

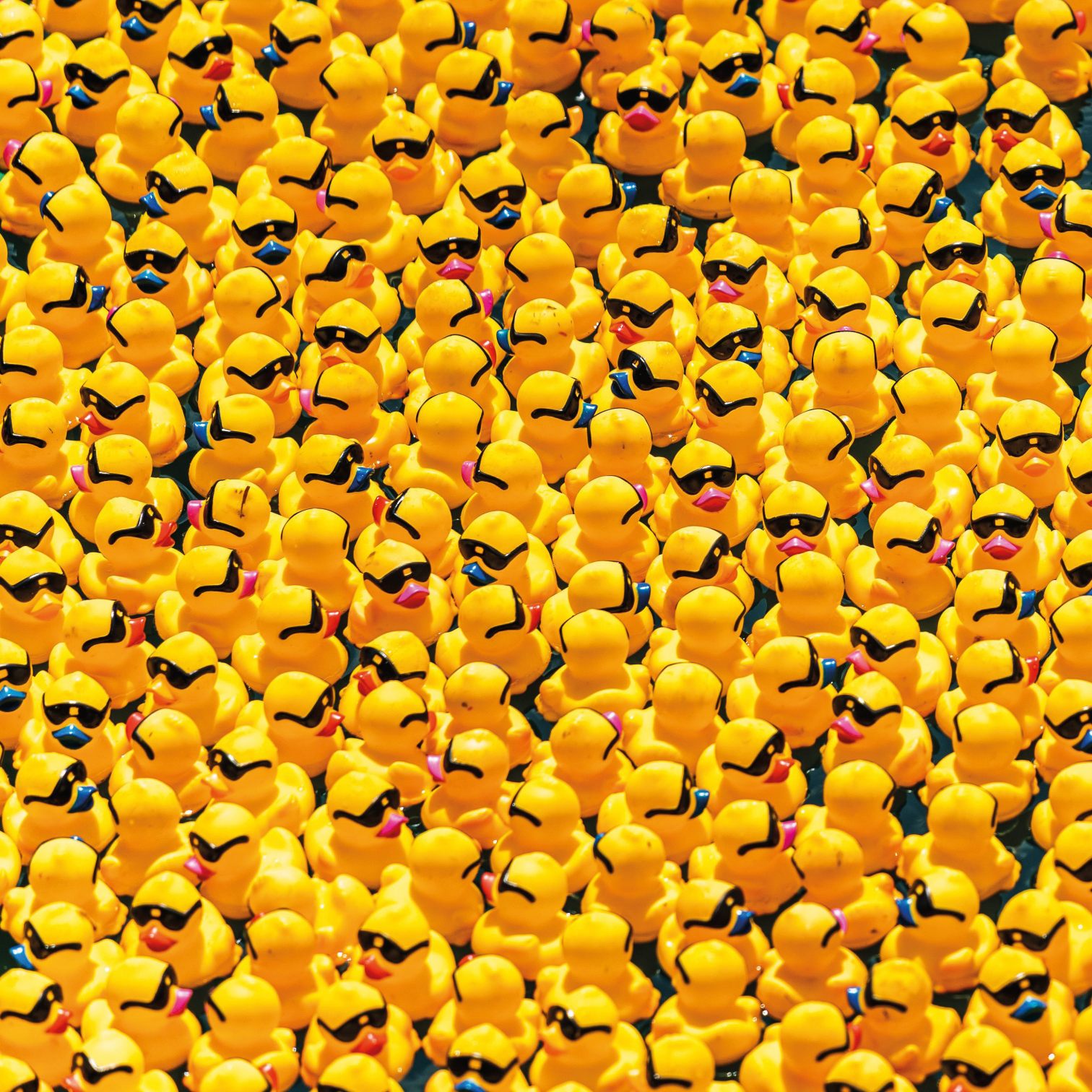
H f G

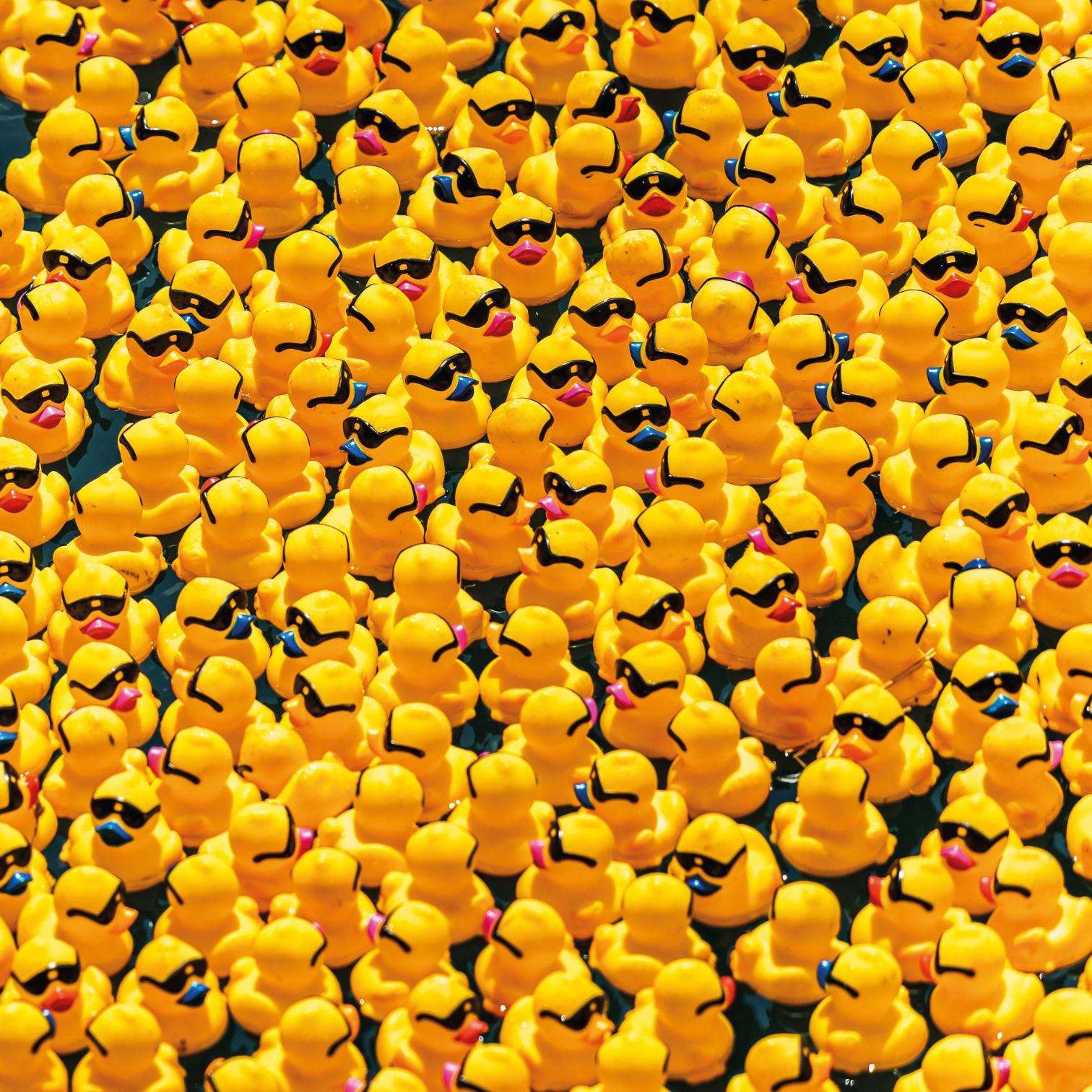
Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd

Maike Schuler  
Anna-Lena Schmid  
2 dimensionales Gestalten  
Dozent Torsten Lassen  
Produktgestaltung 2

GÄLB.







**INHALT**

01.	AUFGABE	10
02.	FEATURES	12
03.	SKIZZEN	16
04.	CAD	22
05.	FOTOS	26
06.	FAZIT	40
07.	SOURCES	44

**AUFGABE**

## LICHT - FORM - FARBE - WIRKUNG

Das Projekt untersucht, wie Licht und Farbe die Wahrnehmung dreidimensionaler Objekte beeinflussen. Basierend auf einem gewählten tertiären Farbwert wurde eine korrespondierende Form entwickelt, die als Träger für eine umfassende Lichtstudie dient. Um die atmosphärische und räumliche Wirkung zu verstehen, wurde der Körper einer chronologischen Lichtsequenz ausgesetzt. Durch die Analyse in 45°-Schritten (6:00 bis 18:00 Uhr) werden die Nuancierungen zwischen Licht und Schatten sowie die daraus resultierende Dynamik der Form sichtbar gemacht.

# FEATURES

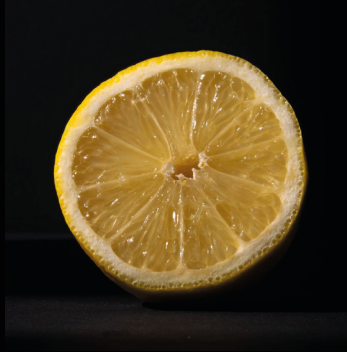
## ASSOZIATIONEN

Ausgangspunkt für die gestalterische Auseinandersetzung war eine intuitive Erfassung des Farbraums. An der Farbe RAL 1023 wurde eine systematische Sammlung persönlicher und kollektiver Assoziationen zusammengetragen. Ziel dieser Annäherung war es, die emotionale und psychologische Signalwirkung der Farbe zu entschlüsseln, um eine konzeptionelle Brücke zwischen der reinen chromatischen Eigenschaft und der späteren dreidimensionalen Formfindung zu schlagen.



