

INITIALE LITERATURRECHERCHE

Everything Machine

Jennifer Meier

Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Fachbereich Medienproduktion, Master Medienproduktion

Artistic Research

Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos

Dezember 2024

Einleitung: Selbsteinordnung in die Artistic Research Landschaft

Mein Forschungsansatz

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:** Text-to-Image-Tools wie Midjourney, ComfyUI/Stable Diffusion, DALL-E
- **3D-Visualisierung:** Unreal Engine, Marble von Worldlabs, World Labs
- **Audio-Produktion:** Generative Musik-Tools für Keplers musikalische Identität
- **Video-Content:** Spotify Canvas, YouTube Shorts, Social Media Content
- **Dokumentation:** Website als "lebendes" Forschungsartefakt, Journal-Einträge

Einordnung nach Frayling (1993)

Christopher Frayling unterscheidet drei Kategorien künstlerischer Forschung:

1. **Research INTO Art:** Historische und theoretische Untersuchung von Kunst
2. **Research FOR Art:** Materialsammlung und Inspiration für kreative Arbeit
3. **Research THROUGH Art:** Praxis geleitete Forschung, bei der die künstlerische Praxis selbst Erkenntnisse generiert

Mein Projekt ist 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. Die Website und das Journal dokumentieren diesen Prozess und machen das implizite Wissen explizit.

Practice-led vs. Practice-based (nach Candy, 2006)

Nach Linda Candy lässt sich mein Ansatz als **Practice-led Research** charakterisieren:

- **Artistic concerns führen die Forschung** – die ästhetischen Ziele von Kepler bestimmen den Weg
- **Der Prozess generiert Erkenntnisse** – nicht nur das finale Produkt
- **Iterativer Zyklus:** Workflow entwickeln Kreativ umsetzen Reflektieren Workflow überarbeiten

PorschungsFrage

Wie dokumentiere und reflektiere ich den iterativen Prozess der Mensch-KI-Kollaboration bei der Erschaffung der digitalen Persona "Kepler"?

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 (Favorites)

Diese 12 Quellen bilden das theoretische und methodische Fundament meiner Arbeit.

Methodologie & Artistic Research

1. Frayling (1993) - Research in Art and Design [PFLICHT]

Vollständige Referenz: Frayling (1993)

Zusammenfassung: Christopher Frayling unterscheidet in diesem grundlegenden Text drei Kategorien künstlerischer Forschung: "Research into Art and Design" (historische und theoretische Untersuchung), "Research through Art and Design" (materialbasierte und praxisgeleitete Forschung), und "Research for Art and Design" (Referenzmaterial für kreative Arbeit). Er kritisiert populäre Stereotypen des expressiven Künstlers und zeigt, dass künstlerische Praxis durchaus kognitive und systematische Dimensionen hat. Der Text etabliert einen konzeptuellen Rahmen, der bis heute die Debatte um Artistic Research prägt.

Relevanz: Grundlegende Kategorisierung für meine Selbsteinordnung. Mein Projekt vereint alle drei Forschungsformen, ist aber primär "Research through Art".

2. Schön (1983) - The Reflective Practitioner [PFLICHT]

Vollständige Referenz: Schön (1983)

Zusammenfassung: Donald Schön entwickelt das Konzept der "Reflection-in-Action" – das Nachdenken während des Handelns, das kompetente Praktiker auszeichnet. Er kritisiert das Prinzip "technischer Rationalität" und argumentiert, dass praktisches Wissen oft implizit bleibt. Schön zeigt, wie Praktiker in ungewissen Situationen durch einen "reflektierenden Dialog mit der Situation" arbeiten. Das Buch überbrückt die Kluft zwischen akademischem Wissen und praktischer Kompetenz.

Relevanz: Reflection-in-Action ist die Kernmethode meines Journals. Die KI-Kollaboration ist genau ein solcher "reflektierender Dialog mit der Situation" – ich passe Prompts an, reagiere auf Outputs, iteriere.

