

Bachelorarbeit

geschrieben an der:

Universität für angewandte Kunst
Oskar-Kokoschka-Platz 1
1010 Wien

verfasst bei:

Univ.-Prof. Mag.art. Dr. phil. Ruth Mateus-Berr
Fachdidaktische Forschungstheorien und Methoden
WS2017/18

Erreichen des akademischen Grades:

Bachelor

Autorin der Arbeit:

Lea Maria Jank
Matrikelnummer: 01509578
Email: lea.jank@me.com
Telefonnummer: 0681 812 603 11

Titel der Arbeit:

**„Unterrichtsforschung zum Thema Glück und
Freude“**

Studienabteilung:

Lehramt

für das Fach:

Kunst und kommunikative Praxis
kkp (Bildnerische Erziehung)

Danksagung

Besonders höflich möchte ich mich bei Univ.-Prof. Mag.art. Dr. phil. Ruth Mateus-Berr für ihren großen Einsatz bedanken.

Sie hat mir über die vorgegebene Zeit hinaus viele Hilfestellungen und Besprechungstermine angeboten und gegeben. Es war mir eine Ehre diese Arbeit bei ihr zu schreiben, da ich sehr viel dabei gelernt habe und alles mit einem guten Gefühl ausführen konnte.

Durch ihre Expertise in ihrem Beruf und Publikationen konnte ich durch ihre Hilfe besonders professionell die Arbeit verfassen und erlernte, wie ich richtig den praktischen Unterricht vorbereite, durchführe, beforsche und die Arbeiten der Schülerinnen und Schüler analysiere.

Darum bedanke ich mich vielmals und wünsche viel Freude beim Lesen.

Eidesstattliche Erklärung:

Hiermit erkläre ich, Lea Maria Jank, dass ich die Bachelorarbeit selbstständig verfasst habe und keine weiteren als die angegebenen Quellen verwendet habe. Ich habe keinerlei unerlaubte Hilfsmittel benutzt.

Ich bestätige, dass ich diese Bachelorarbeit weder im In- noch Ausland (einer Beurteilerin / einem Beurteiler zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Datum

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

<i>Danksagung</i>	2
<i>Eidesstattliche Erklärung:</i>	3
Abstract:	5
Keywords:	5
<i>Einleitung:</i>	6
Material und Methoden:	7
<i>Werkbetrachtung und Biografie von Sagmeister, Stefan</i>	7
<i>Sagmeister spricht über Glück</i>	8
3 zusätzliche Fragen und Antworten	10
<i>Filmanalyse des Filmes „The happy Film “</i>	11
<i>Das Thema Glück und die Global Goals</i>	14
<i>Beispiel aus der kunstpädagogischen Glücksforschung</i>	15
<i>Lehrplanbezug zum Unterrichtskonzept:</i>	16
<i>Ergebnisse der Arbeiten von Schülerinnen und Schüler</i>	17
Zusammenfassung	24
Anhang:	24
<i>Literaturverzeichnis:</i>	Fehler! Textmarke nicht definiert.
<i>Abbildungsverzeichnis:</i>	26

Abstract:

Das Ziel der vorliegenden Bachelorarbeit ist es, zeitgenössische Kunst anhand des Themas „Glück“ im Unterricht zu vermitteln. Ausgehend von einer persönlichen biografischen Auseinandersetzung mit dem Thema Glück und dem Grafikdesigner Herrn Sagmeister (* 1962, Bregenz) wird hierzu ein ausgeführtes Vermittlungskonzept in Bildnerische Erziehung für eine 5. Klasse eines Bundesrealgymnasiums in Österreich entwickelt und analysiert. Zusätzlich wird das Thema mit den Global Goals¹, Nr. 16 „peace and justice, strong institutions“ in Zusammenhang gesetzt. Schülerinnen und Schüler sollen anhand einer künstlerischen Arbeit mit Medien und Materialien ihrer Wahl zeigen, was Glück für sie bedeutet. Die Designgeschichte zu Arbeiten des Grafikdesigners Herrn Sagmeister und der Analyse seines Films „The Happy Film“ sollen die Schülerinnen und Schüler inspirieren, persönliche Zugänge zum Glück künstlerisch auszudrücken. Die Aufgabenstellung wird nicht nur konzeptuell entwickelt, sondern mittels angewandter Unterrichtsforschung durchgeführt und analysiert.

The content of this bachelor thesis aims to show a contemporary art project for secondary schools based on the topic of "happiness". Starting with a personal biographical examination of happiness in connection with graphic designer Mr. Sagmeister, a practical concept for the school subject art for a fifth-grade class of a secondary school in Austria is developed and analysed. In addition, the topic is set in context with Global Goals, No. 16 "peace and justice, strong institutions". Pupils are asked to develop an art project using media and materials of their choice to show what happiness means to them. The design history of graphic designer Mr. Sagmeister's work and the analysis of his film "The Happy Film" serve as inspiration for the students to express their personal approach to happiness. The task is developed conceptually and is analysed through applied educational research.

Keywords:

Designgeschichte, Grafikdesigner Sagmeister, „The Happy Film“, Glück, Global Goals, Bildnerische Erziehung

¹ Global Goals: Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung sind politische Zielsetzungen der Vereinten Nationen, die der Sicherung einer nachhaltigen Entwicklung auf ökonomischer, sozialer sowie ökologischer Ebene dienen sollen.

Einleitung:

In diesem Kunstunterrichtsprojekt ist es ein Anliegen, Jugendliche mit künstlerischen Praxen aufzufordern, über das Glück und die Freude am Leben nachzudenken. Es jedoch nicht als kunst-therapeutisches Konzept gedacht, sondern soll einen neuen Zugang zu einer künstlerischen Entfaltung ermöglichen.

Durch eigene Experimente zum Thema Glück mit persönlich favorisierten Aquarellmalereien, wurde der Versuch sich an dem Glück anzunähern, vorerst persönlich ausgetestet. Anschließend wurde das Thema als Unterrichtskonzept für eine Oberstufenklasse durchgeführt.

Für dieses Unterrichtskonzept wurde eine wissenschaftliche, künstlerische und fachdidaktische² Vorbereitung durchgeführt. Bisher wurde zum Thema Glück in vielerlei Hinsicht geforscht und auch künstlerisch gearbeitet. Der österreichische und jetzt in New York lebende Grafikdesigner Sagmeister gestaltete in diesem Zusammenhang eine Ausstellung mit dem Namen „The happy Show“, und produzierte einen Film „The Happy Film“.

Methodisch wurde hierzu mit Texten des Philosophen Seligmann (* 12. August 1942 in Albany, New York,) der 2003 das Buch „Der Glücksfaktor, Warum Optimisten länger leben“ herausgab und von Professor Doktor Sowa, Hubert (*1954 in Bamberg, Bayern, tätig an der Pädagogische Hochschule Ludwigsburg) und Glas, Alexander (Professur für Kunstpädagogik/Ästhetische Erziehung, Passau) sowie Miller, Monika (Sonderschullehrerin und PH Wien) 2014. „Bildung der Imagination Band 2: Bildlichkeit und Vorstellungsbildung in Lernprozessen“ und den Werken der Jugendlichen gearbeitet.

