

# Talking Paintings

für  
Museen

KI-gestützte digitale  
Menschen für  
Ausstellungen,  
Kulturerbe-Vermittlung  
und  
Interaktion von  
BesucherInnen

BEKANNT AUS DEN MEDIEN

 heute JOURNAL



digitales.  
hessen.de

op-online.de

hr<sup>1</sup>



17:30 SAT.1  
LIVE

Frankfurter Allgemeine  
ZEITUNG FÜR DEUTSCHLAND



# Neue Wege der Vermittlung für ein verändertes Publikum

Ihr Museum verfügt bereits über starke Geschichten. Die Herausforderung besteht darin, jedem Besucher einen **individuellen Zugang** zu diesen Geschichten zu ermöglichen.

Wandtexte bieten nur **begrenzten Platz**.



Audioguides folgen **festgelegten Skripten**.



Touchscreens können schnell **mit zu viel Text** überladen wirken.



Führungen können **nicht jeden Besucher zu jedem Zeitpunkt erreichen**.



Kinder, BesucherInnen ohne Vorkenntnisse und internationale Gäste brauchen **häufig einen anderen Einstieg**.



Manche BesucherInnen zögern, Fragen zu stellen, selbst wenn sie neugierig sind.



Talking Paintings ersetzt keine Beschriftungen, Führungen oder museumspädagogischen Angebote – es ergänzt ausgewählte Exponate um eine dialogbasierte Ebene, sodass BesucherInnen ihren eigenen Zugang über individuelle Fragen finden können.

## Der Museums-Moment

Anstatt allen BesucherInnen dieselbe festgelegte Erklärung zu geben, bieten Sie ihnen einen Charakter, der auf ihre individuelle Neugier eingehen kann.



# Talking Paintings für Museen

KI-gestützte digitale Menschen für Ausstellungen, Kulturerbe-Vermittlung und Besucherinteraktion



**Wo Museums-Geschichten zu Gesprächen in Echtzeit werden.**

Talking Paintings verwandelt ausgewählte Kunstwerke, Künstler, historische Persönlichkeiten und Ausstellungscharaktere in digitale Menschen, die in Echtzeit mit Besuchern interagieren, mit Stimme, Bewegung, Persönlichkeit und faktengeprüfem Wissen.

**„BesucherInnen lesen eine Geschichte nicht nur, sie führen ein Gespräch mit ihr.“**

Verfügbar als einfache animierte Installationen, geführte interaktive Erlebnisse, vollwertige KI-gestützte Dialogsysteme oder individuell entwickelte Ausstellungshardware.



**Charakterinteraktion  
in Echtzeit**



**DSGVO-konforme  
Umsetzung**



**Lokale oder hybride  
Systembereitstellung**



**Bewährte  
Kulturprojekte**



# So erleben BesucherInnen Talking Paintings



## Ergebnis:

Das Kunstwerk dient auch nach dem Besuch als Ausgangspunkt für Dialog, Lernen, Erinnerungen und den weiteren Austausch.

**BesucherInnen können je nach Alter, Hintergrund und Interesse einfache, persönliche, mehrsprachige oder detaillierte Fragen stellen.**

1. Die Besucher erhalten eine klare Einladung, beispielsweise: „Was möchten Sie über mich wissen?“
2. Der digitale Avatar begrüßt die Besucher mit Stimme, Präsenz und subtilen Bewegungen.
3. Die Besucher stellen Fragen per Sprache oder Texteingabe.
4. Der Charakter antwortet in Echtzeit auf Grundlage der freigegebenen Wissensbasis und mit der definierten Persönlichkeit und Tonalität.
5. Die Besucher können Anschlussfragen stellen, die Sprache wechseln oder verwandte Themen erkunden.
6. Das Museum erhält die Möglichkeit häufig gestellte Fragen auszuwerten und kann diese Erkenntnisse nutzen, um Vermittlung, Beschilderung, Bildungsangebote und Inhalte weiter zu verbessern.