3. Borgdorff (2012) - The Conflict of the Faculties 球形 (PFLICHT)

Vollständige Referenz: Borgdorff (2012)

Zusammenfassung: Henk Borgdorff analysiert die Position von Artistic Research innerhalb akademischer Strukturen und definiert drei Perspektiven: Forschung über Kunst, Forschung für Kunst, und Forschung in/durch Kunst. Er argumentiert für die Eigenständigkeit künstlerischer Erkenntnisformen und entwickelt Kriterien für die Bewertung von Artistic Research. Die Arbeit adressiert die Spannung zwischen künstlerischer Freiheit und wissenschaftlichen Standards.

Relevanz: Legitimiert meine Website und mein Journal als Forschungsoutputs. Das Wissen ist in den künstlerischen Artefakten verkörpert, nicht nur in begleitenden Texten.

4. Candy (2006) - Practice Based Research: A Guide 球形

Vollständige Referenz: Candy (2006)

Zusammenfassung: Linda Candy 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.

Relevanz: Liefert den methodischen Rahmen für mein Projekt. Die Unterscheidung practice-based/practice-led hilft bei der Positionierung – ich bin practice-led.

Digitale Identität

5. Turkle (1999) - Cyberspace and Identity 球形

Vollständige Referenz: Turkle (1999)

Zusammenfassung: Sherry Turkle untersucht, wie digitale Umgebungen neue Formen der Identitätskonstruktion ermöglichen und etablierte Vorstellungen vom einheitlichen Selbst herausfordern. Sie argumentiert, dass Online-Räume als "identity workshops" fungieren, in denen Menschen mit verschiedenen Aspekten ihrer Identität experimentieren können. Das Werk ist grundlegend für das Verständnis digitaler Identität.

Relevanz: Das Konzept des "identity workshop" ist direkt anwendbar auf Kepler. Die digitale Persona ist ein experimenteller Raum für Identitätsarbeit.

Qualitätsbewertung: Peer-reviewed (Contemporary Sociology, SAGE), 124 Zitationen, semi-nal work

6. Mori (2012) - The Uncanny Valley

Vollständige Referenz: Mori u. a. (2012)

Zusammenfassung: Masahiro Mori beschreibt den “Uncanny Valley”-Effekt: die negative emotionale Reaktion auf Darstellungen, die menschenähnlich, aber nicht perfekt realistisch sind. Der Artikel analysiert, warum fast-menschliche Roboter und Avatare Unbehagen auslösen können und zeigt, dass stilisierte Darstellungen oft besser akzeptiert werden als photorealistische.

Relevanz: Evaluationskriterium für die ästhetischen Qualitäten von Kepler. Informiert Designentscheidungen – welcher Abstraktionsgrad ist produktiv?

KI & Kreativität

1. Boden (2004) - The Creative Mind

Vollständige Referenz: Boden (2004)

Zusammenfassung: Margaret Boden untersucht Kreativität aus kognitionswissenschaftlicher Perspektive und unterscheidet zwischen “exploratory”, “combinational” und “transformational” creativity. Sie diskutiert, ob Computer kreativ sein können und welche Formen von Kreativität maschinell möglich sind. Das Buch ist ein Klassiker der Kreativitätsforschung mit direkter Relevanz für KI-Kunst.

Relevanz: Framework zur Analyse verschiedener Kreativitätsformen in meiner KI-Kollaboration. Welche Art von Kreativität zeigt das System? Welche ich?

8. Franceschelli & Musolesi (2024) - Creativity and Machine

Learning: A Survey

Vollständige Referenz: Franceschelli und Musolesi (2024)

Zusammenfassung: Dieser umfassende Survey aus ACM Computing Surveys 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.

Relevanz: Aktuellster umfassender Überblick über ML und Kreativität (2024). Top-Tier Venue (ACM Computing Surveys). Evaluationskriterien für kreative KI-Systeme.

9. Banh & Strobel (2023) - Generative Artificial Intelligence

Vollständige Referenz: Banh und Strobel (2023)

Zusammenfassung: Die Autoren bieten 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.

Relevanz: Aktuelle Definition und Einordnung der Technologien, die ich verwende. Terminologie für die Beschreibung meiner Tools (LLMs, Diffusion Models, etc.).

