

Einleitung

Patrizia Breil & Alisa Kronberger

In seinem Beitrag »Kleine Galerie der Dingbegriffe« unterscheidet Gustav Roßler zwischen Dingen, die stofflicher, haptisch erfahrbarer Natur sind, und Objekten bzw. Gegenständen, die darüber hinaus Relationen hervorbringen und strukturieren, weil sie in Operationen, Aktivitäten und Handlungen eingebunden sind.¹ Mit wie vielen Gegenständen oder Objekten, mit wie viel *Zeug* wir täglich hantieren, lässt sich nur schwer schätzen. So gewöhnlich, so unauffällig sind diese handfesten *Sachen*, wir bemerken kaum, was wir alles routinemäßig in die Hand nehmen, liegen lassen, übersehen, nur mit Blicken streifen, welchen Objekten wir unbewusst aus dem Weg gehen oder welchen Gegenstand wir umgekehrt ganz nah an uns heranlassen. Dass den Objekten des Alltags so wenig bewusste Aufmerksamkeit zukommt, mag dabei nicht zuletzt daran liegen, wie nahtlos sie sich in die gewohnten »betrieblichen Abläufe« unseres Alltags einreihen. Zeug, das im heideggerschen Sinne *auffällig* wird, stört eben jene gewohnten Abläufe und markiert einen gestörten Verweisungszusammenhang und das, *wozu* das Zeug ist, ist nicht wie erwartet durchführbar.² Im Umgang mit Objekten unseres täglichen Lebens, im Umgang mit technischen Geräten, virtuellen Anwendungen und anderem *Zeug*, erwarten wir aber, dass sie sich in unsere Handlungsentwürfe fügen, dass sie funktionieren – dass sie dienlich und zuhanden sind. So argumentiert etwa Andreas Kaminski, dass Technik wesentlich Erwartung ist: Erwartung einer bestimmten instantanen Funktionalität

1 Roßler unternimmt in seinem Beitrag eine differenzierte Begriffsanalyse und -schärfung der im alltäglichen Sprachgebrauch nah verwandten »Dingbegriffe«. Was genau Ding, Gegenstand, Artefakt, Sache oder Objekt ist, zeigt sich dabei nicht nur in den unterschiedlichen Verwendungsweisen fachlicher Traditionen, sondern auch in unterschiedlichen Formen der Dinglichkeit, die den einzelnen Begriffen zugeschrieben werden können. Dies leitet ihn schließlich zu der Frage nach den neuen Dingbegriffen, die im Rahmen der neuen Wissenschafts- und Technikforschung entwickelt worden sind: Hybride, Quasi-Objekte, Grenzobjekte, technische Objekte und epistemische Dinge. Vgl. Gustav Roßler (2008): »Kleine Galerie neuer Dingbegriffe«, in: Ders. (Hg.), *Der Anteil der Dinge an der Gesellschaft. Sozialität – Kognition – Netzwerke*, Bielefeld: transcript, S. 19–58.

2 Vgl. Martin Heidegger (1927 [1977]): *Sein und Zeit*. 18. Aufl., Tübingen: Niemeyer, hier: S. 98.

oder aber auch Erwartung i.S. des Vertrauens und Misstrauens angesichts der zukünftigen Entwicklung unter bestimmten technologischen Bedingungen.³ Zuverlässigkeit und Berechenbarkeit sind feste Größen einer Bemessung der Funktionalität und Nutzbarkeit der Objekte.

In der Regel sind es sowohl die Formgebundenheit als auch die materiellen und in sie eingeschriebenen Eigenschaften der alltäglichen Objekte in ihrer geschichtlichen Gewordenheit, die den sie nutzenden Subjekten eine basale Gewissheit über das Erwartbare geben.⁴ Die Gegenstände sollen für das taugen, für das sie vorgesehen sind, so wäre aus einer abendländischen Denktradition der menschlichen Überlegenheit gegenüber allem passiven Nicht-Menschlichen zu argumentieren. Ein solcher Umgang mit Objekten ist geprägt von Narrativen des Gelingens und der Effizienzsteigerung.

Aus der Hegung des Funktionalen und Nützlichen vermögen die Objekte auszubrechen, gelegentlich, abrupt und gegenstrebig zu all den Habitualisierungen, die mit ihrem Gebrauch und mit den über die Zeit eingespielten und unmerklich gewordenen Affordanzen einhergehen. Das betrifft nicht nur Alltagsgegenstände, die vielleicht kaputt sind oder über deren Funktion wir im Unklaren sind, sondern auch Objekte zeitgenössischer Designpraktiken, die uns ratlos zurücklassen. Objekte, die absichtlich funktionslos sind, fallen aus diesem Raster heraus und fügen sich nicht selten in eine Präsentationsform, in der das Dysfunktionale, die Nicht-Nützlichkeit zur Haupteigenschaft des ästhetischen – oder bei Scherzartikeln auch humoristischen – Genusses wird. Das *interesselose Wohlgefallen*, dem es nicht um die Nützlichkeit des Objekts geht, wird auf diese Weise abermals in Bezug zu Narrativen der Effizienzsteigerung gesetzt, indem diese bewusst unterlaufen werden.⁵ Die Produktpalette entsprechender Gestaltungspraxen ist vielfältig und die daraus entworfenen Objekte wirken auf den ersten Blick beliebig, belanglos und systematisierungsresistent: Tassen, aus denen man nicht trinken kann, ohne zu kleckern, Lampen, von denen man nicht weiß, wie man sie ein- und ausschalten kann. Wir haben es also mit Designobjekten zu tun, die in ihrer ästhetischen Überformung ihre

-
- 3 Vgl. Andreas Kaminski (2010): *Technik als Erwartung. Grundzüge einer allgemeinen Technikphilosophie*, Bielefeld: transcript.
 - 4 Dabei geht es nicht allein um das Verstehenwollen von Kulturgütern aus ihrer historischen Situierung heraus, wie bspw. in der Provenienzforschung, sondern auch um die Anerkennung dessen, dass der gegenwärtige Umgang mit Objekten geprägt ist von einer Vergangenheit des Umgehens, die sich in einem Jetzt verdichtet.
 - 5 Fraglich bleibt, ob nicht auch das Wohlgefallen an solchen z.B. künstlerischen Objekten, die sich nicht im (bürgerlichen) privaten Besitz befinden, als Ausdruck von kulturellem Kapital eine immaterielle Kategorie eines letztlich konsum- und leistungsorientierten Empire of Things (Vgl. Frank Trentmann (2016): *Empire of Things. How we became a world full of consumers from the fifteenth century to the twenty-first*, London: Allen Lane) bilden und so über Umwege doch wieder nützlich sind.

eingelassene Funktionalität auf den ersten Blick nicht mehr zu erkennen geben. Das Ungewohnte, das Dysfunktionale, die vermeintliche Verweigerung, mit der sich das Objekt einer sinnvollen Einordnung in gängige Nutzungskontexte entzieht, ist dabei nicht selten Einfallstor für eine unerwartete Sinnhaftigkeit, eine neue Zugangs- und Gebrauchsmöglichkeit, oder in seiner teilweisen Unerklärbarkeit schlicht Zeichen für nichts weniger als ein Wunder. Nutzlosigkeit wird auf ihren spezifischen Nutzen hin befragt und als kritische Reflexionspraxis eingesetzt. Ambiguität wird nicht ausgehalten, sondern befördert. Gerade also in Momenten der Irritation verbirgt sich das theoretische Potenzial, über Bedeutungskonstitution im Umgang mit Objekten nachzudenken.

