

**PORTFOLIO**



**LUCA WENDE**

**BODY**

**OF**

**WORK**

# LUCA WENDE

GRAFIKDESIGN  
ILLUSTRATION  
CREATIVE DIRECTION  
WEBDESIGN  
VIRTUAL REALITY



Inspiziert von der realen Welt, geprägt von einem starken Bewusstsein für Nachhaltigkeit und sozialen Wert, verstehe ich Gestaltung als erzählerisches Werkzeug – als Möglichkeit, Verbindungen zu schaffen und Ideen mit Bedeutung auszudrücken.

*„Transforming the narrative into an object, and the event into a document“*

## STUDIUM

10.2018 - 03.2024  
B.A. Nachhaltiges Design an der  
ecosign / Akademie für Gestaltung

## KENNTNISSE

InDesign  
Illustrator  
AfterEffects  
PremierePro  
Photoshop  
Webflow

## BERUFSERFAHRUNG

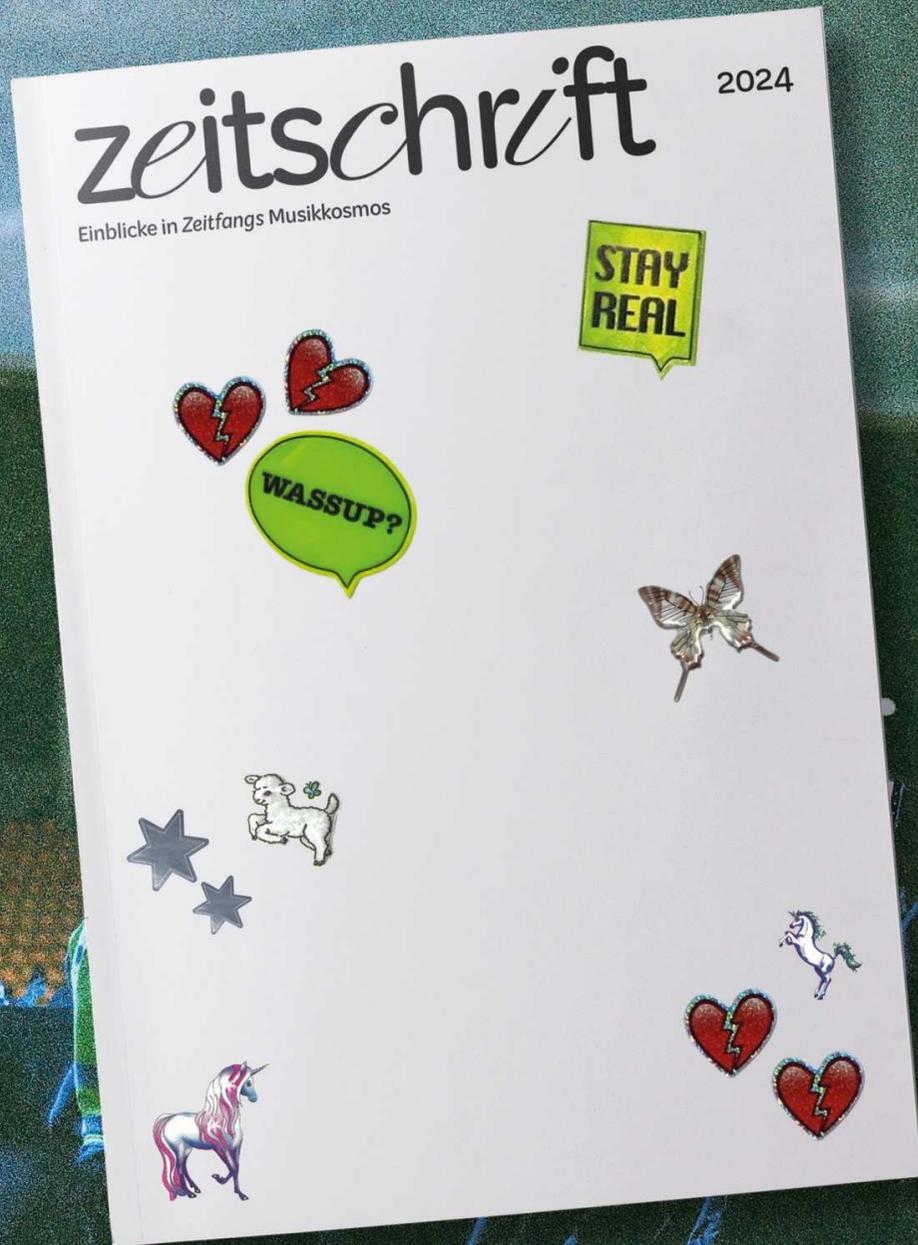
12.2024 - 07.2025  
Praktikum Creative Director Assistent  
bei LANIUS GmbH