² Duden: Didaktik (Unterrichtslehre) eines Faches

Material und Methoden:

Werkbetrachtung und Biografie von Sagmeister, Stefan

Der österreichische Grafikdesigner wurde 1962 in Bregenz geboren. Sagmeister absolvierte das Studium Illustrations- und Fotografie bei Schwarz, Kurt (*1916 in St. Pölten; †2010) an der Hochschule für angewandte Kunst Wien. 1987 erhielt er nach seinem Diplom ein Fulbright-Stipendium und ging nach New York an das Pratt Institute of Design. Er arbeitet bereits seit 1993 erfolgreich in New York. Bekannt wurde Sagmeister durch seine Design Arbeiten wie die Alben Cover der Rolling Stones (1962 gegründete englische Rockband), David Byrne (*4. Mai 1952, britisch-US-amerikanischer Musiker schottischer Herkunft) und seiner Band Talking Heads (1975 US-amerikanische Rockband aus New York), Aerosmith (1970 gegründete US-amerikanische Rock-Band), und weitere. Sagmeister wurde des Öfteren für den Oskar des Musikbusiness nominiert und gewann diesen mit seinem Design für die Special Edition-CD Box „Once in a Lifetime“ für die Talking Heads 2005. Seine Einzelausstellungen sind in mehreren Städten weltweit zu sehen. Zudem ist er an verschiedenen Instituten, wie in der School of Visual Art New York, der Cooper Union School of Art New York und anderen Designschulen tätig. Sagmeister beteiligt sich anhand von Vorträgen weltweit an Designkonferenzen. Für den Grafikdesigner ist „Handarbeit“ wichtig, denn er möchte, dass Dinge real altern, nicht nur im Computer. So arbeitete er praktisch an seinen Werken, wobei anschließend digital am Computer eindeutig zu erkennen ist, dass für Grafikarbeiten auch handwerkliche Arbeit notwendig ist. Dies wird zu einem Erkennungsmerkmal seiner Werke. Ebenso arbeitet er gerne spielerisch und interaktiv, wie es sich bereits in seiner Diplomarbeit erkennen lässt: es handelt sich um eine Reihe von zwanzig analogen Postkarten, die durch verschiedene Handlungen zur Partizipation (Teilnahme) oder Verwendung einladen. Somit gab es unterschiedliche Funktionen: eine Karte leuchtete, die andere konnte gefaltet werden, die andere funktionierte als Sonnenuhr und weiteres. Einige dieser Ideen wurden später zum Beispiel für CD-Covers verwendet.³ „The Happy Show“, die zum Film erschien wurde von 28.10.2015 bis 28.03. 2016 im Wiener MAK (Österreichisches Museum für angewandte Kunst) und auch an mehreren Museen weltweit gezeigt. Sagmeister selbst war zu der Eröffnung in Wien anwesend und hielt am 26.10.2015 im MAK Museum einen Vortrag Namens „Happiness“, in welchem er über das Thema Glück sprach und schon Ausschnitte seines Filmes „The Happy Film“ zeigte.⁴

³ Kern, Anita (2008) Österreichisches Grafikdesign im 20. Jahrhundert, Verlag Anton Pustet: Salzburg-München-Wien (S. 468-500)

⁴ 2015 https://www.mak.at/ausstellung/stefan_sagmeister?set-ad=yv (zugegriffen am 15.11.2018)

Sagmeister spricht über Glück

Auf der Homepage SAGMEISTER & WALSH (benannt nach ihm und Jessica Walsh, seiner Mitarbeiterin) befindet sich eine eigene Seite, auf der er Fragen zu seiner Arbeit, Marken und Marketing, Inspiration, Ratschlag für Lernende, Typografie, das Leiten des Studios, die Industrie, Design für Musik, Glück, zu seiner Person und Dinge die er gelernt hat, beantwortet.

Unter anderem beantwortet er die Frage, welche Ratschläge er Designer*innen geben würde, die nach mehr Glück in ihrem täglichen Leben suchen. Er teilt die Antwort in drei Themen ein. Sein erster Vorschlag ist, dass man beim Öffnen des Posteingangs eine E-Mail auswählen sollte, für die man besonders dankbar sein kann, was jedoch fragwürdig erscheint, weil man es vor dem Lesen des Inhaltes der E-Mail kaum feststellen kann. Zweitens hilft Bewegung um mehr Glück zu erlangen und drittens, niedrige Erwartungen zu haben, um sich dann umso mehr an Dingen zu erfreuen, die funktionieren. Zudem erzählt er, wie Design und Glück mit einander verbunden sind. Sagmeister meint, dass jeder Beruf, in Wahrheit jede Tat auf irgendeine Art mit Glück verbunden ist. So hängt Glück natürlich mit Design zusammen, erklärt er und stellt die Frage, ob man als Designer glücklicher werden kann und ob er Menschen glücklich machen kann mit seinen Designs.

Eine andere Frage beschäftigt sich damit, ob ein Design Produkt jemanden glücklicher machen kann: Sagmeister erzählt, dass gerade jetzt über 50% der Weltbevölkerung in Städten leben und alles, was sie umgibt, gestaltet wurde. Von den Kontaktlinsen angefangen bis hin zu den Kleidungsstücken, den Stühlen, dem Raum, das Haus, die Straße, der Park, die Stadt. Diese können gut aber auch schlecht gestaltet sein, das macht dann den Unterschied aus. Es sind natürlich sehr viele Produkte da draußen, welche das Leben einfacher machen. Manche Personen konzentrieren sich jedoch auf die misslungenen Objekte. Er meint, man kann in einem Flugzeug sitzen und aufsteigen und dabei völlig ignorieren, was für ein unglaublich gestaltetes Teil es wirklich ist, und man merkt es erst, wenn es abstürzt.

Ebenso erzählt Sagmeister über den Film, den er produzierte, und berichtet dabei, als er für den Film recherchierte viele, viele Psychologie-Bücher über Glück las. In Folge nahm er persönliche Dinge, Dinge die die Wissenschaftler selbst erlebt hatten, viel ernster, als die Umfragen die sie durchführten. Somit änderte Sagmeister die Richtung des Filmes von einer allgemeinen Dokumentation zu dem Thema Glück hauptsächlich auf „persönliche“ Erfahrungen, in der Hoffnung, dass die Filmbetrachterinnen und Filmbetrachter seine Erfahrungen teilen werden. Zudem behauptet er, dass der Film selbst die Zuseher nicht

glücklich machen kann, da sie den Film ja nur „anschauen“ und das für das Glück aber praktisches Tun erforderlich sei. Er hofft zumindest, dass der Film für mehrere Menschen jedoch als Denkanstoß hilft, um zu handeln. Von Psychologen empfohlen, probiert Sagmeister für den Film Meditation, kognitive Therapie und Medikamente aus, um das Glück an sich selbst zu erforschen.⁵

⁵ Sagmeister, (2018) Answers unter <https://sagmeisterwalsh.com/answers/stefan/> (zugegriffen am 14.03.2018)

What advice would you give to designers who are looking for more happiness in their daily lives?

Stefan: 1. When opening the inbox in the morning, single out one mail for a special thank you/praise. 2.

Exercise. 3. Have low expectations and display incredible surprise and joy at the anomaly of something - against expectations - going right. How are design and happiness related?

Stefan: Every single profession, in fact every single act that I perform, is in some way related to happiness.

There's a famous quote by the French mathematician Blaise Pascal who says that even the person who kills himself, does it because he thinks this will make him happier, i.e., he'll be better off dead. So of course,

happiness is also related to design: Can I become happier as a designer? Can I make other people happy with my designs? Can a design product make someone happier?

Stefan: Right now over 50% of the world population live in cities. For this part of the population, EVERYTHING surrounding them has been designed, from the contact lens, to the cloth, the chair, the room, the house, the street, the park, the city. These designed surroundings play exactly the same role to a city dweller as nature does to an indigenous person living in a rain forest. They can be designed well or badly. They will make a difference. There are of course many products out there that do make our life easier, but we tend to only notice them when they fail badly. I can be in a plane going up and completely ignore the fact what an incredible piece of design that really is. I'll notice it when we crash. Tell me about the film you are making.

Stefan: When I did research for this film and read many, many psychology books on happiness, I found that whenever a scientist talked about something that had actually happened to her, a personal experience, I took this much more seriously than when she wrote about a survey she conducted. So I changed the direction of the film from a general documentation on the subject to focus mainly on personal experiences, hoping that viewers would have the same reaction as I had. The film in itself will not make viewers happy (in the same way as watching Jane Fonda exercise won't make you lose weight), but I do hope that it might be the little kick in the ass to some viewers to explore these directions, like meditation or cognitive therapy. Hopefully it will be a proper look at major strategies serious psychologists recommend that improve wellbeing, they include meditation, cognitive therapy and psychological drugs. I will try them all out and report back on the results.

