

luminous

H f G

Hochschule für Gestaltung
Schwäbisch Gmünd

2-dimensionales Gestalten

Produktgestaltung 2
Wintersemester 2025/26

Studierende

Sophia Bauer
Svetlana Berkmiller

Betreuender

Torsten Lassen

Projektverlauf

Prolog

Kontext

Inspiration

Entwurfsphase

Visualisierung

Umsetzung

Inszenierung

Erkenntnis

Prolog

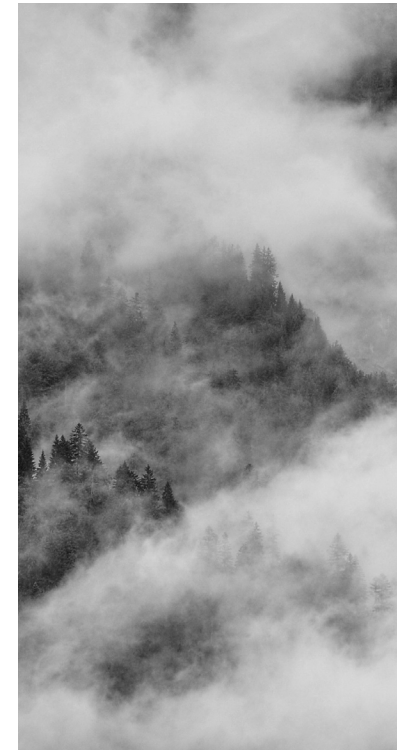
Die Farbe des Lichts

Weiß ist eine elegante und verstärkende Farbe.

Je nach Wellenlänge kann diese in verschiedene Farbtöne aufgeteilt werden. Sie wird verwendet, um Zwischentöne für andere Farben zu erzeugen. Somit hat Weiß selbst keinen eigenen Farbton, physikalisch gesehen.

Wie Licht schafft sie leuchtende, saubere und grenzenlose Atmosphären. In der Gestaltung wird Weiß daher für Helligkeit, Klarheit, Offenheit und als neutraler Hintergrund verwendet.

Symbolisch steht Weiß oft für Reinheit, Unschuld, Frieden und Neuanfang. Jedoch auch für Leere, Schrecken, und in einigen Kulturen repräsentiert es den Tod. Es ist die wahre, wirkliche Idee der Unendlichkeit.



Kontext

Licht – Form – Farbe – Wirkung

Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines Körpers in Beziehung zu seiner Farbe und die Untersuchung seiner Wirkung unter unterschiedlichen Lichtverhältnissen. Die Analyse erfolgt zu fünf Tageszeiten (6, 9, 12, 15, 18 Uhr).

Die Form wird zunächst zeichnerisch erarbeitet, anschließend mittels Rendering präzisiert und wenn nötig digital überarbeitet.

Darauf folgt die Umsetzung eines realen Modells, beispielsweise im 3D-Druck. Die Licht- und Schattenwirkung wird fotografisch dokumentiert und abschließend mit den Renderings vergleichend betrachtet.

Inspiration

Brainstorming – Wo findet man Weiß?

Gespenster werden weiß dargestellt, sowie Leichen, aber auch die typisch weiße Kleidung der Ärzte. Ein weißes Haus ist zwar keine Seltenheit, aber Das Weiße Haus gibt es nur einmal. Ebenso gilt die weiße Blume als Beigabe für die Jungfrau Maria und Symbol ihrer Unschuld.

Auch das Farblose wird oft fälschlicherweise weiß genannt, wie etwa beim Weißwein. Übrigens sind die Albinos in der Natur etwas ganz Seltenes, in einigen Kulturen werden sie sogar als etwas Heiliges und Verehrungswürdiges angesehen.

Ziel war es, bekannte Objekte, Lebewesen und Sontiges zu sammeln, die an weiß erinnern. Die anschließende Formentwicklung ergibt sich aus der Übertragung dieser Sammlung in eine neue, offene Struktur.



