



Co-funded by
the European Union



STEIGERUNG DER DIGITALEN KOMPETENZEN IM BEREICH KUNST BEI JUGENDLICHEN E-GUIDE

INKLUSION FÖRDERN



GEFÖRDERT VON DER EUROPÄISCHEN UNION. DIE GEÄUSSERTEN ANSICHTEN UND MEINUNGEN SIND JEDOCH AUSSCHLIESSLICH DIE DER AUTOREN UND SPIEGELN NICHT NOTWENDIGERWEISE DIE DER EUROPÄISCHEN UNION ODER DER EXEKUTIVAGENTUR FÜR BILDUNG, AUDIOVISUELLE MEDIEN UND KULTUR (EACEA) WIDER. WEDER DIE EUROPÄISCHE UNION NOCH DIE EACEA ÜBERNEHMEN DAFÜR DIE VERANTWORTUNG.

EINFÜHRUNG

Digitale Kunst gehört heute zu den faszinierendsten und am schnellsten wachsenden Bereichen. Für junge Menschen ist sie weit mehr als nur eine „coole“ Aktivität auf einem Tablet oder Computer – sie stellt einen Weg dar, die eigene Identität auszudrücken, Selbstvertrauen zu entwickeln, neue Fähigkeiten zu erlernen und sogar eine Karriere zu beginnen. Vom Entwerfen auffälliger Instagram-Posts bis hin zum Erstellen von Charakteren für Videospiele befähigt digitale Kunst junge Menschen, ihre Fantasie in die Realität umzusetzen. Gleichzeitig stellt digitale Kunst ein Instrument für sozialen Wandel dar. Sie kann eingesetzt werden, um auf bedeutende Themen wie Klimawandel, Gleichstellung oder psychische Gesundheit aufmerksam zu machen. Viele junge Künstler nutzen heutzutage ihre Stimme online durch digitale Werke, um zum Handeln zu motivieren und das Bewusstsein für diese Themen zu schärfen.

Dieser Leitfaden unterstützt Sie Schritt für Schritt dabei, Ihre Fähigkeiten in der digitalen Kunst zu verfeinern, unabhängig davon, ob Sie Anfänger sind oder bereits mit kreativen Werkzeugen experimentieren. Jeder Abschnitt bietet Ihnen wertvolles Wissen, praxisnahe Übungen und nützliche Tipps, die Sie umgehend anwenden können.



KAPITEL 1: EINSTIEG IN DIE DIGITALE KUNST.

Digitale Kunst umfasst sämtliche Formen von Kunstwerken, die unter Einsatz digitaler Technologien geschaffen werden. Sie erstreckt sich über ein breites Spektrum, einschließlich digitalem Zeichnen und Malen, Grafikdesign, 3D-Modellierung, Animation und digitaler Fotografie. Für junge Menschen ist digitale Kunst besonders ansprechend, da sie leicht zugänglich, vielseitig und in Bereichen wie Spieleentwicklung, Werbung, Film und sozialen Medien weit verbreitet ist.

Der Einstieg in die digitale Kunst erfordert Neugier, Kreativität und Experimentierfreude. Jugendliche sollten erkennen, dass es bei digitaler Kunst nicht nur um Talent geht, sondern auch darum, schrittweise grundlegende Techniken zu erlernen. Kostenlose oder anfängerfreundliche Apps erleichtern den Zugang und senken die Hemmschwelle. Die wesentlichen Vorteile eines frühen Starts sind:

Zugänglichkeit: Eine Vielzahl von Tools ist kostenlos oder kostengünstig und benutzerfreundlich.

Chancen: Digitale Kunst zählt zu den gefragtesten Kompetenzen auf dem heutigen Arbeitsmarkt.

Kreativitätsschub: Es fördert die Vorstellungskraft, die Problemlösungsfähigkeiten und die visuelle Kommunikationskompetenz.

Selbstvertrauen: Das Erstellen und Teilen

KAPITEL 2: WERKZEUGE UND METHODEN

Die Auswahl der geeigneten Werkzeuge stellt den ersten Schritt zur Entwicklung digitaler Kunstfertigkeiten dar. Junge Menschen benötigen keine kostspielige Ausrüstung, um zu beginnen; es existieren zahlreiche kostenlose oder schülerfreundliche Programme, die sämtliche Bereiche der digitalen Kunst abdecken. Zum Beispiel:

Zeichnen und Malen: Krita, MediBang Paint, Autodesk SketchBook.