## PFLANZEN

Bereits vor der eigentlichen Formfindung haben wir uns von verschiedenen Aspekten der Natur inspirieren lassen. Die Blüten der gelben *Dahlie* war für uns durch ihre ovale, sanfte Form maßgebend in unserer Formfindung.



Inspiriert hat uns auch der strukturelle Aufbau einer *Zitrone*. Das Zusammenspiel der einzelnen, voneinander abgegrenzten Segmente, die gemeinsam eine klare Kreisgeometrie bilden, bot uns einen faszinierenden Ansatzpunkt für die noch kommenden Schritte.



Die *Goldähre* verfügt, ähnlich der *Dahlie*, über eine ovale Blütenform. Da uns diese Form sehr gefiel und wir sie mit unserer Farbe gut assoziieren konnten, haben wir uns dazu entschieden, ihre Form im Hinterkopf zu behalten für die noch kommende Formfindung.



## SCHLANGE

Uns faszinierte die Form einer Schlange sehr. Die organischen Rundungen einer gerollten Schlange war für uns bis zuletzt die ausschlaggebende Inspiration, welche uns bei unserem Prozess begleitet hat.



## STOFF

Als konzeptioneller Ausgangspunkt für die Farbwahl diente die Beobachtung eines textilen Gewebes. Die für uns spannend wirkende Dynamik von grenzenloser Bewegung und mattierter Farbkraft gab uns einen

entscheidenden Impuls für unsere Farbe. Diese emotionale Wärme und organische Qualität des Stoffes sollten auf die minimalistische Geometrie des späteren Körpers übertragen werden. Außerdem wollten wir die tiefe visuelle Präsenz der textilen Oberfläche nachempfinden.