Das Dysfunktionale der Objekte erscheint insbesondere dort, wo wir uns in Erwartung einer bestimmten, nützlichen Funktionalität an das Objekt wenden, als aktive Verweigerung seitens des Objekts, gar als persönlicher Affront. Die Objekte haben sich nicht selten gegen uns *verschworen*, wir unterstellen ihnen einen Eigensinn. Ein solcher Eigensinn begegnet uns in allzu gewohnter Weise bereits in Friedrich Theodor Vischers Roman *Auch Einer. Eine Reisebekanntschaft* aus dem Jahr 1879. Dort wird die ›Tücke des Objekts‹ zum geflügelten Wort verdichtet und veranschaulicht an Knöpfen, die sich verhaken, an widerspenstigen Kleidungsstücken und außer Kontrolle geratenen Dingen, die den Protagonisten in den Wahnsinn treiben:

»Von Tagesanbruch bis in die späte Nacht, solange irgendein Mensch um den Weg ist, denkt das Objekt auf Unarten, auf Tücke. Man muß mit ihm umgehen wie der Tierbändiger mit der Bestie, wenn er sich in ihren Käfig gewagt hat. [...] So lauert alles Objekt, Bleistift, Tintenfass, Papier, Zigarre, Glas, Lampe – alles, alles auf den Augenblick, wo man nicht acht gibt.«⁶

Mit der Tücke des Objekts bietet Vischer eine Vorlage, die immer wieder aufgegriffen und variiert wird.⁷ Was hier gegen den Willen der Nutzenden geschieht, wird in Designpraktiken zum Teil bewusst herbeigeführt und aus der Tücke des Objekts wird Heimtücke und Affordanzverweigerung. Trotz der gemütlichen Harmlosigkeit der von Vischer beschriebenen Widerfahrnisse lohnt es sich, die beschriebenen Unartigkeiten der Dinge mit theoretischer Aufmerksamkeit zu betrachten. Die Tücke des Objekts offenbart sich in einem Sinn, der dem Objekt eigen und eben gerade nicht *unser* Sinn ist. Sie verfügen über einen *Eigensinn* – vor allem dann, wenn sie nicht funktionieren, wie wir wollen, wie wir es gewohnt sind und wie wir es erwarten, wenn sie auftreten als »Delegierte, die sich nicht immer an ihren Auftrag

6 Friedrich Theodor Vischer (1879): *Auch Einer. Eine Reisebekanntschaft*, Stuttgart/Berlin: Deutsche Verlagsanstalt, hier: S. 26.

7 Stellvertretend dazu vgl. Katharina Ferus/Dietmar Rübel (Hg.) (2009): »Die Tücke des Objekts«. *Vom Umgang mit Dingen*, Berlin: Reimer.

halten«. ⁸ Modernistische Prämissen wie Funktionalität und Nützlichkeit weichen angesichts eines solchen Eigensinns einer Konjunktur von Forschungsansätzen zu Um- und Aufwertungen der Dinge. In den Geistes- und Sozialwissenschaften, in Kunst und Design sowie im Bereich der materiellen Kultur wird die alltagstaugliche, utilitaristische Sichtweise darauf, was Objekte sind, in Frage gestellt.

Ob nun das soziale Handeln mit Objekten technisch determiniert ist, unser Handeln also von Technologien strukturiert wird, oder vielmehr Produkt eines gewordenen, sozialen Umgangs damit ist, ist nicht nur eine Frage des Interface-Designs. Als traditionsreiche philosophische Fragestellung stellt sie sich auch heute noch als besonders dringlich, insbesondere im Angesicht von digitalen Objekten im Web 3.0. Letztlich münden diese Überlegungen in der ontologischen Frage nach dem Sein des Objekts und den möglichen Weisen der Erkenntnis darüber. ⁹ In existentialistischer, nicht-essentialistischer Manier resigniert etwa der Protagonist aus Jean-Paul Sartres Roman *Der Ekel* angesichts des Eigensinns und der aufdringlichen Existenz der Dinge: »Die Dinge sind ganz und gar das, was sie scheinen – und hinter ihnen ... ist nichts«. ¹⁰ Fragen nach Eigensinn, nach dem Sich-Widersetzen und der agency der Dinge und danach, welche Rolle Materialität bei diesem Eigensinn spielt, sind seither nicht aus dem Blick geraten.

Der Akteur*innenstatus, den Gegenstände für sich zu beanspruchen scheinen, ist unerwartet, fällt auf, (zer)stört. Theoretiker*innen wie Bruno Latour, Michel Serres, Jane Bennett und andere haben unterschiedliche Grade und Modi der Wirkmächtigkeit von Objekten in den Blick genommen, um auf eine egalitär verteilte agency zu verweisen. Gegen anthropozentrische Gesten und jenseits der Frage nach dem Subjekt-Status von Objekten sucht der strategische Einsatz derartiger Theorieangebote, solche Subjektivierungskonzeptionen eines grundlegenden menschlichen Exzeptionalismus zu umschiffen. Im Zentrum steht nicht die Frage, wer oder was *wirkmächtiger* ist und damit das Ringen um die Bedeutungskonstitution für sich entscheiden kann, sondern, wie aus dem situativen Zusammenspiel innerhalb spezieller materieller Anordnungen Sinn entstehen kann – nicht Eigen- oder Fremd-, sondern verteilter Sinn. Hierbei – im Horizontal-Denken menschlicher und nicht-menschlicher agency – erweist sich das eigensinnige Objekt als spezifisches Resultat von Versammlungspraktiken im Sinne Latours. Bekanntlich war es Latour, der

8 Matthias Wieser (2014): Das Netzwerk von Bruno Latour. Die Akteur-Netzwerk-Theorie zwischen Science & Technology Studies und poststrukturalistischer Soziologie, Bielefeld: transcript, hier: S. 107.

