

INITIALE LITERATURRECHERCHE

Everything Machine

Jennifer Meier

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medien und Kultur, Master Medienproduktion

Artistic Research
Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos

Dezember 2025

Selbsteinordnung

Das Projekt "Everything Machine" dokumentiert den iterativen Prozess der Entwicklung einer digitalen Persona namens "Kepler" unter Verwendung verschiedener generativer KI-Tools. Meine künstlerische Praxis umfasst Bildgenerierung (Midjourney, ComfyUI, DALL-E), 3D-Visualisierung (Unreal Engine, World Labs), und die Website als lebendes Forschungsartefakt mit Journal-Einträgen.

Nach Fraylings Kategorisierung (1993) ist mein Projekt primär "Research THROUGH Art" – die iterative Arbeit mit KI-Tools bei der Konstruktion von Kepler generiert Wissen über Mensch-KI-Kollaboration, das nicht durch rein theoretische Analyse zugänglich wäre.

Nach Candy (2006) ist mein Ansatz "Practice-led Research": Die ästhetischen Ziele von Kepler bestimmen den Weg, der Prozess generiert Erkenntnisse, und es gibt einen iterativen Zyklus aus Workflow entwickeln, kreativ umsetzen, reflektieren und überarbeiten.

Forschungsfrage

Wie verändert der Einsatz multimodaler KI-Systeme (Text, Bild, Audio) den kreativen Prozess bei der Entwicklung einer digitalen Künstleridentität?

Mit Unterfragen: Welche Rollen übernehmen KI-Tools im kreativen Workflow? Wie verändert sich meine kreative Praxis durch die kontinuierliche KI-Nutzung? Welche "Fehler" oder unerwarteten Outputs werden ästhetisch produktiv?

Kernquellen

Die folgenden Quellen bilden das theoretische und methodische Fundament meiner Arbeit.

Methodologie & Artistic Research

Frayling (1993) – Research in Art and Design ist der grundlegende Text. Er unterscheidet drei Kategorien künstlerischer Forschung: Research into Art (historisch/theoretisch), Research through Art (praxisgeleitet), und Research for Art (Materialsammlung). Mein Projekt vereint alle drei, ist aber primär "Research through Art".

Schön (1983) – The Reflective Practitioner entwickelt das Konzept der "Reflection-in-Action" – das Nachdenken während des Handelns. Das ist die Kernmethode meines Journals. Die KI-Kollaboration ist genau ein solcher reflektierender Dialog mit der Situation.

Borgdorff (2012) – The Conflict of the Faculties analysiert die Position von Artistic Research innerhalb akademischer Strukturen und argumentiert für die Eigenständigkeit künstlerischer Erkenntnisformen. Legitimiert meine Website und mein Journal als Forschungsausgaben – das Wissen ist in den künstlerischen Artefakten verkörpert.

Candy (2006) – Practice Based Research: A Guide definiert Practice Based Research als Forschungsmethode, bei der die kreative Praxis selbst ein integraler Bestandteil des Forschungsprozesses ist. Die Arbeit unterscheidet zwischen "practice-based" (Praxis als primäre Methode) und "practice-led" (Praxis informiert die Forschung). Candy betont die Notwendigkeit einer systematischen Dokumentation und Reflexion des kreativen Prozesses. Sie liefert den methodischen Rahmen für mein Projekt – die Unterscheidung practice-based/practice-led hilft bei der Positionierung.

Ich bin practice-based.

Digitale Identität

Turkle (1995) – Life on the Screen untersucht, wie digitale Umgebungen neue Formen der Identitätskonstruktion ermöglichen. Online-Räume fungieren als "identity workshops". Das Konzept ist direkt anwendbar auf Kepler – die digitale Persona ist ein experimenteller Raum für Identitätsarbeit.

Mori (2012) – The Uncanny Valley beschreibt den Effekt, dass fast-menschliche Darstellungen Unbehagen auslösen können. Relevant als Evaluationskriterium für Kepler: Welcher Abstraktionsgrad ist ästhetisch produktiv? Im Projektverlauf zeigte sich, dass der Uncanny Valley-Effekt weniger zentral wurde als erwartet – Kepler bewegt sich bewusst im stilisierten Bereich.

Coleridge (1817) – Biographia Literaria prägt den Begriff "willing suspension of disbelief". Theoretischer Rahmen für die Rezeption von Kepler als virtueller Persona – warum bauen Menschen Beziehungen zu digitalen Charakteren auf?

KI & Kreativität

Boden (2004) – The Creative Mind unterscheidet zwischen "exploratory", "combinational" und "transformational" creativity. Framework zur Analyse: Welche Art von Kreativität zeigt das System? Welche ich?