**SKIZZEN**

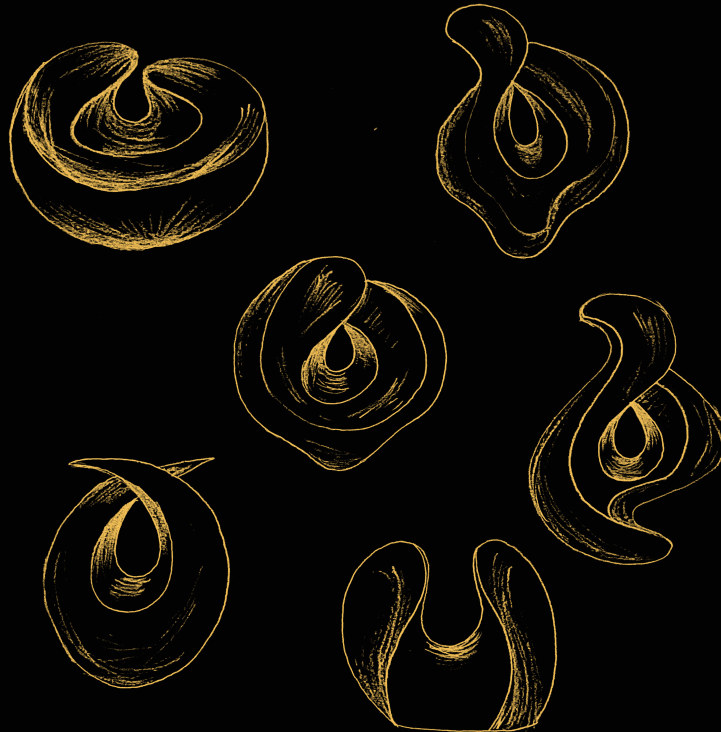
## EXPLORATION

Der Initialprozess der Formfindung basierte auf einer rein linearen und grafischen Auseinandersetzung mit der Farbe RAL1023 (Verkehrsgelb). Mittels skizzenhafter Darstellungen wurden erste Proportionen, Konturen und die volumetrische Beschaffenheit des Körpers zweidimensional erprobt. Diese zeichnerische Analyse diente dazu, die zuvor definierten Assoziationen visuell zu übersetzen und die formale Grundstruktur zu etablieren, bevor der Körper in die Dreidimensionalität überführt wurde.



## START

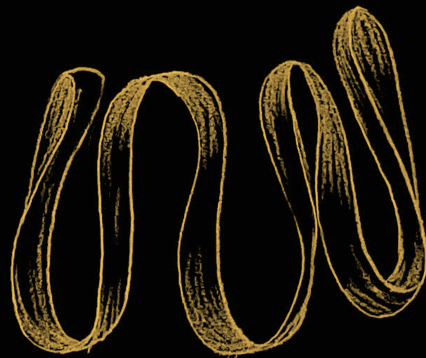
Bei unseren ersten Skizzen fühlten wir uns am wohlsten mit einer Freiform. Die dabei aufkommenden Schwierigkeiten waren der Grund dafür, weshalb wir uns in eine andere Richtung orientierten.



Darauf folgte die Idee, eine Struktur an einer vertikalen Achse zu spiegeln, um dadurch etwas Ruhe in die Form zu bringen. Uns gefiel jedoch nicht, dass die Form dadurch ganzheitlich gleichbleiben würde, weshalb wir uns für eine Versetzung im oberen Drittel begeisterten.

Um uns an unseren Inspirationen zu orientieren, verlängerten wir die Form ab der oberen Hälfte. Dieser Schritt führte uns näher an unsere gewünschte ovale Form. Was wir weiterhin beibehalten wollten, war die generelle Form der Kurve, jedoch nicht die Scharf-

kantigkeit. Für uns bedeutet die Farbe runde, sanfte Kurven, weshalb wir uns im darauffolgenden Schritt entschieden, die zuvor angespitzte Kurven im oberen Drittel abzurunden. Dennoch war uns die Form zu simpel, weshalb wir noch einmal fast von Vorne begannen.



## FINALE

Durch unser weiteres Experimentieren mit der Form, kamen wir zu einer simplen und geschwungenen Kurve. Uns gefiel die Simplizität, jedoch repräsentierte diese einzelne Kurve nicht unsere Farbe.

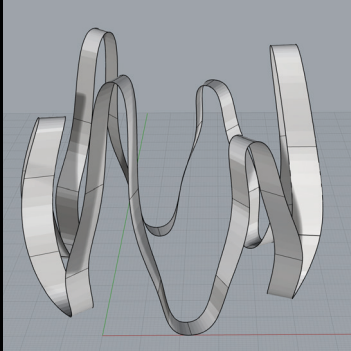
Geleitet von unserer Idee entwickelten wir den Plan, diese Kurve aneinander zu setzen und dadurch eine Art lange Schleife zu kreieren. Was uns daran besonders gefiel, war die sanfte, allerdings nicht schwach wirkende Repetition der Form, die dadurch entstand.

Die Assoziation mit der Schlange war dabei jedoch zu stark, weshalb wir von der Drauf-Ansicht überlegten, die Schleife zu wölben, um dadurch mehr an Volumen zu erhalten. Die dadurch entstehende Form gefiel uns besonders gut, weshalb wir daran weiter arbeiteten.

