

## Literaturverzeichnis

---

- Adiwijaya, D. R. und Rizky, Y. (2018). Techne as technology and Techne as Art: Heidegger's phenomenological perspective. *International Journal of Creative and Arts Studies*, S. 13–24. <https://doi.org/10.24821/ijcas.v5i1.2210>
- Adorno, T. W. (1969). Die Kunst und die Künste. In: Adorno, T. W. (Hg.), *Ohne Leitbild – Parva Aesthetica*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 168–192.
- Ahlborn, J. (2020). *Code – Kunst – Subjekt: Bildungs- und subjektivationstheoretische Perspektiven auf algorithmische Artikulationsformen*. <https://doi.org/10.24352/UB.OVG.U-2020-138>
- (2023a). KI – Kunst – Bildung. Wie komplexe algorithmische Systeme das Verhältnis von Kunst, Ästhetik und Bildung verschieben. In: Leineweber, C., Waldmann, M. und Wunder, M. (Hg.), *Materialität – Digitalisierung – Bildung*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt, Julius, S. 192–209.
  - (2023b). KI-Kunst als kreativer Zugang zu Data Literacy. In: Gross, F. v. und Röllcke, R. (Hg.), *Postdigitale Kulturen Jugendlicher: Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume: Beiträge aus Forschung und Praxis: Prämierte Medienprojekte*. Dieter Baacke Preis Handbuch 18. München: kopaed, S. 45–50.
  - (2023c). Zur (Un-)Berechenbarkeit der Künste. Wie algorithmische Strukturen die Bedingungen für Ästhetik und ästhetische Bildung verändern. In: De Witt, C., Gloerfeld, C. und Wrede, S. E. (Hg.), *Künstliche Intelligenz in der Bildung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 69–88. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-40079-8\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-658-40079-8_4)
  - (2024). KI-Kunst als Form algorithmischer Artikulation: Zum Verhältnis von Algorithmizität, Performativität und Subjektivierung. *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* 24, S. 1–16. <https://doi.org/10.21240/lbzm/24/02>
- Ahlborn, J. und Stricker, J. (2024). Daten denken, Diversität darstellen. Medienpädagogische Reflexionen über die Repräsentation von Selbst- und Weltbildern in Daten. In: Eder, S. et al. (Hg.), *Un|Sichtbarkeiten? Medienpädagogik, Intersektionalität und Teilhabe*. Schriften zur Medienpädagogik Band 60. München: kopaed, S. 35–48.
- Ahlborn, J. und Verständig, D. (2024a). Programmierter Protest? Ausdrucksformen des Widerstands im digitalen Zeitalter. In: Schenk, S. (Hg.), *Populismus und Pro-*

- test: Demokratische Öffentlichkeiten und Medienbildung in Zeiten von Rechtsextremismus und Digitalisierung*. 1. Auflage. Verlag Barbara Budrich, S. 175–200.
- (2024b). Über Instrumente, Innovationskraft und Interdisziplinarität: Perspektiven der Medienpädagogik zwischen adaptiven Lernumgebungen und algorithmischen Artikulationen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, S. 101–128. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb21/2024.09.05.X>
- Ahlborn, J. und Verständig, D. (2024c). Vermessung verstehen: Medienpädagogik auf den Spuren von kreativen Datenpraktiken und ambivalenten Algorithmen. In: Schiefner-Rohs, M., Hofhues, S. und Breiter, A. (Hg.), *Datafizierung (in) der Bildung: Kritische Perspektiven auf digitale Vermessung in pädagogischen Kontexten*. 1. Auflage. Band 59. Bielefeld: transcript, S. 335–356. <https://doi.org/10.1515/9783839465820-021>
- Ahlborn, J., Verständig, D. und Karsch, P. (2024). Debunking Disinformation: Über kreative Praktiken im Umgang mit Datenvisualisierungen und die Bedeutung für die Dekonstruktion von Desinformationsstrategien. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 59, S. 1–22. <https://doi.org/10.21240/mpaed/59/2024.04.08.X>
- Ahlborn, J., Verständig, D. und Stricker, J. (2021). Embracing Unfinishedness: Kreative Zugänge zu Data Literacy. *Medienimpulse* 59. <https://doi.org/10.21243/mi-03-21-18>
- Akreml, L. (2022). Stichprobenziehung in der qualitativen Sozialforschung. In: Baur, N. und Blasius, J. (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 405–424. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8\\_26](https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8_26)
- Alexeev, V. (2023). Am Anfang war der Prompt. Die Wege zur Kreativität der Maschine. In: Blum, L. B. (Hg.), *Angewandte Data Science*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 51–80. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-39625-1\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-658-39625-1_3)
- Allen, G. (2004). *Roland Barthes*. Routledge critical thinkers. London: Routledge.
- Allert, H. und Asmussen, M. (2017). Bildung als produktive Verwicklung. In: Allert, H., Asmussen, M. und Richter, C. (Hg.), *Digitalität und Selbst: interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse*. 1. Auflage. Pädagogik. Bielefeld: transcript, S. 27–68. <https://doi.org/10.1515/9783839439456-004>
- Allert, H., Asmussen, M. und Richter, C. (2017). Digitalität und Selbst: Einleitung. In: Allert, H., Asmussen, M. und Richter, C. (Hg.), *Digitalität und Selbst: interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse*. 1. Auflage. Pädagogik. Bielefeld: transcript, S. 9–23.
- Allert, H., Richter, C. und Kindler, B. (2017). Perspektiven auf Daten, Praktiken und neue Datenverarbeitungskollektive. *merz | medien + erziehung* 61.6, S. 78–93. <https://doi.org/10.21240/merz/2017.6.8>

