

Typografische Experimente – Schrift erkunden und gestalten

Christine Joos



© RAABE 2020

© Stefan Sagmeister Sagmeister Inc

Schreiben mit Bananen, Blättern oder Brettern? Ja, das geht. In dieser Unterrichtseinheit experimentieren die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Materialien und Techniken, um Schrift zu gestalten. Das Besondere: Sie verzichten dabei auf herkömmliche Schreibwerkzeuge und verwenden stattdessen Alltagsgegenstände, Naturmaterialien oder Licht. Als Inspiration dienen ihnen Arbeiten des bekannten österreichischen Designers Stefan Sagmeister.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	7 bis 10
Dauer:	ca. 11 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Grafische Verfahren kennen und anwenden; Gestaltungsprozesse und -ergebnisse reflektieren können; Fachwissen erwerben und anwenden; kunstgeschichtliche Epochen und Künstler kennen; kommunizieren und kooperieren können
Thematische Bereiche:	Typografie; Schriftgestaltung und Wirkung von Schrift; experimentelles Gestalten
Medien:	Texte, Bilder, Arbeitsblätter, Farbfolien, Gestaltungsaufgaben
Zusatzmaterial:	Farbfolien

Die Kraft des geschriebenen Wortes – Bildbeispiele

M 1

Write Here Right Now



Gemma O'Brien: Write Here Right Now, 2008; Permanent-Marker auf Haut, Video

© art by Gemma O'Brien, Levine/Leavitt Artists Management Agency

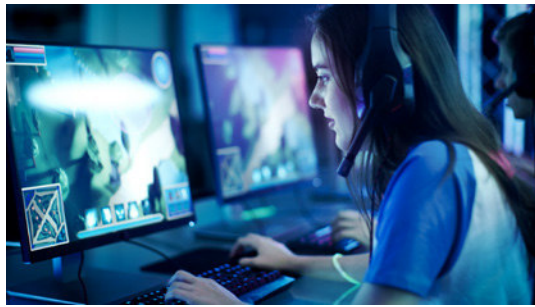
Welcher Schrifttyp bist du?



Fotos: © Pete Starman/The Image Bank/Getty Images © izusek/E+/Getty Images

M 5 b

Station 2: Wie heißt dein Game? – Mit Schrift gestalten



© gorodenkoffi/Stock/Getty Images Plus

Stellt euch vor, ihr entwerft das Cover für ein Computerspiel. Wie würde es heißen? Findet einen Namen und gestaltet den passenden Schriftzug. (Ihr könnt auch den Namen eines bekannten Spiels nehmen.)

Aufgabe 1: Erstellt eine solche Mindmap, um zu erarbeiten, um welche Art von Spiel es sich handelt.



© RAABE 2020

Aufgabe 2: Habt ihr einen Namen? Dann tippt ihn in ein Word-Dokument ein, markiert ihn und klickt auf den Menüpunkt *Format* → *Schriftart*. Hier könnt ihr verschiedene Schriftarten ausprobieren und in der Vorschau ansehen. Testet mehrere Schriftarten, bis ihr eine passende gefunden habt.

Tip: Ihr könnt den Namen nicht nur mithilfe der Schrifttype gestalten, sondern auch, indem ihr nur Groß- oder Kleinbuchstaben verwendet, den Zeichenabstand erweitert oder die Größe oder Farbe der Schrift variiert.

Speichert eure Datei am vereinbarten Ort. (Besprecht das mit eurer Lehrerin oder eurem Lehrer.) Gebt als Dateinamen den Namen eures Games an.

Aufgabe 3: Beschreibt, was der Name und die Schriftgestaltung über euer Spiel aussagen.

Stefan Sagmeisters typografische Experimente

M 9

Der Grafikdesigner Stefan Sagmeister führt regelmäßig Tagebuch. Über die Jahre hat er darin viele persönliche Lebensweisheiten gesammelt. Seine Erkenntnisse setzte er im Projekt „Things I have learned in my life so far“ visuell um. Schrift spielt dabei die zentrale Rolle.

①



②



Bild 1 und 2: Deitch Projects, Banana Wall, 2008

© Stefan Sagmeister Sagmeister Inc

③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



Bilder 3 bis 8: Fotos für das österreichische Magazin „Copy“, 2003

© Stefan Sagmeister Sagmeister Inc