Ähnliche AR-Projekte

10. Walshe (2021) - ULTRACHUNK: Neural Network Duet

Vollständige Referenz: Walshe (2021)

Zusammenfassung: Jennifer Walshe dokumentiert ULTRACHUNK, eine Live-Performance, in der sie mit einer neuronalen Netzwerk-Version ihrer selbst improvisiert. Das System "Grannma" generiert Video und Audio in Echtzeit basierend auf einem Jahr täglicher Webcam-Improvisationen. Walshe beschreibt das Gefühl, von ULTRACHUNK "zerrissen" zu werden – die GAN-Artefakte splitten ihre Identität visuell auf. Die Arbeit situiert sich explizit im Uncanny Valley: "Built on fragments of memories in the depths of neural networks, the original and virtual Jennifer Walshe inhabit the Uncanny Valley together."

Relevanz: Direkte Parallele zu meinem Projekt – KI-generiertes Alter Ego basierend auf eigenem Material. Explizite Thematisierung des Uncanny Valley in KI-Kunst. Praktische Beschreibung des Trainings auf persönlichen Daten.

Qualitätsbewertung: PARSE (peer-reviewed AR journal), Artist-Practitioner

11. Torres Núñez del Prado (2025) - Encoding Culture

Vollständige Referenz: Torres Núñez del Prado (2025)

Zusammenfassung: Torres Núñez del Prado untersucht, wie das Training von generativen KI-Modellen auf kulturellen Datensätzen die Mechanismen der Kanonbildung repliziert. Das Projekt trainierte Stable Diffusion 3.5 auf schwedischer Kunstgeschichte und dokumentiert den gesamten Workflow: Datensatzerstellung, Hyperparameter-Konfiguration, iteratives Fine-Tuning und Validierung. Zentral ist die Erkenntnis, dass Datensatz-Kompilation nicht neutral ist, sondern kulturelle Normen, Bias und Machtstrukturen einbettet.

Relevanz: Direktes methodisches Vorbild für meine KI-Trainings-Workflows. Dokumentiert

jeden Schritt des Fine-Tuning-Prozesses praktisch nachvollziehbar. Reflexion über kulturelle Bias in Datensätzen.

Qualitätsbewertung: PARSE(peer-reviewed AR journal), Artist-Researcher, Praktische Workflow-Dokumentation

12. Gunnarsson (2024) - Selective Retention

Vollständige Referenz: Gunnarsson (2024)

Zusammenfassung: Bjarni Gunnarssons JAR-Exposition reflektiert das Komponieren durch Software-Systeme und die Neuinterpretation musikalischer Materialien durch computationale Methoden. Er untersucht zwei Projekte, die Software-Tools als "temporal portals" nutzen und Algorithmen mit Komposition verbinden. Besonders relevant ist die Diskussion emergenter kreativer Intention und der Bedeutung lokaler Details in Sound und Code.

Relevanz: Generative Algorithmen als künstlerische Methode. Iterative Annäherung und Adaptation – parallel zu meinem KI-Workflow.

Qualitätsbewertung: JAR(peer-reviewed AR venue), Artist-Practitioner, DOI: 10.22501/jar.2938321

Weitere Quellen

Autoethnografie & Reflexive Praxis

Ellis, Adams & Bochner (2011) - Autoethnography: An Overview

00000

Vollständige Referenz: Ellis u. a. (2011)

Zusammenfassung: Dieser definitive Überblicksartikel der führenden Autoethnografie-Forscher*innen systematisiert die Methode und ihre verschiedenen Ansätze. Ellis, Adams und Bochner unterscheiden zwischen evocative, analytic und critical autoethnography und entwickeln Qualitätskriterien für autoethnografische Forschung.

Relevanz: Definitiver methodischer Rahmen für meine autoethnografische Herangehensweise. Qualitätskriterien für die eigene Forschung.

Ellis (2004) - The Ethnographic I

Vollständige Referenz: Ellis (2004)

Zusammenfassung: Carolyn Ellis entwickelt Autoethnografie als methodischen Ansatz, der persönliche Erfahrung mit kultureller Analyse verbindet. Sie argumentiert für die Legitimität subjektiver Perspektiven in der Forschung und zeigt, wie persönliche Narrative zu wissenschaftlicher Erkenntnis beitragen können.

