

Wald

Design-Strategien für,
durch und mit dem Wald

**Konzepte
und Entwürfe**



Design-Strategien für,
durch und mit dem Wald

Konzepte
und Entwürfe



Projektübersicht auf
id-neuwerk.de



Video zum Projekt
<https://vimeo.com/1097311258>

Wald

Design-Strategien für, durch und mit dem Wald

Methodische Gestaltungsübungen
Studiengang BA Industriedesign

*Wie können Designer*innen den Wald neu denken?*

Als Erlebnis, als Materialquelle, als ökologischen Schlüssel und als politischen Raum? Welche Objekte, Prozesse oder Visionen können dabei helfen, den Wald zu schützen, zu nutzen oder erfahrbar zu machen?

Der Wald ist viel mehr als eine Ansammlung von Bäumen – er ist Sehnsuchtsort, Lebensraum, Ressource, kulturelles Erbe und bedrohtes Ökosystem. In einer Zeit zunehmender Umweltkrisen und stetig wachsendem Rohstoffbedarf fordert der Wald uns dazu auf, seine Potenziale neu zu betrachten und nachhaltige Lösungen zu entwickeln. Wir erkunden die vielfältigen Verbindungen zwischen Mensch und Wald. Ziel ist es, die Materialien, die ökologischen Funktionen und biologischen Systeme sowie die kulturelle Bedeutung des Waldes zu verstehen und zu vermitteln. Darauf aufbauend identifizieren wir Themen und Bedürfnisse und entwickeln Methoden und Konzepte, die den Wald als Partner, Handlungsraum und Inspirationsquelle begreifen – für, durch und mit dem Wald.

Die gestalterischen Ansätze können sich breit entfalten: von der Entwicklung nachhaltiger Objekte bis hin zur Gestaltung von Prozessen, die Kreislauf-wirtschaft, Nachnutzung und Ressourcenschonung berücksichtigen. Es geht darum, nicht nur Dinge zu gestalten, sondern auch neue Denkweisen und Handlungsstrategien zu entwickeln.

Teilnehmer_innen

Yaman Al Fawaz, Paul Dieckmann, Philip Kühlke, Malte Litzinger, Elena Messnarz, Lucas Nonn, Nils Schröer, Rhona Splitt, Lukas Stieff, Marietta Szydlik

Moderation

Prof. Guido Englich, Julius Abromeit

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
Sommersemester 2025

Inhalt

Friluftsliv Marietta Szydlik

Betula Philip Dean Kühlke
Rhona Splitt

Mycustic Elena Madeleine Messnarz

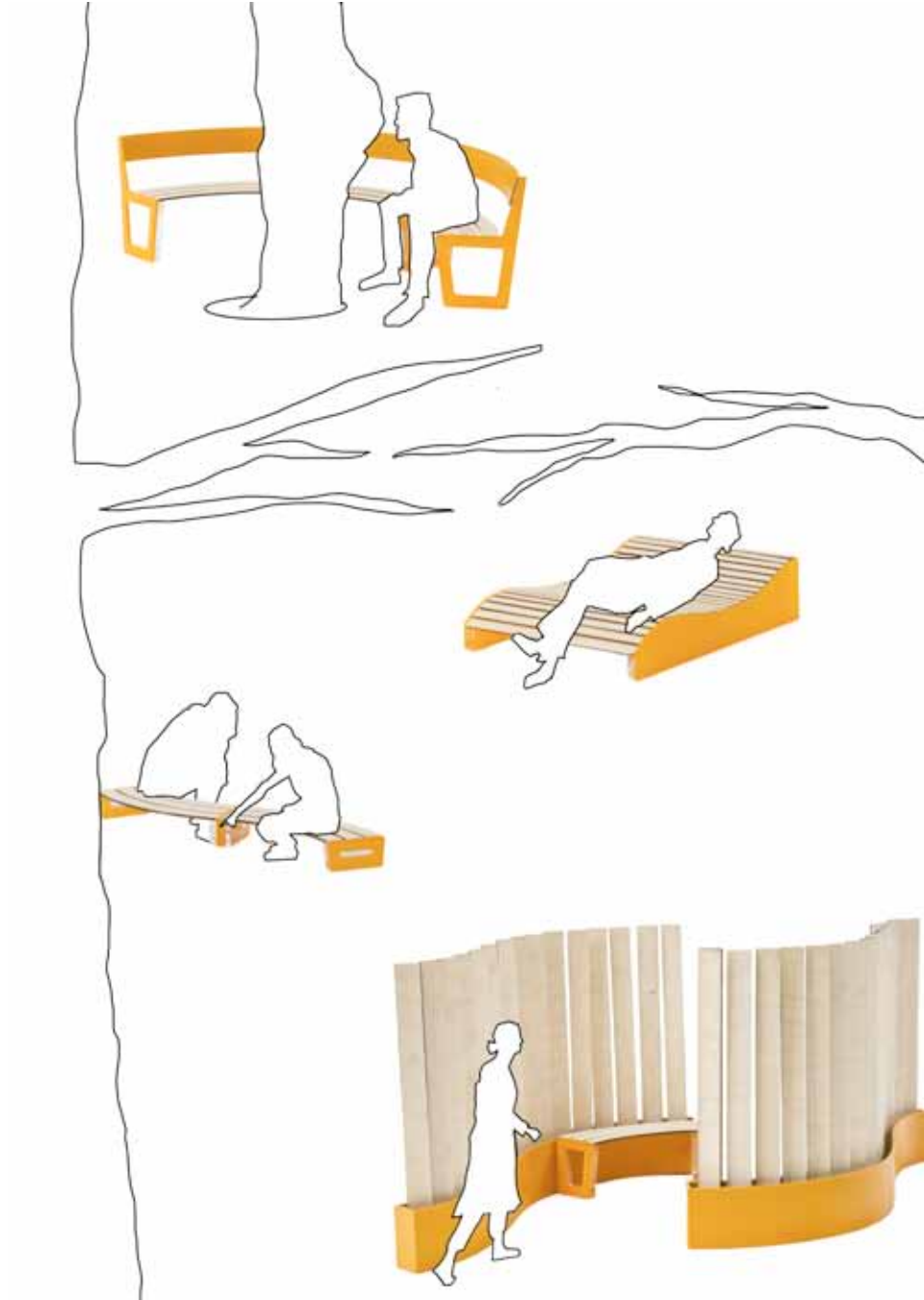
Silva Lux Yaman Al Fawaz

Green Noise Johann Lukas Stieff

Measure the flag Paul Dieckmann

Horch Malte Christian Litzinger
Lucas Nonn

How to sit in a forest Nils Schröer



Friluftsliv

Projekt von Marietta Szydlík

„Man erblickt nur, was man schon weiß und versteht.“

Johann Wolfgang von Goethe

Der Wald ist ein Ort, an dem wir uns gerne aufhalten. Dabei bildet er oft lediglich die Kulisse für einen netten Ausflug und ist weniger ein Raum, den wir bewusst wahrnehmen. Die Vielseitigkeit und Komplexität des Waldes bleibt uns dabei verborgen, da unser Blick sich auf Offensichtliches konzentriert und die subtilen Naturschauspiele übersieht.

Ziel des Projektes ist es daher, einen Perspektivwechsel zu ermöglichen, bei dem der Blick neu orientiert und ausgerichtet wird. Das dazu vermittelte Wissen schult die eigene Wachsamkeit und erweitert die Wahrnehmung – denn man sieht nur was man weiß.

Konzept-Entwicklung

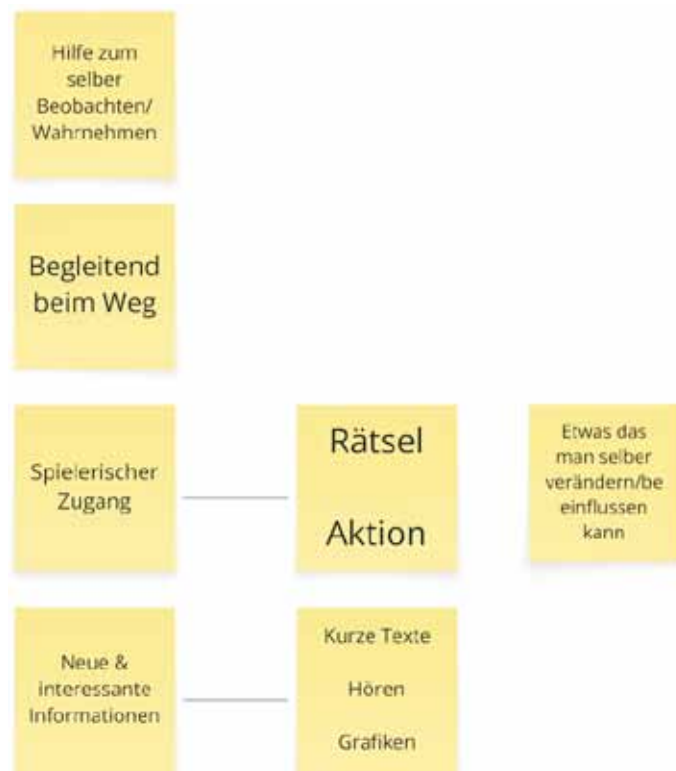


Im Berliner Grunewald habe ich zu Beginn meiner Recherche die Ausstellung **Wald. Berlin. Klima.** besucht.

