

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

