

# Eine Auswahl an Literaturhinweisen für den Bachelor

## Kunst und Multimedia

### Videokunst

1. Frieling, Rudolf, Herzogenrath, Wulf (Hg.): 40 Jahre Videokunst.de. Digitales Erbe: Videokunst in Deutschland von 1963 bis heute. Ostfildern: Hatje Cantz 2006
2. Weibel, Peter, Blase, Christopher (Hg.): Record > Again!: 40jahrevideokunst.de - Teil 2. Ostfildern: Hatje Cantz 2011
3. Haustein, Lydia: Videokunst. München: C.H. Beck, 2003
4. Rush, Michael: Video Art. (Revised Edition) London: Thames & Hudson, 2007
5. Goetz, Invild / Urbaschek, Stephan (Hg.): Fast Forward 2: Media Art Sammlung Goetz: The Power of Motion. Media Art Sammlung Goetz. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag 2006
6. Goetz, Invild / Urbaschek, Stephan (Hg.): Goetz, Invild / Urbaschek, Stephan (Hg.): Fast Forward 2: Media Art Sammlung Goetz: The Power of Motion Media Art Sammlung Goetz. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag 2010

### Film

1. Bazin, André (2004): Was ist Film? Alexander-Verlag, Berlin
2. Burch, Noël (1981): Theory of film practice. Princeton University Press, Princeton (New Jersey)
3. Monaco, James (2012): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Neuen Medien (2. Auflage). Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek
4. Winkler, Hartmut (1992): Der filmische Raum und der Zuschauer. »Apparatus«, Semantik, »Ideology«. C. Winter Universitätsverlag, Heidelberg
5. Eder, Jens (2008): Die Figur im Film: Grundlage der Figurenanalyse, Schüren Verlag GmbH, Marburg
6. Arnheim, Rudolf (1932): Film als Kunst. Mit einem Vorwort zur Neuausgabe, Fischer Cinema 3656. Repr., München/Wien: Fischer 1988
7. Ondaatje, Michael (2008): Die Kunst des Filmschnitts. Gespräche mit Walter Murch. Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, München.
8. Kracauer, Siegfried (2005): Theorie des Films - Die Errettung der äußeren Wirklichkeit, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
9. Khouloki, Rayd (2007): *Der Filmische Raum. Konstruktion, Wahrnehmung, Bedeutung*, Berlin: Bertz + Fischer Gbr.
10. Büsser, Martin (2004): Punk und seine Wirkung auf den Film. In: Pop & Kino: Von Elvis zu Eminem. Kiefer, Bernd, Stiglegger, Markus (Hg.), Bender.

## Animation

1. Camara, Sergi (2005): Zeichentrick Animation, Edition Michael Fischer, Igling
2. Giesen, Rolf (2003): Lexikon des Trick und Animationsfilms. Von Aladdin, Akira und Sindbad bis zu Shrek, Spider-Man und South Park. Filme und Figuren, Serien und Künstler, Studios und Technik – Die große Welt der animierten Filme, Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin
3. Kohlmann, Klaus (2007): Der computeranimierte Spielfilm: Forschungen zur Inszenierung und Klassifizierung des 3-D- Computer-Trickfilms, Transcript Verlag, Bielefeld
4. Lochner, David (2014): Storytelling in virtuellen Welten, UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München
5. Pfeffer, Melina (2012): Anthropomorphisierung im Animationsfilm, Herbert Utz Verlag GmbH, München
6. Wells, Paul (2007): Animation. Prinzipien | Praxis | Perspektiven, Stiebner Verlag GmbH, München

## Videospiele

1. Bedenk, Markus (2010): Computerspiele verstehen – Auswahl und Nutzung von PC-Spielen. Tectum Verlag, Marburg.
2. Klaus/Ring, Sebastian (Hrsg.) (2014): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. kopaed, München
3. Jöckel, Sven (2018): Computerspiele – Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH, Wiesbaden.
4. Ritterfeld, Ute/Cody, Michael/Vorderer, Peter (Hrsg.) (2009): Serious Games. Mechanisms and Effects. Routledge, New York und Abington
5. Bevc, Tobias/ Zapf, Holger (Hrsg.) (2009): Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz
6. Schell, Jesse (2016): Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln, (2.Aufl.) mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen.
7. Wimmer, Jeffrey (2013): Massenphänomen Computerspiele. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz und München.
8. Frank Magdanz (2008): Game Generations. Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Schüren Verlag GmbH, Marburg
9. Jesse Schell, Die Kunst des Game Designs. New York
10. Daniel Martin Feige, Computerspiele. Eine Ästhetik. Berlin