Hierbei habe ich meinen Fokus auf die Frage gelegt wie in einem Außenbereich im Wald Informationen interaktiv ausgestellt und vermittelt werden.

Die Erkenntnisgewinne hieraus habe ich für mich zusammengetragen und überlegt, welche Ansätze auf mich besonders gut gewirkt haben und welche Werte ich davon auch in mein Konzept übertragen möchte.



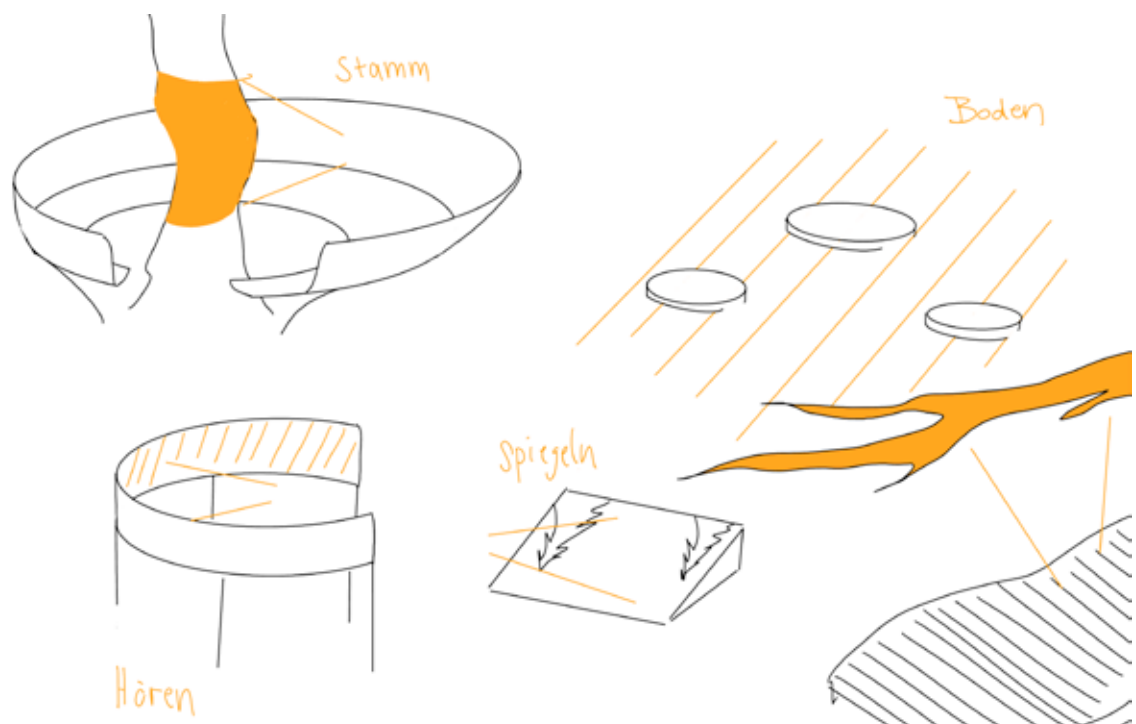


Ein zentraler Aspekt meines Konzepts war die Verknüpfung von vermitteltem Wissen mit konkreten Beobachtungen im Wald. In der Ausstellung, die ich besucht habe, wurden dazu Mittel wie Rahmen oder Markierungen eingesetzt, die auch ohne Vorkenntnisse deutlich machen, wo bestimmte Phänomene zu entdecken sind.

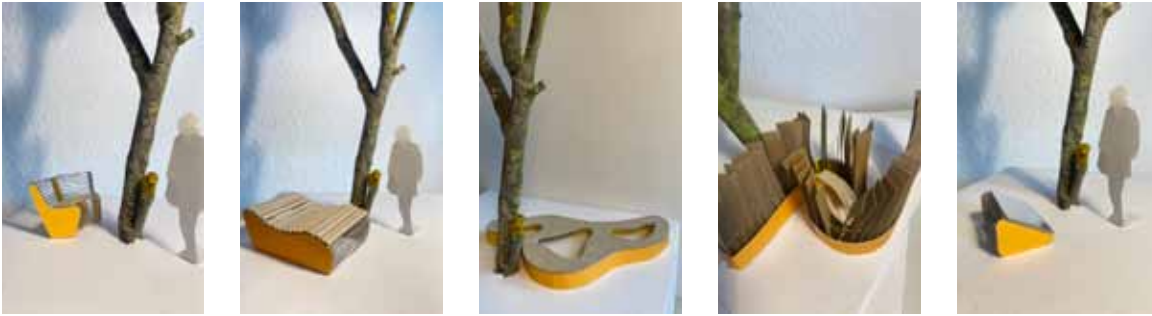
Diesen Ansatz habe ich in meinem Konzept weiterentwickelt. Anstelle von Markierungen verwende ich Sitzmöbel, die durch ihre Ausrichtung den Blick lenken und so gezielt auf bestimmte Aspekte der Umgebung aufmerksam machen.

Diese Idee basiert auf der Beobachtung, dass Sitzgelegenheiten gern zum Verweilen genutzt werden, während der Blick auf einen vorbestimmten Ausblick gerichtet ist. Diesen Moment nutze ich gezielt, um durch eine kleine Irritation im Ausblick neue Perspektiven zu eröffnen.

Beim Besuch einer Station konnte ein Hörspiel abgespielt werden. Dabei habe ich festgestellt, dass Zuhören oft leichter fällt als lange Texte zu lesen. Und es erlaubt, den Blick dabei schweifen zu lassen.



Umsetzung und Realisierung



Erste Testmodelle

Die ersten Modelle dienten einer Annäherung an Formen und einem einheitlichen Erscheinungsbild.



Modellbau

Im weiteren entstanden dann maßhaltige Modelle im Verhältnis 1:10.

Die Modelle dienen hier als Vermittlungsobjekte zum Darstellen des Konzepts und sind daher reduziert und klar in ihrer Form.



Farbwahl

Bei der Farbwahl habe ich mich für ein leuchtendes Orange entschieden, das sich im Wald gut hervorhebt.

Finalisierung Modell

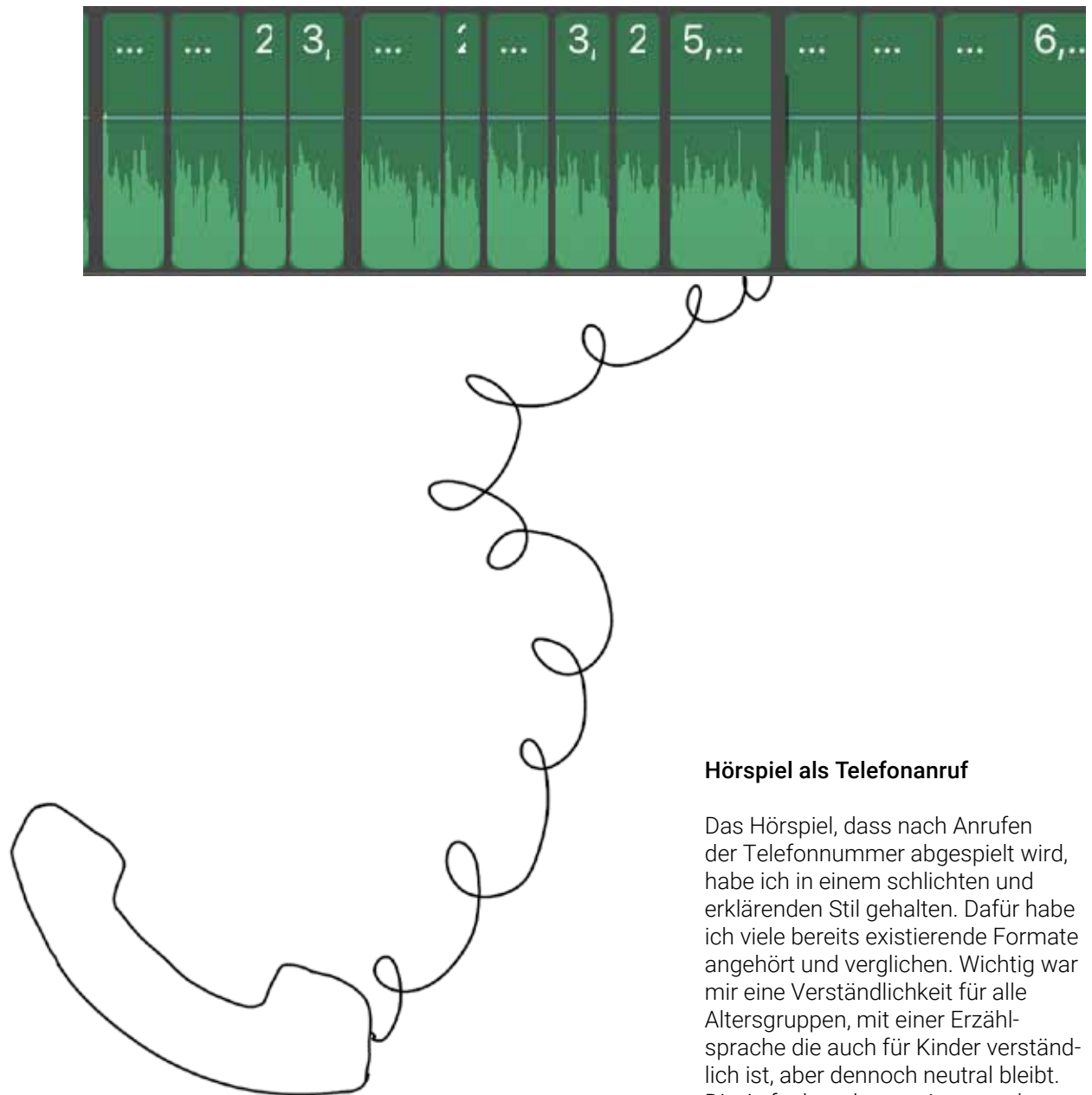
Bei der Darstellung der Modelle im Ausstellungskontext, habe ich mich für eine dunkle MDF Oberfläche entschieden, auf der sich die Modelle gut abheben. Neben jedem Objekt ist zusätzlich ein kurzer Text angebracht, der die Besonderheit jedes Sitzmöbels beschreibt.



