

Literatur

- Aarseth, Espen (1995): »Nonlinearity and Literary Theory«, in: George P. Landow (Hg.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore u.a.: John Hopkins University Press, S. 51-86.
- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore u.a.: John Hopkins University Press.
- Abel, Günter (2000): »Sagen und Zeigen«, in: Werner Stegmaier (Hg.), *Kultur der Zeichen*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 61-98.
- Agamben, Giorgio (2008): *Was ist ein Dispositiv?*, Zürich u. Berlin: Diaphanes.
- Anderson, Chris (2007): *The Long Tail. Der lange Schwanz. Nischenprodukte statt Massenmarkt: Das Geschäft der Zukunft*, München: Hanser.
- Anderson, David (2000): »Networked Museums in the Learning Age«, <https://web.archive.org/web/20130723193107/http://www.cultivate-int.org/issue2/networked/> vom 09.06.2018.
- Andreae, Johann Valentin (1777): *Christianopolis. Utopie eines christlichen Staates aus dem Jahre 1619*, Leipzig: Koehler & Amelang.
- Andrews, James/Schweibenz, Werner (1998): »The Kress Study Collection Virtual Museum Project: A New Medium for Old Masters«, in: *Art Documentat*on 17, S. 19-27.
- Arendt, Hannah (2013): *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, München: Piper.
- Aristoteles (2014): *Poetik. Griechisch/Deutsch*, Stuttgart: Reclam.
- Ascott, Roy (1996): »Der Geist des Museums. Bauen in den Netzen«, <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6077/1.html> vom 09.06.2018.
- Assmann, Aleida (1988): »Die Sprache der Dinge. Der lange Blick und die wilde Semiose«, in: Hans Ulrich Gumbrecht/Karl Ludwig Pfeiffer/Monika Elsner (Hg.), *Materialität der Kommunikation*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 237-251.
- Barthes, Roland (2000): »Der Tod des Autors«, in: Fotis Jannidis/Gerhard Lauer/Matias Martinez/Simone Winko (Hg.), *Texte zur Theorie der Autorschaft*, Stuttgart 2000: Reclam, S. 198-229.

- Barthes, Roland (1989): *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bates, Philip (2015): »Upscaling: How Does It Work and Is It Worth It?«, <http://www.makeuseof.com/tag/upscaling-how-does-it-work-and-is-it-worth-it/> vom 09.06.2018.
- Bateson, Gregory (1972): *Steps to an Ecology of the Mind*, Chicago: University of Chicago Press.
- Battro, Antonio M. (1999): »From Malraux's Imaginary Museum to the Virtual Museum«, <https://web.archive.org/web/20140213210343/http://www.byd.com.ar/vm99sep.htm>, vom 09.08.2018.
- Bearman, David/Trant, Jennifer (1998): »Authenticity of Digital Resources. Towards a Statement of Requirements in the Research Process«, <http://www.dlib.org/dlib/june98/06bearman.html> vom 09.06.2018.
- Becker, Konrad (2010): »Die Macht der Klassifizierung. Abgründe des Wissens an den Klippen der Ordnung«, in: Ders. (Hg.), *Deep Search. Politik des Suchens jenseits von Google*, Bonn 2010: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 182-192.
- Beier-de Haan, Rosmarie (2010): *You Can Always Get What You Want. History, the Original, and the Endless opportunities of the Copy*, in: *International Council of Museums (Hg.), Original, Copy, Fake. On the Significance of the Object in History and Archeology Museums. 22nd ICOM General Conference in Shanghai, China, 7-12nd November 2010*, http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icmah/publications/Actes-Shanghai-complet2.pdf, S. 2-5 vom 02.04.2016
- Belongie, Serge/Carson, Chad/Greenspan, Hayit/Malik, Jitendra (1998): »Color- and Texture-Based Image Segmentation Using EM and Its Application to Content-Based Image Retrieval«, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.57.748&rep=rep1&type=pdf> vom 09.06.2018.
- Benjamin, Walter (2008): »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit«, in: Ders., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7-44.
- Benjamin, Walter (2007): »Über den Begriff der Geschichte«, in: Alexander Honold (Hg.), *Walter Benjamin erzählen. Schriften zur Theorie der Narration und zur literarischen Prosa*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 129-140.
- Bense, Max (1960): *Programmierung des Schönen*, Baden-Baden u. Krefeld: Agis-Verlag.
- Berners-Lee, Tim/Handler, James/Lassila, Ora (2001): »The Semantic Web. A New Form of Web Content that Is Meaningful to Computers and Will Unleash a Rev-