# Was Talking Paintings besonders macht

**Talking Paintings ist kein Chatbot auf einem Bildschirm. Es ist ein speziell für Ausstellungsräume entwickeltes Charaktererlebnis.**

## Was es nicht ist

Kein (vorproduzierter) Video-Loop.

Kein gewöhnlicher Chatbot.

Keine unseriöse Publikums-Bespaßung.

Keine KI-Stimme, sondern echte Sprecher.

## Was Talking Paintings ist

Ein digitaler 3D-Avatar, der in Echtzeit reagieren und antworten kann.

Ein Charakter mit echter Stimme, Bewegung, Persönlichkeit und faktengeprüftem und kuratiertem Wissen.

Individuell trainiertes Wissen für die KI, um 100% wahrheitsgetreu zu antworten, und dabei als Charakter überzeugend zu sein.

Ein kuratorisch kontrolliertes Vermittlungsformat.

Ein Exponat mit regelmäßigen Feature-Updates und Produktverbesserungen inklusive.

## Alleinstellungsmerkmal



Museumswissen



Echtzeit-Dialog



Animierter Avatar



Sprachsteuerung



DSGVO-konform



# Was können die Talking Paintings?

## Übersicht über alle **Features & Funktionen**

### Features

**Variable Wissensbasis:** Die Wissensbasis des Charakters kann flexibel an Ausstellung, Thema, Zielgruppe und kuratorische Vorgaben angepasst werden, sodass jedes Talking Painting genau die Inhalte vermittelt, die für den jeweiligen Einsatz relevant sind.

**Mehrsprachigkeit:** Für ein internationales Publikum können mehrere Sprachoptionen integriert werden.

**Individuelles Voice-Cloning-Training:** Soll Ihr Charakter wie eine berühmte Persönlichkeit klingen? Auf Wunsch erstellen wir ein individuelles Voice-Cloning.

**Computer Vision:** Erweiterung um Blickkontakt und reaktive Verhaltensweisen, basierend auf der Bewegung und Nähe der BesucherInnen. Kann optional deaktiviert werden.

**Auswertungssystem:** Die Fragen der BesucherInnen können auf Wunsch ausgewertet werden.

**Custom Features:** Zusätzliche Funktionen passen das Talking Painting gezielt an die Anforderungen Ihrer Ausstellung an.

### Funktionen im Betrieb

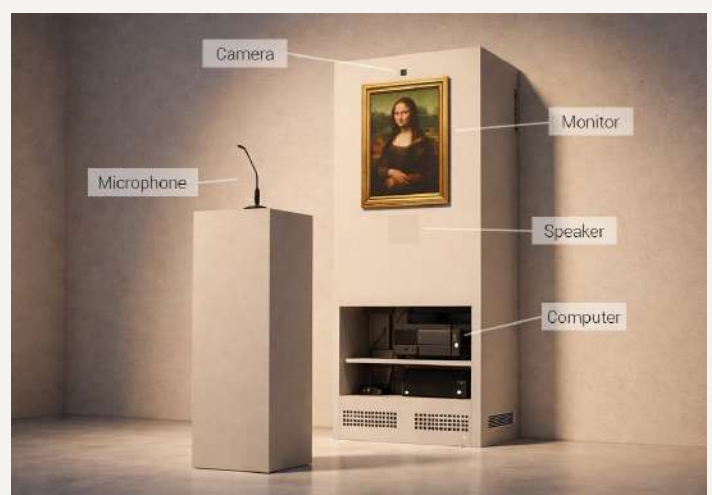
#### **Natürliches Gesprächsverhalten:**

BesucherInnen können den Avatar während seiner Antwort unterbrechen, sodass ein natürlicherer Gesprächsfluss entsteht.

**Realistische Animationen:** Die Figur bewegt sich passend zur Sprache, Mimik und Situation und wirkt dadurch lebendig und glaubwürdig.

**Betrieb offline & online:** Das Talking Painting kann je nach Anforderung lokal vor Ort on-premise oder online über Cloud-/API-Dienste betrieben werden.

