

# W e i o

*immersiv*

Erfahrungsraum  
Inszenierung

# W e r

*immersiv*

Erfahrungsraum  
Inszenierung

# Wald *immersiv*

Erfahrungsraum / Inszenierung

Yaman Al Fawaz, Paul Dieckmann, Camille von Gerkan,  
Max Koch, Philip Kühlke, Malte Litzinger, Elena Messnarz,  
Lucas Nonn, Frederick Ostertag, Raphael Rustige, Nils Schröder,  
Rhona Splitt, Lukas Stieff, Marietta Szydlik, Malin Trepel

Moderation:  
Prof. Guido Englich, Julius Abromeit

**Studiengang BA + MA Industriedesign  
Sommersemester 2025**

Burg Giebichenstein  
Kunsthochschule Halle



# Wald *immersiv*

Erfahrungsraum / Inszenierung



<https://vimeo.com/1081257886>

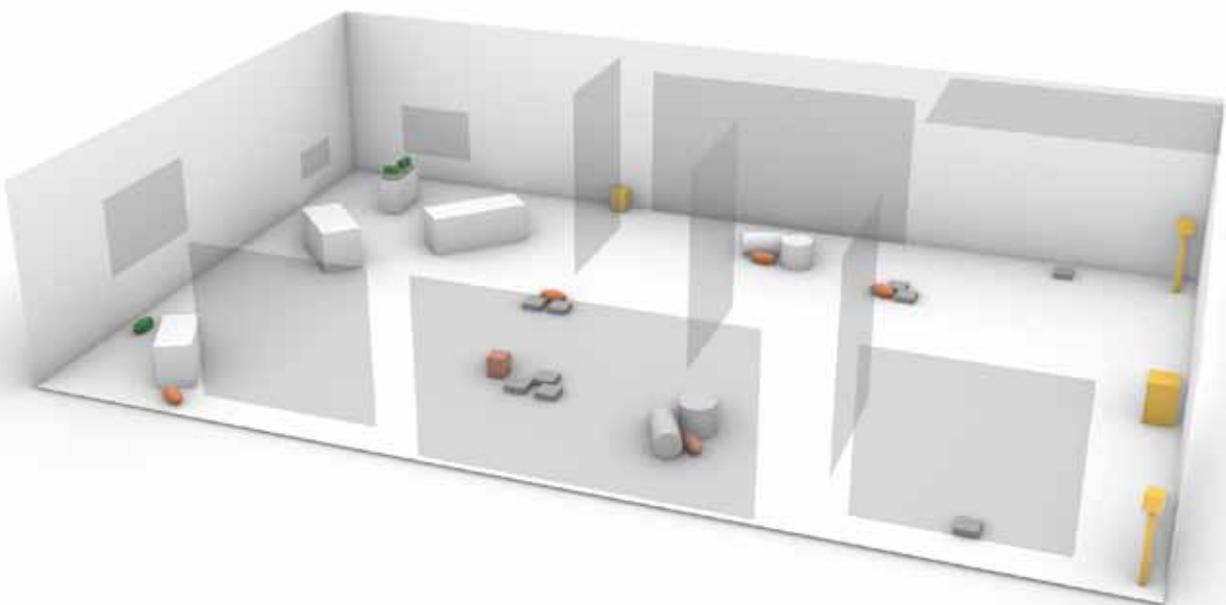
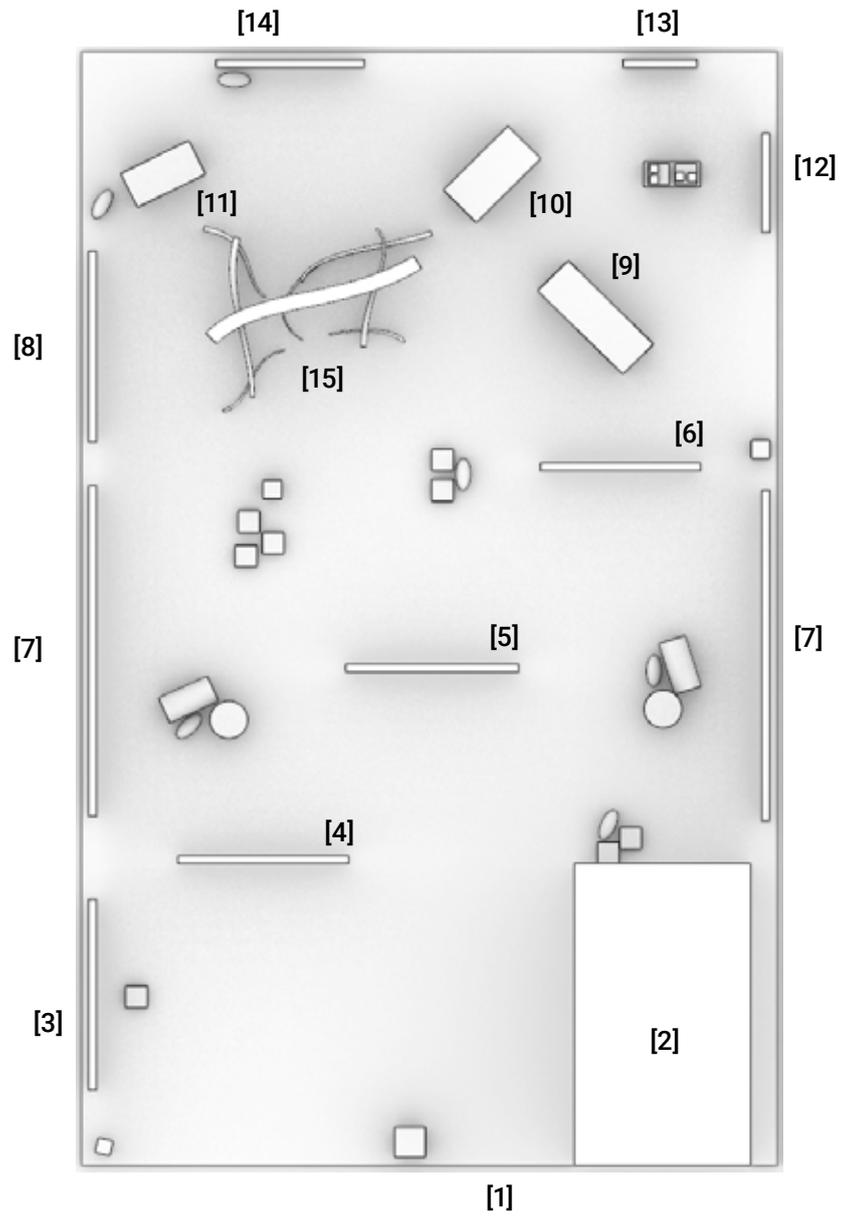
Mit der Ausstellung Wald immersiv wurden Erfahrungen und Informationen, die auf der Exkursion im Rahmen der Projekte „**Wald**“ und „**Studio Cambio**“ gesammelt wurden, in sinnlich erfahrbare Medien übersetzt.

