Dr. Dr. Stefan Höltgen
Württemberger Straße 10
D-34131 Kassel

Tel: 0561 50333583
Mobil: 0173 9025982

Web: www.stefan-hoeltgen.de
E-Mail: stefan@hoeltgen.org

Schriftenverzeichnis

(wissenschaftliche Publikationen)

Monografien

- >OPEN HISTORY_ Archäologie des Retrocomputings. Berlin: Kadmos 2022.
    - OPEN HISTORY. Archäologie der frühen Mikrocomputer und ihrer Programmierung (Diss.). Berlin 2020. (txt3.de/open-history)
- RESUME. Hands-on Retrocomputing (Reihe: Computerarchäologie, Band 1). Bochum: Projekt-Verlag 2016 (1. Auflage), 2021 (2. Auflage)
- Schnittstellen. Serienmord im Film. Marburg: Schüren 2010.
    - Schnittstellen. Zur Konstruktion von Authentizität im Serienmörderfilm (Diss.). Bonn 2009. (txt3.de/schnittstellen)
- Spiegelbilder. Strategien der ästhetischen Verdopplung in den Filmen von David Lynch. Hamburg: Verlag Dr. Kovač 2001 (1. Auflage), 2012 (2. Auflage). (txt3.de/ma-arbeit)

Reihenherausgeberschaften

- Medientechnisches Wissen. 2017-2022 im Oldenbourg/DeGruyter-Verlag (Berlin/Boston).
- Zus. m. Sebastian Bach und Sebastian Felzmann: Computerarchäologie. Seit 2015 im Projekt-Verlag (Bochum).
- Zus. m. Christian Hoffstadt: Post-apocalyptic Studies. 2010–2014 im Projekt-Verlag (Bochum).

Herausgeberschaften

- Medientechnisches Wissen – Band 1: Logik, Informations- und Speichertheorie, Archäologie. (2. erweiterte und korrigierte Auflage) Berlin u.a.: De Gruyter 2025. *(In Vorbereitung)*
- Zus. m. Melanie Fritsch und Torsten Roeder: .D64: Scientific Explorations in Computer Game History within the Digital Humanities. A C64 Disk Book. Weimar: Poly.Play 2024.
- Zus. m. Martin Schmidt: Was war Künstliche Intelligenz? Konturen eines Forschungsfeldes 1975-2000 in Deutschland. Reihe: Computerarchäologie, Band 7. Bochum: Projekt 2024. *(In Vorbereitung)*
- Zus. m. Jörg Weese: RUN – STOP – RESTORE. Retrocomputing und Computerarchäologie.

Bochum: Projekt 2024. *(In Vorbereitung)*

- Medientechnisches Wissen – Band 4: Elektronik, Computerbau, Archäologie. Berlin/Boston: Oldenbourg/DeGruyter 2022.
- Medientechnisches Wissen – Band 3: Mathematik, Physik, Chemie. Berlin/Boston: Oldenbourg/DeGruyter 2019.
- Zus. m. Moritz Hiller: Archäographien. Aspekte einer radikalen Medienarchäologie. Festschrift für Wolfgang Ernst. Berlin/Basel: Schwabe 2019.
- Medientechnisches Wissen – Band 2: Informatik, Programmieren, Kybernetik. Berlin/Boston: Oldenbourg/DeGruyter 2018.
- Zus. m. Marianna Baranovska: HELLO, I'M ELIZA. 50 Jahre Gespräche mit Computern (Reihe: Computerarchäologie, Band 4). Bochum: Projekt-Verlag 2018 (1. Auflage), 2023 (2., erw. Auflage).
- Medientechnisches Wissen – Band 1: Logik, Informations- und Speichertheorie. Berlin/Boston: Oldenbourg/DeGruyter 2017 (1. Auflage), 2024 (2. erw. Auflage, *in Vorbereitung*).
- Zus. m. Jan Claas van Treeck: Time To Play. Zeit und Computerspiel. Glückstadt: vwh 2016.
- Zus. m. Irina Gradinari: Heiße Drähte. Medien im Kalten Krieg (Reihe: Post-apocalyptic Studies, Band 3). Bochum: Projekt-Verlag 2014.
- SHIFT – RESTORE – ESCAPE. Retrocomputing und Computerarchäologie. Winnenden: CSW 2014.
- Zus. m. Patrick Baum: Lexikon der Postmoderne. Bochum: Projekt-Verlag 2011.
- Zus. m. Christian Hoffstadt: This is the End ... Mediale Visionen vom Untergang der Menschheit (Reihe: Post-apocalyptic Studies, Band 1). Bochum: Projekt-Verlag 2011.
- Zus. m. Christian Hoffstadt: Sick Humor. (Reihe: Komik und Gewalt, Band 1). Bochum: Projekt-Verlag 2010.
- Zus. m. Michael Wetzel: Killer/Culture. Serienmord als ästhetisches Phänomen. Berlin: Bertz+Fischer 2009.

Zeitschriftenredaktionen

- 2012–2014: Chefredaktion für »RETRO. Computer – Spiele – Kultur« (Ausgaben 27–34), ISSN: 1862-2348
- 2001–2004: Chefredaktion von »F.LM – Texte zum Film« (Ausgabe 1–4), ISSN: 1619-4144
- 1997–2000: Chefredaktion und Herausgeber von »frame25 – Die Filmzeitschrift« (Ausgaben 1–10), ISSN: 1438-1109

Beiträge in Sammelbänden

- Unconventional Computing. In: Ernst, Christoph/Krtilova, Katerina/Schröter, Jens/Sudmann,

Andreas (Hgg.): Handbuch Medientheorien im 21. Jahrhundert. Berlin u.a.: Springer Nature 2026. *(In Vorbereitung)*