- olution of New Possibilities«, http://edu.cs.uni-magdeburg.de/EC/lehre/sommersemester-2015/semantic-web-technologien/material/tim-bernes-lee-james-hendler-ora-lassila-the-semantic-web/at_download/file vom 09.06.2018.
- Besser, Howard (1997): »The Changing Role of Photographic Collections with the Advent of Digitization«, in: Katherine Jones-Garmil (Hg.), *The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 115-127.
- Blackaby, James R. (1997): »Integrated Information Systems«, in: Katherine Jones-Garmil (Hg.), *The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 203–229.
- Boas, Franz (1907): »Some Principles of Museum Administration«, in: *Science* 25, S. 921-933.
- Böhme, Gernot (1995): *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Borel, Émile (1913): »La mécanique statique et l'irréversibilité«, in: *Journal de Physique Théorique et Appliquée* 3/1, S. 189-196.
- Borges, Jorge Luis (2010): »Die Bibliothek von Babel«, in: Ders., *Die unendliche Bibliothek. Erzählungen*, Frankfurt a.M.: Fischer, S. 146-160.
- Bredenkamp, Horst (2007): *Antikensehnsucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kustkammer und die Zukunft der Kunstgeschichte*, Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Brin, Sergey/Page, Larry (1998): »The Anatomy of a Large Scale Hypertextual Web Search Engine«, <http://ilpubs.stanford.edu:8090/361/1/1998-8.pdf> vom 09.06.2018.
- Bühmann, Andrea D./Schneider, Werner (2008): *Vom Diskurs zum Dispositiv. Eine Einführung in die Dispositivanalyse*, Bielefeld: transcript.
- Bush, Vannevar (1945): »As We May Think«, <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/3881/> vom 09.06.2018.
- Bussel, Jennifer (2014): »Cyberspace«, <http://www.britannica.com/topic/cyberspace> vom 09.06.2018.
- Cameron, Duncan F. (1972): »The Museum: A Temple or the Forum«, in: *Journal of World History* 14/1, S. 189-202.
- Carlson, Nicholas (2012): »Inside Pinterest. An Overnight Success Four Years in the Making«, <http://www.businessinsider.com/inside-pinterest-an-overnight-success-four-years-in-the-making-2012-4?op=1&IR=T> vom 09.06.2018.
- Carlson, Patricia Ann (1995): »Varieties of Virtual. Expanded Metaphors for Computer-Mediated Learning«, in: Edward Barrett (Hg.), *Sociomedia. Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge*, Cambridge, MA: MIT Press, S. 53-77.
- Certeau, Michel de (1988): *Kunst des Handelns*, Berlin: Merve.

- Crook, Jordan (2012): »This Is Everything You Need to Know About Pinterest«, <http://techcrunch.com/2012/03/14/this-is-everything-you-need-to-know-about-pinterest-infographic/> vom 09.06.2018.
- Davis, Ben Howell (1994): »Digital Museums«, <http://www.mit.edu/~bhdavis/DigitalMus.html> vom 09.06.2018.
- Deleuze, Gilles/Guattari, Félix (1977): *Rhizom*, Berlin: Merve.
- Deleuze, Gilles (1991): »Was ist ein Dispositiv?«, in: François Ewald (Hg.), *Spiele der Wahrheit. Michel Foucaults Denken*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 153-162.
- Deleuze, Gilles (1992): *Differenz und Wiederholung*, München: Fink Verlag.
- DiNucci, Darcy (1999): »Fragmented Future«, in: *Print* 53/4, S. 32 u. 221-222.
- Dotzler, Bernhard J. (2005): »Analog/digital«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, S. 9-16.
- Douglas, J. Yellowlees (1995): »»How Do I Stop This Thing?« Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives«, in: George P. Landow (Hg.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore u.a.: John Hopkins University Press, S. 159-188.
- Eco, Umberto (2011): *Über Spiegel und andere Phänomene*, München: DTV.
- Eco, Umberto (2012): *Nachschrift zum »Namen der Rose«*, München: DTV.
- Eco, Umberto (2015): *Das Foucaultsche Pendel*, München: DTV.
- Ernst, Wolfgang (1997): »Geschichte und digitale Medien«, in: Klaus Bergmann (Hg.), *Handbuch der Geschichtsdidaktik*, Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, S. 694-701.
- Filkin, David (2002): »Is Anybody Listening?«, http://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/filkin.pdf vom 09.06.2018.
- Fleming, Jenna/Shunk, Scott/Steward, Jeff (2008): »The Meta Art Museum. Towards the Promise of an Open Collaboration Platform«, <http://www.museumsandtheweb.com/mw2008/papers/fleming/fleming.html> vom 09.06.2018.
- Flückiger, Barbara (2011): »Die Vermessung ästhetischer Erscheinungen«, in: *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 5, S. 44-60.
- Flusser, Vilém (1993): »Vom Virtuellen«, in: Florian Rötzer/Peter Weibel (Hg.), *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*, München: Boer Verlag, S. 65-71.
- Foucault, Michel (1978): *Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit*, Berlin: Merve.
- Foucault, Michel (2012): *Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Garfield, Eugene (1984a): »»Science Citation Index« A New Dimension in Indexing«, in: Ders. (Hg.), *Essays of an Information Scientist*, Wilmington: ISI Press, S. 525-535.

