

CURRICULUM VITAE et STUDIORUM

Dr. Thomas Hensel,
Professor (W3) für Kunst- und
Designtheorie

Wissenschaftlicher und
beruflicher Werdegang:

Okt. 1988 – Sept. 1989
Testtraining für Medizinische Studiengänge
(Selbständiger Gewerbetreibender)

Nov. 1988 – Sept. 1989
Lehrkraft des Studienkreises, Gesellschaft für
angewandte Methodik im Schulunterricht mbH (GfM),
für das Unterrichtsfach Latein

Okt. 1989 – April 1990
BWL/Unternehmensführung
WHU – Otto Beisheim School of Management,
Vallendar

Mai 1990 – Feb. 1992
Philosophie
Hochschule für Philosophie München/
Philosophische Fakultät S. J. und
Ludwig-Maximilians-Universität München

Feb. 1992
Bakkalaureat in Philosophie

Nov. 1991 – Feb. 1992
Kunstgeschichte
Ludwig-Maximilians-Universität München

Nov. 1991 – Feb. 1992
Studentische Hilfskraft von Dr. Anne-Marie Bonnet

April 1992 – August 1997
 Philosophie, Kunstgeschichte, Klassische Archäologie
 Universität Hamburg

Okt. 1992 – Feb. 1993
 Tutor für das Seminar „Apodemik“
 von Prof. Dr. Martin Warnke

April 1993 – Juli 1993
 Tutor für das Seminar „Ottonische Buchmalerei“
 von Prof. Dr. Martin Warnke

August 1993 – Sept. 1993
 Freier Mitarbeiter an der Sonderausstellung
 „Bernward von Hildesheim und das Zeitalter der Ottonen“
 des Roemer- und Pelizaeus-Museums und
 des Dom- und Diözesanmuseums Hildesheim

August 1997
 Magister Artium in Philosophie
 (Titel der Hausarbeit: „Platons *Timaios-Kritias*.
 Von der Tektonik des Idealstaates“),

Okt. 1996 – Jan. 1999
 Mitglied des Graduiertenkollegs „Politische Ikonographie“ am
 Kunstgeschichtlichen Seminar der Universität Hamburg

Feb. 1999 – Dez. 1999
 Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der
 Universität Hamburg,
 Kunstgeschichtliches Seminar
 (Kordinator des Graduiertenkollegs „Politische Ikonographie“)

Jan. 2000 – Sept. 2005
 Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der
 Kunsthochschule für Medien Köln,
 Fächergruppe „Kunst- und Medienwissenschaften“,
 Bereich „Theorie und Archäologie der Medien im Kunstkontext“

März 2005 – Juli 2005
 Lehrauftrag für Medienwissenschaft, Fachhochschule Dortmund
 (anteilige Vertretung der Professur für Medienwissenschaft)

Okt. 2005 – März 2006
 Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der
 Universität Potsdam,
 Institut für Künste und Medien

Juni 2006

Einreichung der Dissertation zum Erwerb des „Dr. phil.“
am Fachbereich Kulturgeschichte und Kulturkunde
der Universität Hamburg
(Titel der Dissertation: „*Von Kunstgeschichte zur Bildwissenschaft.*
Aby Warburgs Graphien“)
Erstgutachten: Prof. Dr. Martin Warnke, Hamburg,
Zweitgutachten: Prof. Dr. Hermann Hipp, Hamburg

Juni 2006 – Juli 2006

Forschungsaufenthalt am Warburg Institute, London

Sept. 2006 – Dez. 2006

Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der
Universität Siegen,
Fachbereich 3/Medienwissenschaft

Nov. 2006

Promotion in Kunstgeschichte
Universität Hamburg

Jan. 2007 – Sept. 2013

Studienrat im Hochschuldienst (unbefristet) an der
Universität Siegen, Philosophische Fakultät,
Medienwissenschaftliches Seminar

seit Okt. 2011

Mitglied der Faculty „Visual Competencies“ an der
Donau-Universität Krems, Department für Kunst- und
Bildwissenschaften

April 2012 – März 2013

Gastprofessor an der Universität des Saarlandes,
Institut für Kunstgeschichte

März 2013 – Sept. 2013

Vertretungsprofessor (W3) für Kunst- und Designtheorie
an der Hochschule Pforzheim, Fakultät für Gestaltung

seit Okt. 2013

Professor (W3) für Kunst- und Designtheorie
an der Hochschule Pforzheim, Fakultät für Gestaltung

seit Okt. 2014

Lehrauftrag für Game Studies im GameLab der Staatlichen
Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

seit Okt. 2016

Direktor des Institute for Human Engineering & Empathic Design
Pforzheim University (HEED) (mit Prof. Dr.-Ing. Werner Engeln)
(gefördert durch die Karl Schlecht Stiftung)

Juni 2016 – Mai 2018
 „LowHighTech. E-waste for 3Dprint Africa!“,
 Projektleitung gemeinsam mit Dr. Robert Eikmeyer
 (gefördert durch die Kulturstiftung des Bundes; Hochschule
 Pforzheim)

2017–2021
 „Gestaltung ausstellen. Die Sichtbarkeit der HfG Ulm: Von Ulm
 nach Montréal“, Projektleitung gemeinsam mit Dr. Martin Mäntele
 (HfG-Archiv/Ulmer Museum) und Prof. Dr. Steffen Siegel (Folkwang
 Universität der Künste)
 (gefördert durch die VolkswagenStiftung)

Okt. 2019 – Dez. 2019
 Berater der Stadt Pforzheim für die Konzeption eines
 wiederkehrenden Festivalformats („Ornamenta“)

2019–2021
 Neukonzeption und -einrichtung des Museums im
 Meßmer MOMENTUM, HafenCity Hamburg

Stipendien/
 Auszeichnungen:

1996–1999
 Stipendium der Deutschen Forschungsgemeinschaft,
 Graduiertenkolleg „Politische Ikonographie“ am
 Kunstgeschichtlichen Seminar der Universität Hamburg

1999
 Reisestipendium der Hansischen Universitätsstiftung

2009
 Vollfinanzierung der Druckkosten der Dissertation
 durch den Förderungs- und Beihilfefonds Wissenschaft
 der VG WORT

2012
 Aby M. Warburg-Förderpreis des Senats der Freien und
 Hansestadt Hamburg

Juni 2013 – Juli 2013
 Fellowship der Kolleg-Forschergruppe
 Bildakt und Verkörperung, Humboldt-Universität zu Berlin
 (auf Einladung von Prof. Dr. Horst Bredekamp)

Juli – August 2017;
 November 2018 – Januar 2019;
 Juli 2019
 Fellowships der Kolleg-Forschergruppe
 BildEvidenz. Geschichte und Ästhetik, Freie Universität Berlin
 (auf Einladung von Prof. Dr. Klaus Krüger und
 Prof. Dr. Peter Geimer)

Januar – Februar 2020
 Fellowship der Kolleg-Forschungsgruppe
 Cinemoetics – Poetologien audiovisueller Bilder,
 Freie Universität Berlin
 (auf Einladung von Prof. Dr. Hermann Kappelhoff und
 Prof. Dr. Michael Wedel)

Akademische Selbst-

verwaltung und Gremien: 1989–1990

Mitglied des Wissenschaftlichen Beirats der
 WHU – Otto Beisheim School of Management,
 Strategiekommision

seit 1995

Mitglied zahlreicher Auswahl- und Berufungskommissionen
 im In- und Ausland
 (LbA, WiMi, AOR, Assistenzprofessur, Juniorprofessur, W2, W3)

2001–2005

Vertreter des Mittelbaus im Prüfungsausschuss
 der Kunsthochschule für Medien Köln

2002

Mitglied des Wissenschaftlichen Beirats der
 „Zeitschrift für Kunstgeschichte“ (Ausgabe 2/2003)

seit 2005

Mitglied des Wissenschaftlichen Beirats von
 „IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft/
 IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science“

2007–2011

Universität Siegen:
 Studiengangsbegleiter BA Medienwissenschaft,
 Studienberater MA Medienkultur,
 Vertreter des Mittelbaus im Prüfungsausschuss, FB 3

2007–2013

Universität Siegen:
 Programmkoordinator ERASMUS, Medienwissenschaft

2009–2011

Universität Siegen:
 Vertreter des Mittelbaus im Praktikumsausschuss, FB 3

2009–2013

Universität Siegen:
 Mitglied der Fachkonferenz „Ästhetik und Kommunikation“
 (seit 2010 „Kulturelle Bildung“)

2011–2013

Universität Siegen:
 Koordinator Lehrplanung, Medienwissenschaftliches Seminar

2014–2016

Mitglied des Wissenschaftlichen Beirats
der Ausstellung „Film & Games. Ein Wechselspiel“
im Deutschen Filmmuseum, Frankfurt am Main

seit 2014

Hochschule Pforzheim:
Mitglied der Studienkommission, Fakultät für Gestaltung

2015

Mitglied des Wissenschaftlichen Beirats der
„Zeitschrift für Kunstgeschichte“ (Ausgabe 2/2015)

2015

Hochschule Pforzheim:
Mitglied des Arbeitskreises „Forschung“

2016

Hochschule Pforzheim:
Mitglied des AG „Zukunftsfragen“

2017

Gutachter (AQAS) für das Akkreditierungsverfahren „Bild- und
Kunstgeschichte“ an der Universität Bielefeld

2017

Mitglied der Jury des „Schmuck Award“ des Schmuck Magazin

seit 2017

Hochschule Pforzheim:
Mitglied des Senatsausschuss Forschung

2018

Mitglied der Jury des Auszeichnungsverfahrens der
Architektenkammer Baden Württemberg „Beispielhaftes Bauen“,
Stadt Pforzheim und Enzkreis 2011-2017

seit 2018

Mitglied des Wissenschaftlichen Beirats des
„Zentrum für historische Mediologie“, Universität Zürich

2019

Mitglied der Jury des „INOVA Award“

2018–2020

Vorsitzender des Wissenschaftlichen Beirats
der Großen Landesausstellung Baden-Württemberg 2020
„FASHION?! Was Mode zu Mode macht“
im Landesmuseum Württemberg, Stuttgart

Mitgliedschaften:

Verband Deutscher Kunsthistoriker e. V.
Deutsche Gesellschaft für Designtheorie und -forschung e. V.
Gesellschaft für Designgeschichte
Gesellschaft für Medienwissenschaft e. V.
Deutsche Gesellschaft für Ästhetik e. V.
Gesellschaft für interdisziplinäre Bildwissenschaft
Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte
GamesCoop – Plattform für Computerspielforschung
(Gründungsmitglied)
AG Games
Kreativitäts- und Innovationsring Baden-Württemberg

PUBLIKATIONEN

MONOGRAPHIEN

Das Spielen des Bildes. Zur Ikonizität des Computerspiels, 2020/21 (in Vorbereitung).

Obumbro. SchattenKunst ComputerSpiel/Shadow Art Video Game, Ulm: Museum Ulm, 2019.

Nature morte im Fadenkreuz. Zur Bildlichkeit des Computerspiels (Intermedia Design Books 02), Trier: Fachhochschule Trier, 2011.

Wie aus der Kunstgeschichte eine Bildwissenschaft wurde. Aby Warburgs Graphien, Berlin: Akademie, 2011.

Besprechungen:

- ArtHist, 16. Juli 2012 (Thomas Helbig)
- MEDIENwissenschaft. Rezensionen, 2012, H. 4, S. 417-419 (Michael Wedel)
- Kunstchronik, Dezember 2013, H. 12, S. 562-569 (Hans Christian Hönes)

SAMMELBÄNDE/HERAUSGABEN

Handbuch Designwissenschaft. Theorie – Geschichte – Praxis, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2020 (Hrsg., mit Oliver Ruf) (in Vorbereitung).

BAU [SPIEL] HAUS. 4-teilige Publikation zur gleichnamigen Ausstellung im Neuen Museum – Staatliches Museum für Kunst und Design Nürnberg, bestehend aus Katalog, Reader, Künstlerbuch (Olaf Nicolai) und Tüte (Liam Gillick), dt./engl., Wien: Verlag für moderne Kunst, 2019 (Hrsg., mit Robert Eikmeyer und Eva Kraus).

Luxus!?, Esslingen: edition cantz, 2018 (Hrsg., mit Robert Eikmeyer, Birgit Meyer, Jan Of und Michael Thom).

Game Studies, Wiesbaden: Springer VS, 2018 (Hrsg., mit Benjamin Beil und Andreas Rauscher).

Besprechungen:

- Publizistik, 2018, 63, S. 649-651 (Daniel Schultheiß)
- MEDIENwissenschaft. Rezensionen, 2019, H. 1, S. 97-99 (Benjamin Bigl)
- IASLonline, 13. Mai 2019, und Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung, 2. April 2019 (Stefan Höltgen)

3D-Druck. Themenheft Sprache und Literatur, 115-116, 46. Jahrgang (2015), 2017 (Hrsg., zus. mit Christoph Ernst, Till A. Heilmann und Jens Schröter).

„The cake is a lie!“ Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von *Portal*, Münster: Lit, 2015 (Hrsg., mit Britta Neitzel und Rolf F. Nohr).

Besprechungen:

- Frankfurter Allgemeine Zeitung, 19. November 2012, S. 26 (manu)
- MEDIENwissenschaft. Rezensionen, 2013, H. 2, S. 223-225 (Tim Raupach)
- rezeptionen:kommunikation:medien, 23. Januar 2013 (Stefan Höltgen)
- Medienobservationen, 30. April 2013 (Alexander Schlicker)

Computer | Spiel | Bilder, Glückstadt: vwh, 2014 (Hrsg., mit Benjamin Beil und Marc Bonner).

Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg: Junius, 2012 (Hrsg., mit Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Britta Neitzel, Timo Schemer-Reinhard und Jochen Venus (= GamesCoop)).

Besprechungen:

- Frankfurter Allgemeine Zeitung, 19. November 2012, S. 26 (manu)
- MEDIENwissenschaft. Rezensionen, 2013, H. 2, S. 223-225 (Tim Raupach)
- rezeptionen:kommunikation:medien, 23. Januar 2013 (Stefan Höltgen)
- Medienobservationen, 30. April 2013 (Alexander Schlicker)
- IASLonline, 18. Januar 2016 (Marcel Schellong)
- Superlevel, 2. Februar 2013 (Sebastian Standke)

„I AM ERROR. Störungen des Computerspiels“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2012 (Hrsg., mit Benjamin Beil, Philipp Bojahr, Markus Rautzenberg, Stephan Schwingeler, Andreas Wolfsteiner).

Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, Heft 57/1 (2012): Schwerpunktthema „Akteur-Netzwerk-Theorie“ (Hrsg., mit Jens Schröter)

Besprechung:

- Frankfurter Allgemeine Zeitung, 12. September 2012, S. N3 (Thomas Gross)

„Game Laboratory Studies“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2011 (Hrsg., mit Benjamin Beil).

„Schlangenritual“. Der Transfer der Wissensformen vom Tsu'ti'kive der Hopi bis zu Aby Warburgs Kreuzlinger Vortrag, Berlin: Akademie, 2007 (Hrsg., mit Cora Bender und Erhard Schüttpelz).

Besprechung:

- IASLonline, 2. November 2008 (Ulrich van Loyen)

Das bewegte Bild. Film und Kunst, München: Fink, 2006 (Hrsg., mit Klaus Krüger und Tanja Michalsky).

Besprechung:

- ArtHist, 2. März 2007 (Elke Kania)

Einführung in die Kunstwissenschaft, Berlin: Reimer, 2005 (Hrsg., mit Andreas Köstler).

Besprechungen:

- ArtHist, 17. November 2005 (Jan von Brevem)
- sehpunkte 6, 2006, Nr. 3 (Karin Gludovatz)

Herausgeber der Reihe Beiträge der Hochschule Pforzheim (2015–)
(mit Hanno Beck, Thomas Cleff, Norbert Jost, Roland Scherr, Christa Wehner)

Herausgeber der Reihe Lab – Jahrbuch für Künste und Apparate (2000–2006)
(mit Hans Ulrich Reck und Siegfried Zielinski):

- „immer wieder weiter“. Lab – Jahrbuch 2005/06 für Künste und Apparate, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2006.

- Goodbye, Dear Pigeons. Lab – Jahrbuch 2001/02 für Künste und Apparate, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2002.
- Lab – Jahrbuch 2000 für Künste und Apparate, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2000.

Herausgeber der Reihe International Flusser Lectures (2000–2006)
(mit Silvia Wagnermaier und Siegfried Zielinski):

- Sigrid Weigel, Die „innere Spannung im alpha-numerischen Code“ (Flusser). Buchstabe und Zahl in grammatologischer und wissenschaftsgeschichtlicher Perspektive, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2006.
- Elisabeth von Samsonow, Was ist anorganischer Sex wirklich? Theorie und kurze Geschichte der hypnogenen Subjekte und Objekte, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2004.
- Klaus Bartels, Cyborgs, Servonen, Avatare. Über semiotische Prothetik, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2004.
- Susanne Hauser, Spielsituationen. Über das Entwerfen von Städten und Häusern, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2003.
- Claudia Gianetti, Flusser und Brasilien: Zwischen Ungeschichte und neuen Menschen, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2003.
- Manfred Faßler, Tiefe Oberflächen, Virtualität, Visualisierung, Bildlichkeit, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2003.
- Harun Farocki, Bilderschatz, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2001.
- Timothy Druckrey, Medien, Gedächtnis, Moderne, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2001.

AUFSÄTZE

Kunstgeschichte und Computerspiel, in: Hubert Locher/Maria Männig (Hrsg.), Lehrmedien der Kunstgeschichte/Media in the Teaching of Art History, 2020 (in Vorbereitung).

The Interior of Video Games, in: Marc Bonner (Hrsg.), Architectonics of Game Worlds: On Aesthetics and Mechanics, Spaces and Places, Rhythms and Philosophies, 2020 (in Vorbereitung).

Die *tabula rasa* als Kreativitätsdispositiv oder Was hat die Startseite von Google mit dem Bauhaus zu tun?, in: Thomas Hensel/Robert Eikmeyer/Eva Kraus (Hrsg.), BAU [SPIEL] HAUS. Katalog, Wien: Verlag für moderne Kunst, 2019, S. 14-35.

[auch auf Englisch].

Astronaut and Avatar. Some Remarks about the Video Game as Outer Space, in: Henry Keazor (Hrsg.), *We Are All Astronauts. The Image of the Space Traveler in Arts and Media*, Berlin: Neofelis, 2019, S. 225-242 (mit Marc Bonner).

Hamburg 1907: Zeichentisch und Bilderatlas, in: Christian Kiening/Martina Stercken (Hrsg.), *Medialität. Historische Konstellationen (Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen, Bd. 42)*, Zürich: Chronos, 2019, S. 495-506.

Jüngerer Medium versus älteres Medium. Zur *aemulativen Intermedialität* des Computerspiels, in: kritische berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften 47, 2019, H. 1 („Retro/Future. Mediale Transformationen zwischen Nostalgie und Utopie“), S. 7-16.

Bild, in: Daniel M. Feige/Sebastian Ostritsch/Markus Rautzenberg (Hrsg.), *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*, Stuttgart: J. B. Metzler 2018, S. 205-219.

Die Ausstellung *Luxus!?* – *Positionen zwischen Opulenz und Askese*, in: Robert Eikmeyer/Thomas Hensel/Birgit Meyer/Jan Of/Michael Thom (Hrsg.), *Luxus!?*, Esslingen: edition cantz, 2018, S. 91-139 (mit Bettina Schönfelder).

Der Versuch, die weltweit größte Rube-Goldberg-Maschine zu bauen, in: Robert Eikmeyer/Thomas Hensel/Birgit Meyer/Jan Of/Michael Thom (Hrsg.), *Luxus!?*, Esslingen: edition cantz, 2018, S. 140 f.

From Waste to Resource, in: Robert Eikmeyer/Thomas Hensel/Birgit Meyer/Jan Of/Michael Thom (Hrsg.), *Luxus!?*, Esslingen: edition cantz, 2018, S. 181-188 (mit Robert Eikmeyer).

Einleitung, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. VII-XI (mit Benjamin Beil und Andreas Rauscher).

Kunst, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 378-387.

Bild, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 47-62.

Nachwort/Ausblick, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel/Andreas Rauscher (Hrsg.), *Game Studies*, Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 389-390 (mit Benjamin Beil und Andreas Rauscher).

Editorial, in: Christoph Ernst/Till A. Heilmann/Thomas Hensel/Jens Schröter (Hrsg.): *3D-Druck, Themenheft Sprache und Literatur*, 115-116, 46. Jahrgang (2015), 2017, S. 1-5 (mit Christoph Ernst, Till A. Heilmann und Jens Schröter).

Warburg's desk, in: *Philosophy of Photography*, Volume 8, Numbers 1 & 2, 2017, S. 53-74.

Gottmedien. Von der Darstellbarkeit des Undarstellbaren, in: Werner Nekes/Ernst Kieninger (Hrsg.), *Kinomagie. Was geschah wirklich zwischen den Bildern? Die Sammlung Werner Nekes*, Wien: Filmarchiv Austria 2015, S. 108-139.

Wenn der Film sein Bild verlässt. Metaleptische Reflexionen im Computerspiel, in: Deutsches Filminstitut – DIF e.V./Deutsches Filmmuseum, Frankfurt am Main (Hrsg.), Film und Games. Ein Wechselspiel, Frankfurt/M./Berlin: Bertz + Fischer, 2015, S. 220-229.

[auch auf Englisch].

Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut? Überlegungen zum Computerspiel, in: Stefan Hradil (Hrsg.), Der Alltag in der digitalen Gesellschaft – Chancen und Risiken. Vorträge des Symposiums vom 28. November 2014 (Akademie der Wissenschaften und der Literatur. Abhandlungen der Geistes- und sozialwissenschaftlichen Klasse, Nr. 4/2015), Mainz/Stuttgart: Franz Steiner, 2015, S. 9-15.

„Know your paradoxes!“. Das Computerspiel als multistabiles Bild. Mit einem Post Scriptum zur Genretheorie, in: Thomas Hensel/Britta Neitzel/Rolf F. Nohr (Hrsg.), „The cake is a lie!“ Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von *Portal*, Münster: Lit, 2015, S. 135-154.

PORTALe. Multistabil, changierend, paradox – Bild- und genretheoretische Zugänge zum Computerspiel, in: NCCR Mediality Newsletter, Nr. 13 (2015), S. 3-14.

„Resident Evil 4“. Über ästhetische Grenzen, in: Kristin Marek/Martin Schulz (Hrsg.), Kanon Kunstgeschichte. Einführung in Werke und Methoden, Bd. IV: Gegenwart, München: Fink, 2015, S. 312-345.

Zwischen *ludus* und *paidia*. „The Last of Us“ als Reflexion des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hrsg.), New Game Plus. Perspektiven der Game Studies. Genres – Künste – Diskurse, Bielefeld: Transcript, 2014, S. 145-183.

Computer | Spiel | Bilder, in: Benjamin Beil/Marc Bonner/Thomas Hensel (Hrsg.), Computer | Spiel | Bilder, Glückstadt: vwh, 2014, S. 7-18 (mit Benjamin Beil und Marc Bonner).

Still Life in the Crosshairs or For an Iconic Turn in Game Studies, in: Rania Gaafar/Martin Schulz (Hrsg.), Technology and Desire. The Transgressive Art of Moving Images, Bristol/Chicago: Intellect, 2014, S. 227-245.

Das Diagramm als ‚starkes‘ Medium – Das Beispiel Aby Warburgs, in: Wolfgang Cortjaens/Karsten Heck (Hrsg.), Stil-Linien diagrammatischer Kunstgeschichtsschreibung (Transformationen des Visuellen. Schriftenreihe des Deutschen Dokumentationszentrums für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg, Bd. 2), Berlin/München: Deutscher Kunstverlag, 2014, S. 198-211.

„mehr Findungen als Lösungen“. Zur Poetik von Aby Warburgs Bilderatlas MNEMOSYNE, in: Andreas Wolfsteiner/Markus Rautzenberg (Hrsg.), Trial and Error. Szenarien medialen Handelns, Paderborn: Fink, 2014, S. 281-293.

Aalsuppenstyl oder Metaphorologie? Zu Aby Warburgs Sprach- und Denkfiguren, in: Martin Tremml/Sabine Flach/Pablo Schneider (Hrsg.), Warburgs Denkraum. Formen, Motive, Materialien, München: Fink, 2014, S. 71-89.

Von Graphit, Graphemen und Gestellen. Aby Warburg und die Aktanten der Kunstwissenschaft, in: Tristan Thielmann/Erhard Schüttpelz, in Verbindung mit Peter Gendolla (Hrsg.), Akteur-Medien-Theorie, Bielefeld: transcript, 2013, S. 643-690.

Die Medialität der Kunstwissenschaft. Aby Warburg und die Photographie, in: Eva Schmidt/Ines Rüttinger (Hrsg.), Lieber Aby Warburg. Was tun mit Bildern? Vom Umgang mit fotografischem Material, Heidelberg: Kehrer, 2012, S. 36-54.

[auch auf Englisch].

Uncharted. Überlegungen zur Bildlichkeit des Computerspiels, in: Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto (Hrsg.), Bildwerte. Visualität in der digitalen Medienkultur, Bielefeld: Transcript, 2012, S. 209-236.

Das Computerspiel als Bildmedium, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Britta Neitzel/Timo Schemer-Reinhard/Jochen Venus (= GamesCoop) (Hrsg.), Theorien des Computerspiels zur Einführung, Hamburg: Junius, 2012, S. 128-146 und 184-187.

Autodestruktionen | Autoikonoklasmen des Computerspiels, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel/Markus Rautzenberg/Stephan Schwingeler/Andreas Wolfsteiner (Hrsg.), „I AM ERROR. Störungen des Computerspiels“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2012, S. 99-116.

Energetisierte Lineamente. Anmerkung zu einer Po(i)etik des Patents, in: Albert Kümmel-Schnur/Christian Kassung (Hrsg.), Bildtelegraphie. Eine Mediengeschichte in Patenten (1840-1930), Bielefeld: transcript, 2012, S. 297-306.

Die Akteur-Netzwerk-Theorie als Herausforderung der Kunstwissenschaft. Eine Einleitung, in: Thomas Hensel/Jens Schröter (Hrsg.), Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, Heft 57/1 (2012): Schwerpunktthema „Akteur-Netzwerk-Theorie“, S. 5-18 (mit Jens Schröter).

Aktanten des Game Design, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel (Hrsg.), „Game Laboratory Studies“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2011, S. 9-13 (mit Benjamin Beil).

Post-it, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel (Hrsg.), „Game Laboratory Studies“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2011, S. 109-113.

Diagramm, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel (Hrsg.), „Game Laboratory Studies“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2011, S. 49-53.

Bildende Kunst, in: Benjamin Beil/Thomas Hensel (Hrsg.), „Game Laboratory Studies“, Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Heft 2/2011, S. 29-34 (mit Gisa Hofmann und Marlene Schleicher).

Das Spielen des Bildes. Für einen Iconic Turn der *Game Studies*, in: MEDIENwissenschaft. Rezensionen, 2011, H. 3, S. 282-293.

Von ‚künstlerischen‘ und ‚nicht-künstlerischen‘ Bildern, in: PACT Zollverein (Hrsg.), Borderline. Von Kunst und Wissenschaft. Dokumentation 2006–2008, Essen: PACT Zollverein, 2011, S. 62-64.

Warburg im Kino – Kunstwissenschaft und Film, in: Henry Keazor/Fabienne Liptay/Susanne Marschall (Hrsg.), FilmKunst, Marburg: Schüren, 2011, S. 14-38.

„Pissen ist Macht“. Zu einem Ab/Ort der Finanzkrise, in: Jörg Schiller/Friederike Weimar (Hrsg.): Tore zur Welt – Hermann Hipp zu Ehren. Vorträge // Reader, Hamburg 2011, S. 72-76.

Aby Warburg und die „Verschmelzende Vergleichsform“, in: Lena Bader/Martin Gaier/Falk Wolf (Hrsg.), Vergleichendes Sehen, München: Fink, 2010, S. 469-490.

Ratten im Paradies. Von ‚Gebrauchsbildern‘ und ‚Kunstabildern‘, in: kritische berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften 37, 2009, H. 4 („Nicht-Künstlerische Bilder“), S. 15-24.

„hyperfocused scribblings“. Auf der Spur von PowerPoint, in: Wolfgang Coy/Claus Pias (Hrsg.), PowerPoint. Macht und Einfluss eines Präsentationsprogramms, Frankfurt/M.: Fischer, 2009, S. 217-251.