- »Am Heimcomputer sitz' ich hier«. Diskurs- und Computerarchäologische Verortungen einer Technologie. In: Bartz, Christina/Cyrkel, Jakob/Miggelbrink, Monique/Hüttemann, Felix (Hgg.): ComputerWohnen. Zur Geschichte des Computers in Wohnumgebungen zwischen Arbeit und Assistenz. Bielefeld: Transcript 2025. *(In Publikation)*
- Welt am Draht? Das Universum als Computer. In: Zaun, Harald (Hg.): Expedition in die Raumzeit. Kosmologie, Bioastronomie und Metaphysik. Weinheim: Wiley-VCH 2025. *(n Publikation)*
- Peter Handke: Die Hornissen. In: Kreuzer, S. & Frank, C. (Hgg.): Klassiker österreichischer Literatur. Ein literaturgeschichtlicher Streifzug in Einzeltextanalysen. Würzburg: Königshausen & Neumann 2025. *(In Publikation)*
- The Subtexts of Games. Philological Perspectives on Game Source Codes as a Contribution to Software and Knowledge Preservation. In: Çakir, D. C./Kinder, A./Möring, S. (Hgg.): Games & Literature. Marbacher Schriften. Göttingen: Wallsteinverlag 2024. *(In Publikation)*
- Computerspielarchäologie. Theorie und Methodologie einer medienarchäologischen Betrachtung von/m Spielen. In: Falkenberg, K./Inderst, R./Junge, J./Koubek, J. (Hgg.): Spielforschung – Einführung in die Ludologie. Handbuch für Wissenschaft und Praxis. Baden-Baden: Nomos 2024. *(In Publikation) (txt3.de/csarch)*
- Pong. In: Feige, D./Inderst, R. (Eds.): Digital Games. 50 zentrale Titel. Bielefeld: Transcript 2024. *(In Publikation)*
- zus. m. Melanie Fritsch: »Boing – Boom – Tschack«. Onomatopoietic descriptions of sound effects in BASIC programming manuals. In: Gibbons, William/Cook, Karen/Rebillard, Fanny (Eds.): Global Histories of Video Game Music Technology. (Music, Science and Technology). Turnhout: Brepols 2024. *(In Publikation)*
- Doomsday Machines. Computer and Computing in Cold-War Science Fiction. In: Adamatzky, Andrew (Hg.): Post-apocalyptic Computing. Covent Garden: World Scientific 2023. *(In Publikation)*
- zus. m. Rolf Nohr: Teaching Machines: Learning as Subjective Technique and Feedback Loop. In: Goméz, Venegaz, Diego (Hg.): Frictions. Inquiries into Cybernetic Thinking and Its Attempts towards Mate[real]ization. Lüneburg: meson press 2024, S. 133–162.
- Ritter Eduard, Ritter Kunibert und die Frage, wer den ersten Stein geworfen hat. Zwei BASIC-Spiele für Atari-Homecomputer ›von unten‹ betrachtet. In: Fritsch, M./Höltgen, S./Roeder, T. (Hgg.): .D64: Scientific Explorations in Computer Game History within the Digital Humanities. A C64 Disk Book. Weimar: Poly.Play 2024. (txt3.de/ritter)
- »Humanities of the Digital« – Philologische Perspektiven auf Codes als Beitrag einer computerarchäologischen Knowledge Preservation. In: Bartelmus, Martin & Nebrig, Alexander (Hgg.): Digitale Schriftlichkeit. Bielefeld: transcript 2024, S. 207–229. (txt3.de/hum-dig)
- Spiele(nd) Programmieren Lernen. Gamification der Homecomputerära mit BASIC-Abtippspielen. In: Blankenhein, Jörn (Hg.): History of Games – PAtCH'D. N. N. 2024. (In Vorbereitung)

- Computerarchäologie. In: Feige, Martin/Arnold, Florian/Bernhardt, Johannes/Vater, Christian (Hgg.): Digitalität. Ein Alphabet. Bielefeld: Transcript 2024, S. 51–60. (txt3.de/carch)
- Symbolic Music and Algorithmic Composing: Computer Archaeological Perspectives on BASIC Game Sounds. In: Gibbons, W./Grimshaw-Aagaard, M. (Hgg.): The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound. Oxford: Oxford University Press 2023, S. 240–268.
- zus. m. Rolf F. Nohr: Teaching machines. Lernen als Subjekttechnik und Feedback-Loop. In: Weich, A./Tribukait, M./Becker, J. (Hgg.): Was leisten wir (uns) in der Schule? Leistung in Bildung und Bildungsmedien. (Reihe: Eckert, Band 152) Göttingen: V&R Unipress 2022, S. 297-324.
- Game Science. Vorüberlegungen zu einer (medien)wissenschaftlichen Computerspielarchäologie. In: Lukmann, C. (Hg.): Kontrollmaschinen. Zur Dispositivtheorie des Computerspiels. (Reihe: Medien'Welten, Band 30), Münster u.a.: LIT 2022, S. 85-107.
- From Bugs to Features. An Archaeology of Errors and/in/as Computer Games. In: Korolkova, Maria/Barker, Timothy (Hgg.): Miscommunication: Errors, Mistakes, and the Media. London: Bloomsbury Publ. 2022, S. 265-283.
- Little Data. Fraktale Bildkompression: Von einer netzhistorischen Miszelle zum medienstrukturellen Bruch. In: Balke, Friedrich/Siegert, Bernhard/Vogl, Joseph (Hgg.): Jahrbuch *Archiv für Mediengeschichte* 19: »Kleine Formen«. Berlin: Verlag Vorwerk 8 2021, S. 87–99.
- Brain Lego. Toy Computing with Lego Bricks. In: Adamatzky, Andrew/Lestocart, Louis-José (Hgg.): Thoughts on Unconventional Computing. Bristol: Luniver Press 2021, S. 101-105.
- zus. m. Pleikies, S./Fecker, T./Mormsbecher, N./Divani, S.: A Case of Toy Computing. Implementing Digital Logics with Minecraft. In: Adamatzky, Andrew (Hg.): Alternative Computing. Heidelberg u.a.: Springer 2021, S. 541–581. (txt3.de/toyc-minecraft)
- Hit Any Key to Start Gaming. Programmieren und/als Spielen mit dem Heimcomputer. In: Blankenheim, Jörg (Hg.): Game Designers & Software Artists. Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts, 1983-1988. Glückstadt: vwh 2020, S. 51-66.
- Der sogenannte Computer – Zum Problem des Kollektivums der Digitalisierung. In: Holze, Jens/Verständig, Dan/Biermann, Ralf (Hgg.): Medienbildung zwischen Subjektivität und Kollektivität. Reflexionen im Kontext des digitalen Zeitalters. (Reihe: Medienbildung und Gesellschaft, Band 45). Wiesbaden: Springer VS 2020, S. 95-114.
- Das magische Panoptikum. Technologien der Überwachung zum Zwecke des Spiels – eine computerarchäologische Analyse. In: Henning, Martin/Schellong, Marcel (Hgg.): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel. PAIDIA-Sonderausgabe. Glückstadt: vwh 2020, S. 124-155.
- Computerspiele (Computer(Spiele)) – Referenzen, Zitate und Rekursionen des Computers als Spiel. In: Görgen, Arno/Inderst, Rudolf (Hgg.): Wissenschaft und Technologie in Digitalen Spielen. Marburg: Büchner 2020, S. 25-64.
- DaimoGraphien. Für ein Argumentieren jenseits des Diskursiven. In: Höltgen, S./Hiller, M. (Hgg.): Archäographien. Aspekte einer radikalen Medienarchäologie. Festschrift für Wolfgang Ernst. Berlin: Schwabe 2019, S. 295-307.

