

Inhalt

Einleitung 9

Kapitel 1: Vermittlung

Julia Hagenberg

„Entschuldigung, warum sind wir gekommen?“
Ein Museum lässt sich befragen 29

Astrid Lembcke-Thiel

Worum es für mich eigentlich geht 37

Julia Schöll

Der Vermittlungshabitus und der ästhetische Blick 45

Katharina Mantel

Eine Kunstvermittlung der radikalen Akzeptanz 53

Elisabeth Bodin

Into Art
Ready for a Visual World at Louisiana Museum of Modern Art 59

Laura Heeg

Museen im Spagat zwischen Bildungsauftrag
und Entertainment 71

Sabine Sutter

„Auch mal eine dicke Lippe riskieren“
Eine Handlungsoption in Vermittlungssituationen 79

Jochen Meister

Eskapaden/Der Ort der Kunstvermittlung/Bildet Banden! 91

Christoph Deeg

Gaming und Gamification im Museum 103

Kapitel 2: Erfahrung

Dirk vom Lehn

Vorschläge für ein interaktivierendes Museum 111

Katja Schöwel

Zum Weshalb der Projektarbeit in der
Vermittlung zeitgenössischer Kunst 119

Bernadett Settele

Die gerahmte Gegenwärtigkeit der Kunstrezeption
Einsichten für die künstlerische Kunstvermittlung 133

Kerstin Hallmann

Anmerkungen zu einer Kunstvermittlung
als Praxis des Erscheinens 147

Tibor Kliment

Besuchersforschung und Museum
Praktische Hinweise zu einem schwierigen Verhältnis 153

Kapitel 3: Raum

Caudia Ohmert

Labor im Museum 171

Stephan Schwan

Nicht immer an der Wand lang
Kunstvermittlung im Raum 177

Hannah Röttele

Wahrnehmungsbildung als leiblicher Akt
Zum Verhältnis von Leiblichkeit, Raum und Zeit
bei einem Museumsbesuch mit der Schulklasse 181

Nadia Orlopp

Architektur und Raum in der Vermittlung 191

Epilog

Anders Endern

Big-Game-Hunting prohibited. Ein Capriccio 201

Autorinnen und Autoren 203