BILDENDE KUNST

Jahrgangsstufe 9 oder 10
Mittelschule Bayern

KUNST

„Kunst in Aktion“ nach Ottmar Hörl

AUTOREN: Max Litau, Marlene Bernad, Romina Heining, Annika Köstner, Susanne Kettritz, Agnes Krämer, Angelina Müller, Antonia Ochs, Leonie Pöpperl, Sophia Pfohlmann, Leonie Stangl, Shiva Inglis, Linda Müller

unter Anleitung von
Sebastian Waßmann und Stefanie Nickl

KUNST IN AKTON

Bildende Kunst
Jahrgangsstufe 9 oder 10
Mittelschule Bayern

KUNST IN AKTION

1. INFORMATIONEN ZUR SACHSTRUKTUR

Im Mittelpunkt dieses Kunstprojekts steht das Werk von Ottmar Hörl, der für seine serielle Kunst und großflächigen Installationen bekannt ist. Die Schülerinnen orientieren sich an seiner Arbeitsweise und entwickeln eine eigene serielle Kunstinstallation mit unterschiedlichen Techniken.

Der Fokus des Projektes stellt die Auseinandersetzung mit Geschichte durch moderne Gestaltungsmittel dar. Die SuS entwickeln ein eigenes künstlerisches Projekt mithilfe des 3D-Drucks. Anhand zweier konkreter Beispiele - einer futuristisch interpretierten Markgräfin Wilhelmine und der symbolischen Weißen Rose - wird exemplarisch gezeigt, wiehistorische Themen kreativ umgesetzt werden können. Ziel ist es, mithilfe seriellemArbeiten, farblicher Gestaltung und öffentlicher Präsentation eine Brücke zwischen Vergangenheit und Gegenwart zu schlagen.

2. KENNZEICHNUNG DES BILDUNGSGEHALTES

Die SuS setzen sich mit dem historischen und kulturellen Erbe ihrer Stadt auseinander. Im Beispielprojekt steht Bayreuth im Fokus. Über bereitgestellte 3D-Druck-Vorlagen, die per QR-Code abrufbar sind, gestalten sie Figuren mit Bezug zu lokalen oder überregionalen historischen Themen. Durch individuelle farbliche Ausgestaltung, Aufstellung im Raum und Reflexion entwickeln die SuS Kompetenzen in den Bereichen Medien, Gestaltung und historischer Kontextualisierung. Gleichzeitig werden kreative Ausdrucksformen und Präsentationsfähigkeiten gefördert.

3.

STELLUNG DER SCHÜLER ZUM UNTERICHTSTHEMA

Die SuS zeigen großes Interesse daran, geschichtliche Inhalte kreativ umzusetzen. Besonders der Einsatz moderner Technik wie dem 3D-Druck motiviert sie, sich mit den Themen intensiv auseinanderzusetzen. Die freie Gestaltung, die Aufstellung im öffentlichen Raum sowie die Arbeit in Gruppen fördern Teamgeist, Eigenverantwortung und kritisches Denken. Die Verbindung von historischen Inhalten mit Zukunftsvisionen sowie Symbolkraft regt zum Nachdenken und Diskutieren an.

4.

ARBEITSMATERIAL

Arbeitsmaterial

- Vorbereitete 3D-Modelle (Wilhelmine-Figur & Weiße Rose)
- CAD-Software (zur Anpassung bei Bedarf)
- 3D-Drucker
- Acrylfarben, Marker, Sprühlack, Gestaltungsmaterialien
- Kamera oder Smartphone zur Dokumentation
- Recherchematerial zu Markgräfin Wilhelmine & Weiße Rose
- Präsentationsfläche (analog oder digital)

5. GESTALTUNGSPROZESS

Die SuS arbeiten mit zwei vorbereiteten 3D-Modellen: 1. Die Wilhelmine-Figur mit Roboterkörper und realistische Kopf. 2. Eine stilisierte Weiße Rose als Symbol des Widerstands. Beide Objekte werden individuell bemalt und weitergestaltet. Dabei fließen historische Informationen, persönliche Ideen sowie gestalterische Entscheidungen mit ein. Nach Fertigstellung werden die Werke an geeigneten Orten im öffentlichen Raum platziert und fotografisch dokumentiert. Die Ergebnisse werden abschließend präsentiert und gemeinsam reflektiert.

6. BILDNERISCHE PROBLEME

Die SuS setzen sich mit bildnerischen Fragen auseinander: - Wie lassen sich abstrakte Themen wie Widerstand oder Zukunft visuell darstellen?

- Wie wirken Farbe, Form und Kontext auf die Betrachter?
- Wie kann eine historische Persönlichkeit in ein modernes Kunstwerk überführt werden?

Diese Herausforderungen fördern kreatives Denken, Ausdrucksvermögen und gestalterisches Urteilsvermögen.