Drei zusätzliche Fragen und Antworten

Da für die Autorin ein paar diesbezüglich wichtige Aspekte zum Thema fehlen, wurde der Grafikdesigner von ihr kontaktiert und er genehmigte ihr drei Fragen schriftlich per E-Mail zu beantworten. Da es um das Thema Glück geht, wurde er gefragt, was sein glücklichster Moment bisher in seinem Leben war, ob er sich auch nach dem Film noch mit seinem eigenen Glück auseinandersetzt und welchen Ratschlag er Schüler*innen im Alter von 14 und 15 Jahren (für das Vermittlungskonzept) geben würde. Herr Sagmeister beantwortete die Fragen per Mail wie folgt:

1.) What was your happiest moment of your life so far?

Falling in love with Veza.

2.) After the film, are you still working for your personal happiness? If yes how?

A. Yes. I had heard our scientific adviser Jonathan Haidt's conclusion that happiness comes from in between countless times during the filming and editing process: He thinks happiness can ensue if I manage to get the relationship to other people right, this includes far away acquaintances and close family, if I can get the relationship to my work right and the relationship to something that's bigger than myself right. Only then happiness can rise from here and there from in between. When I started my current sabbatical in Mexico City and looked for a main subject to work on, it immediately became clear to me that it will need to be 'Beauty', as it will force me to be in close relationship with many people, it will force me to work with many new and old experts, artists, designers and producers, and it will surely be bigger than me. The following months have been among the happiest of my life. (Sagmeister, Happiness, 2018)

3.) What would you tell students at the age between 14 and 15 about happiness?

Write down 3 things that worked that day each evening. I started a section in my iCal calendar that contains this and I spend one minute each night doing it. This is an exercise from Marty Seligman, the founder of positive psychology. It works.

1000 greetings,
Stefan Sagmeister⁶

⁶ Sagmeister, E-Mail Befragung Jank, Lea mit Sagmeister, Stefan 05.02.2018

Filmanalyse des Filmes „The happy Film“

Titel: The Happy Film

Regisseur: Stefan Sagmeister, Ben Nabors und Hillman Curtis

Darsteller: Stefan Sagmeister, Ben Nabors

Studio: So So Productions LLC

Genre: Dokumentation

Jahr: 2017

Dauer: 1 Std., 32 Min

Sprache: Englisch

(Quelle: iTunes)⁷

Im folgenden Textabschnitt werden die Aspekte des Glücks anhand des Filmes zusammengefasst.

Der Regisseur Herr Sagmeister lässt sich von Jonathan Haidt (19. Oktober 1963, New York), einem amerikanischen Psychologieprofessor und Autor aufgrund seines Buches „The Happiness Hypothesis“ erklären, dass Glück auf drei verschiedene Methoden gewonnen werden kann. Diese sind: Meditation, Therapie und Medikamente. Somit setzt er sich das Ziel, jede dieser Methoden für drei Monate auszuprobieren. Dadurch lässt sich der Film in diese drei Kategorien einteilen. Während des Filmes werden sehr viele Grafiken, Design-Arbeiten und Kurzfilme mit Gegenständen, Pflanzen, Tieren und Lebensmitteln eingesetzt. Am Anfang sieht man Sagmeister, wie er auf einer intensiven Meditationstagung ist. Dabei beschreibt und spricht er über den Ablauf und wie er sich dabei fühlt. Das Ergebnis nach dem drei-monatigen Versuch zu meditieren zeigt er anhand von einer Grafik, sein selbsterstelltes „Happiness-Level“ (eine Skala von eins >nicht glücklich< bis zehn >glücklich<) war auf sechs Komma sieben von zehn Punkten. Seine Erkenntnis:

„Nach dem letzten Mal war mir klar, nicht Glück ist dein Problem. Es geht eher um die Beziehung zu anderen Menschen“.⁸

Danach wird gezeigt, wie er vor einem Publikum über das Thema „Happiness“ spricht. Wieder zurück in New York zeigt er kurz, wie er seine Stimmungen anhand von Noten von eins bis fünf mitdokumentiert. Anschließend lässt er sich für drei Monate therapieren. Von der Therapeutin wird er als passiver Mensch bezeichnet, der Konflikte vermeidet. Somit gibt sie ihm Aufgabenstellungen, in seinem Alltag fremde Menschen anzusprechen oder zu sagen, wenn ihn etwas stört. In einer anderen Sitzung erzählt Sagmeister von seiner elf-

⁷ Durchblick 10+ – Station 4 - Antonio Mercero - Spamien (2004), „Station 4 – Tipps für die Filmanalyse mit Beispielen – Methoden der Filmanalyse“ unter https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Dateien/Praxis/Filmerziehung/Station_4/ab02.pdf (zugegriffen am 14.02.2018)

⁸ Sagmeister, Stefa, Nabors, Ben, und Curtis, Hillman, (2017) „The Happy Film“ <https://itunes.apple.com/de/movie/the-happy-film-originalfassung/id1250081256> (zugegriffen am 31.10.2018)

jährigen Beziehung mit seiner Ex-Freundin. Anschließend fliegt Sagmeister nach Österreich, weil er dort eine Bekannte treffen möchte. Während des Filmes bezeichnet er sie als „Miss Private“. Zurück in New York, geht er wieder zur Therapie. Der Grafikdesigner erzählt seiner Therapeutin von „Miss Private“ und dass daraus keine Beziehung werden könne. In seiner Agentur erhält er den Auftrag eine Ausstellung für das Institute of Contemporary Art in Philadelphia zu machen. So kommt Sagmeister auf die Idee mit der „The Happy Show“. Sein Co-Regisseur namens Hillmann, Curtis (*24. Februar 1961, † 18. April 2012, Vereinigte Staaten) ist sehr krank. Der Grafikdesigner wird auf eine Mitarbeiterin namens Walsh, Jessica (*30. Oktober 1986, Vereinigte Staaten) aufmerksam und er fragt sie, ob sie als Studio-Partnerin einsteigen möchte und sie willigt ein. Somit bekommt sein Studio den Namen „Sagmeister and Walsh“. Nach der Therapie bewertete Sagmeister seinen Glücksfaktor mit sieben Komma eins von zehn Punkten. (7,1/10)

Sagmeister spricht mit Hillmann über seine Krankheit. Kurz darauf sieht man Ausschnitte aus der Trauerfeier nach Hillmanns Tod. Sagmeister spricht anschließend darüber, dass er nicht traurig genug sei. Er wendet sich dem dritten Teil zu und lässt sich Lexapro (Generikum von Escitalopram, Oxalate, ein Antidepressivum) verschreiben. Nach den ersten Tagen fühlt sich Sagmeister sehr schlapp und müde, darum ändert er die Einnahme von Tag auf Nacht. Es geht ihm besser. Sagmeister lernt in seinem Leben eine Frau Namens Veza kennen und verliebt sich. Dies dokumentiert er in seinem Film ebenfalls. Man sieht einen kurzen Ausschnitt indem er einen Vortrag über Liebe hält. Anschließend werden romantische Liebesszenen mit Sagmeister und seiner neuen Freundin gezeigt. Nach zehn Tagen hält er um ihre Hand an und sie willigt ein. Sagmeister behauptet, dass er noch nie so verliebt gewesen sei. Laut seinen Angaben ist er durch das Medikament sehr aufgeweckt, schläft nur drei bis fünf Stunden in der Nacht und trinkt bis zu fünfzehn Espressos am Tag.

Anschließend wird Veza befragt, wie es ihr bei dem ganzen Filmprojekt gehe und sie meint, sie fühlt sich wohl dabei. Einer von Sagmeisters Kollegen macht sich Sorgen um ihn und spricht ihn darauf an. Sagmeister jedoch behauptet, es sei alles in Ordnung. Bei der Bewertung seines Glückes am Ende der Medikamenteneinnahme bewertet Sagmeister sein Glück mit Zahlen von null bis hundert schnell schwankend. Nach einer Woche ohne Medikamente fühlt sich der Grafikdesigner nicht wohl. Die Beziehung zu Veza ist auch nicht mehr so spannend, meint er. „The Happy Show“ eröffnet und man sieht Stefan mit Veza in der Ausstellung über die Beziehung zu sprechen. Sie fahren gemeinsam zu einem Freund und probieren eine halluzinogene Amazonas-Pflanze aus Peru namens „Ayahuasca“ aus.