9 Vgl. Saša Josifović (2024): »Die Wirklichkeit der digitalen Objekte und Ereignisse im Metaverse«, in: Sybille Krämer/Jörg Noller (Hg.), Was ist digitale Philosophie? Phänomene, Formen und Methoden, Paderborn: Brill | mentis, S. 180–191.

10 Jean-Paul Sartre (1938 [2012]): Der Ekel. 55. Aufl., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, hier: S. 153.

sich für das Recht der Dinge aussprach,¹¹ auf einen alternativen Funktionsmodus der Akteure der Dienstbarkeit und auf die unscharfe Kategorie zwischen Subjekt und Objekt dieser Hybride verwies.¹² Derartige Hybride aus Gesellschaft, Natur und Sprache, Schlüssel und Türen bis hin zu technischen Artefakten, folgen – und hier übernimmt Latour einen Begriff von Michel Serres – dem Prinzip eines Quasi-Objekts, dessen ontologischer Status konsequent zwischen Subjekt und Objekt changiert. Das Quasi-Objekt ist nach Serres ein nicht-menschlicher Akteur, der in gewisser Weise seinen Eigensinn in der Herstellung eines Netzwerkes, eines Kollektivs durch Zirkulation entfaltet.¹³ Für Jane Bennett hingegen liegt der Eigensinn in den nicht-menschlichen, »aktiven Kräfte[n]« der Objekte, »die von Nichtsubjektiven ausgehen«.¹⁴ In ihrem modernen Vitalismus gilt es neben den unterstützenden, bereichernden, adelnden materiellen Kräften auch diejenigen zu achten, die uns zerstören, lähmen, herabsetzen.¹⁵ In all diesen materiellen Kräften der Objekte, mit ihren Tendenzen und Neigungen, drückt sich ein Eigensinn aus, der auf der Frage der Wirkung und Wirksamkeit fußt:

»Mit Vitalismus meine ich die Fähigkeit von Dingen – etwa von essbaren Gegenständen, Waren, Stürmen, Metallen –, den Willen und das Vorhaben von Menschen nicht nur zu behindern und zu blockieren, sondern darüber hinaus auch als Quasi-Aktanten oder Kräfte mit eigenen Entwicklungsverläufen, Neigungen und Tendenzen zu wirken. Was ich anstrebe, ist die Artikulation einer lebhaften Materie, die neben und in den Menschen wirkt.«¹⁶

Neben Ansätzen, die an die Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT), den modernen Vitalismus oder den Neuen Materialismus anschließen, liefert auch die objektorientierte Ontologie (OOO) ein Theorieangebot, das sich hinsichtlich der Frage nach dem Eigensinn der Objekte als virulent erweist. Im Rückgriff auf die phänomenologische Tradition i.S. Husserls, der »zu den Sachen selbst« zurück will, und auf Heidegger, der den Sinn von Sein ontologisch zu ergründen sucht, beschwören Vertreter*innen der OOO, allen voran Graham Harman,¹⁷ die dunkle ontologische Seite

-
- 11 Vgl. Bruno Latour (2008): *Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
 - 12 Vgl. Bruno Latour (2006 [1991]): »Technologie als stabilisierte Gesellschaft«, in: Andréa Bellerger/David J. Krieger (Hg.), *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Bielefeld: transcript, S. 369–397.
 - 13 Vgl. Michel Serres (1980 [1987]): *Der Parasit*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, hier: S. 349.
 - 14 Jane Bennett (2024): *Lebhaftes Materie. Eine politische Ökologie der Dinge*, Berlin: Matthes & Seitz, hier: S. 10.
 - 15 Vgl. ebd., S. 10.
 - 16 Ebd., S. 8.
 - 17 Vgl. Graham Harman (2017): *Object Oriented Ontology. A New Theory of Everything*, London: Pelican Books.

der Materie hervor. Ähnlich wie Harman rekurriert Timothy Morton auf die Anerkennung der Verslossenheit und Unzugänglichkeit der Objekte und führt in dem Zuge den Begriff des Hyperobjekts ein. Hyperobjekte sind Entitäten, die eine »uncanny strangeness«¹⁸ umgibt und die niemals vollständig begriffen werden können. Während aus Sicht der OOO abgeschlossene Objekte in ihrer Individualität intrinsische Merkmale besitzen, deren Erfassen und Verstehen sich in die dunklen Tiefen menschlicher Ungreifbarkeit verkriechen, lokalisieren Ansätze wie Bennetts vitaler Materialismus oder Latours ANT die Wirkmächtigkeit der Dinge, die sich auch in Formen der Eigensinnigkeit präsentiert, in und als dynamische Gefüge. Karen Barad hingegen, die nicht selten als Galionsfigur des Neuen Materialismus gehandelt wird, verabschiedet sich mit einer relationalen, performativen Ontologie von einer grundlegenden Idee des Eigensinns. Ausgehend von einer Neuinterpretation von Nils Bohrs quantenphysikalisch-philosophischer Einsicht einer Verschränkung von Ontologie und Epistemologie, gibt es für Barad keinen Eigensinn, keine Kraft der Dinge per se, sondern in Abhängigkeit von spezifischen diskursiv-materiellen Anordnungen (re)konfigurieren sich Subjekte bzw. Objekte in Intra-Aktion. Nicht Eigensinn, der sich einem Subjekt oder Objekt zusprechen ließe, steht zur Debatte, sondern agency als un/mögliches (vorübergehendes) Resultat einer Begegnung, einer Relation. In diesem Sinne kann nicht von einer »Verwicklung individueller Entitäten«,¹⁹ die gewillt sind, potenziell Eigensinn zu performen, ausgegangen werden. Die Annahme einer »(ontologische(n)) Untrennbarkeit von agentisch intra-agierenden Komponenten«²⁰ suspendiert den Eigensinn zugunsten eines Intra-Aktions-Geschehens.