## Musikvideo

1. Keazor, Henry / Wübbena, Thorsten (2011): Video Thrills The Radio Star – Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen, (3. Auflage), transcript Verlag, Bielefeld
2. Lipphardt, Stephan (2016): *Musik und Videos. Ästhetische Entwicklung des Musikvideos*, GRIN Verlag, München

## Interaction Design

1. Buxton, Bill, Greenberg, Saul: Sketching User Experiences. San Francisco: Morgan Kaufman 2007
2. Buxton, Bill, Greenberg, Saul: Sketching User Experiences. The Workbook. Academic Press 2012
3. Moggridge, Bill: Designing Interactions. Massachusetts: MIT Press 1 edition 2006
4. Butz, A. & Krüger, A. (2017). Mensch-Maschine-Interaktion. De Gruyter.

## Netzkunst

1. Baumgärtl, Tilman: net.art 2.0. Neue Materialien zur Netzkunst. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst 2001
2. Baumgärtl, Tilman: net.art. Neue Materialien zur Netzkunst. Nürnberg: Verlag für moderne Kunst 1999
3. Daniel, Dieter / Reisinger, Gunther (Hg.): NET PIONEERS 1.0. Contextualizing early Net-Based Art. Berlin: Sternberg Press 2009
4. Greene, Rachel: Internet Art. London: Thames & Hudson 2004
5. Weiß, Matthias: Netzkunst: Ihre Systematisierung und Auslegung anhand von Einzelbeispielen. Kromsdorf/Weimar: Vdg-Verlag 2009

## Fotografie

1. Buhrs, Michael / Goetz, Ingvild, Hein, Verena (Hg.): Streetlife and Homestories: Fotografien aus der Sammlung Goetz. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag 2011
2. Coleman, Allan D.: Digital Evolution. Photography in the Electronic Age. Tucson: Vice Versa Nazraeli Press 1998
3. Kreul, Andreas (Hg.): Jörg Sasse. Arbeiten am Bild. München/Paris/London: Schirmer/Mosel 2001
4. Weski, Thomas (Hg.): Andreas Gursky. Köln: Snoeck 2007
5. Simpson, Benett: Thomas Ruff – jpegs. Köln: DuMont 2009
6. Sachse, Rolf: Fotografie. Vom technischen Bildmittel zur Krise der Repräsentation. Köln: Deubner Verlag für Kunst 2003

7. Barthes, Roland (2009): Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main

## Sound

1. Weis, Elisabeth (Hg.)/ Belton, John (1985): Film sound. Theory and practice. Columbia University Press, New York
2. Brauch, Mario (2012): Das Sounddesign im deutschen Spielfilm. Psychoakustische Verfahren der Geräuschkonzeption von der Nachkriegs- bis zur Neuzeit. Tectum Verlag, Marburg.
3. Flückiger, Barbara (2001): Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, Schüren Verlag, Marburg
4. Friesecke, Andreas (2007): Die Audio-Enzyklopädie. Ein Nachschlagwerk für Tontechniker, K. G. Saur Verlag, München
5. Lensing, Jörg U. (2009): Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition: Über die Gestaltung von die Gestaltung von Filmtone, Fachverlag Schiele und Schön, 2. Auflage, Berlin

## Design

1. Banz, Claudia et al. (Hg.) (2016): *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, transcript Verlag, Bielefeld.
2. Bürdek, Bernhard E. (2005): *Design: Geschichte Theorie und Praxis der Produktgestaltung* (3. Aufl.), Birkhäuser, Basel.
3. Erlhoff, Michael (2013): *Theorie des Designs*, Wilhelm Fink Verlag, München.
4. Sherin, Aaris (2009): *Grafikdesign nachhaltig. Ein Handbuch über Materialien und Herstellungsverfahren für Grafikdesigner und deren Kunden* (1. dt. Aufl.), Stiebner Verlag GmbH, München.
5. Tischner, Ursula/ Moser, Heidrun (2015): *Was ist Ecodesign? Ein Handbuch für ökologische und ökonomische Gestaltung* (2. Aufl.), Umweltbundesamt (Hg.).
6. Don, Norman / Christian Eschenfelder: *The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge*. 2. Aufl., München, Deutschland: Vahlen, 2016.
7. Geise, Stephanie; Birkner, Thomas (2016): *Historische Perspektiven auf den Iconic Turn: Die Entwicklung der öffentlichen visuellen Kommunikation*, Herbert von Halem Verlag, Köln
8. Heimann, Monika/Schütz, Michael (2017): *Wie Design wirkt: Psychologische Prinzipien erfolgreicher Gestaltung*, Rheinwerk Verlag, Bonn.
9. Papnek, Victor (1972): *Das Papanek-Konzept. Design für eine Umwelt des Überlebens* (1. dt. Aufl.), Nymphenburger Verlagshandlung GmbH, München.