Digitale Umsetzung

Parallel zur Umsetzung der Modelle entstand der Nachbau des Erlebnisses im virtuellen Raum. Hierfür dienen im Wald aufgenommene 360° Aufnahmen, die dann über eine VR-Brille zusammen mit dem Hörspiel abgerufen werden können. Dieses Tool ermöglicht es auch bereits im Ausstellungsraum das Konzept erleben zu können.





Hörspiel als Telefonanruf

Das Hörspiel, dass nach Anrufen der Telefonnummer abgespielt wird, habe ich in einem schlichten und erklärenden Stil gehalten. Dafür habe ich viele bereits existierende Formate angehört und verglichen. Wichtig war mir eine Verständlichkeit für alle Altersgruppen, mit einer Erzählsprache die auch für Kinder verständlich ist, aber dennoch neutral bleibt. Die Aufnahme kann mit ca. sechs Minuten Länge die Aufmerksamkeitsspanne halten und gibt trotzdem einige neue Informationen mit auf den Weg.

FRILUFTSLIV

Ein Perspektivwechsel im Wald



<https://vimeo.com/1099110797/3512feebde>





Hörspiel zum Projekt
<https://vimeo.com/1099260252/c89948cffc>



Die Route FRILUFTSTIV lädt dazu ein, den Wald aus neuen Blickwinkeln zu erleben. Dafür nutzt sie gezielt platzierte Sitzmöbel, die sowohl Besuchende der Route als auch Spaziergänger:innen von außerhalb einladen, einen Moment innezuhalten und sich auf die Umgebung einzulassen.

Durch die Ausrichtung der Sitzgelegenheiten wird der Blick gezielt gelenkt. So entstehen Irritationen, die vertraute Bilder aufbrechen und neue Perspektiven auf den Wald eröffnen.

Weil man vieles erst erkennt, wenn man davon weiß, wird die Route von einer Hörspielreihe begleitet. Diese ist über eine Telefonnummer abrufbar, die einen direkt mit dem Wald verbindet. Zu jeder Station gibt es eine kurze Audiospur, die für alle Altersgruppen verständlich, neues Wissen vermittelt. Sie regt dazu an, Phänomene im direkten Umfeld wiederzuerkennen und bewusster wahrzunehmen.



BAUMKRONE
Die Liegefläche richtet den Blick in die Baumkronen und lässt neue Bilder und Tiere entdecken.

WALDBODEN
Die niedrigen Bänke ermöglichen es dem Betrachter, nah am Boden zu sein, wodurch kleinste Bewegungen beobachtet und biologisches Material entdeckt werden können.





HÖREN

Der geschwungene Gang lenkt den Fokus durch die eingeschränkte Sicht auf die Geräusche des Waldes und bietet mit einem Sitzplatz die Möglichkeit zum Verweilen.

BAUMSTAMM
Die rund um den
Baumstamm
angeordnete Bank lenkt
den Blick direkt auf den
Baumstamm und lädt
ein, ihn genauer zu
betrachten.





Betula

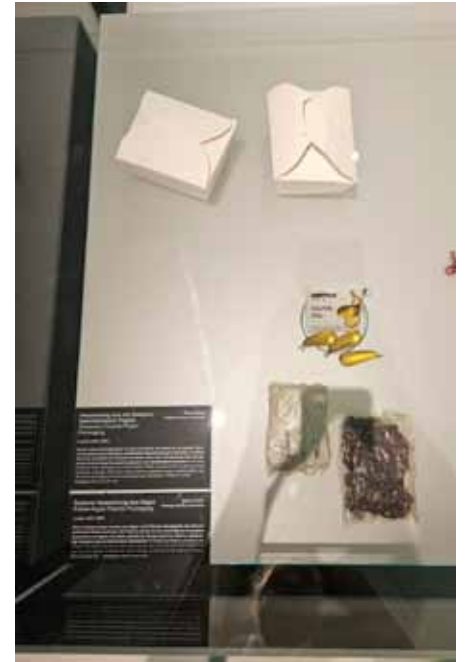
Projekt von Rhona Splitt und Philip Kühlke

Seit über 150.000 Jahren wird Birkenrinde von Menschen verwendet: zum Dachdecken, Kanubauen, Feuermachen und Pechherstellen. Diese traditionellen Kulturtechniken haben mit der Zeit ihren Einfluss verloren.

Heutzutage wird die Birkenrinde in der Industrie kaum noch verwendet, sie wird meist zur Wärme- und Energiegewinnung verbrannt. Die diversen Eigenschaften und das große Potenzial werden dabei oft übersehen.

Dieses Projekt setzt sich mit diesen Eigenschaften und Potenzialen auseinander, erforscht die Materialität und sucht Gestaltungsspielräume.

Konzept-Entwicklung



Arbeiten von Charlett Wenig, wichtiger Ausgangspunkt unserer Recherche

Zur Inspiration für unsere Präsentation haben wir im Grassimuseum die Ausstellung „ZUKÜNFT – Material und Design von morgen“ besucht. Dort konnten wir unter anderem sehen, welche Projekte sich bereits mit (Birken-)Rinde beschäftigt haben, und vieles aus unseren vorherigen Recherchen persönlich betrachten. Außerdem fanden wir die Ausstellung unter dem Gesichtspunkt interessant, wie Ergebnisse und Materialproben präsentiert werden, wie die Story dahinter vermittelt wird, in welchem Format Experimente gezeigt werden und in welche Richtung damit gegangen wurde. Für welche Anwendungsbereiche wurde nach kreislauffähigen Materialien gesucht?



Der erste Schritt in das Projekt war die Reise nach Görlitz zu Saagan. Die Firma vertreibt Birkenrinde und hat sich bereit erklärt, uns etwas davon zu geben. Vor Ort hat uns der Geschäftsführer Tim Mergelsberg eine kleine Tour durch die Werkstätten und Lager gegeben. Er hat uns einige Fragen beantwortet, mehr über deren Verarbeitungsmethoden erzählt, welche Vorteile und auch welche Schwierigkeiten die Eigenschaften der Birkenrinde in der Bearbeitung mit sich bringen.



Bei Saagan werden unter anderem Vorratsdosen, Fußböden und Griffe aus Birkenrinde hergestellt. Die Produkte machen dabei vor allem von der Eigenschaft Gebrauch, dass die Birkenrinde (im Vergleich zu Holz) nicht quillt oder schimmelt.

Wir fanden es spannend zu sehen, welche Produkte daraus entstehen, welche Reststoffe dabei übrig bleiben und in welchen Bereichen weiter geforscht wird.

Konzept-Entwicklung



Verschiedene Plakatentwürfe

Um unsere Faszination vermitteln zu können, erschien es uns sinnvoll, die Vielfalt der Birke zu zeigen. So entstand die Idee, begleitend zu den Materialproben ein Poster zu gestalten, das sich ganzheitlich mit der Birke auseinandersetzt und einen Kontext für die Materialexperimente schafft.

