

Newsletter Nr. 18 - 2022

Liebe Abonnent:innen des Newsletters,

letzte Woche haben wir euch in unserem Newsletter Rollenbilder aus Literatur und Filmen vorgestellt. Heute wollen wir das Thema noch einmal aufgreifen und euch Online-Tools präsentieren, mit deren Hilfe ihr z.B. gemeinsam mit Jugendlichen Figuren, Charakterportraits oder Landschaften für eigene Rollenspiele gestalten könnt.

Außerdem werfen wir einen (kritischen) Blick darauf, welche Bedeutung Kunst von künstlicher Intelligenz für „menschliche Künstler“ hat.

Worum geht es bei KI-Kunst?

KI-Kunst oder KI-generierte Kunst (im englischen AI art) bezeichnet Kunstwerke, die durch den Einsatz von künstlicher Intelligenz geschaffen werden. Ein Kunstwerk wird also ohne menschliches Zutun von einem Computer generiert. Als User:in muss man z.B. nur noch in einem Satz beschreiben, was man auf dem Bild sehen soll oder eine grobe Skizze zur Vorlage anfertigen.

KI-Kunst gibt es bereits seit den 1960er Jahren, als Harold Cohen das Programm AARON erstellte, welches in seiner ersten Fassung „nur“ primitive Schwarz-Weiß-Zeichnungen erstellte. Bereits dieses Programm wurde so weiterentwickelt, dass es selbstständig Farben und Pinsel auswählte, um ein Kunstwerk zu generieren.

Für die breite Öffentlichkeit ist KI-Kunst in den letzten Jahren zugänglich geworden. Immer mehr, oft kostenlose, Tools wie Dall-E, Artflow oder Stable Diffusion, bieten den Nutzer:innen einen einfachen Einstieg in das Thema. Auch große Konzerne wie Microsoft (NUWA-Infinity) oder Google (Imagen oder Parti) entwickeln eigene KI-Künstler:innen.

Vorstellung verschiedener KI-Tools

Stable Diffusion

Stable Diffusion ist ein kostenloses open-source-Tool, bei dem man aus Texteingabe Bilder herstellen kann. Die so generierten Kunstwerke sind *free to use*, man haftet jedoch auch für die dargestellten Inhalte.

Das Tool ist komplett kostenlos und bietet unbegrenzte Möglichkeiten, Bilder zu generieren.

Link: <https://huggingface.co/spaces/stabilityai/stable-diffusion>

Thema dieses
Newsletters:

**Künstliche Intelligenz
als Künstler – Bilder
aus Text generieren**



„Edmond de Bellamy“, das bisher teuerste KI-Kunstwerk (432.500 \$).
Quelle: Wikipedia



Quelle: eigene Eingabe bei Stable Diffusion

Dall-E 2

Dall-E 2 ist ebenfalls kostenlos nutzbar, limitiert die erstellbaren Bilder allerdings. Zum Start erhält man 50 Credits sowie jeden weiteren Monat 15 neue Credits. Diese 15 verfallen am Monatsende aber wieder, man kann sie nicht anhäufen. Für einen Credit bekommt man eine Satzeingabe mit vier Bildern, aus denen man den eigenen Favoriten wählen kann. Zusätzliche Credits können gekauft werden (115 Stück für 15\$). Auch hier behält man alle Rechte am selbst erstellten Content.



Quelle: www.openai.com/dall-e2/#demos

Link: <https://openai.com/dall-e-2/#demos>



Quelle: www.openai.com/dall-e2/#demos

Artflow.ai

Artflow.ai erstellt basierend auf einem Satz entweder Portraits von Charakteren oder Landschaften. Die Bilder dürfen uneingeschränkt genutzt werden, solange Artflow erwähnt wird. Das Tool selbst ist kostenlos und limitiert die erstellbaren Bilder nicht.

Im Unterschied zu den anderen Tools nutzt Artflow zum Lernen und Erstellen keine externen Bilder aus dem Internet, sondern rein Bilder, welche durch User:innen-Eingaben entstanden sind. Tatsächlich kann es deswegen passieren, dass sich Bilder verschiedener User:innen doppeln. Die künstliche Intelligenz lernt auch von anderen Tools wie z.B. Stable Diffusion.

