

# AI.D NEWSLETTER

AUSGABE 2 | MÄRZ 2025



An die Besichtigung schloss sich die produktive Phase des Treffens an, in der über aktuelle Fortschritte und die kommenden Ziele von AI.D gesprochen wurde. Das Treffen war geprägt von einem regen Gedankenaustausch und gemeinsamen Problemlösungen.

Vielen Dank an alle, die teilgenommen, beigetragen und geholfen haben, ein so produktives Treffen zu organisieren.

## Unser zweites AI.D Meeting bei LUCA in Genk

Vom 28. bis 29. Januar fand unser zweites AI.D-Projekttreffen in Genk, Belgien, an der LUCA School of Arts statt. Das Treffen bot eine wertvolle Gelegenheit zur Zusammenarbeit, Reflexion und Planung.

Das Treffen beinhaltete eine Besichtigung des LUCA-Campus, der in der Region Flandern in Belgien liegt. Dies gab den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, die Einrichtungen zu erkunden und einen Einblick in das lebendige akademische und künstlerische Umfeld zu gewinnen, das als Hintergrund für die visuelle Arbeit bei AI.D dient.



01/04



Kofinanziert von der  
Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projekt Nummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000165375

# Konferenz des EU Horizon Projekts DEMOCRAT

Am 6. März 2025 hielt Lukas Fender, Mitglied des AI.D-Konsortiums, eine Keynote auf der Konferenz des DEMOCRAT-Projekts an der Fachhochschule Düsseldorf, das durch das Horizon Europe-Programm der Europäischen Union finanziert wird. Der Vortrag mit dem Titel „Artificial Intelligence, Disinformation, and Digital Citizenship Education“ diskutierte die Herausforderungen, die KI und



Desinformation für demokratische Gesellschaften darstellen, und teilten die Projektergebnisse von AI.D für die Erziehung zur digitalen Staatsbürgerschaft. Den ganzen Tag über fand ein fruchtbarer Austausch zwischen den beiden Projekten statt. Insbesondere die vom AI.D-Konsortium produzierten Animationsvideos fanden beim internationalen Publikum großen Anklang. Ein ausführlicher Konferenzbericht ist auf der Website der Universität zu finden.



## Workshop bei „IGS for Future“

Nur sechs Tage später, am 12. März 2025, boten Dr. Wolfgang Beutel, Lena Frey und Lukas Fender (alle Leibniz Universität Hannover) einen Workshop beim „Gesamtschultag: IGS for Future - auf dem Weg in eine veränderte Lernkultur“ an, organisiert von der Leibniz School of Education. Hier stellten sie Lehrerinnen und Lehrern aus integrierten Gesamtschulen das AI.D-Projekt vor und gaben Einblicke in einige der bereits erarbeiteten Projektergebnisse. Während des Workshops wurden die Materialien und verschiedene Anwendungsfälle anschaulich diskutiert.

02/04



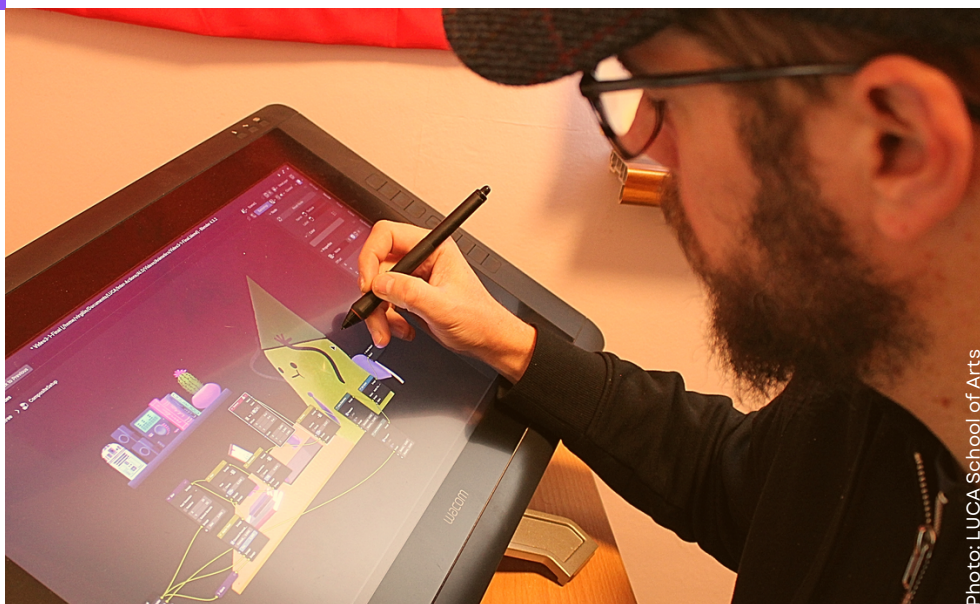
Kofinanziert von der  
Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projekt Nummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000165375