Auf der Vorderseite ist ein Auszug aus dem Gedicht „Vor lauter Lauschen und Staunen“ von Rainer Maria Rilke, der einen poetischen und stimmungsvollen Einstieg in unser Thema ermöglicht. Lauschen und Staunen fasst unsere eigene Haltung und unser Vorgehen in diesem Projekt gut zusammen: ein neugieriges, respektvolles Beobachten von dem, was es schon gibt, geschichtlich, materiell und kulturell.

Das Ziel unseres Projektes ist eine ergebnisoffene Arbeit, die zur Faszination für das Material einlädt.

Wir würden gerne dem Material Birkenrinde eine neue Aufmerksamkeit schenken und fragen uns:

Kann durch genaue Beobachtung, spielerische/ experimentelle Auseinandersetzung und Ausprobieren ein neuer Blick auf ein Naturmaterial entstehen?

Entwickelt sich durch ebendiese Hingabe und Anerkennung eine neue Form von Wertschätzung gegenüber dem Material und wie beeinflusst das unseren Umgang damit?

Was passiert eigentlich, wenn man von einem Material und den Experimenten ausgehend gestaltet? Welche Formen ergeben sich da?

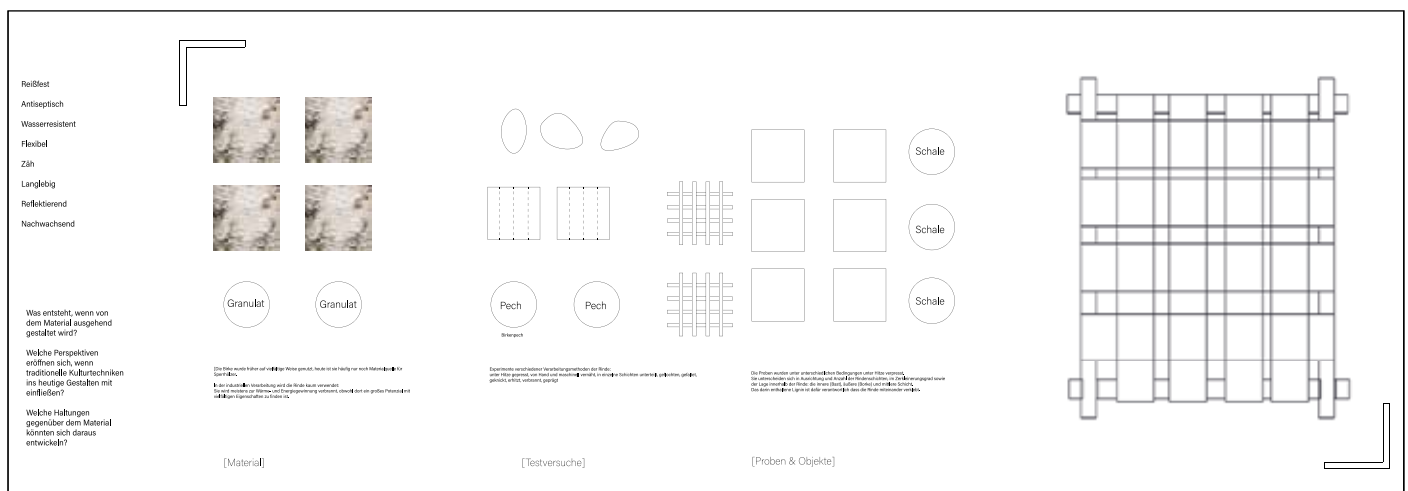
Schon seit Jahrtausenden bildet der Wald Lebensraum für den Menschen und ist eine Quelle alter Traditionen und Naturwissen, traditionell auch einhergehend mit einer Lebensweise, die mehr im Einklang mit der Natur stand.

In Zeiten ökologischer Krisen und zunehmender Ressourcenknappheit beginnt ein Umdenken: Der Fokus richtet sich stärker auf kreislauffähige Materialien und einen achtsameren Umgang mit Rohstoffen.

Wie lässt sich also etwas aus dem Wald entnehmen, ohne ihm zu schaden?

Welche Verantwortung tragen wir, wenn wir gestalten?

Und wäre es sinnvoll, bewährte traditionelle Techniken und die damit verbundene Haltung in die heutige Gestaltungspraxis zu integrieren?



Die Ausstellungsgestaltung an sich ist Teil des Konzepts. Einzelne Materialproben werden extra zum Anfassen für die Besuchenden der Präsentation und Jahresausstellung ausgelegt, um die Birkenrinde erfahrbar zu machen.

Umsetzung und Realisierung



Wir haben sehr unterschiedlich und nah am Material gearbeitet, vieles ist aus dem Prozess heraus entstanden.

Das Birkenpech wurde in einem Schrebergarten von Bekannten hergestellt und ist Teil unserer Probenreihe. Wir haben viele Proben nach verschiedenen Parametern gepresst.



Pressproben



Birkenpechherstellung



Hocker im Prozess



Herstellung der Tasche

Betula



<https://vimeo.com/1099206885/f7cc757295>



Wir haben in diesem Projekt rechercheintensiv gearbeitet und ausgehend von den Materialeigenschaften Proben experimentell hergestellt. Die Rinde wurde unter Hitze gepresst, von Hand und maschinell genäht, geflochten, gefaltet, geknickt, erhitzt, verbrannt und geprägt. Die formatierten Proben unterscheiden sich in Ausrichtung und Anzahl der Rindenschichten,

im Zerkleinerungsgrad sowie der Lage innerhalb der Rinde: die innere (Bast), die äußere (Borke) und die mittleren Schichten. Das darin enthaltene Lignin ist dafür verantwortlich, dass die Rinde miteinander verklebt.

Das Lederartige, Nähbare, Reflektierende, Textile und Flexible der Birkenrinde haben wir in unterschiedlichen Prototypen übersetzt. Daraus sind der Hocker, die Cap und die Tasche entstanden.