Ziel der Inszenierung war es, die ersten Eindrücke in der Gruppe aufzubereiten und sowohl bei den Teilnehmenden der Projekte als auch bei externen Besucher\*innen Neugier und Interesse am Thema Wald zu wecken.

Wie klingt der Wald?  
Wie sieht der Wald aus?  
Wie riecht der Wald?  
Wie schmeckt der Wald?  
Wie wirkt der Wald als Raum?

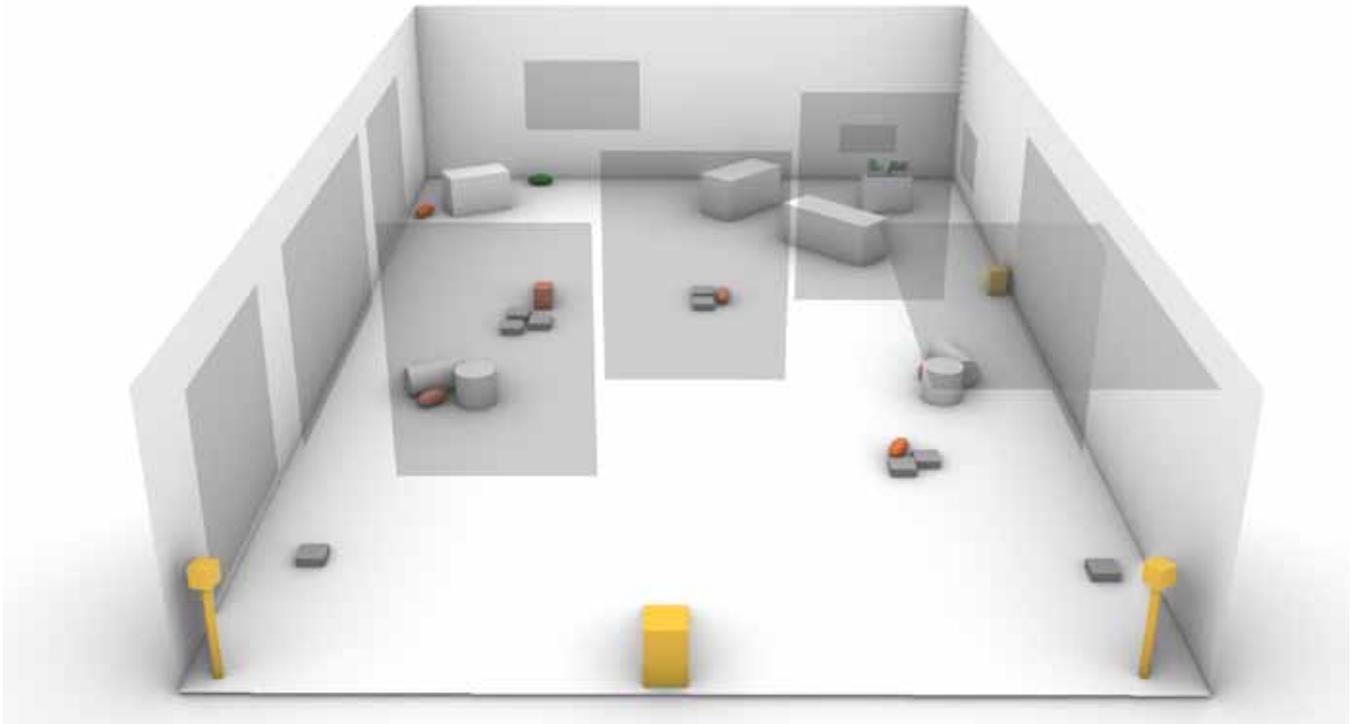
Diese und weitere Fragen sollten in der Inszenierung durch das Ansprechen aller Sinne erfahrbar gemacht werden.

