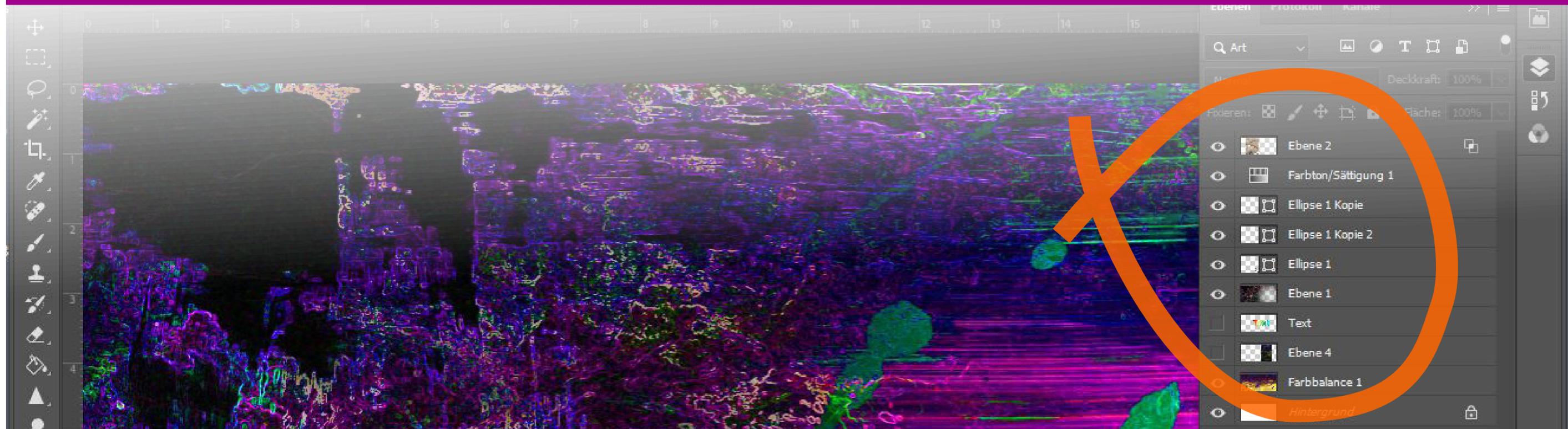




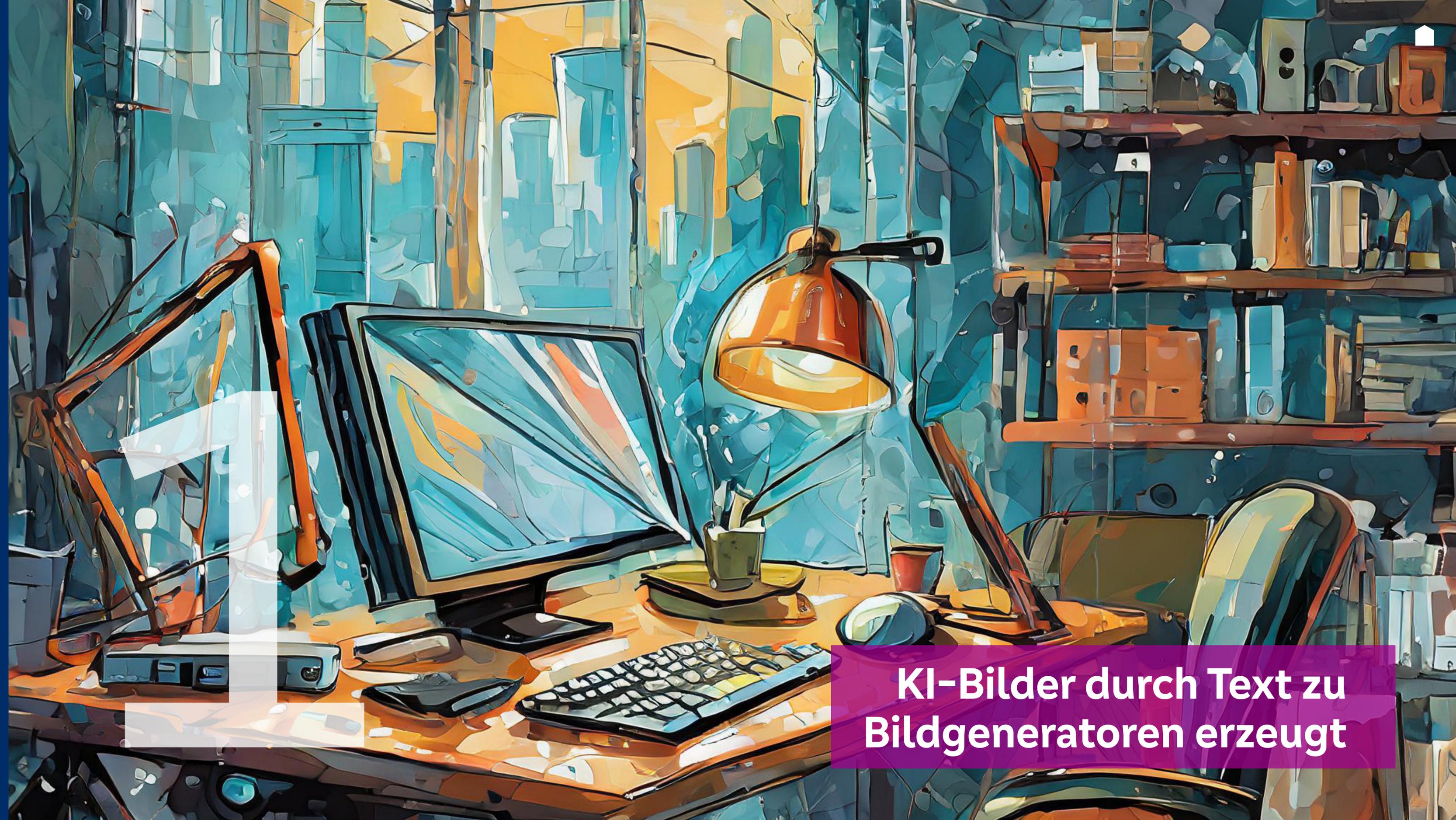
# HINWEISE ZU DIGITALGRAFIKEN UND DEREN BEWERTUNGEN

# Hinweise zu Digitalgrafiken und deren Bewertungen

**Digitale Grafiken und Malereien können durch verschiedenste Herstellungsverfahren und -methoden entstehen. Dies macht spezifische Bewertungskriterien notwendig, zusätzlich zu den inhaltlichen Kriterien, die auch für analoge Bildgestaltungen gelten.**



# Kapitel



**KI-Bilder durch Text zu  
Bildgeneratoren erzeugt**



# 1. KI-Bilder durch Text zu Bildgeneratoren erzeugt

Diese Methode in ihrer Reinform delegiert die bildnerische Kreativität an das Maschinenlernen und sollte daher für diesen Wettbewerb ausgeschlossen werden.

**Beispiel:** Der Textbefehl (Prompt) im Bildgenerator von Adobe Firefly:

*„Eine Digitalgrafik zum Thema Digitalisierung am Arbeitsplatz mit malerischen Elementen im Stil von van Gogh“*

Diese Entstehungsweise ist kaum nachzuweisen, insbesondere wenn die Grafik noch weiter bearbeitet wurde. Dies gilt für alle digital erstellten Bilder.

**KI-Bilder sind daher nicht für den Wettbewerb zugelassen!**

**Zur Erläuterung:** Da die Gefahr besteht, dass KI-generierte Bilder trotzdem eingereicht werden, wird im Wettbewerb mindestens ein Screenshot des Entstehungsprozesses gefordert. Durch Prompts generierte KI-Bilder weisen keine weiteren Entstehungsspuren auf, die durch einen Screenshot dokumentiert werden könnten.