Magie der Technik. Aby M. Warburg (1866-1929), in: Jörg Probst/Jost Philipp Klenner (Hrsg.), Ideengeschichte der Bildwissenschaft. Siebzehn Porträts, Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2009, S. 360-382.

Aperspektive und Anamorphose. Zu Raumbildern der Vormoderne, in: Gundolf Winter/Jens Schröter/Joanna Barck (Hrsg.), Das Raumbild. Bilder jenseits ihrer Flächen, München: Fink, 2009, S. 159-176.

Kunstwissenschaft als Experimentalsystem, in: KUNSTGESCHICHTE. Open peer reviewed journal (Forum „Wissenschaftsgeschichte der Kunstgeschichte“. Beiträge zum Diskussionsforum im Rahmen des 30. Deutschen Kunsthistorikertages (Marburg, 25.-29. März 2009), URL: <http://www.kunstgeschichte-ejournal.net/discussion/2009/hensel> (urn:nbn:de:0009-23-18066)

Das Bild im Spannungsrahmen, in: *Gegenworte. Hefte für den Disput über Wissen* 20 („Visualisierung oder Vision? Bilder (in) der Wissenschaft“), Herbst 2008, S. 36-39.

Zwischen „Kassett“ und „Gorm“. Anmerkungen zu Thorsten Schneiders Kunst des Post-minimalismus, in: Ausstellungskatalog „new talents 2008 – junge biennale köln“, hrsg. von Fuhrwerkswaage Kunstraum e. V., Köln 2008, o. S.

[auch auf Englisch].

Vom antiken Tempel bis zum World Trade Center: Architektur als Bedeutungsträger, URL: <http://www.arthistoricum.net/themenportale/architektur-als-medium/grundsatzpositionen/> [März 2008] (mit Stephan Hoppe und Matthias Müller).

Kupferschlangen, unendliche Wellen und telegraphierte Bilder. Aby Warburg und das technische Bild, in: Cora Bender/Thomas Hensel/Erhard Schüttpelz (Hrsg.), „Schlangens-ritual“. Der Transfer der Wissensformen vom Tsu'ti'kive der Hopi bis zu Aby Warburgs Kreuzlinger Vortrag (Wissenskultur und gesellschaftlicher Wandel, Bd. 16), Berlin: Akademie, 2007, S. 297-360.

Schlangenritual. Vom Tsu'ti'kive der Hopi zu Aby Warburgs Kreuzlinger Vortrag und zurück, in: Cora Bender/Thomas Hensel/Erhard Schüttpelz (Hrsg.), „Schlangenritual“. Der Transfer der Wissensformen vom Tsu'ti'kive der Hopi bis zu Aby Warburgs Kreuzlinger Vortrag (Wissenskultur und gesellschaftlicher Wandel, Bd. 16), Berlin: Akademie, 2007, S. 9-13 (mit Cora Bender und Erhard Schüttpelz).

„Von der Kunstgeschichte zur Wissenschaft vom Bilde“ (Aby Warburg) oder von der Geburt der Bildwissenschaft aus Sendetrommeln, Karoluszellen und Stromschwankungen, in: Silke Walther (Hrsg.), Carte Blanche. Mediale Formate in der Kunst der Moderne, Berlin: Kadmos, 2007, S. 131-167.

Natura naturans digitaliter. Eine Annäherung an Rainer Eischs „bluna“, in: Ausstellungskatalog „62. Bergische Kunstaussstellung“, hrsg. von Museum Baden, Solingen 2007, o. S.

Einleitung, in: Thomas Hensel/Klaus Krüger/Tanja Michalsky (Hrsg.), Das bewegte Bild. Film und Kunst, München: Fink, 2006, S. VII-XIV (mit Klaus Krüger und Tanja Michalsky).

Der Regisseur als Autor als Maler. Zu Andrej Tarkowskijs Poetik einer Interikonizität, in: Thomas Hensel/Klaus Krüger/Tanja Michalsky (Hrsg.), Das bewegte Bild. Film und Kunst, München: Fink, 2006, S. 217-255.

Von ‚künstlerischen‘ und ‚nicht-künstlerischen‘ Bildern, in: Gerrit Gohlke/PACT Zollverein (Hrsg.), Borderline. Fachkonferenz PACT Zollverein, 14.07.–16.07.2006, Essen: PACT Zollverein, 2006, S. 18.

[auch auf Englisch].

‚Mad‘ Max Rockatansky trifft Oswald Mathias Ungers. Anmerkungen zur Geschichte des Museums als Subjekt wie Objekt künstlerischen Experimentierens, in: Kunsthochschule für Medien Köln, Der Rektor (Hrsg.), ECHO. Neue Medien – Alte Meister, Köln 2006, S. 6 f.

Kunstwissenschaft als Bildwissenschaft, in: Thomas Hensel/Andreas Köstler (Hrsg.), Einführung in die Kunstwissenschaft, Berlin: Reimer, 2005, S. 73-94.

Kunstwissenschaft exemplarisch: Die Berliner Museumsinsel, in: Thomas Hensel/Andreas Köstler (Hrsg.), Einführung in die Kunstwissenschaft, Berlin: Reimer, 2005, S. 9-21 (mit Andreas Köstler).

„Erdlebenbildkunst“ im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit, in: Enrico Lunghi (Hrsg.), Paysages. Constructions et simulations, Luxembourg 2005, o. S.

[auch auf Englisch].

Warburg redivivus oder „Vive l'esprit“. Der Bilderatlas des Andreas M. Kaufmann, in: Andreas M. Kaufmann/Maria Anna Potocka (Hrsg.), Your eyes are not pained by what you see. On the occasion of an exhibition of andreas m. kaufmannn at bunkier sztuki kraków, Frankfurt/M.: Revolver – Archiv für aktuelle Kunst 2005, S. 72-78.

[auch auf Englisch].

[auch auf Polnisch].

Zwischen-Raum und Un-Raum, in: Angela Lammert/Michael Diers/Robert Kudielka/Gert Mattenklott (Hrsg.), *Topos RAUM. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart*, Berlin: Akademie der Künste, und Nürnberg: Verlag für moderne Kunst, 2005, S. 278 f.

Aby Warburgs Bilderatlas „Mnemosyne“. Ein Bildervehikel zwischen Holztafel und Zelluloidstreifen, in: Sabine Flach/Inge Münz-Koenen/Marianne Streisand (Hrsg.), *Der Bilderatlas im Wechsel der Künste und Medien*, München: Fink, 2005, S. 221-250.

Lusus naturae et picturae – Von der Geburt der Kunst aus Kaffeesatz, Gespienenem und Tintensäuen, in: *Barockberichte*, Bd. 40/41, 2005, S. 669-674.

Aperspektive als symbolische Form. Eine Annäherung, in: *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft/IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science* 1 (Themenheft „Die schräge Kamera. Formen und Funktionen ungewöhnlicher Kameraperspektiven in Film und Fernsehen“, hrsg. von Klaus Sachs-Hombach/Hans Jürgen Wulff), 2005, S. 151-163.

„Kung“ in Pacific Palisades, in: Villa Aurora e.V. (Hrsg.), *10 Jahre Villa Aurora 1995–2005*, Ebenhausen bei München: Dölling und Galitz, 2005, S. 66 f.

[auch auf Englisch].

„Say Hello to Peace and Tranquility“. Zu Theorie und Archäologie der Schöpfung künstlicher Welten, in: Harro Segeberg (Hrsg.), *Die Medien und ihre Technik. Theorien – Modelle – Geschichte*, Marburg: Schüren, 2004, S. 122-144.

„Minimal? Da geht noch mehr!“, in: Ausstellungskatalog „Charlotte Desaga/Thorsten Schneider. Fotografie – Skulptur – Video“, hrsg. von Charlotte Desaga/Thorsten Schneider, Köln 2004, o. S.

Bildersturm und Landschaft. Ikonoklastische Impulse ‚autonomer‘ Landschaftsdarstellung in der Frühen Neuzeit, in: Norbert Nußbaum/Stephan Hoppe/Claudia Euskirchen (Hrsg.), *Wege zur Renaissance. Beobachtungen zu den Anfängen neuzeitlicher Kunstauffassung im Rheinland und den Nachbargebieten um 1500*, Köln: SH, 2003, S. 390-423.

‚In actu‘. Performativity and the so-called Media Arts, in: Taipei Fine Arts Museum (Hrsg.), *Conference: Streams of Encounter – Electronic Media based Artworks. Encounter: Interference, Interaction, Communication. Temporal and Spatial Structures in „Media Art“*, Taipei: Taipei Fine Arts Museum, 2003, S. 6-12.

[auch auf Chinesisch].

About the overcompensation of apparatuses, in: Ausstellungskatalog „Streams of Encounter – electronic media based artworks“, hrsg. von Taipei Fine Arts Museum, Taipei: Taipei Fine Arts Museum, 2003, S. 20 f.

[auch auf Chinesisch].

Dreikönigenstr. vs. Campo S. Angelo. Ein deutsch-italienischer Briefwechsel, 2003, URL: <http://www.botschaft-venedig.de/>.

„Virilio-Cubes“, in: Dokumentation der „Werkstatt Junge Akademie 2003 ‚Zeitnah‘“, hrsg. von der Akademie der Künste, Berlin 2003, o. S.

Mobile Augen. Pfade zu einer Geschichte des sich bewegenden Betrachters, in: Ausstellungskatalog „Ich sehe was, was Du nicht siehst!“ Sehmaschinen und Bilderwelten. Die Sammlung Werner Nekes, hrsg. von Bodo von Dewitz/Werner Nekes, Göttingen: Steidl, 2002, S. 54-63 und 420 f.

Albrecht Dürer, Erwin Panofsky und der ‚performative turn‘ der Kunstwissenschaft, in: Thomas Hensel/Hans Ulrich Reck/Siegfried Zielinski (Hrsg.), Goodbye, Dear Pigeons. Lab – Jahrbuch 2001/02 für Künste und Apparate, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2002, S. 330-338.

Das Gnadenbild der Alten Kapelle und die „Schöne Maria“ von Regensburg – Zur Frage ihrer Identität, in: Arbeitshefte des Bayerischen Landesamtes für Denkmalpflege, Bd. 114 („Alte Kapelle Regensburg“), 2001, S. 111-116.

Zwischen Panopticon und Peep-Show. Eine Medienarchäologie des „Big Brother“-Containers, in: Frank Weber (Red.), Big Brother: Inszenierte Banalität zur Prime Time (Wissenschaftliche Paperbacks, Bd. 11), Münster: Lit, 2000, S. 289-313.

Bild-Kultur als Schrift-Kultur oder Die Zukunft im Feuerschein einer Medienkritik. François Truffauts „Fahrenheit 451“, in: Herbert Heinecke/Frank Hörnlein (Hrsg.), Zukunft im Film. Sozialwissenschaftliche Studien zu Star Trek und anderer Science-fiction (Reihe Bildwissenschaften, Bd. 6), Magdeburg: Scriptorum, 2000, S. 31-54.

Collage und Gewalt oder Der Thronfolger als Serienmörder. Kurt Schwitters, H. R. H. The Late Duke of Clarence & Avondale und Jack the Ripper, in: Andreas Köstler/Ernst Seidl (Hrsg.), Bildnis und Image. Das Portrait zwischen Intention und Rezeption, Köln/Weimar/Wien: Böhlau, 1998, S. 262-284.

Nachtseite des Poststrukturalismus. „Critical Terms“ als Ausweg aus dem Methodenstreit?, in: kritische berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften 26, 1998, H. 2 („Bilderflut und Interpretationsebbe?“), S. 16-22 (mit Andreas Köstler).

Bilderstürmende Bilder. Hendrick van Steenwijcks des Älteren „Kathedrale von Antwerpen“, in: Im Blickfeld. Jahrbuch der Hamburger Kunsthalle 3 („Re-Visionen des Politischen“), 1998, S. 33-56.

Das Exlibris Ernst Lubitschs. Von Auslassungen und Anspielungen, in: Fotogeschichte. Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie 65, 1997, S. 25-32 (mit Jürgen Müller).

„What did Lubitsch want to say?“ L'ex-libris d'Ernst Lubitsch, in: Cinémathèque. Revue semestrielle d'esthétique et d'histoire du cinéma, Automne 1997, S. 107-112 (mit Jürgen Müller).

LEXIKON-/HANDBUCHARTIKEL

Der Designbegriff, in: Handbuch Designwissenschaft. Theorie – Geschichte – Praxis, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2020 (Hrsg., mit Oliver Ruf) (in Vorbereitung) (mit Oliver Ruf).

Empathic Design, in: Handbuch Designwissenschaft. Theorie – Geschichte – Praxis, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2020 (Hrsg., mit Oliver Ruf) (in Vorbereitung).

Kunstwissenschaft, in: Handbuch Designwissenschaft. Theorie – Geschichte – Praxis, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2020 (Hrsg., mit Oliver Ruf) (in Vorbereitung).

Kunstgeschichte/Kunstwissenschaft, in: Netzwerk Bildphilosophie (Hrsg.), Bild und Methode. Theoretische Hintergründe und methodische Verfahren der Bildwissenschaft, Köln: von Halem, 2014, S. 186-193.

Kunstgeschichte, in: Stephan Günzel/Dieter Mersch (Hrsg.), Bild. Ein interdisziplinäres Handbuch, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2014, S. 403-407.

Kunstwissenschaft/Bildwissenschaft, in: Jens Schröter (Hrsg.), Handbuch Medienwissenschaft, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2014, S. 414-421 (mit Jens Schröter).

Skulptur, in: Glossar der Bildphilosophie,
URL: <http://www.bildwissenschaft.org/netzwerk/glossar>, 2014 (mit Anne Röhl).

Iconic Turn/Pictorial Turn, in: Stefan Jordan/Jürgen Müller (Hrsg.), Lexikon Kunstwissenschaft – 100 Grundbegriffe, Stuttgart: Reclam, 2012, S. 156-158.

Text-Bild, in: Stefan Jordan/Jürgen Müller (Hrsg.), Lexikon Kunstwissenschaft – 100 Grundbegriffe, Stuttgart: Reclam, 2012, S. 321-323.

Imagineering, in: Hans Jürgen Wulff (Hrsg.), Lexikon der Filmbegriffe,
URL: <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php>.