- Ananny, M. und Crawford, K. (2016). Seeing without knowing: Limitations of the transparency ideal and its application to algorithmic accountability. *New Media & Society* 20, S. 973–989. <https://doi.org/10.1177/1461444816676645>
- Andersen, J. (2020). Understanding and interpreting algorithms: toward a hermeneutics of algorithms. *Media, Culture & Society* 42, S. 1479–1494. <https://doi.org/10.1177/0163443720919373>
- Arielli, E. (2021). Even an AI could do that. In: Manovich, L. und Arielli, E. (Hg.), *Artificial Aesthetics. A critical guide to AI, media and design*. URL: <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- (2023). AI-aesthetics and the artificial author. In: *Proceedings of the European Society for Aesthetics*. URL: <https://philpapers.org/archive/ARIAAT-8.pdf>
- (2024). From Tools to Authors. In: Arielli, E. und Manovich, L. (Hg.), *Artificial Aesthetics. A critical guide to AI, media and design*. URL: <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Baacke, D. (1997). *Medienpädagogik*. Band 1. Grundlagen der Medienkommunikation. Tübingen: Niemeyer.
- Baecker, D. (2011). Technik und Entscheidung. In: Hörl, E. (Hg.), *Die technologische Bedingung: Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. 1. Auflage. Berlin: Suhrkamp, S. 179–192.
- Bajohr, H. (2022a). Algorithmische Einfühlung. Über zwei Paradigmen digitaler generativer Literatur und die Notwendigkeit einer Kritik ästhetischer KI. In: *Schreibenlassen: Texte zur Literatur im Digitalen*. Erste Auflage. Berlin: August Verlag, Matthes & Seitz Verlagsgesellschaft mbH, S. 471–497.
- Bajohr, H. (2022b, 07. Mai). Malen nach 0 und 1. *REPUBLIK*. URL: <https://www.republik.ch/2022/05/07/malen-nach-0-und-1>
- (2024). Die Deixis der Literatur. Wie liest man computergenerierte Texte? In: Catani, S., Meuer, M. und Penke, N. (Hg.), *Generative Literatur. Produktion und Rezeption im Zeichen des Codes*. Sonderausgabe # 8 von Textpraxis. *Digitales Journal für Philologie*. <https://doi.org/10.17879/86988444827>
- Bajohr, H. und Krajewski, M. (2024). *Quellcodekritik. Zur Philologie von Algorithmen*. August Verlag <https://doi.org/10.52438/avaa1004>
- Barth, C. (2017). *Technik/Technologie*. Freie Universität Berlin. [http://dx.doi.org/10.17169/FUDOCs\\_document\\_00000027422](http://dx.doi.org/10.17169/FUDOCs_document_00000027422)
- Bateson, G. (Hg.) (1964). Die logischen Kategorien von Lernen und Kommunikation. In: *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1981, S. 362–399.
- Benjamin, W. (2019). *Gesammelte Schriften*. Band 1, Teil 3, 9. Auflage. R. Tiedemann und H. Schweppenhäuser (Hg.). Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Bessette, J. (2018). The Machine as Art (in the 20th Century): An Introduction. *Arts* 7, S. 4. <https://doi.org/10.3390/arts7010004>

- Bettinger, P. (2018). *Praxeologische Medienbildung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-21849-2>
- (2020). Materialität und digitale Medialität in der erziehungswissenschaftlichen Medienforschung: Ein praxeologisch-diskursanalytisch perspektivierter Vermittlungsversuch. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, S. 53–77. <https://doi.org/10.21240/mpaed/jb15/2020.03.04.X>
- Bettinger, P. und Jörissen, B. (2021). Medienbildung. In: Sander, U., Von Gross, F. und Hugger, K.-U. (Hg.), *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 1–13. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4\\_10-1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-25090-4_10-1)
- Bilstein, J. (2014). Kunst und Künste. In: Wulf, C. und Zirfas, J. (Hg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 495–502. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-18970-3\\_45](https://doi.org/10.1007/978-3-531-18970-3_45)
- (2020). Die Sorge um die Technik: Eine Einleitung. In: Bilstein, J., Winzen, M. und Zirfas, J. (Hg.), *Pädagogische Anthropologie der Technik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 1–19. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-11683-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-658-11683-5_1)
- Birkhoff, G. D. (1933). *Aesthetic measure*. Harvard University Press.
- Blank, J. (2024). KI-Kunst: Künstlertum – Schöpfung – Originalität. In: Catani, S. (Hg.), *Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste*. De Gruyter, S. 281–296. <https://doi.org/10.1515/9783110656978-017>
- BMKÖS (Hg.) (2024). *Fokus: Künstliche Intelligenz*.
- Boden, M. A. (1995). *Die Flügel des Geistes: Kreativität und künstliche Intelligenz*. Ungekürzte Ausg. München: dtv.
- (1998). Creativity and artificial intelligence. *Artificial Intelligence* 103.1, S. 347–356. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1)
- (2018). *Artificial intelligence: a very short introduction*. Very short introductions 575. Oxford: Oxford University Press.
- Bohnsack, R., Nentwig-Gesemann, I. und Nohl, A.-M. (Hg.) (2013). *Die dokumentarische Methode und ihre Forschungspraxis: Grundlagen qualitativer Sozialforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-19895-8>
- Bordwell, D. und Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction*. 8. ed., international ed. Boston, Mass.: McGraw-Hill.
- Breuer, F. (2010). *Reflexive Grounded Theory: eine Einführung für die Forschungspraxis*. Lehrbuch. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-22219-2>
- Brock, A., Donahue, J. und Simonyan, K. (2018). *Large Scale GAN Training for High Fidelity Natural Image Synthesis*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1809.11096>
- Burnham, J. (1968). *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*. New York: George Braziller.