In der folgenden Dokumentation wird die Planung und Durchführung der Inszenierung in ihren einzelnen Teilen gezeigt.



# Planung

## Übersicht der Stationen



[1] Eingang

**Video-Impressionen**

- [2] Blick in die Baumkronen
- [3] Interaktive Video-Installation
- [4] Waldboden
- [5] Blick in die Zweige
- [6] Baumstrukturen
- [7] Waldansichten in der Totalen
- [8] Oberfläche eines toten Baumes

**Wie schmeckt der Wald?**

- [9] Kräutersammlung und -Verkostung
- [10] Buffet Kräuter-Foccacia
- [11] Wald Bar

**Film Informationen**

- [12] Forschungskantine
- [13] Kräuter-Wanderung
- [14] Wanderung mit dem Förster

**Installationen**

- [15] Mobile



# Video-Installationen



Um die unterschiedlichen Wald-Eindrücke visuell erfahrbar zu machen, wurden im Raum verschiedene Videoinstallationen verteilt.

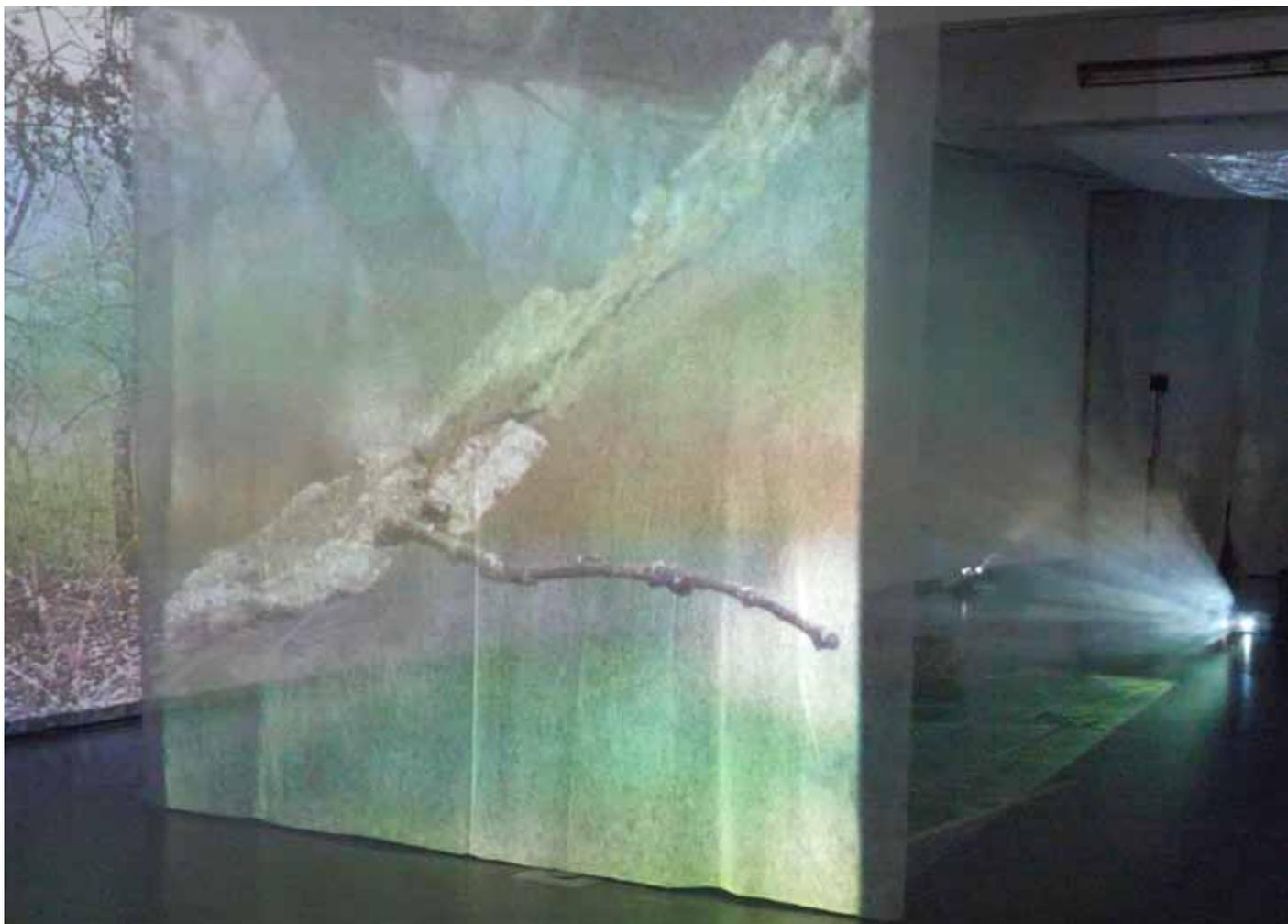
Als Projektionsflächen werden die Raumwände und von der Decke abgehängtes Vlies verwendet. Das transluzente hauchdünne Vlies lässt die Projektionen so durchscheinen, dass sie zum einen von allen Seiten sichtbar sind, aber auch das Licht durchbrechen lassen wie in einer Waldlichtung im Sonnenschein und die schemenhafte Wahrnehmung des dahinterliegenden Raumes ermöglichen. Die gestaffelte Hängung der Vliese zoniert den Raum – beim Durchwandern ergeben sich dynamische Bild-Collagen aus den Überschneidungen von Bildern und Schatten der Besucher\*innen. Beim Durchlaufen des Raumes bewegt sich das Vlies und erzeugt den Eindruck eines leichten Windes.