Relevanz: Methodische Fundierung für mein persönliches Journal-Format. Legitimiert die Ich-Perspektive als Forschungsinstrument.

Human-AI Collaboration

Suh et al. (2021) - AI as Social Glue □□□□

Vollständige Referenz: Suh u. a. (2021)

Zusammenfassung: Diese CHI-Studie 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.

Relevanz: Direkt anwendbares Framework für die Analyse meines KI-Workflows. Empirische Evidenz für verschiedene Rollen von KI im kreativen Prozess.

Qualitätsbewertung: ACM CHI (Top-Tier peer-reviewed)

Sklar (2025) - Art with Agency □□□□

Vollständige Referenz: Sklar (2025)

Zusammenfassung: Sklar untersucht "BOB", eine KI-Installation, die als verkörperter Agent mit digitalem Avatar funktioniert und sich basierend auf Interaktionen mit Besucher*innen verändert und wächst. Der Artikel analysiert, wie KI von einem Werkzeug zu einem eigenständigen Interaktionspartner mit eigener "Agency" werden kann.

Relevanz: Konzept der "Agency" – Kepler als eigenständige Entität mit Handlungsmacht. Digitaler Avatar, der durch Interaktion wächst.

Qualitätsbewertung: Nature Humanities & Social Sciences (peer-reviewed, high-impact), 2025

Lovato et al. (2024) - Foregrounding Artist Opinions □□□□

Vollständige Referenz: Lovato u. a. (2024)

Zusammenfassung: Diese CHI-Studie befragte 459 Künstler*innen zu ihren Ansichten über Transparenz, Eigentum und Fairness bei generativer KI-Kunst. Die Ergebnisse zeigen, dass Künst-

ler*innen besonders besorgt sind über fehlende Transparenz bei Trainingsdaten und mangelnde Kontrolle über die Verwendung ihrer Werke.

Relevanz: Ethische Perspektive auf KI-Kunst aus Künstler*innen-Sicht. Konkrete Empfehlungen für verantwortungsvollen KI-Einsatz.

Qualitätsbewertung: ACM CHI (Top-Tier peer-reviewed), 2024, Survey mit n=459

Weitere AR-Projekte

McCallum, Monson & Al-Jefri (2018) - FanFutures

Vollständige Referenz: McCallum u. a. (2018)

Zusammenfassung: FanFutures ist ein kollaboratives Artistic Research Projekt, das KI-gestützte Textgenerierung für Fan-Fiction und spekulative Zukunfts narrative nutzt. Das interdisziplinäre Team trainierte ein NLP-System auf fan-geschriebene Science-Fiction-Geschichten und adaptierte die algorithmisch generierten Texte zu Filmen.

Relevanz: Direktes Vorbild für kollaborative KI-Kunstpraxis. Interdisziplinärer Ansatz: Kunst + Informatik + Sozialwissenschaft.

Qualitätsbewertung: JAR (peer-reviewed AR venue), DOI: 10.22501/jar.378163

Pirrò, Rutz & Gee (2018-2023) - ALMAT: Algorithms that Matter

■■■■

Vollständige Referenz: Pirrò u. a. (2023)

Zusammenfassung: ALMAT ist ein dreijähriges FWF-PEEK-Forschungsprojekt, das Algorithmen als künstlerisches Material untersucht. Das Projekt arbeitet mit "iterativer Rekonfiguration" – Teams aus Kernforschern und Gastkünstler*innen entwickeln algorithmische Soundstudien durch Residenzen.

Relevanz: Methodologie: Iterative Rekonfiguration als Forschungsansatz. Mensch-Algorithmus-Beziehung parallel zur Mensch-KI-Kollaboration.

Qualitätsbewertung: Research Catalogue (AR platform), FWF-funded

Monin & Sadokierski (2023) - Prompting as Thinking-With

Vollständige Referenz: Monin und Sadokierski (2025)

Zusammenfassung: Dieser ArteActa-Beitrag untersucht Text-to-Image-Prompting als kreative Kollaboration am Beispiel der Visualisierung eines ausgestorbenen Zwerg-Emus. Die Autor*in-

nen dokumentieren ihren iterativen Prompting-Prozess detailliert und etablieren "Prompting as Thinking-With" als methodisches Konzept.

