

Postdigitale Kulturelle Bildung: zur Einführung 1
Judith Ackermann und Benjamin Egger

Postdigitale Kunst: Spezifitäten und Bildungspotenziale

Postdigital Artistic Positionality and its Potentials for Cultural Education ... 17
Sarah Hayes and Petar Jandrić

Algorithm trouble oder das Unbehagen in einer Kultur der Algorithmen.
Postdigitale Kunstpraktiken, Kulturelle Bildung und Widerständigkeit 29
Lisa Unterberg und Benjamin Jörissen

Auditions for Audacity.
Technologie, Körper und Raum bei der Young Girl Reading Group
im Kontext von Post-Digital und Post-Internet 43
Kristin Klein

Postdigitale Kunst: Entstehungs- und Ausstellungszusammenhänge

Digital – vom Konzept zur Oberfläche.
Beobachtungen und Gedanken eines Galeristen 63
Wolf Lieser

un/natural surrogates	83
<i>Benjamin Egger, Magdalena Kovarik, Ann-Katrin Bernhard and Daniele Maselli</i>	
Postdigitale Kunst ausstellen und erfahren. Gestaltung empathischer Feedbackschleifen als Ordnungsmoment für hybride Ausstellungskontexte	113
<i>Benjamin Egger, Judith Ackermann und Magdalena Kovarik</i>	
feels over reals	139
<i>Hannah Neckel</i>	
Immersive Praktiken: Präsenz und (Des)Orientierung	
Venus Vapor	157
<i>Mit Borrás</i>	
Inwelten. Von immersiven Verfahren und virtuellen Erfahrungsräumen	159
<i>Hanne Seitz</i>	
Theater, Performance und Digitalität. Posthumanisierung und die Ordnung der Ambivalenz	177
<i>Martina Leeker</i>	
Die Verbindung von Theater und digitalen Realitäten in den Arbeiten der CyberRäuber	197
<i>Björn Lengers und Marcel Karnapke</i>	

Generative Praktiken: Kollaboration und (geplanter) Zufall

Notation	211
<i>Casey Reas</i>	

Computergestützte Zufallstechniken als generative Verfahren tänzerischer Gestaltung	213
<i>David Rittershaus, Claudia Steinberg, Anton Koch und Florian Jenett</i>	

„THIS IS (NOT) A DRILL“ Gestaltung einer partizipativen Inszenierung mit emergenten Konflikten ..	231
<i>Friedrich Kirschner</i>	

Being Machina. Überlegungen zum Da(zwischen)sein in Spielräumen, Schnittstellen und Spiralen	247
<i>Robin Hädicke und Jan Philip Steimel</i>	

Kulturelle Bildung Konkret

#wirwarenhier. Kreative Inszenierungen im analog-digitalen Raum	269
<i>Anja Gebauer und Annette Hartmann</i>	

Post-digital Fairy Tales. Crafting Interactive Digital Narratives to Reflect on Post-digital Challenges	283
<i>Ilaria Mariani and Judith Ackermann</i>	

„What if“ Zum Potenzial von Games und gamifizierten digitalen Formaten für die Vermittlung in Museen und Sammlungen	303
<i>Yvonne Zindel</i>	

<i>Body Buddies</i> – digitale Körper im physischen Raum. Ein Praxisbeispiel, wie Augmented Reality zu aktiver Rezeptionshaltung und multiperspektivischer Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Kunst beitragen kann	321
<i>Sarah Buser und Franziska Baumgartner</i>	
Die Autor*innen	333