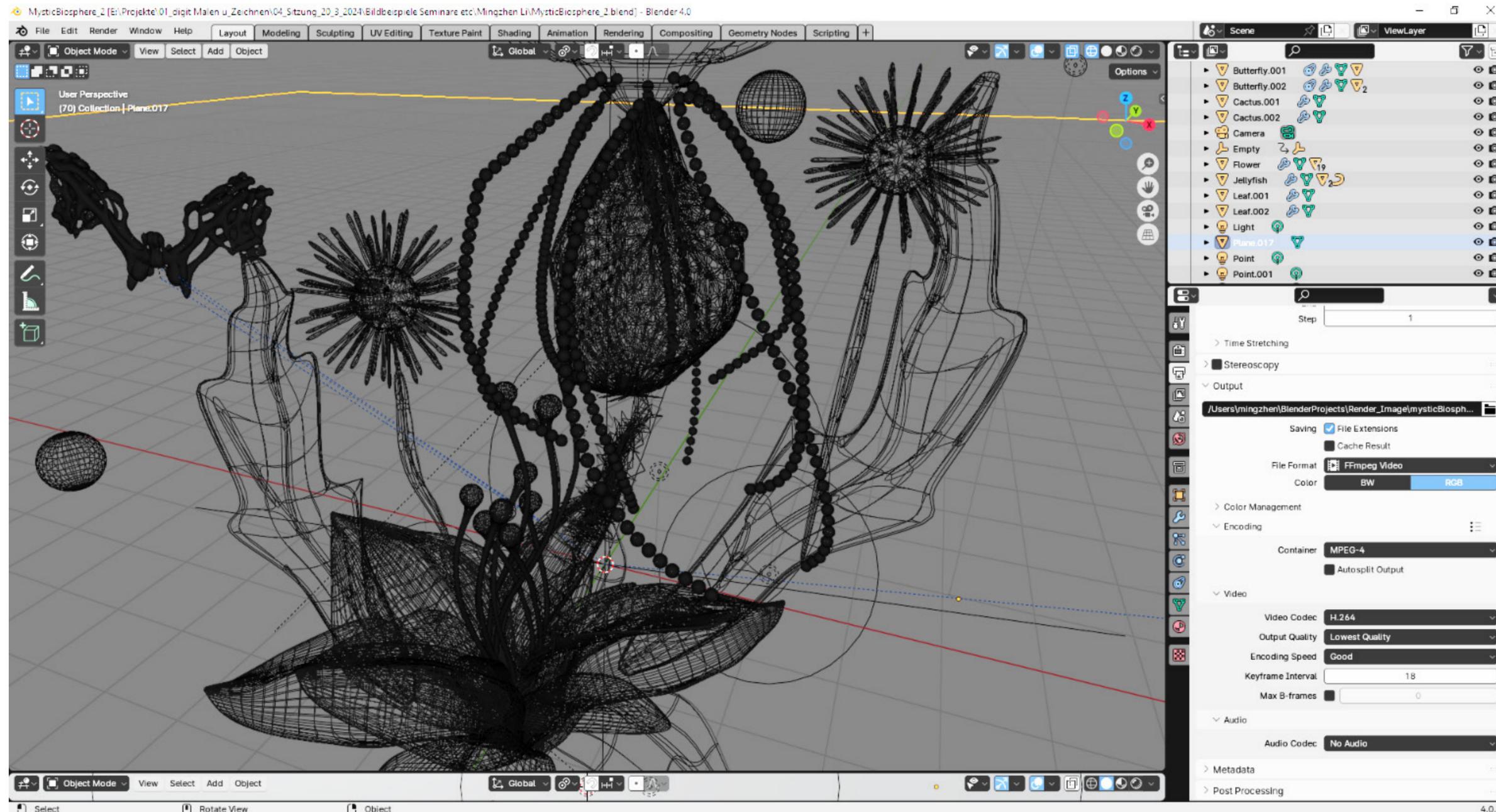
2

**Bilder aus 3D-Grafiken  
oder Animationen erzeugen**



## 2. Bilder aus 3D-Grafiken oder Animationen erzeugen

Es handelt sich um eine technisch anspruchsvolle Methode der Bilderzeugung. Es werden zunächst 3D-Welten erzeugt, dann wird aus einer Animation von einer statischen Kameraperspektive aus ein Bild gerendert.



