



pAInt

EINE DIGITALE INTERAKTIVE MALSTATION

DAS KONZEPT

pAInt eröffnet Kunstmuseen und Kulturinstitutionen im Bereich der Bildenden Kunst die Möglichkeit, das Werk des ausgestellten Künstlers oder der Künstlerin auf spielerische Weise interaktiv und medial zu vermitteln.

Inspiziert von den ausgestellten Gemälden sind die Besuchenden eingeladen, ihre Eindrücke kreativ zu verarbeiten und selbst in die Rolle der Künstlerpersönlichkeit zu schlüpfen - unterstützt durch eine generative künstliche Intelligenz.

An einer interaktiven Malstation ermöglicht ein Grafiktablett intuitive künstlerische Gestaltung: Gemalte Striche, Farben und Formen werden in Echtzeit transformiert und erscheinen als beeindruckend realistisches digitales Gemälde in einem Bildrahmen an der Museumswand.

Dieser spielerische Zugang bietet nicht nur eine neue Art der Partizipation, sondern regt zugleich zu einem kritischen Diskurs an. In Sekunden entsteht ein "Gemälde" wofür traditionell das Erlernen von Fertigkeiten über Jahre oder Jahrzehnte hinweg erforderlich ist. Ist das generierte Bild also Kunst - und wenn ja, warum? Was darf KI? Welche Rolle spielt handwerkliches Können in der Kunstproduktion?

Durch diese experimentelle Auseinandersetzung vertieft sich der Blick auf die Ausstellung, das Werk und die Stilistik des Künstlers oder der Künstlerin - und eröffnet zugleich spannende neue Perspektiven auf das Verhältnis von Kunst, Technik und Kreativität.



MALE DEIN BILD IM STILE VON

Claude Monet

START



Van Gogh

Gustav Klimt

Frida Kahlo

Raffaello Sanzio da Urbino



Blumen-Stilleben

Gebirgslandschaft

Portrait

Menschen bei der Arbeit

ANPASSUNGSMÖGLICHKEITEN

STIL DES MALERS/ DER MALERIN

Die generierten Bilder können sich am Stil eines vorgegebenen Malers oder einer bestimmten Malerin orientieren

FARBPALETTE

Die auswählbaren Farben entsprechen den bevorzugten Farben des Malers/der Malerin

MOTIVE

Eingrenzung, Anpassung und Wechsel der hinterlegten Text-Prompts in Hinsicht auf typische Themen und Motive

TECHNISCHER AUFBAU

Vor dem Besucher / der Besucherin liegt ein Grafiktablett mit Display, auf dem er / sie mit einem digitalen Stift malen kann. Dort können auch Farben und Pinselgröße ausgewählt werden. Das entstehende Gemälde, das gerade durch die KI verwandelt wird, sieht man in Echtzeit in einem Bilderrahmen an der Wand entstehen. Die Ausgabe kann auf einem großen Monitor oder einer projizierten Fläche erfolgen - umrahmt von einem physischen Bilderrahmen. Ist es fertig, kann das Gemälde signiert und über einen QR-Code auf das eigene Handy geladen werden.