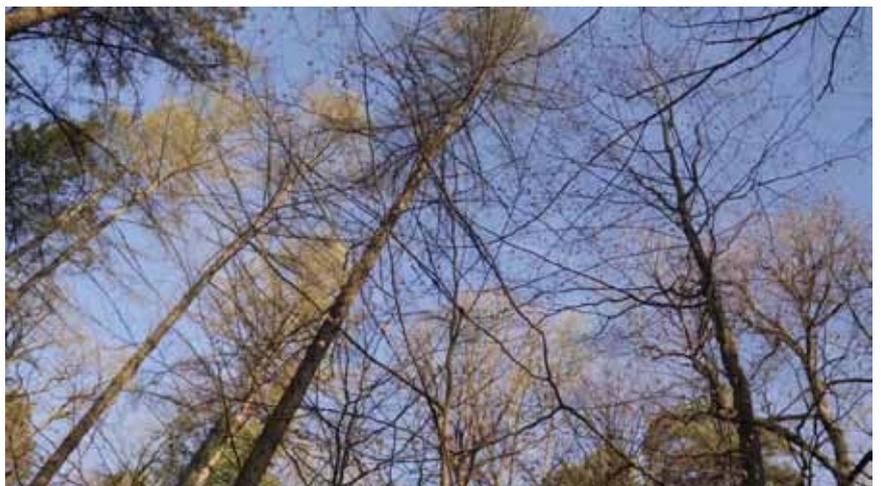
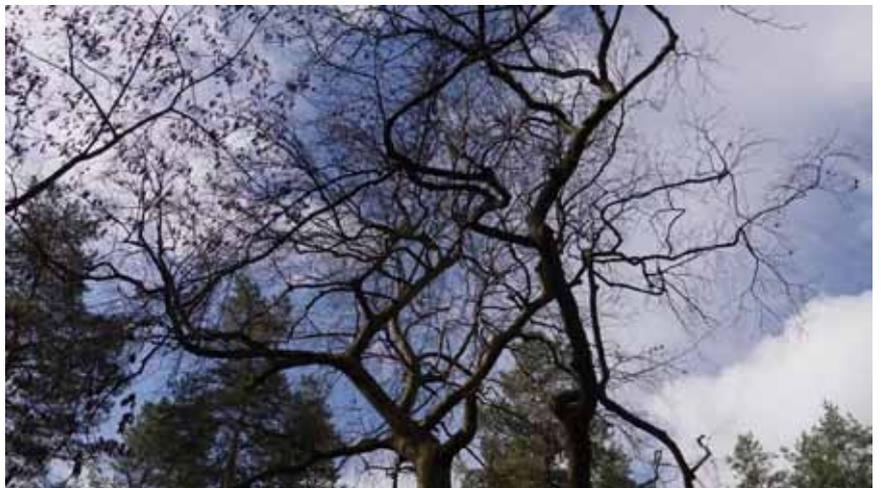
# Impressionen und Blickwinkel

Insgesamt sieben Video-Projektionen widmen sich unterschiedlichen Eindrücken und Blickwinkeln im Wald:

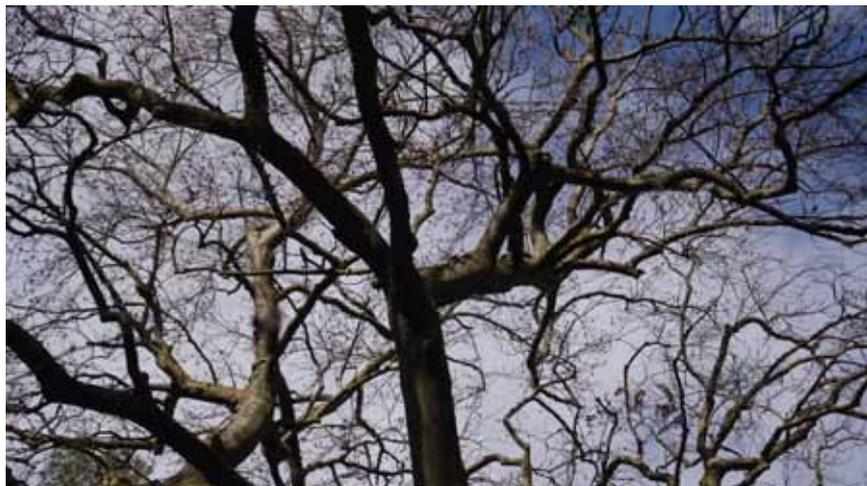
Von Gesamtansichten des Waldes bis zu Detailaufnahmen des Waldbodens. Vom Blick steil nach oben in das Blätterdach bis zu Schattenrissen verschiedener Baumkronen. Von Nahaufnahmen diverser Rindenstrukturen und Blattwerke bis zu einer langen Kamerafahrt und visuellen Erkundung die Oberfläche eines toten Baumstammes.