Schwan
Lamm
Eisbär
Leere Wolke frei
zeitlos
Nebel rein
Statue
Schnee
Ruhe
Knochen
Sterne
Papier
neutral
elegant
Keramik Spinnennetz
Wiederholung
Frieden unendlich
Licht
Bergkristall kalt

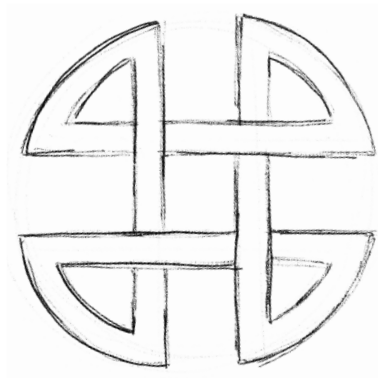
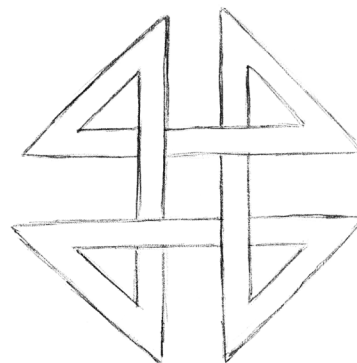
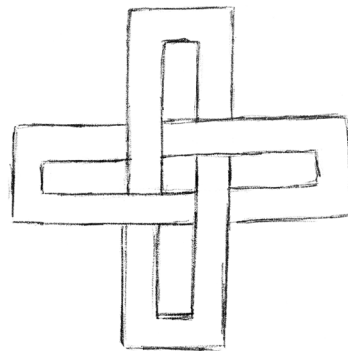
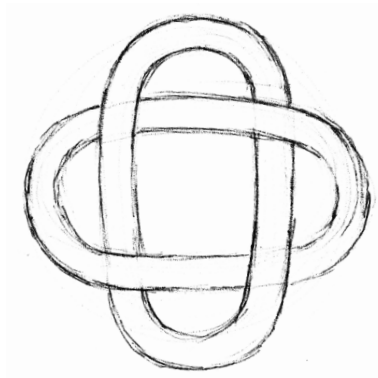
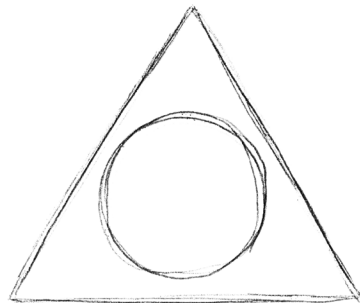
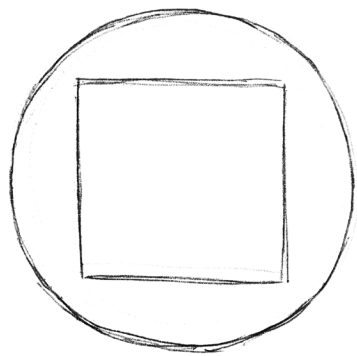
Entwurfsphase