Wir wollen im Dazwischen bleiben und die Deutungshoheit über eine Interaktion – oder vielmehr Intra-Aktion – gerade nicht einer der beteiligten Parteien, ob menschlich oder nicht, zuschreiben, zumal der Eigensinn als genuin menschliche Kategorie dem Objekt kaum gerecht werden kann. Trotz der theoretischen Abwendung vom Fokus auf einzelne an der Interaktion beteiligte Akteur*innen wollen wir in diesem Band am Begriff des Eigensinns festhalten, da er unseres Erachtens eine heuristische Funktion birgt. Er hilft uns, über neue Formen der Bezugnahme, des Mit- und Gegeneinanders nachzudenken, die da noch möglich sind, jenseits der Relationen, die wir unter dem Paradigma der Nützlichkeit und Ästhetik einzugehen gewohnt sind. Das Denken des Eigensinns von Objekten ermöglicht es, die Vorstellung der alleinigen Kontrolle über unsere Mensch-Objekt-Beziehungen aus der Hand zu geben. Die Eigensinnigkeit der Objekte suchen wir also nicht nur in einer ihr zuzuweisenden Semiotik oder Symbolhaftigkeit zu ergründen (was bedeu-

18 Timothy Morton (2013): *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis/London: University of Minnesota Press, hier: S. 22.

19 Karen Barad (2015): *Verschränkungen*, Berlin: Merve, hier: S. 130.

20 Ebd.

ten oder was zeigen Objekte?). Vielmehr wollen wir den Eigensinn auch dort aufspüren, um es mit Hans Peter Hahn zu formulieren, wo es zu einer »eigenständigen Entfaltung von Sinn kommt«, ²¹ in einem virtuellen Möglichkeitsraum, in dem das Objekt sich uns anbietet und zugleich entzieht, sich Sinn vervielfältigt und virtuell wird.

Denn im Umgang mit dem eigensinnigen Objekt kommt es zu neuen Allianzen, neuen Beziehungen – die objekthafte Affordanz des Gegenstands schlägt um in seine agency, die uns zum gegenüberstehenden *Anderen* macht. Durch eine solche Umverteilung der Handlungsträgerschaft bilden sich jene neuen Formen der Sozialität und Interaktion, in denen die Objekte im Laufe eines (nicht nur menschlichen) Lebens, und im Durchgang durch unterschiedliche situationale Einlassungen, zwischen den verschiedensten Bedeutungen schillern.

In diesem Schillern liegt der Möglichkeitsraum des Virtuellen, der alle Objekte umgibt, die zwischen Bedeutungsweisen changieren und zur Realisierung teils unerwarteter Potenziale einladen. Auch Alltägliches erscheint so im Prisma des Virtuellen, d.h. Möglichen. In diesem Sammelband wollen wir dieser Virtualität Raum geben – verstanden nicht in einem rein technischen Sinne, sondern im Sinne einer Sphäre des Mehrdeutigen, die bei den Objekten ansetzt und unseren Umgang mit ihnen irritiert und bestimmt. Ausgehend von eigensinnigen Objekten und dem, was man vielleicht die von ihnen ausgehenden Nebengebräuche nennen könnte, wollen wir die notwendige Offenheit unserer eigenen Situierung aufzeigen, unsere Nutzungsanforderungen hinten anstellen und den Ideen der Objekte mit einem offenen Ohr begegnen, um damit Eigensinn als potenziellen Mehrsinn begreifen zu können, aus dem neue Beziehungen erwachsen.

Grundlage des Sammelbands ist der im November/Dezember 2023 an der Ruhr-Universität Bochum vom SFB 1567 Virtuelle Lebenswelten durchgeführte Workshop »Eigensinnige Objekte«, in dem die Herausgeberinnen, sowie ein Großteil der Beitragenden, beispielhafte (virtuelle) Objekte aus unterschiedlichen disziplinären Perspektiven beleuchtet und deren Eigensinn auf epistemologischer, ontologischer, ästhetischer und handlungstheoretischer Ebene befragt haben. Was wissen wir über Gegenstände oder was meinen wir zu wissen? An welcher Stelle im Umgang mit einem Objekt können Aussagen darüber getroffen werden, was genau die Objekte sind und was sie tun? Gerade dann, wenn sich die Objekte der gewohnten Handhabe entziehen, oder sich in einem ungewohnten, zweckentfremdeten oder zwecklosen Kontext präsentieren, werden gängige anthropozentrische Kontrollanmutungen persifliert: Wir sind nicht diejenigen, die die alleinige Kontrolle über die Objekte haben. Mit der Absage an eine anthropozentrische Deutungshegemonie hat sich im Workshop ein virtueller Zwischenraum eröffnet, in dem nicht-selbstbestimmte

21 Hans Peter Hahn (Hg.) (2020): Vom Eigensinn der Dinge. Für eine neue Perspektive auf die Welt des Materiellen, Berlin: Neofelis, hier: S. 11.

Möglichkeiten der Interaktion als handlungsleitend für kreative und sprachlos-suchende Annäherungen zwischen Mensch und Objekt hervortreten – im Alltag, im Museum, im Spiel, in der Arbeit und anderswo.

Unser methodisches Anliegen gründet nicht auf einer begriffsgenealogischen Entfaltung oder dem Anspruch, ein Definitionsangebot des eigensinnigen Objekts zu liefern. Vielmehr verfolgen wir ein kuratorisches Anliegen des In-Beziehung-Setzens und Verflechtens von Theorieangeboten, die sich der Frage nach dem Eigensinn des Objekts aus verschiedenen historischen und disziplinären Hintergründen und Kontexten heraus und mit unterschiedlichem Gegenstandsbezug widmen. Gerade angesichts dieser Vielstimmigkeit der versammelten theoretischen Reflexionen und Erkundungen der Eigensinnigkeit mag der Reiz für unsere Leser*innen darin liegen, nach den Gemeinsamkeiten und Unterschieden der Modalitäten von Eigensinn zu fahnden, um dabei die ›feinen Unterschiede‹ für sich zu kondensieren. Dabei dient uns der Eigensinn als mögliche Zugangsbedingung zu einem Nachdenken darüber, wie im virtuellen Dazwischen Bedeutung entsteht, sich verteilt oder entzieht.

Um ein möglichst facettenreiches Bild von den virtuellen Möglichkeitsräumen in Mensch-Objekt- und Mensch-Technik-Beziehungen zu entfalten, haben wir unsere eigenen disziplinären Grenzen geöffnet und unterschiedliche Theorieansätze über- und nebeneinander gelegt und gefragt, wie am besten über die Art und Weise der objektbezogenen Einflussnahme auf Situationen zu sprechen sei, in denen mit Objekten digitaler, textiler und jedweder Art interagiert wird. Ist etwa vom Anspruchscharakter der Objekte zu sprechen, von ihrer agency, von Affordanz oder Alterität? Im Raum steht dabei immer auch die Frage nach Nähe und Distanz der Objekte zum Menschlichen, zum Bewusstsein, zu Animismus und der Rechtfertigbarkeit anthropomorpher Bezugnahme auf das Objekt als *das Andere*, der/die/das etwas *tut*. Mit der proaktiven Auflösung von fachlichen Grenzen wollen wir mit diesem Band das Phänomen der Eigensinnigkeit kaleidoskopartig in Bewegung bringen und nicht nur fragen, was Objekte eigentlich tun, sondern auch: Was tun wir hier eigentlich? Und wie können wir uns von Objekten überraschen lassen?