**CAD**

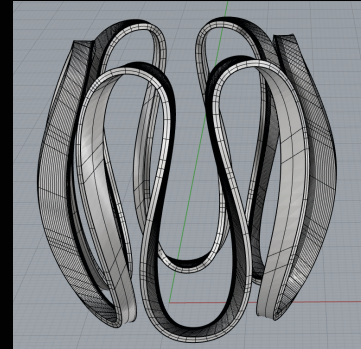
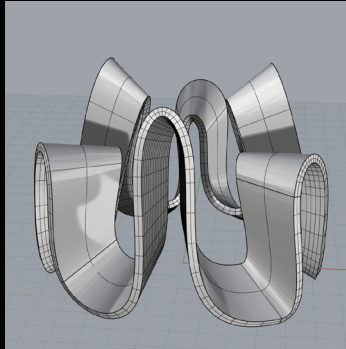
## PRÄZISIERUNG

Im darauffolgenden Schritt wurde die zwei-dimensionale Form im digitalen Raum präzisiert. Mithilfe eines Rendering-Programms erfolgte die exakte Ausformulierung der Geometrie, der Oberflächenbeschaffenheit und der Kantenradien. Diese digitale Modellierung ermöglichte es, die plastische Qualität des Körpers unter ersten kontrollierten, virtuellen Bedingungen zu überprüfen und die formale Struktur final zu festigen.



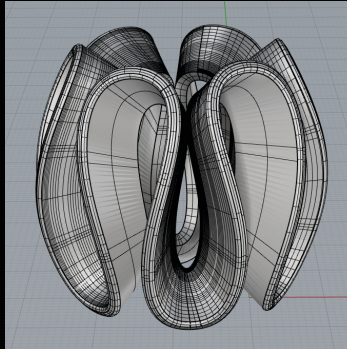
## ERSTE VERSUCHE

Zu Beginn versuchten wir uns an vielen verschiedenen Kurvenformen. Uns gefiel bei den ersten Versuchen nicht, dass so viel Unruhe in der Kurve war, weshalb wir uns entschieden, weiter daran zu experimentierten.



Um ein besseres Verständnis für das Volumen der Form zu erhalten, vertieften wir die Kurve. Darauf folgte die Idee, die Kurve in abwechselnden Abständen zu erhöhen. Die dadurch entstehende Form gefiel uns jedoch nicht, sodass wir uns für eine gleich-

abständige, repetitive Form entschieden. Uns gefiel, dass trotz gleicher Abstände ein unterschiedliches Bild entstand. Die Kurven verfügen über eine beidseitig geformte nach innen verlaufende Wölbung, welche je nach Betrachtungswinkel den Effekt der Form ändert.



## FINALISIERUNG

Durch das hinzugefügte Volumen und die leicht abgerundeten Kanten waren wir von unserer Form begeistert. Wir mochten die dadurch entstehende Ruhe, die die Farbe ausstrahlt und in der Form verwirklicht wird.