## Design Thinking

1. Bauer, Robert M. | Eagen, Ward M. (2008): *Design Thinking: Epistemic Plurality in Management and Organization. Aesthesis, 2(3)*.
2. Blatt, Markus | Sauvonnnet, Emmanuel (Hrsg.) (2017): *Wo ist das Problem? Mit Design Thinking Innovationen entwickeln und umsetzen*, München: Franz Vahlen Verlag.
3. Brown, Tim (2009): *Change by Design. Wie Design Thinking Organisationen verändert und zu mehr Innovationen führt*, München: Franz Vahlen Verlag.
4. Freudenthaler-Mayrhofer, Daniela | Sposato, Teresa (Hrsg.) (2017): *Corporate Design Thinking. Wie Unternehmen ihre Innovationen erfolgreich gestalten*, Wiesbaden: Springer Gabler Verlag.
5. Leifer, Larry | Link, Patrick | Lewrick, Michael (Hrsg.) (2018): *Das Design Thinking Playbook. Mit traditionellen, aktuellen und zukünftigen Erfolgsfaktoren*, München: Franz Vahlen Verlag.
6. Meinel, Christoph; Weinberg, Ulrich; Krohn, Timm (Hrsg.) (2015): *Design Thinking live. Wie man Ideen entwickelt und Probleme löst*, Hamburg: Murmann Verlag.
7. Pratschke, Margarete | Grots, Alexander (2009): *Design Thinking - Kreativität als Methode. Marketing Review St.Gallen*, Gabler Verlag.

## Typographie

1. Bühler, Peter/Schlaich, Patrick/Sinner Dominik (2017): *Typografie: Schrifttechnologie – Typografische Gestaltung – Lesbarkeit*, Springer Vieweg, Berlin.
2. Ernst, Albert (2005): *Wechselwirkung: Textinhalt und typografische Gestaltung*, Verlag Königshausen & Neumann, Würzburg.
3. Weidemann, Kurt (1997): *Wo der Buchstabe das Wort führt. Ansichten über Schrift und Typografie*, (2. Aufl.) Hatje Cantz Verlag, Ostfildern.
4. Willberg, Hans Peter/Forssman, Friedrich (2010): *Lesetypografie (5.Aufl.)* Verlag Hermann Schmidt, Mainz.
5. Willberg, Hans Peter (2001): *Wegweiser Schrift. Erste Hilfe für den Umgang mit Schriften. Was passt - was wirkt - was stört.*, Verlag Hermann Schmidt, Mainz.
6. Dürscheid, C. (2012). *Einführung in die Schriftlinguistik*. Vandenhoeck & Ruprecht.
7. Cheng, Karen (2006): *Anatomie der Buchstaben: Basiswissen für Schriftgestalter*, (2.Aufl.) Hermann Schmidt Verlag, Mainz.

## Ausstellungsgestaltung

1. Dernie, David (2006): *Ausstellungsgestaltung - Konzepte und Techniken (1. Auflage)* avedition Verlag, Ludwigsburg
2. Kaiser, Brigitte (2006): *Inszenierung und Erlebnis kulturhistorischer Ausstellungen: Museale Kommunikation in kunstpädagogischer Perspektive*, transcript Verlag, Bielefeld.

