter [www.digitalartmuseum.org](http://www.digitalartmuseum.org) findet man die ursprüngliche, nicht mehr aktualisierte

160 Vgl. [http://ia700408.us.archive.org/16/items/Wolf\\_Lieser\\_about\\_the\\_Digital\\_Art\\_Museum/Interview\\_DAM.mp4](http://ia700408.us.archive.org/16/items/Wolf_Lieser_about_the_Digital_Art_Museum/Interview_DAM.mp4) vom 15.11.2015.

und in Angebot und Präsentation den frühen 2000er Jahren entsprechende Original-website, die ›for historical reference‹<sup>161</sup> archiviert und online belassen wurde. Unter [www.dam.org](http://www.dam.org) lässt sich die aktuelle Webpräsenz ausrufen, deren Startseite zur Wahl zwischen drei Hauptsegmenten auffordert: *DAM Museum* führt zur Homepage des eigentlichen virtuellen Museums,<sup>162</sup> *DAM Gallery* zu einer Infoseite über die physische Galerie in Berlin,<sup>163</sup> und *DAM Award* zum Webauftritt des *DAM Digital Art Award (DDAA)*,<sup>164</sup> mit dem das *DAM* Digital-Künstler für Lebenswerke oder wichtige Werksgruppen ehrt.

Schon eine erste, oberflächliche Inaugenscheinnahme der Museums-Homepage lässt deutlich werden, dass das *DAM* mehr als nur Plattform für virtuell-museale Darbietungen sein will. Während unterhalb der die Startseite krönenden Navigationsleiste drei Kacheln unmittelbar Museum und Sammlung betreffen (*About Us*, *Featured Artist* und *Featured Exhibition*), folgt auf diese direkt ein *News*-Bereich, der ausdrücklich über das *DAM* selbst hinausblickt.<sup>165</sup> Dieser weist auf Ausstellungen zu digitaler Kunst im In- und Ausland ebenso hin wie auf Veröffentlichungen, Preisauszeichnungen und -verleihungen sowie Interviews und Performances. Das auch über die Navigationsleiste anzusteuernde Nachrichtenarchiv reicht zurück bis zum Start der neuen Museumsseite im Jahre 2009.<sup>166</sup> Unterhalb des virtuellen Nachrichtentickers bietet die Startseite zwei Zugänge zur Sammlung an. Die Option *Explore by artist* ermöglicht die Erschließung der Bestände über die Namen von Künstlern. Zu diesem Zweck steht eine seitwärts scrollbare Leiste zur Verfügung, auf der die vertretenen Personen alphabetisch aufgelistet sind – repräsentiert nicht durch Fotografien der Person, sondern Miniaturdarstellungen wichtiger Werke. Die Option *Timelines by era and artist* öffnet eine Seite, auf der diese Zugriffsleiste in drei Ebenen aufgefächert wird, die entscheidende Perioden in der Entwicklung der Computerkunst abbilden sollen.<sup>167</sup> Phase 1 befasst sich mit den ab 1956 wirkenden »Pionieren«, denen 1986 die vor allem auf digitale Bilderzeugung fokussierte Phase 2 in Form der »paintbox era« folgt, 1996 dann die Performance- und Installationskunst betonende »multimedia era«<sup>168</sup>. Wählt man einen Künstler aus – z.B. den 1950 geborenen und der »Paintbox«-Ära zugeordneten Deutschen Gerhard Mantz – so gelangt man zunächst auf eine mit der Abbildung eines Beispielwerkes und einer Kurzbeschreibung

161 <http://www.digitalartmuseum.org/intro.html> vom 15.11.2015.