Göttliches Wissen: Die Kunsttheorie der Renaissance, in: Brockhaus. Die Bibliothek: Kunst und Kultur 4 („Renaissance und Barock“), Mannheim 1998, S. 226-230 (mit Jürgen Müller).

Rembrandt und Vermeer: Das „Goldene Zeitalter“ der holländischen Malerei, in: Brockhaus. Die Bibliothek: Kunst und Kultur 4 („Renaissance und Barock“), Mannheim 1998, S. 299-307 (mit Jürgen Müller).

REZENSIONEN

Rezension von: Aby Warburg, Bilderreihen und Ausstellungen, hrsg. von Uwe Fleckner/Isabella Woldt, Berlin: Akademie, 2012; und Aby Warburg, Fragmente zur Ausdruckskunde, hrsg. von Ulrich Pfisterer/Hans Christian Hönes, Berlin: De Gruyter, 2015, in: sehepunkte (in Vorbereitung).

Rezension von: Horst Bredekamp/Gabriele Werner (Hrsg.), Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik, Berlin: Akademie, in: KUNSTFORM 7, 2006, Nr. 1 [15.01.2006], URL: <http://www.kunstform.historicum.net/2006/01/10087.html>.

Rezension von: Stephan Hoppe, Was ist Barock? Architektur und Städtebau Europas 1580–1770, Darmstadt: Primus, 2003, in: KUNSTFORM 5, 2004, Nr. 6 [15.06.2004], URL: <http://www.kunstform.historicum.net/2004/06/2296.html>.

Merz und Politik. Rezension von: Kurt Schwitters. Catalogue raisonné, Bd. 1. Deutsch/Englisch. Bearb. von Karin Orchard und Isabel Schulz, Ostfildern-Ruit 2000, in: kritische berichte. Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften 29, 2001, H. 2 („Überdauern“), S. 90-96.

Wider die Deutschtümler. Werner Hofmann streitet gegen die „Wesensbestimmer“ deutscher Kunst, in: Neue Zürcher Zeitung, 25. August 1999, S. 59.

AUSSTELLUNGSBESPRECHUNGEN

Die zehnte Kunst, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 22. November 2018, S. 15.

Das Unternehmen Delaunay. Die kaufmännisch-kreative Symbiose eines Künstlerpaares, in: Neue Zürcher Zeitung, 6./7. November 1999, S. 65.

Das Photostudio im Passbildautomaten. Andy Warhols Kunst im Licht der Photographie, in: Neue Zürcher Zeitung, 13. Juli 1999, S. 53.

Die Faszination des Verfemten. Emil Nolde und die Sammlung Sprengel, in: Neue Zürcher Zeitung, 14. Mai 1999, S. 33.

ÜBERSETZUNGEN

aus dem Englischen: Bruno Latour, Wie wird man ikonophil in Kunst, Wissenschaft und Religion?, in: Thomas Hensel/Jens Schröter (Hrsg.), Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, Heft 57/1: Schwerpunktthema „Akteur-Netzwerk-Theorie“, S. 19-44 (mit Holger Steinmann).

aus dem Englischen: Albena Yaneva, Der Aufbau von Installationen. Eine pragmatische Annäherung an Kunst, in: Thomas Hensel/Jens Schröter (Hrsg.), Zeitschrift für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, Heft 57/1: Schwerpunktthema „Akteur-Netzwerk-Theorie“, S. 151-172 (mit Holger Steinmann).

aus dem Englischen: Thomas Elsaesser, Der Blockbuster als Zeitcontainer. „Everything connects, but not everything goes“, in: Thomas Hensel/Hans Ulrich Reck/Siegfried Zielinski (Hrsg.), Goodbye, Dear Pigeons. Lab – Jahrbuch 2001/02 für Künste und Apparate, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2002, S. 310-322 (mit Silvia Wagnermaier).

aus dem Englischen: Timothy Druckrey, Medien, Gedächtnis, Moderne. 2nd International Flusser Lecture, hrsg. von Silvia Wagnermaier/Siegfried Zielinski/Thomas Hensel/Hans Ulrich Reck, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2000 (mit Silvia Wagnermaier).

VARIA

LUXUS!? – Affirmation und Kritik. Geld? Zeit? Handwerkskunst? Design? Verknappung? Genuss?, in: Konturen. Zeitschrift der Hochschule Pforzheim 2017, S. 6-9 (mit Birgit Meyer, Jan Of und Michael Thom).

HEED – Institute for Human Engineering & Empathic Design, in: Konturen. Zeitschrift der Hochschule Pforzheim 2017, S. 68-69 (mit Alexandra Göhring, Annika Theobald und Werner Engeln).

„Artefakte“: Design Turn & Sozio-Design. Bazon Brock und Jonathan Meese mit leidenschaftlichen Plädoyers, in: Konturen. Zeitschrift der Hochschule Pforzheim 2016, S. 24 f. (mit Robert Eikmeyer).

Eine kurze Theorie der Opazität. Zu Jan Davidsz de Heems „Blumenstrauß in einer Glasvase“ in der Berliner Gemäldegalerie, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 16. Januar 2013, S. 30.

Wider ein Denken in Schubladen, in: fool on the hill, 2010, S. 91.

Kommentierte Auswahlbibliografie, in: Thomas Hensel/Andreas Köstler (Hrsg.), Einführung in die Kunstwissenschaft, Berlin: Reimer, 2005, S. 351-357 (mit Andreas Köstler).

Kornettbläser, Bronzegiesser, Bombardier. Zum 500. Geburtstag von Benvenuto Cellini am 3. November, in: Neue Zürcher Zeitung, 4./5. November 2000, Beilage „Literatur und Kunst“, S. 84.

Die hohe Schule der Selbstorganisation – Das Graduiertenkolleg „Politische Ikonographie“ 1990–1999, in: Mitteilungen aus dem Warburg-Haus 3, 1999, S. 1-2.

8.11.1920 („Jahrhunderttage“), in: Neue Zürcher Zeitung, 28. September 1999, S. 65.

Unbestechliche Moderne. Zum Tode des Kunsthistorikers Werner Haftmann, in: Neue Zürcher Zeitung, 2. August 1999, S. 22.

3.6.1968 („Jahrhunderttage“), in: Neue Zürcher Zeitung, 29. Juni 1999, S. 57.

History begins now. Interview mit Jeff Wall im Kunstmuseum Wolfsburg, in: Neue Zürcher Zeitung, 29. Juli 1996, S. 18 (mit Jürgen Müller).

Profile, in: Hochschulnachrichten aus der Wissenschaftlichen Hochschule für Unternehmensführung Koblenz, 1990/1, S. 33 (mit Jan Müller).

VORTRÄGE

2019

Einführungsvortrag („Work hard – play hard. Die verspielte Gesellschaft“, Film- und Vortragsreihe im Kommunalen Kino Pforzheim, 5. November 2019) (mit Alexandra Göhring).

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „Vom Bauhaus zum AppHaus. Kreative Spielräume gestern und morgen“, SAP SE, Internationales Schulungszentrum, Walldorf, 24. Oktober 2019.

Saavedra – Itten – Google: unbunt, abgeschabt und voller Möglichkeiten („Bauhaus-Paradigmen. Von Gestaltungsutopie zu Popkultur?“, Internationale Tagung der Fakultät II: Bildung – Architektur – Künste, Universität Siegen, 10.–12. Oktober 2019).

Einführungsvortrag („Display Studies – Zur Ästhetik, Medialität und Epistemologie der Vitrine“, Sektion im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Universität zu Köln, 25.–28. September 2019).

„the grid, the lib and the best of all possible worlds“: Bausteine für eine Medienarchäologie des Rasters („Pixel-Art und Chiptunes“, Internationale Tagung, Leipzig, 20.–22. Juni 2019).

BAU [SPIEL] HAUS. Keynote Lecture (Artefakte. Pforzheimer Vorträge zu Kunst-, Design- und Medientheorie, Hochschule Pforzheim, 4. April 2019) (mit Robert Eikmeyer).

Von Canali, Himmelsschiffen und Sterndämonen. Aby Warburgs „Auffahrt durch den Weltenraum“ (Abendvortrag im Rahmen der Vortragsreihe zum Schwerpunktthema „Die Künste im technischen Zeitalter“ anlässlich des Universitätsjubiläums 2019, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 2. April 2019).

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „BAU [SPIEL] HAUS“, Neues Museum – Staatliches Museum für Kunst und Design Nürnberg, 21. März 2019).

The Interior of Video Games („Architectonics of Game Worlds – On Aesthetics and Mechanics, Spaces and Places, Rhythms and Philosophies“, Internationale Konferenz, Universität zu Köln, 18.–19. März 2019).

Das Computerspiel als „zehnte Kunst“ („Kunst an den Rändern – oder wie aus Bildern und Dingen Kunst wird“, Symposium des Forums für Interdisziplinäre Studien/IKDM, Muthesius Kunsthochschule, Kiel, 24.–26. Januar 2019).

2018

Moderator der Sektion II („Lehrmedien der Kunstgeschichte“, Internationale Konferenz, Deutsches Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg (DDK), Philipps-Universität Marburg, 22.–24. November 2018).

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „OBUMBRO. SchattenKunst ComputerSpiel“, Museum Ulm, 11. November 2018

Einführungsvortrag („gestaltung ausstellen. Zeigeordnungen 1950-1970“, Internationale Tagung der Forschungsgruppe „Gestaltung ausstellen: Die Sichtbarkeit der HfG Ulm. Von Ulm nach Montréal“, HfG-Archiv Ulm, 29.–31. Oktober 2018) (mit Martin Mäntele und Steffen Siegel).

Input „Kunst- und Bildwissenschaft“ („Quality Games? Computerspiele zwischen Kunst und Kommerz“, Tagung des Grimme Forschungskollegs in Zusammenarbeit mit dem Institut für Medienkultur und Theater, der Grimme Medienbildung und der Fachstelle für Jugendmedienkultur, Schloss Wahn, Theaterwissenschaftliche Sammlung der Universität zu Köln, 1. Oktober 2018).

Einführungsvortrag („Das Wir-Potential. Innovation durch Empathie“, Forum des Institute for Human Engineering & Empathic Design Pforzheim (HEED), Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 12.–13. April 2018).

„... wie die Schranken, welche die Gaukler vor den Zuschauern sich erbauen“. Zu einer Realitätsreflexion des Computerspiels („Krisen der Realität“, Ringvorlesung, Zeppelin Universität, Friedrichshafen, 14. März 2018).

Einführungsvortrag („raus aus der hfg ulm. öffentlichkeit der gestaltung“, Workshop, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 15.–16. Februar 2018).

2017

„Design als Zauberformel“ – Gestaltung an der HfG Ulm zwischen moralischem Anspruch und politischer Realität („Was war Design?“ Tagung des Instituts für Geschichte und Theorie der Gestaltung an der Universität der Künste Berlin, 8.–9. Dezember 2017) (mit Christopher Haaf, Linus Rapp und Steffen Siegel).

„Ein Abend mit Infinity Ward“ oder Die Kunst des Killerspiels (Vortrag, Kolleg-Forschergruppe BildEvidenz. Geschichte und Ästhetik, Freie Universität Berlin, 4. Dezember 2017).

„Fang die Maus“ oder Wie kann ich mit einer Maschine eine Hochschule bauen? (4. „Lange Nacht der Wissenschaft“ an der Hochschule Pforzheim, 20. Oktober 2017).

Idolatrie als Ikonoklasmus – Michael Ostendorfers „Wallfahrt zur *Schönen Maria* von Regensburg“ als ikonischer Palimpsest („Protestantische Bilderwelten. Glaube und Selbstverständnis im Spiegel der Druckgraphik“, Internationale Tagung, Kunstsammlungen der Veste Coburg und Forum Bild-Druck-Papier in Kooperation mit dem Haus der Bayerischen Geschichte, 8.–10. Oktober 2017).

Parergonal Studies oder Die Kettensäge als theoretisches Objekt („Vorspiele und Wechselspiele – Interdisziplinäre Zugänge zum Computerspiel“, Sektion im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg, 4.–7. Oktober 2017).

Spielakt und ludische Differenz – Das Computerspiel als Kunstform (Gastvortrag im Rahmen des Seminars „Grundlagen der Game Studies“, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, 26. Juli 2017).

„Fang die Maus“ oder Wie die Hochschule Pforzheim ins Guinness-Buch der Rekorde kommt (Kinderuni Hochschule Pforzheim, 21. Juli 2017).

„Der liebe Gott steckt im Detail“. Prolegomena zu einer Ludomikrologie des Computerspiels (Gastvortrag, Universität zu Köln, 4. Juli 2017).

Teilnahme an der Podiumsdiskussion „Ist echt unecht Luxus? Schmuck zwischen Demokratisierungsanspruch und Mode“ im Rahmen der Ausstellung „Echt unecht?!“ (Martinskirche im Museumsareal Pforzheim, 29. Juni 2017).

Einführungsvortrag („LUXUS!? Positionen zwischen Opulenz und Askese“, Tagung anlässlich des 250jährigen Schmuckjubiläums der Stadt Pforzheim, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 23.–24. Juni 2017).

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „LUXUS!?“, Alfons-Kern-Turm, Pforzheim, 18. Mai 2017 (mit Bettina Schönfelder).

Das Bild der Bilder. Die Startseite von Google (Abendvortrag, Institut für Europäische Kunstgeschichte, Universität Heidelberg, 27. April 2017).

„Der liebe Gott steckt im Detail“. Prolegomena zu einer Ludomikrologie des Computerspiels („Playful Meaning. Close Reading-Strategien in den Game Studies“, Workshop, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, 3.–4. März 2017).

Hamburg 1907: Zeichentisch und Bilderatlas („Medialität. Historische Konstellationen“, Abschlussstagung des NFS „Mediality“, Universität Zürich, 11.–14. Januar 2017).

2016

Di(sm)aland. Von „der blinden [...] Welt der Zeichen“ (Gilles Deleuze) (Workshop des Teilprojekts „Here You Leave Today‘. Ästhetische Eigenzeiten in Themenparks“ des DFG-Schwerpunktprogramms 1688 „Ästhetische Eigenzeiten. Zeit und Darstellung in der polychronen Moderne“, Universität Mainz, Germersheim, 29. November 2016).