Jedoch erzählt Sagmeister von seinen monatlichen Konflikten mit Veza, welche schon fast zu einer Trennung führten. Nach sechs Monaten trennen sie sich dann tatsächlich. Es ist allerdings völlig unklar, ob diese Beziehung während des Filmes eine wahre Beziehung gewesen war oder ob sie nur als Show für den Film diene. Er spricht davon, dass es ihm überhaupt nicht gut gehe. Es gehe ihm sogar schlechter, als vor dem Medikament. Sein Begleiter Jonathan reflektiert seine Ansätze und Sagmeister reflektiert über die „The Happy Show“.⁹

Reflexion:

An und für sich eignet sich der Film hervorragend für die Oberstufe, da durch den ganzen Film Grafikarbeiten aller Art gezeigt werden und als Inspiration für eine künstlerische Arbeit dienen.

Der Film sollte mit Schülerinnen und Schülern nachbesprochen werden, da das Experiment mit der Medikamenteneinnahme von Antidepressiva eventuell von den Lernenden falsch interpretiert werden könnte.

⁹ Sagmeister, Stefa, Nabors, Ben, und Curtis, Hillman, (2017) „The Happy Film“
<https://itunes.apple.com/de/movie/the-happy-film-originalfassung/id1250081256> (zugegriffen am 31.10.2018)

Das Thema Glück und die Global Goals

Bei dem Unterrichtskonzept wurde in Bezugnahme auf die Global Goals gearbeitet, da es wichtig ist, Schülerinnen und Schülern diese Ziele näherzubringen und ihnen Möglichkeiten zu bieten, wie sie sich auf unterschiedlichen Wegen dafür einsetzen können.

“THE 17 GOALS

In 2015, world leaders agreed to 17 goals for a better world by 2030. These goals have the power to end poverty, fight inequality and stop climate change. Guided by the goals, it is now up to all of us, governments, businesses, civil society and the general public to work together to build a better future for everyone.

Goal 16 Peace, Justice and strong Institutions

Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels.”¹⁰

Da es sich bei diesem Unterrichtskonzept um „Glück“ bzw. „Lebensfreude“ handelt, wird hierfür Goal 16 herangezogen. Denn die Voraussetzung für Frieden ist der innerliche Frieden und das Bewusstsein über die eigenen Gefühle. Um „Glück“ nach Außen bringen zu können, muss man es selbst erfahren können.

„Der Glaube, dass wir uns auf Abkürzungen zu Glück, Freude, Begeisterung, Behagen und Ekstase verlassen und somit die Mühe umgehen können, menschliche Stärken und Tugenden zu praktizieren, ist das Lebensmotto unzähliger Menschen, die mitten im Überfluss seelisch verhungern. Bleiben positive Emotionen losgelöst von bewiesener Charakterstärke, führt das zu Leere, Mangel an Authentizität, Depressionen und – mit den Jahren – zu der nagenden Erkenntnis, dass wir uns immer nur abstrampeln, bis wir tot umfallen.“¹¹

¹⁰2015 <https://www.globalgoals.org> (zugegriffen am 05.05.18)

¹¹ Seligmann, E. P. Martin. (Hrsg.) 2003. *Der Glücksfaktor, Warum Optimisten länger leben*, 10. Auflage. Köln: Bastei Lübbe AG. S. 27

Beispiel aus der kunstpädagogischen Glücksforschung

An der kunstpädagogischen Hochschule Ludwigsburg stellte die Studentin Fotini Nakou den Schülerinnen und Schülern die Aufgabe, ihre Vorstellungen von „Glück“ durch ein Bild zum Ausdruck bringen. Beim Ausarbeiten und auch anhand der Zeichnungen erstellte sie Inhaltsanalysen und erzeugte dadurch bildhermeneutische Untersuchungen zu dem, was die Schülerinnen und Schüler über ihre Bilder sagten. Hierbei ging es um „Bildhandeln“ und um „Bildverhalten“. Der komplexe Auftrag „Zeichne, wie du dir Glück vorstellst“, lässt die Umsetzung und das Ergebnis beobachten, aber nicht die Darstellung selbst. Während des Arbeitsprozesses ist der Lernender oder die Lernende nicht glücklich, jedoch steht er oder sie an Glücks- Erinnerungen oder -Erfahrungen in resonanter Beziehung zueinander. Der Versuch etwas „nicht Anwesendes“ „Anwesend“ zu machen. Den abstrakten Begriff „Glück“ zu zeichnen, stellt für manche 15-jährige Schülerinnen und Schüler eine Überforderung dar. Zudem fallen ebenso die mehrfachen Bedeutungen, wie „Spielglück“ (z.B. gewinnen) und „Lebensglück“ (glücklich sein). Durch diese Aufgabenstellung öffnete sich ein fast unendlicher Imaginationshorizont. Bei der Umsetzung wählten ein paar Schülerinnen und Schüler als Darstellung Gegensätze, wie etwa „positiv“ und „negativ.“¹²

Im Unterrichtskonzept der Autorin erhielten die Schülerinnen und Schüler einige Beispiele und Filmmaterial eines zeitgenössischen Künstlers zum Thema „Glück“, woran sie sich orientieren konnten. Durch das Zeigen, wie ein Künstler mit dem Thema umgeht und wie er „Glück“ darstellt, verschaffte den Jugendlichen Inspirationen. Jedoch ist hierbei fraglich, ob es ihren Imaginationshorizont einschränkte, da sie von den Demonstrativmedien beeinflusst wurden. Der Unterschied in der Aufgabenstellung zu Fotini Nakous Konzept war, dass die Jugendlichen „Glück“ nicht zeichnen mussten, sondern es in eine künstlerische Arbeit umzusetzen, wo ihnen alle beliebigen Medien zur Verfügung standen. Durch diese mediale Offenheit gelang es ein paar Lernenden sogar, während dem praktischen Arbeiten „Glück“ bzw. „Freude“ zu empfinden, da sie Spaß daran hatten. Im Gegenzug zu den Arbeiten der Schülerinnen und Schüler von Fotini Nakou, entstanden in diesem Fall auch keinerlei Zeichnungen mit „positiven“ und „negativen“ Gegensätzen. In einer der Gruppenarbeiten, in der ein Videoprojekt entstand, ist jedoch ein negativer Gegensatz zu erkennen.

¹² Sowa, Hubert, Glas, Alexander, Miller, Monika (Hrsg.) 2014. *Bildung der Imagination Band 2: Bildlichkeit und Vorstellungsbildung in Lernprozessen*. Oberhausen: Athena. S.247-252) (Seite 22)

Lehrplanbezug zum Unterrichtskonzept:

Lernziele und Lerninhalte

(5.-8. Klasse): PRAKTISCHE ARBEIT

1. Bildnerisches Gestalten

Lernziele:

Die Schüler sollen durch eigene Darstellungs- und Gestaltungsversuche ihre Erlebnisfähigkeit im Visuellen und Haptischen bereichern zu einer ihren persönlichen Möglichkeiten angemessenen Fähigkeit im bildnerischen Gestalten herangeführt werden Material, Verfahren, werktechnische und bildnerische Mittel sowie Ordnungsprinzipien zielgerecht einsetzen lernen befähigt werden, bildnerische Arbeitsprozesse zu organisieren und auszuführen und durch Probieren, werktechnische und gestalterische Erfahrungen zu erweitern lernen, bildnerisches Gestalten als verfügbare Methode zu kreativem Handeln zu gebrauchen.

