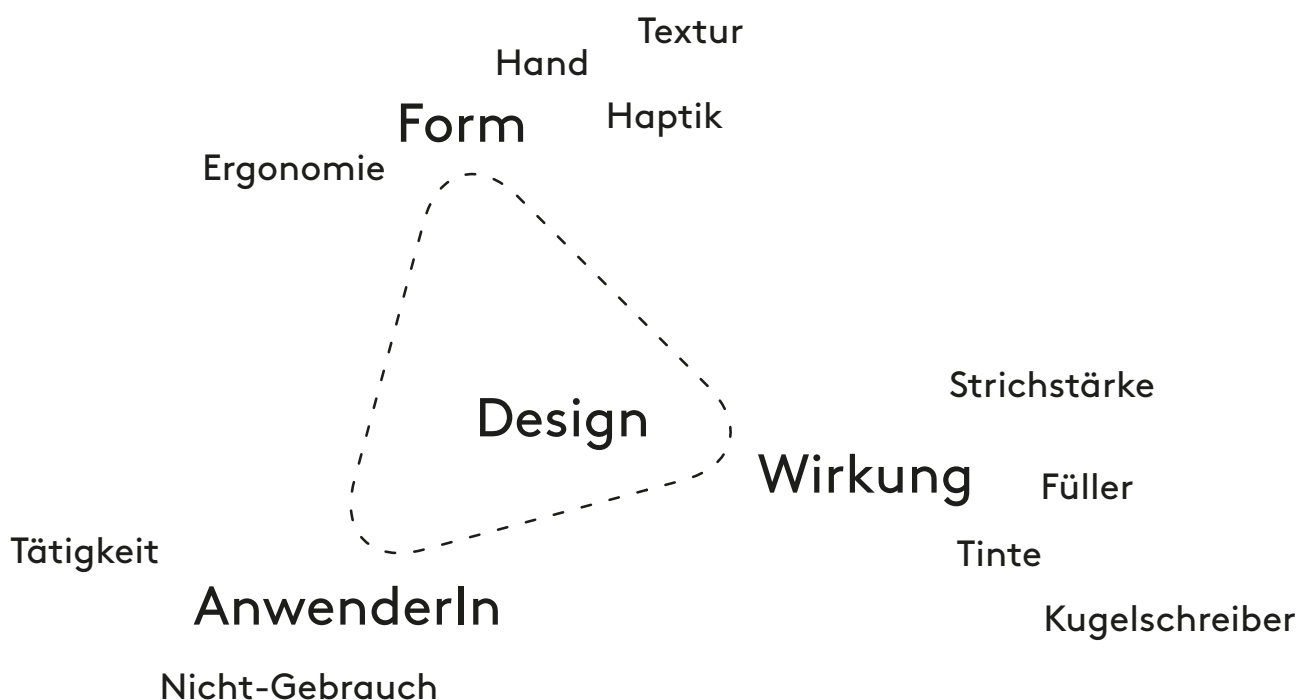


# “Schreibwerkzeug”

## Ausgangslage:

Schreiben und Zeichnen sind für GestalterInnen zentrale Ausdrucks- und Kommunikationsmittel für die eigene Ideenfindung, den Austausch mit einem Gegenüber oder die iterative Formfindung. Der Charakter und die Aussagekraft von Zeichnungen reicht von vagen, assoziativen Skizzen bis hin zu detailgetreuen, realistischen Darstellungen ohne grossen Interpretationsspielraum. Die Wahl des richtigen Stiftes ist dabei von zentraler Bedeutung: ist es ein weicher Bleistift, ein präziser Fineliner oder ein geschmeidiger Füllfederhalter? Jedes Schreibgerät hat eine eigene Anmutung, die auch zu einer bestimmten Art von Linienführung anregen kann - mit einem Kugelschreiber kritzelt man gerne, der Tuschpinsel variiert die Linienbreite je nach Druck und mit der Kohle lässt sich herrlich schraffieren. Mit einem guten Strich - deshalb spricht man ja auch im übertragenen Sinn von einer persönlichen künstlerischen Handschrift - vermitteln wir eine Vielzahl von Informationen, auf eine sehr persönliche Art und Weise.

Doch ist das Schreiben und Zeichnen von Hand überhaupt noch relevant? Wird das nicht bald abgelöst und wir Simsen, Klicken und Wischen wir nur noch? Welche Entwicklungen gibt es da überhaupt?



Methodik - die Gestaltung entsteht im Wechselspiel verschiedener Faktoren

## Aufgabe:

Entwurf, Prototyping und Herstellung eines Schreibgerätes für GestalterInnen nach eigenem Briefing. Experimentelle Recherche zum Thema Form und Schreib-Zeichnen, Abgleich mit eine/m IllustratorIn. Präsentation mit Modellen, Visualisierung und Schriftproben...