162 Vgl. <http://dam.org/home> vom 15.11.2015.

163 Vgl. <http://www.dam-gallery.de/index.php?id=9> vom 15.11.2015.

164 Vgl. <http://www.ddaa-online.org/> vom 15.11.2015.

165 Vgl. <http://dam.org/home> vom 15.11.2015.

166 Vgl. <http://dam.org/newsarchive/2014> vom 15.11.2015.

167 Vgl. <http://dam.org/artists> vom 15.11.2015.

168 Ebd.

seines Schaffens versehene Startseite.<sup>169</sup> Über drei Reiter kann der zum jeweiligen Künstler gehörende Datensatz dann vertiefend erforscht werden: Unter *Artworks / Work Phases* finden sich mit kurzen Beschreibungstexten versehene Abbildungen von Kunstwerken, welche in einigen Fällen Phasen oder Serien von Werken zugeordnet sind, die wiederum als Unterkategorien fungieren. Im Falle von Mantz tragen diese die Bezeichnungen *Virtual Landscapes* (ebendies: gerenderte Landschaftsdarstellungen), *Thicked and Clearance* (ebenfalls gerenderte Landschaften, hier mit Betonung von Pflanzenwuchs), *Virtual Objects* (abstrakte Darstellungen imaginärer Gegenstände, die laut Mantz das Spannungsfeld zwischen der materiellen Anmutung und der Nicht-Repräsentativität von Computergrafiken erforschen sollen) und *Real Objects* (Übersetzungen solcher Gegenstände in physische Plastiken aus verschiedenen Materialien).<sup>170</sup>

Die Einzelansichten der Kunstwerke sind nicht über HTML in die Webseite eingebunden und können daher nicht ohne Umwege vom Nutzer heruntergeladen werden. Interessanterweise ist die einzige zu Computergrafiken gemachte Größenangabe jene über Abmessungen eines physischen Ausdrucks in Zentimetern, nicht etwa die dem Gegenstand eigentlich viel angemessenere über Auflösung oder Dateiformat und -größe.<sup>171</sup> Tatsächlich scheint das *DAM* sich insgesamt überraschend schwer mit der Idee zu tun, seine virtuellen Exponate tatsächlich in ihrer Virtualität und digitalen Abstraktheit auszustellen. Nicht nur, dass gezeigte Computergrafiken als digitale Abbilder von physischen Ausdrücken ursprünglich bereits digitaler Originale auftreten: Installationskunstwerke wie die Sexpuppen-Inszenierungen der amerikanischen Künstlerin und Filmemacherin Lynn Hershman Leeson werden in Form jeweils eines einzigen, ausschnitthaften Fotos vorgestellt,<sup>172</sup> Filme (wie die Dokumentation *!Woman Art Revolution!* derselben Künstlerin) in jener eines Plakates.<sup>173</sup>

Auch scheint sich das *DAM* bei der Präsentation seiner Ausstellungsstücke nur begrenzt darüber im Klaren zu sein, was für ein Publikum es eigentlich anzusprechen versucht. Während dem Projekt einerseits die Idee zugrunde liegt, dass digitale Kunst in Konzept und Ausführung noch nicht im Bewusstsein des weiteren Publikums angekommen sei, scheint die virtuelle Ausstellungspraxis häufig ein beachtliches Maß an Kenntnissen beim Besucher vorauszusetzen. Ähnlich wie das *8bit-Museum*