- Von der Sprachphilosophie zu ELIZA. In: Mainzer, Klaus (Hg.): Philosophisches Handbuch der Künstlichen Intelligenz. Berlin u.a.: Springer 2019. DOI: 10.1007/978-3-658-23715-8_11-1 (txt3.de/spri-eliza)
- Zus. m. Johannes Maibaum: Programmieren für Medienwissenschaftler (Assembler, BASIC, C, Python). In: Höltgen, Stefan (Hg.): Medientechnisches Wissen – Band 2: Informatik, Programmieren, Kybernetik. Berlin/Boston: Oldenbourg/DeGruyter 2018.
- Hertz aus Glas. Silicium als Medium in den Medien. In: Vöhringer, Margarete/Windgätter, Christof (Hgg.): Glas. Materielle Kultur zwischen Zeigen und Verbergen. Bielefeld: Transcript 2020. *(Im Erscheinen, Preprint: txt3.de/rg-glas)*
- Computer/sprachen: ELIZA und BASIC. Urszenen des Homecomputing (und) Künstlicher Intelligenz. In : Baranovska, Marianna/Höltgen, Stefan (Hgg.): »HELLO, I'M ELIZA« Fünfzig Jahre Gespräche mit Computern. Reihe: Computerarchäologie, Bd. 4. Bochum: Projekt 2018, S. 97–122.
- Zus. m. Marius Groth: Wissens-Appa/Repa/raturen. Ein epistemologisch-archäologischer Werkstattbericht von der Restauration eines frühen Mikrocomputers. In: Krebs, Stefan/Schabacher, Gabriele/Weber, Heike (Hgg.): Kulturen des Reparierens: Dinge – Wissen – Praktiken. Bielefeld: Transcript 2018, S. 239–264. (txt3.de/acad-repa)
- End/Zeit/Ge/Schichten des Computers. Von den Apokalypsen des Computers und der Unendlichkeit des Computing. In: Ballhausen, Thomas/Friesinger, Günther (Hgg.): End/Zeit. Das Apokalyptische zwischen Politik, Prognose und Technologie. Wien: edition mono/monochrom 2018, S. 103–122. (txt3.de/acad-apocal)
- Logik für Medienwissenschaftler. In: Höltgen, Stefan (Hg.): Medientechnisches Wissen – Band 1: Logik, Informations- und Speichertheorie. Berlin/Boston: Oldenbourg/DeGruyter 2017, S. 14–149.
- Spiel, Raum und Krieg. Der Hacker als Partisan im Kalten Krieg. In: Nowak, Lars (Hg.): Medien – Krieg – Raum. München: Fink 2016, S. 393–416. (txt3.de/acad-hacker)
- Wer gesehen wird, hat schon verloren. In: Rötzer, Florian (Hg.): Programmierte Ethik. Brauchen Roboter Ethik oder Moral? Hannover: Heise Medien 2016. (txt3.de/drohnen)
- Time Invaders. Zeit(ge)schichten in Computer(spiele)n. In: Höltgen, Stefan/van Treeck, Jan Claas: Time To Play. Zeit und Computerspiel. Glückstadt: vwh 2016, S. 51–69.
- Filmgespräche mit Oliver Nöding und Marcos Ewert. In: Nöding, Oliver/Ewert, Marcos: Sauft Benzin, ihr Himmelhunde. Gespräche über männliche Allmachtsphantasien, Maschinengewehre, Zerstörungswut & ungehemmte Mordlust. Norderstedt: Édition Moustache 2016, S. 335–357 („Das stumme Ungeheuer"), 384–399 („Todesschwadron"), 402–421 („Hero"). (txt3.de/acad-filmgespraeche)
- It's more fun to compute! Retro-Games als Wissensobjekte. In: Letourneur, Ann-Marie/Mosel, Michael/Raupach, Tim (Hgg.): Retro-Games und Retro-Gaming. Nostalgie als Phänomen einer performativen Ästhetik von Computer- und Videospielen. Glückstadt: vwh 2015, S. 49–66. (txt3.de/acad-morefun)
- Vom Denkmonster zur Killerapplikation. Der Computer als Mörder und Mordwaffe im Film. In: Friedrich, Hans-Edwin/Ort, Claus-Michael (Hgg.): Recht und Moral. Zur gesellschaftlichen

Selbstverständigung über »Verbrechen« vom 17. bis zum 21. Jahrhundert. (Reihe: Schriften zur Literaturwissenschaft, Band 39) Berlin: Duncker & Humblot 2015, S. 529–539. (txt3.de/acad-killapp)