## UX/UI

1. Garrett, Jesse James: *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2. Aufl., Berkeley, Vereinigte Staaten: New Riders, 2010.
2. Geis, Thomas / Guido Tesch: *Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX) – Foundation Level (CPUX-F)*. 1. Aufl., Weinheim, Deutschland: Beltz Verlag, 2019.
3. Krug, Steve / Jörg Dubau / Claudia Herling: *Don't Make Me Think! Web & Mobile Usability – Das Intuitive Web*. 3. Aufl., Bonn, Deutschland: Mitp Verlag, 2014.
4. Moser, Christian: *User Experience Design: Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern*. Berlin Heidelberg, Deutschland: Springer Vieweg, 2012.
5. Richter, Michael / Markus D. Flückiger: *Usability und UX kompakt: Produkte für Menschen*. 4. Aufl., Berlin Heidelberg, Deutschland: Springer Vieweg, 2016.
6. Weichert, Steffen / Gesine Quint / Torsten Bartel: *Quick Guide UX Management: So verankern Sie Usability und User Experience im Unternehmen*. Wiesbaden, Deutschland: Springer Gabler, 2018.
7. Whalen, John / Isolde Kommer / Christoph Kommer: *Think Human: Kundenzentriertes UX-Design: Mit kognitiver Psychologie zu besseren Produkten*. 1. Aufl., Weinheim, Deutschland: Beltz Verlag, 2020.
8. Bierkandt, Janina/ Peissner Matthias/ Hipp Cornelia u. a.(Spath Dieter/ Weisbecker Anette) (2011): *Usability und Human-Maschine Interfaces in der Produktion*, Studie Qualitätsmerkmale für Entwicklungswerkzeuge, Fraunhofer Verlag
9. Dorau, Rainer (2011): *Emotionales Interaktionsdesign, Gesten und Mimik interaktiver Systeme*, Springer Verlag, Berlin, Heidelberg
10. Hipp, Cornelia/ Peisser Matthias (Spath Dieter/Weisbecker Anette)(2013): *Potenziale der Mensch-Technik Interaktion für die effiziente und vernetzte Produktion von Morgen*, Fraunhofer Verlag
11. Zühlke, Detlef (2004,2012): *Nutzergerechte Entwicklung von Mensch- Maschine-Systemen, User Engineering für technische Systeme (2.Auflage)* Springer, Berlin, Heidelberg
12. Butz, Andreas; Krüger, Antonio: *Mensch-Maschine-Interaktion*, 2.Aufl., Berlin: Walter de Gruyter, 2017

## Werbung / Marketing

1. Blanché, Ulrich (2012): *Konsumkunst: Kultur und Kommerz bei Banksy und Damien Hirst*, transcript Verlag, Bielefeld
2. Friedrich, Thomas/Schweppenhäuser, Gehard: *Bildsemiotik. Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation*, Birkhäuser, Basel u. a. 2010.
3. Ansbach, Sybille (2004): *Plakat- und Verkehrsmittelwerbung: Gestaltung, Planung und Wirkungsweise von Außenwerbung*, BusinessVillage GmbH, Göttingen.

## Computergrafik

1. Galerie [DAM] (Hg.): Roman Verostko – Pearl Park Scriptures. Berlin: DAM 2005
2. Goodman, Cynthia: Digital Visions. Computers and Art. New York: Harry N. Abrams, Inc. 1987
3. Guminski, Karin: Kunst am Computer. Ästhetik, Bildtheorie und Praxis. Berlin: Reimer 2002
4. Klütsch, Christoph: Computergrafik: Ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen. Die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren. Wien: Springer 2007
5. Franke, Herbert W.: Computergraphik - Computerkunst. (2. überarb. Aufl.) Berlin u. a. O.: Springer 1985
6. Herzogenrath, Wulf; Franke, Herbert W. (Hg.): Ex machina - frühe Computergrafik bis 1979. Die Sammlungen Franke und weitere Stiftungen in der Kunsthalle Bremen; Herbert W. Franke zum 80. Geburtstag; Berlin: Deutscher Kunstverl. 2007
7. Willim, Bernd (1989): Leitfaden der Computer Grafik; Visuelle Informationsdarstellung mit dem Computer; Grundlagen, Verfahren, Einsatzbereiche, Drei-R-Verlag, Berlin
8. Willim, Bernd (1986): Digitale Kreativität: Computer Grafik in der Kommunikationsgestaltung (1. Aufl.) Drei-R-Verlag, Berlin

## Code Art

1. Greenberg, Ira A.: Processing: Creative Coding and Computational Art. Friends of ed 2007
2. Lazzeroni, Claudius (Hg.): Generative Gestaltung. Entwerfen, Programmieren, Visualisieren. 1. Aufl. Mainz: H. Schmidt 2009
3. Nierhoff, Barbara/Herzogenrath, Wulf/Lähmann, Ingmar (Hg.): Manfred Mohr. Broken Symmetrie. Bremen: Kunsthalle Bremen 2006
4. Reas Studios: C.E.B. REAS - PROCESS COMPENDIUM 2004-2010. Berlin: DAM 2010