**Beispiel:**  
Screenshot aus dem Herstellungsprozess von der Bearbeitung des 3D-Gittermodells noch ohne Textur. Die Entstehung der links abgebildeten Digitalgrafik wird nachvollziehbar.

**Beispiel:**  
Grafik erzeugt mit Blender 3D

**Studierendenarbeit**

Quelle: LMU-München, Seminar: Projekte mit Blender 3D im öff. Raum, Ltg. G.Stöber



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

**Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt\*.**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Der Einsatz eines 3D-Programms begünstigt die Entwicklung unkonventioneller und überraschender Formen hybrider Pflanzen und Lebewesen. Eine eigenständige Handschrift wird entwickelt und in ein einzigartiges Szenario eingebettet. Der Entstehungsprozess geht sehr in die Tiefe.

**Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt\*.**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Die digitalen Werkzeuge werden sehr individuell und zielgerichtet angewandt. Es werden spezifisch prozessorientierte Verfahren gewählt, ohne unkritisch gängige populistische Digitalwelten zu zitieren. Die Wahl eines 3D-Modells ermöglicht viele Freiheiten bei der Auswahl der spannendsten Ansicht.

**Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

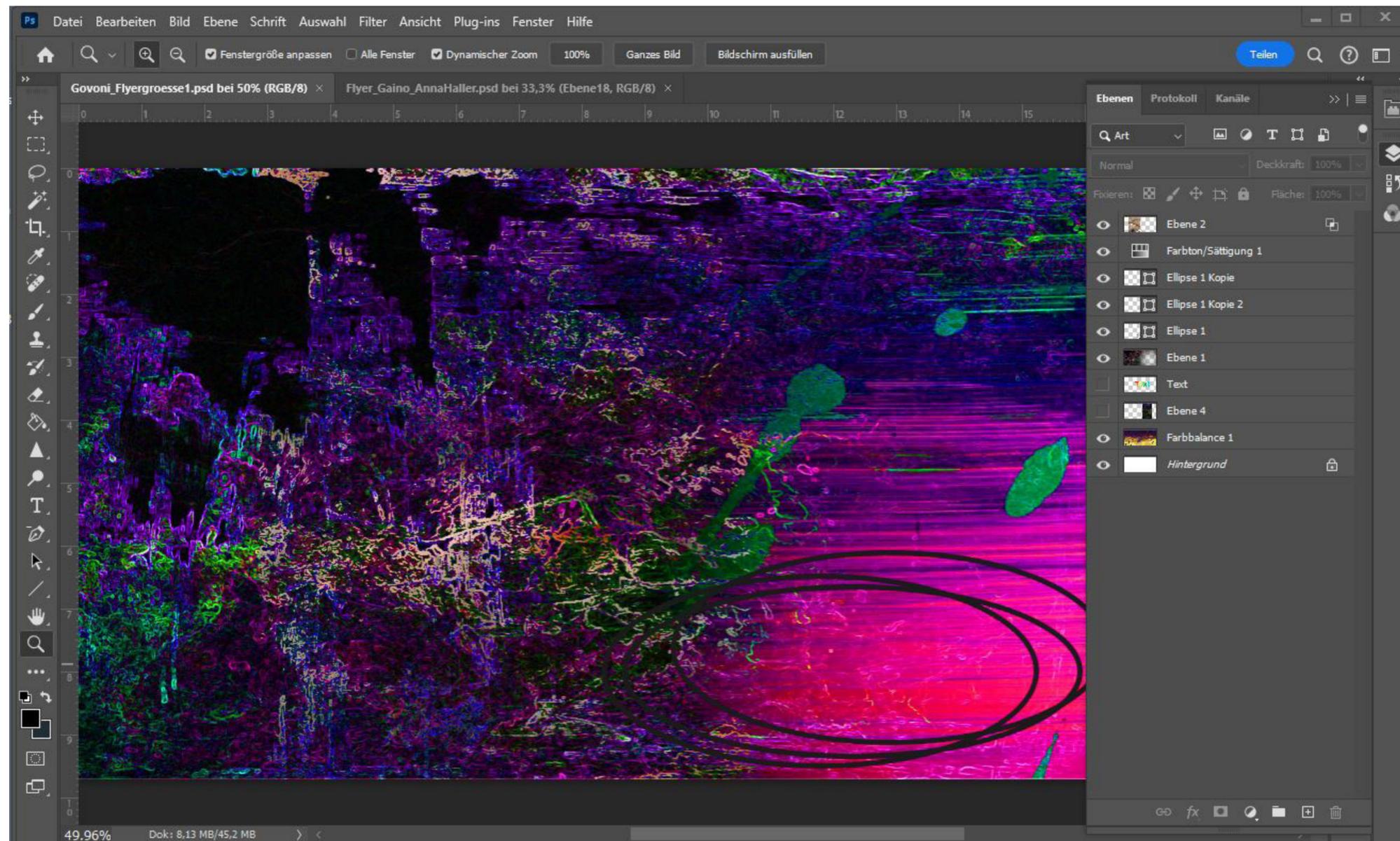
**Mögliche Begründung:** Der Verlauf des Gestaltungsprozesses wird durch den Vergleich des Screenshots aus dem Bearbeitungsprogramm mit dem Ergebnis klar und nachvollziehbar.

