

Vom materiellen zum virtuellen Museum

– Subjekt, Objekt, Raum –

Freie wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des Grades einer
Diplom-Kulturwissenschaftlerin (Medien) an der Fakultät Medien der
Bauhaus-Universität Weimar

Eingereicht von:

Nadine Herrmann

Betreuer:

Prof. Dr. Matthias Maier



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	II
Einleitung	1
I Museum	2
1. <i>Abgrenzung</i>	2
1.1. Begrifflichkeit	4
1.1.1. Veränderungen	4
1.1.2. Definitionen	5
1.2. Aufgaben des Museums	6
1.2.1. Sammeln	7
1.2.2. Bewahren	10
1.2.3. Vermitteln	13
2. <i>Subjekt-Dispositiv</i>	19
2.1. Subjekt	19
2.1.1. Körpererfahrung	19
2.1.2. Leib-Seele-Problematik	20
2.1.3. Kommunikation >mit< Körper	21
2.2. Subjekt im Museum	22
2.2.1. Museums-Personal	22
2.2.2. Besucher	23
3. <i>Objekt-Dispositiv</i>	25
3.1. Objekt	25
3.1.1. Kategorien	26
3.1.2. Wert	27
3.2. Objekt im Museum	27
3.2.1. Museale	28
3.2.2. Authentizität	30
3.2.3. Aura	31
3.2.4. Objekt-Deutung	32
4. <i>Raum-Dispositiv</i>	33
4.1. Klassischer Raum	33
4.1.1. Wahrnehmung der Architektur	33
4.2. Musealer Raum	34
4.2.1. Innenraum	34
4.2.2. Architektur	37
4.2.1. Außenraum	39
II Virtualität	42
1. <i>Virtualität</i>	42
1.1. Möglichkeit	42
1.2. Wirksamkeit - Wirklichkeit	43
1.3. Voraussetzungen	45
1.4. (Rück-)Wirkungen	46
1.5. (Digitales) virtuelles Bild	47
2. <i>Begrifflichkeiten</i>	47
2.1. Simulation	47
2.2. Simulakrum	48
2.3. Immersion	48
2.4. Interaktion	49
3. <i>Techniken</i>	50
3.1. Virtual Reality	50
3.2. Internet	50

III Virtuelles Museum	52
1. <i>Abgrenzung</i>	53
1.1. Definition	56
1.2. Aufgaben	57
1.2.1. Technischer Zugang	58
1.2.2. Intellektueller Zugang	60
1.2.3. Interaktion	61
2. <i>Subjekt-Dispositiv</i>	62
2.1. Subjekt	62
2.1.1. Wahrnehmungsveränderung	63
2.1.2. Leib-Seele-Problematik	64
2.1.3. Kommunikation	64
2.2. Besucher im virtuellen Museum	68
2.2.1. Charakteristiken	68
2.2.2. Angleichung	70
2.2.3. Besucher-Avatar	73
3. <i>Objekt-Dispositiv</i>	75
3.1. Digitales Objekt	75
3.1.1. Abbild	76
3.1.2. (Im-)Materialität	77
3.1.3. Information	78
3.2. Digitales Exponat	78
3.2.1. Reproduktion	79
3.2.2. Medialer Kontext	82
3.2.3. Informationeller Kontext	83
4. <i>Raum-Dispositiv</i>	85
4.1. Virtueller Raum	85
4.1.1. (K)ein Bildraum	86
4.1.2. Funktionale Umwertung	87
4.2. Virtueller Museums-Raum	90
4.2.1. Erfahrung	91
4.2.2. Rahmen – Orientierung	92
Fazit	97
Anhang	IV
Bibliographie	XI
Ehrenwörtliche Erklärung	XVI