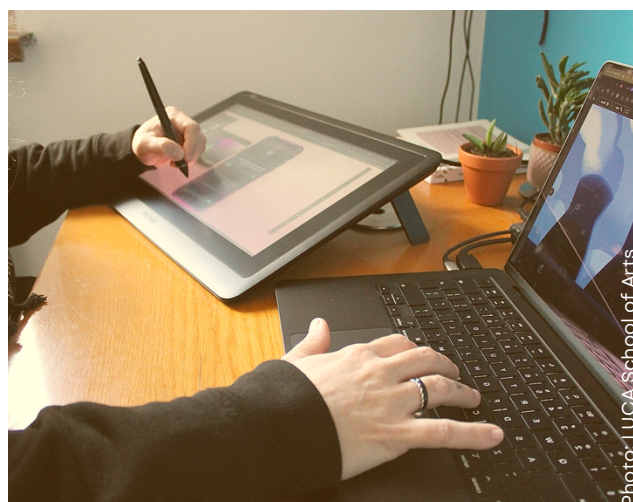
# Wie AI.Ds Videos animiert werden

Die für AI.D erstellten animierten Kurzfilme sind mit dem Forschungscluster „Critical Reflections of and through Animation“ der LUCA School of Arts verknüpft, in dem die praxisorientierte Forschung von Erkenntnissen aus Bereichen wie der Technologiephilosophie und dem dekolonialen Denken geprägt ist. Dies ermöglicht es, Animationsmethoden, Technologien, Ästhetik und andere Beziehungen zur Gesellschaft, wie z. B. ihren Einfluss auf Kultur und Politik, zu hinterfragen. Für AI.D haben wir einen gemischten Ansatz gewählt, bei dem einige Gen-AI-Tools in allen Phasen der Produktion getestet wurden, zusammen mit traditionellen handwerklichen Prozessen unter Verwendung von freier und Open-Source-Software wie Blender und Krita.



Die KI-Tools lieferten zufriedenstellende Ergebnisse für Aufgaben wie einfache Erzählungen, einfache Soundtrack-Erstellung und Transkription, aber ihre Ergebnisse in anderen kreativen Bereichen wie Drehbuchschreiben oder Bilderzeugung waren für die Verwendung in den Kurzfilmen meist unzureichend. Einige wenige Bilder, die in den Videos zu sehen sind, wie z. B. ein Stück Pizza oder ein angebissener Apfel, wurden mit Gen-AI-Tools erstellt, aber fast alles andere wurde mit Blender oder Krita von Hand gemacht.

Der Grund dafür ist, dass die KI-Tools keine Feinsteuerung von Elementen wie Stil, Figurenbewegung oder Kamera zuließen, die sehr grundlegende Elemente sind, die Animationskünstler:innen verwenden, um eine Geschichte zu erzählen. Dies ist notwendig, weil Animationskünstler:innen in der Regel einen „weniger ist mehr“-Ansatz verfolgen, bei dem kein Element auf dem Bildschirm zufällig ist: Jede Figur, jedes Objekt und jede Aktion hat einen klaren Erzählzweck, und die KI-Tools verfügen nicht über diese kontextbezogene kreative Problemlösungsfähigkeit.



Zum Beispiel stimmt das, was visuell gezeigt wird, nicht immer mit dem überein, was man hört: Manchmal ergänzen die Bilder die Erzählung oder widersprechen ihr sogar, indem sie Interpretations- und Informationsebenen hinzufügen. Die KI-generierten Skripte und Bilder sind in der Regel „flach“ und lassen die Nuancen vermissen, die nötig sind, um ‚mehr‘ mit ‚weniger‘ zu sagen.

**"KI mag helfen,  
aber Künstler:innen  
sind die treibende  
Kraft."**



Photo: LUCA School of Arts

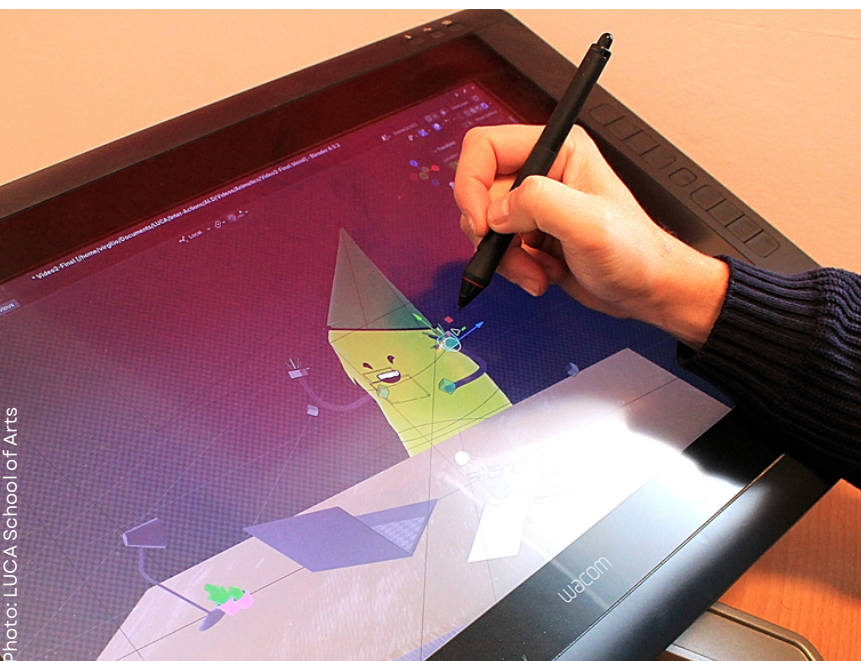


Photo: LUCA School of Arts

Daher können sie für einfache Aufgaben wie „Erstellen Sie ein Bild einer Pizzascheibe mit Tomaten, Käse und Pilzen, von oben gesehen“ verwendet werden, aber nicht für die Erstellung einer sinnvollen Reihe von Charakteren, Handlungen und einer Geschichte, die sich kritisch mit dem Thema auseinandersetzt und gleichzeitig sicherstellt, dass ihre Botschaft einfach, aber nicht vereinfachend, informativ, aber nicht langweilig, unterhaltsam, aber nicht entfremdend ist.

**04/04**



Kofinanziert von der  
Europäischen Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Projekt Nummer: 2023-1-DE02-KA220-VET-000165375