Beiträge

Die Anordnung der hier versammelten Beiträge folgt keiner Logik der Disziplin oder des Objekts, sondern ergibt sich aus den Erfahrungsweisen des Dazwischen, die in den thematisierten Mensch-Objekt-Beziehungen im Fokus stehen. In jeder der drei Rubriken steht ein bestimmtes Irritationsmoment im Fokus, das unsere Erfahrung mit eigensinnigen Objekten prägt. Der erste Teil des Sammelbands widmet sich dem Kontrollverlust, der aus der Abweichung von gewohnten Verwendungsweisen von Technologien oder generell dem irritierend ungewohnten Gebaren von

Objekten resultiert und darin nicht selten mystische, magische Züge annimmt oder zu kreativen Aushandlungsprozessen auffordert. Darauf folgen im zweiten Teil Auseinandersetzungen mit virtuellen, d.h. möglichen Arten der kreativen Begegnung, Interaktion mit und Berührung von Objekten, die die Interaktion und Berührung selbst in Frage stellen und neu herausfordern. Schließlich widmen sich die Beiträge im dritten Teil der Frage, wie sich eigensinnige Objekte sammeln und ausstellen lassen und ob und wenn ja, wie der Eigensinn selbst Gegenstand der Ausstellung werden kann.

Teil I – Kontrolle verlieren und Magie verspüren

Dass Controller bisweilen mit Kontrolle nicht gar so viel zu tun haben, beweist Manuel van der Veen in seinem Beitrag »Virtuelle Objekte. Eigensinnige Controller in der künstlerischen Praxis von LuYang und Mohsen Hazrati«. Bei der Betrachtung verschiedener künstlerischer Praktiken zeichnet van der Veen in Anlehnung an Simondons Konzept des technischen Objekts eine Genese des Controllers, dessen Eigensinnigkeit als pluripotentes Objekt darin besteht, sich nicht von vornherein auf eine Optik, Haptik oder Praktik festlegen zu lassen. Im TMS-Wand – ein wiederkehrendes Objekt in LuYangs Werken – verschränken sich Eigen- und Fremdkontrolle, Gleichbleiben und Wandel, Kontrolle und Kontrollverlust. Gerade der Überschuss daraus, was den TMS-Wand in seinen verschiedenen Einsatzszenarien jenseits seiner Bauplanfunktionalität auszeichnet, macht den Controller zu einem virtuellen Objekt mit Eigensinn. In der komplexen Verschachtelung verschiedener Techniken in Mohsen Hzratís *Fāl Project [none-AI]* entsteht Virtualität in Überschuss und Situation, entsteht Eigensinn durch die Abgabe bzw. Diversifizierung von Kontrolle. Der Controller wird zur Projektionsfläche für die Überlagerung verschiedener situationaler Bezugsmöglichkeiten, die Installation selbst wird zum virtuellen Objekt, durchkreuzt von digitalen und magischen Alltagstechniken.

ChatGPT und andere Large Language Models (LLM), die auf künstlichen Intelligenzen basieren, als dumme Maschinen zu bezeichnen, mag zunächst erstaunen, ist aber – folgt man den Überlegungen Nicolas Oxens in seinem Beitrag »Uncreative Writing mit ChatGPT. Ein Essay« – beinahe ein notwendiger Schluss angesichts der Unkreativität digitaler »Wortwahrscheinlichkeitsmaschinen«. Entgegen der Befürchtung, dass mit der zunehmenden Nutzung von LLMs mehrheitlich Texte entstehen, die nichts Neues liefern, sondern nur neue Zusammensetzungen von bereits Bekanntem, plädiert Oxen in seinem Essay für die kreative Nutzbarmachung der prinzipiell unkreativen KI-Schreibhilfen. Dazu gehört auch die Verabschiedung des romantischen Künstlermythos des genialen, menschlichen Schreibenden und die Zuwendung zu Praktiken des Mashup, der Collage, des Zuschneidens, Zusammensetzens, Löschens und Umschreibens, die sich allesamt in Praktiken des Schreibens mit generativer Text-KI wiederfinden. Anstatt mit ChatGPT immer nur Wahr-

scheinlichkeitsverhältnisse zu reproduzieren, gilt es bei Oxen, einen kreativen Umgang dort zu versuchen, wo sich maschineller Eigensinn Bahn bricht, wo Nutzer*innen die Sturheit generativer Text-KI für sich nutzbar machen und aus dem Nicht-Neuen der prozessierten Prosa in kreativen Praktiken des Zusammenfügens, Kreuzens, Durchstreichens und Neuschreibens doch noch etwas Neues machen.

Henrike Haugs Beitrag »wurde sofort die gewaltige Masse der Eiche von höheren göttlichen Wehen geschüttelt. Eigensinniges Material in mittelalterlichen Heiligenvinen« berichtet vom Material, aus dem Artefakte als Produkte der Handwerkskunst überhaupt erst hergestellt werden müssen. Ausgehend vom Schrein des Heiligen Heribert in Köln-Deutz zeigt Haug detailliert auf, wie unterschiedlich gelagert Eigensinn auftreten kann. Der Eigensinn des anorganischen Materials, der sich als Produkt einer anspruchsvollen Goldschmiedekunst im Email des Schreins Bahn bricht, steht einem Eigensinn dessen gegenüber, wovon der Schrein berichtet: Hier ist es ein Baum, der – »von höheren göttlichen Wehen geschüttelt« – selbst anzeigt, wozu er verarbeitet werden möchte bzw. durch sein Schütteln von einem göttlichen Sinn spricht. Ausgehend von dem Konzept der *storied matter*, d.h. der *Materie voller Geschichten*, fragt Haug danach, welche Quellen genutzt werden könnten, um solcherart neumaterialistische Ansätze für die Mediävistik fruchtbar zu machen. Am Ende steht ein wundersames Material, das den Künstler*innen seine und ihre Autor*innenschaft streitig macht und zu einer Zusammenarbeit bei den formgebenden, künstlerischen Prozessen aufruft – eine Zusammenarbeit mit wessen Handlungsträgerschaft auch immer.

