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 (1977): 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 Documentaton 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 Gumbrich/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 Autoschaft, Stuttgart 2000: Reclam, S. 198-229.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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-

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.

Bredekamp, Horst (2007): Antikensehnsucht und Maschinenglauben. Die Geschichte der Kunstkammer 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.

Bührmann, 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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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: Coppenrath Verlag, S. I-XXII.

Hein, Dörte (2009): »›Seriöse Information‹ oder ›schöne Bilder‹? Kommemorative 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, Eilean (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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Zeitbewussteins (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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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: Könemann.

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: Fundacío 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 Tschofen (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 Tschofen (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: Ankte te Heesen/Petra Lutz (Hg.), Dingwelten: Das Museum als Erkenntnisort, Köln: Böhlau, S. 89-107.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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): Strukturale 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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 kommemorativer Kommunikation in digitalen, interaktiven Medien«, in: Ders. (Hg.), Erinnerungskultur 2.0. Zur Transformation kommemorativer 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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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.collectionstrust.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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Roesler (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=ss1-1-3&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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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 Handschin/Angela Jannelli/Sibylle Lichtensteiger (Hg.), Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische 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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

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.

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access -

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

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND

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

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access - CC BY-NC-ND

https://doi.org/10.14361/9783839442326-035 - am 14.02.2026, 12:22:03. https://www.inlibra.com/de/agb - Open Access - (cc) BY-NC-ND