



big & small

anstatt in kinderphantasien durch bunte spielwelten zu toben, fristen sie ihr dasein überwiegend in glasvitriolen. sie sind meistens aus plastik, in liebevoll gestalteten kleinserien hergestellt und objektiv betrachtet zu nichts zu gebrauchen. und doch sind die so genannten designer toys - wegen ihrer künstlerisch entfremdeten, abstrahierten form und gestalt auch **art toys** genannt - gerade für sammler zum kultobjekt geworden.

andré fischer, markengründer und ceo der gleichnamigen agentur in berlin, hat den sprung in die weltweite toy-szene geschafft. doch was genau stellt man eigentlich mit ihnen an? sind sie die erwachsene form der legendären action-figur „he-man“?

herr fischer, was unterscheidet ein designer toy von einer herkömmlichen spielzeugfigur?

ich würde die frage umdrehen: was haben sie gemeinsam? sie sind meistens aus dem gleichem material hergestellt und werden in china zu dumpingpreisen produziert. designer toys sind dabei mehr ein kulturelles statement als ein spielzeug. die zielgruppe besteht hauptsächlich aus erwachsenen, die im herzen kinder geblieben sind. mittlerweile werden designer toys vereinzelt auch von galerien und museen als kunstplattform anerkannt.

ihr erster kreativer kontakt mit designer toys war eine in gold- und silberchrom aufgelegte, limitierte sonderedition des berühmten hasen „dunny“, der kultfigur des amerikanischen designer toy-unternehmens „kidrobot“. wie entstand die idee zu „zeitgeist toys“?

vorab muss ich gestehen, dass der dunny einer meiner Lieblingsfiguren ist und ich schon länger der sammelleidenschaft erlegen bin. in meiner damaligen funktion als geschäftsführer von product visionaires - einem „creative think tank“ für siemens mobile - war eines unserer projekte, neue ansätze für limitierte editionen von mobiltelefonen zu entwickeln. eine kreative verbindung zwischen meiner vorliebe für limitierte designer toys und dem mobiltelefon als kombinationsobjekt ließ dann natürlich nicht lange auf sich warten. die idee zu zeitgeist toys entstand aus meiner sammelleidenschaft, der leidenschaft für traditionelle, asiatische und europäische handwerkskunst und die verarbeitung von hochwertigen materialien.

welche ästhetischen ansprüche stellen sie an ihre „zeitgeist toys“-figuren?

es geht darum, alle sinne anzusprechen. wenn man die figuren in die hand nimmt, soll man sofort die materialqualität wahrnehmen. auch die verpackung soll diesem anspruch genügen. alle figuren - inklusive verpackung - sind einzeln nummeriert, limitiert und handwerklich hergestellt mit dem prädicat „made in germany“.

woher entsteht ihrer meinung nach der erfolg und hype um diese kleinen figuren?

designer toys entsprechen einem generellen drang nach individualisierung und differenzierung. dabei sind die limitierung und preisgestaltung sicherlich wichtige aspekten. im vergleich zu hochpreisigen kunstwerken von bekannten malern, graffiti-künstlern oder modedesignern, die nur für sehr wenige leute leistungsfähig sind, werden designer toys aber für viele fans erschwinglich.

welche grundsätzliche „aufgabe“ hat ein designer toy? ist spielen erlaubt?

ja, welche aufgabe hat eigentlich kunst? grundsätzlich denke ich, ist immer alles erlaubt. ich persönlich spiele nicht mit meinen figuren, aber ich sehe sie auch nicht als anlageobjekte wie aktien, die ich höchstbietend bei ebay weiterverkaufe. sie sind für mich dekorativer bestandteil, sowohl zu hause als auch in der firma.

was wünschen sie sich von ihren entwickelten figuren-typen +eye, preadhead und 2bsquared?

dass sie meine qualitätsansprüche erfüllen, ihre neuen besitzer lange erfreuen und ihnen noch viele, weitere designer toys folgen. ich wünsche mir auch, dass sie möglichst vielen künstleren und designern als plattform dienen. ich habe hier beispielsweise gerade sehr interessante erfahrungen

in japan gemacht, wo kreative leute aus den bereichen mode-, produkt- und automobildesign meine figuren +eye und preadhead umgestaltet haben. ich plane im frühjahr 2007 eine ausstellung mit diesen außergewöhnlichen exponaten und suche noch weitere designer und künstler, insbesondere auch aus dem deutschsprachigen raum, die interesse an einer kreativen herausforderung haben.

sie sind ja auch trendforscher, da steht natürlich die frage im raum: wie sieht die zukunft dieser comichaften figuren aus?

die designer toy-community wird weiter wachsen und wir können in zukunft neue, inspirierende einflüsse aus anderen kreativbereichen erwarten. es wäre toll, wenn designer toys im deutschsprachigen raum eine vergleichbare popularität wie in asien und in den usa erlangen würden und sich noch mehr künstler und designer dafür interessierten und damit experimentieren wollten.