**API-Feature:** die Datenbasis von bestehende Chatbots, die Sie bereits im Betrieb haben (z.B. ChatGPT, Claude etc.) kann an unsere Talking Paintings angeschlossen werden.





# Offline oder online betreiben? Beides ist möglich.

## Offline (On-Premise)

✓ **Datenschutz & DSGVO-konform:**  
Alle Daten werden ausschließlich lokal verarbeitet.

✓ **Keine laufenden Token-Kosten:**  
Einmalige Investition in Hard- und Software

✓ **Hohe Performance vor Ort:** Lokale Hardware ermöglicht Echtzeit-Interaktion mit geringer Latenz.

✓ **Individualisierung:** Inhalte (Charaktere, Wissen etc.) können flexibel angepasst werden.

✓ **Stabiler Betrieb:** Unabhängig von Internetverbindung oder Cloud-Diensten

**FAZIT:** Diese Variante eignet sich besonders für Institutionen mit Fokus auf Vor-Ort-Besucher, Events sowie klaren Datenschutzerfordernungen.

## Online (mit API Schnittstelle)

✓ **Anbindung an neueste KI-Plattformen:** z. B. Integration an Custom GPT oder Copilot-Systeme (per API).

✓ **Laufend aktualisiertes Wissen:**  
Der digitale Charakter kann auf aktuelle Informationen zugreifen.

✓ **Weltweite Erreichbarkeit:** Auch außerhalb des Museums nutzbar.

✓ **Mehrere Sprachen verfügbar:**  
Automatische Mehrsprachigkeit für internationale Besuchergruppen (abhängig von Anbieter-Chatbot).

✓ **Verwaltung & Updates:** Zentrale Verwaltung, Inhalte können selbst erweitert werden.

**FAZIT:** Diese Variante eignet sich besonders für Institutionen mit digitaler Strategie, die hybride Angebote (vor Ort & online) aufbauen möchten.



# In renommierten Projekten bewährt

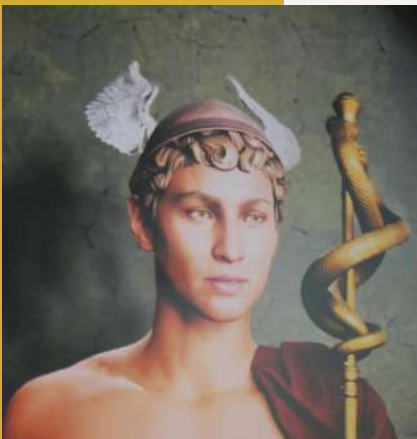
Talking Paintings wurde bereits in zahlreichen Museums-, Kultur-, Erlebnis- und Unternehmenskontexten eingesetzt, getestet oder weiterentwickelt. Die folgenden Beispiele zeigen die Vielfalt der Charaktere, Anwendungsbereiche und Präsentationsformate.



## Mona Lisa

Erste interaktiv sprechende Mona Lisa der Welt. Talking Paintings Projekt zur Erprobung von Interaktion der BesucherInnen, Charakteranimation, Reaktionsgeschwindigkeit und Hardware-Integration. R&D gefördert mit über 200.000 € öffentlicher Mittel. Exponats-Ausleihe gebucht u.a. von **Frankfurt Airport, Stadthof Hanau, "Prompt" - Dein KI-Event BaWü** und vielen mehr.

[Fernsehbeitrag ZDF](#)



## Gott Merkur

2025 entdeckten Archäologen einen fast 2.000 Jahre alten, lebensgroßen Kopf der römischen Gottheit Merkur. Diesen nahmen wir als Inspiration für unser Talking Painting Merkur, der Kultur, Handel und öffentliche Kommunikation miteinander verbindet. Auftraggeber: **Städtischen Museen Heilbronn, Museum im Deutschhof, IPAI SPACES** und **IPAI Foundation**.