Von Dibutades zu Dawn. Das Computerspiel als Schattenbild und parastatische Maschine („Hybride Realitäten und spielerische Fiktionen“. Symposium zur Computerspielforschung. Vorträge, Diskussionen und Filme, im Rahmen von „Basis Zwei. Digitaltechnik – Kunst – Denken. Eine transdisziplinäre Veranstaltungsreihe“, Kino im Sprengel, Hannover, 22.–23. Oktober 2016).

„Laboratorium“ und „zentrale Apparatur“ oder wie aus einem Ingenieurgestellisch Warburgs Bilderatlas wurde („Aby Warburg. Mnemosyne Bilderatlas“, Kolloquium im Rahmen der Ausstellung „Aby Warburg. Mnemosyne Bilderatlas. Rekonstruktion – Kommentar – Aktualisierung“, ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, 13.–14. Oktober 2016).

Warburg's desk (Internationales Warburg-Kolloquium, University of the Arts, London, Central Saint Martins; Projekt „Bilderfahrzeuge. Aby Warburg's Legacy and the Future of Iconology“; Institut de recherche et d'innovation (IRI), Warburg-Haus Hamburg, 29.–30. Juni 2016).

Eschers Spiele und Escher Games („Art & Games“, Game- und Vortragsabend anlässlich der Sonderausstellung „M. C. Escher“, Max Ernst Museum Brühl des LVR, 14. Mai 2016).

Gestaltung ausstellen. Die Sichtbarkeit der HfG Ulm: von Ulm nach Montréal (Präsentation des Projektantrags „Gestaltung ausstellen. Die Sichtbarkeit der HfG Ulm: von Ulm nach Montréal“, VolkswagenStiftung, Hannover, 12.–13. Mai 2016) (mit Martin Mäntele und Steffen Siegel).

Kunstgeschichte erspielen – Das Computerspiel als artistisches und epistemisches Medium (Rundgespräch: Vorbereitung eines Schwerpunkts „Das digitale Bild“, Deutsche Forschungsgemeinschaft Bonn, 26. Februar 2016).

2015

Dismaland – Disneyland – Disney – oder »hinter jeder Maske noch eine weitere« (Gilles Deleuze) („Artefakte. Pforzheimer Vorträge zu Kunst-, Design- und Medientheorie“, Abendvortrag, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 1. Dezember 2015) (mit Robert Eikmeyer).

Das Computerspiel als Kunstform („Game Studies at the Museum“, Internationale Konferenz, Museum für Angewandte Kunst Köln, 27.–28. November 2015).

Game Studies Lehren im Kontext von Designforschung (Sektion „Teaching Game Studies – Game Studies Summit“, im Rahmen von Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games, Technische Hochschule Köln, 3.–4. November 2015).

Astronaut and Avatar. The Outer Space as a Space of Experimentation in the Computer Game („We are all astronauts: Das Bild des Weltraumreisenden in Kunst und Medien“, Internationale Konferenz, Institut für Europäische Kunstgeschichte, Universität Heidelberg, 22.–25. Oktober 2015).

Von Wolkenreitern und Tintensäuen – oder: Wie kann Kreativität aussehen? (Kinderuni Hochschule Pforzheim, 28. Juli 2015).

Das Computerspiel als Spielakt („Meta Games & Meta Gaming. Medien spielen – zu intermedialen Umwidmungen des Computerspiel(en)s“, Workshop, Universität zu Köln, 18. Juni 2015).

Computerspiel und Museum oder: Was passiert, wenn ein Juggernaut Laokoon trifft? („Mediale Modelle. Prägnanz – Historizität – Zeitgebundenheit“, NFS-Workshop 2015, Warth (CH), 9.–11. Mai 2015).

„Digital Wunderkammer“ und „Grassroot Art 2.0“. Medienästhetische Betrachtungen zu Kulturtechniken im Netz („Bilder bilden: Wie Jugendliche durch Bilder lernen“, Konferenz, Deutsche Kinder- und Jugendstiftung, Schering Stiftung, Stiftung Brandenburger Tor, Berlin, 22. April 2015).

Einführungsvortrag („Hier werden die weitesten Vorstöße gemacht, die gewagtesten Experimente angestellt“. Die Ausstellungen der HfG Ulm“, Workshop HfG-Archiv Ulm/Ulmer Museum, 17. April 2015) (mit Steffen Siegel).

Einführungsvortrag (Workshop „Zeichnung“, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 15. April 2015) (mit Matthias Kohlmann).

Eingeladener Diskutant („Horror – Inszenierungen des Schreckens“, Workshop, Universität zu Köln, 7.–8. Februar 2015).

2014

Von Wolkenreitern und Tintensäuen, oder: Wie kann Kreativität aussehen? (Vortrag, Kinder- und Jugend-Uni Bretten – Kompetenzzentrum für Hochbegabung, 12. Dezember 2014).

Aus Bildern steigen. Betrachtungen zu einer Pathosformel in Film und Computerspiel („ZOOM. Film + Kunstgeschichte“, Vortragsreihe, Institut für Kunstgeschichte, Universität Regensburg, 10. Dezember 2014).

Rohes Entertainment oder raffiniertes Kulturgut? Überlegungen zum Computerspiel („Der Alltag in der digitalen Gesellschaft“, Symposium, Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz, 28. November 2014).

Einführungsvortrag („Atmosphären der Kreativität“, Tagung anlässlich der Eröffnung von EMMA – Kreativzentrum Pforzheim, 10. Oktober 2014).

Video games as „a new category of artworks“ (Vortrag im Rahmen von „[sic!] Summer Institute Cologne“ der Philosophischen Fakultät der Universität zu Köln, 15.–23. Juli 2014).

{„God of War III“, „Echochrome“, „Monument Valley“, „Alice: Madness returns“, ...} oder Wie viele Körner bilden einen Haufen? (Abendvortrag, Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, 25. Juni 2014).

Warburgs Tische („Instrument Erinnerung. Der Mnemosyne-Bilderatlas von Aby Warburg“, Tagung des Kunstraum – Verein für aktuelle Kunst und Kritik, in Zusammenarbeit mit Hamburger 8. Salon und dem Institut für Kunstgeschichte der Ludwig-Maximilians-Universität München, 23.–24. Mai 2014).

Bildergalerie und Belvedere. Betrachtungen zu Kippfiguren des Computerspiels („Kippfiguren des Medialen“, Workshop des NFS „Medienwandel – Medienwechsel – Medienwissen. Historische Perspektiven“, Universität Zürich, Steckborn (CH), 9.–11. Mai 2014).

Liminal und multistabil – *Escher Games* als gattungspoetische Paradigmen? („Prekäre Gattungen. Kleine, periphere, minoritäre, apokryphe und liminale Gattungen, Formen und Spezies“, Tagung der AG Genre des SFB 626 „Ästhetische Erfahrung im Zeichen der Entgrenzung der Künste“, Freie Universität Berlin, 11.–12. April 2014).

Warburg's desk or the Mnemosyne Atlas between table and tableau (Workshop zu Aby M. Warburg, University of Colorado Boulder, 19.–23. März 2014) [abgesagt vom Veranstalter].

„gaming's Citizen Kane moment – a masterpiece“ oder Wie das Computerspiel zur zehnten Kunst wurde (Abendvortrag, Zeppelin Universität Friedrichshafen, 11. Februar 2014).

Zwischen *paidia* und *ludus* oder Wie Ellie das Computerspiel lehrte, sich ein Bild von sich selbst zu machen („Kulturen des Spiels II – Prozesse“, Workshop des Graduiertenkollegs „Automatismen. Kulturtechniken zur Reduzierung von Komplexität“, Universität Paderborn, 6.–7. Februar 2014).

Take on Me – Von a-ha zu „Cryostasis“ (Seminar, Popakademie Baden-Württemberg, Mannheim, 17. Januar 2014).

The Last of Us – Warum die Kunstgeschichte dereinst das Computerspiel als „höhere“ Kunst“ verstanden haben wird („New Game Plus. Neue Perspektiven der Game Studies“, Ringvorlesung des Instituts für Medienkultur & Theater, Universität zu Köln, 14. Januar 2014).

2013

Von Gärten der sich gabelnden Pfade. Mnemosyne, *FlashForward* und die Poetik der Serie („Display und Pinnwand“, Tagung des Forschungsprojekts „Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des Wandels“ im Rahmen des DFG-Schwerpunktprogramms „Mediatisierte Welten“, Bauhaus-Universität Weimar, 28.–29. November 2013).

Das Bild der Bilder oder Googles *weak form* (Probenvortrag Professur (W3) für Geschichte und Theorie der Form am Institut für Kunst- und Bildgeschichte der Humboldt-Universität zu Berlin, 18. Oktober 2013).

„Know your paradoxes!“ . Das Computerspiel als multistabiles Bild („Medien der Wissenschaften“, Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Leuphana Universität Lüneburg, 3.–5. Oktober 2013).

„Lebendige Zusammenhänge raumzeitlicher Ereignisse“. Aby Warburgs Bilderatlas als Medium des Transitorischen („Theater – Medien – Objekte. Kulturgeschichte(n) der Kulturwissenschaft(en)“, Workshop, Theaterwissenschaftliche Sammlung der Universität zu Köln, 12.–13. September 2013).

Das Computerspiel als Tastbild (Vortrag als Fellow der Kolleg-Forschergruppe Bildakt und Verkörperung, Humboldt-Universität zu Berlin, 15. Juli 2013).

Aby Warburgs Szenographien. Von der Vierdimensionalität des „Mnemosyne-Atlas“ („Szenographien des Wissens“, Workshop des Graduiertenkollegs „Das Wissen der Künste“, Universität der Künste Berlin, 8. Juli 2013).

Moderator der Sektionen „Bildhandlung“ und „Farbhandlung“ („Out for a walk – Das entgegenkommende Denken“, Tagung der Kolleg-Forschergruppe Bildakt und Verkörperung, Humboldt-Universität zu Berlin, 4.–6. Juli 2013).

Das Schnittmuster des Rippers. Zur Medialität des Lustmords („Diskriminierung und Gender“, Interdisziplinäre Ringvorlesung an der Universität Siegen, 11. Juni 2013).

Einführung („Game Studies. Portale“, Workshop des Graduiertenkollegs „Locating Media“, Universität Siegen, 6. Juni 2013) (mit Jochen Venus).

Impulsreferat „Bildmedialität“ („Game Studies. Portale“, Workshop des Graduiertenkollegs „Locating Media“, Universität Siegen, 6. Juni 2013).

Game Studies und Kunstwissenschaft („Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung“, Ringvorlesung an der Eberhard Karls Universität Tübingen, 7. Mai 2013).

„Ein Abend mit Infinity Ward“. Zu einer *scène animée* des Computerspiels („Stage#01: Game / Space / Performance“, Workshop, Institut für Medienkultur und Theater, Universität zu Köln, 3. Mai 2013).

Das Computerspiel als Tastbild („Spiel|Handlung“, Tagung der AG Games zum 10jährigen Bestehen, Schloss Wahn, Köln, 18.–20. April 2013).

Zwischen Papierwüstenei und gähnender Aufgeräumtheit. Aby Warburgs „Bild seiner Welt“ („Personen Projekte Perspektiven“, Veranstaltungsreihe des Atelierhauses für Kunst-Medien-Kommunikation, Essen, 5. April 2013).

The video game as *nature morte* („Space & Time in Videogames“, Konferenz, Cologne Game Lab. Institute for Game Development & Research, Fachhochschule Köln, 11. März 2013).

Einführungsvortrag („Warburg redivivus oder Vom Nachleben der Kunstwissenschaft in Kunst und Wissenschaft“, Symposium, Medienwissenschaftliches Seminar, Universität Siegen und Museum für Gegenwartskunst Siegen, 22.–23. Februar 2013).

Das Computerspiel als Bildmedium und Kunstform („Spielregeln der Simulation – Perspektiven der Game Studies“, Ringvorlesung an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 30. Januar 2013).

2012

Das defäkierende Auge. Über Locus und Corpus des Computerspiels („Locating Media“, Ringvorlesung an der Universität Siegen, 18. Dezember 2012).

„vielfach in Bewegung, hantierend, vergleichend, schreibend und einordnend“. Überlegungen zu einem übersehenen Aktanten der Kunstwissenschaft („Das Verborgene im Werk – Einfälle, Skizzen, Modelle“, Tagung in Kooperation mit der Neue Wiener Gruppe/ Lacan Schule und dem Institut Français de Vienne, 30. November – 1. Dezember 2012).

Probenvortrag Professur (W3) für Designtheorie, Hochschule Anhalt, Dessau, 29. November 2012.

Wenn der Film sein Bild verlässt. Metaleptische Reflexionen im Computerspiel („Orte des Films. Von der Kino-Ontologie zur Medientopologie“, Internationale Tagung an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, 22.–24. November 2012).

Vom Spielen Gottes. Computerspiele und religiöse Welten („Press Start to Continue – Next Level III. Kunst und Kultur der digitalen Spiele“, Konferenz des NRW KULTURsekretariats und Partner, Köln, 15.–16. November 2012).

Von Biene Maja zu den Daimyō-Wespen oder Ein Roman im Spiegel des Computerspiels („100 Jahre Biene Maja (1912-2012) – Mediale Metamorphosen eines Klassikers“, Ringvorlesung an der Eberhard Karls Universität Tübingen, 5. Juli 2012) [abgesagt].

Gibt es eine Rückwirkung von Designforschung auf den Arbeitsalltag des Designers? (Probenvortrag Professur (W3) für Medientheorie und Designprozesse, Hochschule Pforzheim, 26. Juni 2012).

„Übrigens wurde häufig umgruppiert“. Aby Warburgs Versuchsanordnungen („Trial and Error – Szenarien medialen Handelns“, Konferenz des Internationalen Graduiertenkollegs „InterArt“, Freie Universität Berlin, 21.–23. Juni 2012).

Warburgs Tisch (Gastvortrag im Rahmen des Seminars „Aby Warburg und die Folgen (für Kunst und Wissenschaft)“, Humboldt-Universität zu Berlin, 18. Juni 2012).

„Es genügt, wenn von uns zweien nur einer ein Idiot ist.“ Die Startseite von Google oder Das Bild der Bilder (Probenvortrag Professur (W2) für Design- und Kunstwissenschaft, Fachhochschule Trier, 5. Juni 2012).

Vortrag im Rahmen der Tagung „Stadtbilder: Zerstörte Städte – offene Räume“ (Institut für Kunst und Materielle Kultur, Technische Universität Dortmund, Emil Schumacher Museum Hagen, 11.–12. Mai 2012) [abgesagt vom Veranstalter].

