



Filmstill von The Happy Film

Das Wortbild/ die plastische Schrift im Raum

Nach Stefan Sagmeister und dem Duo Trevor Wealty & Cosmo Dean

Schaut euch die Webseiten und Videobeiträge von „Stefan Sagmeister“ und dem Duo: „Trevor Wealty & Cosmo Dean“ wie unten aufgelistet an.

Lest danach die Fragen und den Zusatztext zu Sagmeister auf dem Arbeitsblatt durch und diskutiert die Fragen. Nach der Recherche könnt ihr die praktische Umsetzung des eigenen plastischen Schriftzugs oder Riesenzeichens starten.

Zu Stefan Sagmeister

*1962 ist ein österreichischer Grafikdesigner und Typograf. Er lebt und arbeitet in New York City. Er möchte die Menschen und sich selbst mit seinen Arbeiten etwas glücklicher machen und beschreibt sich auch als Glücksforscher. Dazu hat er ein Filmprojekt, The Happy Film gemacht.

Schaut euch bitte folgendes an:

Video auf YouTube:

Now Is Better - The Happy Film

<https://www.youtube.com/watch?v=IPR2r0c2RhI>

Video auf YouTube:

Stefan Sagmeister Type Experiments

<https://www.youtube.com/watch?v=hD7zTgxOmWs>

Lest den Interviewe Ausschnitt: Text zur Vertiefung Stefan Sagmeister auf der letzten Seite der Arbeitsblätter.



Zum Duo Trevor Wealty & Cosmo Dean

Die beiden jungen Designer aus Toronto (Kanada) arbeiten mit dem Konzept sehr einfacher Botschaften in Form von grossen Schriftzügen, welche sie in ihrem Atelier herstellen und dann in die Landschaft setzen oder hängen. Die Installationen sind auffällige Blickfänger mit einfachen Inhalten.

Die Arbeiten werden mit viel Präzision von Dean und Wheatleys ausgeführt und ihre Kreationen hinterlassen meist einen bleibenden Eindruck in den Köpfen ihrer Betrachtenden. Deshalb haben sie Anfragen bekommen ihre Arbeiten für Unternehmen wie Nike, Stussy, Topshop, Converse, Nordstrom und OVO zu produzieren. Sie arbeiten derzeit sehr kommerziell. Was auch hinterfragt werden darf.

Schaut euch bitte folgendes an:

Die Webseite (durchsuchen)
<http://www.tfdean.com/>

Video auf Vimeo:
<https://vimeo.com/151615060>

Fragen zu den drei Designer und den zwei Strategien

Diskutiert zusammen. Wie wird Sprache in den verschiedenen Arbeiten (welche ihr gesehen habt) benutzt oder eingesetzt, welche Aussagen werden gemacht und gibt es Parallelen bei den Arbeiten der verschiedenen Designern ? Was sind deutliche Unterschiede? Wie reagieren sie auf den Außenraum? Mit welchen Materialien arbeiten sie? Sucht euch eine Arbeit aus, die euch gefällt, findet heraus was euch daran anspricht.

Auftrag / Wortbild

Schritt eins

Auch ihr wollt ein Wortbild, ein Bild mit Sprache darin erzeugen. Dabei folgt ihr dem Prinzip von Sagmeister, euch selbst und uns glücklich machen zu wollen und dem Prinzip von Trevor Wealty und Cosmo Dean gute Wirkung erzeugen zu wollen.

(Dazu bastelt ihr einen dreidimensionalen Schriftzug aus Karton. Mit welchem ihr später unterwegs sein werdet.) Definiert nun als erster Schritt euer Wort, denkt daran, habt was zu sagen, was euch und uns glücklich machen könnte. Sucht eine Aussage, ein Wort, ein Zeichen, welches für euch diese Ansprüche erfüllt.

Auch Wortlaute wie : „Oh“ „Yes“ „Wauw“ und so weiter, sind möglich.

Schritt zwei

Dieses Wort wird in großen Kartonbuchstaben gebastelt, damit ihr es auch wirklich in die den Aussenraum hinaustragen, hängen oder legen könnt. Definiert die Größe der einzelnen Buchstaben und macht euch daran die Buchstaben aus Karton zu basteln! Einfach drauf los. Das ist ein zeitaufwendiger Schritt. Buchstaben können in einem zweiten Schritt angemalt oder gesprayt werden.

Schritt drei

Jetzt dürft ihr spielen. Geht mir euren Buchstaben Im Schulzimmer im Gang und rund ums Schulhaus herum und platziert eure Buchstaben. Schaut wo ihr welche Aussage erzeugen könnt. Wann entsteht eine Spannung oder zusätzlicher Inhalt durch euren Wort, oder Wortlaut. Könnt ihr humorvolle oder witzige Momente erzeugen? Oder könnt ihr etwas kommentieren etwas in Frage stellen?

Haltet eure Versuche unbedingt fotografisch fest!

Material

Computer (Videos, Webseiten)

Karton

Leim

Klebeband

Farbe

Pinsel

Smartphone

Text zur Vertiefung Stefan Sagmeister

Sagmeister wird derzeit in Kunstmuseen ausgestellt, er arbeitet aber in einem Designerumfeld. Sind Sagmeisters Arbeiten aus eurer Sicht nun Kunst oder sind sie Design? Dazu ein Auszug aus einem Interviewe von der BMW Design AG Website, Autor*in unbekannt. (<https://www.bmw.com/de/design/sagmeister-design-glueck.html>)

Kann Kunst dabei helfen uns besser kennenzulernen?

Sagmeister:

Als Kreativschaffender sehe ich die Arbeiten unseres Studios als Designwerke. Ich persönlich lege aber nicht viel Wert auf Definitionen ob es Kunst ist oder nicht. Die Welt da draußen jedoch schon, deshalb macht es Sinn, sie nicht außer Acht zu lassen. Donald Judd sagte einmal: „Design muss funktionieren, Kunst nicht.“ Kunst kann einfach „sein“, sie braucht keine Funktion. Ich glaube das ist zu einfach, aber so sehen das viele Designer die ich bediene.

Und ja, ich bin der Meinung, dass viele Künstler Welten erschaffen, die etwas darüber aussagen, wer sie sind. Gute Kunst ermöglicht uns einen Einblick in diese Welt, die Möglichkeit, sie aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Auch Design kann das, sowohl für ihren Schöpfer als auch für den Betrachter. In jedem Fall hatte es einen großen Einfluss auf die Entwicklung meiner Persönlichkeit. Während ich am Film (Now Is Better/ The Happy Film) gearbeitet habe, fand ich einige wichtige Dinge über mich heraus, z. B. dass ich kein besonders dankbarer Mensch bin. Ich habe versucht, das Gefühl der Dankbarkeit in mein Leben zu integrieren, und glaube, ich bin ein bisschen besser darin geworden.

Denken Sie, Glück ist wichtig, um kreativ sein zu können? Oder zeigt uns stattdessen das „traurige Leben“ mancher Künstler, dass auch Unglück Kreativität fördern kann?

Sagmeister:

Ich persönlich bin viel kreativer, wenn es mir gut geht. Dann können auch andere mehr mit mir anfangen. Wenn es mir schlecht geht, kreierte ich nichts. Das kann auch daran liegen, dass ich als Designer gefragt werde "schöne Dinge" zu erschaffen.