[Use-Case-Video](#)



[Pressemitteilung IPAI](#)



## Vincent van Gogh

Bei der immersiven Van Gogh-Ausstellung in Berlin, München und Köln ("Vincent: Zwischen Wahn und Wunder") können BesucherInnen dank unserer interaktiven KI mit einem virtuellen Van Gogh sprechen. Auftraggeber: **Alegria Exhibition München**.

[Landingpage](#)



[Instagram-Reel](#)





## Kraka

VIKINGS: Entdecker und Eroberer, historisches Storytelling für immersive Ausstellungen. Ein zentrales Element der Ausstellung in London und Hamburg ist die Begegnung mit Kraka als digitalem KI-Avatar  
Auftraggeber: **Alegria Exhibitions München**



## Alan Turing

Ein historischer Digital Human für die Vermittlung von Technologie, Wissenschaft und Bildung.  
Auftraggeber: **Museum für Kommunikation Frankfurt**

[Video Ausstellungseröffnung](#)



## Joseph Haydn

Der österreichische Komponist der Wiener Klassik wird als Talking Painting Lite zum Leben erweckt. Ein Komponist und historische Persönlichkeit für die Vermittlung von Kulturerbe.  
Auftraggeber: **Schloss Esterházy und Burg Forchtenstein**



## Das Mädchen mit dem Perlenohrring

Eines der berühmtesten Meisterwerke des Barock des niederländischen Malers Jan Vermeer wurde von uns als Talking Painting in Stuttgart in der Ausstellung "Vermeer Immersiv - Meister des Lichts" erlebbar gemacht.  
Auftraggeber: **Alegria Exhibitions München**

[Video Ausstellungseröffnung](#)



## Alfred

Ein Digital Human für Unternehmensinformationen, Eventkommunikation und Echtzeit-Interaktion, in Südkorea und Darmstadt.  
Auftraggeber: **MERCK Group AG**

[Use Case Video Alfred](#)





# Unsere Paket-Angebote

**Der genaue Leistungsumfang hängt von Charakterdesign, Inhaltsmenge, Sprachen, Hardware, Einsatzort und Datenanforderungen ab. Die Paketübersicht hilft Ihrem Team, den passenden Einstiegspunkt zu wählen.**

| Paket            | Ideal für                                                | Leistungsumfang                                                                                                                                                                                                                                     | Komplexität     |
|------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| <b>Lite</b>      | Atmosphärischer Effekt eines lebendigen Kunstwerks       | Vorproduzierte Video-Animationsschleife mit subtilen Bewegungen und Präsenz.                                                                                                                                                                        | Niedrig         |
| <b>Lite Plus</b> | Geführte Interaktion mit vollständiger Inhaltskontrolle. | Vordefinierte Fragen, Schaltflächen, Touchscreen-, Sensor- oder menügesteuerte Antworten.                                                                                                                                                           | Mittel          |
| <b>AI</b>        | Echtzeit-Gespräche mit einem Digitalen Mensch            | Offene Fragen, freigegebene Wissensbasis, definierte Persönlichkeit, Stimme und Echtzeit-Animation. Erweiterungen wie individuelles Charakterdesign, zusätzliche Sprachen, Sensorik, Inszenierung oder Ganzkörperdarstellung sind optional möglich. | Mittel bis Hoch |
| <b>Miete</b>     | Temporäre Ausstellungen, Events und Pop-ups              | Miete eines bestehenden Charakters inklusive Software, Standard-Hardware und Aufbau. Ab 999 € pro Installation und Tag.                                                                                                                             | Einsatzbereit   |

Typischer Zeitrahmen: Pilotprojekte können schrittweise umgesetzt werden – von der Quellenrecherche und Konzeption über Prototyping, Tests und Installation bis hin zu Launch und Support. Größere, maßgeschneiderte Installationen benötigen zusätzliche Zeit für Hardware, Design, Freigaben und Vor-Ort-Tests.

## Risikofreundlicher Einstieg

Starten Sie mit einem zentralen Objekt, einem Charakter und einer klaren Besucherreise – und erweitern Sie das Konzept nach der Auswertung der Besucherreaktionen.