Auch bei Artflow kommt es entscheidend auf die Formulierung des Textes an. Je konkreter die Beschreibung, desto besser und eindeutiger das Ergebnis – zu sehen am Beispiel des Portraits eines alten Mannes hier rechts.

Link: www.artflow.ai



an old man



an 80 year old man with long white hair, dapper, in business clothes, medium physique, high resolution picture



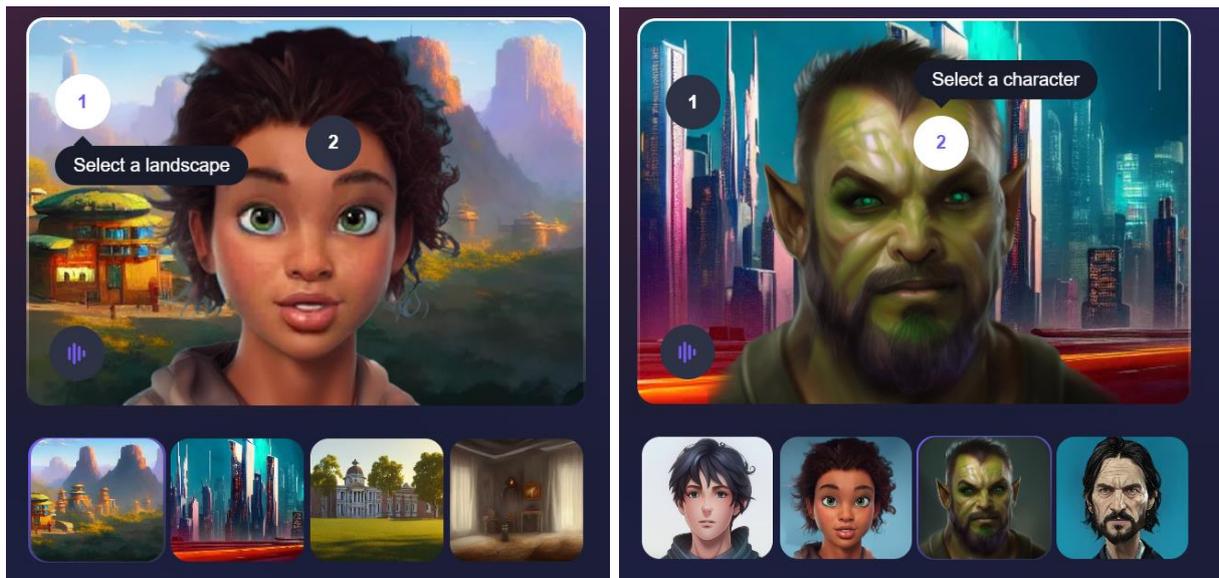
a valley with a river



a valley with a river and a small village, painting in watercolours

Quelle: Alle Bilder entstanden durch eigene Eingaben bei Artflow.ai

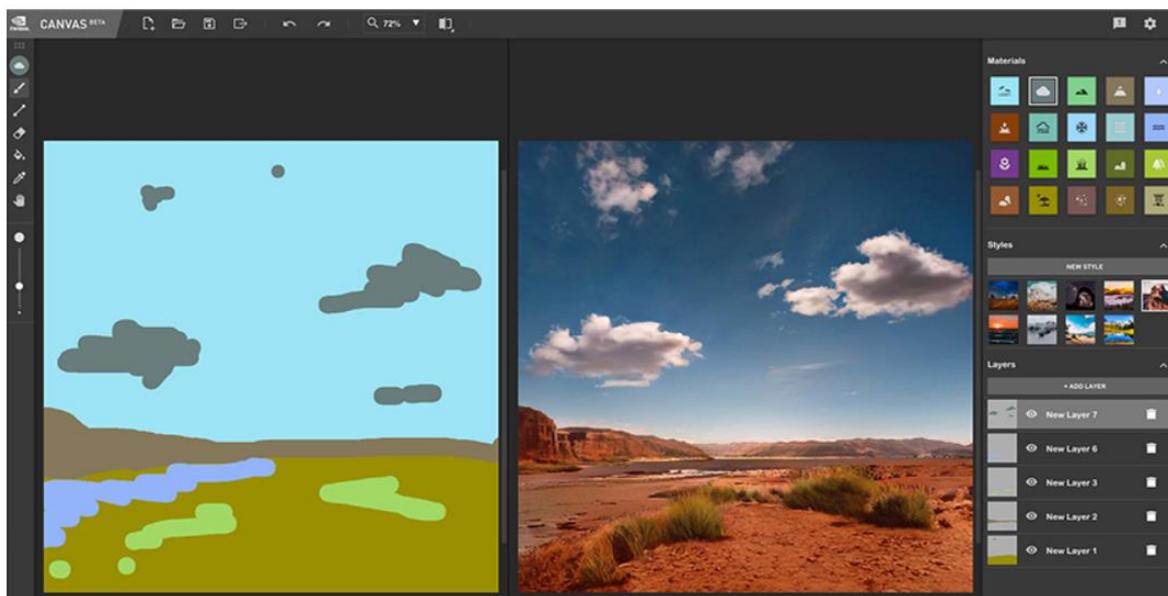
Aktuell arbeitet Artflow an einer Erweiterung, bei der es möglich wird eigene Figuren zu animieren und einen Text sprechen zu lassen. Hierfür kann man sich auf eine Warteliste zum frühen Zugang setzen lassen. Auf der Homepage gibt es bereits einige Beispiele dazu:



Quelle: www.artflow.ai

Nvidia Canvas

Das Tool Nvidia Canvas bietet kostenlos die Möglichkeit, aus einer Skizze à la Paint ein ansprechendes Landschaftsbild zu erschaffen. „Kostenlos“ ist mit Vorsicht zu genießen, da man zur Nutzung aktuell eine entsprechende Grafikkarte benötigt.



Quelle: <https://www.nvidia.com/de-de/studio/canvas/>

Zur Feingestaltung der Landschaft sind verschiedene Farbpaletten (im Bild rechts) nutzbar. So erhält man z.B. ein Schwarz-weiß-Bild oder dasselbe Layout zu unterschiedlichen Tageszeiten.

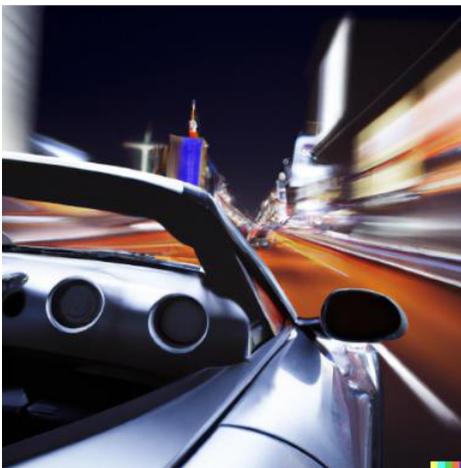
Link: <https://www.nvidia.com/de-de/studio/canvas/>

Kritische Einschätzung von KI-Kunst

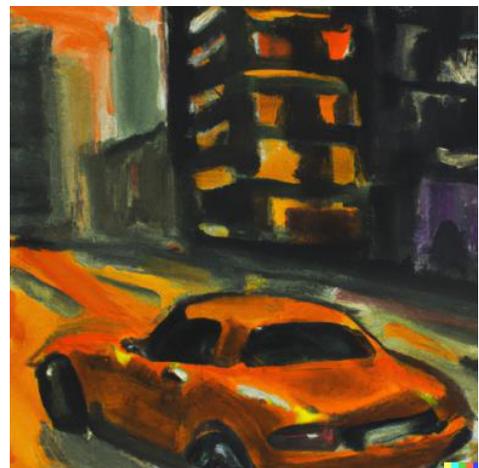
Auf den ersten Blick mag KI-Kunst wie ein Segen für künstlerisch weniger Begabte wirken. Mit einfachen Sätzen kann jede:r Meisterwerke erstellen – oder nicht?

