

1. Record Nr.	UNINA9910293147503321
Autore	Niewerth Dennis <p>Dennis Niewerth, Deutsches Schifffahrtsmuseum –
Titolo	Leibniz-Institut für Maritime Geschichte (Bremerhaven), Deutschland </p> 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?

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 Räume 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 erhitzter 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