169 Vgl. <http://dam.org/artists/phase-two/gerhard-mantz> vom 15.11.2015.

170 Vgl. <http://dam.org/artists/phase-two/gerhard-mantz/artworks-work-phases> vom 15.11.2015.

171 Vgl. <http://dam.org/artists/phase-two/gerhard-mantz/artworks-work-phases/virtual-landscapes> vom 15.11.2015.

172 Vgl. <http://dam.org/artists/phase-three/lynn-hershman-leeson/artworks/2005-09> vom 15.11.2015.

173 Vgl. <http://dam.org/artists/phase-three/lynn-hershman-leeson/artworks/since-2010> vom 15.11.2015.

scheint das *DAM* sich als Knotenpunkt für Enthusiastennetzwerke zu begreifen – ohne dabei allerdings in den narrativen ›Plauderton‹ zu verfallen, der das *8bit-Museum* einerseits authentisch und andererseits zugänglich macht. Die einzige *Featured Exhibition* des *DAM* ist im November 2015 eine direkt der regulären Sammlung entnommene Zusammenstellung von Plotter-Grafiken aus den 1960er Jahren – versehen mit dem Kommentar, dass diese einen der ersten Schritte in der Entwicklung der digitalen Kunst darstellten.<sup>174</sup> Eine technikgeschichtliche Einordnung findet schlicht nicht statt – und wer kein Vorwissen darüber mitbringt, worum es sich bei einem Plotter überhaupt handelt (nämlich um eine computergesteuerte Zeichenmaschine, die einen Stift über eine Papierbahn führt), dem wird kein Zugang zum Ausgestellten geboten.

Unter der Rubrik *Essays* bietet das *DAM* schließlich eine kleine Bibliothek von theoretischen Texten an. Auch hier handelt es sich um Literatur für ›Fortgeschrittene‹, die kaum zur Einführung des Laien in die Geschichte und kulturelle Programmatik digitaler Kunst herhalten kann. Ein Blick auf die Webseite der zum *DAM* gehörigen physischen Galerie in der Neuen Jakobstraße in Berlin lässt schließlich deutlich werden, dass der Schwerpunkt des *DAM* eher die Präsentation und Vermarktung von Künstlerpersönlichkeiten zu sein scheint denn die Aufarbeitung der Kunstgeschichte des Computers.<sup>175</sup> Von Oktober 2015 bis Januar 2016 widmet sich die Berliner Galerie in einer Ausstellung animierten GIF-Grafiken – die verblüffenderweise nur im physischen Haus zu sehen ist und online nur in Form von nicht-animierten Standbildern gezeigt wird. Diese tragen nicht minder verblüffenderweise jeweils eine Angabe zur »Auflage« – offenbar wird die in der Galerie gezeigte digitale Kunst zu Verkaufszwecken künstlich verknappt.<sup>176</sup> Ob diese artifizielle Übertragung der Kategorie des Originals auf den Ausstellungsgegenstand des *DAM* nun lediglich geschickte Marketingstrategie oder doch cleverer Kommentar über den wesentlichen Unterschied zwischen klassisch ›analogen‹ und digital-virtuellen Kunstobjekten (und eine damit verbundene Notwendigkeit zum Umdenken in kulturellen Gewohnheiten) ist, sei dahingestellt. Als Medienpraxis verweist er in jedem Falle darauf, wie sehr virtuelle Museen immer noch um ›eigene‹ Authentizitätsstrategien ringen – und wie groß Gefahr und Versuchung sein können, in Cargo-Kultismus zu verfallen, bzw.: auf digitale Information unanwendbare Methoden der auratischen Aufladung aus der physischen Ausstellungstätigkeit in die virtuelle importieren zu wollen.

174 Vgl. <http://dam.org/exhibitions/plotter-drawings-from-1960s> vom 15.11.2015.

175 Vgl. <http://www.dam-gallery.de/index.php?id=7> vom 15.11.2015.

176 Vgl. [http://www.dam-gallery.de/index.php?id=51&tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=409&cHash=7f42270ece82faa9dedf15d99676570a](http://www.dam-gallery.de/index.php?id=51&tx_ttnews[tt_news]=409&cHash=7f42270ece82faa9dedf15d99676570a) vom 15.11.2015.