# 3

Crossover-  
Bilder

### 3. Crossover-Bilder

Digitale und analoge Ansätze ergänzen sich. Beispielsweise werden analoge Malereien, Zeichnungen oder Scans von realen Dingen digitalisiert und am Computer weiterverarbeitet. Es handelt sich um eine häufig angewandte Methode, bei der sich das Beste „aus beiden Welten“ ergänzen kann.



#### Beispiel:

Scans von analog gemalten Strukturen werden weiterverarbeitet und als Flyer gestaltet.

Screenshot aus dem Bildbearbeitungsprogramm. Über die vielen Ebenen wird der Gestaltungsprozess transparent.

#### Studierendenarbeit

Quelle: LMU-München, Seminar: Grundlagen digit. Bildgestaltung, Ltg. G.Stöber, 2022



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

**Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt\*.**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Zur Gestaltung des Flyers wurden auf originelle Weise die analog erzeugten Zufallsstrukturen ( z. B. Pinselspuren, Farbspritzer) mit geometrisch digitalen Elementen kombiniert.

**Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt\*.**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Der gelungene Einsatz digitaler Filter steigert oder dämpft auf den verschiedenen Ebenen im Sinne der Gestaltungsabsicht die Farbstimmungen des Flyers. Der Crossover-Musikstil wird durch die digital veränderten Strukturen und Bildelemente passend visualisiert. Der Einsatz der analogen Zufallsverfahren unterstützt das Prozesshafte der musikalischen Strategie. Im Screenshot der Bearbeitungsdatei wird die Suche nach dem optimalen Ausdruck für die Crossover-Musik durch die Abbildung der Ebenen sichtbar.

**Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Der Verlauf des Gestaltungsprozesses wird durch den Vergleich des Screenshots aus dem Bearbeitungsprogramm mit dem Ergebnis klar und nachvollziehbar.



Digitale  
Collage

## 4. Digitale Collage

Sie ähnelt der klassischen Collage mit Schere und Klebstoff, jedoch können die Elemente in Größe, Transparenz, Farbe usw. verändert und angepasst werden.



### Beispiel:

Aus Zeitschriften (Scans), Webseiten etc. werden verschiedene Bildelemente auf Ebenen zu einer neuen Komposition arrangiert.

Studierendenarbeit

Quelle: LMU-München, Seminar: Grundlagen digit. Bildgestaltung, Ltg. G.Stöber, 2021



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt \*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Eine witzige Interpretation der Aufgabenstellung „Green PoP“, in dem die Bildsprache der Pop-Art neu und ironisch inszeniert wird.

