

1. Record Nr.	UNINA9910293147503321
Autore	Niewerth Dennis <p>Dennis Niewerth, Deutsches Schifffahrtsmuseum – Leibniz-Institut für Maritime Geschichte (Bremerhaven), Deutschland</p>
Titolo	Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen / Dennis Niewerth
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2018
ISBN	9783839442326 383944232X
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource
Collana	Edition Museum
Classificazione	AK 85700
Disciplina	700
Soggetti	Museum Virtualität Virtuality Kulturerbe Cultural Heritage Digitalisierung Digitalization Neue Medien New Media Kulturmanagement Cultural Management Museumswissenschaft Museology Digitale Medien Digital Media Mediengeschichte Media History
Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Museums have always been virtual places – so why do these institutions find it so difficult to use digital media? And what does a museum have to offer to a knowledge-based society whose act of remembering increasingly takes place in the digital domain?

Nota di contenuto

Frontmatter 1 Inhalt 5 Danksagungen 11 Einleitung 13 1.1 Das Museum: Begriff und Institution 31 1.2 »Wilde Semiosen« und »epistemische Dinge«: Die Sperrigkeit des Materials 38 1.3 Raume im Museum: Physikalisch, semantisch, transitiv 50 1.4 Statt einer Definition: Das Museum als Dispositiv 75 2.1 »Virtualität zwischen Ontologie und Technologie 84 2.2 Zum Begriff des ›Netzwerks‹ 92 2.3 Hypertext 95 2.4 Zurechtfindung und Navigation in vernetzten Texten 104 3.1 Zum Begriff des ›virtuellen Museums‹ 123 3.2 Museen ohne Dinge 127 3.3 Museen ohne Raum 152 4.1 Virtuelle Texte: Die Eigendynamik des Codes 189 4.2 Nahes und fernes Wissen 196 4.3 Andre Malraux: Das imaginare Museum 210 4.4 Pfade durch das Weltmuseum 222 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 6.1 Museum und Web: Zwei abduktive Paradigmen 257 6.2 »Kurzer Kopf« und »langer Schwanz« des kulturellen Bewusstseins 262 6.3 Datenbank und Netzwerk: Architekturen des virtuellen Museums 271 6.4 Digitale Authentizität 282 6.5 Die Dispositive des virtuellen Museums 299 7.1 Virtuelle Museen als Verlängerungen der physischen Ausstellung 319 7.2 Virtuelle Ausstellungen, distribuierte Sammlungen 327 7.3 Virtuelle Museen als Amateurprojekte 359 7.4 Das Virtuelle als Ausstellungsobjekt 372 7.5 Grenzgebiete des Musealen und Virtuellen 381 Schluss und Ausblick 397 Literatur 409

Sommario/riassunto

Museen sind stets auch virtuelle Räume: Als Einrichtungen des gemeinsamen Erinnerns schlagen sie Brücken zwischen dem An- und Abwesenden, der Materialität ihrer Exponate und einer Vergangenheit, die nur in ihren Hinterlassenschaften ihr Wirklichsein zu behaupten vermag. Dennoch sind in einer Gesellschaft, für die Virtualität Normalität geworden ist, die Institution Museum und ihr Umgang mit den längst nicht mehr ›neuen‹ Medien nach wie vor Austragungsorte erhitze Debatten über das ›Echte‹, das ›Authentische‹ und die Erfahrbarkeit des Wirklichen. Dennis Niewerth geht der Frage nach, worin die »Virtualisierung des Musealen« besteht. Und er zeigt, was das Museum als Bollwerk der Kulturpädagogik im Sinne einer »Musealisierung des Virtuellen« einer Gesellschaft anzubieten hat, die unter der Fülle ihrer Erinnerungen begraben zu werden droht.

Besprochen in: www.idw-online.de, 27.09.2019