Lerninhalte:

- Grafik (Handzeichnung und Druckgrafik), Malerei/Farbe, Plastik
- Verschiedene Techniken der Handzeichnung und des manuellen Bilddrucks, Maltechniken, additive und subtraktive Verfahren des plastischen Gestaltens sowie Montageverfahren im Bereich der Plastik.
- Bildnerische Mittel und Ordnungsfaktoren im Dienste der Gestaltung und Aussage: Punkt, Linie, Fläche, Hell-Dunkel, Rhythmus, Kontrast,
- Masse und Raum, Beziehung der Teile untereinander und zum Ganzen, Oberflächenbeschaffenheit u. a.
- Aufgabenbereiche: Freie Gestaltung, Illustration, Werbung, Farbe im Raum und am Gebrauchsgut, Relief, Vollplastik, allenfalls Objekt.¹³

Anhand von Design, Film, Video, digitale Medien, Computerkunst sowie alltagsästhetischen Erscheinungen und Objekten erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Einführung in das Thema. Bei ihrem Projekt werden sie anhand einer Präsentation und einem Reflexionsgespräch über die Arbeiten reflektieren und kommunizieren lernen. Durch die Beschäftigung mit der eigenen Persönlichkeit lernen sie, lösungsorientiert zu arbeiten.

Kompetenzen Gewinnung: Beschäftigung mit der eigenen Identität, Reflexion, Kommunikationsfähigkeit, Zuordnung Thema – zeitgenössischer Künstler, Nutzungsmöglichkeit verschiedener Medien.

Ablauf des Konzeptes

¹³ Lehrplan (2018) https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/lp/be_ost_7076.pdf?61ebyp (zugegriffen am 27.08.18)

Die Schüler wurden eine Woche vor Beginn des Themas gefragt, ob sie damit einverstanden wären, an einem Projekt teilzunehmen, welches veröffentlicht werden könnte. Anschließend wurden sie gefragt, wie viel sie bereits über Design – Grafikdesign wissen.

In der Woche darauf erhielten die Schülerinnen und Schüler eine kurze Einführung über Design und in Folge Grafikdesign. Für diese Stundensequenz wurde der Klassen-PC und der Beamer als Demonstrativmedien verwendet. Dann wurde das Thema „Glück“ weitergeleitet und erklärt, auf welche Art und Weise Glück mit Kunst in Verbindung gebracht werden können. Ihnen wurden Arbeiten von Stefan Sagmeister, welche auf seiner Homepage „Sagmeister&walsh“ zu finden sind und Fotos der Happy Show gezeigt, welche auf der MAK Homepage zu finden waren. Es wurde kurz über die Ausstellung gesprochen, die ich selbst das Jahr zuvor dort besucht hatte. Anschließend schauten wir gemeinsam den Film „The Happy Film“ von Stefan Sagmeister an.

Während des Filmes bekamen die Schüler und Schülerinnen von mir ein Blatt mit Aufgabenstellungen zum Film (befindet sich im Anhang), sowie einen Elternbrief mit der optionalen Einverständniserklärung, dass diese Projekte veröffentlicht werden. Bei der Hälfte des Filmes mussten wir ihn aufgrund des Unterrichtsendes unterbrechen. In der darauffolgenden Einheit schauten wir den Film zu Ende. Der Film wurde gemeinsam nachbesprochen und die Aufgabenstellungen zum Projekt wurden erklärt. Nach dem Unterricht erhielt jeder Schüler und jede Schülerin eine E-Mail mit der genauen Beschreibung der Aufgabenstellung, sowie die Links der gezeigten Homepages und den Link zum Trailer des Filmes. Bei der nächsten Einheit begannen die Jugendlichen einzeln oder in Gruppen, an ihrem Projekt zu arbeiten.

Ergebnisse der Arbeiten von Schülerinnen und Schüler

Grundlagen der Bildhermeneutik lt. Prof. Dr. Sowa (Pädagogische Hochschule Ludwigsburg)

Imaginativ erstellte Bilder sind nicht mit Abbildern gleichzusetzen. Sie unterscheiden sich in ihrer Entstehung durch äußere und innere Quellen für den Erschaffer und auch für die Beobachter, die aufmerksam den Entstehungsprozess und mit der erschaffenden Person teilen. Während dem Arbeiten erkennen sowohl die erzeugende Person als auch der direkte Beobachter den Unterschied ob das Werk „aus der Vorstellung“ oder „nach der Anschauung“ entsteht. Durch die Imagination entsteht eine eigene Realität. Man unterscheidet von zwei Bildtypen: fertige Werke lassen sich durch die realistische Wahrnehmung messen. So wird ein imaginiertes Werk, welches „wahrscheinlich“ wirkt als Abbildung gedeutet, während ein „phantastisches“ Werk (z.B. Sphinx) für eine Imagination gehalten wird. Jedoch unterscheidet sich diese Wahrnehmung in unterschiedlichen Kulturen und deren magischen

Bildglaubens. Es gibt eine Vielzahl an imaginierte Bilder, wie z.B.: abstrakte Werke, Visualisierungen von verschiedenen Kulturen und Ornamente. Sowa erklärt, dass selbst „Reine“ Abbildungen, wie Fotos imaginative Anteile haben, da sie ihre Entstehung imaginativ vorwegnehmen.¹⁴

Insgesamt nahmen 15 Jugendliche, darunter 12 männliche und 3 weibliche Personen teil. Für die Überlegung und Aufbereitung ihres Konzeptes hatten sie 2 Wochen zur Verfügung, da sie nach der Einführung des Themas eine Woche auf Ski-Kurs waren. Aufgrund von Datenschutz werden nicht alle Werke der Schülerinnen und Schülern gezeigt.

¹⁴ Sowa, Hubert. (Hrsg.) 2012. *Bildung der Imagination Band 1: Kunstpädagogische Theorie, Praxis und Forschung im Bereich einbildender Wahrnehmung und Darstellung*. Oberhausen: Athena S. 152 ff

Projekt Fahrrad

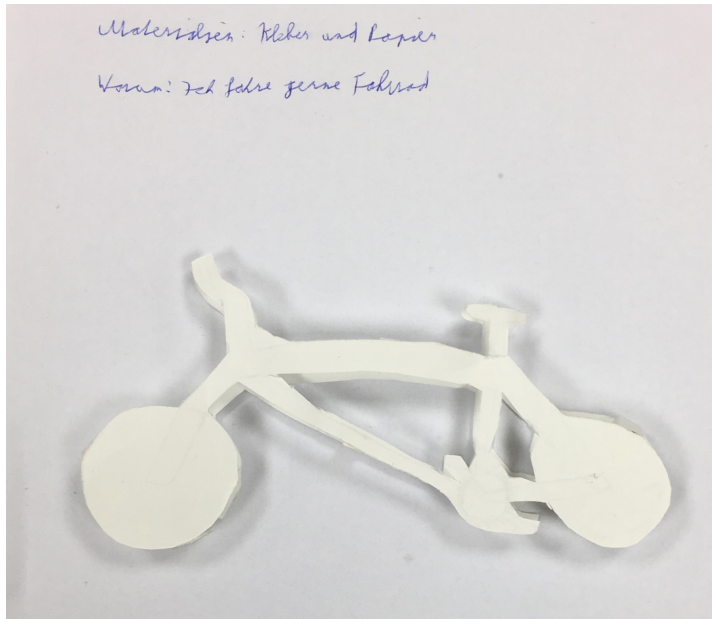


Abbildung 1 © Lea Jank

Titel: Projekt Fahrrad, männlich, 5. Klasse

Materialien: Papier, Bleistift, Schere, Klebstoff

Ein ca. 10cm großes, selbstgezeichnetes Fahrrad, doppelt ausgeführt, ausgeschnitten und durch kleine Papierstücke zusammengeklebt. Auf ein weißes Blatt gelegt, welches mit blauer Füllfeder beschriftet wurde. Auf dem Hintergrundblatt steht: „Materialien: Kleber und Papier“ darunter steht: „Warum: Ich fahre gerne Fahrrad“. Durch die 3-dimensionalität und das Licht das darauf scheint, entsteht ein mehrfacher Schatten um das Fahrrad.

Bei der Präsentation sagte der Schüler, dass er das Fahrrad erstellt hat, da er gerne Fahrrad fährt und es ihn glücklich macht.