- Garfield, Eugene (1984b): »Towards the World Brain«, in: Ders. (Hg.), *Essays of an Information Scientist*, Wilmington: ISI Press, S. 8-9.
- Gautier, Gary T. (1986): »National Museum of Natural History, Smithsonian Institution«, in: Richard B. Light/D. Andrew Roberts/Jennifer D. Steward (Hg.), *Museum Documentation Systems: Developments and Applications*, Oxford: Butterworth, S. 48-54.
- George-Cosh, David (2008): »Idée's TinEye Next Frontier in Web Searches«, <https://tineye.com/pdf/idee-national-post.pdf> vom 09.06.2018.
- Gibbons, Jemima (2009): *Monkeys with Typewriters. Myths and Realities of Social Media at Work*, Axminster: Triarchy Press.
- Gibson, William (2003): »Burning Chrome«, in: Ders., *Burning Chrome*, New York: EOS / Harper Collins, S. 179-204.
- Gibson, William (1984): *Neuromancer*, New York: Ace Books.
- Gibson, William (1991): »Academy Leader«, in: Michael L. Benedict (Hg.): *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, MA: MIT Press, S. 27-29.
- Glass, Claudia u. Gugger, Beat (2011): »Grenzen und Chancen von partizipativen Projekten«, in: Susanne Gesser/Martin Handschin/Angela Jannelli/Sibylle Lichtensteiger (Hg.), *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*, Bielefeld: transcript, S. 174-178.
- Glock, Andreas (2006): »Museion«, <http://referenceworks.brillonline.com/entries/der-neue-pauly/museion-e812620> vom 09.06.2018.
- Gottmann, Günther (1976): »Zum Bildungsauftrag eines technikgeschichtlichen Museums«, in: Ellen Spickernagel/Brigitte Walbe (Hg.), *Das Museum. Lernort contra Musentempel*, Giessen: Anabas-Verlag, S. 32-35.
- Grossarth, Ulrike (2005): »Mentale Felder und andere Orte«, in: Anke te Heesen/Petra Lutz (Hg.), *Dingwelten: Das Museum als Erkenntnisort*, Köln: Böhlau Verlag, S. 45-52.
- Gruber, Thomas R. (1993): »A Translation Approach to Portable Ontology Specifications«, <http://tomgruber.org/writing/ontolingua-kaj-1993.pdf> vom 09.06.2018.
- Grütter, Heinrich Theodor (1997): »Die historische Ausstellung«, in: Klaus Bergmann (Hg.), *Handbuch der Geschichtsdidaktik*, Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, S. 668-674.
- Gütt, Dorian Ines (2010): »App. Smartphone-Applikationen im Museumsbereich«, http://museums-app.com/archiv/Bachelorarbeit_Guett_mail.pdf vom 09.06.2018.
- Habermas, Jürgen (1982): *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*, Darmstadt u. Neuwied: Luchterhand.

- Hächler, Beat (2011): »Gegenwartsräume. Ansätze einer sozialen Szenographie im Museum«, in: Susanne Gesser/Martin Handschin/Angela Jannelli/Sibylle Lichtensteiger (Hg.), *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen*, Bielefeld: transcript, S. 136-145.
- Hanak-Lettner, Werner (2011): *Die Ausstellung als Drama. Wie das Museum aus dem Theater entstand*, Bielefeld: transcript.
- Harsdörffer, Georg Philipp (1648): *Poetischer Trichter. Die Teutsche Dicht- und Reimkunst, ohne Behuf der Lateinischen Sprache in VI. Stunden einzugießen. Erster Theil*, Nürnberg: Wolfgang Endters.
- Hartung, Olaf (2010): *Kleine deutsche Museumsgeschichte. Von der Aufklärung bis zum frühen 20. Jahrhundert*, Köln: Böhlau.
- Heesen, Anke te (2005): »Verkehrsformen der Objekte«, in: Dies./Petra Lutz (Hg.), *Dingwelten: Das Museum als Erkenntnisort*, Köln: Böhlau, S. 53-64.
- Heidegger, Martin (1992): *Bauen Wohnen Denken*, in: Dietmar Keller/Hans Wielens (Hg.), *Der Mensch Sein Haus Das Glück. Aphorismen, Sprichwörter und literarische Sentenzen zu Architektur und Wohnen*, Münster: Cöpppenrath Verlag, S. I-XXII.
- Hein, Dörte (2009): »»Seriöse Information« oder »schöne Bilder«? Kommemorativ Kommunikation aus der Perspektive der Anbieter«, in: Erik Meyer (Hg.), *Erinnerungskultur 2.0. Zur Transformation kommemorativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien*, Frankfurt a.M.: Campus, S. 145-173.
- Herbold, Astrid (2009): *Das große Rauschen. Die Lebenslügen der digitalen Gesellschaft*, München: Droemer.
- Hermann, Guy (1997): »Shortcuts to Oz. Strategies and Tactics for Getting Museums to the Emerald City«, in: Katherine Jones-Garmil (Hg.), *The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 65-91.
- Hockey, Susan (2004): »The History of Humanities Computing«, <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ss1-2-1> vom 09.06.2018.
- Hoffmann, Detlev (1976): »»Laßt Objekte sprechen!« Bemerkungen zu einem verhängnisvollen Irrtum«, in: Ellen Spickernagel/Brigitte Walbe (Hg.), *Das Museum. Lernort contra Musentempel*, Giessen: Anabas-Verlag, S. 101-120.
- Hooper-Greenhill, Eileen (1995): »Museums and Communication. An Introductory Essay«, in: Dies. (Hg.), *Museum, Media, Message*, London u. New York: Routledge, S. 1-12.
- Hoptman, Glen (1995): »The Virtual Museum and Related Epistemological Concerns«, in: Edward Barrett (Hg.), *Sociomedia. Multimedia, Hypermedia and the Social Construction of Knowledge*, Cambridge, MA: MIT Press, S. 141-160.