- Capurro, R. (2006). Hermeneutik revisited. In: Pellegrini, T. und Blumauer, A. (Hg.), *Semantic Web*. Series Title: X.media.press. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, S. 527–533. [https://doi.org/10.1007/3-540-29325-6\\_33](https://doi.org/10.1007/3-540-29325-6_33)
- (2010). Digital hermeneutics: an outline. *AI & SOCIETY* 25.1, S. 35–42. <https://doi.org/10.1007/s00146-009-0255-9>
- (2017). *Homo Digitalis: Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-17131-5>
- Catani, S. und Hartmann, A.-M. (Hg.) (2024). *Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste*. Berlin: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110656978-001>
- Chen, M. et al. (2024). *An Overview of Diffusion Models: Applications, Guided Generation, Statistical Rates and Optimization*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2404.07771>
- Christin, A. (2020). The ethnographer and the algorithm: beyond the black box. *Theory and Society*, S. 897–918. <https://doi.org/10.1007/s11186-020-09411-3>
- Chun, W. H. K. (2011). *Programmed visions: software and memory*. Software studies. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Coeckelbergh, M. (2018). The art, poetics, and grammar of technological innovation as practice, process, and performance. *AI & SOCIETY* 33. S. 501–510. <https://doi.org/10.1007/s00146-017-0714-7>
- Coleman, G. (2009). CODE IS SPEECH: Legal Tinkering, Expertise, and Protest among Free and Open Source Software Developers. *Cultural Anthropology* 24.3, S. 420–454. <https://doi.org/10.1111/j.1548-1360.2009.01036.x>
- Cox, G. und McLean, A. (2013). *Speaking code: coding as aesthetic and political expression*. Software studies. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Cramer, F. (2008). Language. In: Fuller, M. (Hg.), *Software studies: a lexicon*. Leonardo. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 168–174.
- D'Ignazio, C. (2017). Creative data literacy: Bridging the gap between the data-haves and data-have nots. *Information Design Journal* 23.1, S. 6–18. <https://doi.org/10.1075/idj.23.1.03dig>
- D'Ignazio, C. und Bhargava, R. (2018). *Creative data literacy: A constructionist approach to teaching information visualization*. URL: <https://hdl.handle.net/1721.1/123473>
- Damberger, T. (2022). Medienentwicklung und Medienpädagogik: Künstliche Intelligenz. In: Sander, U., Gross, F. von und Hugger, K.-U. (Hg.), *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 577–584. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9\\_70](https://doi.org/10.1007/978-3-658-23578-9_70)
- De Carolis, M. (2011). Technowissenschaften und die menschliche Kreativität. In: Hörl, E. (Hg.), *Die technologische Bedingung: Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*. 1. Auflage. Berlin: Suhrkamp, S. 281–305.
- Dilthey, W. (1970). *W. Dilthey, Der Aufbau der geschichtlichen Welt in den Geisteswissenschaften*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.

- Doesburg, T. van (2001). Die Grundlage der konkreten Malerei. In: Weinberg Staber, M. (Hg.), *Konkrete Kunst: Manifeste und Künstlertexte*. Stiftung für Konstruktive und Konkrete Kunst, S. 25–28.
- Dourish, P. (2016). Algorithms and their others: Algorithmic culture in context. *Big Data & Society*. <https://doi.org/10.1177/2053951716665128>
- Dresing, T. und Pehl, T. (2010). Transkription. In: Mey, G. und Mruck, K. (Hg.), *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie*. 1. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 723–733.
- Du Sautoy, M. (2019). *The creativity code: art and innovation in the age of AI*. First US edition. Cambridge, Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Epstein, Z. et al. (2020). Who Gets Credit for AI-Generated Art? *iScience* 23.
- Feige, D. M. (2021). Die geschichtliche Dynamik der Künste. In: Bertram, G. W., Deines, S. und Feige, D. M. (Hg.), *Die Kunst und die Künste: ein Kompendium zur Kunsttheorie der Gegenwart*. Berlin: Suhrkamp, S. 190–208.
- Fellmann, F. (2005). Artikulation: Ein Ausweg aus der Krise der Repräsentation. In: Schlette, M. und Jung, M. (Hg.), *Anthropologie der Artikulation. Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 143–159.
- Franke, H. W. (1984). *Computergrafik-Galerie: Bilder nach Programm: Kunst im elektronischen Zeitalter*. Köln: DuMont.
- (1999). Schnittstelle Mathematik/Kunst. In: Dress, A. und Jäger, G. (Hg.), *Visualisierung in Mathematik, Technik und Kunst*. Wiesbaden: Vieweg+Teubner Verlag, S. 3–21. [https://doi.org/10.1007/978-3-663-07748-0\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-663-07748-0_1)
- (2007). SCIENCE ART. In: Mersch, D. und Ott, M. (Hg.), *Kunst und Wissenschaft*. Paderborn: W. Fink, S. 183–189.
- Fromme, J. und Könitz, C. (2014). Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In: Marotzki, W. und Meder, N. (Hg.), *Perspektiven der Medienbildung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 235–286. [https://link.springer.com/10.1007/978-3-658-03529-7\\_11](https://link.springer.com/10.1007/978-3-658-03529-7_11)
- Froschauer, U. (2009). Artefaktanalyse. In: Kühl, S., Strodtholz, P. und Taffertshofer, A. (Hg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 326–347. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8_16)
- Fürstenberg, J. (2012). *Die Wechselwirkung zwischen unternehmerischer Innovation und Kunst*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-8349-4509-9>
- Gamm, G. (2007). VOM WANDEL DER WISSENSCHAFT(EN) UND DER KUNST. In: Mersch, D. und Ott, M. (Hg.), *Kunst und Wissenschaft*. Paderborn: W. Fink, S. 35–51.

- Gatys, L. A., Ecker, A. S. und Bethge, M. (2015). *A Neural Algorithm of Artistic Style*.  
Version Number: 2. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1508.06576>
- Giannetti, C. (2004). *Ästhetik des Digitalen: Ein intermediärer Beitrag zu Wissenschaft, Medien- und Kunstsystem*. Wien: Springer.
- Glaser, B. G. und Strauss, A. L. (1999). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. London New York: Routledge.
- (2010). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. 5. paper-back print. New Brunswick: Aldine Transaction.
- (2017). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. 1. Auflage. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203793206>
- Goodfellow, I. J. et al. (2014). *Generative Adversarial Networks*. Version Number: 1. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.2661>
- Goriunova, O. und Shulgin, A. (2008). Glitch. In: Fuller, M. (Hg.), *Software studies: a lexicon*. Leonardo. Cambridge, Mass.: MIT Press, S. 110–119.
- Grabowski, S. und Nake, F. (2019). Algorithmische Kunst als Bildungsgegenstand: Gedanken zu einer fachlichen Bildung über Fächer hinaus. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 33 (Didaktik der Informatik), S. 76–101. <https://doi.org/10.21240/mpaed/33/2019.03.19.X>
- Hardy, G. H. (2005). *A mathematician's apology*. First Electronic Edition, Version 1.0. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hartmann, F. (2018). Algorithmizität. *Medienmoderne*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 149–160. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-18848-1\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-658-18848-1_9)
- Heidegger, M. (Hg.) (1962). Die Frage nach der Technik (1955). In: *Die Technik und die Kehre*. 4. Auflage. Pfullingen: Günther Nesske, S. 3–47.
- (1996). *Die Technik und Die Kehre*. 9. Auflage. Stuttgart: Neske.
- Heilmann, T. A. (2024). Wie liest man 100.000 Zeilen Code? In: Bajohr, H. und Krajewski, M. (Hg.), *Quellcodekritik. Zur Philologie von Algorithmen*. 1. Auflage. Berlin: Matthes & Seitz, S. 87–125.
- Heinz, M. (2019). Kulturkritik und Kunst. In: Stiening, G. und Höffe (Hg.), *Friedrich Schiller: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. Berlin: De Gruyter, S. 81–95.
- Herrmann, H.-C. v. (2006). Künstliche Kunst – eine strukturalistische Tätigkeit. In: Nees, G., Hoffmann, C. und Herrmann, H.-C. v. (Hg.), *Generative Computergraphik*. Berlin: Diaphanes, S. 5–7.
- Hill, R. K. (2016). What an Algorithm Is. *Philosophy & Technology* 29.1, S. 35–59. <https://doi.org/10.1007/s13347-014-0184-5>
- Jörissen, B. (2011). Medienbildung – Begriffsverständnisse und -reichweiten. In: Moser, H., Grell, P. und Niesyto, H. (Hg.), *Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik*. München: kopaed, S. 211–235.

