

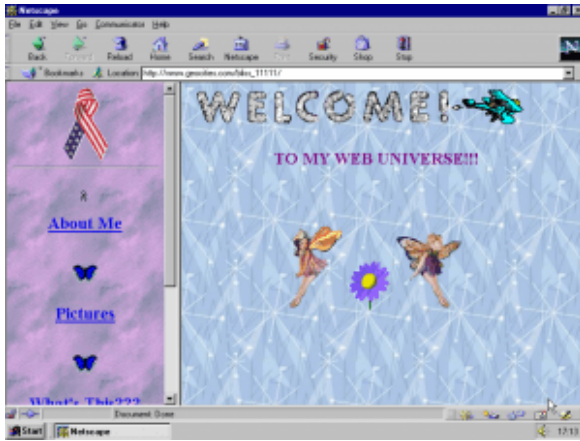
Ausstellung „Digitale Folklore“: Damals, als das Internet noch eine freie Spielwiese war

geschrieben von Bernd Berke | 24. Juli 2015

Es gibt Gelegenheiten, bei denen man sich ziemlich alt vorkommt, noch besser gesagt: ziemlich weit ab vom (allerdings auch schon längst verflossenen) Hauptstrom des Geschehens.

Mir war jetzt ein solches Gefühl beim Rundgang durch die Dortmunder Ausstellung „Digitale Folklore“ beschieden. Ohne kundige Führung hätte ich wenig von den technischen Details verstanden. Somit war's auch gleichsam fremdes kulturelles Gelände.

Dabei ging es gar nicht mal um stürmische Avantgarde, sondern um eine neuere Form der Nostalgie, nämlich um wehmütige Rückblicke auf die Zeiten, als es im Internet gemeinhin noch recht wildwüchsig vonstatten ging; als Hunderttausende, zumeist fröhlich dilettierend, vor allem im angloamerikanischen Sprachraum die Möglichkeiten des noch so jungen Mediums erprobten und vielfach erstaunliche Kreativität freisetzten – auch beim freimütig frechen Abkupfern einzelner Elemente aus anderen Webseiten.



„Willkommen“ (Bild: One Terabyte of Kilobyte Age Archive, Ausstellung „Digitale Folklore“ – © Geocities Research Institute)

Wir sprechen von den 1990er Jahren, als geringste Mittel und Speicherplätze für den Online-Auftritt ausreichen mussten. Gerade diese Beschränkungen stachelten offenbar den Erfindergeist an.

Zoomen wir uns noch etwas genauer heran: Die Netzkünstler und Kuratoren Olia Lialina und Dragan Espenschied richten für den HMKV (Hardware MedienKunstVerein) im „Dortmunder U“ eine Schau über jene Relikte aus, die sie vom einstigen Online-Dienst Geocities gerade noch rechtzeitig durch eilige Kopien haben retten können.

Es sind immerhin 28 Millionen Dateien, die sich nunmehr im „One Terabyte of Kilobyte Age Archive“ befinden und allmählich mühsam gesichtet und erschlossen werden. Manche Zeichen und Abläufe kann man mit heutigen Browsern gar nicht mehr darstellen. Also gilt es zu rekonstruieren und zu restaurieren, wie nur je bei herkömmlichen Kunstwerken.

Es ist ein Forschungsprojekt sondergleichen, bei dem Selbstdarstellungen jeder Couleur, zahllose Fan- und Haustierseiten sowie alle denkbaren Formen der Populär- und

Alltagskultur in Betracht kommen. Übrigens: Auch niedliche Katzenbildchen zählten in den frühen Jahren schon zum festen Bestand des Mediums. Auch hierbei ist Facebook nur die Nachhut.

Nach den markanten Kostproben in der Ausstellung kann man es sich lebhaft vorstellen: Da sind wohl diverse Sumpfgelände dilettantischer Hervorbringungen zu durchwaten, aber auch manche Schätze zu heben. Mit der Zeit dürfte sich zudem eine Typologie für die Frühzeit des Internets herauskristallisieren, die bei künftigen Forschungen als Leitseil dienen könnte.