Die oben beschriebenen Tools machen es zwar einfacher, selbst Kunst aus Text zu erstellen. Jedoch erhält man dadurch keinen „Freifahrtsschein“ zum Weg in die professionelle Kunst. Es macht sehr wohl noch einen Unterschied, ob man genau weiß und formulieren kann, was man darstellen möchte. Ein spannendes Video dazu, welches das Tool Dall-E 2 und einen Wettstreit Künstler – Nicht-Künstlerin thematisiert, findet ihr hier: <https://www.youtube.com/watch?v=NiJeB2Njy1A>

So erhält man, je nachdem wie konkret man sich ausdrückt, völlig unterschiedliche Werke – in diesem konkreten Beispiel (mittels Dall-E erstellt) einmal *ein Sportauto, welches bei Nacht durch die Stadt fährt* (links) und *ein gemütlicher Sportwagen, der in der Nacht durch eine urbane Skyline fährt, gemalt in expressionistischem Stil mit kräftigen Farben* (rechts).

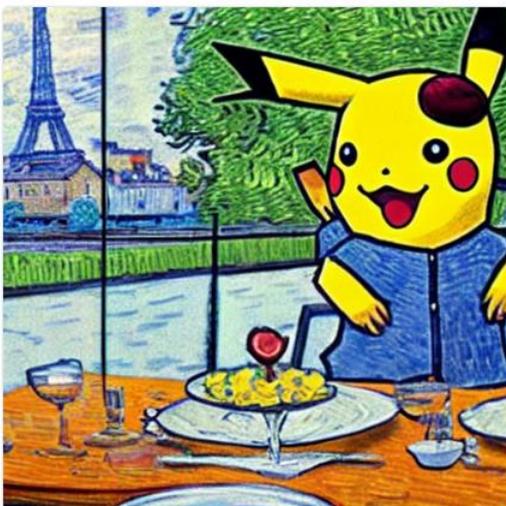


Quelle: eigene Eingabe bei Dall-E



Quelle: eigene Eingabe bei Dall-E

Beim zwischenmenschlichen Vergleich liegen Künstler:innen noch vorne bzw. können sich mit guten deskriptiven Fähigkeiten hervortun. Problematisch wird es allerdings beim Vergleich Mensch-KI. Beispielsweise kann man mit dem Zusatz „im Stil von xy“ die KI das Bild im einmaligen Stil eines jeden Künstlers/ einer jeden Künstlerin erstellen lassen. So hätte z.B. Warhol oder van Gogh wohl ein Pikachu gezeichnet:



Pikachu beim Essen vor dem Eiffelturm im Stil von van Gogh.
Quelle: eigene Eingabe mit Stable Diffusion



Pikachu beim Essen vor dem Eiffelturm im Stil von Andy Warhol.
Quelle: eigene Eingabe mit Stable Diffusion.

Bei diesen Bildern ist es noch relativ einfach, den Fake zu erkennen – beide Künstler waren schon verstorben, als Pikachu kreierte wurde. Doch wie verhält es sich, wenn man KIs Bilder im Stil von lebenden Künstler:innen entwerfen lässt?

Dabei entstehen vor allem zwei Probleme: zum einen nimmt sich die KI zum Lernen immer wieder Bilder aus den Datenbanken des Netz, lernt ständig neu dazu und wird immer besser – sowohl im Kopieren des Stils von Künstler:innen als auch im Zeichnen selbst. Mit der Zeit werden die ursprünglichen Künstler:innen von der KI ausgestochen. Zum anderen entsteht eine riesige Bilderflut im Internet, wenn immer mehr Bilder von KIs gepostet werden. Ein Artikel über einen Künstler, der häufig von KI-Kunst imitiert wird, gibt einen tieferen Einblick in die Problematik (nachzulesen unter <https://www.technologyreview.com/2022/09/16/1059598/this-artist-is-dominating-ai-generated-art-and-hes-not-happy-about-it/>). Sein größtes Problem ist, dass man im Internet nicht mehr zwischen seinen Werken und Werken, die von einer KI in seinem Stil erschaffen wurden, unterscheiden kann und er so sein Online-Portfolio fast vollständig verliert.