Die Kunst des ‚Killerspiels‘. Bildtheoretische Reflexionen in *Modern Warfare 2* (Vortrag im Rahmen des Kolloquiums „Aktuelle Medienforschung“, Universität Siegen, 30. April 2012).

Aemulative Intermedialität. Dynamische statische Bilder im Computerspiel („Auf dem Sprung zum dynamischen Bild. Folge, Serie und ‚philosophical toy‘“, Symposium des DFG-Netzwerks „Bildphilosophie“, Fachhochschule Kiel, 2. März 2012).

Kunsthistorische Bildung und Computerspiel (Arbeitskreis Digitale Kunstgeschichte, Institut für Kunstgeschichte, Ludwig-Maximilians-Universität München, 2.–3. Februar 2012).

„The Mill & the Cross“ oder Vom Anhalten des Bildes („Filmische Künstlermythen – Die mediale Produktion der Kreativität“, Symposium an der Muthesius Kunsthochschule Kiel, 19.–21. Januar 2012) [abgesagt].

„Magischer Pinsel“ und „Großes Papier“. Das Computerspiel als zehnte Kunst (Abendvortrag, Institut für Kunstgeschichte, Universität des Saarlandes, Saarbrücken, 18. Januar 2012).

2011

Geschmack oder geschmäckerlich? (Probenvortrag Professur (W3) für Design- und Kunsttheorie mit dem Schwerpunkt Designforschung, Hochschule Pforzheim, 22. Dezember 2011).

Von der „Animosität des Objekts“. Warburgs Mobilia („Neue Perspektiven der Warburg-Forschung“, Internationaler Workshop, Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin, 25.–26. November 2011).

Podiumsdiskussion „Aby Warburg zeichnet“ und Buchvorstellung (Thomas Hensel, Wie aus der Kunstgeschichte eine Bildwissenschaft wurde. Aby Warburgs Graphien, Berlin: Akademie, 2011) („Denk-Bilder. Warburg und die Wissenschaft um 1900“, Kolloquium der Herausgebergruppe: Aby Warburg – Gesammelte Schriften am Institut für Kunstgeschichte, Ludwig-Maximilians-Universität München, 7. Oktober 2011).

Multistabile Bilder. Asthetische Störungen in Bildender Kunst und Computerspiel („Dysfunktionalitäten“, Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Universität Potsdam, 5.–8. Oktober 2011).

Actor-Network-Theory and Art/History. Results of a Workshop at the University of Siegen (REWIRE. Fourth International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology, FACT – Foundation for Art and Creative Technology, Liverpool, 28.–30. September 2011) (mit Jens Schröter) [abgesagt].

Eingeladener Diskutant („Mediatisierte Körper“, Workshop an der Universität Siegen, 17. September 2011).

Die Kunst der Emersion. Eine kleine Medienarchäologie des transgressiven Bildes (Gastvortrag im Rahmen des Seminars „Computer-Spiel-Bilder“, Universität Siegen, 29. Juni 2011).

In/Aus Bilder/n steigen. Zu einer intermedialen Figur des Computerspiels („Immersion. Historische und zeitgenössische Perspektiven auf einen Schlüsselbegriff der Kunst- und Medienwissenschaften“, Interdisziplinäre Tagung des Munich Arts Research Centre/ Institut für Kunstgeschichte, Ludwig-Maximilians-Universität München, 16.–18. Juni 2011).

„Entfärbungen“. Aby Warburgs diagrammatische Kunstwissenschaft („La pensée motrice. Études préparatoires en arts et en sciences XV^e-XXI^e siècles“, Deutsch-französisches Atelier „Arts & Savoirs“ III, Université Lumière Lyon 2, 14.–15. April 2011).

Discutant („La pensée motrice. Études préparatoires en arts et en sciences XV^e-XXI^e siècles“, Deutsch-französisches Atelier „Arts & Savoirs“ III, Université Lumière Lyon 2, 14.–15. April 2011).

Der gesunde Menschenverstand oder Das Computerspiel als Bildmedium (Eröffnungsvortrag „Bildmedium Computerspiel“, Ringvorlesung, Philosophische Fakultät und GamesCoop, Universität Siegen, 12. April 2011).

Vom „Stammbaum der Steinkohlen-Produkte“ zum Stammbaum der Familien Medici/Tornabuoni. Aby Warburgs „sozio-technische Graphen“ (Latour) („Stil-Linien diagrammatischer Kunstgeschichtsschreibung“, Tagung am Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik der Humboldt-Universität zu Berlin, Abteilung Das Technische Bild, in Kooperation mit dem Deutschen Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg, 1.–2. April 2011).

Still Life in the Crosshairs or For an Iconic Turn in Game Studies („Séminaire ‚Iconotextes‘“ des Laboratoire InTRu (Interactions, transferts, ruptures artistiques et culturels) der Université François-Rabelais de Tours, 17. Februar 2011).

Bildakt Animation (Abendvortrag im Rahmen von „Bild und Bit“, Ringvorlesung der ifs internationale filmschule köln, 8. Februar 2011).

Moderator und Diskutant („Diagrammatik der Architektur“, Tagung am Internationalen Kolleg Morphomata in Kooperation mit dem Kunsthistorischen Institut, Abteilung Architekturgeschichte, Universität zu Köln, 27.–29. Januar 2011).

2010

Fatal Frame oder Der Körper der Kamera („Intercultural bodies – Mediale Repräsentationen des Körpers im interkulturellen Vergleich“, Internationales Symposium, Zentrum für Interkulturelle Studien, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 26.–27. November 2010).

Podiumsdiskussion („Ausgrabungen, Freilegungen, Entdeckungen – Zur Archäologie der 1920er Jahre“ im Rahmen der Tagung „Entdeckungen I. Freiräume(n) – Kurt Weill in Dessau und Berlin“, Kurt-Weill-Zentrum Dessau, 29.–30. Oktober 2010).

Merz, Dada und Radiokunst oder Wie Mackie zu seinem Messer kam („Entdeckungen I. Freiräume(n) – Kurt Weill in Dessau und Berlin“, Kurt-Weill-Zentrum Dessau, 29.–30. Oktober 2010).

„O“. Das Computerspiel als magisches Bild („Loopings“, Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Bauhaus-Universität Weimar, 30. September – 2. Oktober 2010) [abgesagt].

„Pissen ist Macht“. Zu einem Ab/Ort der Finanzkrise („TORE ZUR WELT. Hermann Hipp zu Ehren“. Festkolloquium, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 17. Juli 2010).

Stilleben im Fadenkreuz oder: Für einen Iconic Turn der Game Studies (Abendvortrag im Rahmen der Reihe „Labor Neue Kunst“, Universität Siegen, 8. Juni 2010).

Kommentar („Deutscher Militärischer Kunstschutz in Italien 1943–1945“. Internationale Tagung des Zentralinstituts für Kunstgeschichte, München, 6.–8. Mai 2010) [abgesagt].

Die *Nature morte* des Castellan – Das Computerspiel als Bildakt (Abendvortrag in der Reihe „Intermedia Design Lectures“, Fachhochschule Trier. Hochschule für Technik, Wirtschaft und Gestaltung, 21. April 2010).

2009

Bildfragen und Dingfragen als Fragen der Wissenskulturen (DFG-Rundgespräch „Wissenschaftsgeschichte der Kunstgeschichte“, Philipps-Universität Marburg, Deutsches Dokumentationszentrum für Kunstgeschichte – Bildarchiv Foto Marburg, 1.–3. Oktober 2009).

„ein Grenzfall und oft ein Zwitter“. Zur Medialität und Po(i)etik der so genannten technischen Zeichnung („Augenmaß und Zirkelschlag. Europäische Architektur- und Ingenieurzeichnungen seit 1500“. Internationales Kolloquium, Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden, Kunsthistorisches Institut der Universität zu Köln, Max-Planck-Institut für Wissenschaftsgeschichte Berlin, 25.–26. September 2009).

Gottmedien. Von der Darstellbarkeit des Undarstellbaren („Blickmaschinen und Bilderwelten“, Interdisziplinäre Tagung im Rahmen der Ausstellung „Blickmaschinen oder wie Bilder entstehen“, Museum für Gegenwartskunst Siegen und Universität Siegen, 7.–9. Mai 2009).

Ratten im Paradies. Von ‚Gebrauchsbildern‘ und ‚Kunstabildern‘ (Sektion „Kunst- und Bildwissenschaft – Kanonbruch oder Anschluß an den Kanon?“, im Rahmen des XXX. Deutschen Kunsthistorikertags, Philipps-Universität Marburg, 25.–29. März 2009)

Epistemische Praktiken (Forum „Wissenschaftsgeschichte der Kunstgeschichte“, im Rahmen des XXX. Deutschen Kunsthistorikertags, Philipps-Universität Marburg, 25.–29. März 2009)

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 20. Februar 2009.

2008

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, KrönchenCenter Siegen, 2. Dezember 2008.

Das Spielen des Bildes. Remediation und Transgression in „Resident Evil 4“ („Technology and Desire. The Transgressive Art of Moving Images“, Internationale Tagung des Graduiertenkollegs „Bild – Körper – Medium. Eine anthropologische Perspektive“, Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, 14.–16. November 2008).

Pottasche in Pigment in Pixel. Interikonizität im Computerspiel („Visualisierung als Übersetzung“, Workshop des Instituts für Künste und Medien der Universität Potsdam und des Instituts für Kulturforschung Heidelberg, Einstein Forum, Potsdam, 10. Oktober 2008).

Für eine Ikonologie des Computerspiels oder: Schießen Sie auf das Bild! („The Computer wore Tennis Shoes! Erzähl- und Spielformen digitaler Spiele“, Arbeitstagung des Teilprojekts B9 „Mediennarrationen und Medienspiele“ des SFB/FK 615 der Universität Siegen, 25.–27. September 2008).

Warburgs „Dorchläuchting“ oder Was eine wirklich wissenschaftlich saubere Arbeit auszeichne („Der *Denkraum der Besonnenheit* – Formen, Motive, Materialien“, Internationales Kolloquium, Zentrum für Literatur- und Kulturforschung in Kooperation mit dem Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik, Berlin, 17.–19. Januar 2008).

2007

Von Canali, Himmelsschiffen und Sterndämonen. Der Planet Mars als Leitstern der Bildwissenschaft („Vom roten Mars und runden Atomen. Bilder von Wissenschaft und Technik zwischen öffentlicher Wissensvermittlung und Faszinationsproduktion“, Tagung im Rahmen der Förderinitiative „Wissen für Entscheidungsprozesse“ des BMBF und des DFG-Schwerpunktes „Wissenschaft, Politik und Gesellschaft“, Hochschule für Gestaltung, Offenbach, 25.–26. Oktober 2007) [abgesagt].

Die Bildtelegraphie der Kunstgeschichte. Aby Warburg und die „Verschmelzende Vergleichsform“ („Vergleichendes Sehen in den Wissenschaften des 19. Jahrhunderts“, 2. Workshop „Medien der Kunstgeschichte im 19. Jahrhundert“, Eikones – NFS Bildkritik (Graduiertenkolleg „Bild und Wissen“), Kunsthistorisches Seminar der Universität Basel, Basel, 5.–7. Oktober 2007).

Die Kunstwissenschaft greift nach den Sternen (Eröffnungsvortrag der Sektion „Kritische Kunstgeschichte! Kritische Bildwissenschaft?“ im Rahmen der Tagung des Ulmer Vereins „Lösen Bilder Probleme? Neue Aufgaben einer Kritischen Kunstgeschichte“, Humboldt-Universität zu Berlin, Berlin, 12.–13. Januar 2007).

2006

Warburgs „Dorchläuchting“ (Disputationsvortrag, Universität Hamburg, 22. November 2006).

Albrecht Dürers „Traumgesicht“. Ein Bildakt zwischen apokalyptischem Traumnotat und experimenteller Kunsttheorie („Empirie und Manier. Humanistisches Zeichnen in der Frühen Neuzeit“, Internationales Symposium des Kunsthistorischen Instituts der Freien Universität zu Berlin, des Kunsthistorischen Instituts in Florenz (Max-Planck-Institut), der International Association of Word and Image Studies (IAWIS) und des Kupferstichkabinetts der Staatlichen Museen zu Berlin, Berlin, 26.–27. Oktober 2006).

„ohne daß er als Ganzes mit dem Weltkrieg in Verbindung steht, hat er doch einen friedensagitorischen Grundgedanken“. Vom Propagandafilm zu Warburgs politischer Kinematographie („Der Politische Warburg. Zur Ideengeschichte der Bildwissenschaft“, Interdisziplinäre Tagung, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 12.–13. Oktober 2006).

Eröffnungsvortrag der Ausstellung „Das Ende der Nacht“, Kunstverein Viernheim, 16. Juli 2006.

Artistic and non-artistic images („Borderline“, Internationaler Workshop, PACT Zollverein, Essen, 14.–16. Juli 2006).

Eröffnungsvortrag des Symposiums „sweet spot'. Kunst \cap Wissenschaft, scharfgestellt“, Forschungszentrum CAESAR, Bonn, 1. Juni 2006.

2005

Laudatio auf Thorsten Schneider anlässlich der Verleihung des „BM.MEDIALE“-Medienkunstpreises (Medio.Rhein.Erft, Bergheim, 14. November 2005).

Kunstwissenschaft und Kinematographie. Zu Aby Warburgs Filmtheorie des Bildes (DFG-Rundgespräch „Der filmische Raum – Methoden und Ziele kunsthistorischer Filmanalyse“, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main, 8.–10. Juli 2005).

„Alles Bildschaffen ist in ihr Studiengebiet einbegriffen“ oder von der Geburt der Kunstwissenschaft aus Sendetrommeln, Karoluszellen und Stromschwankungen („Kunst, neue Medien, Ästhetik, zeitgenössische Kritik“, Vortragsreihe, Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, 12. Mai 2005).

Idolatrie als Ikonoklasmus. Ein ikonischer Palimpsest Michael Ostendorfers als Modell reformatorischer Konflikterzeugung und Konfliktbewältigung („Bereit zum Konflikt. Strategien und Medien der Konflikterzeugung und Konfliktbewältigung im europäischen Mittelalter“, Interdisziplinäre Tagung, Mittelalterzentrum Greifswald, 28.–30. April 2005)

2004

Die Kunstwissenschaft und das technische Bild („Kunstgeschichtliche Interpretation und bildwissenschaftliche Systematik“, Interdisziplinäre Konferenz, Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, 24.–26. November 2004).