~

instead of dashing through colourful gaming worlds brought to life by children's fantasies, they mainly eke out their existence in display cabinets. they're mostly made of plastic, produced in lovingly designed small series and pretty useless from an objective point of view. but still the so-called "designer toys" – often also called art toys for their artistically alienated and abstract shapes and sizes – have become real collector's items. the "zeitgeist toys" designed by **andré fischer**, brand founder and ceo of an agency of the same name in berlin, have successfully entered the international toy scene. but what exactly do you do with them? are they something like the grown-up version of the legendary action figure "he-man"?

mr. fischer, what is the main difference between a designer toy and a common toy figure?

i would put the question differently: what do they have in common? they're mostly made of the same material and are produced in china for dumping prices. however, designer toys are more of a cultural statement than a toy. they are rather intended for adults that have remained children at heart. today, designer toys are also seen as an artistic platform by various galleries and museums.

your first creative contact with designer toys was initiated by a gold and silver chrome limited special edition of the famous rabbit "dunny", the cult figure of the american designer toy company "kidrobot". where did the idea for "zeitgeist toys" come from?

first of all, i have to admit that "dunny" is one of my favourite figures and that i have been an avid collector for many years. in my former function as ceo of product visionaires – a "creative think tank" for siemens mobiles – one of my tasks was to develop new ideas for limited mobile phone editions. so it was a logical step for me to combine mobile phones with designer toys. the idea for zeitgeist toys was born out of my love for traditional asian and european craftsmanship and the processing of high-quality materials.

what aesthetic demands do you impose on your "zeitgeist toys" figures?

i think it's about appealing to all senses. i want people to immediately feel the high quality of the materials when they touch the figure. of course the packaging has to have an appealing look as well. all figures and their packaging are separately numbered, limited and handcrafted pieces carrying the label "made in germany".

where do you think the success and hype around the small figures comes from?

i think that designer toys appeal to peoples' longing for individualization and differentiation. and i guess the limited editions and prices play an important role as well. unlike many works of art by well-known painters, graffiti artists or fashion designers which are extremely expensive, the designer toys are affordable for many fans.

which basic "function" does a designer toy have? are you allowed to play with it?

well, what kind of function does art have anyway? i think that basically everything is allowed. for my part, i don't actually play with my figures but i don't see them as investments either, like stocks that i would sell to the highest bidder on ebay. for me, they're decorative parts of my home and my office.

what kind of development do you have in mind for your figures +eye, preadhead and 2bsquared?

i hope that they will live up to my quality demands and make their owners happy for a long time. and i certainly hope that there are a lot more designer toys to follow. i'd also appreciate it if they served as a kind of platform for various artists and designers. for instance, i just made interesting experiences in japan, where creative people from the world of fashion, product and car design redesigned my figures +eye and preadhead. for spring 2007, i'm planning an exhibition featuring these extraordinary objects and i'm currently looking for other designers and artists – especially from the german-speaking countries – that would be interested in this kind of creative challenge.

you're also a trend researcher, so what would you say about the future of your comic figures?

i guess the "designer toy community" will continue to grow and that we can expect new, inspiring influences from other creative areas in the future. it would be great if designer toys were to gain similar popularity in the german-speaking countries as they have in asia or the usa. and i hope that a lot more artists and designers will show interest in our figures and start experimenting with them!

interview: isabel baier



frequently asked questions

was ist für sie phantasie? die luft zum kreativen atmen.

welche rolle spielt die phantasie in ihrem leben?

ein leben ohne phantasie kann ich mir nicht vorstellen.

wenn eine „zeitgeist toy“-figur sprechen könnte, was würde sie uns sagen?

„bitte hab mich lieb und gib mir einen ehrenplatz in deinem zuhause.“

und was würden sie ihrer figur dann antworten?

don't worry be happy.

~

what does fantasy mean for you?

the air you need for creative breathing.

what kind of role does fantasy play in your life?

i couldn't imagine life without fantasy.

if a "zeitgeist toy" figure could talk, what would it tell us?

"please love me and give me a place of honour in your home."

and what kind of answer would you give to your figure?

don't worry, be happy.