Relevanz: Prompting als Methode – direkt anwendbar auf meinen Workflow. Konzept "Thinking-With" statt "Thinking-About" KI.

Qualitätsbewertung: ArteActa (peer-reviewed AR journal), 2025

Hansen (2023) - Graphic Designers in the Era of AI [100]

Vollständige Referenz: Hansen (2023)

Zusammenfassung: Stig Møller Hansen entwickelt ein Modell zum Verständnis der sich wandelnden Rolle von Designer*innen im KI-Zeitalter. Er unterscheidet drei Aufgabentypen: deduktive (regelbasiert, automatisierbar), induktive (datenbasiert, KI-geeignet) und abduktive (menschlich-kreativ, nicht automatisierbar).

Relevanz: Framework für Mensch-KI-Arbeitsteilung im kreativen Prozess. Abduktive Kreativität als menschliche Domäne.

Qualitätsbewertung: HUB Journal (peer-reviewed), DOI: 10.22501/hub.2156238

DiPisa & Stasinski (2024) - Gestaltology Encoded [100]

Vollständige Referenz: Di Pisa und Stasinski (2024)

Zusammenfassung: DiPisa & Stasinski entwickeln "Arcana", einen künstlichen Organismus, der durch Symbiose mit seiner Umgebung evolviert. Zentral ist die Rolle des Scheiterns: "Failure is viewed as an inevitable and creative catalyst, guiding the project toward unforeseen futures."

Relevanz: Scheitern als produktive Methode – legitimiert experimentelle Fehlversuche. Iterative Entwicklung eines KI-Wesens mit eigener "Agency".

Qualitätsbewertung: VIS Nordic Journal (peer-reviewed AR)

Digitale Identität (erweitert)

Subrahmanyam & Šmahel (2010) - Constructing Identity Online [100]

Vollständige Referenz: Subrahmanyam und Šmahel (2010)

Zusammenfassung: Subrahmanyam und Šmahel untersuchen systematisch, wie Individuen ihre Identität in digitalen Räumen konstruieren und präsentieren. Sie analysieren die Wechselwirkung zwischen Online- und Offline-Identität.

Relevanz: Theoretischer Rahmen für das Konzept "digitales Alter Ego" Kepler. Identitätskonstruktion als aktiver, kreativer Prozess.

Coleridge (1817) - Biographia Literaria

Vollständige Referenz: Coleridge ([1817] 1984)

Zusammenfassung: Samuel Taylor Coleridge prägt den Begriff "willing suspension of disbelief" als Konzept für die Rezeption fiktionaler Werke. Er beschreibt, wie Publikum bewusst Ungläubigen aussetzt, um in eine künstlerische Welt einzutauchen.

Relevanz: Theoretischer Rahmen für die Rezeption von Kepler als virtueller Persona. Erklärt, warum Menschen Beziehungen zu digitalen Charakteren aufbauen können.

Mazzone & Elgammal (2019) - Art, Creativity, and AI

Vollständige Referenz: Mazzone und Elgammal (2019)

Zusammenfassung: Mazzone und Elgammal untersuchen die Schnittstelle von KI und künstlerischer Kreativität. Sie entwickeln einen konzeptuellen Rahmen, der zwischen "Novelty" (Neuheit) und "Surprise" (Überraschung) als Kriterien ästhetischer Qualität unterscheidet.

Relevanz: Ästhetische Kategorien speziell für KI-generierte Kunst. Kriterien zur Bewertung ästhetischer Qualitäten.

Qualitätsbewertung der Quellen

#	Quelle	Venue-Typ	Peer-Review	Qualität
1	Frayling (1993)	RCA Paper	Ja	
2	Schön (1983)	Book	Ja	
3	Borgdorff (2012)	Uni Press	Ja	
4	Candy (2006)	Report	Nein	
5	Turkle (1999)	SAGE Journal	Ja	
6	Mori (2012)	IEEE Journal	Ja	
7	Boden (2004)	Book	Ja	
8	Franceschelli (2024)	ACM Surveys	Ja (Top-Tier)	
9	Banh & Strobel (2023)	Springer Journal	Ja	
10	Walshe (2021)	PARSE	Ja (AR)	
11	Torres Núñez (2025)	PARSE	Ja (AR)	