# Wo Museen **Talking Paintings** einsetzen

## Dauerausstellung – Highlights der Sammlung

Verleihen Sie zentralen Objekten einen **stärkeren Anker** für BesucherInnen und eine zusätzliche Ebene der Vermittlung.

## Sonderausstellungen

Schaffen Sie ein **besonderes Besuchererlebnis** mit interaktiven Geschichten und direktem Dialog.

## Bildungsprogramme und Schulbesuche

SchülerInnen können eigene Fragen stellen und erhalten **altersgerechte Antworten**.

## Familienprogramme

Ein spielerischer Charakter macht **komplexe Inhalte** für Kinder leichter **verständlich**.

## Internationale BesucherInnen

Mehrsprachiger Zugang **ohne separate Begleitmaterialien** für **jede Sprache**.

## Historisches Storytelling

Lassen Sie eine (historische) **Persönlichkeit aus der Vergangenheit** über ihr Leben, ihre Zeit und die ausgestellten Objekte erzählen.

## Gespräche mit Kunst- und Kulturschaffenden

Erzeugen Sie eine digitalen Kunst- und Kulturschaffenden auf Basis freigegebener **biografischer und historischer Quellen**.

## Besucherzentren und Foyers

Begrüßen Sie BesucherInnen, erleichtern Sie die Orientierung und geben Sie einen **Überblick über die Ausstellung**.

## Museumsmarketing

Verwandeln Sie ein **Schlüsselobjekt** in eine Geschichte, die sich leicht vermitteln, filmen, teilen und erinnern lässt.





# Was jede Abteilung gewinnt

## Museumsleitung

Ein sichtbares, kuratiertes Besuchserlebnis, eine starke öffentliche Geschichte, ein neuer Zugang zu ausgewählten Objekten und ein Format, das Förderungen, Pressearbeit, Partnerschaften und die Publikumsentwicklung unterstützt.

## Kuratorisches Team

Kontrolle über Quellen, Tonalität, Wissen und Wissensgrenzen, sensible Themen und die inhaltliche Freigabe vor der Veröffentlichung.

## Bildungs- und Vermittlungsteam

Altersgerechte Erklärungen, Einsatz für Schulgruppen, kindgerechte Antworten und ein Dialogformat, das zum Fragenstellen einlädt.

## IT und Datenschutz

On-Premise (offline)- oder Hybrid-Betrieb (online), dokumentierte Datenflüsse, Datenverarbeitungs- und Löschrichtlinien, optionaler Verzicht auf Kamerafunktionen.

## Ausstellungsgestaltung

Flexible Hardwarelösungen, gerahmte Displays, Kiosksysteme, Sockel, Push-to-Talk-Funktionen, Beschilderung, Audioplanung und Integration in den Fluss und die Führung der BesucherInnen.

## Kommunikation und Marketing

Eine klare Botschaft für (Social Media-) Kampagnen: BesucherInnen können in Echtzeit mit einem Kunstwerk, einer Künstlerpersönlichkeit oder einem historischen Charakter sprechen.



# Datenschutz und Kontrolle

Museen benötigen einen klaren, sicheren Umgang mit Daten. Technische, organisatorische und rechtliche Anforderungen können von uns bereits frühzeitig gemeinsam mit Ihrer Datenschutz- und IT-Abteilung berücksichtigt werden.



**On-Premise-Option:** Sprach- und Interaktionsdaten können lokal vor Ort und offline verarbeitet werden, wodurch die Abhängigkeit von externen Cloud-Diensten komplett wegfällt und DSGVO-Konformität zu 100% gegeben ist.



**Hybrid-Option:** Wenn ihr Museum bereits mit einem Chatbot arbeitet, kann unser Talking Painting an dessen Datenbasis angeschlossen werden. Datenflüsse, Anbieter und Verantwortlichkeiten werden im Projekt dokumentiert.



