

9
Vorwort
Horst Bredekamp
Wolfgang Schäffner

13
Gestaltung und Wissen
Nikola Doll

18
Gestaltung einer
Wissenschaftsausstellung
Frauke Gerstenberg
Andrea Hofmann
Florian Stirnemann
(raumlabor berlin)

21
Die Ausstellungsräume
Lee Chichester
Nikola Doll

23
Raum 1
Homo faber –
Natura naturans

25
Raum 2
Natur als Grammatik

27
Raum 3
Lebendige Kybernetik

29
Raummaschine
Finn Geipel
Sabine Hansmann
Jan Wind

31
Raum 4
Biokonstruktivismus

33
Raum 5
Code und Materie

35
Raum 6
Active Space

37
Raum 7
Datenkörper

39
Raum 8
Gefühlskartierung

41
Raum 9
Bild-Operationen

47
Spiel, Dialog und Theater –
Publikumsorientierte
Vermittlungsformate in
der Ausstellung
Frauke Stuhl

game(+ultra) – Ein Spiel
durch die Ausstellung

52
game(+ultra) – Spielend
Wissen schaffen
Frauke Stuhl

56
Player Journey
Thomas Lilge
Frauke Stuhl

60
Das Spiel mit den Daten –
Neue Möglichkeiten
der Besucherforschung
und -führung auf
der Basis von Daten
Thomas Lilge

wissen schafft fragen –
Ein partizipativer
Spaziergang durch
die Ausstellung

66
Das Seminar *Curating
Knowledge* – Ausgangspunkt
eines Experiments
Frauke Stuhl

67
Was ist eine Ausstellung und
warum besuchen wir sie?
Der kuratorische Blick von
Studierenden
Sharon Macdonald

71
Perspektiven der
Vermittlung
Gundula Avenarius

73
Curating Knowledge –
Ein Erfahrungsbericht
Luisa Bachmann
Anita Carstensen

77
wissen schafft fragen –
Ein partizipatives
Vermittlungsformat
Nathalie Kohl
Thomas Lettang
Verena Leufen

80
Perspektiven der
Besucherforschung
Sabine Moller

83
Innovative Vermittlungs-
arbeit durch das Prisma der
Besucherforschung
Bella Badt
Sarah Kersten

86
»Interessant / Weniger
interessant« Eine Online-
Umfrage zur Ausstellung
Swantje Bahnsen

Frühpädagogisches
Programm

93
Kleine Entdecker_innen
auf großer Fährte
Felicitas Jacobs

Begleitprogramm

98
Forschung sichtbar
machen – das Begleit-
programm zur Ausstellung
Anne-Marie Franz

106
Impressum
Abbildungsnachweise