Bibliographie

- Baudrillard, Jean (1978): *Agonie des Realen*. Merve Verlag, Berlin, 1978
- Benjamin, Walter (1974): *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt a.M., 1974
- Besser, Howard (1997): *The Transformation of the Museum and the Way it's perceived* in: Jones-Garmil, Katherine (Hrsg.): *The Wired Museum*, American Association of Museums, Washington, 1997
<http://www.gseis.ucla.edu/~howard/Papers/garmil-transform.html> [20.11.03]
- Bienert, Andreas (1996): *Museen, Medien und EDV. Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Dokumentation an den Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz* in: *Museums Journal* Nr.1 10.Jahrgang 1996, S.6-9
- Biocca, Frank (1997): *The Cyborg's Dilemma - Progressive Embodiment in Virtual Environments*, JCMC, 1997
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html> [02.03.02]
- Bolz, Norbert (1993): *Am Ende der GutenbergGalaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse: Die Welt als Interface*. München, 1993
- Boucher, Louise (1989): *La communication au musée par l'interactivité du côté du visiteur*. in: *Musées* Vol. 11, nos 3 et 4, 1989
- Boucher, Louise (1995): *Rencontre du troisième type: l'expérience interactive du visiteur d'exposition*. in: *Document N°22 Musée de la Civilisation; 62è Congrès de l'ACFAS: Les muséographies multimédias – métamorphose du musée*, 1995
- Brockhaus Multimedial 2002 (2001): *Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus A.G.*, Mannheim, 2001
- Bühl, Achim (1996): *CyberSociety. Mythos und Realität in der Informationsgesellschaft*. PapyRossa Verlag, Köln, 1996
- Burckhardt, Martin (1998): *Unter Strom. Der Autor und die elektromagnetische Schrift* in: Krämer, Sybille (Hrsg.): *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998
- Davis, Ben (1994): *Digital Museums*. *Aperture Magazine*, Fall 1994
<http://www.mit.edu:8001/people/davis/DigitalMus.html> [28.10.03]
- Deppner, Martin Roman (1992): *Körperräume und Leibbilder. Die >profane Erleuchtung< der Kunst* in: Weigel, Sigrid (Hrsg.): *Leib und Bildraum. Lektüren nach Benjamin*. Böhlau Verlag, Köln, Weimar, Wien, 1992
- Dierking, Lynn & Falk, John (1998): *Understanding Free-Choice-Learning: A Review of the Research and its Application to Museum Web Sites*. *Dokument: Museums and the Web 1998*
http://www.archimuse.com/mw98/papers/dierking/dierking_paper.html [28.10.03]
- Dietz, Steve (1999): *Archiving with Attitude. The Unreliable Archivist and äda'web*
http://www.walkerart.org/gallery9/three/dietz_ua.html [20.11.03]

- DiNicola, M. Travis (1996): The Work of Walter Benjamin in the Age of Digital Reproduction
http://pixels.filmstv.ucla.edu/community/julian_scaff/benjamin/papers/benjamin3.html [28.11.03]
- Döring, Nicola (1997): Internet für Psychologen in: Batinic, Bernard (Hrsg.): Internet für Psychologen, Göttingen, Hogrefe Verlag für Psychologie, 1997
- Donovan, Kevin (1997): The Best of Intentions: Public Access, the Web & the Evolution of Museum Automation. Dokument: Museums and the Web 1997
<http://www.archimuse.com/mw97/speak/donovan.htm> [28.10.03]
- Esposito, Elena (1998): Fiktion und Virtualität in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998
- Groys, Boris (1997): Logik der Sammlung. Am Ende des musealen Zeitalters. Carl Hanser Verlag, München, Wien, 1997
- Groys, Boris (2003): Topologie der Kunst. Carl Hanser Verlag, München, Wien, 2003
- Guggenberger, Bernd (2004): Vertrauen ist alles. in: Das Magazin der Autostadt #9 Januar 2004 - Vertrauen
- Hooper-Greenhill, Eilean (1992): Museums and the shaping of knowledge, Routledge, London, New York, 1992
- Huber, Hans Dieter (2003): Die Abwesenheit des Anwesenden (oder) Die Sichtbarkeit des Unsichtbaren.
<http://www.hgb-leipzig.de/artnine/huber/aufsaeetze/abwesenheit.html> [19.11.03]
- Huber, Hans Dieter (1997): Die Erfahrung schuf die Kunst, die Unerfahrenheit aber das Glück. Über Kunst und ihre Erfahrung im Internet. in: Tighrope, das digitale Journal für Kunst, Wissenschaft und Bewusstsein, Ausgabe 05.01.1997
<http://www.hgb-leipzig.de/artnine/huber/aufsaeetze/glueck.html> [19.11.03]
- Huber, Hans Dieter (1998): Materialität und Immaterialität der Netzkunst. in: Kritische Berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften, Sonderheft: Netzkunst, Jg. 26, 1998, Heft 1, S. 39-53
<http://www.hgb-leipzig.de/artnine/huber/aufsaeetze/materialitaet.html> [19.11.03]
- Huber, Hans Dieter (2003): Die Abwesenheit des Anwesenden (oder) die Sichtbarkeit des Unsichtbaren
<http://www.hgb-leipzig.de/artnine/huber/aufsaeetze/abwesenheit.html> [19.11.03]
- Hülsmann, Thorsten (2000): Geographien des Cyberspace. Bibliotheks- und Informationssystem Carl von Ossietzky Universität Oldenburg
<http://docserver.bis.uni-oldenburg.de/publikationen/bisverlag/2001/huegeo00/huegeo00.html> [19.11.03]
- Huyssen, Andreas (1992): Im Schatten McLuhans: Jean Baudrillards Theorie der Simulation in: Krenzlin, Norbert (Hrsg.): Zwischen Angstmetapher und Terminus. Theorien der Massenkultur seit Nietzsche, Akademie Verlag, Berlin, 1992