Der Beitrag von Annette Urban setzt bei einem künstlerischen *Worldbuilding* mit Portalen an und damit bei der Beobachtung, dass derzeit zahlreiche VR-Künstler*innen in ihren Ausgestaltungen von virtuellen Welten auf das eigensinnig-andersweltliche Objekt des Portals zurückgreifen. Während die Kulturtechnik der Tür – im Sinne Jacques Lacans und Bernhard Siegerts – als Innen-Außen-Regulativ ein Durchgehen zu einem Anderswo ermöglicht, erweist sich das klinkenlose Portal als eigensinnig, weltenbildend, gar magisch. Unter Bezugnahme auf Künstler*innen wie Ian Cheng, Laakkuluk Williamson Bathory, Jamie Griffiths, Theo Triantafyllidis und Alfredo Salazar-Caro, die mit Mitteln von VR- und XR-Technologien arbeiten, demonstriert Urban anhand von ausgewählten Werkbeispielen, inwiefern durch den Einsatz von Portalen künstlerisch-explorativ Fragen von Gegen- und Andersweltlichkeit sowie Weltenbauen und Weltbezug unter virtuellem Vorzeichen der Gegenwart verhandelt werden.

Ronja Weidemann beschäftigt sich in ihrem Beitrag mit sturen, eigensinnigen Avataren. Im theoretischen Durchgang durch mögliche Spieler*innen-Avatar-Verhältnisse zeigt Weidemann, dass die Frage, ob Avatare als Subjekte oder Objekte wahrgenommen werden, an verschiedenen Voraussetzungen hängt und zudem nicht notwendigerweise über die Identifikation mit dem Avatar entscheidet. Als »unreliable prosthesis« erweisen sich Avatare, die sich der Kontrolle entziehen zum

einen dann, wenn von Entwickler*innenseite her ein solcher Kontrollverlust bewusst herbeigeführt wird. Der vermeintliche Eigensinn der Avatare ist dabei ein Eigensinn des Designs. Anders verhält es sich bei ungewollten technischen Störungen wie Bugs oder Glitches. Hier ist der beobachtete Kontrollverlust niemandes bewusster Wille – außer am Ende vielleicht doch der Eigensinn des Avatars. Auszüge aus *Let's Plays* untermauern Weidemanns theoretische Annäherung an den eigensinnigen Avatar, der mit viel Humor zwischen Nähe und Distanz zu den Spielenden changiert, die mitunter den Kontrollverlust und Eigensinn des Avatars unter kreativen Bemühungen in die Narration einzuschreiben versuchen, um an ihrer ›suspension of disbelief‹ festhalten und sich weiter in einem kohärenten Spiel bewegen zu können.

Teil II – Interagieren und Berühren

In seinem Beitrag »Affordante Exponate – Eigensinnige Objekte bei René Lalique, Marcel Duchamp und Piero Manzoni« geht Thomas Moser auf Tuchfühlung mit Kunstexponaten aus dem Art Nouveau und der Konzeptkunst, die ein Hauch der Berührung umgibt, Berührung einfordern, verunmöglichen oder als solche ins Zentrum der betrachtenden und betasten wollenden Aufmerksamkeit rücken. Von der Handwerkskunst der Belle Époque über Duchamps Readymades bis hin zu Manzonis Merda d'Artista zeigt Moser, wie sich aus nicht eingelösten haptischen Apperzeptionserwartungen ein Eigensinn der Objekte entwickelt, der ebenjene als Akteur*innen künstlerischer Rezeption in Erscheinung treten lässt. Der den Objekten innewohnende Eigensinn erweist sich dabei einerseits als Produkt des individuellen Berühren-Wollens durch die Betrachtenden in der berührungsfeindlichen ›Eigensinnigkeitsmaschine‹ des Ausstellungsraums. Andererseits wird mit Blick auf die Eigensinnigkeit der Gegenstände, die als Gebrauchsgegenstände einen gewissen Umgang nahelegen, d.h. eine gewisse Affordanz aufweisen, die museale Inszenierung als einschränkender Faktor ausgewiesen, der gewohnte Affordanzen blockiert, vernichtet und überlagert. Die Eigensinnigkeit der affordanten Exponate, die bei Moser in deren haptischen Leerstellen aufscheint, ist metastabil und entfaltet sich stets in Abhängigkeit von ihrer situationalen Rezeptionsdisposition.

In dem Beitrag »Zwischen Einfühlen und Eigensinn: Soziale Interaktion mit Robotern neu bestimmen« ruft Pat Treusch zu einem Neudenken der Interaktion mit sozialen Robotern unter emotionalen und affektiven Gesichtspunkten auf. Im Anschluss an Überlegungen dazu, was für eine Art von Ding ein sozialer Roboter eigentlich ist, arbeitet Treusch heraus, dass Emotionen und emotionale Zuwendung zentral für die Herausbildung einer funktionierenden Interaktion zwischen Mensch und sozialem Roboter ist. Insbesondere der Eigensinn des Roboters, der sich dem erwarteten instrumentellen Zugriff entzieht, stellt dabei gängige anthropomorphisierende Tendenzen kritisch infrage und fügt dem Setting der Fürsorge, in dem so-

ziale Roboter zum Einsatz kommen, Momente der Irritation hinzu. In derartigen Momenten macht sich potenziell ein Gefühl des Unbehagens breit, das Treusch als Werkzeug der Einfühlung dient und das das soziale Band zwischen Mensch und sozialem Roboter auf besondere Weise weiterknüpft. Die Praktiken der Fürsorge umfassen dann auch irritierende Momente, die sich jenseits dessen abspielen, was sozio-kulturell als sinnvoll erachtet wird und eröffnen einen Raum, in dem Scheitern und Unbehagen als produktive Kräfte in Erscheinung treten, die bestehende gesellschaftliche Verhältnisse aufzeigen und potenziell verändern können.

Patrizia Breils phänomenologische Überlegungen setzen bei der Erfahrungsdifferenz angesichts eines intimen bzw. intim werdenden Emojis an, der ausdrückt: »Fühl dich umarmt«. Was löst ein Blick auf ein solches Emoji gegenüber derartigen Worten und einer tatsächlichen Umarmung aus? Angestoßen von dieser Frage nach dem Spezifikum der zwischenmenschlichen Berührung ohne physischen Kontakt, widmet sich Breil in ihrem Beitrag der Frage nach verkörperten Berührungen in der virtuellen Realität. Um die Grundrisse einer virtuellen Berührung und einer Phänomenologie des virtuellen Körpers theoretisch zu umreißen, stützt sie sich auf drei Fallbeispiele. Krampfende Avatare in Social-VR-Kontexten spielen neben sexuellen Übergriffen in VR ebenso eine Rolle wie künstlerische Reflexionen zu Intimität in VR in Paul Sermons Installation *Telematic Dreaming*. Breil kommt zu dem Schluss, dass der Anfangspunkt einer Phänomenologie der virtuellen Berührung jenseits eines bloßen Ja oder Nein des physischen Kontakts liegen muss. Vielmehr gilt es, »neue Formen der intimen Begegnung« zu ergründen, »die aus den spezifischen, ungewohnten und erst zu entdeckenden Affordanzen des virtuellen Körpers entstehen«. ²² Entlang der »anwesenden Abwesenheit« des virtuellen Körpers können so Spezifika des Virtuellen als Handlungs- und Begegnungsraum skizziert werden.

