

Simulakra, Persona, Artefakt

Eingabeschluss : 28.10.2024

Patrick Rupert-Kruse

Publikation der Forschungsgruppe Bewegtbildwissenschaft Kiel | Münster zum Thema „Simulakra, Persona, Artefakt – Interdisziplinäre Perspektiven auf algorithmische Bildlichkeit“.

In einem Zeitalter, in dem Technologien und Algorithmen die Grenzen zwischen dem Realen und Digitalen immer mehr verwischen und in dem künstliche Intelligenz sowie algorithmische Prozesse zunehmend unsere audio-visuelle Kultur prägen, lädt die geplante interdisziplinäre Publikation Theoretiker:innen, Künstler:innen und Entwickler:innen dazu ein, die Natur und Auswirkungen algorithmischer Bildlichkeit zu untersuchen.

Algorithmische Bildlichkeit bildet multimodale Phänomene aus, wie etwa sogenannte digitale Zwillinge, digitale Repräsentation eines physischen Objekts, Systems oder Prozesses, welche das reale Objekt in Echtzeit widerspiegelt und dessen Verhalten, Zustand und Eigenschaften simuliert. Auch digitale Avatare oder die spatial persona der Apple Vision Pro können hier genannt werden – diese dynamischen Darstellungen von Körper und/oder Gesicht sowie Handbewegungen legen sich quasi über unsere realen Körper und Gesichter, um Navigation, Interaktion und Kommunikation im digitalen Raum zu ermöglichen. Doch auch KI-Models oder KI-Influencer:innen wie Aitana Lopez und andere sind als Phänomene algorithmischer Bildlichkeit zu beschreiben, existieren sie doch alle neben der Realität. Zusammen mit durch generative KI erzeugte Bilder, Stimmen, Songs, Videos und 3D-Modell und -Umgebungen fordern Sie uns dazu auf, unsere Vorstellungen von Identität, Authentizität und Wirklichkeit in einer zunehmend digitalisierten Welt zu hinterfragen.

Diese geplante interdisziplinäre Publikation „Simulakra, Persona, Artefakt – Interdisziplinäre Perspektiven auf algorithmische Bildlichkeit“ will die titelgebende Vielfalt algorithmischer Bildlichkeit aufgreifen. Wir suchen Beiträge, die sich kritisch und innovativ mit den folgenden Themenbereichen (und darüber hinaus) auseinandersetzen:

- Wie können aktuelle Phänomene algorithmischer Bildlichkeit medienphilosophisch reflektiert werden (z.B. über Anders, Flusser, Baudrillard)?
- Wie verändert algorithmische Bildlichkeit unser Verständnis von Authentizität und Realität bzw. Wirklichkeit?
- Wie beeinflussen algorithmische Prozesse die Ästhetik und Rezeption algorithmischer Bildphänomene?
- Welche neuen Formen der Interaktion und Identitätsbildung entstehen durch digitale Avatare und KI-Influencer:innen?
- Welche ethischen und gesellschaftlichen Implikationen ergeben sich aus der Verbreitung algorithmischer Bildphänomene?
- Welche Rolle spielen Glitches und Störungen als ästhetische und konzeptuelle Elemente algorithmischer Bildlichkeit?

- Welche Rolle spielen Deepfakes in der Konstruktion und Dekonstruktion unserer Realität?
- Welche Auswirkungen haben algorithmische Bildphänomene in der Konstruktion und Performanz von Identität in virtuellen Räumen?

Einreichungen können sowohl theoretische, analytische, konzeptionelle als auch empirische Studien umfassen. Wir begrüßen Artikelvorschläge aus einer Vielzahl von Disziplinen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Medienwissenschaft, Kunst und Kunstgeschichte, Design(wissenschaft) Bildwissenschaft, Informatik, Philosophie, Soziologie, Psychologie und verwandten Feldern.

Bitte senden Sie Ihre Abstracts mit einer Länge von 600 bis 900 Wörtern bis zum 28. Oktober 2024 zusammen mit einer kurzen Biografie sowie Kontaktinformationen an Prof. Dr. Norbert M. Schmitz (Muthesius Kunsthochschule Kiel), Prof. Dr. Lars C. Grabbe (MSD – Münster School of Design) und Prof. Dr. Patrick Rupert-Kruse (Fachhochschule Kiel) über: contact@movingimagescience.com.

Bei weiteren Fragen dürfen Sie sich gern an die Herausgeber der Publikation wenden. Weitere Informationen finden Sie unter www.movingimagescience.com.

Quellennachweis:

CFP: Simulakra, Persona, Artefakt. In: ArtHist.net, 04.09.2024. Letzter Zugriff 17.06.2026.

<<https://arthist.net/archive/42488>>.