- (2014). Digitale Medialität. In: Wulf, C. und Zirfas, J. (Hg.), *Handbuch Pädagogische Anthropologie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 503–513. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-18970-3\\_46](https://doi.org/10.1007/978-3-531-18970-3_46)
  - (2015). Bildung der Dinge: Design und Subjektivation. In: Jörissen, B. und Meyer, T. (Hg.), *Subjekt Medium Bildung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 215–233. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-06171-5\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-06171-5_11)
  - (2016). Digital/kulturelle Bildung. Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In: Meyer, T. et al. (Hg.), *where the magic happens. Bildung nach Entgrenzung der Künste*. Band 1. Kunst Medien Bildung. München: kopaed.
  - (2018). Subjektivation und ästhetische Bildung in der post-digitalen Kultur. *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik* 94.1, S. 51–70. <https://doi.org/10.30965/25890581-09401006>
- Jörissen, B. und Marotzki, W. (2009). *Medienbildung – Eine Einführung: Theorie – Methoden – Analysen*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Jörissen, B., Unterberg, L. und Klepacki, T. (Hg.) (2023). *Cultural Sustainability and Arts Education: International Perspectives on the Aesthetics of Transformation*. Band 2. Yearbook of Arts Education Research for Cultural Diversity and Sustainable Development. Singapore: Springer Nature Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-19-3915-0>
- Jörissen, B. und Verständig, D. (2017). Code, Software und Subjekt. In: Biermann, R., Verständig, D. (Hg.), *Das umkämpfte Netz*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 37–50. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-15011-2\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-658-15011-2_3)
- Jung, M. (2005). Making us explicit: Artikulation als Organisationsprinzip von Erfahrung. In: Schlette, M. und Jung, M. (Hg.), *Anthropologie der Artikulation. Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 103–142.
- Karras, T., Laine, S. und Aila, T. (2018). *A Style-Based Generator Architecture for Generative Adversarial Networks*. Version Number: 3. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1812.04948>
- Karras, T., Laine, S., Aittala, M. et al. (2019). *Analyzing and Improving the Image Quality of StyleGAN*. Version Number: 2. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1912.04958>
- Kast, C. (2022). Schöpferische Algorithmen? Zum Zusammenhang von Weltverhältnis, Negativität und künstlerischem Schaffen. In: Verständig, D. et al. (Hg.), *Algorithmen und Autonomie*. Verlag Barbara Budrich, S. 135–146.
- Kath, R., Schaal, G. S. und Dumm, S. (2015). New Visual Hermeneutics. *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 43.1, S. 27–51. <https://doi.org/10.1515/zgl-2015-0002>
- Kelle, U. (2022). Mixed Methods. In: Baur, N. und Blasius, J. (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 163–177. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8_9)

- Kirschenbaum, M. (2021). Spec Acts: Reading form in Recurrent Neural Networks. *ELH* 88.2, S. 361–386. <https://doi.org/10.1353/elh.2021.0010>
- (2024). Spec Acts. Formales Lesen in rekurrenten neuronalen Netzen. In: Bajohr, H. und Krajewski, M. (Hg.), *Quellcodekritik. Zur Philologie von Algorithmen*. 1. Auflage. Berlin: Matthes & Seitz, S. 155–194.
- Kirste, M. und Schürholz, M. (2019). Einleitung: Entwicklungswege zur KI. In: Wittpahl, V. (Hg.), *Künstliche Intelligenz*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, S. 21–35. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-58042-4\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-58042-4_1)
- Kitchin, R. (2017). Thinking critically about and researching algorithms. *Information, Communication & Society* 20, S. 14–29. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1154087>
- Kitchin, R. und Dodge, M. (2011). *Code/space: software and everyday life*. Software Studies. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Klütsch, C. (2007). *Computergrafik: ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen; die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren*. Wien: Springer.
- Knoblauch, H. und Vollmer, T. (2022). Ethnographie. In: Baur, N. und Blasius, J. (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 659–676. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8\\_41](https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8_41)
- Krämer, S. (1998). Das Medium als Spur und als Apparat. In: Krämer, S. (Hg.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*. Frankfurt: Suhrkamp, S. 73–94.
- Kranzberg, M. und Pursell, C. W. (1967). *Technology in Western civilization*. New York: Oxford University Press.
- Kremer, A. (2021). Computers do not think, they are oriented in thought. *AI & SOCIETY* 36, S. 401–402. <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01068-x>
- Krotz, F. (2008). Marshall McLuhan. In: Sander, U., Von Gross, F. und Hugger, K.-U. (Hg.), *Handbuch Medienpädagogik*. Wiesbaden: Springer, S. 257–262. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-91158-8\\_35](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91158-8_35)
- (2012). Von der Entdeckung der Zentralperspektive zur Augmented Reality: Wie Mediatisierung funktioniert. In: Krotz, F. und Hepp, A. (Hg.), *Mediatisierte Welten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 27–55. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-94332-9\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-531-94332-9_2)
- Kurz, A., Stockhammer, C., Fuchs, S. und Meinhard D. (2009). Das problemzentrierte Interview. In: Buber, R. und Holzmüller, H. H. (Hg.), *Qualitative Marktforschung*. Wiesbaden: Gabler, S. 463–475. [https://doi.org/10.1007/978-3-8349-9441-7\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-8349-9441-7_29)
- Lammert, A. (2007). Wissenschaft als Fiktion. In: Mersch, D. und Ott, M. (Hg.), *Kunst und Wissenschaft*. Paderborn: W. Fink, S. 163–180.
- Latour, B. (2004). Ein Experiment von und mit uns allen. In: Gamm, G., Hetzel, A. und Lilienthal, M. (Hg.), *Die Gesellschaft im 21. Jahrhundert: Perspektiven auf Arbeit*,