- Huhtamo, Erkki (2002): »The Origins of the Virtual Museum«, https://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/huhtamo.pdf vom 09.06.2018.
- Hui, Yuk (2013): »Deduktion, Induktion und Transduktion. Über Medienästhetik und digitale Objekte«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 8, S. 101-116.
- Hume, David (2011a): »A Treatise of Human Nature«, in: Tom Griffith (Hg.), Hume. The Essential Philosophical Works, Ware: Wordsworth, S. 1-551.
- Hume, David (2011b): »An Enquiry Concerning Human Understanding«, in: Tom Griffith (Hg.), Hume. The Essential Philosophical Works, Ware 2011: Wordsworth, S. 573-706.
- Husserl, Edmund (1985): Texte zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins (1893-1917), Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Jameson, Frederic (1984): »Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism«, New Left Review 146, S. 53-92.
- Jank, Sabine (2011): »Strategien der Partizipation«, in: Susanne Gesser/Martin Handschin/Angela Jannelli/Sibylle Lichtensteiger (Hg.), Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen, Bielefeld: transcript, S. 146-155.
- Jannelli, Angela (2011): »Wilde Museen. Das Amateurmuseum als partizipative Graswurzelbewegung«, in: Susanne Gesser/Martin Handschin/Angela Jannelli/Sibylle Lichtensteiger (Hg.), Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen, Bielefeld: transcript, S. 164-173.
- Jeanneney, Jean Noël (2007): Google and the Myth of Universal Knowledge. A View from Europe, Chicago: University of Chicago Press.
- Jones-Garmil, Katherine (1997): »Laying the Foundation. Three Decades of Computer Technology in the Museum«, in: Dies. (Hg.), The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 35-62.
- Jungen, Oliver (2008): »Erfolg ist, wenn man zusammenbricht«, <http://www.faz.net/aktuell/politik/europaeische-union/digitale-bibliothek-europeana-erfolg-ist-wenn-man-zusammenbricht-1724149.html> vom 06.09.2018.
- Kac, Eduardo (1997): »Das Internet und die Zukunft der Kunst. Immaterialität, Telematik, Videokonferenzen, Hypermedia, Networking, VRML, Interaktivität, Bildtelefone, Software für Künstler, Telerobotik, Mbone und darüber hinaus«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.), Mythos Internet, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 291-318.

- Kansteiner, Wulf (2009): »Alternative Welten und erfundene Gemeinschaften: Geschichtsbewusstsein im Zeitalter interaktiver Medien«, in: Erik Meyer (Hg.): Erinnerungskultur 2.0. Zur Transformation kommemorativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien, Frankfurt a.M.: Campus, S. 29-54.
- Kant, Immanuel (1995): Kritik der reinen Vernunft (= Werke Bd. 2), Köln: Könnemann.
- Keath, Jason (2012): »250+ Brands on Pinterest«, <http://www.socialfresh.com/brands-on-pinterest/> vom 05.01.2015.
- Keene, Suzanne (1998): Digital Collections. Museums and the Information Age, Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Kittler, Friedrich A. (1980): »Einleitung«, in: Ders. (Hg.), Austreibung des Geistes aus den Geisteswissenschaften. Programme des Poststrukturalismus, Paderborn u.a.: Schöningh, S. 7-14.
- Kittler, Friedrich A. (1990): »Fiktion und Simulation«, in: Karlheinz Barck (Hg.), Aisthesis. Wahrnehmung heute und Perspektive einer anderen Ästhetik, Leipzig: Reclam, S. 196-213.
- Kittler, Friedrich A. (1995): »Museums on the Digital Frontier«, in: Alexander García Düttmann (Hg.), The End(s) of the Museum. Els limits del museu, Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, S. 67-80.
- Kittler, Friedrich A. (2002): »Computergrafik. Eine halbtechnische Einführung«, in: Herta Wolf/Susanne Holschbach (Hg.), Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 178-194.
- Kleinberg, Jon M. (1998): »Authoritative Sources in a Hyperlinked Environment«, <http://www.cs.cornell.edu/home/kleinber/auth.pdf> vom 09.06.2018.
- Knaller, Susanne (2005): »Genealogie des ästhetischen Authentizitätsbegriffs«, in: Dies./Harro Müller (Hg.), Authentizität. Diskussion eines ästhetischen Begriffs, München: Fink Verlag, S. 17-35.
- Korff, Gottfried (2002a): »Objekt und Information im Widerstreit«, in: Martina Eberspächer/Gudrun Marlene König/Bernhard Tschöfen (Hg.), Museumsdinge. Deponieren – Exponieren, Köln, Weimar & Wien: Böhlau, S.113-125.
- Korff, Gottfried (2002b): »Zur Eigenart der Museumsdinge«, in: Martina Eberspächer/Gudrun Marlene König/Bernhard Tschöfen (Hg.), Museumsdinge. Deponieren – Exponieren, Köln, Weimar & Wien: Böhlau, S.140-145.
- Korff, Gottfried (1999): »Bildwelt Ausstellung. Die Darstellung von Geschichte im Museum«, in: Ulrich Borsdorf/Heinrich Theodor Grütter (Hg.), Orte der Erinnerung. Denkmal, Gedenkstätte, Museum, Frankfurt a.M.: Campus, S. 319-335.
- Korff, Gottfried (2005): »Betörung durch Reflexion. Sechs um Exkurse ergänzte Bemerkungen zur epistemischen Anordnung von Dingen«, in: Anke te Heesen/Petra Lutz (Hg.), Dingwelten: Das Museum als Erkenntnisort, Köln: Böhlau, S. 89-107.

