

## Archäologie des Web – Der Übergang zur Moderne

Folien unter: <http://www.slideshare.net/rene.schneider/archaeologiedesweb-presentation>

1. Der Begriff des Web 2.0 geht letztlich auf die Notwendigkeit zurück einen Bruch bzw. eine Diskontinuität in Worte zu fassen (vgl. Foucault: Archäologie des Wissens) . Dieser Übergang vom sog. Web 1.0 zum Web 2.0 lässt sich über den Diskurs der Renaissance nachbilden.

2. Dieser beinhaltet neben dem Verlust der Exklusivität (verdeutlicht an der Entstehung der Porträtmalerei der Renaissance aus der mittelalterlichen Ikonenmalerei) (siehe Folie 2 / Folie 5: Das Portrait in der Renaissance) die zentrale Stellung des Individuums sowie dessen Anspruch, es anderen, d.h. den Spezialisten gleichzutun. (Folie 3: Auch ich wäre gerne ein Künstler gewesen)

3. Die Porträts hatten im Gegensatz zu den mittelalterlichen Ikonen, die für ausschliesslich private und sakrale Zwecke genutzt wurden, profane Ziele: sie wurden zu Instrumenten des Selbstmarketings mit dem Ziel, einer möglichst grossen Öffentlichkeit zugänglich gemacht zu werden. Im Web 2.0 verlassen die Netizens ihre Homepages und strömen zu den Gemeinplätzen der Communities und schaffen dort ihr Bild von sich oder tun dies indirekt über ihre Artefakte.

---

4. (Folie 5: Der Diskurs der Renaissance):

- Gutenberg veränderte den Zugang zur Information massgeblich; er fragmentierte in seiner Setzwerkstatt die Elemente der Informationsübertragung und machte es möglich, dass der Zugang zu Information sich vereinfachte und diese zu einem Massenprodukt wurde. Auch hier wurde der Raum des Exklusiven eingeschränkt!
- Die Fragmente der Informationsübertragung des Web 2.0 sind die Folksonomies, die Daten und Metadaten zugleich sind und die das verbindende Elemente mit den Massen oder jenen darstellen, die sich für uns interessieren und für die wir uns als Informationsproduzenten auf den Plattformen des Web 2.0 interessieren.
- Diese neuen Plattformen, auf denen sich das Leben im Web 2.0 abspielt, verweisen auf Kolumbus, sie werden zu den neuen Kontinenten, die es zu entdecken und

vermessen gilt. (s. Christophe Deschamps Blog: [www.outilsfroids.net](http://www.outilsfroids.net) - Explorateurs-chasseurs-cueilleurs du web (4/5)). Die Folksonomies werden zu einem Hilfsmittel, das Territorium der Datenlandschaft abzustecken und Wegmarken für eine spätere Kartographierung zu setzen.

- Diese Markierungen werden ohne Regeln gesetzt, da diese – so will es der Mythos der Entdecker und Eroberer – in neuen Welten nicht existieren und der Arm der Autoritäten nicht so weit reicht. Das Individuum (vgl. Luther) wird zur eigenen Autortät, allerdings im Kontext der Community, die zur Lebensform des Web 2.0 geworden ist.

5. Die Übertragung dieses Prinzip auf das Konzept der Bibliothek 2.0 lautet: „Jeder sein eigener Bibliothekar, jedem seine eigene Bibliothek.“

---

6. Die Handlungen im Web 2.0 lassen sich metaphorisch anhand der Kulturtechnik der Graffiti erläutern, die in einer Vielzahl von Ausprägungsformen auf öffentlichen Räumen aufgetragen werden. (Folie 7: Graffiti als Metapher für das Web 2.0).

- Graffiti sind Element der Selbstdarstellung, so wie die Blogs (Folie 8: Blogs), die wie Graffiti nicht unbedingt an ein Medium gebunden, sondern häufig Verknüpfungen zweier diskreter Medien, in der Regel einer Bild- und einer Textbotschaft sind. Ihr Zweck: jemand hinterlässt Botschaften, ein persönliches Kunstwerk, nichts anderes also, was heute auf den unterschiedlichen Plattformen des Web 2.0 insb. den Blogs, del.icio.us, FaceBook, flickr, oder Youtube geschieht.
- (Folie 9: Communities) Graffiti kommen selten allein. Sie haben (wie die Blogs Primär- und Sekundärautoren) oder wie Wikis (Folie 10: Wikis) mehrere gleichberechtigte Autoren, ohne das erkennbar ist, wieviele Autoren sich zusammengeschlossen haben oder aufeinander verweisen.
- Die Leseflächen des Web 2.0 werden, wie Graffiti ständig überschrieben. Graffiti sind nichts für die Ewigkeit. Nichts anderes drückt Tim O'Reillys Schlagwort des „Perpetual Beta aus“, auch wenn es eher auf die Algorithmen und weniger auf die Daten gemünzt ist.