- JUMPs durch exotische Zonen. Portale, Hyperräume und Teleportation in Computern und Computerspielen. In: Hensel, Thomas/Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F. (Hgg.) »The cake is a lie!« Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von ›Portal‹. Münster: LIT 2015, S. 107–134. (txt3.de/acad-jumps)
- »All Watched Over by Machines of Loving Grace« – Öffentliche Erinnerung, demokratische Informationen und restriktive Technologien am Beispiel der »Community Memory«. In: Reichert, Ramón (Hg.): Big Data. Analysen zum digitalen Wandel von Wissen, Macht und Ökonomie. Bielefeld: Transcript 2014, S. 385–404. (txt3.de/acad-grace)
- Sprachregeln und Spielregeln. Von Computerspielen und ihren Programmierfehlern. In: Huberts, Christian/Standke, Sebastian (Hgg.): Zwischen|Welten. Atmosphären im Computerspiel. Glückstadt: vwh 2014, S. 295–315. (txt3.de/acad-regeln)
- Game Circuits: Platform Studies und Medienarchäologie als Methoden zur Erforschung von Computerspielen. In: Bigl, Benjamin/Stoppe, Sebastian (Hgg.): Playing with Virtuality. Theories and Methods of Computer Game Studies. Frankfurt am Main: Peter Lang 2013, S. 83–100. (txt3.de/acad-circ)
- Digitale Analogien. Der Körper des Spielers am Gameport des Computers. In: Inderst, Rudolf Thomas/Just, Peter (Hgg.): Shoot 'em up – bring 'em down. Körperlichkeit in digitalen Spielen. Glückstadt: vwh 2013, S. 254–273. (txt3.de/acad-digiana)
- Data – Dating – Datamining. Der Computer als Medium zwischen Mann und Frau – innerhalb und außerhalb von Fiktionen. In: Bukow, Gerhard Chr./Jörissen, Benjamin/Fromme, Johannes (Hgg.): Raum – Zeit – Medienbildung. Untersuchungen zu medialen Veränderungen unseres Verhältnisses zu Raum und Zeit. Wiesbaden: VS 2012, S. 265–294. (txt3.de/acad-data)
- Zelluloidmaschinen. Computer im Film. In: Kirchmann, Kay/Ruchatz, Jens (Hgg.): Medienreflexionen im Film. Ein Handbuch. Bielefeld: Transcript 2012, S. 293–316. (txt3.de/acad-zelluloid)
- »Eine schrecklich nette Familie«. In: Klein, Thomas/Hißnauer, Christian (Hgg.): Klassiker der Fernsehserie. Stuttgart: Reclam 2012, S. 196–202.
- »Das Geheimnis von Twin Peaks«. In: Klein, Thomas/Hißnauer, Christian (Hgg.): Klassiker der Fernsehserie. Stuttgart: Reclam 2012, S. 227–237.
- »Briefe eines Toten«. In: Vassilieva, Ekaterina/Braguinski, Nikita (Hgg.): Noev kovčeg russkogo kino. Ot ›Sten'ki Razina‹ do ›Stiljag‹ (Russian title)/The ark of the Russian cinema. From ›Stenka Razin‹ to ›Stiljagi‹ (English translation of the title). Vinnytsia (Ukraine): Globus Press 2012, S. 389–392. (txt3.de/briefeet)
- »Anyone for Tennis?« Zeit und Körper im Splatstick-Film. In: Höltgen, Stefan/Hoffstadt, Christian (Hgg.): Sick Humor (Reihe: Komik und Gewalt, Bd. 1). Bochum: Projektverlag 2011, S. 41–50.
- Spielen (in) der atomaren Situation. Atomkriegsszenarien im 8- und 16-Bit-Computerspiel. In: Inderst, Rudolf/Just, Peter (Hg.): Contact – Conflict – Combat. Zur Tradition des Konfliktes in

digitalen Spielen. (Reihe: Gamestudies) Boizenburg: vwh, 2011, S. 73–92. (txt3.de/acad-atom)

- Kontaktmaschinen. Computer und Roboter im fiktionalen Pornospielfilm. In: Demny, Oliver/Richling, Martin (Hgg.): Sex und Subversion. Pornofilme jenseits des Mainstream (Reihe: deep focus 11). Berlin: Bertz+Fischer 2010, S. 73–86. (txt3.de/acad-kontakt)
- Der Horror (zurück) aus der Interaktivität. Strukturen verrauschter Digitalität und Intermedialität im Videospiel Silent Hill und seiner Filmadaption. In: van Bebber, Jörg (Hg.): Dawn of an Evil Millennium. Horror und Kultur im neuen Jahrtausend. Darmstadt: Büchner-Verlag 2011, S. 293–298. (txt3.de/acad-shil)
- Simulationsräume. Ein Versuch über die filmischen Raumtheorien David Cronenbergs. In: Stiglegger, Marcus (Hg.): David Cronenberg (Reihe: film 16). Berlin: Bertz+Fischer 2010, S. 74–88. (txt3.de/acad-cronenb)
- Killer-Spiele. Serienmord und Serienmörder im Videospiel. In: Höltgen, Stefan/Wetzel, Michael (Hgg.): Killer/Culture – Serienmord in der populären Kultur. Berlin: Bertz+Fischer 2010, S. 139–152. (txt3.de/acad-killgm)
- »Es hat (nicht) geschmeckt.« Der ›Kannibale von Rotenburg‹ und der verstehende Horrorfilm. In: Biedermann, Claudio/Stiegler, Christian (Hgg.): Horror und Ästhetik. Konstanz: UVK 2008, S. 150–166.
- Im Anfang war die Tat. Jack the Ripper im frühen Film. In: Komfort-Hein, Susanne/Scholz, Susanne (Hgg.): LustMord. Medialisierung eines kulturellen Phänomens um 1900. Königstein/Taunus: Ulrike Helmer Verlag 2007, S. 73–91.
- »Johnny zieht in den Krieg«. In: Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo (Hgg.): Filmgenres – Kriegsfilm. Stuttgart: Reclam 2006, S. 236–240.
- »Full Metal Jacket«. In: Klein, Thomas/Stiglegger, Marcus/Traber, Bodo (Hgg.): Filmgenres – Kriegsfilm. Stuttgart: Reclam 2006, S. 299–304.
- »Giganten der Vorzeit«. In: Buttgereit, Jörg (Hg.): Japan – Die Monsterinsel. Berlin: Martin Schmitz Verlag 2006, S. 236f.
- »Mothra – Das Siegel der Elias«. In: Buttgereit, Jörg (Hg.): Japan – Die Monsterinsel. Berlin: Martin Schmitz Verlag 2006, S. 242f.
- »Die Monsterinsel«. In: Buttgereit, Jörg (Hg.): Japan – Die Monsterinsel. Berlin: Martin Schmitz Verlag 2006, S. 248f.
- Take a closer look. Filmische Strategien der Annäherung des Blicks an die Wunde. In: Köhne, Julia/Kuschke, Ralf/Meteling, Arno (Hgg.): Splatter Movies – Essays zum modernen Horrorfilm, Berlin: Bertz+Fischer 2005, S. 20–28.
- Zus. m. Julia Köhne: Interview mit Jörg Buttgereit. In: Köhne, Julia/Kuschke, Ralf/Meteling, Arno (Hgg.): Splatter Movies – Essays zum modernen Horrorfilm, Berlin: Bertz+Fischer 2005, S. 187–205.