**Optionale Sensorik:** Kamera (Computer-Vision)- und Sensorfunktionen können bei Bedarf vollständig weggelassen werden.



**Klare Regeln:** Datenaufbewahrung, Analysen, Protokollierung und Zugriffsrechte werden vor dem Start gemeinsam definiert.



**Geprüfte Wissensbasis:** Antworten basieren auf einer geschlossenen und/oder museumsgeprüften Wissensquelle anstatt auf dem offenen Internet.



**Definiertes Fallback-Verhalten:** Für unsichere, sensible oder themenfremde Fragen können klare Reaktionsregeln der Talking Paintings festgelegt werden.

## Faktenprüfung

Ihr Museum definiert, was der Charakter weiß, welche Quellen er nutzen darf, welche Themen vermieden werden sollen und wie er mit unterschiedlichen Zielgruppen kommuniziert.





# So arbeiten wir mit Ihnen **zusammen**

## 01 Quellenmaterial

Rolle, Stimme, Persönlichkeit,  
Tonalität, Zielgruppen, Sprachen  
und Regeln für sensible Themen.

Identifikation von Daten: Objekttexte,  
Kataloge, Archive, Bücher, Briefe,  
Biografien, Forschung, Bilder, Zeitlinien,  
FAQs und Bildungsmaterialien.

## 02 Charakterkonzept

## 03 Wissensbasis & Grenzen

Erste Testversion zur Prüfung von  
Fakten, Tonalität, Dialogqualität und  
Besucherverständnis.

Freigegebene Inhalte,  
Fallback-Antworten,  
eingeschränkte Themen und  
Freigabeprozesse.

## 04 Prototyp

## 05 Hypercare-Phase

Tests aller Art: Spracherkennung,  
Antwortgeschwindigkeit, Stimme,  
Animation, Hardware, Beschilderung,  
Audio und Besucherfluss.

Wartung, Software-Updates,  
Inhaltsaktualisierungen,  
Spracherweiterungen und neue Charaktere.

## 06 Launch & Support

# Warum Museen sich für uns entscheiden



**Kulturtechnologie-Kompetenz:** Über 10 Jahre Museums-Erfahrung mit immersiven Medien, Echtzeit-3D, XR, Virtual Reality und interaktivem Storytelling.



**Erprobte Kulturprojekte:** Umsetzung preisgekrönter kultureller Projekte wie Mona Lisas Geheimnis und The Garden of Earthly Delights VR.



**Museumserfahrung:** Große Erfahrung in kulturellen und musealen Kontexten, mit 100+ großen und kleinen Projekten und Workshops in Museen in Europa



**Geförderte Forschung & Entwicklung:** Unterstützt durch das hessische Distr@I-Programm zur Entwicklung und Erprobung der Talking-Paintings-Technologie.

## Kunden (Auswahl):



## Kooperationen / Partner:



## Marken:



## Auszeichnungen:



# Nächste Schritte

Sie möchten prüfen, ob ein Talking Painting zu Ihrer Ausstellung passt? In einem ersten Gespräch klären wir gemeinsam den kuratorischen Kontext, das passende Kunstwerk oder die historische Figur, die gewünschte Form der Interaktion sowie die technischen Rahmenbedingungen vor Ort.

Gerne unterstützen wir Sie außerdem mit Informationen für interne Abstimmungen, Förderanträge oder technische Freigaben.



Sprechen Sie uns an – wir beraten Sie gerne und zeigen Ihnen, wie ein Talking Painting in Ihrem Haus eingesetzt werden kann.

## Kontakt



**[anfrage@videoreality.de](mailto:anfrage@videoreality.de)**



**+49 (0) 69 40769816**



**+49 (0) 176 95856001**

## Website



**[www.talkingpaintings.ai](http://www.talkingpaintings.ai)**

**[www.videoreality.de](http://www.videoreality.de)**



**videoreality GmbH |  
Ostparkstrasse 11 |  
60314 Frankfurt am Main**

**videoreality GmbH |  
The Squire West, 6. OG) |  
Am Flughafen 18,  
60549 Frankfurt am Main**