- Leben, Politik: 13. Darmstädter Gespräch*. 1. Auflage. Frankfurt, New York: Campus, S. 185–195.
- Lessig, L. (1999). *Code and other laws of cyberspace*. New York: Basic Books.
- Liebold, R. und Trinczek, R. (2009). Experteninterview. In: Kühl, S., Strodtzholz, P. und Taffertshofer, A. (Hg.), *Handbuch Methoden der Organisationsforschung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 32–56. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91570-8_3)
- Lisker, M. und Irrgang, V. (2021). *Why we need fewer men in computer science*. Zenodo.
- Lofland, J. (1971). *Analyzing Social Settings. A Guide to Qualitative Observation and Analysis*. Belmont: Wadsworth.
- Luff, P., Hindmarsh, J. und Heath, C. (Hg.) (2000). *Workplace Studies: Recovering Work Practice and Informing System Design*. 1. Auflage. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511628122>
- Luhmann, N. (1997). *Die Kunst der Gesellschaft*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Machado, P., Romero, J. und Greenfield, G. (Hg.) (2021). *Artificial Intelligence and the Arts: Computational Creativity, Artistic Behavior, and Tools for Creatives. Computational Synthesis and Creative Systems*. Cham: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-59475-6>
- Mackenzie, A. (2017). *Machine Learners. Archaeology of a Data Practice*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Malkevitch, J. (2020). Mathematics and Art: Connecting Mathematicians and Artists. In: Sriraman, B. (Hg.), *Handbook of the Mathematics of the Arts and Sciences*. Cham: Springer International Publishing, S. 1–30. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-70658-0\\_83-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-70658-0_83-1)
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Leonardo. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- (2017). Automating aesthetics: Artificial intelligence and image culture. *Flash Art International* 316, S. 1–10.
  - (2019). *Defining AI arts: Three proposals*. AI and dialog of cultures Exhibition catalog. Sankt-Petersburg: Hermitage Museum.
  - (2022). Who is an »Artist« in Software Era? In: Manovich, L. und Arielli, E. (Hg.), *Artificial Aesthetics. A critical guide to AI, media and design*. URL: <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
  - (2023). Seven Arguments about AI Images and Generative Media. In: Manovich, L. und Arielli, E. (Hg.), *Artificial Aesthetics. A critical guide to AI, media and design*. URL: <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Manovich, L. und Arielli, E. (2024). *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. URL: <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>
- Marino, M. C. (2020). *Critical code studies: initial methods*. Software studies. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- (2024). *Critical Code Studies. Ein Manifest*. In: Bajohr, H. und Krajewski, M. (Hg.), *Quellcodekritik. Zur Philologie von Algorithmen*. 1. Auflage. Berlin: Matthes & Seitz, S. 27–60.
- Marotzki, W. (1990). *Entwurf einer strukturalen Bildungstheorie: Biographietheoretische Auslegung von Bildungsprozessen in hochkomplexen Gesellschaften*. Hamburg, Univ., Habil.-Schr., 1989. Band 3. Studien zur Philosophie und Theorie der Bildung. Weinheim: Dt. Studien-Verl.
- (2017). Online-Ethnographie – Wege und Ergebnisse zur Forschung im Kulturraum Internet. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, S. 149–165. <https://doi.org/10.21240/mpaed/retro/2017.07.09.X>
- Marotzki, W. und Jörissen, B. (2008). Wissen, Artikulation und Biographie: theoretische Aspekte einer Strukturalen Medienbildung. In: Fromme, J. und Sesink, W. (Hg.), *Pädagogische Medientheorie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 51–70. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-90971-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90971-4_4)
- Matzner, T. (2024). *Algorithms: technology, culture, politics*. New York: Routledge.
- Mazzone, M. und Elgammal, A. (2019). Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *Arts* 8. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>
- McHale, J. (1969). *The Future of the Future*. New York: George Braziller.
- McIver Lopes, D. (2021). Digitale Kunst. In: Bertram, G. W., Deines, S. und Feige, D. M. (Hg.), *Die Kunst und die Künste: ein Kompendium zur Kunsttheorie der Gegenwart*. Berlin: Suhrkamp, S. 399–421.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: Mentor.
- (1992). *Die magischen Kanäle = Understanding Media*. Übers. von M. Amann. Econ classics. Düsseldorf, Wien, New York, Moskau: ECON Verlag.
- Meder, N. (2000). Wissen und Bildung im Internet – in der Tiefe des semantischen Raumes. In: Marotzki, W., Meister, D. M. und Sander, U. (Hg.), *Zum Bildungswert des Internet*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 33–56. [https://doi.org/10.1007/978-3-322-97472-3\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-322-97472-3_3)
- Menkman, R. (2011). *The Glitch moment(um)*. Network Notebook 4. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Mensvoort, K. van (2006). Next Nature – Die Natur verändert sich mit uns. In: Seltsmann, G. und Lippert, W. (Hg.), *Entry paradises: neue Welten des Designs*. Basel, Berlin: Birkhäuser, S. 112–121.
- Mersch, D. (2012). Materialität und Formalität. Zur duplizitären Ordnung des Bildlichen. In: Finke, M und Halawa, M.A. (Hg.), *Materialität und Bildlichkeit: Visuelle Artefakte zwischen Aisthesis und Semiosis*. 1. Auflage. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 21–49.
- Mersch, D. und Ott, M. (2007). TEKTONISCHE VERSCHIEBUNG ZWISCHEN KUNST UND WISSENSCHAFT. In: Mersch, D. und Ott, M. (Hg.), *Kunst und Wissenschaft*. Paderborn: W. Fink, S. 9–31.