Die eigene Gestaltungsidee lehnt sich nur so weit wie nötig an die Pop-Vorbilder an.

Die einzelnen Bildelemente werden sorgfältig aufbereitet und arrangiert, z. B. die grünen Pop-Schnipsel, aus der das Hemd besteht, der gezielte Wechsel von Bildelementen wie: flächige Haare, das Gesicht aus Rasterpunkten, die Linienstruktur der blauvioletten Sonne, Elemente der Computerspielgeschichte und die Palme im Stil der 3D-Welt, das Botticelli-Zitat im offenen Hemd.

Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt \*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Es zeigt sich ein bewusster Einsatz der für die Gesamtstimmung im Bild notwendigen Farbanpassungen und Farbverläufe sowie eine gelungene Anpassung der Größenverhältnisse. Es entsteht dadurch eine spannungsreiche Komposition mit viel Dynamik und einem guten Aufbau der Bildebenen.

Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Liegt kein Screenshot vor, so ist dieses Kriterium mit 0 zu bewerten. Es fehlen z. B. Hinweise darauf, wie viele Ebenen verwendet und welche Collageelemente neu arrangiert wurden. Die Komplexität und Seriosität der Arbeit kann dementsprechend nicht beurteilt werden.



Foto-  
montage

## 5. Fotomontage

Bei fotografischen Montagen werden freigestellte Bildelemente so täuschend wie möglich angepasst, dann hineinkopiert und so die Bildaussage des Ursprungsbilds verändert bzw. verfälscht. Es handelt sich dabei um die bekannten Fakes. Der Blick für Fälschungen wird beim Selbstmontieren geschärft.



Ursprungsbild vorherige Seite:  
**Kunstareal München, 2023**

Quelle: Digitalfotografie (Copyright: G. Stöber)

### Beispiel:

In Fotodokumente von bekannten öffentlichen Räumen werden eigene Fotografien eingearbeitet.

Hinweis: Hier können die Analyse des Lichteinfalls und die Unschärfen an den Kanten der Figuren Hinweise auf eine Fälschung geben.

Die Spielzeugfigur und der Fotograf wurden eingefügt. Hierbei gilt: Je täuschender, desto gelungener.

### Fotomontage:

Copyright: G. Stöber



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Ein guter Zusammenschritt dreier Fotos zu einem neuen ziemlich glaubhaften Ergebnis: Gelungene Anpassung der Farbigkeit, in großen Teilen eine gelungene Anpassung der Unschärfe, genaue Ausrichtung der Aufnahmekamera (Horizontlinie, Blickachse), gelungene Komposition im Bild. Der Lichteinfall korrespondiert nicht präzise mit dem Ursprungsbild. Er kommt bei der eingesetzten Figur zu hart von hinten-oben, siehe den Schattenwurf am Hut und an der Hose.

Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Gelungenes Spiel mit Erwartungshaltungen im Umkreis der Kunstmuseen und dem ufoförmigen Objekt auf der Wiese. Die Fremdartigkeit der Skulpturen im öffentlichen Raum werden durch die Zusammenstellung von Spielzeug und fotografischer Szene ironisiert. Gelungene Gesamtinszenierung von Pose, Blickwinkel, Materialitäten und dem touristischen Blick.

Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Liegt kein Screenshot vor, so ist dieses Kriterium mit 0 zu bewerten. Es fehlen z. B. Hinweise darauf, wie viele Ebenen verwendet und welche Fotografien auf welche Weise neu arrangiert wurden. Die Komplexität und Seriosität der Arbeit kann dementsprechend nicht beurteilt werden. Wenn das Bild der Rückenfigur und die Aufnahme der Spielzeugfigur mitgeschickt worden wären, könnte die Anpassungsleistung und Manipulation besser beurteilt werden.



M a n n M a n n S t r

Computergrafiken  
von Grundschulkindern

## 6. Computergrafiken von Grundschulkindern

Im Folgenden werden Arbeiten von Grundschulkindern analysiert, die mit digitalem Pinsel und einem Grafiktablet erstellt wurden. Kriterien wie Innovativität, Originalität und Expressivität müssen dabei altersangemessen reflektiert werden. Sie dürfen nicht an jugendästhetischen und künstlerischen Standards gemessen werden.