»Die Liga der unbotmäßigen Dinge«, die Stefan Rieger in seinem Beitrag in den Blick nimmt, versammelt Objekte, deren Funktion in ihrer Dysfunktionalität besteht. Mülleimer, die den Müll verweigern, Keramikschalen, die miteinander morsen, ohne ihre Nutzer*innen ins Gespräch einzubeziehen, und tückisch klecksende Füllfederhalter – all dies sind Beispiele dafür, dass Individuation immer auch das Zugeständnis von Eigensinn bedeutet. Altbekannte Gegenstände verweigern sich der gewohnten Nutzung und ziehen so unhinterfragte Subjektivierungs- und Objektivierungspraktiken, die einem utilitaristischen Kalkül folgen, in Zweifel. Im Rahmen alternativer Designpraktiken wie der *material speculation* entstehen bewusst solche *counterfactual artefacts*, die gegen eine effizienzsteigernde Nutzungslogik den fordernden Zugriff irritieren, blockieren und entschleunigen. Dabei

22 Patrizia Breil (2025): »Glitchige Körper. Virtuelle Realität als Raum körperlicher Begegnung«, in: Dies./Alisa Kronberger (Hg.), Eigensinnige Objekte. Virtuelle Möglichkeitsräume zwischen Aufforderung und Entzug, Bielefeld: transcript, S. 195–214, hier: S. 210.

steckt gerade in der Entschleunigung der Sinn der unsinnigen, eigensinnigen Objekte. Die Irritation macht den Blick frei auf bislang verborgene Affordanzen und Verwendungsweisen. Warum also den Eigensinn zum Ziel von Designprozessen machen? Um, so Rieger, die Weltgestaltung, das *Worlding*, als fortlaufendes dynamisches Produkt einer Mischökologie der auch nicht-menschlichen Akteur*innen hervorzuheben und zu zeigen, dass die Dingproduktion ein hochgradig verantwortungsvolles Geschehen ist, in dem sich neben ästhetischen Fragen immer auch ethische stellen.

Die Eigenartigkeit und Besonderheit von Subjekt-Subjekt- sowie Subjekt-Objekt-Beziehungen ist seit jeher Thema soziologischen, philosophischen, kulturwissenschaftlichen, kurz: interdisziplinären Interesses. In seinem Beitrag »Alteritätsbeziehungen mit technischen Objekten« wirft Alexander Schmidl einen dezidiert postphänomenologischen Blick auf Mensch-Technik-Beziehungen. Neben einer übergreifenden Einordnung postphänomenologischer Konzepte in den Zusammenhang traditioneller Ansätze zu besagten Beziehungen zwischen Subjekt, Subjekt und Objekt liefert Schmidl mit einem Praxisbeispiel aus der sozialen Robotik ein plastisches Beispiel für die Produktivkraft der Eigensinnigkeit von Objekten, bzw. Robotern, denen Menschen in einer Alteritätsbeziehung begegnen. Die graduelle Unbestimmtheit, die die Beziehung von Mensch und Roboter prägt, ermöglicht es, dem Roboter als einem Quasi-Anderen zu begegnen, der nicht notwendigerweise anthropomorphisiert wird, aber der doch durch seine Andersartigkeit den Anspruch erhebt, als gleichwertiger Teil eines sozialen Gefüges betrachtet zu werden. Insbesondere die Gemachtheit der Technik fügt dieser sozialen Relation aber die Position des bzw. der Dritten hinzu, die mit darüber entscheidet, in welchen Stabilitäten, d.h. in welchen Arten von Mensch-Technik-Relationen die prinzipiell multistabilen technischen Objekte erfahrbar werden.

Teil III – Sammeln und Ausstellen

Andreas Broeckmann widmet sich in seinem Beitrag der (kunst-)historisch bedeutsamen, von Jean-François Lyotard und Thierry Chaput kuratierten Ausstellung *Les Immatériaux* von 1985, wobei er die Eigensinnigkeit im theoretischen Konzept der Ausstellungsgestaltung lokalisiert, denn *Les Immatériaux* fiel in vielerlei Hinsicht aus dem Raster konventioneller Ausstellungen. Die Zusammenstellung der Exponate folgte keiner klar erkennbaren Logik, das einzig verbindende Element schien die von ihnen ausgelöste Unsicherheit und Irritation zu sein, gründet doch jedes vermeintlich materielle Exponat in einer Anhäufung von Energieteilchen, die nicht mehr greifbar sind. Broeckmann argumentiert deshalb, dass eine Betrachtung und Beurteilung der diversen, häufig kontextlos inszenierten Exponate im Pariser Centre Pompidou schlicht unmöglich war und die Ausstellungsbesucher*innen sich einer szenografischen Zumutung ausgesetzt sahen. Unter Bezugnahme auf

ausstellungs- und dingtheoretische Positionen stellt Broeckmann heraus, dass es aus kuratorischer Sicht nicht um die Qualität der einzelnen Exponate und deren Erzähl- oder Repräsentationsfähigkeit ging, als vielmehr um den Wert der Ausstellung, die, mit Michael Serres gedacht, in der Funktion des besuchenden Quasi-Subjekts gründet, vor dem die Exponate in ihrer ›double exposure‹ als Exponat selbst sowie als Bedeutungsträger schillern.

Auch in Nicole Karafyllis' Beitrag geht es um die Kulturtechnik des Sammelns, konkret: um das Sammeln von Mikroben, die sie als widerständige Objekte entwirft. Eigensinnig sind aber nicht nur die Mikroben, die sich teils nur schwer oder gar nicht kultivieren lassen, sondern auch die Institutionen und sammelnden Personen, die in ihrem Bezug auf die Mikrobe – in hegelscher Terminologie gesprochen – als Mikrobe an sich, für sich oder letztlich an-und-für-sich unterschiedliche Zugänge zu mikrobieller Forschung zu etablieren suchen. Die Autorin koppelt in ihrem Entwurf einer ›mikrobiellen Dialektik‹ die spekulative Naturphilosophie Hegels an wissenschaftsphilosophische und -historische Arbeiten zu Mikrobiologie und Biobanken und bezieht sich dabei v.a. auf das Fallbeispiel der Deutschen Sammlung von Mikroorganismen, DSM(Z). Während sich eine von außen feststellbare Widerständigkeit der Mikroben aufgrund menschlicher Erwartungen deklarieren lässt, besteht der Eigensinn von Mikroben »in der Fülle der Möglichkeiten, Bestimmungen zu verneinen«.²³ Daraus zieht sie den naturphilosophischen Schluss, dass gerade das Höchstmaß an Eigensinn, über den das Objekt (Mikrobe) verfügt, die Grenze des Lebens markiert.

