

Aura nur vorgefunden werden kann, sind Atmosphären *machbar* (vgl. ebd.: 34ff.). Übertragen wir diese Überlegung nun auf das Museum, dann präsentiert sich sein affektives Funktionieren als analog zu seinem epistemischen. Museen sind nicht nur Sinn-, sondern auch Atmosphärenmaschinen, in denen die von Rheinberger beschriebene Bricolage der Objekte nicht nur bestimmte Bedeutungen, sondern auch Anmutungen hervorbringt. Sie produziert nicht nur Wissensstrukturen, sondern auch Befindlichkeiten, die sich einem rein interpretatorischen Zugang widersetzen.

1.4 STATT EINER DEFINITION: DAS MUSEUM ALS DISPOSITIV

Weder die Museologie selbst, noch die sie umgebenden Rechtssysteme sind bis jetzt übereingekommen, was ein ›Museum‹ im Wesentlichen ist oder zu sein habe, und entsprechend ist der Begriff auch nirgendwo geschützt. Dieses Fehlen eines definitiven Schlusses führt unweigerlich dazu, dass jedes individuelle Museumskonzept zugleich eine Stellungnahme darüber ist, worin seine Kuratoren Rolle und Funktion der Institution Museum überhaupt sehen. Friedrich Waidacher erteilt dementsprechend jedem Versuch einer finalen Definition des Museumsbegriffs eine Absage und plädiert stattdessen in der Museumsforschung für eine Pluralität von Arbeitsdefinitionen, welche sich jeweils den akuten wissenschaftlichen Erkenntnisinteressen anpassen (vgl. Waidacher 2000: 1f.). Werner Schweibenz schlägt ähnliche Töne an und besteht zugleich darauf, solche Definitionen weit und offen zu halten, um der Vielgestaltigkeit ihres Gegenstandsbereiches gerecht zu werden. Er selbst verwendet ein von der *United Kingdom Museums Association* ausgelobtes *mission statement*, welches das Museum – wie es eben ist, wenn epistemische Dinge Form annehmen – anhand einer Auflistung von Tätigkeiten beschreibt (vgl. Schweibenz 2001: 2):

Museums enable people to explore collections for inspiration, learning and enjoyment. They are institutions that collect, safeguard and make accessible artefacts and specimens, which they hold in trust for society.¹¹

Minimalanforderung an ein Museum ist also, dass es erstens die materiellen Hinterlassenschaften unserer Vorzeit sammelt und diese zweitens einer wie auch immer beschaffenen Öffentlichkeit zur Rezeption anbietet. Gottfried Korff hat genau diesen Dualismus mit dem Begriffspaar des Deponierens und Exponierens belegt.

Erweitern müssen wir diese Definition hier zusammenfassend folgendermaßen: Indem Museen Objekte auf eine bestimmte Art im Raum anordnen, machen sie aus

11 <http://www.museumsassociation.org/about/frequently-asked-questions> vom 12.04.2018, vgl. auch Schweibenz 2001: 3.

diesen mediale Träger von Bedeutungsinhalten – nach Waidacher ›Nouophoren‹ – die für sich allein genommen meist unspezifisch sind und keine geschlossenen Aussagen formulieren. Darin unterscheidet sich das Museum grundlegend vom Archiv und der Bibliothek, die geschlossene Textkörper sammeln, welche sich auch außerhalb ihrer Räumlichkeiten rezipieren lassen. Die historischen Überreste, welche Museen sammeln, weisen hingegen (wie ›authentisch‹ sie auch immer seien mögen) von sich aus meist keinen klaren epistemischen Charakter auf. Musealisierung ist jener Prozess, in welchem diese Objekte über kontextuelle Einbindungen in Ausstellungs- und Verwaltungskontexte mit jenen Vermittlungs- und Anmutungsattributen belegt werden, welche das Museum zur Ausführung seines gesellschaftlichen Auftrages benötigt.

Gottfried Korff beschreibt diesen Auftrag als eine »Aufhebung« mit drei Ebenen: Die erste Aufhebung ist die Zerstörung jener Bedeutungszusammenhänge, in welchen die Objekte ›ursprünglich‹, also in ihrer historischen Entstehungs- und Gebrauchssituation, gestanden haben. Das zweite ›Aufheben‹ meint das Sammeln und Aufbewahren, eben das Deponieren der Exponate. Die dritte Aufhebung schließlich beschreibt die Erhöhung und Adelung der Dinge, die vom Museum als Träger kulturellen Sinns ausgezeichnet und in seine symbolische Ordnung aufgesogen worden sind (vgl. Korff 2005: 97).