Einführungsvortrag (Sektion „Zwischen-Raum und Un-Raum“, im Rahmen des Symposiums „Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart“ der Akademie der Künste, der Freien Universität, der Humboldt-Universität und der Universität der Künste, Berlin, 17.–20. November 2004).

„Minimal? Da geht noch mehr!“ (Vortrag zur Eröffnung der Ausstellung „Charlotte Desaga/Thorsten Schneider. Fotografie – Skulptur – Video“, Neues Kunstforum Köln, 23. September 2004).

Ikonographische und bildtheoretische Überlegungen zu einer kurzen Sequenz aus „Don Juan de Marco“ (mit Hans Jürgen Wulff) („Bildtheorie des Films“, Interdisziplinäre Tagung, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 2.–4. März 2004) [abgesagt].

„Künstler und Historiker“. Zur Durchdringung von Bildpraxis und Bildtheorie im Werk Aby Warburgs (Vortrag, Freie Universität Berlin, 16. Februar 2004).

The so-called Media Arts: Art through Media vs. Art with Media (Vortrag, Goldsmiths College, University of London, 26. Januar 2004).

Hollywood as a container of Kulturwissenschaft – a blockbuster's ‚Mnemosyne‘ (Vortrag, Goldsmiths College, University of London, 26. Januar 2004).

2003

Steganographie und ikonischer Palimpsest. Zu Geschichte und Struktur doppelbödiger Bilder („Embedded Pictures. Krise des Bildes – Krise der Wahrnehmung“. 24. Bielefelder Symposium über Fotografie und Medien, Fachhochschule Bielefeld, 14.–15. November 2003).

Bildwissenschaft als Kunstwissenschaft. Das Paradigma Aby Warburg („Bildwissenschaft zwischen Reflexion und Anwendung“, Internationale Fachkonferenz, Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, 24.–28. September 2003).

Aperspektive als symbolische Form („Formen und Funktionen ungewöhnlicher Kamera- perspektiven in Film und Fernsehen“, Interdisziplinäre Tagung, Otto-von- Guericke- Universität Magdeburg, 10.–11. Juli 2003).

Autonomie versus Fremdbestimmung? oder Was ist ein Künstler? (Eröffnungsvortrag im Rahmen der Tagung „Künstler als Künstler – Selbstkonzepte zwischen Autonomie und Fremdbestimmung“, Studienstiftung des deutschen Volkes, Bad Honnef, 11.–14. Juni 2003).

Podiumsdiskussion („Streams of Encounter – Electronic Media based Artworks. Encoun- ter: Interference, Interaction, Communication. Temporal and Spatial Structures in ‚Media Art‘“, Internationale Konferenz, Taipei Fine Arts Museum, 15. Februar 2003).

‚In actu‘. Performativity and the so-called Media Arts („Streams of Encounter – Electronic Media based Artworks. Encounter: Interference, Interaction, Communication. Temporal and Spatial Structures in ‚Media Art‘“, Internationale Konferenz, Taipei Fine Arts Museum, 15. Februar 2003).

2002

Warburg redivivus. Der Hollywood-Blockbuster als kulturwissenschaftliches Dispositiv (Abendvortrag, Institut für Film- und Fernsehwissenschaft, Ruhr-Universität Bochum, 20. Juni 2002).

Kupferschlangen, unendliche Wellen und telegraphierte Bilder. Aby Warburg und das technische Bild („Schlangenritual“, Internationale Tagung, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 11.–13. April 2002).

Vom Bild(en) der Demokratie. Vom Parthenonfries zum „Zug der Volksvertreter“ (Abend- vortrag, Kunsthochschule Berlin-Weissensee, 9. Januar 2002).

2001

Imagination in der Frühen Neuzeit. Albrecht Dürers „Traumgesicht“ von 1525 (Abendvortrag im Rahmen der Vortragsreihe „Imagination und kulturelle Praxis im Mittelalter“, Ernst-Moritz-Arndt-Universität Greifswald, 26. November 2001).

„Say Hello to Peace and Tranquility“. Zu Theorie und Archäologie der Schöpfung künstlicher Welten (Forschungskolloquium Kunst- und Medienwissenschaften, Kunsthochschule für Medien Köln, 12. November 2001).

Vom Bild(en) der Demokratie. Der Parthenonfries und Johannes Grützkes „Zug der Volksvertreter“ („Kunst und Macht. Politik und Herrschaft im Medium der bildenden Kunst“, Interdisziplinäre Tagung, Universität Augsburg, 10.–12. Oktober 2001).

„Imagineering“. Zu Theorie und Archäologie der Schöpfung künstlicher Welten („Die Medien und ihre Technik. Theorien – Modelle – Geschichte“, 1. Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft, Universität Hamburg, 4.–6. Oktober 2001).

Bilder mit doppeltem Boden. Argumentative Strukturen des Bildersturms in der Frühen Neuzeit („Wege zur Renaissance. Beobachtungen zu den Anfängen neuzeitlicher Kunstauffassung im Rheinland und den Nachbargebieten um 1500“, Sigurd Greven-Kolloquium zur Renaissanceforschung, Universität zu Köln, 27.–28. September 2001).

Aby Warburgs „Mnemosyne-Atlas“. Ein Bildervehikel zwischen Holztafel und Zelluloidstreifen („Der Bilderatlas im Wechsel der Künste und Medien“, Internationale Tagung, Zentrum für Literaturforschung, Berlin, 21.–22. September 2001).

Stürzen, Rinnen, Fließen. Zu einer frühneuzeitlichen Ästhetik der Performativität am Beispiel Albrecht Dürers („Kunstzeit/Medienzeit“, Workshop der Kunsthochschule für Medien Köln in der Akademie der Künste, Berlin, 23. Juni 2001).

Mnemosyne als Zeitreise. Terry Gilliam und Aby Warburg („Code über Code, sagt der Realismus.“ (Roland Barthes, S/Z), Forschungskolloquium Kunst- und Medienwissenschaften, Kunsthochschule für Medien Köln, 28. Mai 2001).

Mnemosyne-Atlanten. Klassische Archäologie und Medienarchäologie als Leitbilder zeitgenössischer Kunst („Künstler als Ingenieure? Positionen der ‚Medienkunst‘“, Tagung der Studienstiftung des deutschen Volkes, Bad Honnef, 1.–4. Mai 2001).

The Afterlife of Aby Warburg’s „Storyboards“: Art History and the Art of Film-Directing („Making Connections“. 27th Annual Conference of the Association of Art Historians, Oxford, 29. März – 1. April 2001).

Einführungsvortrag (Sektion „The Spatial Turn – Das neue Interesse am Raum“, im Rahmen des XXVI. Deutschen Kunsthistorikertags, Universität Hamburg, 21.–25. März 2001).

The production of authenticity: „Big Brother“ and the lust for going public (Workshop „Truth, Lies and Videotapes. History and Actuality in Visual Representations“, Goethe-Institut Tel Aviv und The Open University of Israel, Tel Aviv, 15.–16. März 2001).

Between Human Being and God: Albrecht Dürer's selfportrait of 1500 as an early modern roleplaying (Workshop „Truth, Lies and Videotapes. History and Actuality in Visual Representations“, Goethe-Institut Tel Aviv und The Open University of Israel, Tel Aviv, 15.–16. März 2001).

Imaging Democracy: From the Parthenon frieze to Johannes Grützke's „Procession of the Deputies“ (Workshop „Truth, Lies and Videotapes. History and Actuality in Visual Representations“, Goethe-Institut Tel Aviv und The Open University of Israel, Tel Aviv, 15.–16. März 2001).

2000

Albrecht Dürers „Traumgesicht“. Eine frühneuzeitliche Ästhetik der Performativität („Bildtheorien II“, Forschungskolloquium Kunst- und Medienwissenschaften, Kunsthochschule für Medien Köln, 30. Oktober 2000).

Das Nachleben von Aby Warburgs „Storyboards“. Kunstwissenschaft und die Kunst, Regie zu führen („Kunst im Film – Film als Kunst“, Kunsthistorische Tagung, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main, 4.–6. Oktober 2000).

Podiumsdiskussion („Das Unmögliche möglicher machen. Die Kunsthochschule für Medien Köln (KHM) zu Gast in der Akademie der Künste“, Berlin, 28.–29. September 2000).

Albrecht Dürers „Traumgesicht“ von 1525. Apokalyptisches Traumnotat und kunsttheoretisches Bildexperiment (XXX. International Congress of the History of Art, London, 3.–8. September 2000).

Prolegomena zu einer Theorie der Interikonizität. Am Beispiel von Andrej Tarkowskij (Bildwissenschaftliches Kolloquium der Interdisziplinären Forschungsstelle für Computervisualistik, Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, 6. Juni 2000).

Der Regisseur als Maler als Autor. Zu Andrej Tarkowskijs Poetik der Intermedialität („Autorenfilm“, Ringvorlesung des Literaturwissenschaftlichen Seminars der Universität Hamburg, 23. Mai 2000).

Über Film-Bücher und Bücher-Filme. Das Verhältnis von Bild und Text in François Truffauts „Fahrenheit 451“ („Bildtheorien I“, Forschungskolloquium Kunst- und Medienwissenschaften, Kunsthochschule für Medien Köln, 8. Mai 2000).

1999

Die Zukunft im Feuerschein einer Medienkritik. François Truffauts „Fahrenheit 451“ („Zukunft im Film – Film in der Zukunft“, Tagung des Arbeitskreises „Film und Politik/ Visuelle Politik“ der Deutschen Vereinigung für Politische Wissenschaft, Magdeburg, 8. Oktober 1999).

Bilder mit doppeltem Boden. Argumentative Strukturen des Bildersturms in der Frühen Neuzeit (Institutstag des Kunstgeschichtlichen Seminars der Universität Hamburg, 14. Juli 1999).

Idolatry as Iconoclasm. Michael Ostendorfer's „Pilgrimage to the ‚Schöne Maria‘ at Regensburg“ (College Art Association 87th Annual Conference, Los Angeles, 11. Februar 1999).

Der Palimpsest als Modell reformatorischer Bildkritik („Renaissance-Colloquium im Warburg-Haus“, Universität Hamburg, 14. Januar 1999).

1998

„Fahrenheit 451“ „Fernsehieber“ – Individuum und Masse im Brennpunkt einer Medienkritik der sechziger Jahre (Filmkolloquium „In Nahaufnahme – Demonstration und Repräsentation im Film“ im Rahmen der Festwoche des Kunstgeschichtlichen Seminars der Universität Hamburg zur Eröffnung des Flügelbaus, 29. Oktober 1998).

Das Buch hinter dem blinden Bildschirm. François Truffauts „Fahrenheit 451“ („Sehen und Hören in der Medienwelt“, Symposium der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik e. V., Hannover, 3. Oktober 1998).

Noah's Ark, the Tower of Babel and the ‚Artes Mechanicae‘ in the Basilica of San Marco in Venice (International Medieval Congress 1998, University of Leeds, 15. Juli 1998).

Moderator der Sektion „Problems in Architectural Sculpture“ (International Medieval Congress 1998, University of Leeds, 15. Juli 1998).

„This was before H. R. H. the late Duke of Clarence & Avondale. Now it is a Merzpicture. Sorry!“ – Kurt Schwitters und Jack the Ripper („Die Unsterblichkeit ist nicht jedermanns Sache.“, Symposium anlässlich des 50. Todestages von Kurt Schwitters am 8. Januar 1948 im Sprengel Museum Hannover, 14. März 1998).

1997

„Häuser, die wie Städte, Städte, die wie Häuser sind“. Der Erweiterungsbau der Hamburger Kunsthalle von Oswald Mathias Ungers (DFG-Symposium „Rezeption, Transfer, Transplantat. Ideen und Bilder von der Stadt im interkulturellen Austausch“, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 15. Oktober 1997).

Michael Ostendorfers „Wallfahrt zur ‚Schönen Maria‘ in Regensburg“ (Studienkurs „Kritik und Reform des religiösen Bildes in der Frühen Neuzeit“, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 22. September 1997).

KONFERENZEN / VORTRAGSREIHEN
(Konzeption, Organisation, Leitung)

Work hard – play hard. Die verspielte Gesellschaft. Film- und Vortragsreihe im Kommunalen Kino Pforzheim, November 2019 (mit Alexandra Göhring), gefördert durch: Kommunales Kino Pforzheim; Institute for Human Engineering & Empathic Design (HEED).

Display Studies – Zur Ästhetik, Medialität und Epistemologie der Vitrine. Sektion im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM), Universität zu Köln, 25.–28. September 2019, gefördert durch: Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM); Universität zu Köln.

Ludologischer Salon. Gesprächsrunde zu Computerspielen an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, seit SoSe 2019, gefördert durch: Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

gestaltung ausstellen. Zeigeordnungen 1950-1970. Internationale Tagung der Forschungsgruppe „Gestaltung ausstellen: Die Sichtbarkeit der HfG Ulm. Von Ulm nach Montréal“, HfG-Archiv Ulm, 29.–31. Oktober 2018 (mit Martin Mäntele und Steffen Siegel), gefördert durch: VolkswagenStiftung.

Das Wir-Potential. Innovation durch Empathie. Forum des Institute for Human Engineering & Empathic Design Pforzheim (HEED), Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 12.–13. April 2018 (zusammen mit Robert Eikmeyer), gefördert durch: Karl Schlecht Stiftung.

raus aus der hfg ulm. öffentlichkeit der gestaltung. Workshop, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 15.–16. Februar 2018, gefördert durch: VolkswagenStiftung.

LUXUS!? Positionen zwischen Opulenz und Askese. Tagung anlässlich des 250jährigen Schmuckjubiläums der Stadt Pforzheim, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 23.–24. Juni 2017, gefördert durch: Bundesverband Schmuck, Uhren, Silberwaren und verwandte Industrien e. V.

Luxus der Zukunft. Workshop, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 24.–26. Oktober 2016 (mit Matthias Kohlmann), gefördert durch: Hochschule Pforzheim.

„Der Jugend kann dis Werck die Anfangs-Gründe Zeigen“. Zeichen-Unterricht als Schule des Sehens und Denkens. Workshop, Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, 16.–18. Oktober 2015 (mit Matthias Kohlmann), gefördert durch: Hochschule Pforzheim.

