
INHALT

Vorwort BIRD	009
Einleitung	011
1 Widerständige Objekte für kritische Subjekte und kritisches Design	023
1.1 Eine Annäherung an die Begriffe Objekt, Subjekt und Kritik	026
1.1.1 Das widerständige Objekt	026
1.1.2 Das bedingte Subjekt	029
1.1.3 Das kritische Subjekt	033
1.1.4 Die Auflösung von Grenzen zwischen Subjekt und Objekt als Bedrohung	034
1.2 Grenzräume zwischen Subjekt und Objekt als Gestaltungsaufgabe	037
1.2.1 Widerständigkeit minimieren – über die „Tücke der Dinge“ und Usability	037
1.2.2 Widerständigkeit gestalten – von Anti-Design bis Critical Design	038
1.2.3 Critical Design in der HCI- und Designforschung	043
1.3 Distanzierendes Kritisches Design	048
2 Wandel der Objektwelt und der Neue Materialismus als nicht-anthropozentrische Neuorientierung für Design	057
2.1 Undinge, Halb-Dinge, Nicht-Dinge. Dingphänomene des 21. Jahrhunderts	059
2.1.1 Miniaturisierte und unauffällige Dinge	059
2.1.2 Natürlich steuerbare Dinge	061

2.1.3	Anthropomorphe und intelligente Dinge	067
2.1.4	Vernetzte und adressierbare Dinge	073
2.1.5	Verlust von Widerständigkeit	078
2.2	Subjektivität unter technologischer Bedingung aus medienwissenschaftlicher Perspektive	082
2.2.1	Das bedrohte autonome Subjekt	082
2.2.2	Kollektive Subjektivität	084
2.2.3	Zwei Forschungsperspektiven auf das Subjekt	087
2.3	Der Neue Materialismus als nicht-anthropozentrische Neuorientierung	088
2.3.1	Mischwesen und der Begriff der Kritik in der Akteur-Netzwerk-Theorie	088
2.3.2	Intra-aktion und der Begriff der Verantwortung im Agentiellen Realismus	096
2.3.3	Kritik und Verantwortung durch Entfalten, Hinzufügen, Verbrüden, Sortieren und Intra-agieren	098
2.4	Nicht-anthropozentrisches Denken als Chance und Problem für das Design	100
2.4.1	Die Akteur-Netzwerk-Theorie im Design	100
2.4.2	Der Agentielle Realismus im Design	105
2.4.3	Das Potenzial nicht-anthropozentrischen Denkens	107
2.4.4	Die Herausforderung nicht-anthropozentrischen Denkens	110
2.4.5	Wertfreies Beobachten, kategorieloses Ordnen, aufmerksames Nachspüren und vorsichtiges Involvieren im Design	113
2.5	Kritisches Design auf Grundlage des Neuen Materialismus	116
3	Über den Animismus	133
3.1	Alter Animismus	136
3.1.1	Animismus als Irrglaube und das Magische Denken	136

3.1.2 Magisches Denken als Teil des Animismus bei Freud	138
3.1.3 Magisches Denken als Vorstufe des Animismus bei Piaget	140
3.1.4 Exkurs – Dichotomien der Moderne	142
3.1.5 Abgrenzung vom und Glorifizierung des Animismus	143
3.1.6 Magie, Anthrozentrismus, Anthropomorphismus und Fetischismus	145
3.2 Neuer Animismus	148
3.2.1 Den Animismus „ernst nehmen“	148
3.2.2 Relationale Epistemologie	150
3.2.3 Perspektivischer Multinaturalismus	152
3.2.4 Animismus als Grenzziehungspraxis	155
3.2.5 Dividuieren	161
3.2.6 Subjektivieren	163
3.2.7 Imitieren	164
3.2.8 Humorisieren	167
3.2.9 Die animistischen Praktiken im Vergleich	168
3.3 Techno-Animismus	172
3.3.1 Techno-Animismus als Verbundenheitsgefühl	172
3.3.2 Techno-Animismus als japanisches Phänomen	175
3.3.3 Techno-Animismus als Verschleierung und Täuschung	176
3.3.4 Exkurs: Animismus in Kompensationsräumen der Kunst	179
3.3.5 Techno-Animismus als Projektion der Nutzer*innen	182
3.3.6 Techno-Animismus als Geisteshaltung für Designer*innen	184
3.3.7 Techno-Animismus als techno-magische, techno-anthrozentrische und techno-fetischistische Phänomene	187
3.4 Distanz durch Nähe: Das Paradoxe animistischer Praktiken	192
4 Animistische Praktiken im Design	211
4.1 Dividuieren im Design – Sich in Relation setzen	213

4.1.1 Object Dating	213
4.1.2 Acting Things II – Dialogue	215
4.1.3 Embodied Interviews	217
4.1.4 Dividuieren – Die drei Projekte im Vergleich	220
4.2 Subjektivieren im Design – Anderen Subjektstatus zusprechen	222
4.2.1 Object Personas	222
4.2.2 Object Character	227
4.2.3 Co-Performers	228
4.2.4 Subjektivieren – Die drei Projekte im Vergleich	231
4.3 Imitieren im Design – Sich körperlich in Andere verwandeln	234
4.3.1 Mars Exploration Rover Mission	234
4.3.2 Robot Empathy	237
4.3.3 Being the Machine	239
4.3.4 Theater of Negotiations	242
4.3.5 Imitieren – Die vier Projekte im Vergleich	245
4.4 Humorisieren im Design – Etwas „nicht ernst“ und „nicht nicht-ernst“ nehmen	248
4.5 Das Potenzial animistischer Praktiken im Design	252
4.6 Oszillierendes Kritisches Design	259

5 Distanz durch Nähe.

Eine Zusammenfassung der Arbeit

Danksagung	279
Literaturverzeichnis	280
URL-Verzeichnis	290
Abbildungsverzeichnis	292
Abkürzungsverzeichnis	293