Darüber hinaus ist das Museum auch eine Stätte des ästhetischen Erlebens. Museale Räume sind nicht nur mit intellektuell zu dechiffrierenden Bedeutungen und Narrativen aufgeladen, sondern auch mit den auratischen und atmosphärischen Qualitäten ihrer Exponate – die allerdings, so müssen wir uns vor Augen halten, in weiten Teilen selbst das Produkt des Musealisierungsprozesses und damit der Einbindung der Objekte in kulturelle Deutungsmuster sind. Authentizität und ›Aura‹ sind keine Eigenschaften, welche dem Objekt physikalisch innewohnen. Sie werden im Museum deshalb erfahrbar, weil sich die Institution für die Authentizität ihrer Ausstellungsstücke verbürgt.

Für eine wissenschaftliche Arbeit drängt sich hiermit aber notwendigerweise auch die Frage nach einem brauchbaren analytischen Zugang zu einer auf diese Weise umrissenen Institution auf. Schließlich gilt es offenbar, nach sehr viel mehr als nur Museumpädagogik und Authentizität zu fragen: Im Museum wird Wissen geordnet und vermittelt, werden Erlebnis- und Gefühlswelten geschaffen, werden Menschen gebildet, belehrt und erzogen, werden aber auch (Gedächtnis-)Inhalte kanonisiert, die weit über die Museumswände hinauswirken und das kulturelle Bewusstsein und die Identitäten ganzer Gesellschaften mitinformieren. Das Museum äußert sich, gibt aber auch seinen Besuchern Gelegenheit zur Äußerung. Dabei existiert keiner dieser Wirkungsbereiche des Museums losgelöst von allen anderen. Wissen, Empfinden, Belehrung, Sinnstiftung usw. greifen vielmehr ineinander und sind funktional nicht zu trennen. Um das Museum und den medialen Wandel zu verstehen, den seine Virtualisierung darstellt, muss eine analytische Kategorie hinzugezogen werden, die

gerade das Zusammenwirken seiner Funktionsebenen akzentuiert. Die vorliegende Studie wird zu diesem Zweck auf den in seiner heutigen Konnotation von Michel Foucault geprägten Begriff des *Dispositivs* zurückgreifen.

Das Dispositiv nach Foucault steht in enger Verbindung mit dem Konzept des *Diskurses* und verweist wie dieses nicht auf ein bestimmtes Repertoire methodischer Zugänge, sondern vor allem auf eine bestimmte Art, über soziokulturelle Phänomenbereiche bzw. die Schaffung dessen nachzudenken, was sich als »soziale Tatsachen« oder umfassender noch »soziale Wirklichkeit« bezeichnen ließe. Und ebenfalls dem Diskurs ähnlich ist das Dispositiv eine sehr forschungspraktisch orientierte Begrifflichkeit, die Foucault aus gegenstandsbezogenen Arbeiten heraus entwickelt, anstatt sie ihnen programmatisch voranzustellen.

Die wohl meistzitierte Ausformulierung seiner Dispositiv-Vorstellung lieferte Foucault dementsprechend auch nicht in seinen Büchern, sondern 1977 in einem Gespräch über seine damals noch in der Entstehung begriffene dreibändige *Histoire de la sexualité* (im Deutschen erschienen als *Sexualität und Wahrheit*) mit dem Literaturhistoriker Alain Grosrichard. Das Dispositiv, so erklärt Foucault hier, sei vor allem dreierlei: Erstens sei es ein »entschieden heterogenes Ensemble« (Foucault 1978: 119), zu welchem »Diskurse, Institutionen, architekturelle Einrichtungen, reglementierende Entscheidungen, Gesetze, administrative Maßnahmen, wissenschaftliche Aussagen, philosophische, moralische oder philanthropische Lehrsätze, kurz: Gesagtes ebenso wie Ungesagtes« (ebd.: 119f.) gehören. Zweitens aber erschöpfe sich das Dispositiv nicht in der bloßen Zusammenstellung dieser Einzelelemente. Der Begriff unterstreiche vielmehr die Beziehungen und Verbindungen zwischen ihnen – tatsächlich setzten Dispositive sich erst eigentlich aus diesen zusammen. Nicht statische und klar lokalisierbare Konstellationen von Einflüssen seien ihr Wesen, sondern bewegliche Allianzgefüge, deren »Positionswechsel und Funktionsveränderungen« (ebd.: 120) es zu erfassen heißt. Drittens und letztens sieht Foucault in Dispositiven zutiefst historische Erscheinungen. Sie seien »Formationen«, die in bestimmten geschichtlichen Situationen als Antworten auf »Notstände« (*urgences*) (ebd.) in Erscheinung treten: »Das Dispositiv hat eine vorwiegend strategische Funktion« (ebd.). Als sinnfälliges Beispiel hierfür nennt Foucault die Geburt der Psychiatrie und die ihr zugrundeliegenden, historisch wechselhaften Konzepte von Wahnsinn, Geisteskrankheit und schließlich Neurose. Die Psychiatrie sei, so seine These, als Dispositiv aus einem »strategischen Imperativ« (ebd.) hervorgegangen – nämlich jenem der »Resorption einer freigesetzten Volksmasse [...], die einer Gesellschaft mit einer Ökonomie wesentlich merkantilistischen Typs lästig erscheinen mußte« (ebd.).

