

Erwin Herzberger

Von der Idee zur Form

**SHAKER
VERLAG**

Impressum

Verfasser
Erwin Herzberger

Redaktion
Susanne Bühler-Schmidt

Grafik, Layout
Susanne Bühler-Schmidt

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek.
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Copyright Shaker Verlag 2015
Alle Rechte, auch das des auszugsweisen Nachdruckes, der
auszugsweisen oder vollständigen Wiedergabe, der Speicherung
in Datenverarbeitungsanlagen und der Übersetzung, vorbehalten.

Printed in Germany.

ISBN 978-3-8440-3725-8
ISSN 0945-0661

Shaker Verlag GmbH · Postfach 101818 · 52018 Aachen
Telefon: 02407/95 96 - 0 · Telefax: 02407/95 96 - 9
Internet: www.shaker.de · E-Mail: info@shaker.de

Inhalt

Vorwort	5
Einleitung	7
1. Schule des Sehens	8
Analyse gestalterischer Merkmale. Wahrnehmung. Vom Bild zum Raum Bildanalyse: visuelle Merkmale und Anrufungspunkte. Lagebeziehung. Format, Richtungen in der Bildfläche Formkontraste. Größenkontraste. Hell-Dunkel-Kontraste. Figur und Grund. Redundanz und Störung Anziehung und Abstoßung. Stärke und Schwäche. Ponderation. Mitte und Rand. Komplexität der Ästhetik	
2. Bild - Raum / Flächige und räumliche Relationen	19
Grafisches: Transparenz, Oberflächen. Eigenschaften und Wirkungen. Reduktion und Abstraktion Farben: Funktion - Intraaktion - Räumlichkeit. Raum und Tiefenwirkung von Farben	
3. Form - Raum / Plastische und räumliche Relationen	34
Verräumlichung: Fläche - Relief - Raum - Form Einflußgrößen für plastische und räumliche Prozesse Naturformen / Gewachsene Formen. Tiere - Skelette - Knochenformen. Der menschliche Körper als plastisches Ereignis. Das Prinzip der Organik. Plastische Merkmale technischer Formen Plastik und Architektur. Raum und Licht	
4. Erweiterte Formen der Gestaltung	60
Die Bedeutung des Experiments. Experimentelle Raumerfahrung durch Bewegung, Musik und Geräusch Offen - geschlossen: Bewegung - Raum - Architektur. Prozesshaftes Denken - Prozessgestaltung Experimentelles Zeichnen. Experimentelles Modellieren. Filmisch - prozeßhaftes und virtuelles Denken Der gehörte Raum	
5. Architektur und Raum - Architektonische Gestaltungsprozesse	79
Typos und Topos / Ordnung und Form. Architektur zeichnen – die Reisekizze Architektur zeichnerisch analysieren. Architektur zeichnerisch interpretieren Architektonisches Gestalten Architektonischer Raum: Raum und Ordnung. Raum als Ort von Energie Architektonische Form: Skulptur, Gliederung, Fügung, Ecke, Treppe, Fassade, Kontext Ornament und Dekoration	
6. Kommunikation	105
Zeichen, Symbol, Metapher. Rede und Antwort. Transformation	
7. Techniken der Gestaltung und Darstellung	119
Darstellung der Idee. Bildsprache - Erzählung - Visualisierung - Inszenierung. Räumliche Inszenierung	
Darstellung der Idee durch Zeichnen, Modellieren, Modellbau. Die erfinderische, konzeptionelle Zeichnung Die technische Handskizze. Das Schaubild. Das konzeptionelle, erfinderische Modell Das Arbeitsmodell. Das Präsentationsmodell Werkzeuge, Materialien und Techniken des Modellierens und des Modellbaus	
Darstellung der Idee durch fotografische und filmische Mittel. Modellfotografie. Zusammenfassung der Möglichkeiten zur Darstellung der Idee. Darstellung der Idee mit filmischen Mitteln. Stop-Motion. Die Kamerabewegung. Planung eines Films, Schnitt und Ton.	
8. Nachweise	148

Inhalt

Vorwort	5
Einleitung	7
1. Schule des Sehens	8
Analyse gestalterischer Merkmale. Wahrnehmung. Vom Bild zum Raum Bildanalyse: visuelle Merkmale und Anrufungspunkte. Lagebeziehung. Format, Richtungen in der Bildfläche Formkontraste. Größenkontraste. Hell-Dunkel-Kontraste. Figur und Grund. Redundanz und Störung Anziehung und Abstoßung. Stärke und Schwäche. Ponderation. Mitte und Rand. Komplexität der Ästhetik	
2. Bild - Raum / Flächige und räumliche Relationen	19
Grafisches: Transparenz, Oberflächen. Eigenschaften und Wirkungen. Reduktion und Abstraktion Farben: Funktion - Intraaktion - Räumlichkeit. Raum und Tiefenwirkung von Farben	
3. Form - Raum / Plastische und räumliche Relationen	34
Verräumlichung: Fläche - Relief - Raum - Form Einflußgrößen für plastische und räumliche Prozesse Naturformen / Gewachsene Formen. Tiere - Skelette - Knochenformen. Der menschliche Körper als plastisches Ereignis. Das Prinzip der Organik. Plastische Merkmale technischer Formen Plastik und Architektur. Raum und Licht	
4. Erweiterte Formen der Gestaltung	60
Die Bedeutung des Experiments. Experimentelle Raumerfahrung durch Bewegung, Musik und Geräusch Offen - geschlossen: Bewegung - Raum - Architektur. Prozesshaftes Denken - Prozessgestaltung Experimentelles Zeichnen. Experimentelles Modellieren. Filmisch - prozeßhaftes und virtuelles Denken Der gehörte Raum	
5. Architektur und Raum - Architektonische Gestaltungsprozesse	79
Typus und Topos / Ordnung und Form. Architektur zeichnen – die Reisekizze Architektur zeichnerisch analysieren. Architektur zeichnerisch interpretieren Architektonisches Gestalten Architektonischer Raum: Raum und Ordnung. Raum als Ort von Energie Architektonische Form: Skulptur, Gliederung, Fügung, Ecke, Treppe, Fassade, Kontext Ornament und Dekoration	
6. Kommunikation	105
Zeichen, Symbol, Metapher. Rede und Antwort. Transformation	
7. Techniken der Gestaltung und Darstellung	119
Darstellung der Idee. Bildsprache - Erzählung - Visualisierung - Inszenierung. Räumliche Inszenierung	
Darstellung der Idee durch Zeichnen, Modellieren, Modellbau. Die erfinderische, konzeptionelle Zeichnung Die technische Handskizze. Das Schaubild. Das konzeptionelle, erfinderische Modell Das Arbeitsmodell. Das Präsentationsmodell Werkzeuge, Materialien und Techniken des Modellierens und des Modellbaus	
Darstellung der Idee durch fotografische und filmische Mittel. Modellfotografie. Zusammenfassung der Möglichkeiten zur Darstellung der Idee. Darstellung der Idee mit filmischen Mitteln. Stop-Motion. Die Kamerabewegung. Planung eines Films, Schnitt und Ton.	
8. Nachweise	148