Projekt Zeichnung



Abbildung 2 © Lea Jank
Titel: Projekt Zeichnung 1 (links) und 2 (rechts)
männlich, 5. Klasse

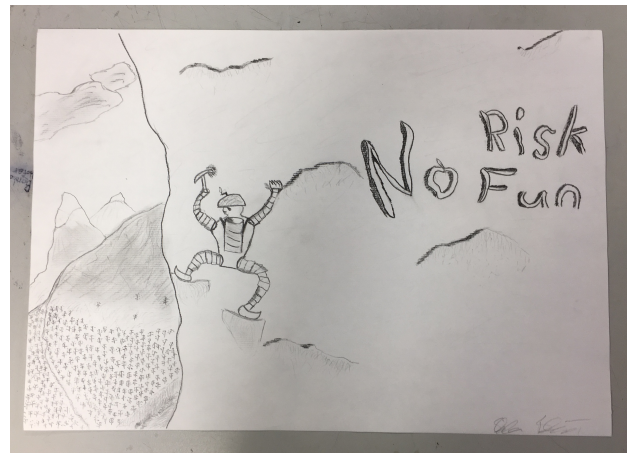


Abbildung 3 © Lea Jank
Titel: Projekt Zeichnung 3
männlich, 5. Klasse

Materialien: weißes A3-Papier, weißes A4-Papier, Bleistift, Radiergummi

Zeichnung 1: auf einem weißen A4 Blatt sind 2 Fantasie-Figuren nach oben versetzt hintereinander abgebildet. Die vordere Figur schaut den Betrachter an, ihre Nase besteht aus einem Kreis und zwei Punkten. Der Mund ist ein doppelter, leicht nach oben gebogenem Strich mit kleinen horizontalen Streifen, es wirkt als ob sie grinst. Der Körper besteht aus einem aufgestellten Rechteck mit doppelten schrägen Streifen darin. Sie trägt einen Zylinder schräg auf dem Kopf, wodurch eine Ecke, des Rechteckes fehlt. Die kurzen Arme strecken sich schräg nach oben weg vom Körper. Die Figur trägt Schuhe und ein Fuß hebt sich nach oben, was den Eindruck erweckt, dass sie sich bewegt. Die zweite Figur dahinter schaut mit den Augen nach oben, hat eine spitze Nase und der Mund besteht aus einem liegenden Rechteck mit kleinen Würfeln darin, welche vermutlich Zähne darstellen sollen. Der Körper ist ebenfalls ein aufgestelltes Rechteck, jedoch etwas breiter, als die andere Figur. Am Kopf trägt sie auf der Seite eine Melone mit einer Blume darauf. Vom Kopf weg stehen kleine Striche, die Haare darstellen könnten. Die Arme strecken sich wie bei der anderen Figur nach oben vom Körper weg, wobei eine abgewinkelt ist. Auch Schuhe trägt diese Figur die gleichen, jedoch ist nur ein Bein zu sehen, da das andere hinter der vorderen Figur verschwindet. Es ist kein gezeichneter Hintergrund oder Bodenfläche vorhanden.

Zeichnung 2: Auf einem weißen A4 Blatt sind wieder mit Bleistift 2 Fantasiefiguren abgebildet. Links unten im Bild ist eine horizontal-gestreifte Figur, von der Seite zu sehen. Sie trägt eine aus kleinen Quadraten gebildete Sonnenbrille. Die Arme strecken sich abgewinkelt nach vorn und Hände sind gezeichnet, wie Boxhandschuhe. Ein Bein geht nach vorne und das andere nach hinten, als würde sich die Figur vorwärtsbewegen. im oberen Bereich des Blattes ist eine weitere Fantasiefigur. Der Körper ist zum Betrachter gerichtet. Die Figur lächelt. Die Arme strecken sich vom Körper weg und sind gezeichnet, als wären es

Tentakeln. Die Beine sind angewinkelt und nach links gedreht. Die Kleidung besteht aus einer schachbrettart-gemusterten Latzhose. Sie scheint, als würde sie in der Luft schweben oder hüpfen, da unter der Figur eine Spirale gezeichnet ist. links daneben ist ein Portraitbild gezeichnet. Unter der oberen Figur ist eine Tür mit Fenster zu sehen und ein Fliesenboden. Auf der Abbildung 3 ist eine kletternde Fantasiefigur gezeichnet, die links auf eine Berglandschaft blickt. Auf der rechten Seite des Bildes steht geschrieben „No risk fun“. Bei der Präsentation sagte der Schüler, dass er derzeit mehr zu zeichnen versucht und er gerne klettern geht, weil es ihm glücklich macht.

Projekt Musik

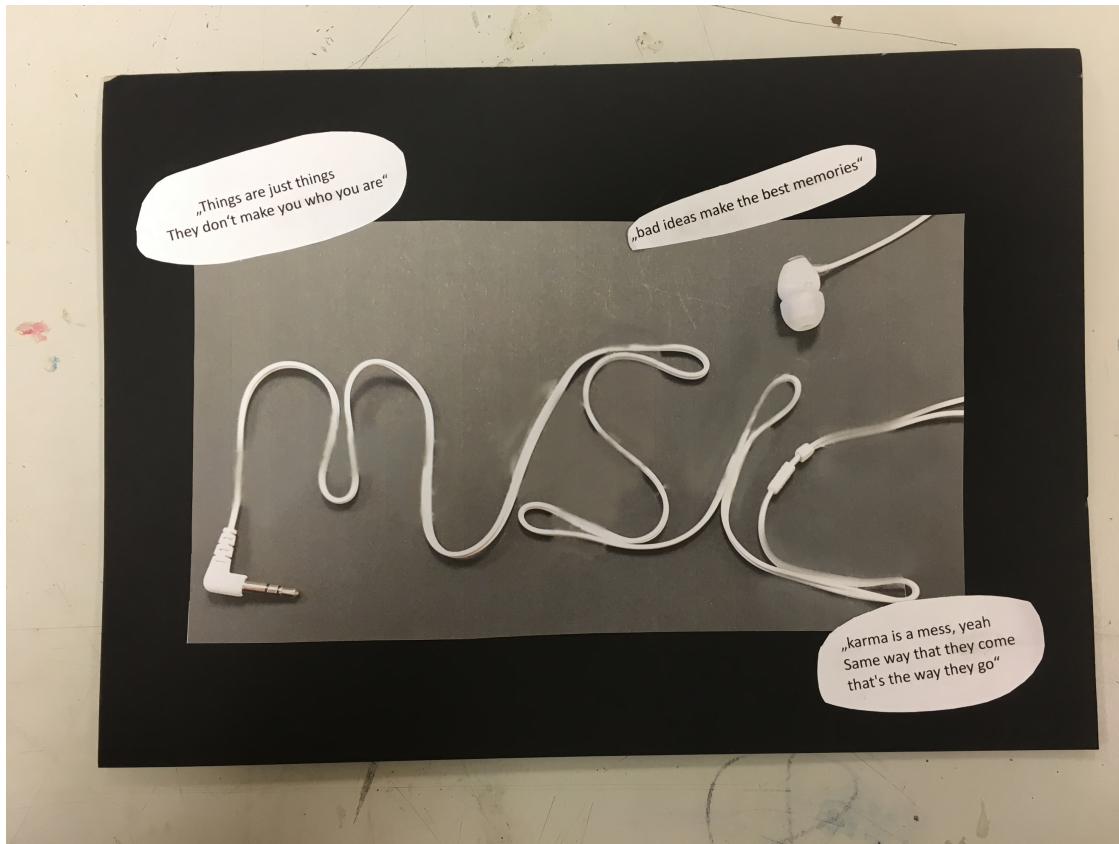


Abbildung 2 © Lea Jank

Titel: Projekt Musik, weiblich, 5. Klasse

Materialien: Kopfhörer, Klebestreifen, Handy-Kamera, Word-Programm, A4-Papier Drucker, schwarzes Papier, Klebstoff

Eine Kopie von Kopfhörern, welche in ihrer Darlegung das Wort „Musik“ bilden, auf schwarzem A3-Papier geklebt. Am Rand des Bildes sind 3 ausgeschnittene Zitate aufgeklebt.

Bei der Präsentation erwähnte die Schülerin, dass immer, wenn sie sich schlecht fühlt, sie Musik hört und das hilft ihr, ihre Stimmung zu ändern und das macht sie glücklich.

