

Inhalt

Danksagungen | 11

Einleitung | 13

1 DAS MUSEUM: EIN UMRIS | 29

1.1 Das Museum: Begriff und Institution | 31

- 1.1.1 Das antike Museion | 31
- 1.1.2 Mittelalter und frühe Renaissance | 33
- 1.1.3 Die Kunst-, Naturalien- und Wunderkammern der frühen Neuzeit | 34
- 1.1.4 Die Geburt des Museums | 36

1.2 »Wilde Semiosen« und »epistemische Dinge«: Die Sperrigkeit des Materials | 38

- 1.2.1 Historizität und Ästhetik als museale Strategien | 39
- 1.2.2 Museale Darstellung(en) und das politische Moment | 40
- 1.2.3 Zeichenträger und Gedächtnisorte | 41
- 1.2.4 Grenzen des Zeichenhaften:
Aleida Assmanns »wilde Semiose« | 43
- 1.2.5 Museumdinge als »epistemische Dinge«
nach Hans Jörg Rheinberger | 45
- 1.2.6 »Nouophoren« | 48

1.3 Räume im Museum: Physikalisch, semantisch, transitiv | 50

- 1.3.1 Räume und Zeichen | 50
- 1.3.2 Der Raum in der Museumswissenschaft | 52
- 1.3.3 Museen als »Theater« der Dinge | 53
- 1.3.4 Kommunikationsstrukturen im Museum | 54
- 1.3.5 Standpunkte und Blickwinkel | 56

1.3.6 Inszenierungen des Sozialen zwischen Ort und Raum | 59

1.3.7 Authentizität, Aura, Atmosphäre | 66

1.4 Statt einer Definition: Das Museum als Dispositiv | 75

2 NETZ UND VIRTUALITÄT | 83

2.1 ›Virtualität‹ zwischen Ontologie und Technologie | 84

2.1.1 Die Virtualität des Digitalen | 85

2.1.2 Interfaces und die ›Kultur der Simulation‹ | 86

2.1.3 Digitale Virtualität und kulturelle Kommunikation | 88

2.2 Zum Begriff des ›Netzwerks‹ | 92

2.2.1 (Ge-)Doppelte Netze | 94

2.3 Hypertext | 95

2.3.1 Frühe Formen | 96

2.3.2 Vannevar Bush und die Memex-Maschine:
Pfade des Wissens | 98

2.3.3 Das virtuelle Moment textueller Vernetzung | 102

2.3.4 Die Grammatik der Verlinkung | 103

2.4 Zurechtfindung und Navigation in vernetzten Texten | 104

2.4.1 Topologie und Textraum | 105

2.4.2 Anschluss statt Abschluss | 107

2.4.3 ›Navigation‹ als Kulturtechnik | 109

2.4.4 ›Connectedness‹ | 110

2.4.5 Detektive und Dandies | 113

3 ›VIRTUELLE MUSEEN‹: MEDIENWECHSEL UND KONTINUITÄT | 119

3.1 Zum Begriff des ›virtuellen Museums‹ | 123

3.2 Museen ohne Dinge | 127

3.2.1 Ding und Information | 129

3.2.2 Stetigkeit vs. Prozeduralität | 131

3.2.3 ›Digitale Objekte‹ als semantische Konstrukte | 135

3.2.4 Das ›Objekt‹ als Bewusstseinsgröße | 144

3.2.5 Materialität und Digitalität | 146

3.2.6 Verkehrsformen | 149

3.3 Museen ohne Raum | 152

- 3.3.1 Museale Entführungen | 153
- 3.3.2 Raum als Metapher und Programm | 158
- 3.3.3 Cyberspace(s) | 161
- 3.3.4 Anschauung, Handlung, Raum und Räumlichkeit | 172
- 3.3.5 Flüssige Architekturen | 176
- 3.3.6 »Virtuelle Realität« und Grenzen der Raum-Metaphorik | 180
- 3.3.7 Räumlichkeit und Raumlosigkeit virtueller Museen | 182

4 DAS MUSEUM VON BABEL? | 185

4.1 Virtuelle Texte: Die Eigendynamik des Codes | 189

- 4.1.1 Die Suche als Ohnmachtserfahrung | 192

4.2 Nahes und fernes Wissen | 196

- 4.2.1 Soziometrie und Science Citation Index:
Vorspiel zur Suchmaschine | 197
- 4.2.2 Google: Kulturelle Relevanz als statistische Korrelation | 199
- 4.2.3 Das gezähmte Netz: Vom Flanieren zum Finden | 206