- Betrachtet man die Gesamtheit eines Graffiti, eröffnet sich ein weitgefächertes Lesefeld unterschiedlichster Inspirationsquellen (Folie 11: Aggregatoren).
- Fasst man den Blick enger, werden sie zu einem Kunstwerk, bei dem die einzelnen Element sich so stark überlagern, dass die Quellen nicht mehr voneinander zu trennen sind und aus der Zusammenführung bzw. Überlagerung etwas Neuartiges entsteht. (Folie 12: MashUps)

---

7. Folksonomies sind für ein Verständnis des Web 2.0 von zentraler Bedeutung. (Folie 13: Folksonomies). Sie ähneln bzgl. Ort, Inhalt, Form und Funktion den mittelalterlichen Glossen. Glossen sind ein Instrument, in denen sich sowohl Diskontinuität als auch der Wille nach Kontinuität widerspiegeln. Sie markieren einen Übergang bzw. die Loslösung von einer elitären Kultur des exklusiven Wissens (Schlagworte) hin zu einer populistischen Kultur, in der sich der Wille nach eigener Kodifizierung manifestiert.

---

8. Entscheidend für alles menschliche Handeln, unabhängig von spezifischen Diskursen bzw. Epochen sind allerdings die Befähigung zu kreativem Handeln und die Notwendigkeit des kreatürlichen Seins, die sich im Web an sich und im Web 2.0 widerspiegeln. (Folie 14: Kreativität und Kreatürlichkeit). Das Resultat des Zusammenspiels dieser Kräfte zeigt sich nicht nur in den neuen Werkzeugen (RSS, Podcast, MashUps) sondern auch an der weitergehenden Proliferation der dummen, blöden, triebhaften und teilweise auch kriminellen Inhalte.

9. Der Diskurs der Renaissance bildet die jüngste Vergangenheit des Web ab. Neuere Entwicklungen, insb. Aggregatoren (Hypertrophie der Daten) und MashUps (Wechselspiel aus Täuschung und Enttäuschung) zeigen Parallelen zum Diskurs des Barock auf. (Folie 15-16: Täuschung Enttäuschung)

10. Das einstmal als Wüste bezeichnete Internet endgültig dem Dschungel WorldWideWeb gewichen. Dabei war es Alexander von Humboldt, der nach der Inspektion des Dschungels vermerkte, dass die Nahrungssuche dort, jener in einer Wüste gleichkommt. (Folie 17: Von der Wüste Internet zum Dschungel WorldWideWeb)

11. Die Auffassung, die zweite Webgeneration hätte unseren Umgang mit den Datenmengen aufgrund besserer Transfertechnologien wie RSS radikal verändert, ist ein Irrglaube: die Informationsflut verteilt sich auf feinere Ströme, die schnell nicht mehr handhabbar werden können.

12. In der Gegenwart des Web (Folie 18: Gegenwart des Web) erzeugen wir virtuelle Gegenbilder von uns, ohne zu ahnen, dass diese bereits Bestandteil der Wertschöpfungskette des Web werden und als Geschenk auf den Servern der Webgiganten auftauchen. (Folie 19: Der Schlaf der Vernunft).

13. Allein in diesem Kontext kommt einem auch die *économie de don*, also die Schenkökonomie, die häufig zur Stilisierung und ethischen Aufwertung des Web 2.0 herangezogen wird, in den Sinn. Es waren die Nischenmärkte des Long Tail, also durchaus eine auf Profit ausgerichtete Form des wirtschaftlichen Handelns, die zur ökonomischen Triebfeder des Web 2.0 wurde.

14. Vieles von dem was derzeit im Web 2.0 als herausragend angesehen wird, wird in jüngster Zukunft entweder Standard (bspw. RSS und Folksonomies) oder bedeutungslos werden.