## VR/AR

1. Dörner, Ralf; Broll, Wolfgang; Grimm, Paul; Jung, Bernhard (Hg.), Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. 2. Auflage, Berlin, Imprint: Springer Vieweg.
2. Schart, Dirk; Tschanz, Nathaly: Augmented und Mixed Reality, 2. Aufl., Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft, 2018

## Computer-Demoszene

1. Botz, Daniel: Kunst, Code und Maschine: Die Ästhetik der Computer- Demoszene. Bielefeld: Transcript 2011

## Interaktive Kunst

1. Kwastek, Katja: Opus Ludens – Towards an Aesthetics of Interactivity. In: Sommerer, Christa / Mignonneau, King, Dorothee, S. 153-163
2. Lehmann, Annette Jael: Kunst und Neue Medien: Themen, Tendenzen und Entwicklungen seit den sechziger Jahren. UTB: 2008
3. Sommerer, Christa / Mignonneau, King, Dorothee (Hg.): Interface Cultures: Artistic Aspects of Interaction. Bielefeld: Transcript Verlag 2008

## Urban Hacking

1. Apunkt Schneider, Frank / Friesinger, Günther (2013): „Urban Hacking“ als praktische und als theoretische Kritik der öffentlichen Räume, in: Günther Friesinger/Johannes Grenzfurthner/ Frank Apunkt Schneider (Hrsg.): *Context Hacking. How to mess with Art, Media, Law and the Market*, edition mono/monochrom, Wien
2. Arns, Inke (2004): Soziale Technologien. Dekonstruktion, Subversion und die Utopie einer demokratischen Kommunikation, in: Dieter Daniels/Rudolf Frieling (Hrsg.): *Medien Kunst Netz 1: Medienkunst im Überblick*, Springer Verlag, Wien/New York.
3. Bernhard, Hans/LIZVLX (2009): UBERMORGEN.com. Media Hacking vs. Conceptual Art, Christoph Merian Verlag, Basel.
4. Bruns, Karin/Reichert, Ramón (2007): Hacker Culture, in: Karin Bruns/ Ramón Reichert (Hrsg.): *Reader Neue Medien. Texte zur digitalen Kultur und Kommunikation*, transcript Verlag, Bielefeld
5. Autonome A.F.R.I.K.A.-Gruppe / Blissett, Luther / Brünzels, Sonja (2012): *Handbuch der Kommunikatinsguerilla*, Berlin, Hamburg: Assoziation A, 5. Auflage.
6. Baecker, Dirk (2018): *4.0 oder die Lücke die der Rechner lässt*, Leipzig: Merve Verlag.
7. Düllo, Thomas / Liebl, Franz (HG.) (2005): *Cultural Hacking: Kunst des Strategischen Handelns*, Springer, Wien.



## Medienkunstgeschichte

1. Leopoldseder, Hannes (Hg.): Prix Ars Electronica'88. Meisterwerke der Computerkunst. Computergraphik, Computeranimation, Computermusik. Edition 88. Bremen: TMS 1988
2. Paul, Christiane: Digital Art. (2. Auflage) London: Thames & Hudson 2008
3. Popper, Frank: Art of the Electronic Age. London: Thames and Hudson (1993) First Paperback Edition 1997
4. Tribe, Mark / Jana, Reena: New Media Art. Köln: Taschen 2006
5. Wands, Bruce: Art of the Digital Age. (First paperback edition) New York: Thames & Hudson, 2007
6. Weibel, Peter, Druckrey, Timothy (Hg.): net\_condition: art and global media. (Electronic Culture: History, Theory, and Practice). Cambridge: MIT Press 2001
7. ZKM / Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Schwarz, Hans-Peter (Hg.): Medien-Kunst-Geschichte. München u. a. O.: Prestel, 1997
8. Schwartz, H. P./Shaw, J. (Hg.): Perspektiven der Medienkunst. Museumspraxis und Kunstwissenschaft antworten auf digitale Herausforderung. (Dokumentation im Rahmen des Medienfestivals Multimediale 4, Mai 1995, Karlsruhe) Stuttgart: Cantz 1996 – vergriffen
9. Lovejoy, Margot: Digital Currents: Art in the Electronic Age. London, New York: Routledge Chapman & Hall 2004
10. Rush, Michael: New Media in Art. (Reprinted) London: Thames & Hudson 2005