Cap aus Birkenrinde



Hocker aus Birkensperrholz bespannt mit Birkenrinde

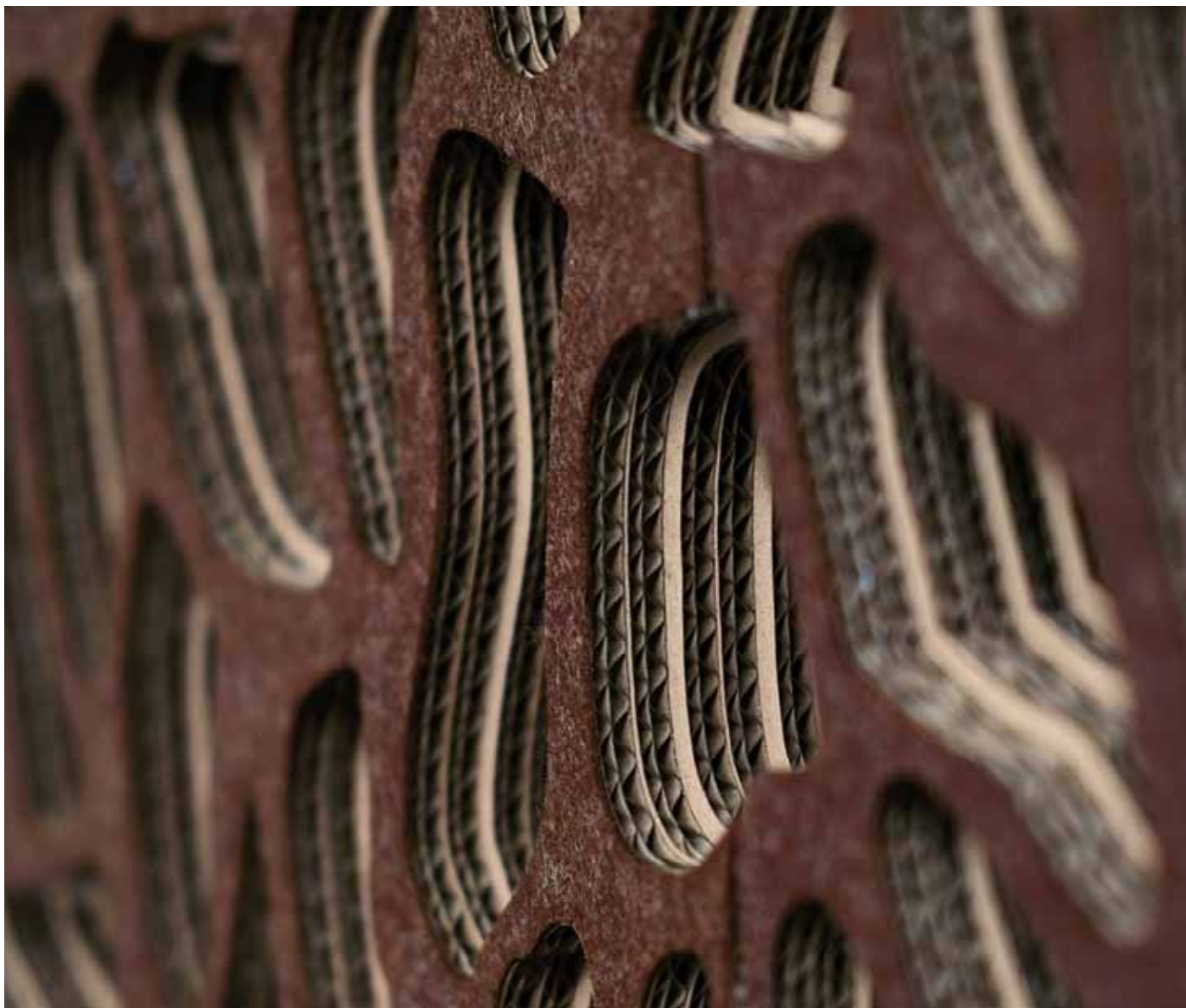


Umhängetasche aus Birkenrinde



unterschiedlich bearbeitete Proben





Nahaufnahme Akustikpaneel

Mycustic

Projekt von Elena Messnarz

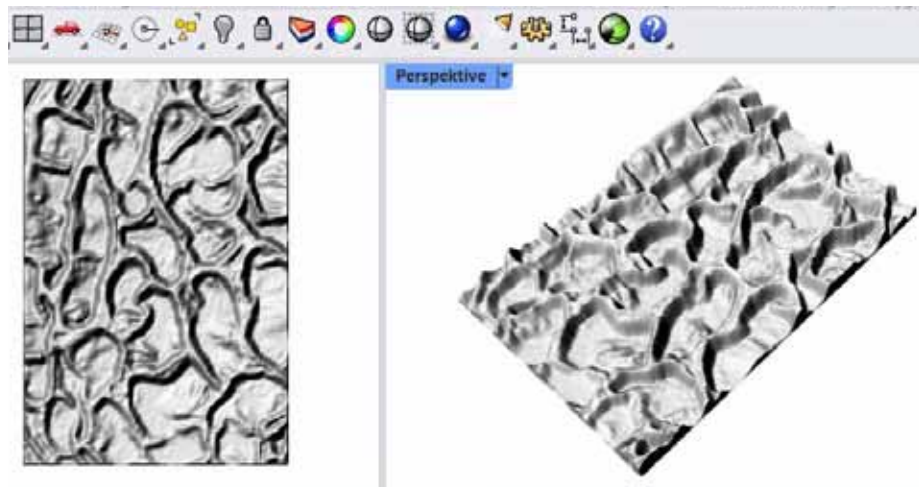
Bei einem Waldspaziergang können viele Dinge entdeckt werden. Auch Pilze gehören dazu und beeindrucken in ihrer Vielfalt. Morcheln faszinieren mit ihrer äußeren Erscheinung. Die wabenartige Oberfläche ist ein Alleinstellungsmerkmal, das sie von allen anderen Pilzen unterscheidet. Diese organisch gewachsene Struktur weist jedoch nicht nur eine hohe ästhetische Komplexität auf, sondern besitzt auch funktionale Parallelen zu bekannten Prinzipien der Schallabsorption. Die poröse und unregelmäßige Oberflächenstruktur bietet Ansätze zur Dämpfung von Schallwellen in vielen Frequenzbereichen. Die Morcheloberfläche als Inspirationsquelle eröffnet somit völlig neue gestalterische und akustische Potenziale.

Konzept-Entwicklung



Akustikpaneel als Inspirationsquelle und Teil des Moodboards

Das Bewusstsein für akustisches Wohlbefinden steigt zunehmend, da Lärm die Konzentration, Gesundheit und Produktivität nachweislich negativ beeinflusst. Das Konzept hinter Mycusic ist es, Akustik-Wandpaneele für Innenräume inspiriert von Morchelstrukturen zu entwickeln. Ziel ist die Verbesserung der Raumakustik in gemeinsamen Bereichen, wie Büros oder der Gastronomie.



Einer der ersten Versuche, die Morchelstruktur in ein Objekt zu übertragen

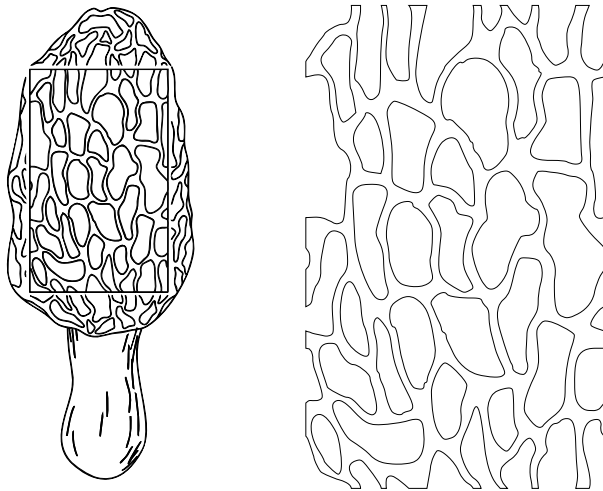


Morchel als Inspirationsquelle

Mycustic ist ein modulares System, welches aus einem Paneel besteht, das auf allen Seiten mit sich selbst erweiterbar ist. So können beliebig große Flächen damit erzeugt werden.

Bei der Überlegung, wie die Morchelstruktur in ein solches technisches Objekt übersetzt werden kann, stieß ich schlussendlich auf Doppelwellpappe als Material. Das Paneel wird schichtweise nach dem Prinzip eines Höhenstufenmodells aufgebaut.

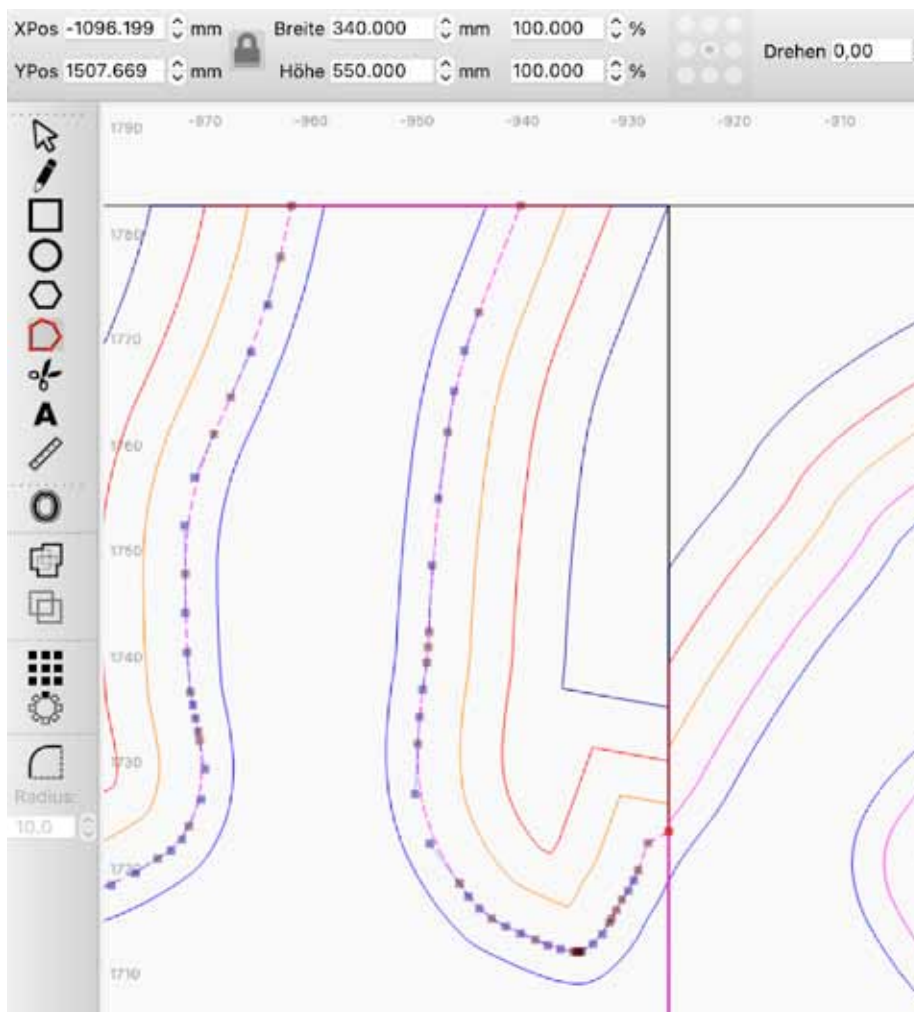
Umsetzung und Realisierung



Musterausschnitt aus Morchel

Grundlage für das Muster des Panels bildet ein Ausschnitt aus einer echten Morchelstruktur. Die Umriss der Vertiefungen wurden zeichnerisch erfasst und geringfügig abstrahiert. Anschließend folgte die manuelle Angleichung der Ränder zum Rapport, um die Wiederholbarkeit zu gewährleisten.