TECHNIK/MATERIALIEN

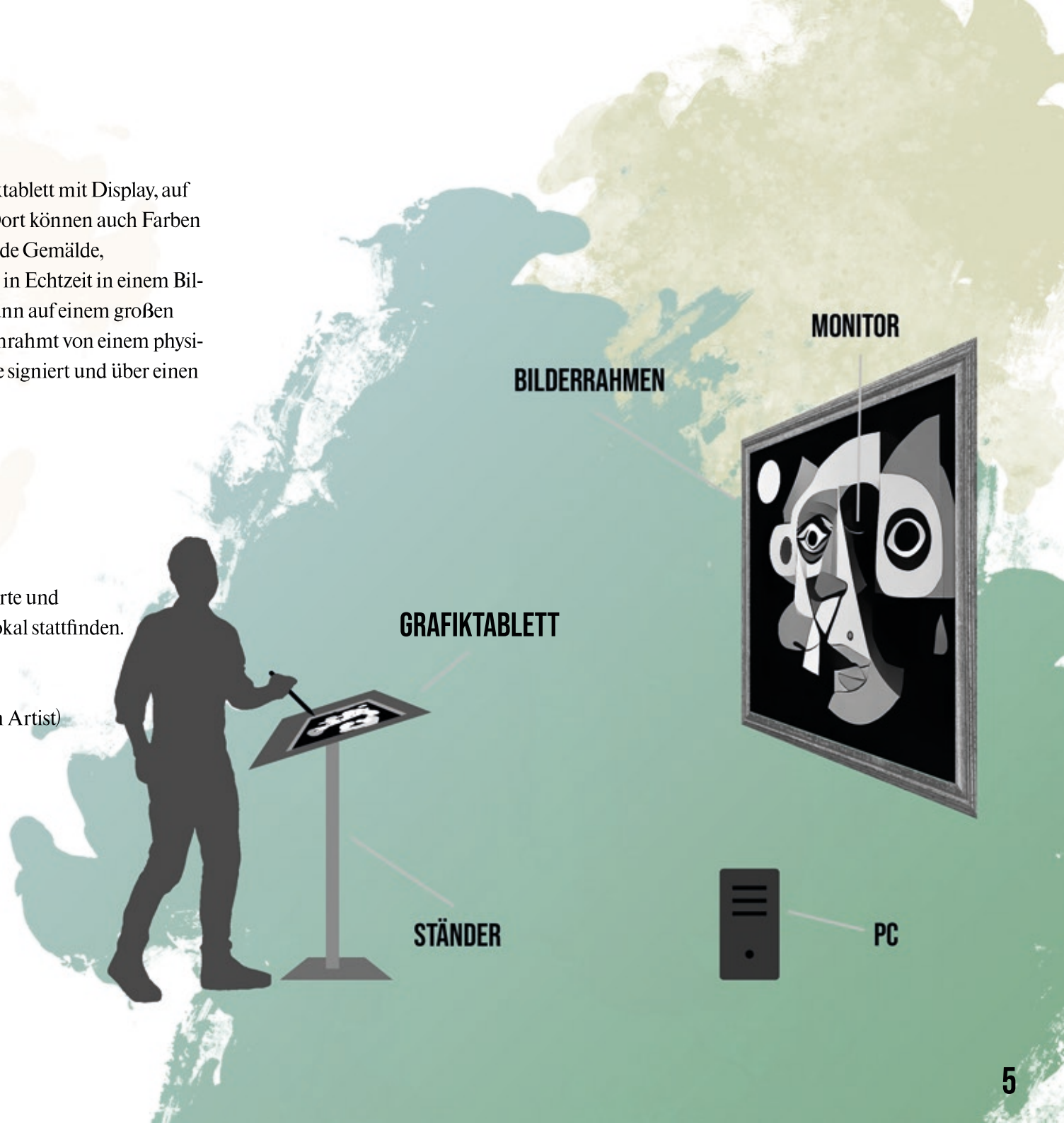
Windows-Computer mit leistungsfähiger Grafikkarte und schnellem Prozessor, da alle generativen Prozesse lokal stattfinden. Internet ist an dieser Stelle nicht notwendig.

Grafiktablett mit eingebautem Display (z.B. XP-Pen Artist)

Ablagefläche in Stehhöhe für das Grafiktablett

Full-HD Projektor oder großer Full-HD-Monitor mit Wand-Halterung

Große physische Holz-Leisten als Bilder-Rahmen für das projizierte Bild bzw. den Monitor (optional)



IN KÜRZE

1. KULTURELLE UND PÄDAGOGISCHE RELEVANZ

- Vertiefung der Ausstellung: Die Installation schafft eine aktive Auseinandersetzung mit dem Werk und der Stilistik des Künstlers / der Künstlerin.
- Interaktive Kunstvermittlung: Niedrigschwelliger Zugang für diverse Zielgruppen, z.B. von Schulklassen bis kunstaffinen Erwachsenen.
- Förderung von Kreativität: Besuchende werden angeregt, sich selbst schöpferisch zu betätigen.

3. BESUCHER UND BESUCHERINNEN-BINDUNG & PARTIZIPATION

- Neue Zielgruppen ansprechen: Besonders jüngere und digital affine Menschen werden angesprochen.
- Teilhabe und Social Media: Möglichkeit, digitale Kunstwerke zu teilen und somit die Reichweite des Museums zu erhöhen.
- Längerer Aufenthalt im Museum: Die interaktive Komponente lädt ein, sich Zeit zu nehmen und vertieft die Beschäftigung mit der Ausstellung.