Projektion  
**Blick in die Baumkronen**



Projektion  
**Blick in die Zweige**



## Projektion Waldboden



## Baumstrukturen





Totholz

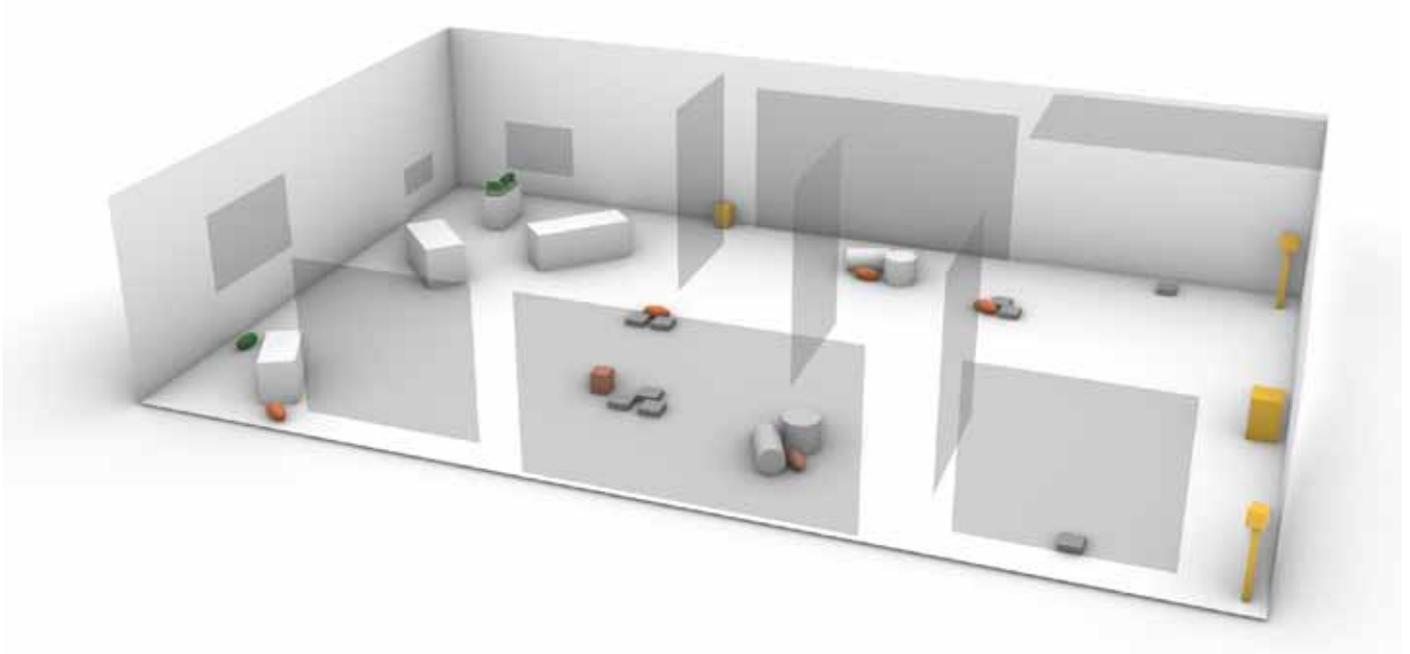


Projektion  
Waldansichten



Film  
**Wanderung mit dem Förster**

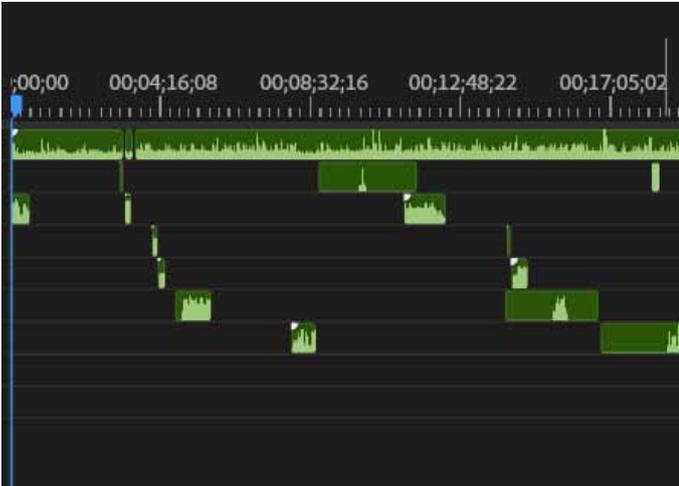




#### Verteilung der Soundquellen

-  Installierte Lautsprecheranlage mit dem Basis-Sound
-  Bluetooth-Lautsprecher mit den Ereignis-Geräuschen
-  Lautsprecher zu den Informationsfilmen

