

Inhalt

	Vorwort	7
	Einleitung	8
A.	DAS MUSEUM ALS MEDIUM	11
1.	Begriff und Geschichte	11
2.	Das Phänomen Musealisierung und die Evolution des Museums	15
3.	Museum und Repräsentation	20
3.1.	<i>Faktoren der Repräsentation</i>	21
3.1.1.	<i>Das Objekt</i>	21
3.1.2.	<i>Kontextualisierung</i>	28
3.1.3.	<i>Kommunikative Strategien</i>	32
3.1.4.	<i>Der Rezipient</i>	35
3.2.	<i>Die Konstruktion von Bedeutung</i>	40
4.	Museum, Mall, Disneyland: Museen heute	41
4.1.	<i>Konkurrenz durch andere Institutionen oder Veranstaltungen</i>	44
4.2.	<i>Publikumswirksame Ausweitung inhaltlicher Bezüge</i>	46
4.3.	<i>Ausweitung des Museums zum kommunikativen Ort mit Freizeitqualitäten</i>	48
4.4.	<i>Konkurrenz mit anderen Medienformen</i>	49
5.	Zusammenfassung: Das Museum als Medium	51
B.	NEUE MEDIEN - HYPERMEDIEN	53
1.	Neue Medien und das Museum	53
2.	Hypermedien	55
2.1.	<i>Der Traum vom Universalmedium</i>	58
2.1.1.	<i>Die Maschine, die alles kann</i>	59
2.1.2.	<i>Die Maschine, die alles weiß und speichert</i>	62
2.1.3.	<i>Die Maschine, die Komplexität reduziert</i>	63
2.2.	<i>Das wirkliche Bild</i>	66
2.3.	<i>Die Perspektive im hypermedialen Raum</i>	71
3.	Zusammenfassung: Hypermedien	75

C.	MUSEEN UND HYPERMEDIEN	78
1.	Hypermedien im Museums Umfeld	78
2.	Spektrum des aktuellen Einsatzes von Hypermedien	80
2.1	<i>Das ›Virtuelle Museum 1‹ - Museen im Netz</i>	82
2.2	<i>Das ›Virtuelle Museum 2‹ - Museums-CD-ROMS</i>	86
2.3	<i>Museumsinterne Installationen</i>	91
2.4	<i>Nutzungskonzepte</i>	93
3.	Potentiale	94
3.1	<i>Strukturelle Parallelen in den Kommunikationsstrategien von Museen und Hypermedien</i>	97
3.2	<i>Überlegungen zur idealen Nutzung hypermedialer Anwendungen für Museen</i>	99
4.	Zusammenfassung: Museen und Hypermedien	103
D.	FALLSTUDIEN	105
1.	Modelle	105
2.	Das MedienMuseum im Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe	106
2.1	<i>Zur Entwicklung des ZKM</i>	107
2.2	<i>Das MedienMuseum</i>	109
2.2.1	<i>Bewertung</i>	112
3.	Die ›Digitale Galerie‹ in der Gemäldegalerie in Berlin	114
3.1	<i>Die ›Digitale Galerie‹</i>	115
3.1.1	<i>Die Werkanalysen</i>	117
3.2	<i>Bewertung der ›Digitalen Galerie‹</i>	119
4.	Projekt LeMO: Lebendiges virtuelles Museum Online	120
4.1	<i>Beschreibung</i>	121
4.2	<i>Das Nutzungsproblem</i>	125
4.3	<i>LeMO und das Museum</i>	125
4.4	<i>Bewertung</i>	126
	Schlußwort	129
E.	LITERATURVERZEICHNIS	132