- Merzmensch (2023). *KI-Kunst: Kollaboration von Mensch und Maschine*. Digitale Bildkulturen. Berlin: Verlag Klaus Wagenbach.
- Meuser, M. und Nagel, U. (2009). Das Experteninterview – konzeptionelle Grundlagen und methodische Anlage. In: Pickel, S. et al. (Hg.), *Methoden der vergleichenden Politik- und Sozialwissenschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 465–479. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-91826-6\\_23](https://doi.org/10.1007/978-3-531-91826-6_23)
- Meyer, C. und Meier zu Verl, C. (2022). Ergebnispräsentation in der qualitativen Forschung. In: Baur, N. und Blasius, J. (Hg.), *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 295–315. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8\\_18](https://doi.org/10.1007/978-3-658-37985-8_18)
- Meyer, T. (2012). Medienkunst. In: Heil, C., Kolb, G. und Meyer, T. (Hg.), *shift*. München: kopaed, S. 137.
- (2016). What's Next, Arts Education? Fünf Thesen zur nächsten Ästhetischen Bildung. In: Meyer, T. et al. (Hg.), *where the magic happens. Bildung nach Entgrenzung der Künste*. München: kopaed, S. 235–246.
- Meyer, T. und Kolb, G. (Hg.) (2015). *What's next? Art Education – ein Reader*. What's next? 2. München: kopaed.
- Miller, A. (2019). *The artist in the machine: the world of AI powered creativity*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- (2020). Can AI Be Truly Creative? *American Scientist* 108. <https://doi.org/10.1511/2020.108.4.244>
- Much, J. (2022). Eine strukturelle Analyse von Comics: Ein erster Entwurf und transmediale Vorüberlegungen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 50, S. 145–172. <https://doi.org/10.21240/mpaed/50/2022.12.06.X>
- Müller, K. F. (2018). Theoretisches Kodieren von Interviewmaterial. In: Pentzold, C., Bischof, A. und Heise, N. (Hg.), *Praxis Grounded Theory*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 149–168.
- Nake, F. (1999). Bildgeschichten aus Zahlen und Zufall. Betrachtungen zur Computerkunst. In: Dress, A. und Jäger, G. (Hg.), *Visualisierung in Mathematik, Technik und Kunst*. Wiesbaden: Vieweg+Teubner Verlag, S. 117–136. [https://doi.org/10.1007/978-3-663-07748-0\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-663-07748-0_7)
- (2014). We Find the Aesthetics in Between – A Remark on Algorithmic Art. *Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft* 59.2, S. 119–121. <https://doi.org/10.28937/1000106249>
- (2021a). Nachwort: Ästhetik & Algorithmik. In: Distelmeyer, J., Ehrmanntraut, S. und Müller, B. (Hg.), *Algorithmen & Zeichen: Beiträge von Frieder Nake zur Gegenwart des Computers*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 338–346.
- (2021b). The Disappearing Masterpiece Digital Image & Algorithmic Revolution. In: Distelmeyer, J., Ehrmanntraut, S. und Müller, B. (Hg.), *Algorithmen & Zeichen: Beiträge von Frieder Nake zur Gegenwart des Computers*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 124–147.

- (2021c)  $(,')=g(,')[e(,')+s p(,') (,')dx]$  In: Distelmeyer, J., Ehrmanntraut, S. und Müller, B. (Hg.), *Algorithmen & Zeichen: Beiträge von Frieder Nake zur Gegenwart des Computers*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 64–121.
- (2021d). Konstruktion, Intuition: algorithmisch. *Informatik Spektrum* 44.1, S. 3–10. <https://doi.org/10.1007/s00287-021-01339-x>
- Nickel, G. und Rottmann, M. (2006). Mathematische Kunst: Max Bill in Stuttgart. *Mitteilungen der Deutschen Mathematiker-Vereinigung* 14.3. <https://doi.org/10.1515/dmvm-2006-0073>
- Noll, M. (1962). *Patterns by 7090*. URL: <http://noll.uscannenberg.org/Art%20Papers/BTL%201962%20Memo.pdf>
- Nöth, W. und Cestari, G. (2023). Semiotische Ästhetik der Glitch Art. In: Grabbe, L. C., Wagner, C. und Held, T. (Hg.), *Kunst, Design und die »Technisierte Ästhetik«*. Welt | Gestalten Band 6. Marburg: BÜCHNER-Verlag, S. 198–215.
- Offert, F. (2024). KI-basierte Verfahren in der bildenden Kunst. In: Catani, S. (Hg.), *Handbuch Künstliche Intelligenz und die Künste*. Berlin: De Gruyter, S. 202–216. <https://doi.org/10.1515/9783110656978-012>
- Olsson, K. (2019). *The Aesthetic Beauty of Math*. The Paris Review. URL: <https://www.the-parisreview.org/blog/2019/07/22/the-aesthetic-beauty-of-math/>
- Panofsky, E. (1962). Studien zur Ikonologie. In: *Studien zur Ikonologie. Humanistische Themen in der Kunst der Renaissance*. Köln, S. 29–61.
- Peitgen, H.-O. und Richter, P. H. (1986). *The Beauty of Fractals*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-61717-1>
- Peters, B. (Hg.) (2016). *Digital keywords: a vocabulary of information society and culture*. Princeton studies in culture and technology. Princeton: Princeton University Press.
- Radford, A. et al. (2021). *Learning Transferable Visual Models From Natural Language Supervision*. Version Number: 1. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2103.00020>
- Rautzenberg, M. (2012). Wirklichkeit. Zur Ikonizität digitaler Bilder. In: Finke, M. und Halawa, M.A. (Hg.), *Materialität und Bildlichkeit: Visuelle Artefakte zwischen Aisthesis und Semiosis*. 1st ed. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 112–125.
- Rebentisch, J. (2012). Hegels Missverständnis der ästhetischen Freiheit. In: Menke, C. und Rebentisch, J. (Hg.), *Kreation und Depression: Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 172–190.
- Reckwitz, A. (2008). *Unscharfe Grenzen: Perspektiven der Kultursoziologie*. Sozialtheorie. Bielefeld: transcript.
- (2014). *Die Erfindung der Kreativität: zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. 4. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- (2021). *Subjekt*. Bielefeld: utb.
- Richter, C. und Allert, H. (2023). Die Illusion der Regel. Datafizierung als Form technischer Welterzeugung. In: Schiefner-Rohs, M., Hofhues, S. und Breiter, A.