Nutzungsmöglichkeiten für die Jugendarbeit

In der Jugendarbeit kann man die oben vorgestellten Generatoren nutzen, um z.B. für eigene Rollenspiele Figuren und Landschaften vorzustellen. Gut einbauen kann man sie auch in Kunst-Workshops zur Besprechung verschiedener Stile/ Kunstrichtungen.

Unbedingt sollte man auch die oben beschriebene Problematik ansprechen. Vielleicht gelingt ein Einstieg in das Thema *Fake News* und *Quellenkritik bei Online-Inhalten*. Das Team der Medienfachberatung hilft dabei gerne weiter.

Terminhinweise

Medientag Oberfranken am 18.11.22

Digitale Medien sind ein fester Bestandteil unseres Alltags. Im Umgang mit ihnen stoßen wir immer wieder auch auf neue Themen wie z.B. der Aspekt der Nachhaltigkeit oder Chancen und Möglichkeiten beim Streaming aus dem Jugendzentrum. Doch auch "alte Bekannte" wie Datenschutz oder Urheberrecht auf den sozialen Medien begleiten uns regelmäßig.

Beim **Medientag Oberfranken** möchte die Medienfachberatung Mitarbeitenden der Jugendarbeit und allen weiteren Interessierten die Möglichkeit geben, ihr Wissen zu diesen Bereichen zu erweitern. Die Veranstaltung wird abgerundet mit medienkreativen Workshops wie 'Vertonen von Filmclips' oder 'Lightpainting'.

Der Medientag wird aus Mitteln des ‚Bayerischen Aktionsplan Jugend‘ des Bayerischen Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales durch den Bayerischen Jugendring gefördert. Die Teilnahme ist somit kostenlos. Anmelden könnt ihr euch bis 11.11.2022 unter medienfachberatung@bezirksjugendring-oberfranken.de .



Medientag Oberfranken



18.11.2022
Burg Feuerstein
Ebermannstadt



#Film #Streaming
#Datenschutz #Ton
#Nachhaltigkeit
#Lightpainting #MFB
#Urheberrecht #Medien
#Jugendarbeit #BezJR



Workshop „Spieleabende online durchführen“ am 27.10.22 von 16 bis 20 Uhr

Was brauche ich für einen erfolgreichen Online-Spieleabend mit Jugendlichen? Und welche Spiele sind bei ihnen aktuell angesagt? Bei unserem Workshop lernt ihr, wie ihr erfolgreich einen Online-Spieleabend für Jugendliche plant und durchführt. Außerdem wollen wir mit euch über eure Erfahrungen dazu sprechen. Die Teilnahme ist kostenlos. Anmelden könnt ihr euch per Mail an dsw@bezirksjugendring-oberfranken.de bis 20.10.2022.



Weitere Termine der Medienfachberatung

aktuell	Jugendfotopreis Oberfranken – Einreichungen möglich
18.10.2022	Looking Good –Design-Basics Workshop bei der OKJA Fachtagung in Selb
02.11.2022	JungFM – Radio-Workshop im KOMM in Bayreuth
09.11.2022	Cybermobbing-Vortrag beim Stadtjugendring Bayreuth
18.11.2022	Medientag Burg Feuerstein Ebermannstadt



Weitere Termine von digital streetwork

Montags, 18-20 Uhr	Live-Streams auf www.twitch.tv/dswoberfranken
Dienstags, 14-16 Uhr	Multiplayer-Stream mit Andy auf Twitch
Mittwochs, 16-19 Uhr	Stream pädagogischer Spiele mit Jassi & Max auf Twitch
27.10.2022	Workshop „Spieleabende organisieren“

Um vorherige Anmeldung per Mail wird gebeten.

Euer Team der Medienfachberatung des Bezirksjugendrings Oberfranken

Max Körner

Medienfachberater

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstr. 5

95444 Bayreuth

Tel.: 0921 63310

max.koerner@bezirksjugendring-oberfranken.de

Mark Heuss

Medienfachberater

Bezirksjugendring Oberfranken

Opernstr. 5

95444 Bayreuth

Tel.: 0921 63310

mark.heuss@bezirksjugendring-oberfranken.de