



TECHNISCHE HOCHSCHULE
OSTWESTFALEN-LIPPE
UNIVERSITY OF
APPLIED SCIENCES
AND ARTS



INITIALE LITERATURRECHERCHE

Everything Machine

Jennifer Meier

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion, 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, Worldlabs), 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 Forschungsoutputs – das Wissen ist in den künstlerischen Artefakten verkörpert.

Candy (2006) – Practice Based Research: A Guide unterscheidet zwischen "practice-based" (Praxis als primäre Methode) und "practice-led" (Praxis informiert die Forschung). Ich bin practice-led.

Digitale Identität

Turkle (1999) – Cyberspace and Identity 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? (muss ich noch vertiefen, bin mir nicht sicher ob das zentral wird)

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 ist der aktuellste umfassende Überblick über ML und Kreativität. Top-Tier Venue (ACM Computing Surveys), bietet Evaluationskriterien für kreative KI-Systeme.

Banh & Strobel (2023) – Generative Artificial Intelligence liefert aktuelle Definitionen und Einordnung der Technologien, die ich verwende (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, sondernbettet 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 systematisiert die Methode und unterscheidet zwischen evocative, analytic und critical autoethnography. Definitiver methodischer Rahmen für meine Herangehensweise.

Ellis (2004) – The Ethnographic I entwickelt Autoethnografie als Ansatz, der persönliche Erfahrung mit kultureller Analyse verbindet. Legitimiert die Ich-Perspektive als Forschungsinstrument.

Human-AI Collaboration

Suh et al. (2021) – AI as Social Glue (ACM CHI) identifiziert verschiedene Rollen, die KI im kreativen Workflow einnehmen kann: Inspirationsquelle, Vermittler zwischen Ideen, Katalysator für Entscheidungen. Direkt anwendbar auf meinen Workflow.

Monin & Sadokierski (2025) – Prompting as Thinking-With dokumentiert einen iterativen Prompting-Prozess und etabliert "Prompting as Thinking-With" als methodisches Konzept. Direkt anwendbar auf meinen Workflow.

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 insgesamt 25+ Quellen, davon etwa die Hälfte aus AR-spezifischen Venues (JAR, PARSE, VIS, Research Catalogue, ArteActa).