- (Hg.), *Datafizierung (in) der Bildung Kritische Perspektiven auf digitale Vermessung in pädagogischen Kontexten*. 1. Auflage. Bielefeld: transcript, S. 43–61.
- Roberge, J. und Seyfert, R. (2017). 1. Was sind Algorithuskulturen? In: Seyfert, R. und Roberge, J. (Hg.), *Algorithuskulturen*. Bielefeld: transcript, S. 7–40.
- Rohlfing, K. J. et al. (2021). Explanation as a Social Practice: Toward a Conceptual Framework for the Social Design of AI Systems. *IEEE Transactions on Cognitive and Developmental Systems* 13.3, S. 717–728. <https://doi.org/10.1109/TCDS.2020.3044366>
- Romeo, A. (2019). The End of the Virtual? A Hermeneutical Approach to Digitality. In: Braga, J. (Hg.), *Conceiving Virtuality: From Art To Technology*. Band 11. Humanities – Arts and Humanities in Progress. Cham: Springer International Publishing, S. 169–180. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-24751-5\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-030-24751-5_11)
- Rosenblat, A. (2018). *Uberland: How Algorithms are Rewriting the Rules of Work*. Oakland, California: University of California Press.
- Rötzer, F. (1993). Wissenschaft und Ästhetik. *KUNSTFORUM* 124 (Das neue Bild der Welt – Wissenschaft und Ästhetik), S. 70–81. URL: <https://www.kunstforum.de/artikel/vorwaerts/>
- (2007). KUNST UND WISSENSCHAFT. In: Mersch, D. und Ott, M. (Hg.), *Kunst und Wissenschaft*. Paderborn: W. Fink, S. 53–67.
- Russell, H. M. und Sazdanovic, R. (2021). Mathematics and Art: Unifying Perspectives. In: Sriraman, B. (Hg.), *Handbook of the Mathematics of the Arts and Sciences*. Cham: Springer International Publishing, S. 1–29. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-70658-0\\_125-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-70658-0_125-1)
- Russell, S. J. und Norvig, P. (2012). *Künstliche Intelligenz: ein moderner Ansatz*. 3., aktualisierte Auflage. it – Informatik. München Harlow Amsterdam: Pearson, Higher Education.
- Sack, W. (2019). *The software arts*. Software studies. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Schäffer, B. (2022). Möglichkeiten und Grenzen der Optimierung von Verfahren Tiefer Interpretation durch Softwareunterstützung. *ZQF – Zeitschrift für Qualitative Forschung* 23.1, S. 30–49. <https://doi.org/10.3224/zqf.v23i1.04>
- Schäffer, B. und Lieder, F. R. (2023). Distributed interpretation – teaching reconstructive methods in the social sciences supported by artificial intelligence. *Journal of Research on Technology in Education* 55.1, S. 111–124. <https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2148786>
- Schatzki, T. R. (1996). *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*. 1. Auflage. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511527470>
- (2016). Praxistheorie als flache Ontologie. In: Schäfer, H. (Hg.), *Praxistheorie*. Bielefeld: transcript, S. 29–44. <https://doi.org/10.1515/9783839424049-002>

- Schlette, M. (2005). Selbstverwirklichung durch Artikulation. In: Schlette, M. und Jung, M. (Hg.), *Anthropologie der Artikulation. Begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 160–205.
- Schlette, M. und Jung, M. (Hg.) (2005). *Anthropologie der Artikulation: begriffliche Grundlagen und transdisziplinäre Perspektiven*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Schmidt, R. (2008a). Das Zusammenspiel von Habitat und Habitus und die Sozialität der Artefakte: zur empirischen Rekonstruktion der praktischen Logik von Programmierung und Softwareentwicklung. In: Rehberg, K.-S., Giesecke, D. und Dumke, T. (Hg.), *Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006*. Frankfurt: Campus Verl, S. 1961–1967.
- (2008b). Praktiken des Programmierens/Practices of Programming: Zur Morphologie von Wissensarbeit in der Software-Entwicklung/Towards a Morphology of KnowledgeWork in Software Development. *Zeitschrift für Soziologie* 37.4, S. 282–300. <https://doi.org/10.1515/zfsocz-2008-0401>
- Schneider, N. (2008). Kunst und Gesellschaft: der sozialgeschichtliche Ansatz. *Kunst und Gesellschaft: der sozialgeschichtliche Ansatz. Kunstgeschichte: eine Einführung*. 7. überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Reimer, S. 267–295.
- Schütze, K. (2021). Bodies of Images: Art Education After the Internet. In: Tavin, K., Kolb, G. und Tervo, J. (Hg.), *Post-Digital, Post-Internet Art and Education*. Cham: Springer International Publishing, S. 81–97. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-030-73770-2_5)
- Scorzin, P. (2021). ARTificiality. Künstliche Intelligenz, Kreativität und Kunst. *KUNSTFORUM* 278 (Kann KI Kunst? – AI ART: Neue Positionen und technisierte Ästhetik), S. 50–75.
- Seaver, N. (2017). Algorithms as culture: Some tactics for the ethnography of algorithmic systems. *Big Data & Society*. <https://doi.org/10.1177/2053951717738104>
- (2022). *Computing taste: algorithms and the makers of music recommendation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sesink, W. (2008). Bildungstheorie und Medienpädagogik. Versuch eines Brückenschlags. In: Fromme, J. und Sesink, W. (Hg.), *Pädagogische Medientheorie*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 13–35. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-90971-4\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-531-90971-4_2)
- Seyfert, R. (2023). Die Theorie algorithmischer Sozialität (TaS). *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*. <https://doi.org/10.1007/s11614-023-00535-1>
- Seyfert, R. und Roberge, J. (Hg.) (2017). *Algorithmenkulturen: über die rechnerische Konstruktion der Wirklichkeit*. Kulturen der Gesellschaft Band 26. Bielefeld: tran-script.