Zeitschriftenbeiträge (Auswahl)

- »Wir alle haben Fotos, wie diese.« Heimcomputerfotografien aus den 80ern. In: Digital Talk 64,

Ausgabe 115 (2024), DOI: 10.13140/RG.2.2.13513.76640. (txt3.de/fotos)

- Bitstory. Archäologische Zustandsbetrachtungen eines (verschwundenen) Pixels. In: montage/av 32 (1/2024), S. 59–71.
- Symbolische Tonschriften. Programmcode als Notation für Computermusik. In: Musiktheorie, Ausgabe: Musik in Videospielen. Perspektiven der Videospielmusikforschung, Heft 2/2024, S. 113-124.
- zus. m. Thomas Fecker: Retro Fitting History. Computerreparatur als epistemologische Praxis. In: Technikgeschichte, Band 90, Heft 2, Themenheft »Pflegen, Flicken, Re-Arrangieren«, 2023, S. 147–176.
- BASIC. Notizen zur Kulturgeschichte einer Programmiersprache. Teil 2. In: Digital Talk 64, Nr. 113 (06/2023). [Disketten-Magazin für den Commodore 64]. (txt3.de/dt6)
- BASIC. Notizen zur Kulturgeschichte einer Programmiersprache. Teil 1. In: Digital Talk 64, Nr. 112 (11/2022). [Disketten-Magazin für den Commodore 64]. (txt3.de/dt5)
- Hardwhere – Softwhere. Eine Archäologie der/als Navigation durch Strukturspeicher. In: Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften, Ausg. 1/2022: Navigation. Praktiken – Medien – Theorien – Epistemologien, S. 139-161.
- Commodore is the Message. Eine Chronik des C64 im Signallabor. In: Digital Talk 64, Nr. 111 (03/2022). [Disketten-Magazin für den Commodore 64]. (txt3.de/dt4)
- »Und wenn ich diese Taste drück'...« Sounds und ihre Programmierung in BASIC-Spielen. In PPAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung. 23.03.2022. (txt3.de/paidia8)
- Brain Lego. Toy Computing with Lego Bricks. In: Adamatzky, Andrew (Hg.): LINKSs Special Issue 1: Unconventional Computing. 2022, S. 101-105.
- Viren im C64? Geschichten von Computerviren Teil 2. In: Digital Talk 64, Nr. 110 (2021) [Disketten-Magazin für den Commodore 64]. (txt3.de/dt3)
- Viren im C64? Geschichten von Computerviren Teil 1. In: Digital Talk 64, Nr. 109 (12/2020) [Disketten-Magazin für den Commodore 64]. (txt3.de/dt2)
- Mit dem Computer spielen. Analogien und Physiologien im Spiel mit der Spannung. In: PAIDIA, 30.09.2020. (txt3.de/paidia7)
- Das magische Panoptikum. Technologien der Überwachung zum Zweck des Spiels – eine computerarchäologische Analyse. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung. Sonderausgabe „Überwachen", 25.06.2020. (txt3.de/paidia6)
- Als die Daten reisen lernten. Zur Archäologie der Disketten-Magazine. In: Digital Talk 64, Nr. 108 (2020) [Disketten-Magazin für den Commodore 64]. (txt3.de/acad-dt1)
- GOTO MOON: Mondlandesimulationen als Computerspiele – Einblick und Eingriff ins Software-Archiv. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung. 06.03.2020. (txt3.de/paidia4)
- Fifty Years in Home Computing, The Digital Computer and its private Use(er)s. In: International Journal of Parallel, Emergent and Distributed Systems, Vol. 35(2), 2020, S. 170-184. DOI: 10.1080/17445760.2019.1597085. (txt3.de/ijpedc1).

- Sound Bits. Computerarchäologische(s) Spiele(n) mit historischen Sound-Prozessoren. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung. 01.02.2019. (txt3.de/paidia2)
- Play that Pokey Music: Computer Archaeological Gaming with Vintage Sound Chips. In: The Computer Games Journal. Volume 7, Issue 4, December 2018, Special Edition 2018 – Ludomusicology, S. 213–230, DOI: 10.1007/s40869-018-0068-5. (txt3.de/pokeymusic)
- Eine Archäologie des Internets. Netzdenken, Hacking und Partisanentum. In: Ethik & Unterricht Nr. 1/2018 (Netzwerke), S. 8–11. (txt3.de/ethikunt)
- Códigos & Circuitos its: obstáculos, desvios e atalhos no ensino e pesquisa (através) de softwares e hardwares vintage. In: Teccogs: Revista Digital de Tecnologias Cognitivas 15(1), 2017, S. 75-90. (txt3.de/cc-port)
- Computerspiele (Computer(Spiele)) – Referenzen, Zitate und Rekursionen des Computers als Spiel. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung. Sonderausgabe: Die Darstellung von Wissenschaft, Forschung und Technologie in digitalen Spielen. 27.07.2017. (txt3.de/paidia1)
- Hands-on – Key in! Eine Archäologie der Computertastaturen. In: Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaften, Band 57, Heft 4 (Dezember 2016), S. 254–260. (txt3.de/acad-handson)
- GO BACK GOTO. Ein kurzer Überblick über die Entfernung der Schulinformatik von den Computern. In: Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaften, Band 57, Heft 3 (September 2016), S. 141–152. (txt3.de/acad-goto)
- How to Do Things with Keys. (Assembly) Programming as (a Kind of) Gesture. In: Media Arts Performance #7: On Gestures (2016). (txt3.de/things-keys)
- Spiele(n) mit Pfeilen. Computerspiele und Vektorgrafik. In: Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaft, Band 56, Heft 4 (Dezember 2015) S. 143–158. (txt3.de/acad-pfeil)
- Die NOPs und HALTs digitaler Medien. Programmierlehre maschinennaher Sprachen für Medienwissenschaftler. In: Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaften, Band 55, Heft 4 (September 2014), S. 139–153. (txt3.de/acad-nops)
- Short Circuits. Cyborgs, Androiden und Roboter in kultureller Wechselwirkung. In: Ethik und Unterricht. Aus. 3/2012, S. 6–10.