Projekt The Happy Cube

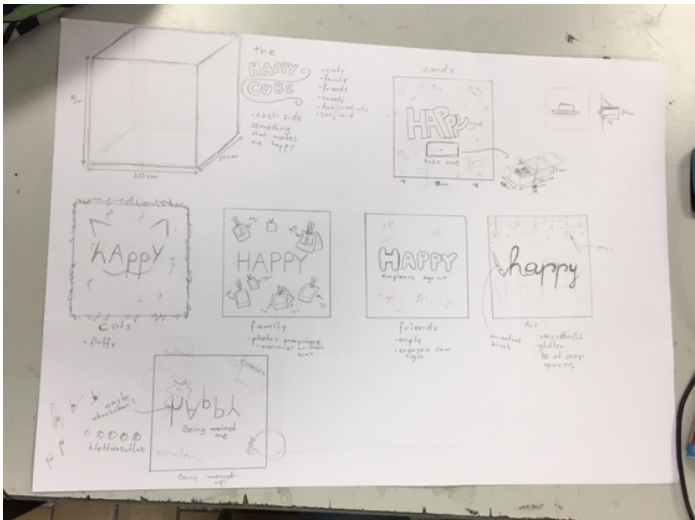


Abbildung 5 © Lea Jank
Titel: Projekt Konzept, weiblich, 5. Klasse



Abbildung 6 © Lea Jank
Titel: Happy Cube



Abbildung 7 © Lea Jank
Titel: Happy Cube Seite 1



Abbildung 8 © Lea Jank
Titel: Happy Cube Seite 2



Abbildung 9 © Lea Jank
Titel: Happy Cube Seite 3



Abbildung 10 © Lea Jank
Titel: Happy Cube Seite 4



Abbildung 11 © Lea Jank
Titel: Happy Cube Seite 5



Abbildung 12 © Lea Jank
Titel: Happy Cube Seite 6

Materialien: weißes A3-Papier, Bleistift, Kopierpapier, Schere, Karton, einen schwarzen Filzstift, Acrylfarben, Fotos, Magnet, Klebestreifen, Häkelgarn und Kunstfell.

Auf der Abbildung 5 ist eine Skizze des Projektes. Ein Würfel aus Karton mit sechs verschiedenen Seiten: auf der ersten Seite ist mittig in Großbuchstaben das Wort „ART“ geschrieben und der Hintergrund besteht aus 2 Teilen, einen bunten Farbverlauf und der andere Teil aus schwarzen Mustern. Auf der zweiten Seite sind Buchstaben verschiedener Typografien, welche die Wörter „being weird“ ergeben. Die nächste Seite enthält das Wort „FAMILY“ in der Mitte und rundherum wurden Fotos in Schwarz-weiß aufgeklebt. Auf Seite vier steht „FRIENDS“ und darunter ein kleines Stück weißes Papier mit der Anleitung „Please sign“. Seite 5 wurde mit einem kleinen Türchen, welches mit Magneten versehen ist

ausgestattet. Ober der Türe steht das Wort „CANDY“ geschrieben. Die letzte Seite des Würfels ist mit einem dunklen Kunstfell überzogen und ein kleines Etikett mit der Aufschrift „CATS“ ist eingearbeitet.

Bei der Präsentation erklärte die Schülerin, dass dieser Würfel sie mit allen sechs Seiten an die „glücklichen Seiten“ des Lebens erinnern soll und sie ihn je nach Laune und Stimmung im Zimmer aufstellen wird. Den Würfel befüllte sie mit Süßigkeiten, die sie dann in der Klasse verteilte.

Zusammenfassung

Bei der Erarbeitung des Projektes lernten Schülerinnen und Schüler bewusster darüber nachzudenken, was sie glücklich macht und wie sie dies anhand einer künstlerischen Arbeit darstellen können. Bei der Präsentation und Reflexion erzählten die meisten Schülerinnen und Schüler, dass es ihnen Freude machte, an den Projekten zu arbeiten. Von „The Happy Film“ fielen ihnen besonders die Grafik-Arbeiten mit den verschiedenen Materialien auf, welche zum Teil so ähnlich nachgeahmt wurden. Zum Beispiel bei dem Videoprojekt der Gruppe „Dream-Hope“. Sie erstellten, wie im Film ein Wort aus Material, (in ihrem Fall aus Müll) welches sie dann mit dem Besen weggkehrten, es dabei filmten und den Film durch Bearbeitungsprogramme schnitten und rückwärts spielen ließen.

Anhang:

Literaturverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

zusätzliche Informationen anhand einer E-Mail für Schülerinnen und Schüler

Aufgabenstellung während des Filmes

Elternbrief

Stundenbild

Anleitung des Vermittlungskonzeptes

Literaturverzeichnis:

Kern, Anita (2008) Österreichisches Grafikdesign im 20. Jahrhundert, Verlag Anton Pustet: Salzburg-München-Wien (S. 468-500)

Seligmann, E. P. Martin. (Hrsg.) 2003. *Der Glücksfaktor, Warum Optimisten länger leben*, 10. Auflage. Köln: Bastei Lübbe AG. S. 27

Sowa, Hubert. (Hrsg.) 2012. *Bildung der Imagination Band 1: Kunstpädagogische Theorie, Praxis und Forschung im Bereich einbildender Wahrnehmung und Darstellung*. Oberhausen: Athena S. 152 ff

Sowa, Hubert, Glas, Alexander, Miller, Monika (Hrsg.) 2014. *Bildung der Imagination Band 2: Bildlichkeit und Vorstellungsbildung in Lernprozessen*. Oberhausen: Athena. S.247-252) (Seite 22)

Quellenverzeichnis:

Durchblick 10+ – Station 4 - Antonio Mercero - Spanien (2004) „Station 4 – Tipps für die Filmanalyse mit Beispielen – Methoden der Filmanalyse“ unter https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Dateien/Praxis/Filmerziehung/Station_4/ab02.pdf (zugegriffen am 14.02.2018)

Lehrplan (2018) https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/unterricht/lp/be_ost_7076.pdf?61ebyp (zugegriffen am 27.08.18)

MAK Museum 2015: https://www.mak.at/ausstellung/stefan_sagmeister?set-ad=yv (zugegriffen am 15.11.2018)

Sagmeister, (2018) Answers unter <https://sagmeisterwalsh.com/answers/stefan/> (zugegriffen am 14.03.2018)

Sagmeister, Stefa, Nabors, Ben, und Curtis, Hillman, (2017) „The Happy Film“ <https://itunes.apple.com/de/movie/the-happy-film-originalfassung/id1250081256> (zugegriffen am 31.10.2018)

2015 <https://www.globalgoals.org> (zugegriffen am 05.05.18)

Abbildungsverzeichnis:

Abbildung 1 © Lea Jank.....	19
Abbildung 2 © Lea Jank.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.0
Abbildung 3 © Lea Jank.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.0
Abbildung 4 © Lea Jank.....	22
Abbildung 5 © Lea Jank.....	23
Abbildung 6 © Lea Jank.....	23
Abbildung 7 © Lea Jank.....	23
Abbildung 8 © Lea Jank.....	23
Abbildung 9 © Lea Jank.....	23
Abbildung 10 © Lea Jank.....	23
Abbildung 11 © Lea Jank.....	23
Abbildung 12 © Lea Jank.....	23

zusätzliche Informationen anhand einer E-Mail:

Liebe Schülerinnen und Schüler,

anbei Aufgabenstellung zu eurem Projekt:

- 1.) Überlegt euch, was euch glücklich macht und dokumentiert es anhand von Skizzen und Stichworten
- 2.) Überlegt euch, wie ihr euer Glück mit anderen teilen könnt bzw. wie ihr es in eine künstlerische Arbeit übersetzen könnt.

Es gibt unzählige Arten an dieses Thema heranzugehen, ich habe Stefan Sagmeister als Beispiel herangezogen, da er sehr viel zu dem Thema erarbeitet hat und eine Menge an Material vorhanden ist.