- Sprenger, F. (2017). Warum ist das Medium die Botschaft? In: Schröter, J. und Heilmann, T. A. (Hg.), *Medien verstehen: Marshall McLuhans Understanding Media*. Lüneburg: meson press, S. 39–57. <https://doi.org/10.14619/1150>
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Originalausgabe, 1. Auflage. Band 2679. Edition Suhrkamp. Berlin: Suhrkamp.
- Stocker, G. et al. (Hg.) (2021). *The practice of art and AI*. Linz: Ars Electronica Art, Technology & Society.
- Strick, H. K. (2020). Der goldene Schnitt. In: *Mathematik ist wunderschön*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, S. 177–219. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-61682-6\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-662-61682-6_9)
- Strübing, J. (2018). *Qualitative Sozialforschung: eine komprimierte Einführung*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Soziologie kompakt. Berlin/Boston: De Gruyter Oldenbourg.
- (2021). *Grounded Theory: Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung eines pragmatistischen Forschungsstils*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-24425-5>
- Thomas, S. (Hg.) (2019). Beobachtungsprotokolle und Feldnotizen. In: Ethnografie. Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 95–113. [https://doi.org/10.1007/978-3-531-94218-6\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-531-94218-6_5)
- Trösch, J. (2023). Glitches in translation. Zur Poetik der maschinellen Übersetzung. In: Dell'Anno, S. und Godart, S. (Hg.), *Bildbruch – Beobachtungen an Metaphern*. Glitches Ausgabe 5.
- Ullrich, W. (2024). »Autor« und »Werk«: Was können diese Begriffe in Zeiten von KI noch bedeuten? In: BMKÖS (Hg.), *Fokus Künstliche Intelligenz*. Wien.
- Vašek, T. (2023). Wie wir in Zukunft Neues schaffen. *HUMAN – Intelligenz und Zukunft* 1, S. 79–81.
- Vaswani, A. et al. (2017). *Attention Is All You Need*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762>
- Verhulst, F. und Walcher, S. (2010). Der Goldene Schnitt. In: Verhulst, F. und Walcher, S. (Hg.), *Das Zebra-Buch zur Geometrie*. Series Title: Springer-Lehrbuch. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, S. 1–47. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-05248-4\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-642-05248-4_1)
- Verhulst, R. (2019). *Im Banne der Mathematik: Die kulturellen Aspekte der Mathematik in Zivilisation, Kunst und Natur*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-58798-0>
- Verständig, D. und Ahlborn, J. (2020). Decoding Subjects? Über Subjektivierung und Kreativität im algorithmischen Zeitalter. In: Holze, J., Verständig, D. und Biermann, R. (Hg.), *Medienbildung zwischen Subjektivität und Kollektivität*. Band 45. Series Title: Medienbildung und Gesellschaft. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 77–94. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-31248-0\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-658-31248-0_5)

- Vogel, M. (2001). *Medien der Vernunft: eine Theorie des Geistes und der Rationalität auf Grundlage einer Theorie der Medien*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Vogel, S. (2021a). Die Verwissenschaftlichung der Kunst. Peter Weibel über Medienkunst. *KUNSTFORUM 277* (Leonardo im Labor. Kunst & Wissenschaft im 21. Jahrhundert – 1 – Kunst und Wissenschaft.), S. 84–91.
- (2021b). Leonardo im Labor Kunst & Wissenschaft im 21. Jahrhundert. *KUNSTFORUM 277* (Leonardo im Labor. Kunst & Wissenschaft im 21. Jahrhundert – 1 – Kunst und Wissenschaft.), S. 50–51.
- Voigts, E. et al. (Hg.) (2024). *Artificial Intelligence – Intelligent Art?: Human-Machine Interaction and Creative Practice*. 1. Auflage. Band 64. Digitale Gesellschaft. Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839469224>
- Warnke, M. (2004). *Der Zeitpfeil im Digitalen: Synthese, Mimesis, Emergenz*. Band 64. Stiftungsreihe. Stiftungs-Verbundkolleg Informationsgesellschaft.
- (2008). Gegenstandsbereiche der Kunstgeschichte. In: Belting, H. et al. (Hg.), *Kunstgeschichte: eine Einführung*. 7. überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin: Reimer.
- (2014a). Ästhetik des Digitalen. Das Digitale und die Berechenbarkeit. *Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft* 59. S. 278–286.
- (2014b). Einleitung. *Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft Wissen und Wahrnehmen im Digitalen. Zur Simulation des Blicks und zu einer Ästhetik in Zeiten des Computers*. 59, S. 249–252.
- Weibel, P. (1998). The Unreasonable Effectiveness of the Methodological Convergence of Art and Science. In: Sommerer, C. und Mignonneau, L. (Hg.), *Art@science*. Wien/New York: Springer, S. 167–180.
- (2021a). Digitale Kunst. *Informatik Spektrum* 44.1, S. 19–29. <https://doi.org/10.1007/s00287-021-01330-6>
- (2021b). AAA – ART, ALGORITHMEN, ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *KUNSTFORUM 287* (Kann KI Kunst? – AI ART: Neue Positionen und technisierte Ästhetik), S. 76–87.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Wilson, S. (2002). *Information arts: intersections of art, science, and technology*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Witzel, A. (1985). Das problemzentrierte Interview. In: Jüttemann, G. (Hg.), *Qualitative Forschung in der Psychologie: Grundfragen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder*. Weinheim: Beltz, S. 227–255.
- Wulf, C. und Zirfas, J. (Hg.) (2014). *Handbuch Pädagogische Anthropologie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden. <https://doi.org/10.1007/978-3-531-18970-3>
- Ye, Q. et al. (2023). *Prompt Engineering a Prompt Engineer*. Version Number: 3. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.05661>

Zeilinger, M. (2021). *Tactical Entanglements: AI Art, Creative Agency, and the Limits of Intellectual Property*. Lüneburg: meson press.