



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 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

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 Annä-

herung 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).