Auch Benjamin Beils Beitrag führt die Frage nach dem Eigensinn der Objekte in den musealen Ausstellungsraum, in den seit Ende der 1980er Jahre auch Computerspiele als Exponate eingezogen sind. Mit dem Kettensägen-Controller präsentiert Beil in seinem Beitrag »Eigensinnige Kettensägen – oder: Computerspiele im Museum« ein besonders facettenreiches Objekt, das nicht nur in der praktischen Handhabe beim Spielen von *Resident Evil 4* zu zahlreichen ästhetischen und logischen Brüchen führt. Die Beobachtung dieser Irritationen nimmt Beil zum Anlass, sich mit dem Computerspiel als musealem Ausstellungsgegenstand zu beschäftigen. Dabei entsteht das Bild einer musealen Auseinandersetzung mit dem digitalen Spiel, das zugleich vage und spezifisch ist und das Spiel spielbar und unverfügbar in Erscheinung treten lässt. Fragen danach, wie sich Computerspiele überhaupt ausstellen lassen und wo dies bereits in welcher Form versucht wurde, münden dabei in Überlegungen zu einer Eigensinnigkeit der auszustellenden Objekte, die in Medienwissenschaft, Museumsforschung und Game Studies gleichermaßen Anklang finden und nach Antworten verlangen. Mit Blick auf den Kettensägen-Controller

23 Nicole Karafyllis (2025): »Mikroben als widerständige Objekte an und für sich«, in: Patrizia Breil/Alisa Kronberger (Hg.), Eigensinnige Objekte. Virtuelle Möglichkeitsräume zwischen Aufforderung und Entzug, Bielefeld: transcript, S. 271–289, hier: S. 273.

zeigt sich außerdem, dass Eigensinnigkeit sich potenzieren kann und dass sie sich je nach situationaler Platzierung den Betrachtenden unterschiedlich – und doch nie in Gänze und nie gar nicht – präsentiert.

»Der Welt Lauf ist on«, heißt es in Helene Seewalds Beitrag, in dem uns die Autorin durch eine nunmehr digital archivierte Internet-Ausstellung führt, die von 1997 bis 2016 über die Webseite des Kunstgeschichtlichen Instituts der Ruhr-Universität Bochum abrufbar war und nun als »Internet-Fossil« gleichsam ausgegraben und auf ihre Besonderheiten und Eigensinnigkeiten hin untersucht wird. In der digitalen Internet-Ausstellung betten die Möglichkeiten des HTMLs den Blick auf die allegorischen Bilder in einen operativen Vorgang ein, in dem die Betrachtenden via Hyperlinks selbst Verweise zwischen Bildern sowie zwischen Bild und Bildbeschreibung herstellen. Mehr noch, die digitalen Bilder laden auf eine Weise zur aktiven Auseinandersetzung mit den Bildern ein, die dem analogen Pendant abkommt: Durch die implizite Aufforderung zu zoomen, zu klicken und zu blättern, gestalten die Nutzer*innen ihren Lauf durch den Welt Lauf selbst. Der Wiederholungsmoment des Weltlaufs potenziert sich im aktiven Engagement derjenigen, die die Internet-Ausstellung aktiv erleben und den allegorischen und nun digitalen Bildern dadurch einen ganz neuen Eigensinn verleihen.

Wir danken Ronja Weidemann, Kim Reichard und Carlotta Rust herzlich für die Unterstützung beim Lektorat.

Literaturverzeichnis

- Barad, Karen (2015): *Verschrankungen*, Berlin: Merve.
- Bennett, Jane (2024): *Lebhafte Materie. Eine politische Ökologie der Dinge*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Ferus, Katharina/Rübel, Dietmar (Hg.) (2009): »Die Tücke des Objekts«. *Vom Umgang mit Dingen*, Berlin: Reimer.
- Hahn, Hans Peter (Hg.) (2020): *Vom Eigensinn der Dinge. Für eine neue Perspektive auf die Welt des Materiellen*, Berlin: Neofelis.
- Harman, Graham (2017): *Object Oriented Ontology. A New Theory of Everything*, London: Pelican Books.
- Heidegger, Martin (1927 [1977]): *Sein und Zeit*. 18 Aufl., Tübingen: Niemeyer.
- Josifović, Saša (2024): »Die Wirklichkeit digitaler Objekte und Ereignisse im Meta-universum«, in: Sybille Krämer/Jörg Noller (Hg.), *Was ist digitale Philosophie? Phänomene, Formen und Methoden*, Paderborn: Brill | menits, S. 180–191.
- Kaminski, Andreas (2010): *Technik als Erwartung. Grundzüge einer allgemeinen Technikphilosophie*, Bielefeld: transcript.

- Latour, Bruno (2006 [1991]): »Technologie ist stabilisierte Gesellschaft«, in: Andréa Belliger/David J. Krieger (Hg.), ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie, Bielefeld: transcript, S. 369–397.
- Latour, Bruno (2008): Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Morton, Timothy (2013): Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Roßler, Gustav (2008): »Kleine Galerie neuer Dingbegriffe«, in: Ders. (Hg.), Der Anteil der Dinge in der Gesellschaft. Sozialität – Kognition – Netzwerk, Bielefeld: transcript, S. 19–58.
- Sartre, Jean-Paul (1938 [2012]): Der Ekel. 55. Aufl., Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Serres, Michel (1980 [1987]): Der Parasit, Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Trentmann, Frank (2016): Empire of Things. How we became a world of consumers from the fifteenth century to the twenty-first, London: Allen Lane.
- Vischer, Friedrich Theodor (1917): Auch Einer. Eine Reisebekanntschaft, Stuttgart/Berlin: Deutsche Verlagsanstalt.
- Wieser, Matthias (2014): Das Netzwerk von Bruno Latour. Die Akteur-Netzwerk-Theorie zwischen Science & Technology Studies und poststrukturalistischer Soziologie, Bielefeld: transcript.