**FOTOS**

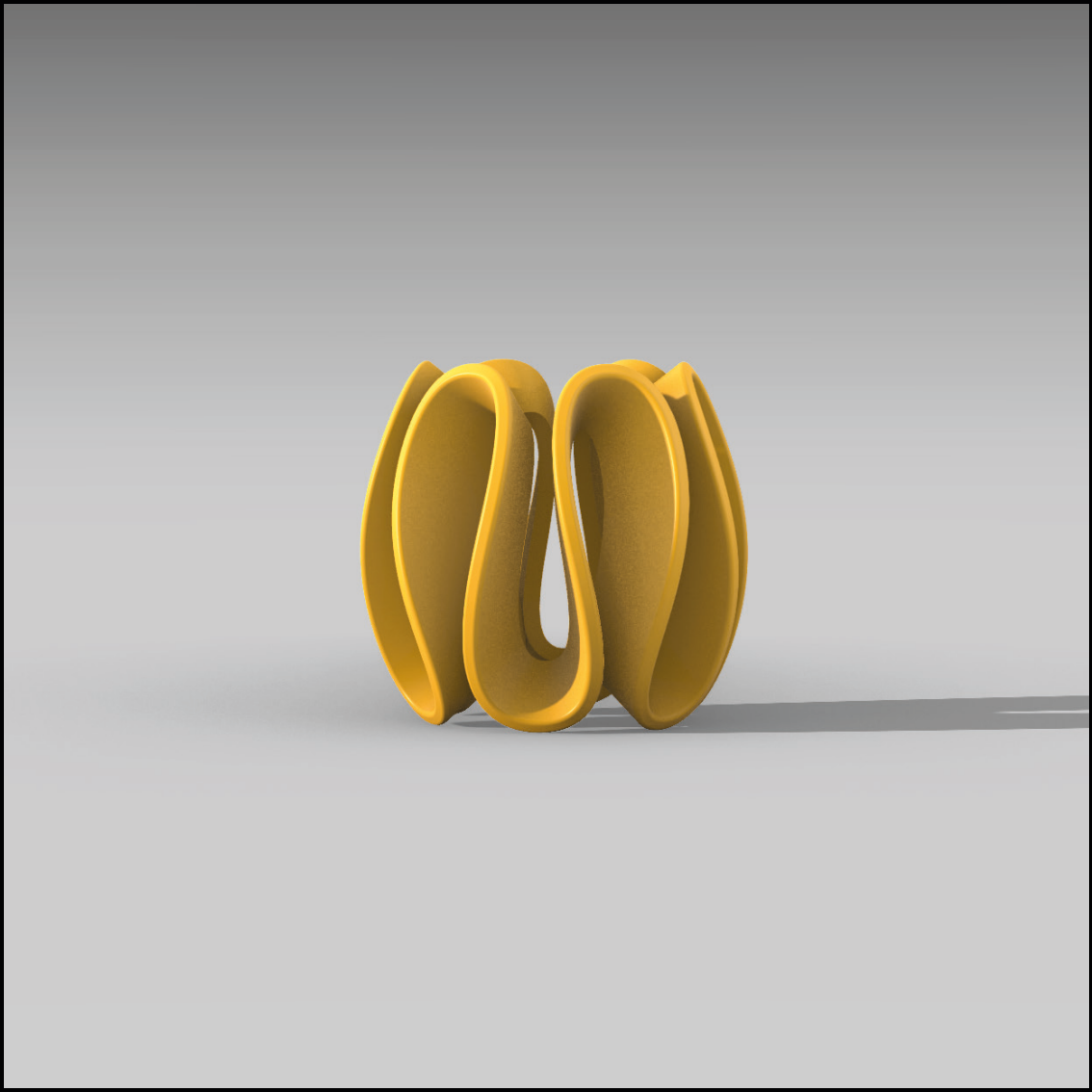
## DOKUMENTATION

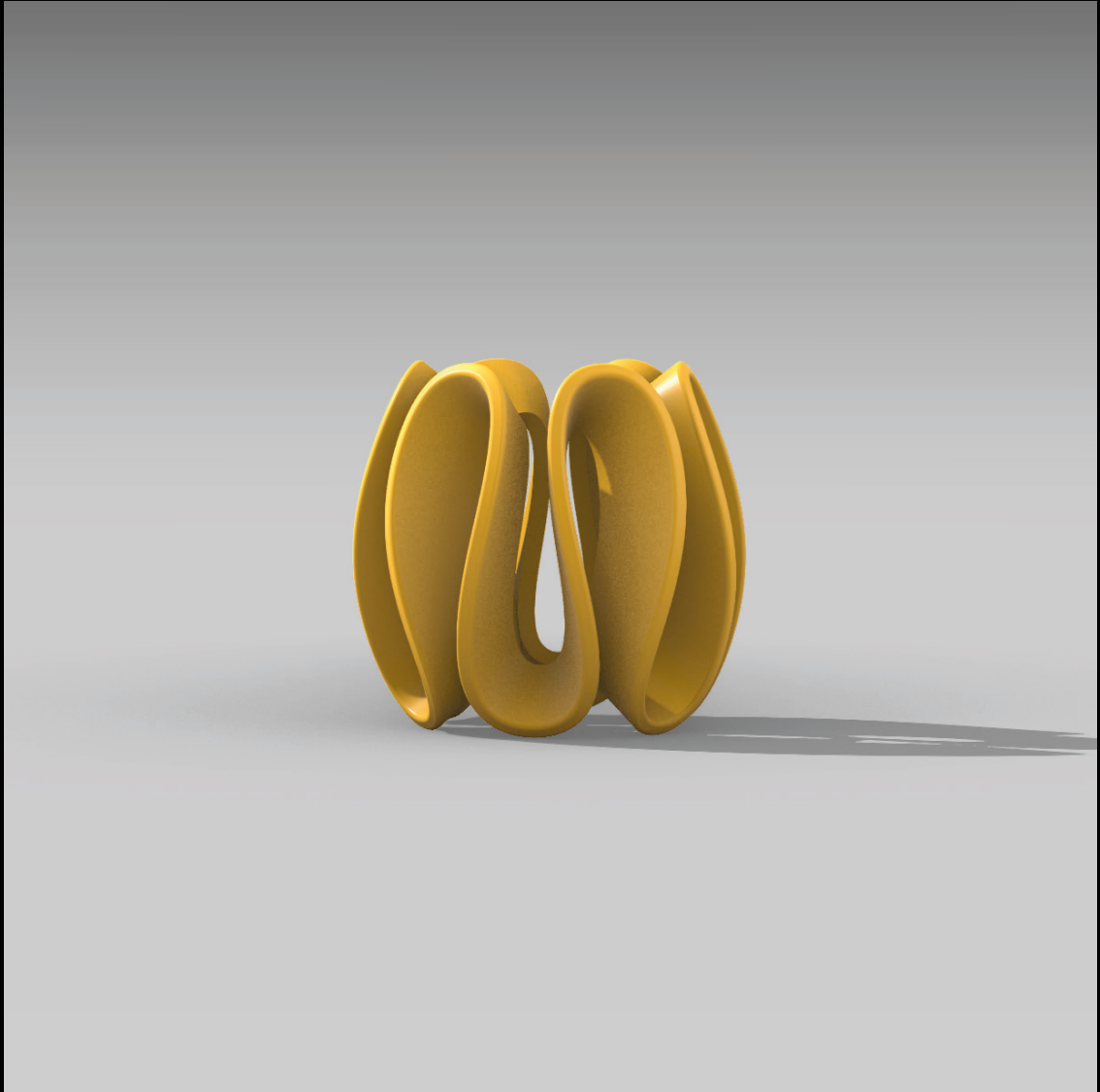
Die Überprüfung der Licht - und Schattenwirkung erfolgte über eine systematische Bilderserie der Renderings, sowie des realen Körpers. In Analogie zur konzeptionellen Vorgabe wurde das Modell in einem definierten Rhythmus von fünf Tageszeiten fotografisch dargestellt. Die Abbildung der realen und fiktiven, in gleichmäßigen 45-Grad Schritten wandernden Einfallwinkel macht die reale Transformation von **GÄLB** sicht - und greifbar.