# Soundkomposition



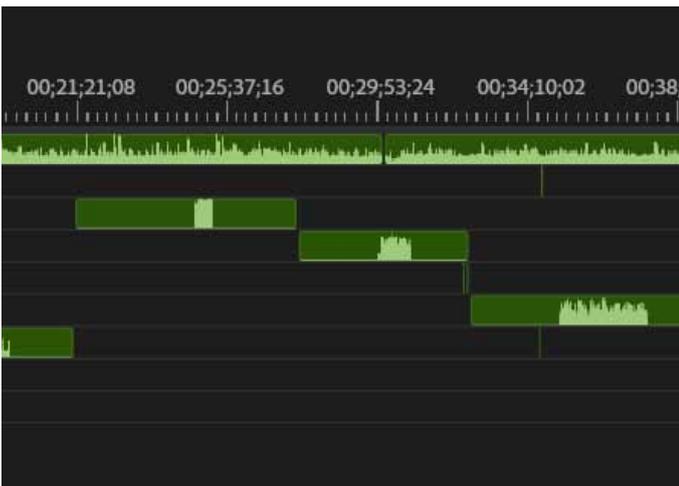
Der Sound der Ausstellung macht den Wald akustisch in seiner Vielseitigkeit erfahrbar.

Das Fundament bildet eine durchgehende Basisspur bestehend aus Blätterrauschen, Vogelgezwitscher und Wind.

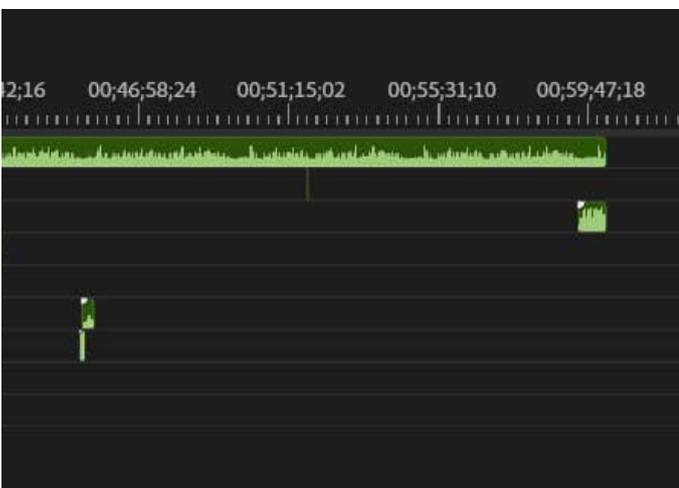
Darüber sind Ereignis-Geräusche gelegt, die abwechselnd im Wald auftauchen – beispielsweise von Motorsägen, Tieren, Feuer und Menschen, die durch den Wald gehen.

Ergänzend gibt es eine Erzählebene mit Auszügen aus Grimms Märchen, begleitet von atmosphärischer Musik.

Nach der Hälfte der einstündigen Soundkomposition findet ein akustischer Wechsel von der Tages- zu einer Nachtatmosphäre statt.



Insgesamt ist der Sound auf sieben Tonspuren aufgeteilt: Die Basisspur wird über eine fest installierte Lautsprecheranlage mit Subwoofer wiedergegeben. Die übrigen sechs Spuren, mit den zusätzlichen Geräuschen, werden über im Raum verteilte Bluetooth-Lautsprecher abgespielt. Auf diese Weise werden die Besuchenden von Tönen, die an verschiedenen Orten auftauchen, durch die Ausstellung geleitet.





# Interaktive Video-Installation

In die Ausstellung haben wir eine interaktive Installation integriert, die den Besuchenden ermöglicht, durch ihre eigene Bewegung in die virtuelle Sphäre des Waldes einzutauchen.

Die Installation wurde im Eingangsbereich platziert, sodass die Besuchenden geradezu „beiläufig“ – also im Vorbeilaufen damit interagieren. Die Interaktion wurde mit der Software TouchDesigner programmiert.

Eine Kamera erfasst die Bewegungen der Personen im dafür vorgesehenen Bereich – diese Bewegungen lösen eine Interaktion mit den virtuellen Blättern in der Projektion aus.

Die Programmierung wurde so ausgeführt, dass das Verhalten und die physikalischen Eigenschaften der Blätter in hohem Maße realistisch simuliert werden.

Die Projektion wurde mithilfe eines Kurzstanz-Beamers an die Raumwand projiziert, sodass beim Interagieren keine Schatten der Besucher auf der Projektionsfläche entstehen.





# Mobile



Das Mobile aus verschiedenen starken Ästen, holt den Wald in seiner dreidimensionalen Form in die Ausstellung.

Als räumliche Skulptur reagiert das Mobile auf die Bewegungen im Raum und bleibt somit im ständigen Wandel. Es interagiert darüber hinaus mit den Projektionen, indem sich durch die Überschneidungen Schattenspiele der Äste abzeichnen.