Es fällt nicht schwer, das in diesem Sinne »Dispositivhafte« des Museums aufzuzeigen. Museen sind heterogene Gefüge aus Objekten, Architekturen, didaktischen Leitlinien und Vorstellungen, ästhetischen Prinzipien und Programmen, institutioneller Ein- und Anbindung, usw. Zugleich sind sie stets das Produkt von Wechselwirkungen zwischen diesen Elementen, das in der Weite seiner Effekte deren bloße

Summe übertrifft und das in seiner Beschaffenheit historischen Veränderungen unterliegt. Nicht zuletzt sind natürlich auch Museen und ihre Vorgängereinstitutionen, vom antiken Tempel bis zur Wunderkammer, strategisch in soziale Unternehmungen wie z.B. die bürgerliche Aufklärung eingebunden gewesen und weiterhin eingebunden.

In den beinahe vier Jahrzehnten, die zwischen den obigen Ausführungen Foucaults und der Entstehung der vorliegenden Arbeit liegen, ist der Dispositivbegriff über seine ursprüngliche Konzeption hinaus erweitert und in modifizierten Formen in das Vokabular verschiedenster Forschungsgebiete importiert worden. Unter dem beiden Texten gemeinsamen Titel *Was ist ein Dispositiv?* verfassten mit Gilles Deleuze (1991) und Giorgio Agamben (2006) zwei zentrale Vertreter der zeitgenössischen kontinentalen Philosophie Versuche, aus den disparaten Äußerungen Foucaults über das Dispositiv verbindliche definitorische Kriterien herauszudestillieren, bzw. diese gleichzeitig zu erweitern und zu präzisieren.

Deleuze bedient sich in seinem Aufsatz einer geometrischen Metaphorik. Für ihn ist das Dispositiv zunächst ein »Durcheinander, ein multilineares Ensemble« (Deleuze 1991: 153), das sich aus »Linien verschiedener Natur« (ebd.) zusammensetzt. Diese »Linien« aber, so fährt Deleuze fort, seien nicht etwa die Umrisse statischer Systeme, »deren jedes für sich homogen wäre« (ebd.), sondern vielmehr die gedachten Abbilder gerichteter Prozesse: »Die sichtbaren Objekte, die formulierbaren Aussagen, die zur Ausübung kommenden Kräfte, die in Positionen befindlichen Subjekte sind wie Vektoren oder Tensoren« (ebd.). Deleuze legt dabei besonderen Wert auf die Beobachtung, dass diese Vektoren und Tensoren selten gradlinig sind, sondern meist »gebrochen und damit Richtungsänderungen« oder aber »verzweigt und gebelt und damit Abweichungen unterworfen« seien (ebd.).

Das, was entlang der Vektorenlinien ausgerichtet wird, sind nach Deleuze die drei »großen Instanzen« Macht, Wissen und Subjektivität (ebd.), die Linien selbst verwendet er als Metaphern für »Ketten von Variablen, die sich voneinander ablösen« (ebd.). Die Erforschung von Dispositiven gleiche daher dem Erkunden neuer Länder, man könne sie nicht auf einfache Erklärungsmodelle reduzieren und definitorisch abschließen, sondern lediglich kartieren, vermessen und beschreiben (vgl. ebd.).