Professionelle Illustration: Procreate (iPad), Adobe Illustrator (fortgeschritten Nutzung).

Grafikdesign: Canva, Photopea.

3D-Modellierung und Animation: Blender (kostenlos), Tinkercad (benutzerfreundlich für Anfänger).

Fotografie und Bildbearbeitung: Snapseed (Mobilgerät), ~~Es gibt viele Werkzeuge für Desktop-Anwendung~~, ist das Üben der grundlegenden Techniken unerlässlich. Jugendliche können mit digitaler Malerei beginnen, indem sie den Umgang mit verschiedenen Pinseln, das Arbeiten mit Ebenen sowie das Anwenden von Schattierungen und Texturen erlernen. Beim 3D-Modellieren ist es sinnvoll, mit einfachen geometrischen Formen zu starten und sich schrittweise komplexeren Charakteren zuzuwenden. Für Animationen bieten sich das Erstellen kurzer GIFs oder das Experimentieren mit Stop-Motion-Apps hervorragend an, um die Grundlagen von Bewegung und Storytelling zu erlernen. Digitale Fotografie hingegen vermittelt wertvolle Lektionen über Lichtsetzung, Bildausschnitt und Komposition.

KAPITEL 3: VERWALTUNG IHRER DIGITALEN PROJEKTE.

Die Schaffung digitaler Kunst erfordert nicht nur Kreativität, sondern auch sorgfältige Planung und Organisation. Um Ideen in vollendete Projekte zu verwandeln, sollten junge Menschen die Grundlagen des Projektmanagements auf eine zugängliche und altersgerechte Weise erlernen.

Der Prozess kann in drei wesentliche Schritte gegliedert werden:

Definiere dein Ziel: Bestimme, was du kreieren möchtest (z. B. ein Plakat, eine Animation, eine Kampagne).

Kenne deine Zielgruppe: Ergründe, für wen du Inhalte produzierst (Freunde, Schule, Online-Communities).

Erstellen Sie einen Zeitplan: Gliedern Sie Ihr Projekt in kleinere Schritte und nutzen Sie Werkzeuge wie Trello, Notion oder sogar Haftnotizen, um den Fortschritt zu überwachen.

- Die Zusammenarbeit im Team stellt einen weiteren wesentlichen Aspekt der digitalen Kunst dar. Viele professionelle Projekte werden in Gruppen umgesetzt, in denen unterschiedliche Rollen vergeben sind, wie etwa Illustrator, Editor, Animator oder Autor. Effektive Teamarbeit bedeutet:

- Ideen klar und respektvoll kommunizieren.

Die Aufgaben so verteilen, dass jeder seinen Beitrag leisten kann.

Konstruktives Feedback geben und empfangen.



KAPITEL 4: AUFBAU EINER KARRIERE IN DER DIGITALEN KUNST

Digitale Kunst ist nicht nur eine Fertigkeit – sie kann auch einen Karriereweg darstellen. Für junge Menschen besteht der erste Schritt in der Erstellung eines digitalen Portfolios, das als Sammlung ihrer besten Arbeiten fungiert. Ein Portfolio sollte 5–10 herausragende Werke umfassen, unterschiedliche Fähigkeiten demonstrieren und regelmäßig aktualisiert werden, um die eigenen Kompetenzen weiterzuentwickeln. Es kann auf kostenlosen Plattformen wie Behance, ArtStation, Instagram oder auch auf einer eigenen Website präsentiert werden.

Der Austausch mit anderen Künstlern ist für die persönliche Weiterentwicklung von entscheidender Bedeutung. Jugendliche haben die Möglichkeit, Online-Communities wie Discord-Kunstgruppen, Reddit-Foren oder lokale Workshops beizutreten, um Ideen auszutauschen und Feedback zu erhalten. Diese Netzwerke führen häufig zu Kooperationen, Mentoring oder sogar zu bezahlten Aufträgen.

Es existieren zahlreiche Karrierepfade im Bereich der digitalen Kunst, und junge Menschen sollten ermitteln, welcher ihren Leidenschaften entspricht:

- Grafikdesigner
- Illustrator
- SpielDesigner
- Animator
- Social-Media-Content-Erststeller
- Digitalfotograf oder VFX-Künstler

KAPITEL 5: DIGITALE KUNST MIT SOZIALE WIRKUNG

Digitale Kunst stellt nicht nur einen individuellen Ausdruck dar, sondern fungiert auch als kraftvolles Werkzeug für sozialen Wandel. Junge Menschen haben die Möglichkeit, ihre Kreativität einzusetzen, um sich mit Herausforderungen auseinanderzusetzen, die ihre Gemeinschaften und die Welt betreffen. Kunst kann als Stimme dienen, um Bewusstsein zu schaffen, zum Handeln zu motivieren und Menschen für bedeutende Anliegen zu vereinen. Beispiele hierfür sind:

Klimawandel: Erstellung von Postern, Infografiken oder Animationen zum Thema Umweltschutz.