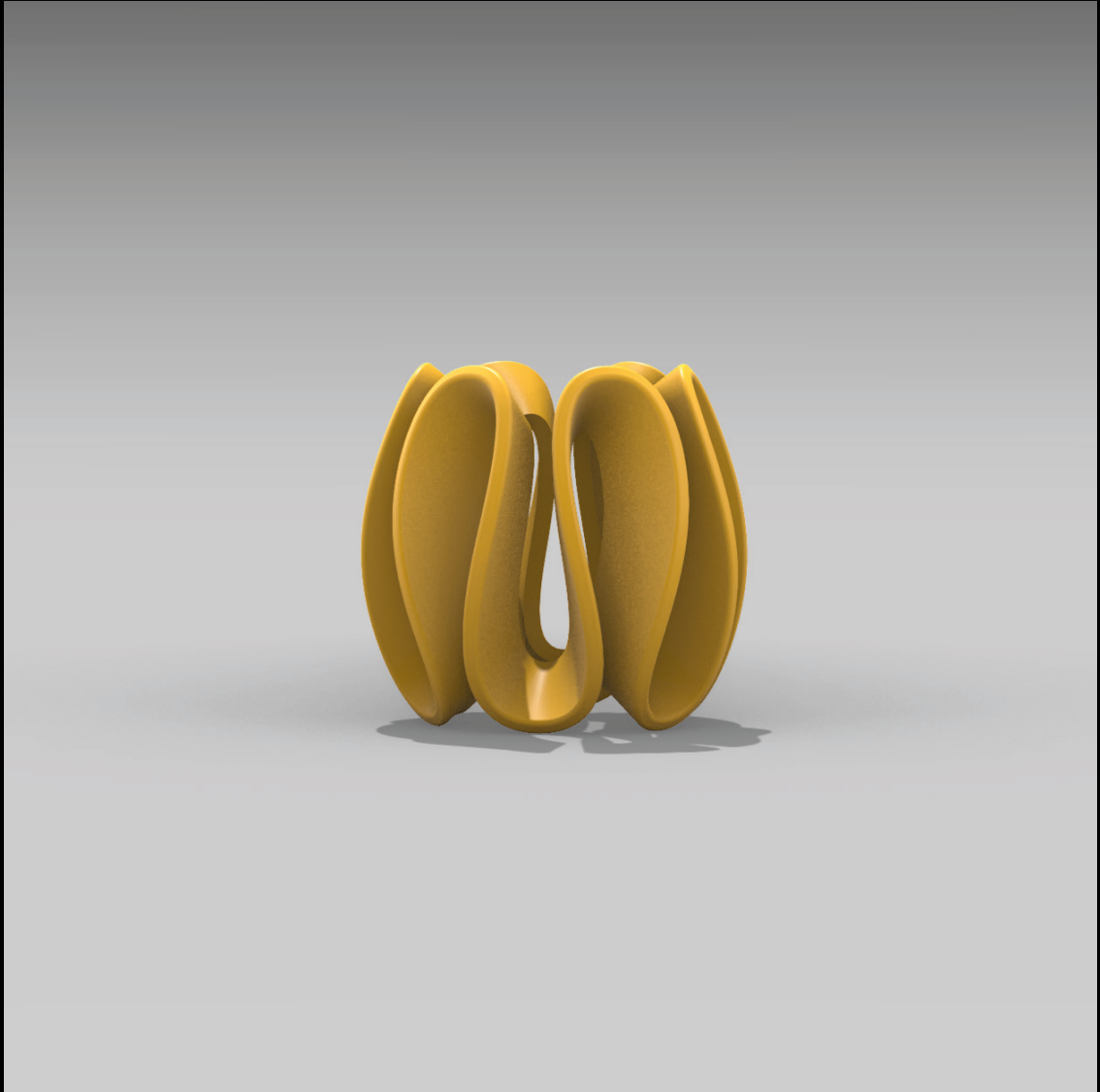
## RENDERINGS

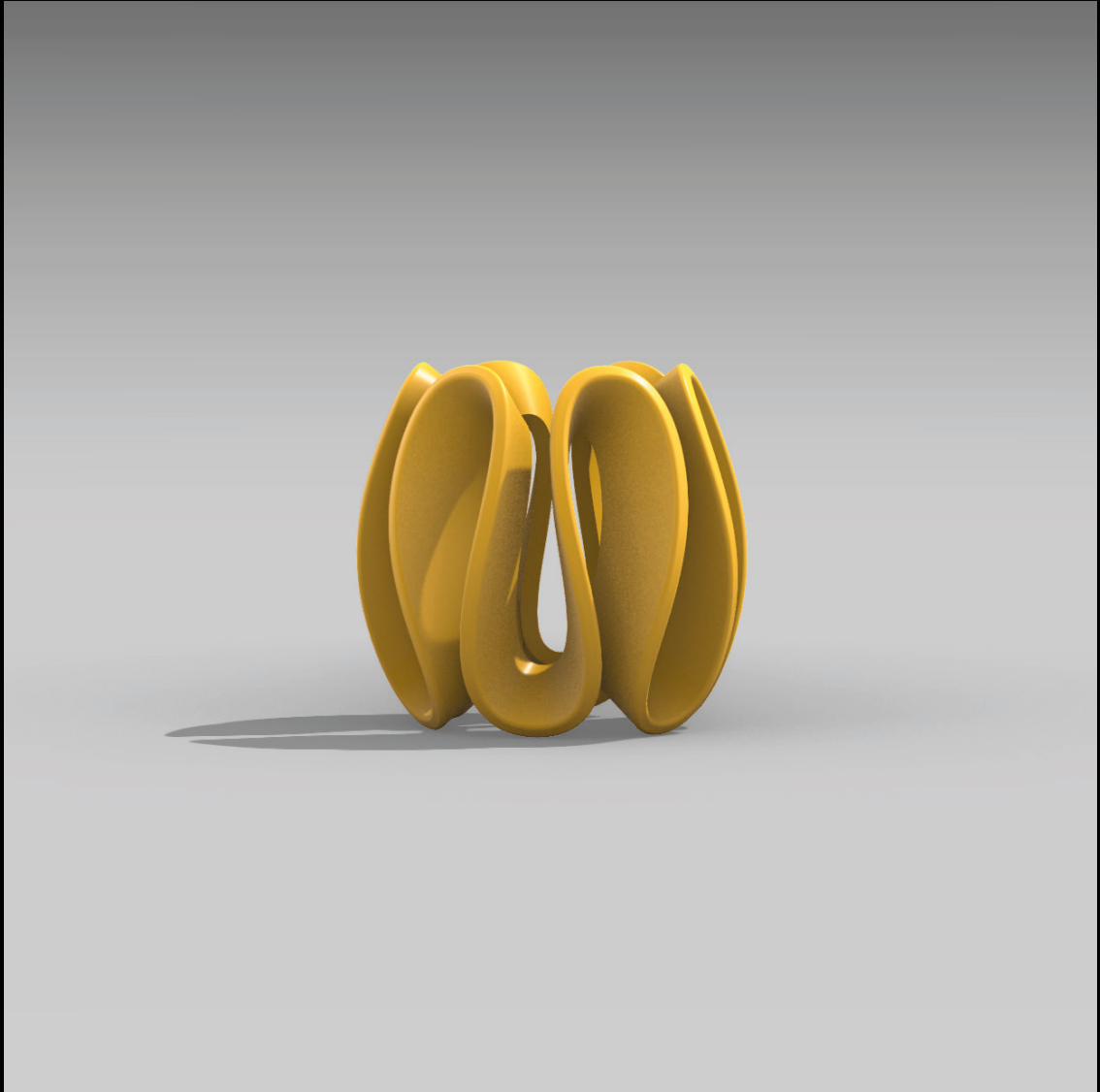
Mithilfe einer klaren, artifiziiellen Beleuchtung treten die Proportionen der Form deutlich hervor, wodurch unsere Designidee über eine visuell stringente und klare Übersetzung verfügt. Diese sagt uns sehr zu.