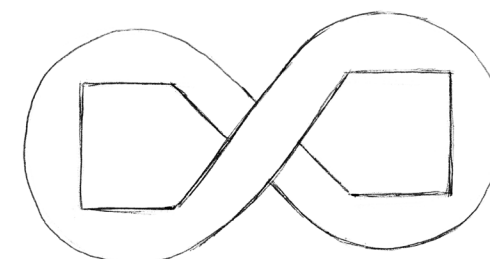
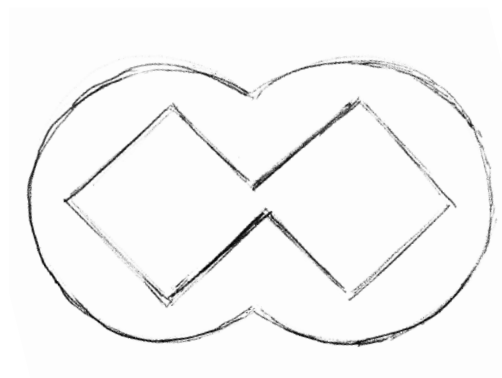
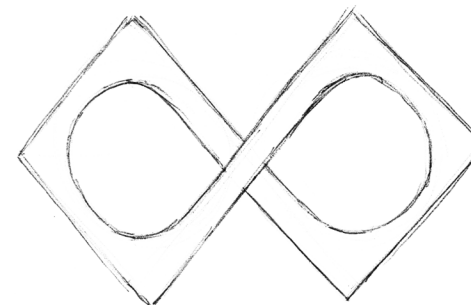
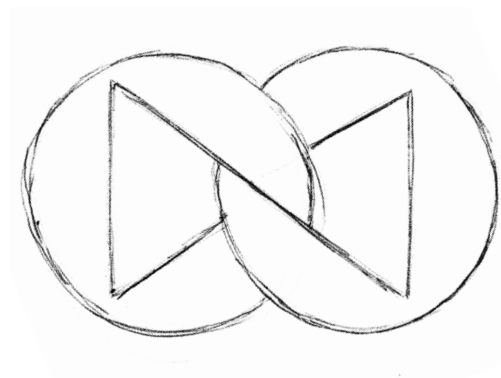
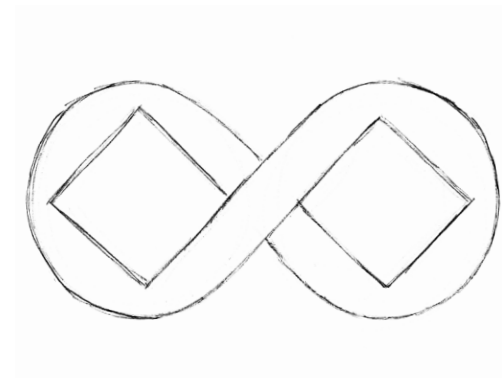
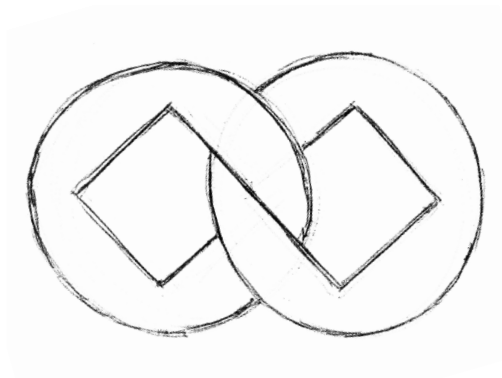
Interessante Tatsache – Weiß in der Kunst