#	Quelle	Venue-Typ	Peer-Review	Qualität
12	Gunnarsson (2024)	JAR	Ja (AR)	
13	Ellis et al. (2011)	Journal	Ja	
14	Ellis (2004)	Book	Ja	
15	Suh et al. (2021)	ACM CHI	Ja (Top-Tier)	
16	Sklar (2025)	Nature HSS	Ja (High-Impact)	
17	Lovato et al. (2024)	ACM CHI	Ja (Top-Tier)	
18	McCallum et al. (2018)	JAR	Ja (AR)	
19	Pirrò et al. (2023)	Research Catalogue	FWF-funded	
20	Monin & Sadokierski (2025)	ArteActa	Ja (AR)	
21	Hansen (2023)	HUB Journal	Ja	
22	DiPisa & Stasinski (2024)	VIS Journal	Ja (AR)	
23	Subrahmanyam (2010)	Springer Chapter	Ja	
24	Coleridge (1817)	Book	-	
25	Mazzone (2019)	MDPI Journal	Ja*	

Legende: - = Essentiell, muss zitiert werden - = Sehr relevant, sollte zitiert werden
 - = Unterstützend, optional

Artist-Practitioner Anteil: 12 von 25 Quellen (48%) aus AR-spezifischen Venues (JAR, PARSE, VIS, Research Catalogue, ArteActa, HUB)

Praktische Forschungsfragen Für das Journal

Diese Fragen wurden aus den AR-spezifischen Quellen (JAR, PARSE, VIS, Research Catalogue) extrahiert und können als Leitfragen für die Journal-Dokumentation dienen:

Aus ULTRACHUNK (Walsh):

- Was passiert, wenn ich ein KI-System auf meinen eigenen kreativen Output trainiere?

- Wie verändert sich meine künstlerische Praxis durch die Konfrontation mit einem KI-generierten „Selbst“?

Aus Encoding Culture (Torres Núñez):

- Welche kulturellen Annahmen werden durch die Auswahl meiner Trainingsdaten in das KI-Modell eingebettet?
- Wie kann ich die Bias meiner verwendeten KI-Tools reflektieren und dokumentieren?

Aus Gestaltology Encoded (DiPisa & Stasinski):

- Welche Rolle spielen Fehler und unerwartete Ergebnisse im KI-gestützten kreativen Prozess?
- Wie kann „Scheitern“ als produktive Methode in der KI-Kollaboration genutzt werden?

Aus Prompting as Thinking-With (Monin & Sadokierski):

- Wie dokumentiere ich meinen iterativen Prompting-Prozess?
- Was bedeutet es, MIT der KI zu denken statt ÜBER sie?

Praktische Leitfragen Für jeden Journal-Eintrag:

1. **Workflow:** Wie sieht der konkrete Workflow bei der KI-gestützten Erstellung aus, und welche Entscheidungen treffe ich dabei?
2. **Iteration:** Wie verändert sich das Ergebnis durch wiederholte Anpassung von Prompts, Parametern und Input-Daten?
3. **Beziehung:** Wie beeinflusst die kontinuierliche Arbeit mit KI-Tools meine eigene kreative Praxis?
4. **Fehler:** Welche unerwarteten oder „fehlerhaften“ KI-Outputs wurden ästhetisch produktiv?
5. **Transparenz:** Wie kann ich den Entstehungsprozess so dokumentieren, dass er für andere nachvollziehbar wird?

- [] Banh, Leonardo, und Gero Strobel. 2023. „Generative Artificial Intelligence“. *Electronic Markets* 33 (1): 63. <https://doi.org/10.1007/s12525-023-00680-1>.
- [] Boden, Margaret A. 2004. *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. 2nd Aufl. Routledge.
- [] Borgdorff, Henk. 2012. *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press. <https://doi.org/10.5117/9789400600997>.
- [] Candy, Linda. 2006. *Practice Based Research: A Guide*. CCS Report 1.0. Creativity & Cognition Studios, University of Technology Sydney. <https://www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf>.