2. TECHNISCHE UND KURATORISCHE INTEGRATION

- Flexible Einbindung: Anpassbar an verschiedene Raumkonzepte und Ausstellungen.
- Einfache Bedienung: Die Malstation ist intuitiv nutzbar, benötigt keine Vorkenntnisse.
- Individualisierbarkeit: Anpassung an spezifische Künstler oder Künstlerinnen, sowie unterschiedliche Themen möglich.

4. AKTUALITÄT UND REFLEXION

- Kritische Fragen zur Rolle von KI in der Kunst: Was bedeutet Kreativität im digitalen Zeitalter?
- Museum als Innovationsort: Positionierung als zukunftsorientierte Institution, die digitale Möglichkeiten aktiv einbindet.



KOSTEN

Die Kosten für die, um pAInt in Ihrer Ausstellung zu verwenden setzten sich zusammen aus:

1. Technik (siehe Abschnitt Technik)*
2. Aufbau und Einrichtung der Malstation*
3. Anpassung an Ausstellung/Maler
4. ggf. sonstige Anpassungen nach individuellen Wünschen
5. Lizenz für pAInt
6. Softwarelizenz

* statt dem käuflichen Erwerb ist auch die Nutzung des Museum-Technik-pools oder eine Miete denkbar

RECHTE

Die durch die generative KI erstellten Bilder unterliegen in pAInt keinen lizenzrechtlichen Einschränkungen. Die generierten Bilder werden lokal auf dem Rechner mit Hilfe der Opensource KI-Software Stable Diffusion erstellt, wodurch keine etwaigen Plattform-Lizenzen zu berücksichtigen sind. Auch der AI-Act von Februar 2025 limitiert die Nutzung nicht. Bei lizenzrechtlichen Bedenken z.B. gegenüber noch lebenden Malern wäre das Trainieren eines eigenen KI-Modells denkbar. Die Basis hierfür wären eine Sammlung freigegebener Bilder des Museums oder des Künstlers / der Künstlerin selbst.

ÜBER NIKLAS ZIDAROV



Niklas Zidarov (*1979, Koblenz) hat an der Lazi Akademie Esslingen eine Ausbildung als Mediengestalter gemacht. Anschließend studierte er an der Filmakademie Baden-Württemberg im Fachbereich Kamera und erwarb 2013 sein Diplom. Zur Zeit lebt Niklas in Stuttgart und arbeitet als freiberuflicher Kameramann für Image-, Werbe- und Dokumentarfilme sowie als Medienkünstler. Seit 2019 hat er an der Hochschule Reutlingen einen Lehrauftrag im Bereich

Bildgestaltung/Kamera und Digital Art. Ein Schwerpunkt seiner Arbeiten bildet das Thema Natur. So führte er beispielsweise die Kamera für den Kurz-Naturdokumentarfilm "Korana" über den Kreislauf des Wassers, arbeitete an Filmen für das Umweltministerium Baden-Württemberg oder für TURAS, einem EU-finanzierten Projekt über nachhaltige städtische Planung. 2024 konzipierte und realisierte er für das installative Theaterprojekt "Fluten" im Theater Lazarett Aurich fünf interaktive Videoinstallationen zum Thema Wattenmeer. Für seine Videoinstallation "Mein Verstand steht still" reiste er mit Fahrrad und Zelt durch die einsamen Landschaften Islands, "Prisma" realisierte er an Stränden Sri Lankas.

Für die Theater- und Opern-Inszenierungen von Alexander Müller-Elmau an der Württembergischen Landesbühne Esslingen sowie am Landestheater Coburg erstellte Niklas Zidarov 2023/24 die Videoinhalte.

Seine Videoinstallationen wurden unter anderem am Schauspiel Nord Stuttgart, im Schauspielhaus Stuttgart, im Kulturdachgarten Klunkerkranich (Berlin), im Kunstverein Aurich, auf der Wilhelmsburg (Ulm) und auf dem Naturfilmfestival "NaturVision" (Ludwigsburg) gezeigt. Für die Kamera-Arbeit an "Korana" wurde er europaweit mit mehreren Preisen ausgezeichnet.



VIDEO

<https://vimeo.com/1065998549>

Passwort: pAInt

KONTAKT

Niklas Zidarov

Email: mail@niklaszidarov.de

Tel.: 0178/5251321

Webseite: www.niklaszidarov.de