Franceschelli & Musolesi (2024) – Creativity and Machine Learning: A Survey bietet einen systematischen Überblick über maschinelle Kreativität aus computerwissenschaftlicher und kognitiver Perspektive. Die Autoren analysieren verschiedene Definitionen von Kreativität und deren Operationalisierung in ML-Systemen, von GANs bis zu Large Language Models. Sie diskutieren Evaluationsmethoden für kreative Systeme und identifizieren offene Forschungsfragen an der Schnittstelle von KI und Kreativität. Aktuellster umfassender Survey zum Thema (2024), Top-Tier Venue (ACM Computing Surveys).

Banh & Strobel (2023) – Generative Artificial Intelligence bietet einen systematischen Überblick über generative KI-Systeme und deren Einordnung in das breitere Feld der künstlichen Intelligenz. Sie definieren generative KI als Systeme, die neue Inhalte (Text, Bild, Audio) erzeugen können, basierend auf gelernten Mustern. Der Artikel diskutiert aktuelle Anwendungen und gesellschaftliche Implikationen und liefert die Terminologie für die Beschreibung meiner Tools (LLMs, Diffusion Models etc.).

Ähnliche AR-Projekte

Walshe (2021) – ULTRACHUNK ist eine direkte Parallele zu meinem Projekt. Jennifer Walshe improvisiert live mit einer neuronalen Netzwerk-Version ihrer selbst. Sie beschreibt das Gefühl, von ULTRACHUNK "zerrissen" zu werden – die GAN-Artefakte splitten ihre Identität visuell auf. Die Arbeit situiert sich explizit im Uncanny Valley.

Torres Núñez del Prado (2025) – Encoding Culture ist ein direktes methodisches Vorbild. Dokumentiert den gesamten Workflow beim Training von Stable Diffusion auf schwedischer Kunstgeschichte: Datensatzerstellung, Hyperparameter, iteratives Fine-Tuning. Zentrale Erkenntnis: Datensatz-Kompilation ist nicht neutral, sondern bettet kulturelle Normen und Bias ein.

Gunnarsson (2024) – Selective Retention reflektiert das Komponieren durch Software-Systeme. Relevant für mich: Generative Algorithmen als künstlerische Methode, iterative Annäherung und Adaptation.

Autoethnografie

Ellis, Adams & Bochner (2011) – Autoethnography: An Overview ist der definitive Überblicksartikel der führenden Autoethnografie-Forscher*innen. Er systematisiert die Methode und ihre verschiedenen Ansätze: evocative autoethnography (persönliche Narrative als eigenständige Erkenntnisform), analytic autoethnography (systematische Analyse kultureller Muster durch persönliche Erfahrung), und critical autoethnography (Machtstrukturen und Ungleichheiten durch persönliche Perspektive sichtbar machen). Die Autoren entwickeln Qualitätskriterien für autoethnografische Forschung und argumentieren für die Legitimität subjektiver Perspektiven. Definitiver methodischer Rahmen für meine autoethnografische Herangehensweise und Qualitätskriterien für die eigene Forschung.

Human-AI Collaboration

Suh et al. (2021) – AI as Social Glue (ACM CHI) untersucht, wie generative KI-Systeme den kreativen Prozess bei kollaborativer Musikkomposition unterstützen. Die Autor*innen identifizieren verschiedene Rollen, die KI im kreativen Workflow einnehmen kann: als Inspirationsquelle, als Vermittler zwischen unterschiedlichen Ideen, und als Katalysator für kreative Entscheidungen. Die empirische Studie zeigt, dass KI nicht nur Werkzeug ist, sondern soziale Dynamiken im kreativen Prozess aktiv beeinflusst. Direkt anwendbares Framework für die Analyse meines KI-Workflows.

Monin & Sadokierski (2025) – Prompting as Thinking-With untersucht Text-to-Image-Prompting als kreative Kollaboration am Beispiel der Visualisierung eines ausgestorbenen Zwerg-Emus. Die Autor*innen dokumentieren ihren iterativen Prompting-Prozess detailliert und zeigen, wie jeder Prompt-Zyklus neue Erkenntnisse über das Subjekt generiert. Sie etablieren "Prompting as Thinking-With" als methodisches Konzept – MIT der KI denken statt ÜBER sie. Das Konzept ist direkt anwendbar auf meinen Workflow: Prompting nicht als Befehl, sondern als dialogischer Erkenntnisprozess.

DiPisa & Stasinski (2024) – Gestaltology Encoded entwickeln "Arcana", einen künstlichen Organismus. Zentral ist die Rolle des Scheiterns: "Failure is viewed as an inevitable and creative catalyst." Legitimiert experimentelle Fehlversuche in meinem Projekt.

Weitere Quellen

Für die vollständige Bibliographie siehe `references/bibliography.bib`. Die Literaturrecherche umfasst über 15 Quellen, davon etwa die Hälfte aus AR-spezifischen Venues (JAR, PARSE, VIS, Research Catalogue, ArteActa).