Hier die Links zum Künstler:

Stefan Sagmeister

https://www.google.at/search?q=Stefan+sagmeister+arbeiten&client=safari&rls=en&dcr=0&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwia9-yfg9DYAhUCI1AKHdPqAI0Q_AUICigB&biw=1280&bih=716

Instagram Account

<https://www.instagram.com/stefansagmeister/>

Happy Show

<https://sagmeisterwalsh.com/work/all/the-happy-show/>

MAK Ausstellung Wien

http://www.mak.at/ausstellung/stefan_sagmeister?set-ad=y

Film Trailer

<https://www.youtube.com/watch?v=skcp0EPIvII>

Es stehen euch alle Materialien oder Medien zur Verfügung!

Es muss keine Schrift sein. Es können auch Grafiken, Zeichnungen, Fotos, ein Film oder andere Ideen entstehen.

Da es ein Thema ist, welches jede Person individuell beschäftigt, ist die Aufgabenstellung nicht auf den Klassenraum beschränkt, sondern eine Überlegung für eure Wege.

Ihr müsst natürlich nicht alles schon zu Hause erarbeiten, aber macht euch bitte in eurem Alltag schon ein paar Gedanken darüber. Vielleicht kommen euch spontane Ideen im Freien oder während einer Tätigkeit.

Falls ihr spezielle Materialien oder Medien verwenden wollt, zu denen ihr keinen Zugang habt, könnt ihr mich gerne kontaktieren!

das Projekt besteht aus folgenden Bausteinen:

Aufgabenstellung
Ideenfindung
Dokumentation
Ausführung - Erarbeitung
Lösungsfindung
Präsentation
Reflexion

Ich weiß, dass ihr im Moment sehr viel zu tun habt, darum arbeitet so, wie es für euch passt. Macht soviel ihr könnt und was euch Spaß macht.

Ziel ist es, dass ihr Spaß und Freude dabei habt - es soll ja etwas sein, das euch glücklich macht!

Für Fragen bin ich jederzeit für euch erreichbar.

Ihr könnt mir per Mail schreiben oder mir eine Nachricht schicken 06765226616
(An die, die nicht anwesend waren, gebt mir bitte eine kurze Antwort, ob für euch die Aufgabenstellung klar ist.)

Alles Gute,
Lea Jank

Aufgabenstellung während des Filmes:

Welche Grafikarbeiten fallen euch auf?

Welche Gegenstände benutzt der Grafikdesigner dafür?

Durch welche Methoden will Sagmeister zu seinem Ziel gelangen?

Wann gelingt es ihm glücklich zu sein?

Woran scheitert er?

Elternbrief:

Sehr geehrte Damen und Herren,

Ihr Kind nimmt in der Schule an einem künstlerischen Projekt teil, wobei die Dokumentation der künstlerischen Arbeit, sowie das Endprodukt anhand von Fotos und eventuell auch filmisch veröffentlicht werden könnten.

Die Zustimmung steht Ihnen und ihrem Kind frei zur Wahl.

Für Fragen bin ich erreichbar:

telefonisch

06765226616

per Mail

jal@brgg.at

Wenn Sie damit einverstanden sind bitte ich Sie hier zu unterschreiben:

Ich bestätige hiermit, dass mein Sohn/Tochter

aus der Klasse _____ sowie das Projekt des Kindes auf Fotos einer veröffentlichten schriftlichen Arbeit zu sehen ist.

Datum und Unterschrift des Erziehungsberechtigten:

Datum und Unterschrift der Schülerin/ des Schülers:

Vielen Dank

mit freundlichen Grüßen

Jank Lea

Stundenbild

Jahrgang: 5. Klasse – 1. Oberstufe AHS
Personenanzahl: 15
Zeit: 4 – 5 Doppelstunden/Einheiten
Material: je nach Projektwahl – A3 Papier oder größer, Plakatpapier, Filzstifte, Laptop oder PC, alle möglichen Gegenstände und Materialien bishin zu Lebensmitteln

1. Einheit: Einführung in das Thema Design und Glück
Gegenüberstellung von künstlerischen Arbeiten und Herangehensweisen zu diesem Thema, Fotos seiner Ausstellung „The happy Show“ zeigen, Stefan Sagmeister als Beispiel für einen Grafikdesigner verwenden „The happy Film“ mit der Klasse schauen und sie währenddessen mit Aufgabenstellungen beschäftigen (Arbeitsblatt im Anhang)
2. Einheit: Film fertigschauen, nachbesprechen, Ideen für die Projekte durch Gespräche entwickeln, Aufgabenstellungen für das Projekt erläutern
3. Einheit: Beginn der Ausarbeitung des Projektes: Gruppenarbeiten und Einzelarbeiten
4. Einheit: Projekt ausführen – Schülerinnen und Schüler können in Gruppen oder einzeln arbeiten – Projekt muss nicht im Schulgebäude, sondern kann auch außerhalb durchgeführt werden
5. Einheit: Abschließen der Projekte, Präsentation, Reflexion und eventuelles Ausstellen in der Schule oder anderen möglichen Räumen.

Anmerkung: in höheren Klassen lässt sich dieses Projekt jedoch auf mehrere Stunden ausweiten und vertiefen. Durch intensivere Beschäftigung und zusätzliche Aufgaben kann man länger an dem Thema arbeiten.

Anleitung des Unterrichtskonzeptes:

Raumausstattung: Klassenraum oder BE-Saal mit Internetzugang, Computer, Lautsprecherboxen, Beamer, HDMI-Kabel, Leinwand – bzw. weiße Wand oder Fernseher mit DVD-Player

Material: „The Happy Film“, A4-Blätter für Skizzen, Arbeitsblätter, Konzeptentwicklungen
Materialien, mit denen die Schüler für das Projekt arbeiten wollen – sollen sie allerdings selbst mitnehmen,

Ablauf des Vermittlungskonzeptes:

Bei diesem Unterrichtskonzept werden mehrere Methoden benutzt.

1. Wissenstand erfahren:

Lehrperson befragt Schülerinnen und Schüler was sie zu diesem Thema und dem Künstler assoziieren.

2. Wissen durch Präsentation und Beantwortung der Fragen erweitern:

Lehrperson präsentiert den Lernenden

3. Filmvorführung:

Alle schauen gemeinsam

4. Nachbesprechung des Filmes:

Lehrer fragt Schüler und Schülerinnen über wichtige Ereignisse, Botschaften und Handlung

5. Arbeitsauftrag erklären:

Lehrperson an Schülerinnen und Schüler

6. Zeit lassen zur Projektfindung:

Lehrperson lässt die Lernenden in Ruhe darüber nachdenken

7. Erarbeiten der Projekte:

nach der Ideenfindung agiert die Lehrperson als Begleitperson, Helfer und Ratschlag-Geber

8. Präsentation der Projekte:

Die Schülerinnen und Schüler präsentieren der ganzen Klasse ihre Projekte

9. Reflexion:

Nachbesprechung – Lehrperson mit Schülerinnen und Schülern

Am Ende der vorhergehenden Unterrichtseinheit und vor Beginn des Themas werden die Lernenden über ihr bereits vorhandenes Wissen zum Thema Design- Grafikdesign gefragt und es wird ihnen angekündigt, dass es in den nächsten Einheiten darum gehen würde. Zu

Beginn der darauffolgenden Einheit gibt es eine theoretische Einführung mittels einer kurzen Präsentation und Informationen über das Thema. Anhand von Internetseiten, wie „sagmeister&walsh“ und das „MAK-Museum“ werden sie in das Thema Grafikdesign und Glück geleitet. Anschließend wird der Film geschaut. Während des Filmes wird ein Arbeitsblatt mit Aufgabenstellungen (siehe Anhang Seite 28) ausgeteilt. Nach dem Film ist es wichtig, den Film nach zu besprechen, da der Film viele Botschaften beinhaltet und man erfahren möchte, was Schülerinnen und Schüler im Alter von 14-15 Jahren von so einem Film mitnehmen können. Danach wird die Aufgabenstellung angekündigt und die Lernenden erhalten Zeit und Hilfestellungen, um sich ein Projekt-Konzept zu überlegen. Anschließend wird das Projekt ausgearbeitet. Nach der Fertigstellung aller Projekte, folgt eine Präsentation und eine Nachbesprechung.