Lexikonbeiträge

- Lexikoneinträge: »Rape-Revenge-Film«, »Gore-Film«, »Zombiefilm«, »Kannibalenfilm«, »Kannibalismus«, »Simulakrum«, »Metalepse«, »§ 131 StGB«, »chok«, »Laserdisc«, »Selbstreferenz«, »Simulation«, »BpjS«, »§ 184 StGB«, »Horrorkomödie«, »Pathologischer Killer« (alternativ), »Pseudo-Dokumentarfilm«, »übersinnlicher Horror«, »uncut version«, »Utopie«, »Vampir/Vampirfilm«, »weibliche Täter«. In: Bender, Theo/Wulff, H.-J. (Hgg): Lexikon der Filmbegriffe. Mainz: Bender 2003). (txt3.de/filmlex)
- Lexikonbeitrag: »Scanners«. In: Töteberg, Michael (Hg.): Metzler Film-Lexikon, 2. aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2005, S. 564f.
- Lexikoneinträge: »Anästhetik«, »Autor« (zus. mit Patrick Baum), »Das Erhabene«,

»Hyperrealität«, »Paratext«, »Postmoderne« (zus. mit Patrick Baum), »Simulacrum«, »Simulation/Simulationstheorie«. In: Höltgen, Stefan/Baum, Patrick (Hgg.): Lexikon der Postmoderne. Bochum: Projekt Verlag 2010.

Rezensionen (Auswahl)

- Qua vadis, Homo Spaciens? In: Sterne und Weltraum, Heft 12 (2022), S. 76, (ebenso online: Spektrum der Wissenschaft, 29.09.2022, txt3.de/spektrum7)
- Die Welt ist alles, was der Zufall ist. In: Spektrum der Wissenschaft, 28.07.2021. (txt3.de/spektrum6)
- Mensch und KI. In: Spektrum der Wissenschaft, Heft 11 (2020), S. 90-92, (ebenso online, 08.09.2020. txt3.de/spektrum5)
- Rezension zu Benjamin Nicoll »Minor Platforms in Video Game History«. In: H-Soz-Kult 23.04.2020. (txt3.de/hsk1)
- Wie gefährlich sind Facebook & Co.? In: Spektrum der Wissenschaft, 25.03.2020. (txt3.de/spektrum4)
- Digitalisierung als Thriller. In: Spektrum der Wissenschaft, 05.12.2019. (txt3.de/spektrum3)
- Unterwegs zum Computerspiel. Ein Lehrbuch über Game Studies. In: PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung, 02.04.2019. (txt3.de/paidia3)
- Kunst, Code und Menschen. Doreen Hartmanns kunstsoziologische Analyse der Computerdemo-Szene. In: IASL Online, 11.04.2018. (txt3.de/iasl11)
- Unkonventionelles Computing (C. J. Meiner: Suppenintelligenz. Hannover: heise 2018). In: Spektrum der Wissenschaft, 27.01.2018. (txt3.de/spektrum2)
- Wider den Transhumanismus (K. Mainzer: Künstliche Intelligenz). In: Spektrum der Wissenschaft, 14.03.2017. (txt3.de/spektrum1)
- Der langen Rede kurzer Sinn. Michael Gamper und Ruth Mayer legen einen Sammelband zur Mediengeschichte kleiner Formen vor. In: Literaturkritik 12/2017. (txt3.de/litkri21)
- Die Welt ist selber Big Data. Über Klaus Mainzers »Die Berechnung der Welt«. In: Literaturkritik 03/2015. (txt3.de/litkri22)
- Eine neue Methode zur Öffnung von Apparaten und Disziplinen? Zwei aktuelle Publikationen in der MIT-Reihe »Platform Studies«. In: IASL Online, 14.04.2013. (txt3.de/iasl10)
- Platz für Gedanken. Drei besondere Publikationen zeigen, was ein Buch sein kann. In: Literaturkritik, Nr. 09/2013. (txt3.de/litkri20)
- Stephan Günzel: Egoshooter. In: r:k:m, 28.06.2013. (txt3.de/rkm1)
- GamesCoop: Theorien des Computerspiels. In: r:k:m, 23.01.2013. (txt3.de/rkm2)
- »Viel zu real« Zu Shumeet Balujas Roman über die Datenwelt. In: Literaturkritik, Nr. 06/2012. (txt3.de/litkri19)
- Die Zukünfte des Computers. (Ferro, David L./Swedin, Eric G. [Hgg.]: Science Fiction and

Computing. Essays on Interlinked Domains. Jefferson NC: McFarland & Company 2011.) In: IASL Online, 21.06.2012. (txt3.de/iasl9)