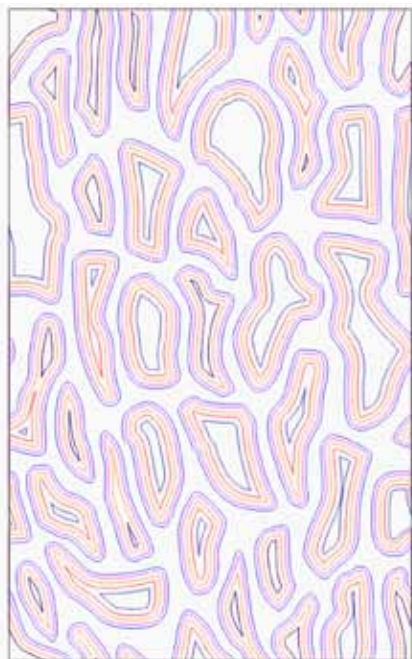
Versätze aus dem Muster und das Auseinanderziehen führte zu einer Vektordatei mit fünf verschiedenen Schichtplatten und einer Grundplatte.



Rapport Angleichung der Vektorpfade um die Wiederholbarkeit des Panels zu gewährleisten



Auseinandergezogene Versatzplatten



Versatzplatten gebündelt

Nach einem gescheiterten Fräsversuch fiel die Entscheidung auf Lasern als Herstellungsmethode.



Gefräster Karton

Umsetzung und Realisierung



Alle gelaserten Platten für acht Paneele

Nach dem Lasern der Wellpappen wurden die einzelnen Platten aufeinandergeleimt. Ein Paneel besteht aus acht Schichten – die obersten beiden liegen doppelt, um der Erscheinung mehr Tiefe zu verleihen. Zusätzlich wurde auf der untersten und obersten Platte jeweils ein Loden aus einem Schafswollfilz angebracht.



Arbeitsplatz für das Leimen



Aufleimen der oberen Lodenschicht

Für einen sauberen Abschluss an der Wand ist ein Rahmen, der das Muster auslaufen lässt, Teil der Wandgestaltung. Er besteht für ein Paneel aus acht verschiedenen Teilen. Aufgrund seiner Modularität ist er auf jede zusammenhängende Anzahl von Paneelen anwendbar.

Die Befestigung an der Wand erfolgt durch Kleben. In meinem Projekt habe ich Klettklebestreifen verwendet, die nach Gebrauch wieder von der Wand ablösbar sind. Die Paneele können aufgrund ihrer Leichtigkeit auf verschiedene Arten und Weisen an die Wand geklebt werden.



Aufleimen der unteren Lodenschicht auf die Grundplatte

Mycustic



<https://vimeo.com/1099179389/2ad3ae19ed>



Nahaufnahme fertiggestelltes Akustikpaneel



Fertiggestelltes Akustikpaneel mit Rand



Fertiggestellte Akustikpaneele mit Rand oben und rechts

Ein Akustikpaneel von Mycusic hat die Maße 550mm x 340mm, was dem Goldenen Schnitt entspricht. Die Größe ist so gewählt, dass das Paneel in Standardversandkartons verschickt werden kann.

Die Herstellung kann statt im Laserverfahren auch mit einem CNC-Ultrashallmesser erfolgen, das sowohl Schafswollfilz als auch den Karton sauber durchschneiden kann. Beides sind natürliche Materialien und recyclebar. Die Kartonverschnitte, die bei der Produktion entstehen, können zum Beispiel problemlos dem Altpapierkreislauf zugeführt werden. Der Loden kann kompostiert werden. Zudem hat er eine hohe Lichtechtheit und Abriebfestigkeit.

Das Paneel ist insgesamt durch die unterschiedlich geformten und tiefen Hohlräume akustisch wirksam, was besonders die Absorption tiefer Schallwellen betrifft. Die Welle der Pappe und der Loden auf den sonst schallreflektierenden Oberflächen, absorbieren Schall im mittleren und hohen Frequenzbereich.

Durch die Versatzschichtung haben die Akustikpaneele eine graphische Erscheinung. Die Wandpaneelkomposition verändert sich in ihrer Erscheinung, je nach dem Winkel, aus dem sie betrachtet wird. Die Wahl des Farbtons – außen dunkel und innen hell, ist ebenfalls inspiriert durch das natürliche Vorbild der Morchel.

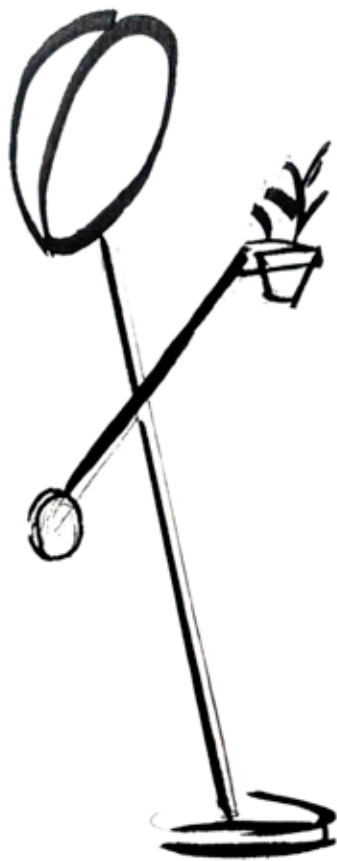


Silva Lux

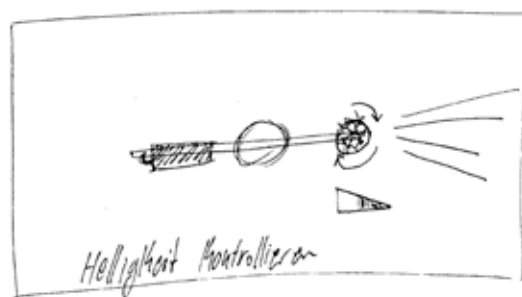
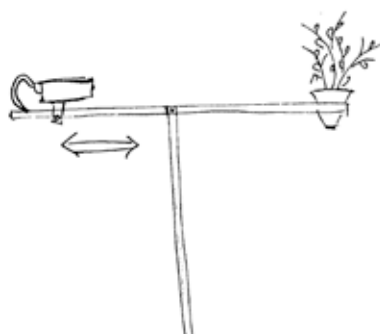
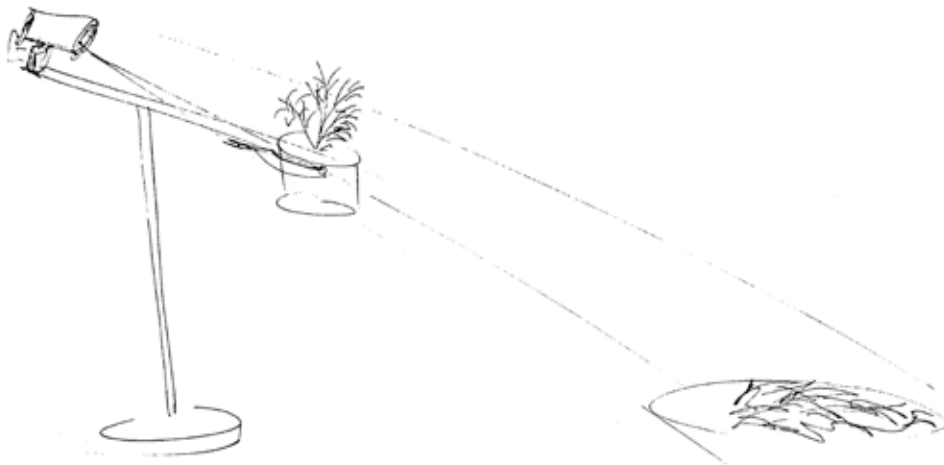
Projekt von Yaman Al Fawaz

Im hektischen Alltag suchen viele Menschen nach Möglichkeiten, sich zu entspannen und zur Ruhe zu kommen. Die Natur, besonders der Wald, ist seit jeher ein beliebter Ort der Erholung und Quelle für Entspannung.

Inspiziert von diesem Gefühl habe ich ein Beleuchtungskonzept entwickelt, das Baum- und Blätterschatten realistisch in den Innenraum bringt. Ich wollte die beruhigende Atmosphäre des Waldes in mein Heim holen und ein Umgebung fördern, in der man sich wohlfühlt. Durch gezielte Licht- und Schattenspiele entsteht eine Umgebung, die zum Nachdenken und Entspannen einlädt, ohne dabei künstlich oder übertrieben zu wirken.



1 ——— 1
mm. 20cm



Helligkeit Monitorieren

Konzept-Entwicklung



Zu Beginn des Projekts traten viele Fragen bei der Umsetzung auf.

Wo wird die Beleuchtung eingesetzt?
Bewegt sich die Beleuchtung?
Sind bewegte Schatten überzeugender als statische?

Diese und weitere Überlegungen begleiteten die ersten Schritte und beeinflussten die Entwicklung des Konzepts maßgeblich.