Das Programm ist ein Malprogramm von Microsoft: Fine Artist (nicht mehr auf dem Markt erhältlich), bei dem Ebenen zur Verfügung standen.

Die folgenden Arbeiten stammen aus:  
**Anja Mohr:** *Digitale Kinderzeichnung. Aspekte ästhetischen Verhaltens von Grundschulkindern am Computer*

München (kopaed) 2005



# a) „Frau Tussi Tuss“ – mit digitalen Pinseln gemaltes Bild

Screenshots von verschiedenen Zeiten der Gestaltung



Sara,  
Grundschule, 1. Klasse



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt \*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Es handelt sich um einen formatfüllenden Farbeinsatz: Die gesamte Bildfläche wird mit Farbe gestaltet.

Eine gelungene Farbkomposition: Kräftige dunkle und darüber gesetzte helle Farben, was so nur im Digitalen möglich ist, unterstreichen die Expressivität dieser Figur. Gerasterte geometrische, computergenerierte Flächen werden mit von Hand gemalten digitalen Pinselspuren kontrastiert.

Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt \*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Die digitalen Mal- und Füllwerkzeuge werden intuitiv und expressiv eingesetzt, z. B. bei auf toupiert wirkenden Haaren. Um das Tussihafte der Figur zu betonen, wäre noch der Einsatz von weiteren Accessoires, auch über digitale Sticker möglich gewesen (Handtasche u.s.w.).

Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Der Verlauf des Gestaltungsprozesses wird durch den Vergleich der Screenshots aus dem Bearbeitungsprogramm mit dem Ergebnis klar und nachvollziehbar. Durch die Screenshots wird deutlich, dass manche Farbflächen im Nachhinein aufgerastert wurden (z. B. bei den Augen), um zusätzliche Vielfalt im Farbauftrag zu erreichen.

b) Bild, erzeugt mit zum größten Teil vorgefertigten digitalen Grafiken



Aki,  
Grundschule, 2. Klasse



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Die vorgefertigten Bildelemente wurden so zu einem räumlichen Ganzen arrangiert, dass eine gelungene Zentralperspektive erzeugt wird. Die Figuren wurden in der Größe zueinander und an den Raum angepasst (z. B. wurden die Wolken verkleinert, da diese ja „weiter weg“ sind, so das Kind selbst zur Erklärung). Gemessen am räumlichen Darstellungsvermögen von Grundschulkindern ist der hier konstruierte Raum äußerst ungewöhnlich. Fehlende Elemente wie Halsband oder die Füllung der Kiste wurden geschickt hinzugemalt. Durch das Experimentieren mit verschiedenen Farben und Farbnuancen sowohl beim Hintergrund als auch bei den Figuren, kommt es zu einer gezielten Auswahl einer Farbkomposition. Der Computer ermöglicht durch das schnelle Rückgängigmachen von Aktionen eine Gegenüberstellung und Abwägung hinsichtlich der Farbigkeit.

Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Die Figuren wurden so ausgewählt und platziert, dass sie eine Einheit bilden und von einer Spaziergangssituation mit dem persönlich bedeutsamen Hund erzählen. Unterstützt wird die Einheit der Figurengruppe durch die rahmende Füllung der gesamten Bildfläche mit Farbe, was für ein Bild eines Grundschulkindes außergewöhnlich ist. Durch den gezielten und innovativen Einsatz der digitalen Gestaltungsstrategien (vgl. oben) entsteht eine kohärente visuelle Narration.

Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.

0

trifft nicht zu



1

trifft teilweise zu



2

trifft überwiegend zu



3

trifft voll zu



\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Ein Screenshot aus dem Bearbeitungsprogramm liegt hier nicht vor, würde jedoch einen Hinweis geben, wie viele Ebenen verwendet und welche Collageelemente neu arrangiert wurden. Dies wäre ein Hinweis auf die Komplexität der Arbeit.

