

## Kunst

KuMuS  ProNeD

### How To 3D-Druck:

Mit 3D-Druck digitale und analoge Strategien verbinden. Vorschläge zur Integration von 3D-Druck im Thema Körper, Raum, Ausdruck

**Autor:innen:**

Ballbach, Manuela, Institut der Künste, PH Schwäbisch Gmünd | Kiggen, Josefa, Institut der Künste, PH Schwäbisch Gmünd | Marohn, Jasmin, Institut für Kunstwissenschaft und Bildende Kunst, RPTU Landau

**Produkttyp:**

Anleitung für den 3D-Druck

**Schulstufe:**

Elementarbereich, Primarstufe, Sekundarstufe I, Sekundarstufe II, Berufliche Bildung



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)] veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernendigital, entstanden im Projektverbund KuMuS-ProNeD.



# HOW TO

## *Analoge und digitale Strategien verbinden*

# Körper, Raum, Ausdruck

Nachhaltiges Making - Tinkern und Tüfteln mit der Raumwirkung einer Plastik

Beim 3D-Druck entstehen häufig Neben- bzw. Abfallprodukte, insbesondere durch die Support Strukturen. Diese können einerseits getrennt und zum Filamentrecycling eingesendet werden oder als "Zufallsprodukt" eine Einladung im Sinne einer ästhetischen Forschung eröffnen.

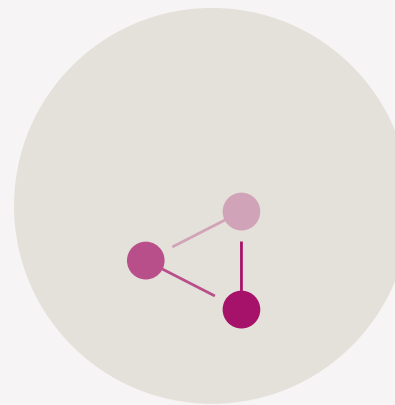
Insbesondere die Support Struktur "tree" weckt dabei mit seinen organischen Strukturen viele Assoziationen wie Korallenriffe oder ähnliches. Hier setzt ein crossmediales Gestalten ein, in dem ein Druckprodukt durch zum Beispiel das dreidimensionale Weiterzeichnen mit dem 3D-Stift eine neue Figur und damit eine Erweiterung des Raumbegriffes verbindet.

Ankleben, Verformen (durch Erwärmen mit z.B. mit Föhn), Zerschneiden, Zusammenfügen, Erweitern, Umformen, Aufrauen, Glätten oder das Einfärben sind dabei nur einige der Möglichkeiten.

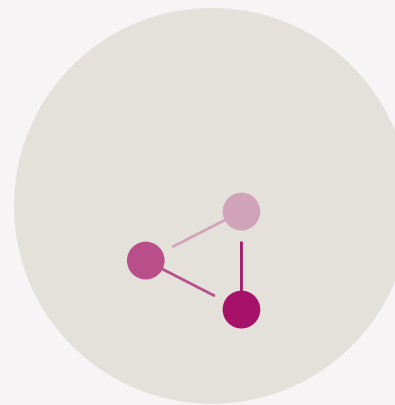
Das Einscannen greifbarer Artefakte ermöglicht wiederum den Transfer in einen digitalen Raum mit z.B. Augmented Reality und erweitert u.a. die Frage nach dem Kontext und der Autorschaft.

Eine mögliche Station einer 3D Lerntheke reflektiert die Möglichkeiten von ANALOGER und DIGITALER plastischer Gestaltung im Kunstunterricht.

Beispiele aus der Praxis sollen hier als Inspiration für die individuelle Integration in eigene Unterrichtseinheiten dienen.







Die Vorbereitung  
für den 3-D Druck

**Erschienen im:**

Kompetenzverbund lernen:digital  
Marlene-Dietrich-Allee 16, 14482 Potsdam  
Tel: 0331-977-256362  
E-Mail: [geschaeftsstelle@lernen.digital](mailto:geschaeftsstelle@lernen.digital)

**Projektverbund:**

KuMus-ProNeD

**Datum der Erstveröffentlichung:**

28.11.2025

**Autor:innen**

Ballbach, Manuela  
Kiggen, Josefa  
Marohn, Jasmin

**Zitierhinweis:**

[Autor:innen (Jahr). Titel. *Kompetenzverbund lernen:digital*. Musterlink <https://lernen.digital/2024/07/24/https-lernen-digital-2024-07-23-schulterschluss-mit-der-praxis-lernen-digital-stellt-sich-in-schleswig-holstein-vor/>]

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds KuMus-ProNeD für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden - Förderkennzeichen: 01JA23K05A.

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)] veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund KuMus-ProNeD.