Umsetzung und Realisierung



Die Idee für dieses Projekt entstand aus dem Wunsch, die besondere Atmosphäre des Waldes in den Innenraum zu bringen. Zu Beginn wurde untersucht, wie Licht und Schatten in der Natur entstehen und sich durch Sonne und Wind verändern. Daraufhin wurden verschiedene Prototypen mit unterschiedlichen Techniken und Formen entwickelt und getestet.

In den ersten Modellen waren die Schattenmuster vorhersehbar und wirkten dadurch wenig überzeugend. Es wurde schnell klar, dass Bewegung eine wichtige Rolle spielt, um den Schatten einen realistischen Eindruck zu verleihen – schließlich sind wir es gewohnt, sich bewegende Schatten im Alltag zu sehen und erkennen sie sofort.



Um dieses Ziel zu erreichen, wurde eine Schicht aus 3D-gedruckten Blättern mithilfe eines Servomotors und eines Arduino-Controllers in Bewegung versetzt. Die Flexibilität des PLA-Materials aus dem 3D-Druck ermöglichte dabei eine leicht zufällige, natürliche Bewegung, die den echten Blättern im Wind ähnelt.



Umsetzung und Realisierung

Auch bei der Wahl der Lichtquelle gab es verschiedene Versuche. Zunächst wurden leistungsstarke LEDs mit bis zu 120 Watt eingesetzt, um das Sonnenlicht zu simulieren. Doch diese Lösung erwies sich als nicht optimal, da das natürliche Sonnenlicht im Freien meist von einer einzigen, klaren Lichtquelle stammt und so die typischen, scharfen Schatten erzeugt. LEDs mit mehreren Lichtpunkten hingegen führen zu mehreren überlappenden Schatten, was den Effekt unnatürlich wirken lässt.

Nach mehreren Tests und Anpassungen wurde schließlich eine Lichtquelle gefunden, die klare, natürliche Schatten erzeugt und so die gewünschte Waldatmosphäre realistisch in den Raum bringt.





5W LED Chip



120W LED Chip mit Lüfter





6 - 1928

Das Wohngebäude war der städtebauliche Mittelpunkt der hüttenähnlichen Siedlung (Hannes Meyer, 1928).



erbittert auf Baumängel und Mehrkosten. Die monotone Zeilenbauweise, die zuerst durch die Kranführung bedingt gewesen war, führte zu einer ungünstigen Besonnung für viele Bewohner in den Ringstraßen und der südlichen Doppelreihe. Trotz des konstanten stadträumlichen Gebäudes, das ein Mittelpunkt der Siedlung hätte werden können, fehlten die Studierenden unter Hannes Meyer kritisierten die Eingangssituation der Häuser des zweiten Bauabschnitts: „Ein schwarzes Rechteck, in die Ecke gequetscht und ohne Schutzdach“, erinnerte sich der frühere Bauhausstudent Philipp Tolziner.

Gropius entwickelte sich in Dessau drei unterschiedliche Modi der Sprache des „Neuen Bauens“: Pathos und Askese im Bauhausgebäude, disziplinierte bürgerliche Repräsentation in den Meisterhäusern, demonstrative Schlichtheit in den Siedlungshäusern in Törten.

Es fällt nicht schwer, diese unterschiedlichen Anspruchsniveaus in die Tradition der Architekturgeschichte zu stellen: Das Bauhausgebäude forderte den Respekt eines öffentlichen Gebäudes. Die Meisterhäuser brachten modernes bürgerliches Geltungsbewusstsein zum Ausdruck. Kleine Leute hatten sich mit einfacher Gleichheit zu begnügen.

Grundrissdiagramm für den zuerst errichteten Teil der Siedlung Törten, 1926





Silva Lux



<https://vimeo.com/1099181948/8df488b2fa>



Die Erfahrungen während der Entwicklung haben gezeigt, dass gerade kleine Details, wie die Bewegung und Qualität der Schatten eine große Rolle spielen dabei, ein Gefühl von Entspannung und Wohlbefinden im eigenen Zuhause zu schaffen.

Dieses Produkt versteht sich jedoch nicht als Ersatz für den Wald, denn die Natur ist unersetzlich. Vielmehr soll es eine kleine Inspiration sein, die dazu anregt, nach draußen zu gehen und die echte Waldatmosphäre selbst zu erleben und zu genießen.



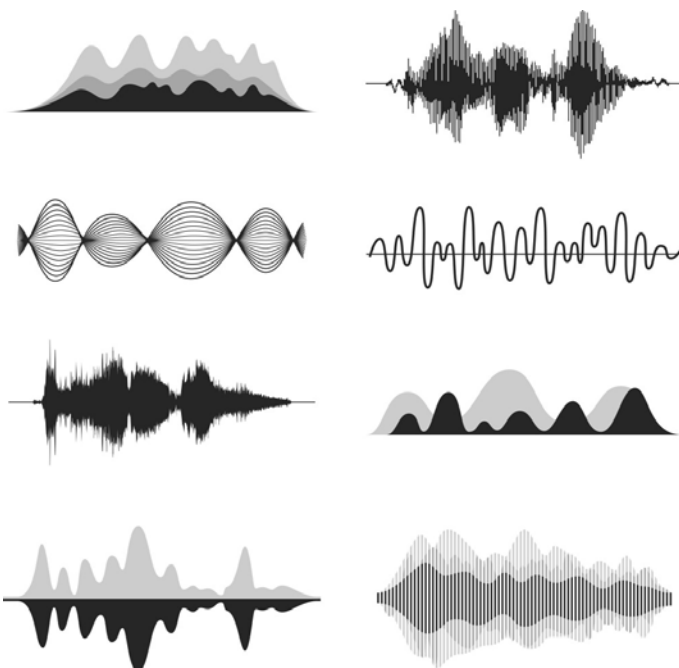
Green Noise

Projekt von Lukas Stieff

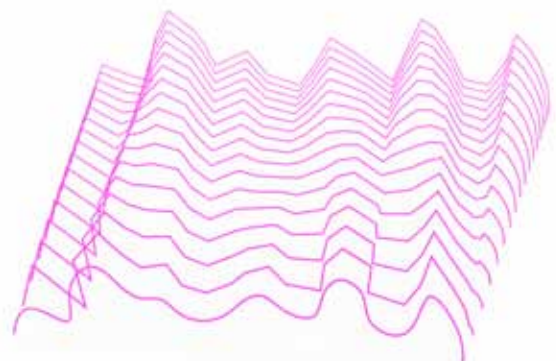
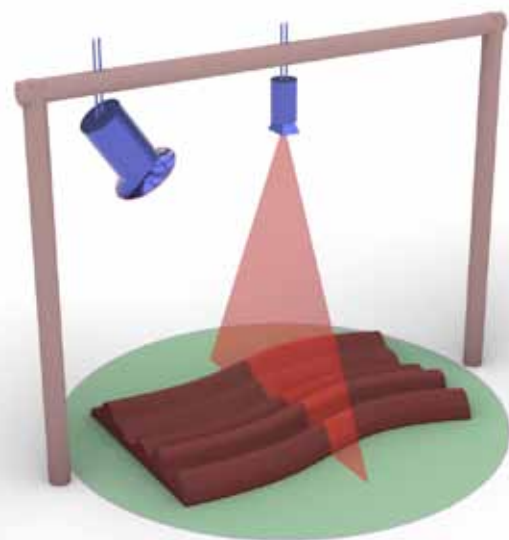
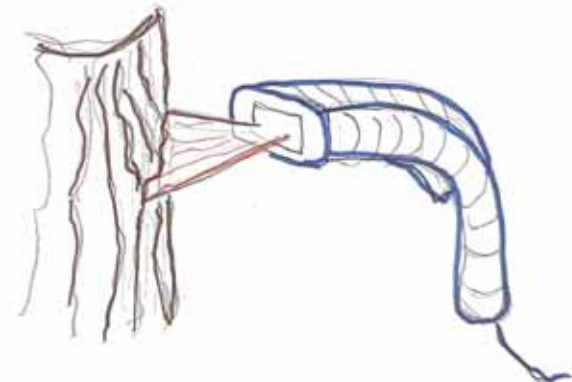
Der Wald ist ein Ort für Entspannung des Körpers und des Geistes. Seit dem Kindesalter haben sehr viele Menschen eine starke Verbindung zum Wald, durch spielerisches Erfahren der Vielfalt der Natur, das Untersuchen der Strukturen und durch das Sammeln von Fundstücken. Was kann man tun, damit dieser Ort, der in den Städten oft so fern erscheint, wieder aufmerksamer und regelmäßiger besucht wird?

Green Noise ist ein Projekt, in dem ich mich damit beschäftigt habe, die kleinteiligen Haptiken und Strukturen des Waldes durch neue Dimensionen zu erschließen und so die individuellen Fundstücke in Sounds zu verwandeln. Die unberechenbaren und von Ort zu Ort, von Jahreszeit zu Jahreszeit stets unterschiedlichen Strukturen von Rinde und Blättern oder Moos und Waldboden beim Fühlen und Tasten einzufangen und damit seine ganz eigene Musik zu produzieren.