# Wald Bar



## Rezept

### Wald Limonade



#### Zutaten

- Soda (Sprudelwasser)
- etwas Holunderblütensirup
- Tannen-, Kiefern-, oder Fichtennadeln  
(Vorsicht, keine Nadeln der Eibe verwenden, diese sind giftig!)

1. Die gewaschenen Triebe mit kochendem Wasser Aufkochen und einige Minuten ziehen lassen. Jedoch nicht zu lange ziehen lassen, da sich sonst Gerbstoffe lösen und das Getränk kann etwas pelzig schmecken.

2. Den Aufguss kalt stellen und mit einem kleinen Schuss Holunderblüten-Sirup versehen.

3. Beim Einschenken das Glas mit ca. der gleichen Menge Aufguss und Sprudelwasser auffüllen

Zum Garnieren haben wir frische Fichtentriebe und Waldbeeren hinzugefügt.

Wie der Wald riecht und aussieht, haben die meisten klar vor Augen, aber wie schmeckt der Wald eigentlich?

Der Wald ist ein Rohstoff-Lieferant für Essbares und sein Angebot reicht weit über Beeren und Pilze hinaus. In der Wald-Bar haben wir versucht, den typischen Geschmack des Waldes einzufangen und aus Zutaten aus dem Wald ein erfrischendes Getränk zuzubereiten, das die Ausstellung begleitet.

Auf einem Wald-Spaziergang ließen sich alle Zutaten für die Wald-Limonade sammeln: Junge Fichten-, Tannen- und Kiefernadeln bilden dabei die Basis des Getränks und verleihen diesem einen leicht herben, typisch waldigen Geschmack.



*Die Natur in ihrer haptischen,  
farblichen und geschmacklichen  
Vielfalt erkunden.*

# Kräuterverkostung

Partizipatives Essen und Lernen

Das Team des Projektes „Studio Cambio“ übernahm die Gestaltung des kulinarischen Erfahrungsbereichs im „Wald“. Aus den Eindrücken und Erkenntnissen der gemeinsamen Exkursion entstanden zwei Videos, die zum einen das Sammeln von Kräutern mit der Kräuter-Pädagogin Tanja Tempel dokumentieren und zum anderen die Konzeption und Umsetzung eines Menüs in Kooperation mit Susanne Wegerich von der Forschungskantine Kassel. Ergänzend zur medialen Aufbereitung wurden zwei „essbare“ Installationen und Erfahrungsräume inszeniert. Diese stellen die beiden Stationen der Exkursion dar und präsentieren die gesammelten Erkenntnisse räumlich und sinnlich.



Filme  
Kräuter sammeln ...



### ... und Zubereiten in der Forschungsküche



## Kulinarische Begleitung der Ausstellung

Neben der Gestaltung eines Faltposters, das die Potenziale, Einsatzbereiche und Saisonalität ausgewählter Wildkräuter thematisierte, lag der Fokus darauf, Besucher\*innen anzuregen, die präsentierten Kräuter im Tischsetting eigenständig zu identifizieren, zu sortieren und geschmacklich zu erkunden. Hierfür wurden im Umfeld des Neuwerk Campus eine Vielzahl an Wildkräutern gesammelt und sorgfältig aufbereitet, um sie als Bestandteil in die Installation zu integrieren.





Als geeignetes Medium für die kulinarische Vermittlung eignet sich ein einfaches, gut portionierbares Gericht – ein Brot mit Aufstrich. In Anlehnung an das gemeinsam mit Susanne Wegerich entwickelte Menü wurden hierfür 4 kg Focaccia frisch gebacken und serviert mit einem selbst gemachten Bärlauchpesto. Der Bärlauch, zur Zeit der Ausstellung in großer Menge auf dem Hochschul-Campus verfügbar, erwies sich als ideale Zutat. Seine markante Knoblauchnote harmonierte hervorragend mit der luftigen Focaccia und bildete eine geschmacklich prägnante wie zugleich zugängliche Einführung in den kulinarischen Erfahrungsraum.