## c) Malerei mit digitalem Pinsel unter Einbezug von Stickern



Sara,  
Grundschule, 1. Klasse



# Beispielhafte Anwendung der Bewertungskriterien

Die digitalen Gestaltungsstrategien werden auf ungewöhnliche, originelle, innovative Weise eingesetzt\*.

0	1	2	3
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Sarah versucht, die vorgefertigten Bildelemente zu einem räumlichen Ganzen zu arrangieren. Das Skalieren der Bildelemente und die hinzugezeichneten Bildgegenstände sind in der Perspektive jedoch nur ansatzweise gelungen. Elemente, die das Programm nicht als digitale Sticker bereitgestellt hat, werden hinzu gemalt (z. B. Affe, Blätter).

Digitale Gestaltungsstrategien werden für die zielgerichtete Unterstützung der Bildaussage genutzt\*.

0	1	2	3
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Sarah imaginiert eine Dschungelsituation. Die digitalen Sticker und gemalten Elemente werden jedoch eher additiv eingesetzt und lassen kaum eine kohärente Erzählung erkennen. Positiv zu werten ist die gelungene Farbkomposition unter Einbezug der gesamten Bildfläche.

Transparenz des digitalen Gestaltungsprozesses\*.

0	1	2	3
trifft nicht zu	trifft teilweise zu	trifft überwiegend zu	trifft voll zu
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\* Leitfragen siehe Kriterienkatalog

**Mögliche Begründung:** Ein Screenshot aus dem Bearbeitungsprogramm liegt hier nicht vor, würde jedoch einen Hinweis geben, wie viele Ebenen verwendet und welche Collageelemente neu arrangiert wurden. Dies wäre ein Hinweis auf die Komplexität der Arbeit.



**Was noch möglich ist:  
Digitale Visualisierungen  
/ Bildgebende Verfahren**

# 7. Was noch möglich ist: Digitale Visualisierungen / Bildgebende Verfahren

Aus großen Datenmengen werden mit unterschiedlichsten Verfahren visuell aussagekräftige Bilder erstellt, um neue Erkenntnisse zu generieren. Diese Bildgebungen haben in der Regel keine primär ästhetische Absicht und sind im Rahmen des Wettbewerbs eher nicht zu erwarten.



**Beispiel:**  
Flugradarbewegungen in Europa

**Quelle:** <https://www.langweiledich.net>  
visualisiert-24-stunden-flugnetz  
aufgerufen am 12.04.2024

Gerade in Forschung und Technik, aber auch bei Filmen und Computerspielen ließe sich der Katalog digitaler Bildarten beliebig fortsetzen. Wir werden uns in Zukunft bei jedem Bild fragen müssen: Mit welcher Art von Bild haben wir es hier zu tun? Wer hat es, unter welchen Bedingungen, mit welchen Mitteln, wann, wo und zu welchem Zweck erstellt?



**Beispiel:**

Visualisierung kosmischer Nebel: Den Spektren elektromagnetischer Wellen, insbesondere den unsichtbaren, werden Farben zugeordnet, um diese phantastischen Gebilde sichtbar zu machen.

# Impressum

## Herausgeber:

**BVR – Bundesverband der Deutschen  
Volksbanken und Raiffeisenbanken e. V.**

Abteilung Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit

Schellingstraße 4, 10785 Berlin

Verantwortlich: Melanie Schmergal

## Ansprechpartnerin:

Christiane Dörken

Head of Sponsoring und CSR

+49 30 2021-1336

[c.doerken@BVR.de](mailto:c.doerken@BVR.de)

## Arbeitsgemeinschaft zur Entwicklung der Jurierungskriterien:

**Prof. Dr. Anja Mohr**

Leitung der Lehr- und Forschungseinheit Kunstpädagogik LMU München

**Christian Römmelt**

Professor für Kunst und ihre Didaktik an der PH Weingarten

**Pit Molling**

Freier Künstler

**Günter Stöber**

Akademischer Oberrat LMU München

Stand: September 2024