- Krameritsch, Jakob (2007): *Geschichte(n) im Netzwerk. Hypertext und dessen Potenziale für die Produktion, Repräsentation und Rezeption der historischen Erzählung*, Münster: Waxmann.
- Krawetz, Neal (2011): »Looks Like It«, <http://www.hackerfactor.com/blog/?/archives/432-Looks-Like-It.html> vom 09.06.2018.
- Kroker, Arthur/Weinstein, Michael A. (1994): *Data Trash*, New York: St. Martin's Press.
- Langford, David (1997): »The Net of Babel«, in: David Pringle (Hg.), *The Best of Interzone*, New York: St. Martin's Press, S. 450-454.
- Laßwitz, Kurd (1998): *Die Universalbibliothek*, Hannover: Matthias Wehrhahn Verlag.
- Latour, Bruno (1996): »On Actor-Network Theory. A Few Clarifications Plus More Than a Few Complications«, <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/P-67%20ACTOR-NETWORK.pdf> vom 09.06.2018.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (1996): *Hauptschriften zur Grundlegung der Philosophie Teil I*, Hamburg: Felix Meiner Verlag.
- Lessig, Lawrence (2001): *Code und andere Gesetze des Cyberspace*, Berlin: Berlin Verlag.
- Levenson, Jay A. (1998): »Digital Imaging and Issues of Authenticity in Art Museums«, in: Selma Thomas/Ann Mintz (Hg.), *The Virtual and the Real. Media in the Museum*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 89-101.
- Lévi-Strauss, Claude (2002): *Strukturelle Anthropologie I*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Liebe, Michael (2008): »Die Dispositive des Computerspiels«, in: Jan Distelmeyer/Christine Hanke/Dieter Mersch (Hg.), *Game Over? Perspektiven des Computerspiels*, Bielefeld: transcript, S. 73-94.
- Linden, Greg/Smith, Brent/York, Jeremy (2003): »Amazon.com Recommendations. Item-to-Item Collaborative Filtering«, in: *IEEE Internet Computing* 7, S. 76-80.
- Lorenz, Maren (2009): »Repräsentation von Geschichte in Wikipedia, oder: Die Sehnsucht nach Beständigkeit im Unbeständigen«, in: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hg.), *History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld: transcript, S. 289-312.
- Lovink, Geert (2010): »Die Gesellschaft der Suche. Fragen oder Googeln«, in: Konrad Becker (Hg.), *Deep Search. Politik des Suchens jenseits von Google*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 53-63.
- Löw, Martina (2000): *Raumsoziologie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lutteroth, Johanna (2011): »Gescheuerte Kunst. Skandal um Beuys-Badewanne«, <http://www.spiegel.de/einestages/skandal-um-beuys-badewanne-a-947414.html> vom 09.06.2018.
- Lynch, Clifford (1999): »Canonicalization. A Fundamental Tool to Facilitate Preservation and Management of Digital Information«, <http://www.dlib.org/dlib/september99/09lynch.html> vom 09.06.2018.

- Lynch, Clifford (2000): »Authenticity and Integrity in the Digital Environment. Council on Library and Information Resources«, <http://www.clir.org/pubs/reports/pub92/lynch.html> vom 09.06.2018.
- MacDonald, George/Alsford, Stephen (1997): »Conclusion. Toward the Meta-Museum«, in: Katherine Jones-Garmil (Hg.), *The Wired Museum. Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 267-278.
- Malraux, André (1960): *Stimmen der Stille*, Berlin u.a.: Deutsche Buch-Gemeinschaft.
- Manovich, Lev (2002): *The Language of New Media*, Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, Lev (2007): »Cultural Analytics. Analysis and Visualization of Large Cultural Data Sets«, http://www.manovich.net/cultural_analytics.pdf vom 18.06.2012.
- Maroevic, Ivo (1998): *Introduction to Museology. The European Approach*, München: Verlag Dr. Christian Müller-Straten.
- Martin, Dieter (2011): »Mathematische Meditationen über das Unendliche. Kombinatorische Verfahren in der Literatur des Barock – mit einem Ausblick in die Nachkriegsavantgarde«, in: Andrea Albrecht/Gesa von Essen/Werner Frick (Hg.), *Zahlen, Zeichen und Figuren. Mathematische Inspirationen in Kunst und Literatur*, Berlin u. Boston: DeGruyter, S. 191-213.
- Marx, Karl/Engels, Friedrich (1953): *Die deutsche Ideologie. Kritik der neuesten deutschen Philosophie in ihren Repräsentanten, Feuerbach, B. Bauer und Stirner, und des deutschen Sozialismus in seinen verschiedenen Propheten*, Berlin: Dietz Verlag.
- Mauss, Marcel (1990): *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Mayer, Katja (2010): »Zur Soziometrik der Suchmaschinen. Ein historischer Überblick der Methodik«, in: Konrad Becker (Hg.), *Deep Search. Politik des Suchens jenseits von Google*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 64-83.
- Metahaven (2010): »Periphere Kräfte. Zur Relevanz von Marginalität in Netzwerken«, in: Konrad Becker (Hg.), *Deep Search. Politik des Suchens jenseits von Google*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, S. 207-220.
- Mendelson, Bert (1990): *Introduction to Topology*, New York: Dover Publications.
- Meyer, Erik (2009): »Erinnerungskultur 2.0. Zur Transformation kommunikativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien«, in: Ders. (Hg.), *Erinnerungskultur 2.0. Zur Transformation kommunikativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien*, Frankfurt a.M. 2009: Campus, S. 175-206.
- Mintz, Ann (1998): »Media and Museums. A Museum Perspective«, in: Dies./Selma Thomas (Hg.), *The Virtual and the Real. Media in the Museum*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 19-34.