Gemeine Schafgarbe  
*Achillea millefolium*



Hainveilchen  
*Viola riviniana*



Gefleckte Taubnessel  
*Lamium maculatum*



Brennnessel  
*Urtica dioica*



Gemeiner Löwenzahn  
*Taraxacum officinale*



Scharbockskraut  
*Ranunculus ficaria*

Der kleine  
**Wildkräuter**  
 Guide



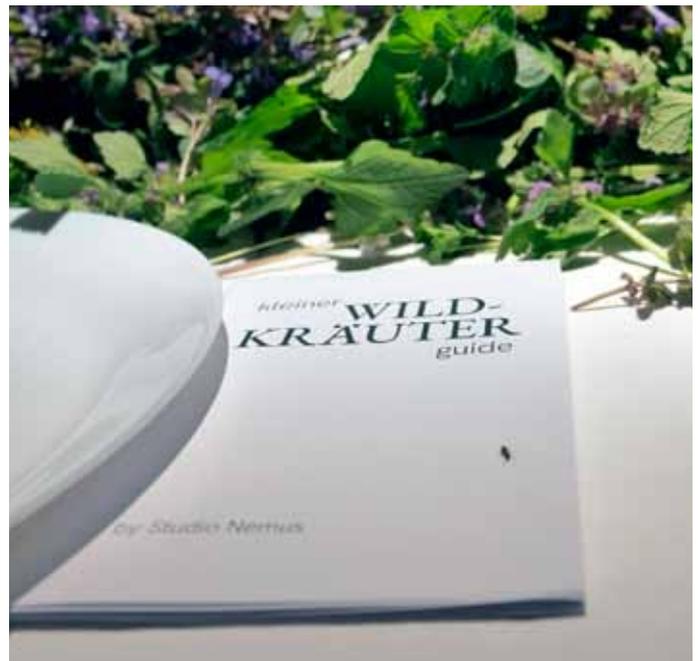
Gundermann  
*Glechoma hederacea*



Giersch  
*Aegopodium podagraria*



Ausdauerndes  
 Gänseblümchen  
*Bellis perennis*



Der Wald bietet eine vielfältige Auswahl an essbaren Wildkräutern, die in der Küche vielseitig einsetzbar sind. Sie liefern wichtige Nährstoffe und ermöglichen eine saisonale, regionale und nachhaltige Ernährung. Wer achtsam sammelt und die Pflanzen sicher erkennt, entdeckt den Wald als kulinarische Quelle.

Der kleine Wildkräuter-Guide lädt dazu ein, die gesammelten Kräuter zu erkunden, zu verkosten und selber auf die Suche zu gehen!

Inszenierung  
**Wald immersiv**



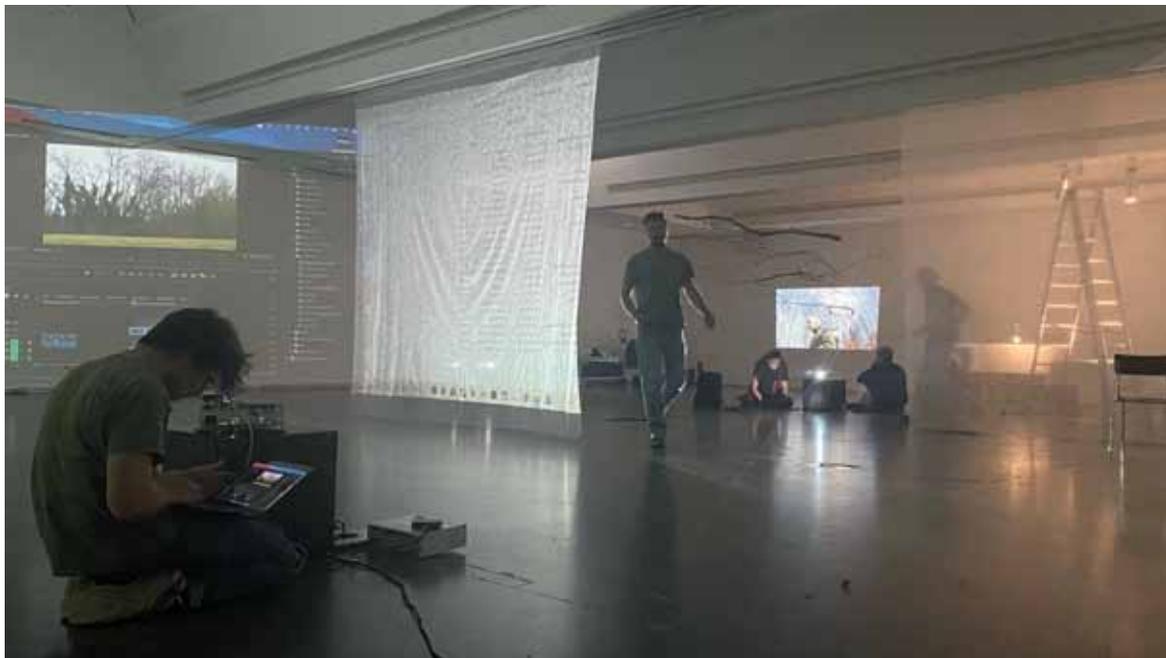


<https://vimeo.com/1081257886>



## Aufbau der Ausstellung





**Impressum**

Wald immersiv  
Erfahrungsraum Inszenierung

**Dokumentation der Ausstellung**

**Layout, Texte, Fotos, Illustrationen**  
Projektteilnehmer\_innen

**Teilnehmer\_innen**

Yaman Al Fawaz, Paul Dieckmann, Camille von Gerkan,  
Max Koch, Philip Kühlke, Malte Litzinger, Elena Messnarz,  
Lucas Nonn, Frederick Ostertag, Raphael Rustige, Nils Schröder,  
Rhona Splitt, Lukas Stieff, Marietta Szydlik, Malin Trepel

**Moderation**

Prof. Guido Englich, Julius Abromeit

Studiengang BA + MA Industriedesign  
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle  
Sommersemester 2025



**id-neuwerk.de**  
**Design Education Research**

**Burg Giebichenstein**  
**Kunsthochschule Halle**