## 7.4.2 Das Internet Archive (www.archive.org)

Das *Internet Archive* entstand im Jahre 1996 zunächst als eine gemeinnützige Organisation mit dem Vorsatz, »historians, scholars, people with disabilities, and the general public« den Zugriff auf »collections that exist in digital format« in Form einer Bibliothek von Online-Texten zu ermöglichen.<sup>177</sup> 1999 weitete das Projekt seine Sammeltätigkeit über Texte hinaus auch auf Tondateien, bewegte und unbewegte Bilder sowie – mittlerweile womöglich das wichtigste und hier noch gesondert zu diskutierende Sammlungsgebiet von *archive.org* – Webseiten aus. Der Kernauftrag des *Internet Archive* ist seitdem schlechthin die Bewahrung des digitalen Kulturerbes der Menschheit. Gerechtfertigt wird dieser Anspruch in Anlehnung an traumatische Momente aus der Geschichte physischer Medien:

Libraries exist to preserve society's cultural artifacts and to provide access to them. If libraries are to continue to foster education and scholarship in this era of digital technology, it's essential for them to extend those functions into the digital world. Many early movies were recycled to recover the silver in the film. The Library of Alexandria – an ancient center of learning containing a copy of every book in the world – was eventually burned to the ground. Even now, at the turn of the 21st century, no comprehensive archives of television or radio programs exist. But without cultural artifacts, civilization has no memory and no mechanism to learn from its successes and failures. And paradoxically, with the explosion of the Internet, we live in what Danny Hillis has referred to as our »digital dark age«.<sup>178</sup>

Angesichts der Gefahr, dass sich vergangene Biblioklasmen an digitaler Information wiederholen könnten, will *archive.org* dem Internet seine Flüchtigkeit nehmen: Es gelte, so die *about*-Seite des Projekts, das Entschwinden des WWW und anderer »digital geborener«<sup>179</sup> Inhalte in die Vergangenheit zu verhindern. Das *Internet Archive* kollaboriert zu diesem Zweck mit namhaften Kulturinstitutionen wie der *Library of Congress* und dem *Smithsonian Museum* und stellt seine Bestände zur freien Weiterverwertung durch Jedermann bereit. Das Selbstbild ähnelt also augenscheinlich jenem *Europeanas*. Während *Europeana* allerdings die Digitalisierung materieller Kulturgüter vorantreiben möchte und vor allem ein *Abruf*-Paradigma in den Vordergrund stellt, das Nutzern räumlich weit entfernte und nicht akut vom Verschwinden bedrohte Kulturgegenstände näherücken lässt, zielt *archive.org* in erster Linie auf eine *Speicherfunktion* ab. *Archive.org* sammelt das, was gegenwärtig schon digital vorhanden und verfügbar ist – es aber morgen womöglich nicht mehr sein könnte.

177 Vgl. <https://archive.org/about/> vom 02.01.2016.

178 Ebd.

179 Ebd.

Insofern betreibt das *Internet Archive* gewissermaßen eine Umkehr dessen, was klassischerweise Museumsvirtualisierung ausmacht. Es will digitale Objekte nach eigener Aussage »from ephemera to artifact«<sup>180</sup> verwandeln. Dies ist natürlich im strengen medientheoretischen Sinne unmöglich: Digitale Daten bleiben digitale Daten – unabhängig davon, auf welche Dauern und Fristen die Umstände ihrer Speicherung abzielen. Nichtsdestoweniger spricht aus dieser Zielsetzung ein Kulturverständnis Arendtscher Prägung: Das im obigen langen Zitat erwähnte Angewiesensein von Gesellschaften auf historische Artefakte, um aus den Erfolgen und Fehlschlägen der Geschichte lernen zu können, verweist ja auf genau jenen von Hannah Arendt diagnostizierten Mechanismus, in welchem sich Kultur durch die Schaffung materieller Hinterlassenschaften perpetuiert. In diesem Sinne will *archive.org* also digitale Information in einen Zustand überführen, der ihr normalerweise zutiefst fremd ist: nämlich jenen des Abgeschlossen- und ›Hergestellt‹-Seins. Über die Bewahrung kultureller Kontinuität hinaus begründet *archive.org* diese Mission mit zwei Rechten jeder zivilen Öffentlichkeit, die es zu ebenfalls zu erhalten gelte: einem »right to know«, und einem »right to remember«.<sup>181</sup>