- Morozov, Evgeny (2012): »The Death of the Cyberflâneur«, http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=2 vom 09.06.2018.
- Morrissey, Kristine/Worts, Douglas (1998): »A Place for the Muses? Negotiating the Role of Technology in Museums«, in: Selma Thomas/Ann Mintz (Hg.): *The Virtual and the Real. Media in the Museum*, Washington D.C.: American Association of Museums, S. 147-171.
- Moulthrop, Stuart (1995): »Rhizome and Resistance. Hypertext and the Dreams of a New Culture«, in: George P. Landow (Hg.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore u.a.: John Hopkins University Press, S. 299-319.
- Münker, Stefan (1997): »Was heißt eigentlich »Virtuelle Realität«? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.), *Mythos Internet*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 108-127.
- Münker, Stefan (2005a): »Information«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, S. 95-105.
- Münker, Stefan (2005b): »Virtualität«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, S. 244-250.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press.
- Nelson, Theodore Holm (2003): »A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate«, in: Noah Wardrip-Fruin/Nick Montfort (Hg.), *The New Media Reader*, Cambridge, MA: MIT Press, S. 133-146.
- Niewerth, Dennis (2013): »Heiße Töpfe. Digital Humanities und Museen am Siedepunkt«, http://www.mai-tagung.lvr.de/media/mai_tagung/pdf/2013/Niewerth-DOC-MAI-2013.pdf vom 10.06.2018.
- Niewerth, Dennis (2014): »Dive! Dive! Dive! Virtuelle (Unter-) Wasserwelten zwischen Beklemmung, Tiefenrausch und Umsetzbarkeit«, in: Christian Huberts/Sebastian Standke (Hg.), *Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 223-263.
- Nora, Pierre (1990): *Zwischen Geschichte und Gedächtnis*, Berlin: Wagenbach.
- Novak, Marcos (1991): »Liquid Architectures in Cyberspace«, in: Michael L. Benedict (Hg.), *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, MA: MIT Press, S. 225-254.
- Nusca, Andrew (2015): »Pinterest CEO Ben Silbermann: We're Not a Social Network«, <http://fortune.com/2015/07/13/pinterest-ceo-ben-silbermann/> vom 10.06.2018.
- O'Reilly, Tim (2005): »What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software«, <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?> vom 10.06.2018.

- Olek, Daniela/Piepiorka, Christine (2012): »To Be Continued... Somewhere Else! Die Auswirkungen struktureller Räumlichkeit auf die Serialität im Kontext transmedialer Fernsehserien«, in: Peter M. Spangenberg/Bianca Westermann (Hg.), Im Moment des »Mehr«. Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen, Münster u. Berlin: Lit Verlag, S. 75-93.
- Paisley, William J. (1968): »The Museum Computer and the Analysis of Artistic Content«, in: The Metropolitan Museum of Art (Hg.), Computers and their Potential Applications in Museums. A Conference Sponsored by the Metropolitan Museum of Art, April 15, 16, 17, 1968, New York: Arno Press, S. 195-216.
- Parry, Ross (2006): Recoding the Museum, London: Routledge.
- Paul, Stefan (2005): »Kommunizierende Räume. Das Museum«, in: Alexander C.T. Geppert/Uffa Jensen/Jörn Weinhold (Hg.), Ortsgespräche. Raum und Kommunikation im 19. und 20. Jahrhundert, Bielefeld: transcript, S. 341-357.
- Peirce, Charles S. (1966): Selected Writings (Values in a Universe of Chance). Edited with an Introduction and Notes by Philip P. Wiener, New York: Dover Publications.
- Pias, Claus (2002): »Der Hacker«, in: Eva Horn/Stefan Kaufmann/Ulrich Bröckling (Hg.), Grenzverletzer. Von Schmugglern, Spionen und anderen subversiven Gestalten, Berlin: Kadmos, S. 248-270.
- Pertsch, Erich (2008): Langenscheidt Handwörterbuch Lateinisch-Deutsch, Berlin, München u.a.: Langenscheidt.
- Platon (2012): Theätet. Griechisch / Deutsch, Stuttgart: Reclam.
- Pomian, Krzysztof (2007): Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln, Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Poole, Nick (2012): »What Comes After Digital?« <https://web.archive.org/20130214233125/http://www.collectiontrust.org.uk/what-comes-after-digital/> vom 10.06.2018.
- Potts, Jason/Hartley, John/Banks, John/Burgess, Jean/Cobcroft, Rachel/Cunningham, Stuart/Montgomery, Lucy (2008): »Consumer Co-Creation and Situated Creativity«, in: Industry and Innovation 15/5, S. 459-474.
- Pratty, Jon (2006): »The Inside Out Web Museum«, <http://www.museumsandtheweb.com/mw2006/papers/pratty/pratty.html> vom 10.06.2018.
- Propp, Wladimir (1972): Morphologie des Märchens, München: Hanser.
- Redman, Samuel J. (2010): »Museums and Their Visitors. Historic Relationship«, https://works.bepress.com/samuel_redman/7/ vom 10.06.2018.
- Rheinberger, Hans Jörg (2006): Experimentalsysteme und epistemische Dinge. Eine Geschichte der Proteinsynthese im Reagenzglas, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Rieger, Stefan (2012): »Epistemische Selbstläufer. Zur Ökonomie der Wissenschaft«, in: Ders./Manfred Schneider (Hg.), Selbstläufer / Leerläufer. Regelungen und ihr Imaginäres im 20. Jahrhundert, Zürich u. Berlin: Diaphanes, S. 155-175.