## Medienkunst themenübergreifend

1. Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine/Stocker, Gerfried (Hg.): Ars Electronica Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft. Hatje Cantz, Ostfildern (erscheint jährlich)
2. Leopoldseder, Hannes/Schöpf, Christine/Stocker, Gerfried (Hg.): International Compendium Prix Ars Electronica, Hatje Cantz, Ostfildern (erscheint jährlich)
3. Gsöllpointner, Katharina/Schnell, Ruth/Schuler, Romana Karla (Hg.): Digital Synesthesia: A Model for the Aesthetics of Digital Art, De Gruyter, Berlin 2016

## Kunstgeschichte Überblickswissen

1. Nerding, Winfried: Perspektiven der Kunst. Neubearbeitung: Von der Karolingerzeit bis zur Gegenwart. Oldenbourg Schulbuchverlag 2006
2. Gombrich, Ernst: Geschichte der Kunst. Stuttgart 1986
3. Hofmann, Werner: Grundlagen der modernen Kunst. Stuttgart 1987
4. Haftmann, Werner: „Malerei im 20. Jahrhundert“. Eine Entwicklungsgeschichte, 8. Aufl., München 1993
5. Kammerlohr, Band I–V, München 1998
6. Nerding, Winfried: Vom Klassizismus zum Impressionismus. Eine Kunstgeschichte des 19. Jh.. München 1980
7. Rush, Michael: New Media in the Late 20th-Century Art. (Reprinted) London: Thames & Hudson 2001
8. Rush, Michael: New Media in Art. (Reprinted) London: Thames & Hudson 2005

9. Ammann, Jean-Christophe: Bei näherer Betrachtung: Zeitgenössische Kunst verstehen und deuten, Westend-Verl., Frankfurt am Main; München 2009
10. Dornie, David (2006): Ausstellungsgestaltung - Konzepte und Techniken (1. Auflage) aedition Verlag, Ludwigsburg
11. Hauskeller, Michael (2005): Was ist Kunst? Positionen der Ästhetik von Platon bis Danto, (8. Auflage) C.H.Beck, München
12. Benjamin, Walter. 1963. Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit. Frankfurt am Main : Suhrkamp Verlag, 1963.
13. Beyme, Klaus von (Hrsg.) (1998): Die Kunst der Macht und die Gegenmacht der Kunst: Studien zum Spannungsverhältnis von Kunst und Politik, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
14. Emmerling, Leonhard/ Kleesattel, Ines (Hrsg.) (2016): Politik der Kunst. Über Möglichkeiten, das Ästhetische politisch zu denken, transcript Verlag, Bielefeld.

## Kunstpädagogik und Medien

1. Youn-Ju Ko Hoang: Vermittlung von "Visual Literacy" durch Computeranimation im Kunstunterricht. Freie Universität Berlin (Dissertation) 1999/ 2000; <http://www.diss.fu-berlin.de/2000/137/index.html>
2. Mohr, Anja: Digitale Kinderzeichnung. Aspekte ästhetischen Verhaltens von Grundschulkindern am Computer. München: (kopaed) 2005
3. Eiglsperger, B. / Mittlmeier, J. / Nürnberger, M. (Hg.): Werkanalyse: betrachten - erschließen – deuten. Regensburg: Universitätsverlag Regensburg 2011
4. Baacke, Dieter. *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer, 2013
5. Puffert Rahel: Die Kunst und ihre Folgen - Zur Genealogie der Kunstvermittlung, transcript Verlag, 2013

## Gestaltungsgrundlagen

1. Walburga Wolters, Patricia Pisani, Susanne P. Radtke: Handbuch Visuelle Mediengestaltung. Cornelson Verlag Scriptor 5. Aufl. 2009
2. Nerdinger, Winfried: Elemente künstlerischer Gestaltung. München 1986
3. Itten, Johannes: Gestaltungs- und Formenlehre. Ravensburg 1963
4. Itten, Johannes: Kunst der Farbe. Subjektives Erleben und objektives Erkennen als Wege zur Kunst. Ravensburg 1983

## weiterführende Links:

- <http://www.zkm.de>
- <http://www.dam.org/home>
- [http://www.aec.at/festival\\_history\\_de.php](http://www.aec.at/festival_history_de.php)
- <http://vimeo.com/arselectronica/videos>
- <http://www.youtube.com/arselectronica>
- <http://www.netzspannung.org>
- [http://hyperwerk.ch/data/dip08/Leander%20Herzog\\_GenerativeSysteme.pdf](http://hyperwerk.ch/data/dip08/Leander%20Herzog_GenerativeSysteme.pdf)
- <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>
- <https://www.jsc.art/collection/>