- Utopische Wechselwirkungen. Einfluss und Rezeption naturwissenschaftlicher Entdeckungen auf utopisch-künstlerische Entwürfe. (Kemperink, Mary/Vermeer, Leonieke [Hgg.]: Utopianism and the Sciences 1880–1930. Leuven, Paris, Walpole: Peeters 2010.) In: IASL Online, 02.09.2011. (txt3.de/iasl8)
- Das Jahr 2000 fand statt. Das Y2k-Problem als maschinen-kommunikative Beinahe-Katastrophe. (Peter Fey: Kommunizierende Automaten. Die Dynamisierung der Schrift als medienhistorische Zäsur. Bielefeld: Transcript 2009.) In: IASL Online, 02.09.2011. (txt3.de/iasl7)
- Die Filmlogik der Logik-Maschine. Alexander Florins Untersuchung über Computer im Kino. In: IASL Online, 12.04.2011. (txt3.de/iasl6)
- Das war der Sommer in Berlin, wenn er gut war. Marc Schweskas Roman »Zur letzten Instanz«, gelesen als techno-kultureller Zettelkasten. In: Literaturkritik, 02.11.2011. (txt3.de/litkri18)
- Kein Weltuntergangsroman. Peter Handkes Dystopie »Der große Fall« erzählt vom Ende der Geschichte. In: Literaturkritik, 06/2011. (txt3.de/litkri17)
- Wir dürfen nicht vergessen zu vergessen (oder es anzuklicken)! »Delete« – Viktor Mayer-Schönbergers Aufruf gegen das digitale Erinnern. In: Literaturkritik, Nr. 04/2011. (txt3.de/litkri16)
- Medienerziehung für Erwachsene. (Thomas Feibel: Kindheit 2.0. So können Eltern Medienkompetenz vermitteln. Berlin: Stiftung Warentest 2009). In: merz – Medien und Erziehung. 54. Jg., Nr. 2, April 2010, S. 80–82. (txt3.de/kdh20)
- Aus dem sehr persönlichen Augenwinkel – »Literaturverfilmungen« im Horrorfilm. (Rezension über: Alexander Klotz: Der Blick aus dem Augenwinkel. Passau: edfc 2010). In: IASL Online, 20.04.2010. (txt3.de/iasl5)
- Helden für eine Mark – Constantin Gillies' Roman »Der Bug« handelt vom (Nicht-)Erwachsenwerden einer Jugendkultur. In: Literaturkritik, Nr. 08/2010. (txt3.de/litkri15)
- Technik-Geschichten – Zwei Veröffentlichungen des Berliner Technik-Historikers Wolfgang König. In: Literaturkritik, Nr. 05/2010. (txt3.de/litkri14)
- Gläserne Bürger und virtuelle Feinde (Ilija Trojanow/Juli Zeh: Angriff auf die Freiheit. Haser 2009). In: Literaturkritik, Nr. 10/2009. (txt3.de/litkri13)
- Weder Fakten noch Fiktionen. (Knaller, Susanne [Hg.]: Realitätskonstruktionen in der zeitgenössischen Kultur. Beiträge zu Literatur, Kunst, Fotografie, Film und zum Alltagsleben. Wien, Köln, Weimar: Böhlau 2008.) In: IASL Online, 11.02.2009. (txt3.de/iasl4)
- Opa, hör nicht auf, vom Krieg zu erzählen (Constantin Gillies: Extraleben. Winnenden: CSW 2008). In: Literaturkritik, Nr. 08/2008. (txt3.de/litkri12)
- Der Mensch ist da ganz Mensch, wo er spielt (Jörg Luibl: Spielefresser, Biomonster. & Fanboys. Geschichten aus der Welt der Videospiele. Winnenden: CSW 2007). In: Literaturkritik, Nr. 01/2008. (txt3.de/litkri11)
- Der unstillbare Wunsch nach Einverleibung (Günter Stampf: Interview mit einem Kannibalen. Wolfenbüttel: Seeliger 2007). In: Literaturkritik, Nr. 01/2008. (txt3.de/litkri10)

- Kondensat oder Bodensatz? (Fritz, Jürgen/Stewart, Neil [Hgg.]: Das schlechte Gewissen der Moderne. Kulturtheorie und Gewaltdarstellung in Literatur und Film nach 1968. Köln/Weimar/Wien: Böhlau 2006). In: IASL Online, 19.02.2007. (txt3.de/iasl3)
- »Ich habe mir das nicht ausgedacht.« (John Mendelssohns Roman über die Popkultur, deren Opfer und über Kate Bush). In: Literaturkritik, Nr. 10/2007. (txt3.de/litkri9)
- »Am Ende trat Freud seine Zigarre auf dem Gehsteig aus« (Rubenfeld, Jed: Morddeutung. München: Heyne 2007). In: Literaturkritik, Nr. 06/2007. (txt3.de/litkri8)
- Hauptwort der Moderne (Knaller, Susanne/Müller, Harro [Hgg.]: Authentizität. Diskussion eines ästhetisches Begriffs. Paderborn: Wilhelm Fink 2006). In: IASL Online, 29.06.2006. (txt3.de/iasl2)
- »... mit dem Eispickel erschlagen.« Jörg von Uthmann erzählt eine Kulturgeschichte des Mordes. (v. Uthmann, J.: Killer, Krimis, Kommissare. Eine kleine Kulturgeschichte des Mordes. München: Beck 2006). In: Literaturkritik, Nr. 06/2006. (txt3.de/litkri7)
- Deutschland, deine Mörder. 100 Jahre Mediendiskurse über deutsche Serienmörder. (Kompisch, K./Otto, F.: Bestien des Boulevard, Leipzig: Militzke 2006 & Kompisch, K./Otto, F.: Monster für die Massen, Leipzig: Militzke 2005.) In: Literaturkritik, Nr. 02/2006. (txt3.de/litkri6)
- Vampire, Serienmörder und die Mythogenese eines Genres. (Waltje, Jörg: Blood Obsession. Vampires, Serial Murder, and the Popular Imagination. New York et al.: Peter Lang 2005). In: IASL Online, 23.12.2005. (txt3.de/iasl1)
- Vorlaufen zum Pol. Tina Uebels »Horror Vacui« – ein philosophisches Selbstexperiment. In: Literaturkritik, Nr. 10/2005. (txt3.de/litkri5)
- Authentizität und Konstruktion. Stephan Harborts »Tatsachenroman« über die »Liebespaar-Morde«. In: Literaturkritik, Nr. 9/2005. (txt3.de/litkri4)
- Die anthropophage Spur (in) der Kultur. Christian Mosers »Kannibalische Katharsis«. In: Literaturkritik, Nr. 07/2005. (txt3.de/litkri3)
- Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! (C. Avventi: Mit den Augen des richtigen Wortes). In: Literaturkritik, Nr. 4/2005. (txt3.de/litkri2)
- Kybernetik, Kryptologie und Krieg. Friedrich Kittler über Unsterbliche. In: Literaturkritik, Nr. 3/2005. (txt3.de/litkri1)
- politisches schreiben, medien und peter handke (Handke, Peter: Abschied des Träumers vom neunten Land. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1998). In: intendenzen 4/April 1999. Jena 1999. S. 44.

Interviews (Auswahl)

Fernsehinterviews

- Ich rechne also bin ich. KI und menschliche Identität. In der Reihe »Kulturdoku«, 3Sat, 06.08.2022.