- Rieger, Stefan/Niewerth, Dennis (2016): »Virtualität. Konzepte, Körper und Museen«, in: Arne Scheuermann/Francesca Vidal (Hg.), Handbuch Medienrhetorik (= Handbücher Rhetorik Bd. 6), Berlin u. Boston: DeGruyter, S. 501-523.
- Rogers, Richard (2011): »Das Ende des Virtuellen. Digitale Methoden«, in: Zeitschrift für Medienwissenschaft 5, S. 61-77.
- Ropohl, Günther (1999): Technologische Aufklärung. Beiträge zur Technikphilosophie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Rothenberg, Jeff (2000): »Preserving Authentic Digital Information«, <http://www.clir.org/pubs/reports/pub92/rothenberg.html> vom 10.06.2018.
- Samida, Stefanie (2002): »Überlegungen zu Begriff und Funktion des ›virtuellen Museums‹. Das archäologische Museum im Internet«, in: Museologie Online 4, S. 1-58.
- Sandbothe, Mike (1997): »Interaktivität – Hypertextualität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet«, in: Stefan Münker/Alexander Roser (Hg.), Mythos Internet, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 56-82.
- Scheer, Brigitte (2000): »Zeichen und Raum. Über bildnerische Zeichen in der Architektur«, in: Werner Stegmaier (Hg.), Kultur der Zeichen, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 234-251,
- Schmidgen, Henning (2007): »Repetitions and Differences. Psychological Time Machines 1850-1865«, in: Silvia Wagnermaier/Siegfried Zielinski (Hg.), Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, S. 145-158.
- Schmolke, Michael (2002): »Ausstellungen und die Kommunikation der Gesellschaft. Eine Skizze«, <http://www2.rz.hu-berlin.de/kulturtechnik/files/Schmolke.pdf> vom 12.12.2015.
- Schreibman, Susan/Siemens, Ray/Unsworth, John (2004): The Digital Humanities and Humanities Computing. <http://www.digitalhumanities.org/companion/view?docId=blackwell/9781405103213/9781405103213.xml&chunk.id=ssl1-1-3&toc.id=ssl1-1-3&brand=default> vom 10.06.2018.
- Schröter, Jens (2009): »Die Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffrey Shaw«, in: Ders./Manfred Bogen/Roland Kuck (Hg): Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme, Bielefeld: transcript, S. 25-36.
- Schweibenz, Werner (1998): »The ›Virtual Museum‹: New Perspectives for Museums to Present Objects and Information Using the Internet as a Knowledge Base and Communication System«, in: Harald H. Zimmermann/Volker Schramm (Hg.), Knowledge Management und Kommunikationssysteme. Workflow Management, Multimedia, Knowledge Transfer. Proceedings des 6. Internationalen Symposiums für Informationswissenschaft (ISI '98) Prag, 3. - 7. November 1998 (= Schriften zur Informationswissenschaft Bd. 34), Konstanz: UKV, S. 185-200.

- Schweibenz, Werner (2001): »Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet«, http://www.mai-tagung.de/media/mai_tagung/pdf/2001/schweibenz.pdf vom 10.06.2018.
- Scott, David W. (1988): »Museum Data Bank Research Report: The Yogi and the Registrar«, in: *Library Trends* 37/2, S. 130-141.
- Shannon, Claude Elwood (1948): »A Mathematical Theory of Communication«, in: *The Bell System Technical Journal* 27, S. 379-423 u. 623-656.
- Shannon, Claude Elwood u. Weaver, Warren (1963): *The Mathematical Theory of Communication*, Chicago: University of Illinois Press.
- Simanowski, Roberto (2002): *Interfictions. Vom Schreiben im Netz*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Simanowski, Roberto (2008): *Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft. Kultur – Kunst – Utopien*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Simon, Nina (2011): »Das partizipative Museum«, in: Susanne Gesser/Martin Hand-schin/Angela Jannelli/Sibylle Lichtensteiger (Hg.), *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kultur-historische Ausstellungen*, Bielefeld: transcript, S. 95-108.
- Simondon, Gilbert (2007): »Das Individuum und seine Genese«, in: Claudia Blümle/Armin Schäfer (Hg.), *Struktur, Figur, Kontur. Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften*, Zürich u. Berlin: Diaphanes, S. 29-45.
- Smith, Charles Saumarez (1989): »Museums, Artefacts and Meanings«, in: Peter Vergo (Hg.), *The New Museology*, London: Reaktion Books, S. 6-21.
- Spohn, Annette (2002): »What You See Is What You Want. Paradigmenwechsel in der visuellen Kultur«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.), *Praxis Internet. Kulturtechniken der vernetzten Welt*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 249-275.
- Stiegler, Bernard (2009): *Denken bis an die Grenzen der Maschine*, Zürich u. Berlin: Diaphanes.
- Stockhammer, Robert (2005): »Netzwerk«, in: Alexander Roesler/Bernd Stiegler (Hg.), *Grundbegriffe der Medientheorie*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, S. 200-209.
- Text Encoding Initiative (2014): »TEI: History«, <http://www.tei-c.org/About/history.xml> vom 10.06.2018.
- Tschirner, Ulfert (2011): *Museum, Photographie und Reproduktion. Mediale Konstellationen im Untergrund des Germanischen Nationalmuseums*, Bielefeld: transcript.
- Turkle, Sherry (1998): *Das Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet*, Hamburg: Rohwolt.
- Urban, Andreas (2009): »Rettung der Vergangenheit – Verlust der Gegenwart? Museumskultur in der Postmoderne«, in: Sabine Horn/Michael Sauer (Hg.): *Geschichte und Öffentlichkeit. Orte – Medien – Institutionen*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 70-79.