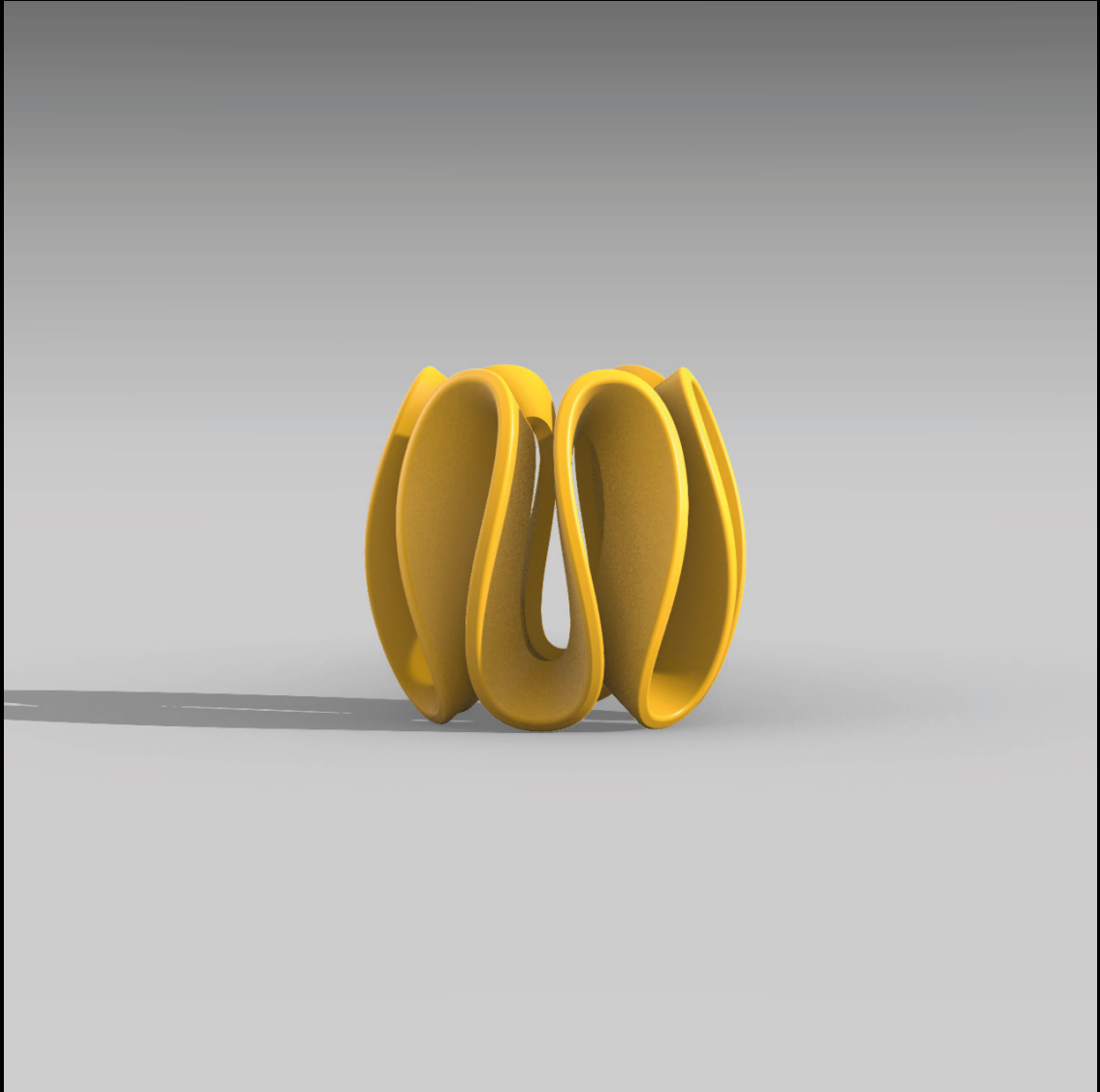
Dass die Oberflächenbeschaffenheit so differenziert auf den Lichteinfall reagiert, verleiht der ansonsten minimalistischen Geometrie eine lebendige Dynamik. Es entsteht so eine ästhetische Momentaufnahme, welche die Kernessenz von unserer Farbe einfängt.