Das ›Recht auf Wissen‹ wird hier vor allem als das Recht von Bürgern verstanden, Regierungsunterlagen einzusehen. Paradoxerweise habe die gesamtgesellschaftliche Ausweitung der Internetnutzung diese Form der Einsichtnahme nicht etwa einfacher, sondern schwieriger gemacht. Vor dem Aufkommen des WWW bedeutete sie nämlich üblicherweise, dass man sich physisch zu einem Amtsgebäude bemühen musste, wo die entsprechenden Dokumente auslagen. Die Gesetzgebungen hätten diesem Umstand Rechnung getragen und seien zumindest in den USA nicht allzu restriktiv gewesen – der Aufwand regulierte die Nachfrage von allein nach unten. Unter dem Eindruck digitaler Informationsverbreitung gebe es einen spürbaren Trend unter Regierungen, den Zugriff auf öffentliche Aufzeichnungen erschweren zu wollen, weil der potenzielle Leserkreis nicht länger regional einzugrenzen ist.<sup>182</sup>

Das ›Recht zu erinnern‹ bezieht sich auf die Bewahrung politischer Geschichte und damit auf die Möglichkeit einer Bevölkerung, ihre Regierung und Beamten für Verfehlungen zur Rechenschaft zu ziehen. Eine Gesellschaft, die ihre Kommunikation mittel Papier abwickelt, brauche aus diesem Grunde Bibliotheken und Archive. Eine Gesellschaft, die ihre Kommunikation ins Internet verlagert, brauche naheliegenderweise auch Internet-Bibliotheken und Internet-Archive, welche sie abspeichert und für die Zukunft verfügbar hält. *Archive.org* zitiert Steward Brand, den Präsidenten der *Long Now Foundation*, mit dem Wunsch, die amerikanische Öffentlichkeit

---

180 Ebd.

181 Ebd.

182 Vgl. ebd.

möge eines Tages mit derselben Wertschätzung auf das *Internet Archive* blicken, die sie heute ihren öffentlichen Bibliotheken entgegenbringt.<sup>183</sup>

Über diese politischen Implikationen hinaus ist *archive.org* aber auch akademischen Interessenlagen verschrieben. Das Internet zu erhalten sei notwendig, um seine technische und ästhetische Entwicklung nachvollziehen zu können – und den Einfluss, den es auf die Welt ausübt, in der es kommunikativ genutzt wird. Das Web, so die Prämisse, schreibe sich unserer Kultur auf zahllosen Ebenen ein und verändere nicht zuletzt unsere Sprache und Wirtschaftsordnungen. Vor diesen Hintergrund soll das *Internet Archive* es Forschern ermöglichen, herauszuarbeiten, was das Netz »uns über uns selbst erzählt«.<sup>184</sup>

Insofern folgt das Angebot der Netzlogik digitaler Medien und damit tatsächlich einem eher musealen als einem archivarischen Auftrag. Allerdings bedient sich auch das *Internet Archive* zunächst einer kategorial sortierten Kopfleiste, um die Sammlung erschließbar zu machen. Die sechs durch Symbole ausgewiesenen Oberbereiche sind hier *Web* (diese Rubrik wird noch gesondert zu diskutieren sein), *Texts*, *Video*, *Audio*, *Software* und *Image*. Jede dieser Rubriken (mit der Ausnahme von *Web*) kann auf drei Arten durchsucht werden: über eine Textsuche mit Eingabefeld, eine alphabetische Liste von Schlagworten und Sprachen, oder über individuelle »Sammlungen«. Die Sammlungen werden auch hier in Kachelform angezeigt: Jede Kachel enthält den Namen der entsprechenden Sammlung, eine Angabe zur Anzahl der in der Sammlung enthaltenen Items sowie in einigen Fällen eine kleine Illustration. Die Kacheln lassen sich nach Anzahl der Ansichten, Veröffentlichungsdatum, Titel und Namen ihrer Sammlungs-»Kuratoren« jeweils auf- oder absteigend sortieren.