- Valéry, Paul (1958): »Das Problem der Museen«, in: *Die Zeit* vom 18.12.1958, S. 7.
- Vieregg, Hildegard (2008): *Geschichte des Museums. Eine Einführung*, Berlin: Wilhelm Fink Verlag.
- Volk, Bettina (2009): »Das wissenschaftliche Volontariat am Museum. Einstieg in eine wissenschaftliche Karriere? Ergebnisse der ›Verbleibstudie 1998–2008‹, in: *Mitteilungen des Deutschen Archäologen-Verbandes e.V.* 40/2, S. 117–129.
- Waidacher, Friedrich (2000): »Vom Wert der Museen«, in: *Museologie Online* 2, S. 1–20.
- Wark, McKenzie (2004): *A Hacker Manifesto*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Weiser, Mark (1991): »The Computer for the 21st Century«, in: *Scientific American* 265/3, S. 94–104.
- Weizenbaum, Joseph (2006): *Inseln der Vernunft im Cyberstrom? Auswege aus der programmierten Gesellschaft*, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Wersig, Gernot (1997): »Museums and ›Information Society‹«, <https://de.scribd.com/document/371850253/Gernot-Wersig-Museums-and-Information-Society> vom 10.06.2018.
- Wexelblat, Alan (1991): »Giving Meaning to Place. Semantic Spaces«, in: Michael L. Benedict (Hg.), *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, MA: MIT Press, S. 255–271.
- Wirth, Uwe (1997): »Literatur im Internet, oder: Wen kümmert's wer liest?«, in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): *Mythos Internet*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 319–337.
- Woolgar, Steve (2002): »Five Rules of Virtuality«, in: Ders. (Hg.), *Virtual Society? Technology, Cyberbole, Reality*, Oxford u. New York: Oxford University Press, S. 1–22.
- Woolley, Benjamin (1993): *Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality*, London: Penguin.
- Wurman, Richard Saul (1989): *Information Anxiety*, New York: Doubleday.
- Zacny, Rob (2014): »Always-Online DRM and Service Shutdowns Endanger the PC's Back Catalog«, <http://www.pcgamesn.com/always-online-drm-and-service-shutdowns-endanger-pcs-back-catalog> vom 10.06.2018.

Museum



Ann Davis, Kerstin Smeds (eds.)

Visiting the Visitor

An Enquiry Into the Visitor Business in Museums

2016, 250 p., pb., numerous ill.

39,99 € (DE), 978-3-8376-3289-7

E-Book: 39,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3289-1



Bernadette Collenberg-Plotnikov (Hg.)

Das Museum als Provokation der Philosophie

Beiträge zu einer aktuellen Debatte

Januar 2018, 286 S., kart., zahlr. Abb.

29,99 € (DE), 978-3-8376-4060-1

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4060-5



Andrea Kramper

Storytelling für Museen

Herausforderungen und Chancen

2017, 140 S., kart., zahlr. Abb.

19,99 € (DE), 978-3-8376-4017-5

E-Book

PDF: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4017-9

EPUB: 17,99 € (DE), ISBN 978-3-7328-4017-5

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

Museum



NÖKU-Gruppe, Susanne Wolfram (Hg.)

Kulturvermittlung heute Internationale Perspektiven

2017, 222 S., kart.

29,99 € (DE), 978-3-8376-3875-2

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3875-6



Carmen Mörsch, Angeli Sachs, Thomas Sieber (Hg.)

Ausstellen und Vermitteln im Museum der Gegenwart

2016, 344 S., kart., zahlr. Abb.

34,99 € (DE), 978-3-8376-3081-7

E-Book: 34,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3081-1



Robert Gander, Andreas Rudigier, Bruno Winkler (Hg.)

Museum und Gegenwart Verhandlungsorte und Aktionsfelder für soziale Verantwortung und gesellschaftlichen Wandel

2015, 176 S., kart., zahlr. z.T. farb. Abb.

29,99 € (DE), 978-3-8376-3335-1

E-Book: 26,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-3335-5

**Leseproben, weitere Informationen und Bestellmöglichkeiten
finden Sie unter www.transcript-verlag.de**