Für das, was Dispositive in der sozialen und kulturellen Welt tatsächlich leisten, verwendet Deleuze eine weitere Metapher – und zwar bezeichnenderweise jene der »Maschine«. Dispositive sind für ihn *maschinelle* Anordnungen, die Sichtbarkeiten und Sagbarkeiten produzieren. Sie sollen Menschen dazu bringen, auf bestimmte Arten zu sehen und zu sprechen. Den Sichtbarkeitsaspekt verdeutlicht er naheliegenderweise mit dem von Foucault selbst in *Überwachen und Strafen* eingehend diskutierten Dispositiv des Panoptikons – jenes Gefängnistypus also, in welchem die latente Möglichkeit des Überwachtwerdens den Häftling zur Selbstdisziplinierung auch dann zwingt, wenn augenblicklich gar keine Überwachung stattfindet. Es entsteht so ein Machtssystem, in welchem die Macht selbst von keiner benennbaren Person mehr

ausgeübt werden muss, um wirksam zu sein. Sie ergibt sich vielmehr *virtuell* aus einem bestimmten Arrangement von Sichtbarkeit (der Überwachten) und Unsichtbarkeit (der Überwacher). Der Faktor der Sagbarkeit wiederum manifestiert sich für Deleuze in Aussagevektoren, welche die verschiedenen Elemente von Äußerungsprozessen verbinden (also z.B. Personen, die sprechen, Orte, an denen gesprochen wird, Institutionen, welche die Modalitäten des Sprechens reglementieren, usw.).

Quer zu diesen Linien von Sichtbarkeit und Sagbarkeit laufen bei Deleuze »Kräftelinien«, entlang welcher »Macht« ausgeübt wird. Eine letzte Variante von Vektoren bilden für ihn jene, welche das Wirken der Subjektivität beschreiben (vgl. ebd.: 154ff.). Schon Foucault selbst hatte Subjektivierungsprozesse als eine der zentralen Funktionen von Dispositiven ausgemacht. Im Vorwort zur deutschen Ausgabe von *Der Wille zum Wissen* hebt Foucault ausdrücklich hervor, dass im Zentrum seiner Sexualitätsgeschichte die Frage stehe, welche diskursiven Praktiken innerhalb des Dispositivs »Sexualität« den Sex zum konstitutiven Element von Selbstwahrnehmung und sozialer Verortung von Menschen werden ließen. Damit ist für Foucault zugleich die Frage aufgeworfen, wie der Mensch entlang seiner Sexualität als begehrendes Subjekt und damit als modernes Individuum schlechthin konstruiert wurde (vgl. Foucault 2012: 7f.).¹² Deleuze sieht in den »Linien« der Subjektivierung gewissermaßen jene Grenzen der Wirksamkeit des Dispositivs, die es aus sich selbst hervorbringt. Indem es eine bestimmte Form von Subjekten produziert, können seine Vektoren auch nur insoweit auf sie einwirken, wie es ihre spezifische Subjektivität erlaubt (Deleuze 1991: 156).

Übersetzen wir uns dies in einfachere Termini, so begreift Deleuze Dispositive als Ordnungsgefüge der kulturellen Welt. Dispositive sind in seiner Diktion komplexe Systeme aus Prozessen, die niemals vollkommen gradlinig verlaufen und stets unweigerlich im Fluss sind. Sie bestimmen darüber, was in sozialen Gefügen wahrgenommen werden kann und welche Aussagen aus ihnen heraus formulierbar sind. Diese Ausrichtungen von Sagbarkeit und Sichtbarkeit produzieren bestimmte Machtstrukturen, und diese wiederum soziale Verortungen von Menschen – eben »Subjektivierungen« – innerhalb derer sie beherrschbar sind. Am Museum lässt sich auch dies sehr gut nachvollziehen. Museumsausstellungen sind inszenatorische Sichtbarkeitsgefüge: Die Ausstellung kann nur auf bestimmten Pfaden erlebt werden, und auch die Kommunikationswege sind beschränkt. Der Museumsgänger kann zwar typischerweise mit seinesgleichen, selten aber mit den Ausstellungsmachern und Kuratoren sprechen. Damit wird ein bestimmtes Machtgefüge im Museum etabliert, und dieses wiederum schafft erst jene soziale Subjektrolle des »Besuchers«, in die man schlüpft, wenn man am Eingang seine Eintrittskarte erwirbt und sich in das Museumsdispositiv hineinbegibt. Als Forschungsperspektive greift das Dispositivkonzept damit