Bei vielen dieser Sammlungen handelt es sich um Zusammenstellungen von Objekten, Texten oder Bildern aus physischen Einrichtungen, die mit *Archive.org* kooperieren. So findet man unter *Texts* zum Beispiel Zusammenstellungen von Digitalisaten aus den Bibliotheken der *Duke University* in Durham (North Carolina) oder aus der *San Francisco Library*.<sup>185</sup> Die Rubrik *Images* präsentiert unter anderem Reproduktionen aus den Sammlungen des *Metropolitan Museum of Art* und des *Brooklyn Museum*,<sup>186</sup> während unter *Video* aktuelles Bildmaterial der *NASA* zu finden ist.<sup>187</sup> Während einzelne Bereiche anbieterseitig kuratiert sind und die Kopfleiste zu jeder Rubrik *Features* ausweist (z.B. *Animation & Cartoons* im Bereich *Video* oder *Children's Library* im Bereich *Texts*), wird ein beträchtlicher Teil des Angebotes von Anwendern zusammengetragen und organisiert. In jedem der fünf auf diese Weise organisierten Sammlungsbereiche gibt es eine *Community*-Sammlung, welche alle

183 Vgl. ebd.

184 Ebd.

185 Vgl. <https://archive.org/details/texts?&sort=-downloads&page=2> vom 02.01.2016.

186 Vgl. <https://archive.org/details/image> vom 02.01.2016.

187 Vgl. <https://archive.org/details/movies> vom 02.01.2016.

Objekte vereinigt, die von Privatleuten auf *Archive.org* hochgeladen wurden und ihrerseits das Repertorium für zahllose Nutzer-Sammlungen bildet. Das *Internet Archive* sammelt nahezu alles, solange es digital vorhanden und nicht durch Urheberrechte geschützt ist: Unter *Videos* findet man Filmklassiker mit erloschenem Copyright (z.B. F.W. Murnaus *Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens* oder D.W. Griffiths *Birth of a Nation*) ebenso wie B-Movies (u.a. Ed Woods *Plan 9 from Outer Space* und William Castles *House on Haunted Hill*), als aber auch Mitschnitte historischer und zeitgenössischer Nachrichtensendungen, Aufnahmen der Predigten von Geistlichen verschiedener Religionen und amerikanische Kurzfilme zur Gesundheitsaufklärung aus den 1950er Jahren. Eine der gefragtesten Sammlungen im Frühjahr 2016 enthält Videomaterial über den Irakkrieg.<sup>188</sup> Im Bereich *Audio* finden sich nicht nur Radioprogramme unterschiedlichster Art (von historischer Berichterstattung über Hörspiele bis hin zu aktuellem Webradio), sondern auch Sprachkurse, Kopien seltener Musikpressungen, Konzert-Bootlegs sowie die von Amateursprechern eingespielten Hörbücher des *LibriVox*-Projektes.<sup>189</sup>

Besonders bemerkenswert ist der Bereich *Software*, der tatsächlich in erster Linie Computerspielen gewidmet ist: Dieser enthält nicht nur Kopien klassischer PC-, Konsolen- und Arcade-Spiele, sondern auch die zugehörigen Emulationssoftwares, die für deren Ausführung auf modernen Computern notwendig ist und direkt in die Webseite eingebaut wurde. Es ist somit möglich, diese Spiele direkt im Browser zu spielen.<sup>190</sup> Das *Internet Archive* lässt seine Besucher also nicht nur Exponate akquirieren und kuratieren, es hebt zugleich auch alle Distanz zwischen Betrachter und Ausstellungsstück auf, die das klassische Museumsdispositiv auszeichnet – es darf nunmehr buchstäblich mit ihnen gespielt werden.