Innis, Harold (1999): Das Problem des Raums (gekürzt) in: Engel et al. (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur: die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, DVA, 1999

International Council of Museums: <http://icom.museum/> [17.11.03]

Inuit 3D – Société du musée canadien des civilisations – civilisations.ca:
<http://www.civilisations.ca/aboriq/inuit3d/inuit3d.html> [21.10.03]

Kempin, Peter & Neuhaus, Wolfgang (2001): Das Bewusstsein der Netze – Globale Beziehungen, neue Identitäten und die technische Evolution
http://guenther.uni-klu.ac.at/kem_01wt.htm [02.03.2003]

Krämer, Sybille (1998): Das Medium als Spur und als Apparat in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998

Krefting, Anne (2000): Das wahrgenommene Objekt. Ästhetische Arbeit am Geschichtsbewusstsein. Ein kunstpädagogischer Ansatz für die Praxis in kulturhistorischen Museen. Dissertation, Universität Oldenburg
<http://docserver.bis.uni-oldenburg.de/publikationen/dissertation/2001/krewah00/krewah00.html> [17.11.03]

Lewis, Geoffrey (1996): The Response of Museums to the Web. [bezieht sich auf Artikel >Virtuelles Museum< in Britannica Online] L Archives - October 1996, week 5 (#16)
<http://home.dc.isoft.com/scripts/wa.exe?A2=ind9610e&L=museum-I&T=0&F=&S=&P=1717> [20.10.03]

LeMO – Lebendiges virtuelles Museum Online: Fraunhofer Institut für Software- und Systemtechnik, Deutsches Historisches Museum, Haus der Geschichte der BRD Bonn <http://www.hdg.de/lemo/home.html> [21.10.03]

Mannoni, Bruno (1996): Bringing Museums online. in: Communication of the ACM June 1996/Vol.39, No.6 <http://portal.acm.org> [21.11.03]

Mein Museum - Musée Virtuel du Canada:
<http://www.museevirtuel.ca/Francais/Personal/index.html> [21.12.03]

Rötzer, Florian (1998): Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998

Samida, Stefanie (2002): Überlegungen zu Begriff und Funktion des >virtuellen Museums<: Das archäologische Museum im Internet in: Museologie Online 4.Jahrgang S.1-58 <http://www.vl-museen.de/m-online/02/01.pdf> [23.10.03]

Schmidt, Siegfried J. (1998): Medien: Die Kopplung von Kommunikation und Kognition in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998

Schroeder, Ralph (Hrsg.) (2002): The social life of avatars – Presence and Interaction in shared virtual environments, Springer Verlag, London, 2002