4.3 André Malraux: Das imaginäre Museum | 210

- 4.3.1 Im Universum der Abbilder: Museum und Fotografie | 213
- 4.3.2 Das Museum ohne Wände und das transformative Objekt | 215

4.4 Pfade durch das Weltmuseum | 222

5 GELENKTE RHIZOME: KULTURELLES ERBE UND KULTURELLE KYBERNETIK | 227

5.1 Verwurzelte und verteilte Texte | 228

5.2 Partizipation als rhizomatisches Phänomen | 230

5.3 Das vermessene Publikum | 234

5.4 Cybertext: Emanzipation und Fremdbestimmung im gerankten Web | 237

5.5 Algorithmische Autorschaften | 241

5.6 Cultural Analytics: Die Quantifizierung kultureller Phänomene | 245

6 VIRTUALISIERUNG UND MUSEALISIERUNG: SKIZZE EINES SPANNUNGSFELDES | 253

6.1 Museum und Web: Zwei abduktive Paradigmen | 257

6.1.1 Das Museum der Fragen und das Web der Antworten | 259

6.1.2 Die Individualisierung der Dinge im Museum | 260

6.2 ›Kurzer Kopf‹ und ›langer Schwanz‹ des kulturellen Bewusstseins | 262

6.2.1 Chris Andersons ›Long Tail‹-Theorie | 264

6.2.2 Der ›lange Schwanz‹ als Problem und Chance für Museen | 268

6.2.3 Der Kurator als Techniker? | 270

6.3 Datenbank und Netzwerk:

Architekturen des virtuellen Museums | 271

6.3.1 Computer als Werkzeuge musealer Sammlungsverwaltung | 271

6.3.2 Digitalisierung und Professionalisierung | 273

6.3.3 Grenzen der Kategorisierbarkeit | 275

6.3.4 Daten versus Information | 279

6.4 Digitale Authentizität | 282

6.4.1 Authentizität als Virtualität | 283

6.4.2 Authentische Software | 285

6.4.3 Authentisierung als mediale Strategie | 289

6.4.4 Manipulierbarkeit und Formatierung digitaler Objekte | 291

6.4.5 ›Vertrauen‹ als Praxis des Authentischen | 297

6.5 Die Dispositive des virtuellen Museums | 299

6.5.1 Alltäglichkeit und Auralität des Virtuellen | 300

6.5.2 Musealität zwischen Bildungsauftrag und Wunscherfüllung | 303

6.5.3 Roy Ascotts ›postmuseales Szenario‹ | 307

6.5.4 Das Museum als Akteur-Netzwerk | 312

7 FALLSTUDIEN | 317

7.1 Virtuelle Museen als Verlängerungen der physischen Ausstellung | 319

7.1.1 Das J. Paul Getty Museum im Internet (www.getty.edu) | 320

7.1.2 Die digitale Sammlung des Städel Museums
(www.staedelmuseum.de) | 323

7.2 Virtuelle Ausstellungen, distribuierte Sammlungen | 327

- 7.2.1 Lebendiges Museum Online (www.dhm.de/lemo) | 327
- 7.2.2 Das Virtual Museum of Canada (www.virtualmuseum.ca) | 334
- 7.2.3 Europeana (www.europeana.de) | 343
- 7.2.4 Das Google Art Project (www.googleartproject.com) | 352

7.3 Virtuelle Museen als Amateurprojekte | 359

- 7.3.1 Das 8bit-Museum (www.8bit-museum.de) | 360
- 7.3.2 Das Museum of Fred (www.museumoffred.com) | 366

7.4 Das Virtuelle als Ausstellungsobjekt | 372

- 7.4.1 Das Digital Art Museum (www.dam.org) | 372
- 7.4.2 Das Internet Archive (www.archive.org) | 376

7.5 Grenzgebiete des Musealen und Virtuellen | 381

- 7.5.1 Das Alltägliche kuratieren: www.pinterest.com | 382
- 7.5.2 Sehende Software: Reverse Image Searches | 385
- 7.5.3 Überall museal: Ubiquitous Computing und Museumsapps | 390

Schluss und Ausblick | 397

Literatur | 409