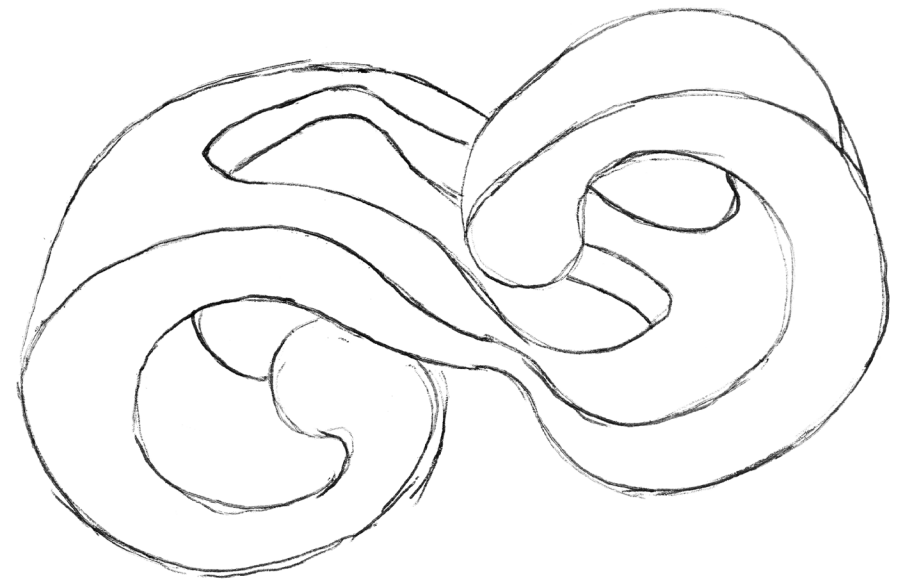
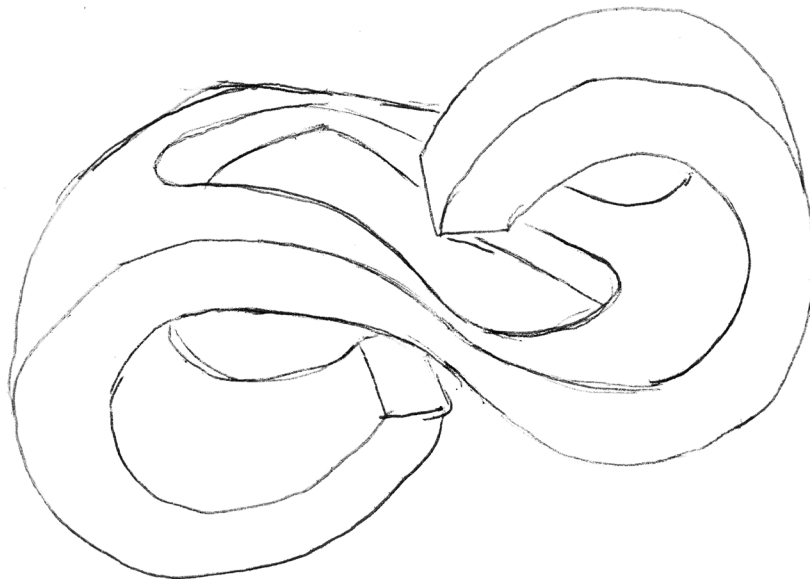
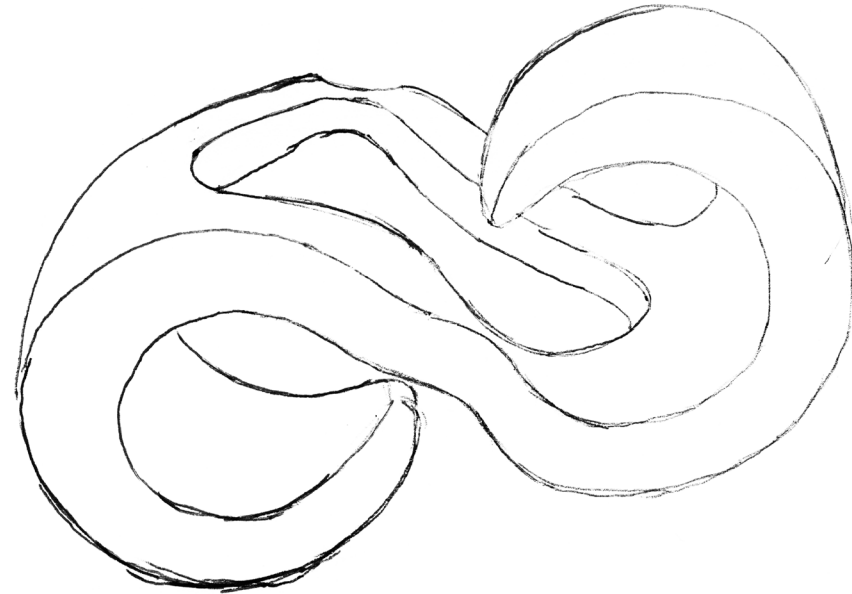
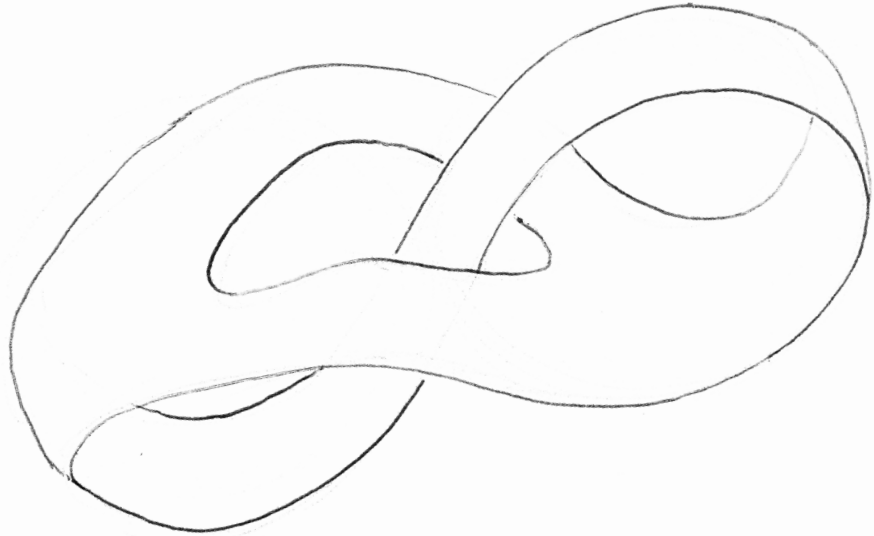
Weiß galt in der Renaissance noch nicht als Farbe. Erst im 19. Jahrhundert wurde es schrittweise in das Farbspektrum integriert. Turner und Monet waren unter den ersten Künstlern, die Weiß als Farbe nutzten.