## FOTOSTUDIO

In der Studiobeleuchtung entfaltet der Körper eine visuelle Kraft, die das digitale Rendering bei weitem übertrifft. Die Studiofotografie fängt die leuchtende Intensität von RAL1023 in einer Tiefe ein, die am Bildschirm

nicht reproduzierbar ist. Erst im realen Zusammenspiel von Licht und Kante zeigt sich die sensible, lebendige Plastizität der Gestaltung. Diese Aufnahmen werden der Form und Farbe von GÄLB gerecht und zeigen die Qualität in jedem abgeleuchteten Winkel.







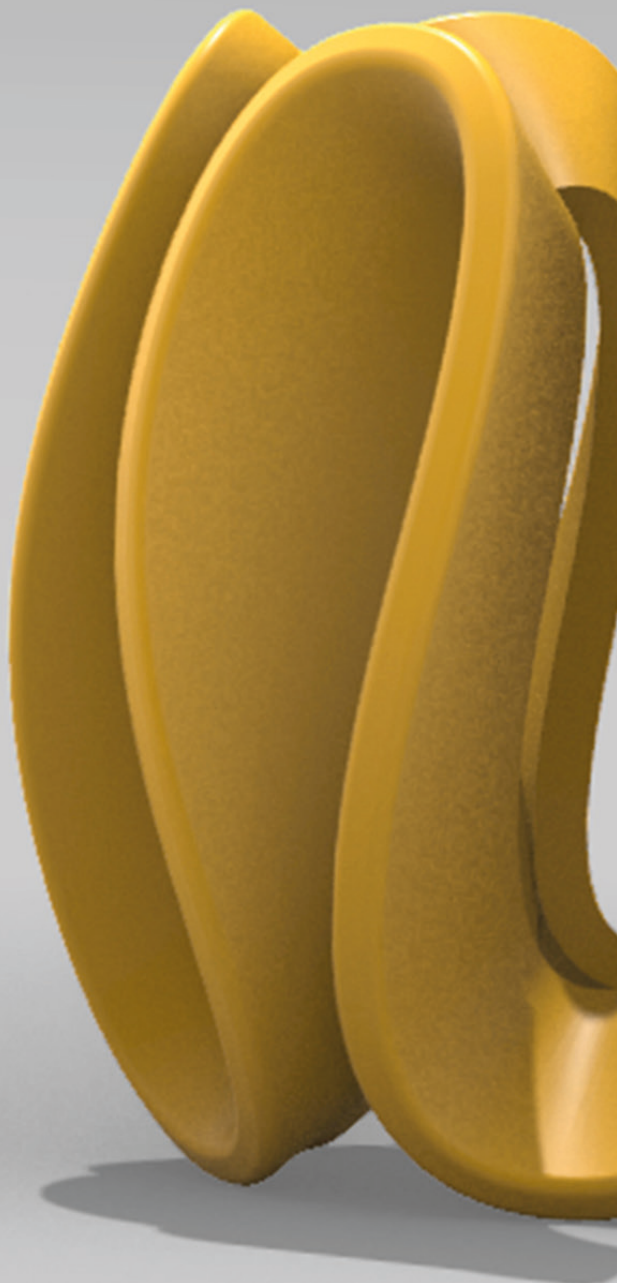




**FAZIT**

## EVALUATION

Das abschließende Fazit der Studie widmet sich der Gegenüberstellung der Renderings und der realen Erscheinung. Durch einen direkten Vergleich zwischen Renderings und der fotografischen Dokumentation des physischen Modells unter realen Lichtverhältnissen wurden sichtbare Abweichungen in der Schattenhärte und der chromatischen Sättigung von **GÄLB** evaluiert.



## KONKLUSION

Erst der Kontrast zwischen Renderings und realem Foto verdeutlicht, wie viel nahbarer die physische Abbildung wirkt. Die Fotografie fängt das plastische Spiel des Lichts, die räumliche Dimension, und das Gleich-

gewicht der Oberflächen in einer Echtheit ein, die dem Rendering fehlt. Letztendlich ist es also die Fotografie, die **GÄLB** seine wahre Ausdruckskraft zurückgibt und die Designqualität feinfühlig sichtbar macht. Erst hierdurch vervollständigt sich der gesamte Designprozess.

# SOURCES

## Seite 6-7

Abbildung: »Rubber Duck Festival, Chicago«

Quelle: Pexels

[pexels.com/photo/33402840](https://www.pexels.com/photo/33402840)

Abgerufen am 01.07.2026

## Seite 14-15

Abbildung: »Dahlia Yellow Flower Bloom«

Quelle: Pixabay

[pixabay.com/photos/3622020](https://www.pixabay.com/photos/3622020)

Abgerufen am 24.06.2026

Abbildung: »Minimalist Lemon Slice Against Black Background«

Quelle: Pexels

[pexels.com/photo/35508870](https://www.pexels.com/photo/35508870)

Abgerufen am 24.06.2026

Abbildung: »Yellow Flowers Golden Shrimp Plants«

Quelle: Pixabay

[pixabay.com/photos/7385516](https://www.pixabay.com/photos/7385516)

Abgerufen am 24.06.2026

Abbildung: »Snake Reptile Animal Wildlife«

Quelle: Pixabay

[pixabay.com/photos/7433282](https://www.pixabay.com/photos/7433282)

Abgerufen am 24.06.2026

Abbildung: »Vibrant Yellow Fabric Texture for Design Projects«

Quelle: Pexels

[pexels.com/photo/36165185](https://www.pexels.com/photo/36165185)

Abgerufen am 24.06.2026