

GEORG RUSSEGGER

VOM SUBJEKT ZUM SMARTJECT

Kreative Entwurfsformen
menschlich-medialer Selbstorganisation

VERLAG TURIA + KANT

Bibliografische Information der Deutschen Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Bibliographic Information published by Die Deutsche Bibliothek
Die Deutsche Bibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliografie;
detailed bibliographic data is available in the internet at <http://dnb.ddb.de>.

ISBN 978-35132-561-4

© Verlag Turia + Kant, 2009

Verlag Turia + Kant
A-1010 Wien, Schottengasse 3A/5/DG1
info@turia.at | www.turia.at

INHALT

Materialverwandtschaften oder: Die Maschine ist nur ein Modell des Menschen (Manfred Faßler)	9
---	---

Smart = intelligent, klug, tüchtig, schlau, geistreich, schlagfertig, aufgeweckt, geschickt, gewandt, gewitzt, elegant, findig ... (Christian Reder)	23
--	----

1.0 Vorbemerkungen	27
-------------------------------------	----

2.0 Einleitung »Smartject«	33
---	----

2.1 Definition »Smartject«	36
2.2 Transformation von Umgebungstypen	39
2.2.1 Vernetzte Orte	40
2.2.2 Umgebungsgebundene Programme	41
2.2.3 Geskriptete Wirklichkeiten	42
2.3 »Smartifacts«	43
2.4 Fähigkeitsprofile des »Smartject«	43

TEIL I: EXTERNE FORMATIONEN DES »SMARTJECT«

3.0 Technologische Disposition	47
---	----

3.1 Mobile Technologien	54
3.2 Mobile Medien	57
3.2.1 Protokolle, Skripten und Algorithmen	59
3.2.2 Aktive und Passive Interaktionen	62
3.3 Lokal implementierte Medien	65
3.4 Spielerische Umgebungen	69
3.5 Netzwerke	72
3.6 Medienarchitektur	75

3.7	Urbane Interfaces	79
3.8	Innovationsdesign	82
3.9	Komplexität und Medienrealität	85

4.0 »Smartifacts« (Mehr als Dinge) 89

4.1	Formen von rechnender Klugheit	96
4.2	»Smartjectivierungsprozesse«	102
4.2.1	Infra-strukturelle Bereiche	105
4.2.2	Intra-strukturelle Bereiche	106
4.2.3	Sozio-strukturelle Bereiche	111
4.3	Formation vernetzter Klugheit	117
4.4	Vernetzte »Smartifacts«	122
4.5	»Smartject« in soziotechnologischen Projektkulturen	127

TEIL II: INTERNE FORMATIONEN DES »SMARTJECT«

5.0 Fähigkeitsprofile des »Smartject« 133

5.1	Exkurs Subjektivierung	139
5.2	Medienintegrierte Subjektivierung	141
5.3	Emotionsdesign	147
5.4	Selbstdesign	150
5.5	Expandierende Körperlichkeit	158
5.5.1	Exkurs Präsenz- und Ressourcefeld	167
5.6	Kreativität & Entwurfsmöglichkeit	168
5.7	Hackertum & Hackfähigkeit	173
5.8	Spielfreudigkeit & Verspieltheit	178
5.9	Projektdispositionen & Projektfähigkeit	183

6.0 »Smartject« als Entwicklungsprodukt 189

6.1	Mediale Entwurfsmöglichkeit des Menschen	191
6.2	»Smartject« als Umweltprodukt	195
6.3	Zur Wissenskonfiguration des »Smartject«	202
6.4	»Smartjectivierte« Wissens-Projektile	209

7.0 Konklusio »Smartject« 215

TEIL III: APPENDIX

8.1	Interviewprofile	229
8.2	Literaturverzeichnis	246
8.3	Webseitenverzeichnis	254
	Danksagungen	258