Erst zu Beginn des 20. Jahrhunderts wurde die Nichtfarbe zu einem zentralen Thema der avantgardistischen Malerei, seit Malewitschs Weißem Quadrat (1917/18). Robert Rauschenberg zeigte 1951 weiße Bilder als Monochromien. Jasper Johns malt weiße Flaggen als Negation zu dem abstrakten Expressionismus. Yves Klein entwarf den Weißen Raum.

Erste Ideenvisualisierungen zeigen Ansätze zur Formfindung und strukturellen Gestaltung.







Visualisierung

CAD - Renderings

Zur Analyse der Form wurden erste CAD-Modelle umgesetzt. Dabei wurden die Renderings an reales Licht angepasst, um die Form und ihre Struktur realitätsnah zu testen. Die Renderings dienten als Grundlage zur Beurteilung der Form und zur weiteren Präzisierung des Entwurfs.



6 Uhr



9 Uhr



12 Uhr



15 Uhr



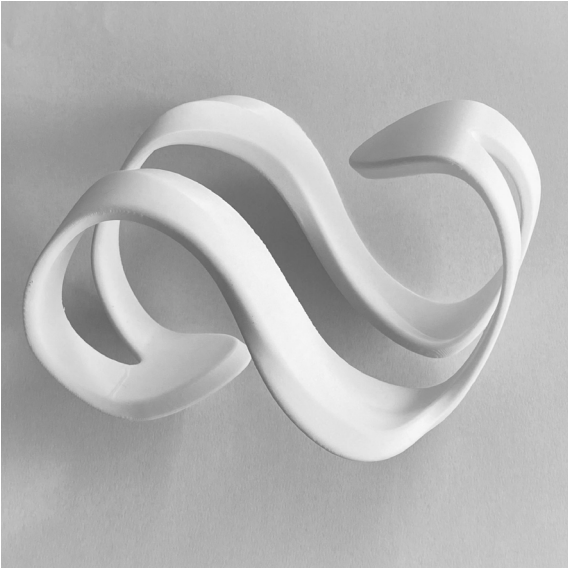
18 Uhr

Umsetzung

Erste Modelle

Erste Ideenvisualisierungen zeigen Ansätze zur Formfindung und strukturellen Gestaltung. Zur Überprüfung der Proportionen und der Wirkung der Form wurden anschließend Probedrucke angefertigt. Diese dienten dazu, die Form im Raum zu beurteilen und gegebenenfalls anzupassen.

Nach der finalen Festlegung wurde das Modell geschliffen und lackiert, um eine gleichmäßige, weiße Oberfläche zu erhalten und die Wirkung der endgültigen Form zu präzisieren.



Inszenierung

Fotostudio - Das fertige Modell

Das fertige Modell wurde im Fotostudio unter kontrollierten Lichtbedingungen inszeniert. Die Aufnahmen zeigen die Form zu fünf Tageszeiten (6, 9, 12, 15, 18 Uhr) und machen die Veränderung von Licht, Schatten und Wirkung sichtbar.

Ziel ist es, die Eigenschaften der weißen Oberfläche sowie die räumliche Präsenz des Körpers möglichst unverfälscht darzustellen.



6 Uhr



9 Uhr



12 Uhr



15 Uhr



18 Uhr

Erkenntnis

Im Vergleich zum Rendering wirken die Fotografien lebendiger und räumlicher.

Durch natürliches Licht werden Konturen, Übergänge und Oberflächen feiner und wahrheitsgetreuer sichtbar.

Besonders die Farbe Weiß entfaltet in der Fotografie ihre Qualitäten als helle, ruhige und offene Farbe, da Licht und Materialität unmittelbar erfahrbar werden. Die fotografischen Aufnahmen transportieren damit stärker Begriffe wie Reinheit, Klarheit und Stille, während die Renderings vor allem zur formalen Kontrolle und Präzisierung dienen.