- Schuck-Wersig, Petra (1998): Museumsinteressierte Internetbenutzer. Ergebnisse einer Online-Umfrage >Museen im WWW<, VW-Forschungsprojekt >Museums-Außenrepräsentanz
<http://www.kommwiss.fu-berlin.de/~gwersig/forschung/news/onlineu.htm>
 [28.10.03]
- Schuler, Thomas (2001): Museen und Museumsinformationen in: Stuart Jenks, Stephanie Marra (Hrsg.): Internet-Handbuch Geschichte. Böhlau Verlag, Köln, Weimar, Wien, 2001
- Schulz, Bernhard (2001): Die Kaaba und das Metallgebirge in: Museumsjournal Nr.II 15. Jahrgang, April 2001, S.4-6
- Schweibenz, Werner (1998): Das virtuelle Museum - Überlegungen zu Begriff und Erscheinungsformen des Museums im Internet. Museen und Neue Medien – MuM – Forum
<http://www.compania-media.de/mum/mumfo01.htm> [28.10.03]
- Schweibenz, Werner (1999): The Learning Museum: How Museums use Information Technology to present value-added Collection Information for Lifelong Learning. Proceedings of the 7th International BOBCATSSS Symposium Learning Society
http://www.is.uni-sb.de/projekte/sonstige/museum/learning_museum.pdf
 [25.11.03]
- Schweibenz, Werner (2001): Das virtuelle Museum. Überlegungen zum Begriff und Wesen des Museums im Internet. Dokument. MAI-Tagung (Museums and the Internet)
<http://www.lvr.de/FachDez/Kultur/Unsichtbar/Maitagung/Maitagung+2001/schweibenz.pdf> [25.11.03]
- Seel, Martin (1998): Medien der Realität und Realität der Medien in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998
- Seltzer, Andreas (1996): Die Augen brauchen eine Fläche um ausruhen zu können. in: Museums Journal Nr.I 10.Jahrgang 1996, S.13-17
- Société du musée canadien des civilisations – civilisations.ca: La salle du Canada (Quick-Time-Version)
<http://www.civilisations.ca/hist/qttvr/caqttvr1f.html> [21.10.03]
- Spiegel, Der: „Blind für Wut und Freude“ 49/2003 S.198ff
- Suler, John (2002): The basic psychological features of cyberspace In: The S Psychology of Cyberspace, Rider University, 1996
<http://www.rider.edu/users/suler/psycyber/basicfeat.html> [28.01.03]
- Thielbein, Marion (2001): Tate Modern in: Museums Journal Nr.II 15.Jahrgang 2001, S. 7-9
- Thuillier, Jacques (1986): Der Zugang zum Kunstwerk: Schatzkammer, Salon, Ausstellung, >Museum<. Böhlau Verlag, Wien, Köln, Weimar, 1986
- Turkle, Sherry (1999): Leben im Netz - Identität in Zeiten des Internet, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbeck, 1999

- Villinger, Martin (1999): Zur Virtualisierung von Museen – Angebots- und Organisationsformen. Diplomarbeit, Universität Konstanz, 1999
http://www.ub.uni-konstanz.de/kops/frontdoor.php?source_opus=309 [28.10.03]
- Wadenfels, Bernhard (1998): Experimente mit der Wirklichkeit in: Krämer, Sybille (Hrsg.): Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt a.M., Suhrkamp, 1998
- Wahrig Fremdwörterlexikon:
http://www.wissen.de/xt/default.do?MENU_NAME=Woerterbuecher [01.12.03]
- Waidacher, Friedrich (1993): Handbuch der Allgemeinen Museologie. Österreichisches TheaterMuseum. Böhlau Verlag, Wien, Köln, Weimar, 1993
- Waidacher, Friedrich (2000): Vom Wert der Museen. Museologie Online 2.Jahrgang S.1-20
<http://www.vl-museen.de/m-online/00/00-1.pdf> [28.10.03]
- WebMuseen Verlag (2003): Portal für Museumspräsenzen im Internet
<http://www.webmuseen.de/> [20.12.03]
- Weibel, Peter (1996): Virtuelle Architektur. Telepolis Artikel.
<http://www.heise.de/tp/deutsch/special/sam/6027/1.html> [25.11.03]
- Wersig, Gernot (1997): Museums for far away publics: Frameworks for a new situation. Dokument: Workshop >Museumsbesuch im Multimedia-Zeitalter<, Berlin
<http://kommwiss.fu-berlin.de/~gwersig/publi-pro/www/vw-wersig.htm> [28.10.03]
- Wersig, Gernot (2001): Museumsbesuch und Internet. Dokument: "Akustische Führungen in Museen und Ausstellungen", Berlin 29./30.11.2001
<http://kommwiss.fu-berlin.de/~gwersig/publi-pro/www/Audioguide.htm> [28.10.03]
- Wohlfromm, Anja (2002): Museum als Medium – Neue Medien in Museen. Überlegungen zu Strategien kultureller Repräsentation und ihre Beeinflussung durch digitale Medien. Herbert von Halem Verlag, Köln, 2002