Gleichberechtigung und Inklusion: Illustrationen entwerfen, die sich gegen Mobbing, Rassismus oder Geschlechterungleichheit wenden.

Mentale Gesundheit: Gestaltung positiver Online-Kampagnen, die Freundlichkeit und Selbstfürsorge unterstützen.

Jugendaktivismus durch Kunst kann besonders effektiv sein, wenn er in sozialen Medien verbreitet wird. Hashtags, Kooperationen mit NGOs oder Schulen sowie Kampagnen auf Online-Plattformen können die Reichweite einer Botschaft erheblich steigern. Auch die Evaluierung der Wirkung ist von Bedeutung. Junge Künstler sollten Folgendes in Betracht ziehen:

Wie viele Menschen haben ihr Werk betrachtet oder sich damit beschäftigt?

Hat das Kunstwerk Diskussionen, Aktionen oder gesellschaftliches Engagement hervorgerufen?

Könnten sie die Kooperation weiter intensivieren, um ihre Botschaft zu verstärken?

KAPITEL 6: ETHIK IN DER DIGITALEN KUNST UND SELBSTFÜRSORGE

Digitale Kunst eröffnet zahlreiche Möglichkeiten, jedoch müssen junge Menschen auch lernen, verantwortungsbewusst damit umzugehen und auf ihr eigenes Wohl zu achten. Ethische digitale Kunst erfordert den Respekt vor den Arbeiten anderer, das Vermeiden von Stereotypen und die Sicherstellung von Inklusion in kreativen Projekten. Einige wesentliche Richtlinien sind:

Respektiere die Originalität: Kopiere oder plagiere nicht. Führe stets Quellen und Referenzen an.

- Vermeiden Sie Stereotypen: Stellen Sie Menschen und Kulturen gerecht dar, ohne sie auf Klischees zu reduzieren.
- Kulturelle Sensibilität: Gehen Sie respektvoll mit Symbolen, Traditionen und kulturellen Elementen um.

Ebenso bedeutend ist die Selbstfürsorge für digitale Künstler. Längeres Arbeiten am Bildschirm kann Stress, Augenbelastung und Burnout hervorrufen. Junge Menschen sollten Folgendes berücksichtigen:

Machen Sie alle 30 bis 40 Minuten kurze Pausen.

Dehnen Sie sich und bewegen Sie sich während längerer Kunstsitzungen.

Die künstlerische Praxis mit Bildung, Freizeit und sozialem Leben harmonisieren.

Beteiligen Sie sich an Aktivitäten, die das psychische Wohlbefinden unterstützen, wie beispielsweise Tagebuchschreiben, Achtsamkeitsübungen oder Spaziergänge im Freien.

KAPITEL 7: FORTGESCHRITTENE KOMPETENZEN UND SPEZIALISIERUNGEN

Sobald junge Menschen die Grundlagen beherrschen, sind sie in der Lage, fortgeschrittene Techniken zu erkunden und sich sogar auf spezifische Bereiche der digitalen Kunst zu spezialisieren. Fortgeschrittene digitale Malerei kann Aspekte wie Texturierung, Beleuchtung und umfassende Farbenlehre umfassen. Im 3D-Design haben Jugendliche die Möglichkeit, sich in Bereiche wie Charakterdesign, Rigging und visuelle Effekte zu vertiefen. Spezialisierung bedeutet, die eigene Leidenschaft zu entdecken und die Fähigkeiten gezielt einzusetzen. Mögliche Wege sind:

Konzeptkunst: Charaktere, Welten und Ideen für Spiele oder Filme entwickeln.

Charakterdesign: Gestaltung von Persönlichkeiten und visuellen Eigenschaften für animierte Charaktere oder Spielfiguren.

- Visuelle Effekte (VFX): Integration realistischer oder fantasievoller Effekte in Filme und Videos.
- Animation: Geschichten durch 2D- oder 3D-Bewegungen kreieren.