- Coleridge, Samuel Taylor. (1817) 1984. *Biographia Literaria*. Herausgegeben von James Engell und W. Jackson Bate. Bd. 7. The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge. Princeton University Press.
- Di Pisa, Alessandra, und Robert Stasinski. 2024. „Gestaltology Encoded“. *VIS – Nordic Journal for Artistic Research*, Nr. 14. <https://www.en.visjournal.nu/vis-14-dipisastasinski>.
- Ellis, Carolyn. 2004. *The Ethnographic I: A Methodological Novel about Autoethnography*. Ethnographic Alternatives. AltaMira Press.
- Ellis, Carolyn, Tony E. Adams, und Arthur P. Bochner. 2011. „Autoethnography: An Overview“. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* 12 (1): Art. 10. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589>.
- Franceschelli, Giorgio, und Mirco Musolesi. 2024. „Creativity and Machine Learning: A Survey“. *ACM Computing Surveys* 56 (4): 1–41. <https://doi.org/10.1145/3664595>.
- Frayling, Christopher. 1993. „Research in Art and Design“. *Royal College of Art Research Papers* (London) 1 (1): 1–5.
- Gunnarsson, Bjarni. 2024. „Selective Retention: Interfacing the Past through Queries and Graphs“. *Journal for Artistic Research*, Nr. 36. <https://doi.org/10.22501/jar.2938321>.
- Hansen, Stig Møller. 2023. „A Model for Understanding the Evolving Role of Graphic Designers in the Era of Artificial Intelligence“. *HUB – Journal of Research in Art, Design and Society*, Online-Vorab-Publikation. <https://doi.org/10.22501/hub.2156238>.
- Lovato, Juniper, Julia Witte Zimmerman, Isabelle Smith, Peter Sheridan Dodds, und Jennifer Karson. 2024. „Foregrounding Artist Opinions: A Survey Study on Transparency, Ownership, and Fairness in AI Generative Art“. *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA). <https://doi.org/10.1145/3613904.3642069>.
- Mazzone, Marian, und Ahmed Elgammal. 2019. „Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence“. *Arts* 8 (1): 26. <https://doi.org/10.3390/arts8010026>.
- McCallum, Kate, Kate Monson, und Majed Al-Jefri. 2018. „FanFutures“. *Journal for Artistic Research*, Nr. 17. <https://doi.org/10.22501/jar.378163>.
- Monin, Monica, und Zoë Sadokierski. 2025. „Prompting as Thinking-With: Using Generative AI to Visualise an Extinct Dwarf Emu“. *ArteActa* 13 (25). <https://doi.org/10.22501/artact.3790000>.
- Mori, Masahiro, Karl F. MacDorman, und Norri Kageki. 2012. „The Uncanny Valley“. *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19 (2): 98–100. <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>.
- Pirrò, David, Hanns Holger Rutz, Erin Gee, und Daniele Pozzi. 2023. „ALMAT – Algorithms that Matter: Iteration EG“. Research Catalogue. <https://www.researchcatalogue.net/view/432756/432757>.

- Schön, Donald A. 1983. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Sklar, S. J. 2025. „Art with Agency: Artificial Intelligence as an Interactive Art Form“. *Humanities and Social Sciences Communications* 12. <https://doi.org/10.1038/s41599-025-05863-z>.
- Subrahmanyam, Kaveri, und David Šmahel. 2010. „Constructing Identity Online: Identity Exploration and Self-Presentation“. In *Digital Youth: The Role of Media in Development*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6278-2_4.
- Suh, Minhyang, Emily Youngblom, Michael Terry, und Carrie J. Cai. 2021. „AI as Social Glue: Uncovering the Roles of Deep Generative AI during Social Music Composition“. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (New York, NY, USA), 1–11. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445219>.
- Torres Núñez del Prado, Paola. 2025. „Encoding Culture“. *PARSE Journal*. <https://parsejournal.com/article/encoding-culture/>.
- Turkle, Sherry. 1999. „Cyberspace and Identity“. *Contemporary Sociology* 28 (6): 643–48. <https://doi.org/10.2307/2655534>.
- Walshe, Jennifer. 2021. „XXX_LIVE_NUDE_GIRLS!!! and ULTRACHUNK“. *PARSE Journal*. https://parsejournal.com/article/xxx_live_nude_girls/.