

Inhalt

Einleitung
Patrizia Breil & Alisa Kronberger 7

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 Weidemann 143

Teil II. Interagieren und Berühren

Affordante Exponate

Eigensinnige Objekte bei René Lalique, Marcel Duchamp und Piero Manzoni <i>Thomas Moser</i>	171
--	-----

Zwischen Einfühlen und Eigensinn

Soziale Interaktion mit Robotern neu bestimmen <i>Pat Treusch</i>	199
--	-----

Glitchige Körper

Virtuelle Realität als Raum körperlicher Begegnung <i>Patrizia Breil</i>	221
---	-----

Die Liga der unbotmäßigen Dinge

<i>Stefan Rieger</i>	245
----------------------------	-----

Alteritätsbeziehungen mit technischen Objekten

<i>Alexander Schmidl</i>	267
--------------------------------	-----

Teil III. Sammeln und Ausstellen

Die Exponate in der Ausstellung *Les Immatériaux*

<i>Andreas Broeckmann</i>	289
---------------------------------	-----

Mikroben als widerständige Objekte an und für sich

<i>Nicole C. Karafyllis</i>	309
-----------------------------------	-----

Eigensinnige Kettensägen – oder: Computerspiele im Museum

<i>Benjamin Beil</i>	331
----------------------------	-----

Der Welt Lauf ist on

Eine eigensinnige Web-Allegorie von 1997 <i>Helene Seewald</i>	355
---	-----

Anhang

Zu den Autor*innen	371
--------------------------	-----