

Inhalt

Einleitung
Patrizia Breil & Alisa Kronberger7

Teil I. Kontrolle verlieren und Magie verspüren

Virtuelle Objekte
Eigensinnige Controller in der künstlerischen Praxis von LuYang und Mohsen Hazrati
Manuel van der Veen 25

Uncreative Writing mit ChatGPT
Ein Essay
Nicolas Oxen 51

**wurde sofort die gewaltige Masse der Eiche von höheren göttlichen
Wehen geschüttelt**
Eigensinniges Material in mittelalterlichen Heiligenviten
Henrike Haug 69

**Über Portale, Sphären und andere eigensinnige Objekte als Weltbezüge
im künstlerischen Worldbuilding mit Mixed Realities**
Annette Urban 101

Sture Avatare
Von eigensinnigen Objekten und störrischen Subjekten
Ronja Weidemann143

Teil II. Interagieren und Berühren

Affordante Exponate
Eigensinnige Objekte bei René Lalique, Marcel Duchamp und Piero Manzoni
Thomas Moser 171

Zwischen Einfühlen und Eigensinn
Soziale Interaktion mit Robotern neu bestimmen
Pat Treusch199

Glitchige Körper
Virtuelle Realität als Raum körperlicher Begegnung
Patrizia Breil221

Die Liga der unbotmäßigen Dinge
Stefan Rieger 245

Alteritätsbeziehungen mit technischen Objekten
Alexander Schmidl..... 267

Teil III. Sammeln und Ausstellen

Die Exponate in der Ausstellung Les Immatériaux
Andreas Broeckmann 289

Mikroben als widerständige Objekte an und für sich
Nicole C. Karafyllis 309

Eigensinnige Kettensägen – oder: Computerspiele im Museum
Benjamin Beil331

Der Welt Lauf ist on
Eine eigensinnige Web-Allegorie von 1997
Helene Seewald 355

Anhang

Zu den Autor*innen.....371