Atmosphären der Kreativität. Tagung anlässlich der Eröffnung von EMMA – Kreativzentrum Pforzheim, 10. Oktober 2014 (mit Almut Benkert, Bettina Schönfelder), gefördert durch: Wirtschaft und Stadtmarketing Pforzheim (WSP).

Artefakte. Pforzheimer Vorträge zu Kunst-, Design- und Medientheorie. Vortragsreihe (u. a. mit Jonathan Meese, Bazon Brock, Olaf Nicolai, Assemble, Jake Chapman, Tobias Rehberger, Van Bo Le-Mentzel), Fakultät für Gestaltung, Hochschule Pforzheim, seit Sommersemester 2014, gefördert durch: Pforzheimer Zeitung/Albert Esslinger-Kiefer.

Aperture Sciences. Spielen im Labor des Spielens. Sektion im Rahmen der Jahrestagung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) „Medien der Wissenschaften“, Leuphana Universität Lüneburg, 3.-5. Oktober 2013 (mit Benjamin Beil, Rolf F. Nohr, Markus Rautzenberg), gefördert durch: Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM).

Game Studies. Portale. Workshop des Graduiertenkollegs „Locating Media“, Universität Siegen, 6. Juni 2013 (mit Jochen Venus), gefördert durch: Deutsche Forschungsgemeinschaft.

Warburg redivivus oder Vom Nachleben der Kunstwissenschaft in Kunst und Wissenschaft. Symposium, Medienwissenschaftliches Seminar, Universität Siegen und Museum für Gegenwartskunst Siegen, 22.–23. Februar 2013, gefördert durch: Museum für Gegenwartskunst Siegen; Universität Siegen.

Bildmedium Computerspiel. Ringvorlesung, Philosophische Fakultät und GamesCoop, Universität Siegen, April–Juli 2011 (mit Benjamin Beil), gefördert durch: Universität Siegen.

Die Akteur-Netzwerk-Theorie als Herausforderung der Kunstwissenschaft? Internationaler Workshop, Universität Siegen, 29.–30. April 2011 (mit Jens Schröter), gefördert durch: Universität Siegen.

Künstlerische und nicht-künstlerische Bilder. Arbeitsgruppe im Rahmen der Sommerakademie Görlitz der Studienstiftung des deutschen Volkes, Görlitz, 2.–15. September 2007 (mit Christiane Kruse/Kristin Marek und Martin Schulz), gefördert durch: Studienstiftung des deutschen Volkes.

Kritische Kunstgeschichte! Kritische Bildwissenschaft? Sektion im Rahmen der Tagung des Ulmer Vereins „Lösen Bilder Probleme? Neue Aufgaben einer Kritischen Kunstgeschichte“, Humboldt-Universität zu Berlin, 12.–13. Januar 2007 (mit Pablo Schneider), gefördert durch: Ulmer Verein – Verband für Kunst- und Kulturwissenschaften e. V.

„sweet spot“. Kunst \cap Wissenschaft, scharfgestellt. Symposium, Forschungszentrum CAESAR, Bonn, 1. Juni 2006 (mit Sven Mann/Hirsch), gefördert durch: Forschungszentrum CAESAR, Bonn.

Pop-ups, Sonnenflecken und Intelligenztests. Kunstwissenschaft jenseits der Kunst. Bildwissenschaftliche Vortragsreihe, Institut für Künste und Medien, Universität Potsdam, April–Juli 2006 (mit Andreas Köstler), gefördert durch: Universität Potsdam.

Zwischen-Raum und Un-Raum. Sektion im Rahmen des Symposiums „Topos Raum. Die Aktualität des Raumes in den Künsten der Gegenwart“, Akademie der Künste, Freie Universität, Humboldt-Universität und Universität der Künste, Berlin, 20. November 2004, gefördert durch: Fritz Thyssen Stiftung; Hauptstadtkulturfonds; Akademie der Künste, Berlin; Freie Universität Berlin; Humboldt-Universität zu Berlin; Universität der Künste Berlin.

„Schlangenritual“. Internationale Tagung, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 11.–13. April 2002 (mit Cora Bender und Erhard Schüttpelz), gefördert durch: Aby-Warburg-Stiftung (Tagung); Deutsche Forschungsgemeinschaft (Publikation).

Kunstzeit/Medienzeit. Workshop, Akademie der Künste, Berlin, 23. Juni 2001 (mit Hans Ulrich Reck und Siegfried Zielinski), gefördert durch: Akademie der Künste, Berlin; Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln.

The Spatial Turn – Das neue Interesse am Raum. Sektion im Rahmen des XXVI. Deutschen Kunsthistorikertags, Universität Hamburg, 23. März 2001 (mit Cornelia Jöchner), gefördert durch: Verband Deutscher Kunsthistoriker e. V.

Truth, Lies and Videotapes. History and Actuality in Visual Representations. Workshop, Goethe-Institut Tel Aviv und The Open University of Israel, Tel Aviv, 15.–16. März 2001 (mit Bazon Brock), gefördert durch: Goethe-Institut.

Kunst im Film – Film als Kunst. Kunsthistorische Tagung, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main, 4.–6. Oktober 2000 (mit Klaus Krüger und Tanja Michalsky), gefördert durch: Fritz Thyssen Stiftung (Tagung und Publikation).

Israel-Colloquium. Warburg-Haus, Universität Hamburg, 11. Juni 1999, gefördert durch: Deutsche Forschungsgemeinschaft.

Renaissance-Colloquium im Warburg-Haus. Warburg-Haus, Universität Hamburg, Dezember 1998 – Januar 1999 (mit Anthony Grafton), gefördert durch: Aby-Warburg-Stiftung.

Rezeption, Transfer, Transplantat. Ideen und Bilder von der Stadt im interkulturellen Austausch. Symposium des Graduiertenkollegs „Politische Ikonographie“, Universität Hamburg, 13.–15. Oktober 1997 (mit Rainer Donandt und Nina Möntmann), gefördert durch: Deutsche Forschungsgemeinschaft.

Kritik und Reform des religiösen Bildes in der Frühen Neuzeit. Studienkurs, Warburg-Haus, Universität Hamburg, 22.–26. September 1997 (mit Jürgen Müller, Lothar Sickel und Martin Warnke), gefördert durch: Aby-Warburg-Stiftung.

ARS WHU. Kunstgeschichtliche Vortragsreihe im Rahmen des Studium generale, WHU – Otto Beisheim School of Management, Februar–April 1990, gefördert durch: WHU – Otto Beisheim School of Management.

AUSSTELLUNGEN

„Vom Bauhaus zum AppHaus. Kreative Spielräume gestern und morgen“, SAP SE, Internationales Schulungszentrum, Walldorf, 25. Oktober 2019 – 28. Februar 2020, gefördert durch: SAP SE.

„BAU [SPIEL] HAUS“, Neues Museum – Staatliches Museum für Kunst und Design Nürnberg, 22. März – 16. Juni 2019 (mit Robert Eikmeyer), gefördert durch: Kulturstiftung des Bundes; Hochschule Pforzheim; Karl Schlecht Stiftung.

„OBUMBRO. SchattenKunst ComputerSpiel“, Museum Ulm, 11. November 2018 – 28. April 2019, gefördert durch: Sparkasse Ulm; systemzwo GmbH; Spielespatz; HQprint.

„LUXUS!?!“, Alfons-Kern-Turm, Pforzheim, 19. Mai – 25. Juni 2017 (mit Bettina Schönfelder), gefördert durch: Stadt Pforzheim; Hochschule Pforzheim; Kunstverein Pforzheim.

„Welt formen. Zur Ästhetik und Epistemologie des Modells“, Hochschule Pforzheim, Fakultät für Gestaltung, 23. November 2016 – 13. Januar 2017 (mit Robert Eikmeyer), gefördert durch Conttek GmbH.

„Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 21. Februar – 5. Juli 2009 (zweimal verlängert) (in Zusammenarbeit mit Dominika Szope und Studierenden der Universität Siegen), URL: http://on1.zkm.de/zkm/ausstellungen/schnittstelle_schreibtisch, gefördert durch: Universität Siegen; Studienförderfonds Siegen e. V.; ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe; Heinz Nixdorf MuseumsForum, Paderborn; ophelis Pfalzmöbel GmbH; Gerlach – Büro- und Objektkonzepte GmbH; Sparkasse Siegen.

„Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, KrönchenCenter, Siegen, 2. Dezember 2008 – 31. Januar 2009 (in Zusammenarbeit mit Studierenden der Universität Siegen), gefördert durch: Universität Siegen; Kultur Siegen.

Stipendiatenausstellung im Rahmen der Sommerakademie Görlitz der Studienstiftung des deutschen Volkes, Görlitz, 14.–15. September 2007, gefördert durch: Studienstiftung des deutschen Volkes, Stadt Görlitz.

„Das Unmögliche möglicher machen. Die Kunsthochschule für Medien Köln zu Gast an der Akademie der Künste“, Akademie der Künste, Berlin, 28.–29. September 2000 (mit Siegfried Zielinski), gefördert durch: Akademie der Künste, Berlin; Verein der Freunde der Kunsthochschule für Medien Köln.

INTERVIEWS,
MITWIRKUNG AN HÖRFUNK- UND TV-SENDUNGEN
SOWIE FILMEN
(Auswahl)

Museumszeitung, „BAU [SPIEL] HAUS“ (Interview von Sophia Rösch), Ausgabe 65/
26. Februar 2019 – 25. Juni 2019, S. 14.

BR2 Kulturjournal, „Der Zauber des Spieltriebs“, 14. April 2019 (4 Min.).

SWR2 Journal am Mittag, „BAU [SPIEL] HAUS“, 21. März 2019 (6 Min.).

SWR Aktuell, „OBUMBRO. SchattenKunst ComputerSpiel“, 8. November 2018 (2 Min.).

ARD Tagesthemen, „OBUMBRO. SchattenKunst ComputerSpiel“, 7. November 2018
(3 Min.).

Form. Design Magazine, „Luxus darf alles/It Comes at a Cost“ (Kathrin Leist), N° 272,
Jul/Aug 2017, S. 78-81.

Stuttgarter-Zeitung.de, „Luxus ab einem Euro. Auktion an der Hochschule Pforzheim“
(Julia Pfeffinger), 22. Juni 2017.

Pforzheimer Kurier, „Wie verändert sich die DNA von Luxus? Symposium zur Ausstellung
im AK-Turm“, 17. Juni 2017.

SWR2 Journal am Mittag, „Goldene Wasserhähne und Klopapier für 100 Euro“, 24. Mai
2017 (6 Min.).

SWR Kunscht!, „Ausstellung ‚Luxus!?!‘ an der Hochschule Pforzheim“, 18. Mai 2017
(4 Min.).

Stuttgarter Zeitung, „Klopapier für feine Pinkel“ (Robin Szuttor), 18. Mai 2017, S. 26.

Die Presse am Sonntag Wien, „Eine Stadt im Goldrausch“ (Norbert Rief), 14. Mai 2017,
S. 20-22.

BUNTE, „Was ist *Luxus*?“, Nr. 20, 11. Mai 2017, S. 60.

Artmapp. Das Kunstmagazin und die App für Entdecker, „Luxus!?!“ (Chris Gerbing),
Frühjahr 2017, S. 115.

U.J.S. Uhren Juwelen Schmuck, „Luxus ist so unerlässlich wie lohnend“ (Interview von
Pierre Pfeiffer), Ausgabe 1/17, S. 44-45.

SWR2 Journal am Mittag, „Der Pforzheimer Design-Professor Thomas Hensel über die
kulturelle Bedeutung der Computerspiele“, 27. November 2014 (5 Min.).

3sat Kulturzeit extra, „Traumfabrik Computerspiel. Wie aus einem Nischenprodukt einer der innovativsten Kulturzweige der heutigen Zeit wurde“ (Studiogast), 18. September 2014 (40 Min.).

Pforzheimer Zeitung, „Videospiele zwischen Kreativität und Sucht“, 18. September 2014, S. 25.

Pforzheimer Kurier, „Computerspiele sind Kunstwerke“, 18. September 2014, S. 23.

Badische Neueste Nachrichten, „Richtige Bleistifthärte fördert die Kreativität“ (Ingrid Vollmer), 29. Juli 2014 („Wissenschaft“).

Pforzheimer Kurier, „Rohrkunst neben Rohrleitung. Studenten nehmen gestalterische Herausforderung ihrer Kellerumwelt an und auf“ (Ina Zantow), 4. Juni 2014, S. 20.

ZU|Daily, „Die Kunst des Game Over“ (Andreas Friedrich), 10. Februar 2014.

BR2 orange, „Computerspiele und Filme im 8-Bit-Retro-Design“, 8. Dezember 2012 (5 Min.).

BR2 Kulturjournal, „Kunst und Computerspiele – Wie sich scheinbar Widersprüchliches befruchtet“, 1. April 2012 (15 Min.).

Deutschlandradio Kultur Musikszene, „Im Dickicht der Künste. Neue ‚Entdeckungen‘ des Dessauer Kurt-Weill-Zentrums“, 20. Februar 2011 (50 Min.).

WDR3 Mosaik, „Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, 5. März 2009 (6 Min.).

SWR2 Forum, „Chaos über Schubladen – Der Schreibtisch als Kulturzentrum“ (mit Alfred Gebert, Thomas Hensel und Dieter Kühn; Moderation: Burkhard Müller-Ullrich), 3. März 2009 (45 Min.).

Deutschlandradio Kultur Fazit, „Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, 21. Februar 2009 (4 Min.).

SWR2 Journal, „Schnittstelle Schreibtisch oder Wider ein Denken in Schubladen“, 20. Februar 2009 (4 Min.).

ZKMtube, „Thomas Hensel, *Schnittstelle Schreibtisch* (2009)“ (1 Min.).

Universität Siegen, Projekt „Blickkulturen“/„Lust am Schauen“, „Welche Rolle spielt der Apparat – die Blickmaschine – für unsere Weltwahrnehmung?“ (Interview), anlässlich der Ausstellung „Blickmaschinen oder wie Bilder entstehen. Die zeitgenössische Kunst schaut auf die Sammlung Werner Nekes“, Museum für Gegenwartskunst Siegen, Mücsarnok/ Kunsthalle, Budapest, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, 23. November 2008 – 10. Januar 2010, 2009.

Kunsthochschule für Medien Köln, Lioudmila Voropai, „Die Kunst des Liegens. Zur kulturellen Ikonografie des Denkens“ (Interview), 2005.