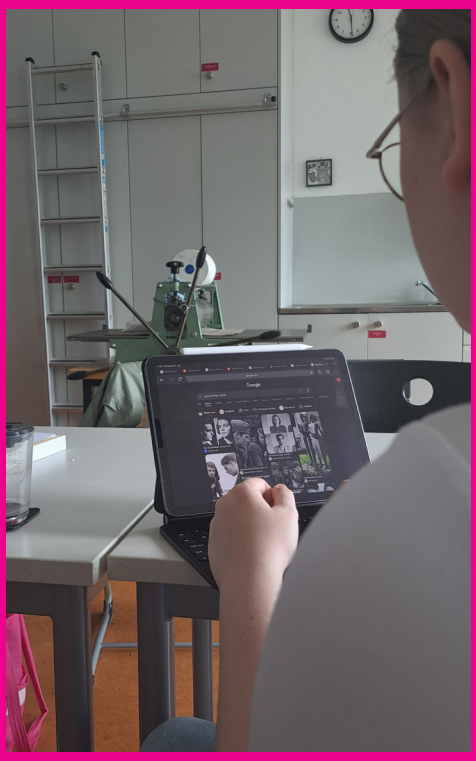
7. VARIATIONSMÖGLICHKEITEN

Unterschiedliche Farbkonzepte zur Hervorhebung individueller Interpretationen

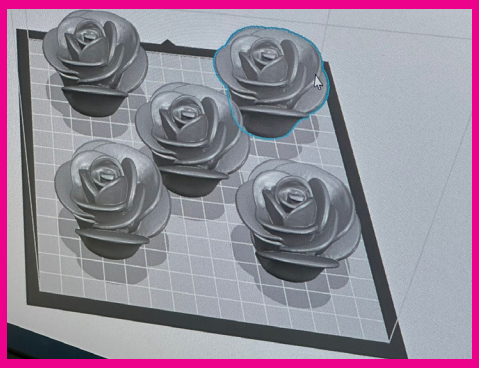
- Es können Figuren zu anderen Städten und deren geschichtlicher Bedeutung entwickelt werden.
- Historische Persönlichkeiten, Symbole oder Ereignisse werden in eine moderne, künstlerische Form übertragen.
- Projekt kann auf verschiedene Altersstufen angepasst werden.
- Erweiterung durch digitale Medien, z. B. QR-Codes mit Informationen zu den Figuren oder AR-Erweiterungen.

8. ARBEITSSCHRITTE

1. Vorstellung des Künstlers O. Hörl und anschließende Recherche
Die SuS lernen Ottmar Hörl und seine serielle Kunst kennen und analysieren seine Arbeitsweise, sowie bekannte Werke.



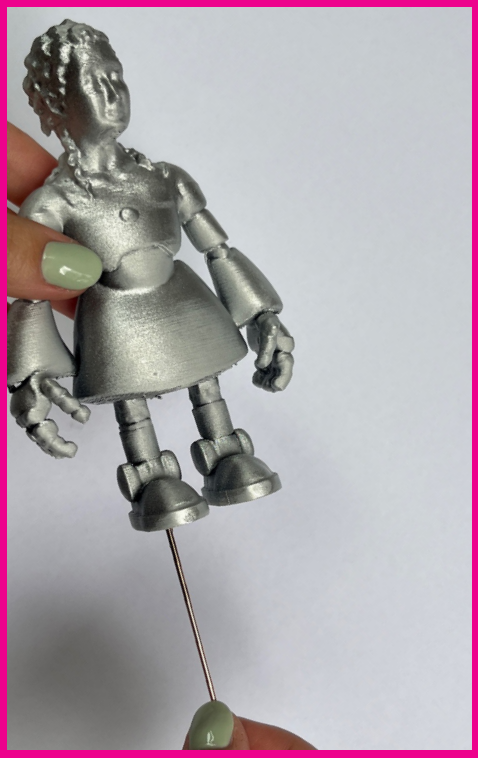
2. Ideenfindung (historische Bedeutung)
Die SuS überlegen, welche bedeutenden Persönlichkeiten, Tiere oder Symbole aus ihrer Stadt sie gestalterisch darstellen wollen.



3. 3D-Modell erstellen und drucken
Mit Hilfe von CAD-Software oder bereitgestellten Vorlagen werden die Modelle digital vorbereitet und anschließend mitdem 3D-Drucker hergestellt.

4. Gestaltung der Figuren (Besprühen, Bemalen)
Die gedruckten Figuren werden kreativ mit Farbe und individuellen Gestaltungsideen veredelt.

8. ARBEITSSCHRITTE



5. Befestigungslösung erarbeiten
Es wird überlegt, wie die Figuren sicher und sichtbar im öffentlichen Raum aufgestellt werden können - zum Beispiel mit Stützen aus Draht, die in den Boden gesteckt werden.

6. Installation
Die gestalteten Objekte werden an ausgewählten Orten installiert und fotografisch dokumentiert.

9. ERGEBNIS

Alexander Schmorell
Sophie Scholl
1921 - 1943
„Ein Aufruf an alle!"
„Mut zur Wahrheit!"
„Denkt nach!"
Hans Scholl
1918 - 1943
Willi Graf
Kurt Huber

Bildende Kunst
Jahrgangsstufe 9 oder 10
Mittelschule Bayern

Bildende Kunst
Jahrgangsstufe 9 oder 10
Mittelschule Bayern

KUNST
IN AKTION

10.

DANKESAGUNG

Max Litau, Marlene Bernad, Romina Heining, Annika Köstner, Susanne Kettritz, Agnes Krämer, Angelina Müller, Antonia Ochs, Leonie Pöpperl, Sophia Pfohlmann, Leonie Stangl, Shiva Inglis und Linda Müller unter Anleitung von Sebastian Waßmann und Stefanie Nickl