

# Inhalt

---

Danksagungen | 11

Einleitung | 13

## 1 DAS MUSEUM: EIN UMRISSE | 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](http://www.getty.edu)) | 320
- 7.1.2 Die digitale Sammlung des Städel Museums  
([www.staedelmuseum.de](http://www.staedelmuseum.de)) | 323

- 7.2 Virtuelle Ausstellungen, distribuierte Sammlungen | 327**
  - 7.2.1 Lebendiges Museum Online ([www.dhm.de/lemo](http://www.dhm.de/lemo)) | 327
  - 7.2.2 Das Virtual Museum of Canada ([www.virtualmuseum.ca](http://www.virtualmuseum.ca)) | 334
  - 7.2.3 Europeana ([www.europeana.de](http://www.europeana.de)) | 343
  - 7.2.4 Das Google Art Project ([www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com)) | 352
  
- 7.3 Virtuelle Museen als Amateurprojekte | 359**
  - 7.3.1 Das 8bit-Museum ([www.8bit-museum.de](http://www.8bit-museum.de)) | 360
  - 7.3.2 Das Museum of Fred ([www.museumoffred.com](http://www.museumoffred.com)) | 366
  
- 7.4 Das Virtuelle als Ausstellungsobjekt | 372**
  - 7.4.1 Das Digital Art Museum ([www.dam.org](http://www.dam.org)) | 372
  - 7.4.2 Das Internet Archive ([www.archive.org](http://www.archive.org)) | 376
  
- 7.5 Grenzgebiete des Musealen und Virtuellen | 381**
  - 7.5.1 Das Alltägliche kuratieren: [www.pinterest.com](http://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**