04.2023 - 08.2023  
Grafikdesign bei  
Rausgegangen GmbH

10.2022 - 01.2023  
UI/ UX Design bei  
42ds - Digital Solutions

## FREELANCING

als Grafik- und Webdesigner, Illustrator



ZEITSCHRIFT

Zeitschrift ist ein kollaboratives Projekt, das sich um den Musikkosmos des Fotografen dreht, der unter dem Pseudonym Zeitfang bekannt ist. Gemeinsam mit Zeitfang und einem kleinen Grafikteam entstand die Zeitschrift. Das Magazin macht es sich zur Aufgabe, auf 120 Seiten altbekannte Jugendmagazine neu zu denken. Wir dokumentieren die Musikbranche aus einer neuen Perspektive. Im Heftinneren verschmelzen Bilder mit hochwertig-nahbaren Interviews, in denen neben den Stars der deutschen Musikszene auch Personen aus dem Schatten der großen Bühnen zu Wort kommen. Die Kombination aus altbekannten Magazin-Formaten und einem frischen Blick hinter die Kulissen spiegeln sich in der Gestaltung des Magazins wieder.



ALBTRÖCKE



inkl. acht verschiedener Plakate



Freund:innenbuch-einträge von Edwin Rosen, Paula Hartmann, Blond, Wassermann und vielen mehr!



## ZEITSCHRIFT POP-UP TOUR

[@zeit.schrift](https://www.instagram.com/zeit.schrift)

ft. Mostdope, Flutwelle, DIFFUS,  
BACKSPIN, JuicyUnderground

gesponsort von adidas Originals, Goodlive Artists  
Landstreicher Booking, Spreadshirt, Fitz Cola

## PRINT ISN'T DEAD!

Im April 2024 war die Zeitschrift auf Tour. Wir besuchten Berlin, Hamburg, Bremen, Köln, Frankfurt, Stuttgart und München. Jeder Pop-Up-Stop bot ein abwechslungsreiches Programm aus Konzerten, Lesungen, Talks oder Workshops rund um die deutsche Musikszene. Unter anderem mit dabei waren Orbit, Moritz Dauner, Emma Rose, das Flutwelle Magazin und musicmetoo.



← ein Cover zum  
selber gestalten



# 02 CARDS ON THE TABLE

GRAFIK  
KONZEPT  
REGIE  
KAMERA



## CARDS ON THE TABLE

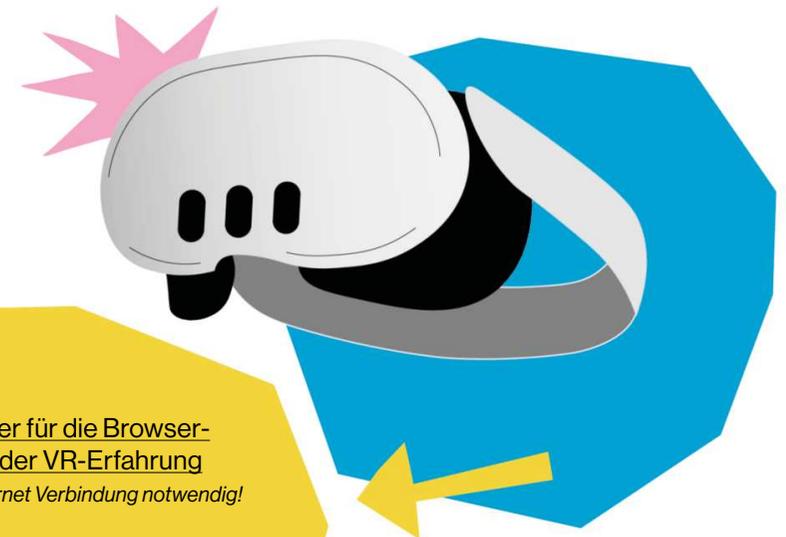
*Cards on the Table* ist ein internationales Bildungsprojekt, das Klimaaktivismus mittels virtueller Realität erlebbar macht. Im Mittelpunkt stehen die klimaaktivistischen Bemühungen junger Menschen in Honduras sowie vielfältige Lebensrealitäten und Perspektiven in diesem, von der Klimakrise stark betroffenen, Land. Ziel des Projekts ist es, Jugendliche für Klimagerechtigkeit und globale Zusammenhänge zu sensibilisieren und ihre umweltbewusste Persönlichkeitsentwicklung zu fördern.