12 Vgl. für eine eingehendere Diskussion dieser Stelle Bührmann u. Schneider 2008: 29f.

[...] die (begrifflich-theoretisch wie empirisch-forschungspraktisch vorzunehmende) Bestimmung des je über *Wissen* vermittelten Verhältnisses von *Diskurs*, *Macht* und dem *gesellschaftlichen Sein*. – »Das Sein« ist hier zu verstehen als sinnlich-materiale gesellschaftliche Praxis, die die sozialen Beziehungen zwischen Menschen, ihren Umgang mit den sie umgebenden »Dingen« sowie ihre damit jeweils verbundenen (Selbst-)Erfahrungen – als Subjekte – konstituiert und formiert. (Bührmann u. Schneider 2008: 32f.)

Giorgio Agamben geht über Deleuzes Ausführungen hinaus und erläutert Foucaults Dispositiv-Vorstellung nicht nur, sondern unterzieht sie zugleich einer begriffsgeschichtlich-kritischen Revision. Er beobachtet, dass Foucault in seiner *Archäologie des Wissens* aus dem Jahre 1969 noch nicht von Dispositiven spricht, sondern vielmehr für dispositivartige Machtgefüge den Begriff der *Positivitäten* verwendet. Agamben führt diesen über einen von Foucaults frühen Lehrern, den Philosophen Jean Hyppolite, auf die hegelianische Religionsphilosophie zurück. Hyppolite setzte sich in seinen Arbeiten ausführlich mit Hegels Unterscheidung zwischen »natürlicher« und »positiver« Religion auseinander, wobei die natürliche eine direkte, verinnerlichte Beziehung zwischen Mensch und Gottheit beschrieb, die positive hingegen den Ritus, die abstrakten Glaubensgrundlagen, die Regelwerke der Glaubensgemeinschaft – die Gesamtheit der institutionalisierten Religionspraxis also, die durch zeremonielle Verrichtung und Gehorsam das soziale Bekenntnis zur Kultgemeinschaft erzwingen soll (vgl. Agamben 2008: 11ff.). Aber nicht nur den Positivitätsbegriff sieht Agamben ursprünglich in einem religiösen Kontext verortet. Auch der Begriff des Dispositivs selbst entstammt nach seinem Dafürhalten der Kirchensprache. Das Wort *dispositio* tauche nämlich erstmals in frühchristlichen lateinischen Texten als Übersetzung des griechischen *oikonomia* auf. Dieses wiederum sei nicht etwa als eine Entsprechung unserer modernen Vorstellung von »Ökonomie« zu lesen, sondern vielmehr als eine Metaphorik für die christliche Dreifaltigkeit, in welcher Gott der Vater Christus den Sohn als Verwalter seines irdischen Hauses oder *oikos* einsetzt (vgl. ebd.). Aus dieser begriffsgeschichtlichen Dimension leitet Agamben die Folgerung ab, dass Dispositive etwas seien, »in dem und durch das ein reines Regierungshandeln ohne jegliche Begründung im Sein realisiert wird« (ebd.: 23). Dies wiederum veranlasst ihn, eine erweiterte Definition des Dispositivs vorzuschlagen:

Als Dispositiv bezeichne ich alles, was irgendwie dazu imstande ist, die Gesten, das Betragen, die Meinungen und die Reden der Lebewesen zu ergreifen, zu lenken, zu bestimmen, zu hemmen, zu formen, zu kontrollieren und zu sichern. Also nicht nur die Gefängnisse, die Irrenanstalten, das Panoptikum, die Schulen, die Beichte, die Fabriken, die Disziplinen, die juristischen Maßnahmen etc., deren Zusammenhang mit der Macht in gewissem Sinne offensichtlich ist, sondern auch der Federhalter, die Schrift, die Literatur, die Philosophie, die Zigarette, die Schifffahrt, die Computer, die Mobiltelefone, und – warum nicht – die Sprache selbst, die das vielleicht älteste Dispositiv ist [...] (Ebd.: 26)