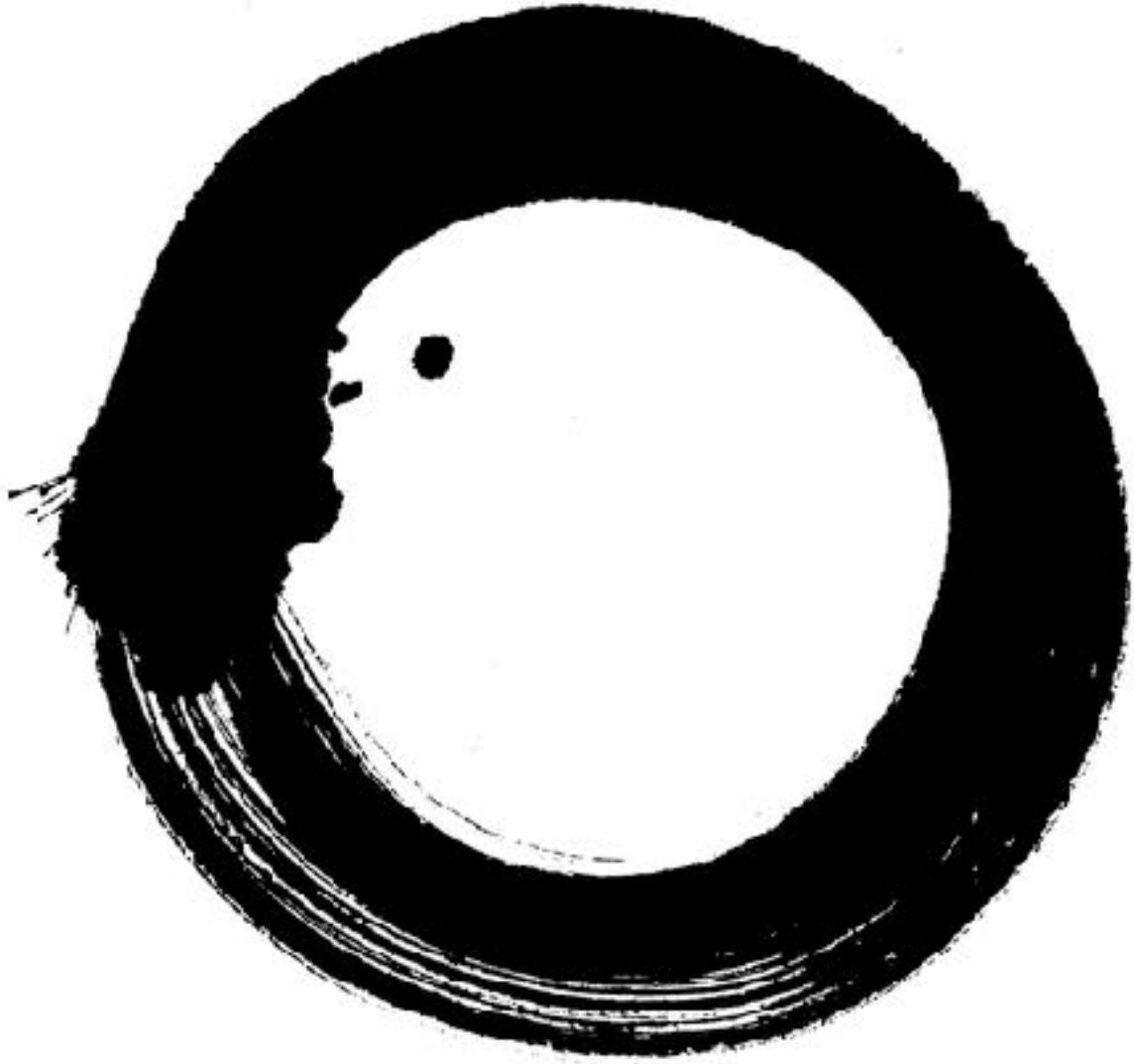
## Inhalte:

- Kontakt zu Staedtler, Gastkritik im Hinblick auf Marktfähigkeit
  - neue Modellbaumaterialien: Clay (Ofen), Heissdraht
  - Raum Druckwerkstatt
  - schreiben, kritzeln, ausprobieren
  - Beispiel: Bambus-Federkiel
  - 3D-Modelling Input Rhinog (Freiformen und Texturen)
  - Thema Form: versteckte Logik, Nutzen, Wirkung
  - Abgleich und Feedback mit Illustratoren/Grafikern: gleiche Handgrösse!
  - Präsentation mit Rendering
  - Modellbau im Massstab 3:1, 5:1
  - evtl. augmented modellbau (3D-print + Clay) - 3D-Scanning?
  - Präsentation: Prototypen, Visualisierung, Schriftproben - Portrait NutzerIn
  - Wertigkeit
  - Recherche: Hybride G'schichten
- 
- on the side: Stuhl-Fotografien
  - Metall-3D-Drucken

HE SHOULD NOT BE  
OPERATING THE CRANE



Illustration von David Shrigley



---

Zen-Kalligrafie, Kreiszeichnung



Unterschrift

Termine/Projektlauf:

<u>01</u>	<u>Einführung</u>
<u>02</u>	<u>3D-Modelling</u>
<u>03</u>	<u>3D-Drucken</u>
<u>04</u>	<u>Testen/Besprechen</u>
<u>05</u>	<u>Projekt</u>
<u>06</u>	<u>Projekt</u>
<u>07</u>	<u>Projekt</u>
<u>08</u>	<u>Projekt</u>
<u>09</u>	<u>Projekt</u>
<u>10</u>	<u>Projekt</u>
<u>11</u>	<u>Projekt</u>
	Weihnachtspause
<u>12</u>	<u>Präsentation</u>
<u>13</u>	<u>Projekt</u>