Die Aufnahmen für *Cards on the Table* wurden vor Ort in San Lorenzo, Honduras, erstellt. In enger Zusammenarbeit mit der einheimischen Klimaschutzorganisation wurden sowohl das Konzept als auch das Drehbuch gemeinsam entwickelt und umgesetzt. Die immersive Methode ermöglicht es, die eindrucksvolle Natur und die Leidenschaft der Jugendlichen für ihren Schutz unmittelbar zu erleben. Tauchen Sie ein in diese Welten und entdecken Sie neue Perspektiven.

*Cards on the Table* teilt sich in zwei hauptsächliche Touchpoints auf. Die VR-Experience und ein analoges Kartenset für den Einsatz im Klassenzimmer. Die VR-Filme behandeln Themen wie Mangrovenaufforstung, Fair-Trade-Kaffee, und die Auswirkungen der Plastikverschmutzung auf die Fischerei. Sie zeigen die Perspektiven Betroffener und regen zum Nachdenken über Klimagerechtigkeit an. Das Kartenset dient der nachträglichen Auseinandersetzung der neugewonnenen Eindrücke mittels offener Fragen, um den Transfer der Lerninhalte zu fördern.



[Klicke hier für die Browser-Version der VR-Erfahrung](#)  
!Gute Internet Verbindung notwendig!



# CARDS ON THE TABLE

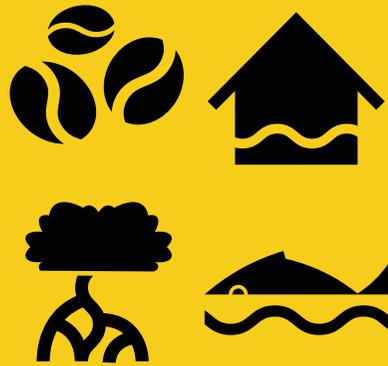
## SCHERENSCHNITT FORMEN

Kontrastieren die sonst digitale Bildwelt und zitieren darüber hinaus den DIY-Charakter des Projekts und der aktivistischen Arbeit der Klimaaktivist:innen.



## ICONS

Vier Icons dienen zur thematischen Orientierung innerhalb des Bildungsprogramms.



## BILDWELT



## TYPOGRAFIE

**Titel** Ancho Regular

**Fließtext** Lexend Regular

Typecredit Ancho: Beatriz Lozano

# ANCHO

Hallo, ich bin ein Fließtext, um dir zu zeigen wie Lexend Regular im Einsatz aussieht! Lexend ist extra für optimale Leserlichkeit entworfen.



Eine besondere Kooperation entstand durch das Jugendnetzwerk *Red de Jovenes en accion por el clima* in Honduras. Jungen Klimaaktivist:innen aus Zentralamerika mit die VR Experience konzipiert wurde. Ein Highlight des Projekts war unser Aufenthalt in Honduras. Acht Drehtage, bei denen wir Regie führten, die Drehplanung und Organisation übernahmen. Wir haben VR-Workshops durchgeführt und dadurch technische Bildung und Empowerment gefördert.



sieh dir die  
Drehtarbeiten auf  
Instagram an



in Kooperation mit:

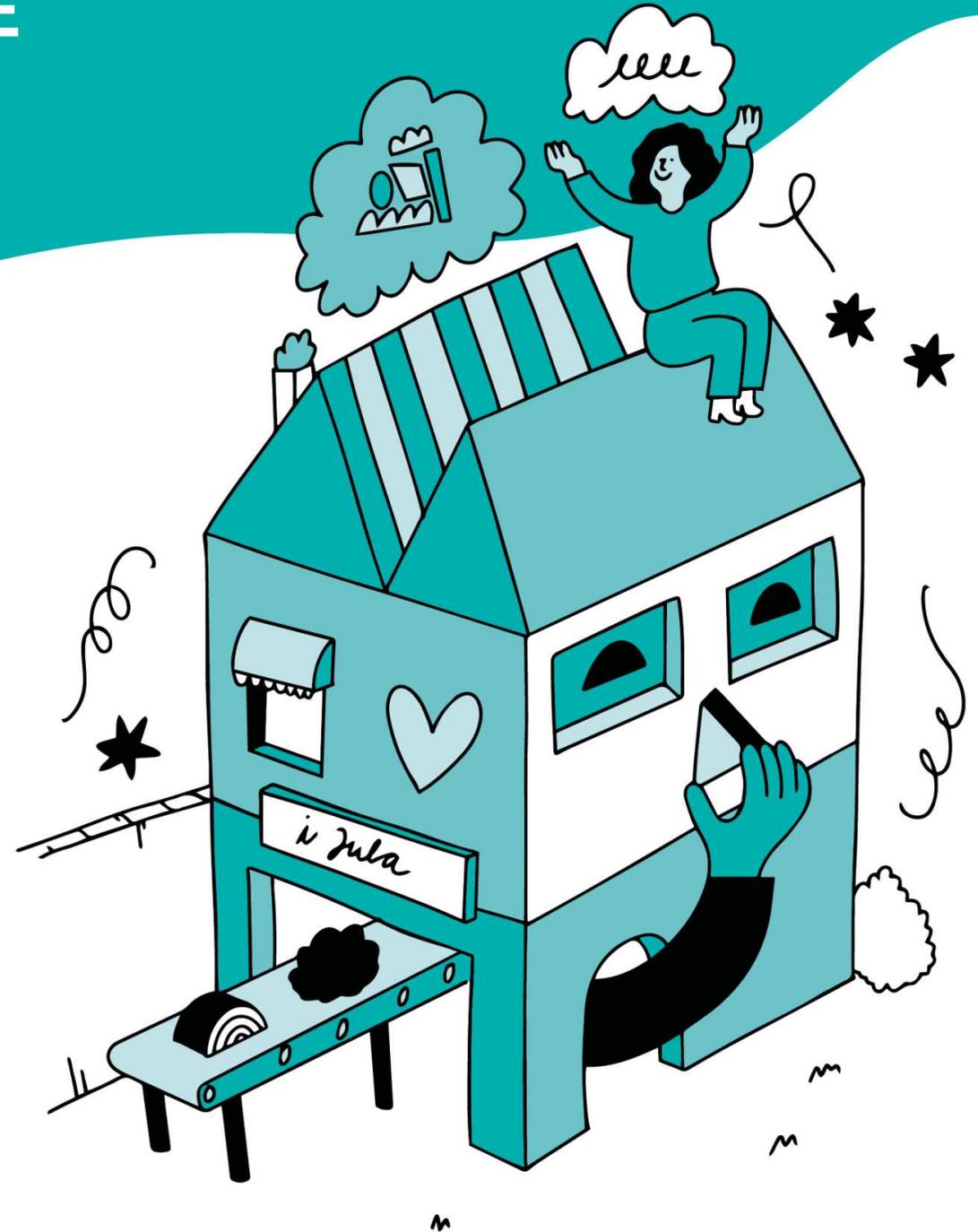


**EXCITED**



gefördert von:





## INTERSEKTIONALE JUGENDLABORE

Für das queer-intersektionale Projekt *intersektionale JugendLabore im Veedel e.V. (iJuLa)* wurden Illustrationen entwickelt, die das freundliche und offene Erscheinungsbild des Projekts visuell unterstreichen. In enger Anlehnung an das bestehende Corporate Design des Kunden entstanden Motive für Printprodukte wie Magazine und Postkarten. Die Gestaltung setzt auf diverse, empowernde Bildwelten, die queere und intersektionale Perspektiven sichtbar machen und junge Zielgruppen einladen, sich repräsentiert und willkommen zu fühlen. Die farbenfrohe, zugängliche Illustrationensprache transportiert die Werte von iJuLa auf ansprechende und inklusive Weise.



### TEIL 1 GRUNDLAGEN

#### Ein intersektionales Jugendlabor? Was ist das denn?

von Fabian Tuma, Janina Kautler, Margarete Betsch, Zuzanna Duda und Yves Semler

Wir werfen einen Blick in den März 2023: Montagmorgen findet das 14th- und 15te Carabellab, einwöchige, vier-tägige CoLab angedeutet, jeden zweiten Donnerstag findet die Theatergruppe an selbstbestimmten Orten im Stadtgebiet. Ein erstes Mitarbeiterforum findet am Montagabend, der für einwöchige Workshops und Workshops angedeutet werden. Aber was ist das? Ein Ort für künstlerischen und literarischen Austausch, ein Ort, an dem die Jugendlichen ihre eigenen Ideen umsetzen können.

Die Idee eines Ortes, der Anlaufstelle für junge Künstler\*innen und für andere gesellschaftlich-politischen Themen sein sollte, entstand Mitte 2019 bei einem Zusammentreffen mit 'Kommunikation und Kultur' (K&K) für die Stadt. Zwei Jahre später, im März 2021, wurde das erste intersektionale Jugendlabor gegründet. Zwei Jahre, in denen es sich stetig weiterentwickelt hat. In diesem Workshop und Meeting, an dem wir teilnahmen, wurden die Grundlagen für ein intersektionales Jugendlabor diskutiert. Eine Gruppe von rund dreißig Jugendlichen und Erwachsenen, die aus unterschiedlichen Teams und Gruppen des intersektionalen Jugendlabors besteht, haben ihre Visionen für ein solches Jugendlabor diskutiert. Diese Visionen sind im Folgenden dargestellt. Ein solches Jugendlabor sollte ein Ort sein, an dem die Jugendlichen ihre eigenen Ideen umsetzen können.





20  
25

BODY

OF

WORK

**VIELEN**

☺

**DANK**