Diese zugespitzte Verwendung des Begriffs, bei der plötzlich kein Element unseres sozialen Lebens mehr außerhalb von Dispositiven stattfindet, verweist auf den enormen ›Boom‹, den das Dispositiv seit seiner Entstehung als Denkfigur erlebt hat. Andrea Bührmann und Werner Schneider, die 2008 eine ausführliche Einführungsmonographie zur Dispositivanalyse vorgelegt haben, sehen vor allem seit den 1990er Jahren eine explosive Ausbreitung des Konzeptes in den verschiedensten Disziplinen der Geistes- und Kulturwissenschaften. Die Initialzündung dieser Entwicklung sei dabei von den Gender Studies ausgegangen: Besonders Judith Butlers Anknüpfen an das Foucaultsche Sexualitätsdispositiv als Beschreibungsmodell für geschlechtliche Körperlichkeit in ihrem Buch *Bodies That Matter* (erschienen 1993) habe dem Terminus zu neuer Aufmerksamkeit verholfen (vgl. Bührmann & Schneider 2008: S. 11f.). Gerade die Medienwissenschaft habe ihn dankbar angenommen, um das »komplexe Zusammenspiel von technischer Apparatur, Medieninhalten sowie institutionellen Praktiken ihrer Produktion und vor allem ihrer Rezeption bzw. Nutzung« (ebd.: 12f.) greifbar zu machen, welches die zentrale Herausforderung für jeden kulturwissenschaftlichen Zugang zu Medienphänomenen darstellt.

Zu diesen ist eben auch das Museum zu rechnen. Die Frage, die sich die vorliegende Arbeit daher stellen muss, ist, ob und wie genau sich das Funktionieren des Museums als Dispositiv über unterschiedliche Medientechnologien hinweg reproduzieren lässt, und welche Rolle dabei insbesondere das Moment des ›Virtuellen‹ spielt. Wenn wir in der gegenwärtigen medien- und technikgeschichtlichen Situation von Museumsvirtualisierung sprechen, dann bildet dabei fast immer implizit das Internet als Übertragungstechnologie für museale Inhalte die Szenerie der Diskussion. Es lässt sich trefflich darüber streiten, ob die Entwicklung zu irgendeinem Zeitpunkt eine andere Richtung hätte einschlagen können – verstanden sich doch die ersten selbsterklärten Online-Museen in den 1990er Jahren häufig noch als Gegenmodelle zur proprietären Museums-CD-ROM und damit auch zur Kontrolle von Kulturgütern durch Patente und Copyrights (vgl. Kac 1997: 295f.). Mit dem Internet (oder genauer dem World Wide Web, das für die überwältigende Mehrzahl der Nutzer dessen ›Gesicht‹ darstellt) hat sich nicht nur eine bestimmte technische Anordnung für die digitale Verbreitung musealer Inhalte durchgesetzt, sondern ein umfassendes mediales Dispositiv, das nun mit jenem des Museums zu konvergieren scheint. Dabei stößt uns schon die Metapher der ›Vernetzung‹ unweigerlich auf die Tatsache, dass Dispositive eben mehr sind als bloße »Diskurs-Infrastrukturen« (Bührmann & Schneider 2008: 51). Wären sie lediglich das mediale Gefüge hinter der stattfindenden Kommunikation, wäre ihre Analyse eine Angelegenheit für Systemingenieure. Dispositive sind vielmehr Analysemodelle, welche die Wechselwirkungen zwischen diesen Teilen in den Mittelpunkt der Betrachtung rücken:

Das Dispositiv selbst ist das *Netz* [Hervorhebung D.N.], das zwischen diesen Elementen geknüpft werden kann. (Foucault 1978: 120)

Dispositive existieren damit also immer nur implizit innerhalb laufender Machtprozesse und sind nicht etwa die Plattformen, auf der solche stattfinden. Entsprechend entstehen sie weder zufällig oder chaotisch, noch sind sie aber das Produkt allgemeingültiger und überhistorischer sozialer Mechanismen. Sie gehen vielmehr aus zielgerichteten und immer historisch verorteten Diskursstrategien hervor, auf die sie zugleich formend und ordnend zurückwirken (vgl. ebd.: 132ff.; vgl. auch Bührmann & Schneider 2008: 51ff.). Das Zusammenspiel von Museum und Computer lässt sich entsprechend nicht als ein reiner Medienwandel greifen – und aus diesem Grunde beschreibt auch der Begriff der ›Digitalisierung‹ es nur unzureichend. Wir wollen uns daher im nächsten Kapitel dem Begriff der ›Virtualität‹ zuwenden und in den Blick nehmen, in welcher besonderen Beziehung dieser sowohl zum Museum als auch zu Computernetzwerken steht.