Universale Schöpfung (Bild: One Terabyte of Kilobyte Age Archive, Ausstellung „Digitale Folklore – © Geocities Research Institute)

1994 war die nach Art einer Stadt in Zonen und Viertel gegliederte Geocities-Plattform begründet worden. War man beispielsweise Verschwörungstheoretiker, so siedelte man seine Seite in „Area 51“ an, Fantasy-Freunde gingen hingegen in den Zauberwald.

Doch ach! Die große Freiheit währte nicht allzu lange. 1999 wurde Geocities zum Schrecken vieler Online-Aktivisten an den

Konzern Yahoo verkauft, der die virtuelle Globalstadt vernachlässigte und sie 2009 endgültig in den Orkus der Web-Historie stieß, vulgo: löschte. Man darf getrost von einem barbarischen Akt sprechen, bei dem Millionen handgemachter Webseiten verschwunden sind. Von wegen, das Netz vergisst nicht...

Das digitale Archiv, auf dem die flimmernde Ausstellung ausschnittshaft basiert, enthält Überbleibsel von genau 381.934 Geocities-Homepages. In jenen Gründungsjahren nach 1994 war alles noch Experiment. Es gab keine vorgefertigten Tools zum Erstellen von Webauftritten. Die Nutzer bastelten freihändig an neuen Möglichkeiten. Und während heute soziale Netzwerke das Tun und Lassen ihrer User in vorgezeichnete Bahnen lenken, herrschte damals vergleichsweise technische und ästhetische Anarchie.

Besonders die Frames (Rahmensystem, mit dem sich mehrere Dokumente auf eine Seite stellen ließen) und noch mehr die animierten GIFs (Bildformat, dem mehr oder minder trickreich sekundenkurze Bewegung eingehaucht wurde) erwiesen sich als ideale Ausdrucksformen der Pioniertage. Die Ausstellung zeigt frappierende Beispiele dieser Endlosschleifchen, die sich summarisch kaum hinreichend beschreiben lassen. Eines der berühmtesten GIFs war der Peeman (Pinkelmann), der stracks über den Bildschirm lief und hernach auf alles urinierte, was der Netzgemeinde suspekt oder verhasst war – ob nun auf Hitler, die als öde geltende Automarke Ford, Britney Spears oder Geocities selbst...

Es muss eine schier unendlich erscheinende Spielwiese der Improvisationen gewesen sein, die sich da den Amateuren auftat. Allein die immense Vielfalt der „Baustellenschilder“ („under construction“), der Ankündigungen (demnächst neuer Webauftritt) und Abschiede (Website aufgegeben) lässt ahnen, dass hier eine lebendige Netz-Kultur geradezu wucherte, die inzwischen wie weggewischt und fast schon wieder vergessen ist. Insofern kann man wahrhaftig von Medienarchäologie

sprechen, die zu restaurieren, zu interpretieren und mit künstlerischen Mitteln anzuverwandeln sucht, was noch übrig ist.

Zusehends haben dann Profis die Definitionsmacht über das Internet an sich gezogen. Sie machten sich im Netz und in Büchern über misslungene Webseiten der Amateure lustig und prangerten sie als Peinlichkeiten an. Heute sehen wir, wofür sie den Boden bereitet haben.

„Digitale Folklore“. 25. Juli bis 27. September beim Hardware MedienKunstVerein, 3. Ebene im „Dortmunder U“ (Leonie-Reygers-Terrasse, 44137 Dortmund). Geöffnet Di/Mi/Sa/So 11-18, Do/Fr 11-20 Uhr. Eintritt frei. Öffentliche Führungen sonn- und feiertags 16 Uhr, donnerstags 18 Uhr. www.hmkv.de