Der interessanteste Sammlungsbereich von *Archive.org* ist indes die Rubrik *Web*. Hier findet der Nutzer weder Sammlungsfelder noch ein Schlagwortverzeichnis, sondern lediglich das Eingabefeld einer Suchmaschine namens *Wayback Machine*. Seit seiner Gründung im Jahre 1996 kooperiert das *Internet Archive* mit dem inzwischen von *Amazon* aufgekauften Analytics-Dienstleister *Alexa Internet*, um Webseiten zu archivieren – und zwar mit den Methoden der *Big Data*-Ökonomie. Mithilfe von Webcrawler-Programmen wurden in den ersten fünf Jahren des Projektes 100 Terabytes an öffentlich einsehbaren HTML-Seiten kopiert und archiviert,<sup>191</sup> gegenwärtig lädt das Suchfeld der *Wayback Machine* zum Stöbern in über 462 Milliarden Webseiten ein.

Dabei funktioniert sie entschieden anders als Suchmaschinen, die das zeitgenössische Web erschließen sollen. Die *Wayback Machine* betreibt weder eine Textsuche,

188 Vgl. <https://archive.org/details/movies?&sort=-downloads&page=1> vom 02.01.2016.

189 Vgl. <https://archive.org/details/audio> vom 02.01.2016.

190 Vgl. <https://archive.org/details/software> vom 02.01.2016.

191 Vgl. [https://archive.org/about/faqs.php#The\\_Wayback\\_Machine](https://archive.org/about/faqs.php#The_Wayback_Machine) vom 03.01.2016.

noch ist sie in irgendeiner Form zu lernen imstande. Tatsächlich versteht sie nur eine einzige Angabe – nämlich URL-Adressen. Gibt man eine solche in das Suchfeld ein und hat das *Internet Archive* Webseiten unter der betreffenden Domain archiviert, so öffnet sich eine Kalenderseite, auf der Schnapsschüsse der Seite zu unterschiedlichen Zeitpunkten ihres Bestehens ausgewählt werden können. Um nämlich der Veränderlichkeit des WWW gerecht werden zu können, werden Webseiten nicht nur einmal, sondern in einigermaßen regelmäßigen Abständen immer wieder archiviert. Dabei erwischen die Webcrawler natürlich nicht jede Seite, die jemals online war – und auch die gespeicherten sind nicht immer vollständig. Häufig fehlen z.B. Bilder, die nicht unter derselben Serverdomain abgespeichert waren wie die Webseite selbst, oder auch Flash- und Java-Applikationen, die von Software auf anderen Hostrechnern abhängig waren. Darüber hinaus kann *Archive.org* keine Seiten kopieren, die hinter Passwortschranken verborgen sind – E-Mails und Chatverkehr, aber auch Kundenkonten auf kommerziellen Webseiten (das gesamte sog. *deep web*) sind dementsprechend geschützt.<sup>192</sup>

Trotz solcher Hürden muss die Legitimität einer solchen digitalen Sammelwut natürlich hinterfragt werden. Das *Internet Archive* sieht sich grundsätzlich im Recht damit, jede öffentlich sichtbare Seite im Web zu kopieren und verfügbar zu halten – wer seine Inhalte nicht archiviert sehen möchte, der kann dies über einen Eintrag in der sog. *robots.txt*-Datei der Site verhindern. Die im Schnitt extrem kurze Lebensspanne von Webseiten mache es unmöglich, die Archivierungstätigkeit differenzierter zu organisieren und über die Bewahrungswürdigkeit von Seiten individuell zu entscheiden:

The Archive collects Web pages that are publicly available, the same ones that you might find as you surfed around the Web. We do not archive pages that require a password to access, pages that are only accessible when a person types into and sends a form, or pages on secure servers. Pages tagged for robots.txt exclusion (for User-Agent: *ia\_archiver*) by their owners are excluded from the Wayback Machine. [...] Given the rate at which the Internet is changing the average life of a Web page is only 77 days. If no effort is made to preserve it, it will be entirely and irretrievably lost. Rather than let this moment slip by, we are proceeding with documenting the growth and content of the Internet, using libraries as our model.<sup>193</sup>

Auch *Archive.org* steht also in der auf Vannevar Bush zurückgehenden Tradition der Hypertextgeschichte, sich in der historischen Nachfolge der Bibliothek zu sehen, und nicht etwa in jener des Museums. Jedoch hat die von der *Wayback Machine* erschlossene Sammlung von Webseiten musealen Charakter nicht nur in ihrer Vernetztheit,

---

192 Vgl. ebd.

193 Ebd.

sondern auch in ihrem pädagogischen Anspruch. Es geht hier nämlich um Wiederherstellung einer historischen Umwelt, die sich nun nicht im physischen Raum, sondern eben im Cyberspace ausbreitet:

Visitors to the Wayback Machine can type in a URL, select a date range, and then begin surfing on an archived version of the Web. Imagine surfing circa 1999 and looking at all the Y2K hype, or revisiting an older version of your favorite Web site. The Internet Archive Wayback Machine can make all of this possible.<sup>194</sup>

Das von *Archive.org* angebotene Erlebnis soll eben nicht das eines Blätterns in digitalen Archivalien sein, sondern das einer Zeitreise in kommunikative Situationen einer Vergangenheit, die ein nicht unerheblicher Teil der Nutzer noch selbst erlebt haben dürfte. Insofern steht es im Zeichen eines Versprechens von Virtualität-als-Hyperrealität. Das archivierte Web ist nicht die mittelbare, inszenierte Anmutung einer ›echten‹ bzw. ›authentisch‹ rekonstruierten Vorzeit. Vielmehr *ist* es das Echte – die bitidentische Kopie des Webs, wie es sich tatsächlich dargestellt hat, ungefiltert durch kuratorische Autorschaften. Die Ordnung der Sammlung ist nicht die einer geplanten Ausstellung, sondern tatsächlich jene, die ihr von der Geschichte hinterlassen wurde. Die kulturelle Wahllosigkeit der archivierenden Crawler-Software wird zum Garanten der Authentizitätserfahrung – verbunden mit der Tatsache, dass die Nutzer selbst Mitgestalter des Ausstellungsgegenstandes gewesen sein könnten. Wer nach 1996 im Internet gepostet, gebloggt oder sich in irgendeiner Form geäußert hat, der kann sich auf *Archive.org* selbst im vollendeten Präteritum erleben – und sich auch sogleich wieder selbst vergegenwärtigen.

## 7.5 GRENZGEBIETE DES MUSEALEN UND VIRTUELLEN

Nachdem dieses Fallstudienkapitel sich bisher ausdrücklich solchen virtuellen Museumsprojekten gewidmet hat, die im WWW mit konservatorischem Anspruch auftreten, sollen nun abschließend noch drei Phänomenbereiche betrachtet werden, die nicht direkt dem Komplex ›Museumsvirtualisierung‹ zugehörig sind, jedoch weitreichende Implikationen für diesen bergen. Im Zusammenhang mit dem Dienst *pinterest.com* soll zunächst nach der Rolle ›kuratorischen‹ Denkens und Handelns normaler User im Umgang mit Web-Inhalten gefragt werden. Anschließend werden Bildersuchmaschinen in den Blick genommen – und mit ihnen die Frage, was es für unser digitales und digitalisiertes Kulturerbe bedeutet, wenn Software nicht mehr nur über Schlagworte und Zugriffsmuster nach Inhalten zu suchen vermag, sondern Bildmaterial tatsächlich zu ›sehen‹ und nach inhaltlichen Merkmalen zu verwalten imstande

---

194 Ebd.