- 45 Jahre Apple. In: »Brisant«, ARD, 01.04.2021.
- Spielst du schon oder lebst du nur? In: »ZDF sonntags«, ZDF, 02.06.2019. (txt3.de/zdfsntg)
- Hakenkreuze in Computerspielen. In: »Tagesthemen«, ARD, 21.08.2018. (txt3.de/tthemen)
- 35 Jahre Commodore 64. In: »Hallo Deutschland«, ZDF, 28.02.2017.
- Computerarchäologie. In: »Alpha Forum«, ARD Alpha, 03.06.2016. (txt3.de/bralpha)
- Tonband statt Tonvase. In: »Heute-Journal«, ZDF, 26.01.2016.
- Zum Thema »Blu-ray-Disc«. In: »Journal: IFA Technik, Trends und Entertainment«, Deutsche-Welle-TV, 04./05.09.2009.
- Serienmord als kulturelles Phänomen. In »Lokalzeit aus Bonn«, WDR Fernsehen, 21.04.2008. (txt3.de/lokalzeit)

Radiointerviews

- Denkmaschine vs Daddelkiste? Frühe Computerwelten – Ein Streifzug. In: SRF-2, 28.10.2022. (txt3.de/srf2)
- Jascha spricht mit Stefan Höltgen von der AG Spiele über die DHd2023. In: RaDiHum20, 06.03.2023. (txt3.de/radihum20)
- Das Kabinett des Dr. Höltgen. Medienarchäologischer Fundus in Berlin. In: Deutschlandfunk Kultur: Kompressor, 11.07.2019. (txt3.de/int-fundus)
- Maschinelles Lernen – Das Ende des »Codes«? In: Deutschlandfunk Kultur: Breitband, 28.05.2016. (txt3.de/codeende)
- Medienarchäologie ist das Stichwort. In: Rush Hour, Campusradio Düsseldorf, 29.1.2016. (txt3.de/rushhour)
- Dots und Pixel. In: WDR2, 09.03.2015.
- Die Relais-Motte. Eine Geschichte des Programmierfehlers. In: Deutschlandradio Kultur, 26.11.2014. (txt3.de/motte)
- Div. Radio-Interviews zur Tagung »Serienmord als kulturelles Phänomen« (NDR Kultur, 12.05.2008; Radio Bonn-Rhein-Sieg, 18.04.2008; WDR3 in »Themen des Tages«, 19.04.2008; SWR2 in »Journal am Morgen«, 19.04.2008; Deutschlandradio Kultur in »Fazit«)
- »Rohtenburg« verboten. RBB KulturRadio, 02.03.2006.
- Der Boom des fantastischen Kinos. hr info, 29.07.2005.
- Zur Tagung »Bodies that Splatter«. DeutschlandRadio, 24.04.2003.

Online-, Zeitschriften- und Zeitungsinterviews

- BASIC und Sprachwissenschaft. Kann man Programme als Literatur betrachten? In: Besser Wissen, Podcast des Magazins Golem.de, 28.08.2023. (txt3.de/golem-basic)

- Jascha spricht mit Stefan Höltgen von der AG Spiele über die DHd2023. In: RaDiHum20, 06.03.2023. (txt3.de/radihum20)
- Der letzte Überlebende. Der Amerikaner Tom Persky ist der letzte Händler von Floppy Disks. Interview in: Wirtschaftswoche Nr. 45, 04.11.2022, S. 66.
- The Signal Laboratory. In: Wershler, Darren & Emerson, Lori & Parikka, Jussi (Hgg.): The Lab Book. Situated Practices in Media Studies. Minneapolis: University of Minnesota Press 2022.
- »KI soll menschliche Gegner überflüssig machen« – Für Medienwissenschaftler Stefan Höltgen kann Künstliche Intelligenz über die Qualität eines gesamten Computerspiels entscheiden. In: Bonner General-Anzeiger, 14.11.2018, S. 9.
- The Signal Laboratory. In: What is a Media Lab. Situated Practices in Media Studies. 29.08.2016. (txt3.de/siglabint)
- Computerarchäologie und digitaler Nachlass: Interview mit Dr. Stefan Höltgen. In: digital.danach, 31.08.2016. (txt3.de/digidanach)
- Computerspielen. Die Technik hinterm Bildschirm. In: Die Zeit, 04.04.2016. (txt3.de/kinderzeit)
- Archäologie des Computerzeitalters: Elektroschrott – heute im Müll, morgen im Museum? In: WDR Online, 23.12.2014. (nicht mehr online)
- SdK #81: Stefan Höltgen über Computerarchäologie. In: Stimmen der Kulturwissenschaft, 04.11.2014. (txt3.de/sdk81)
- Shift – Restore – Escape. Eine Ringvorlesung der Medienarchäologie stellt die Wissensgeschichte des Computers vor. Interview mit Dr. Stefan Höltgen. In: HUMBOLDT. Die Zeitung der Alma Mater Berolinensis. Ausgabe 6, 2012/13, S. 5. (txt3.de/humbsre)
- Interview im Pro-Medienmagazin, 21.11.2011. (txt3.de/promed)
- Voll verstrahlt. Mutanten im Spiel. In: IGN, 19.09.2011. (txt3.de/ign)
- Porno war gestern. Bohlen-Show. In: Tagesspiegel, 30.09.2011. (txt3.de/pgestern)
- Interview über »Schreiben im Netz« für ESJ Berlin 2010. In: YouTube 05.06.2010. (txt3.de/esj)
- Bettina Jech: Wer war Jack the Ripper. In: PM History, Nr. 05/2009, S. 36–42.
- Grausig schönes Hackebeil. Interview: Serienmörder im Film. In: WDR Online, 19.04.2008. (nicht mehr online)
- Kettensäge und Fleischerhaken. Der Bonner Wissenschaftler Stefan Höltgen erforscht die Ästhetisierung des Serienmords in Filmen. In: Die Zeit, Nr. 16/2008, S. 40. (txt3.de/ketts)
- Ehrhardt, Jana: Wie aus Alltäglichem ein Alptraum wird. In: Handelsblatt, 05.12.2007, S. 9. (Nach u.a. einem Telefoninterview mit mir – txt3.de/handeslblatt)
- Halloween – Dem Horror auf der Spur. Interview mit Campus-Radio Köln am 27.10.2005. (txt3.de/halloween)
- Die Definition von Kunst. Interview mit dem Online-Magazin »Der Humanist« am 31.05.2004. (txt3.de/kunstdef)

Weitere, vor allem journalistische Texte von mir sind auf meiner Internetseite www.t3xt3.de

bibliografiert.