Konzept-Entwicklung

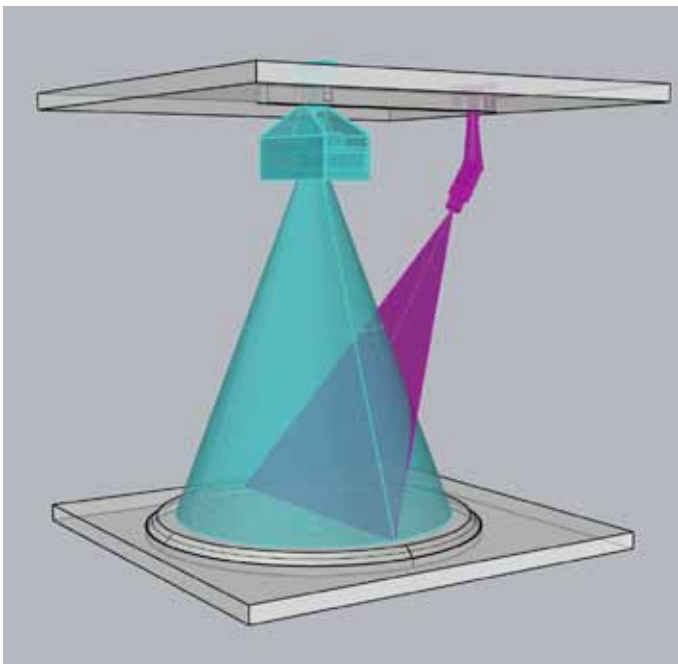


Der Wald hat eine nahezu unendliche Vielfalt von Oberflächen und Strukturen. Damit man sich diese interessanten Details nicht entgehen lässt, sondern sie ertastet und untersucht, soll das Projekt die Aufmerksamkeit und das Interesse wieder stärker darauf richten. Mit Green Noise kann man auf die Suche nach den versteckten Sounds des Waldes gehen und dabei einen Perspektivwechsel zu einem normalen Waldspaziergang eingehen. Es ist eine spielerische Kontaktaufnahme der eigenen Aufmerksamkeit mit dem Wald, um neue Töne zu sammeln und zu produzieren und so die kindliche Phantasie und Verbindung zum Wald wieder aufleben zu lassen.

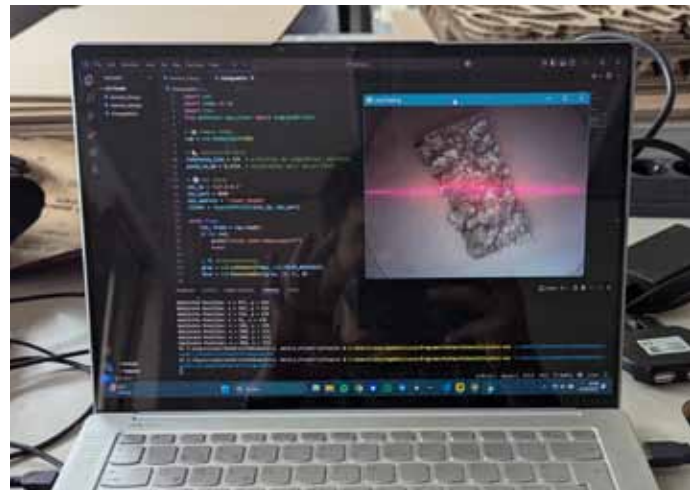
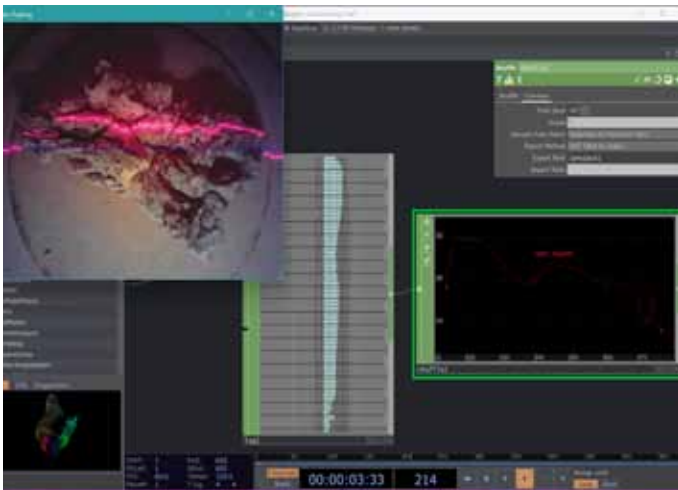
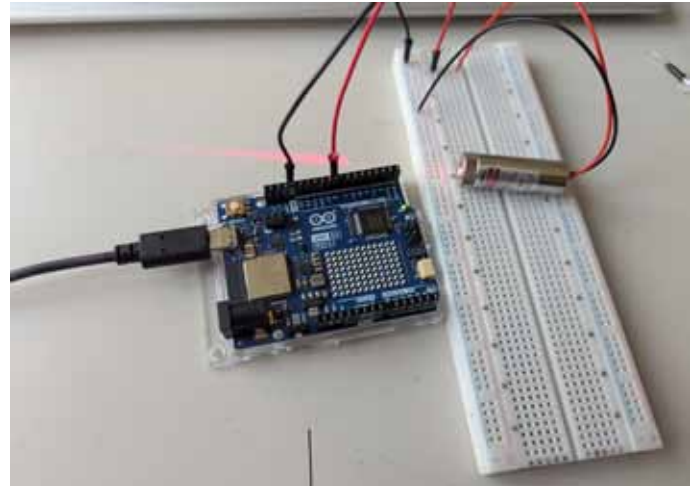


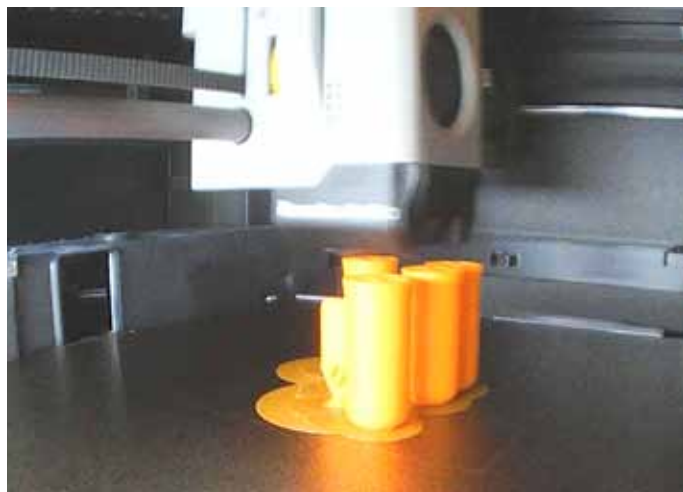
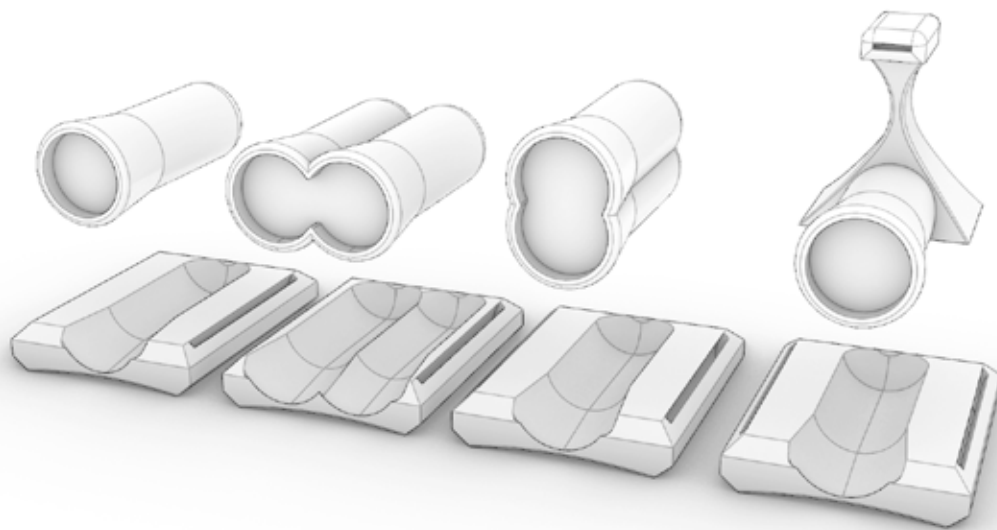
Umsetzung und Realisierung

Bei der Umsetzung habe ich das Projekt in zwei Bereiche unterteilt und so zum einen die technische Umsetzung in einem prototypischen 3D-Scanner umgesetzt und zum anderen ein konzeptionelles Modell gebaut, in dem diese Technik theoretisch untergebracht werden kann.

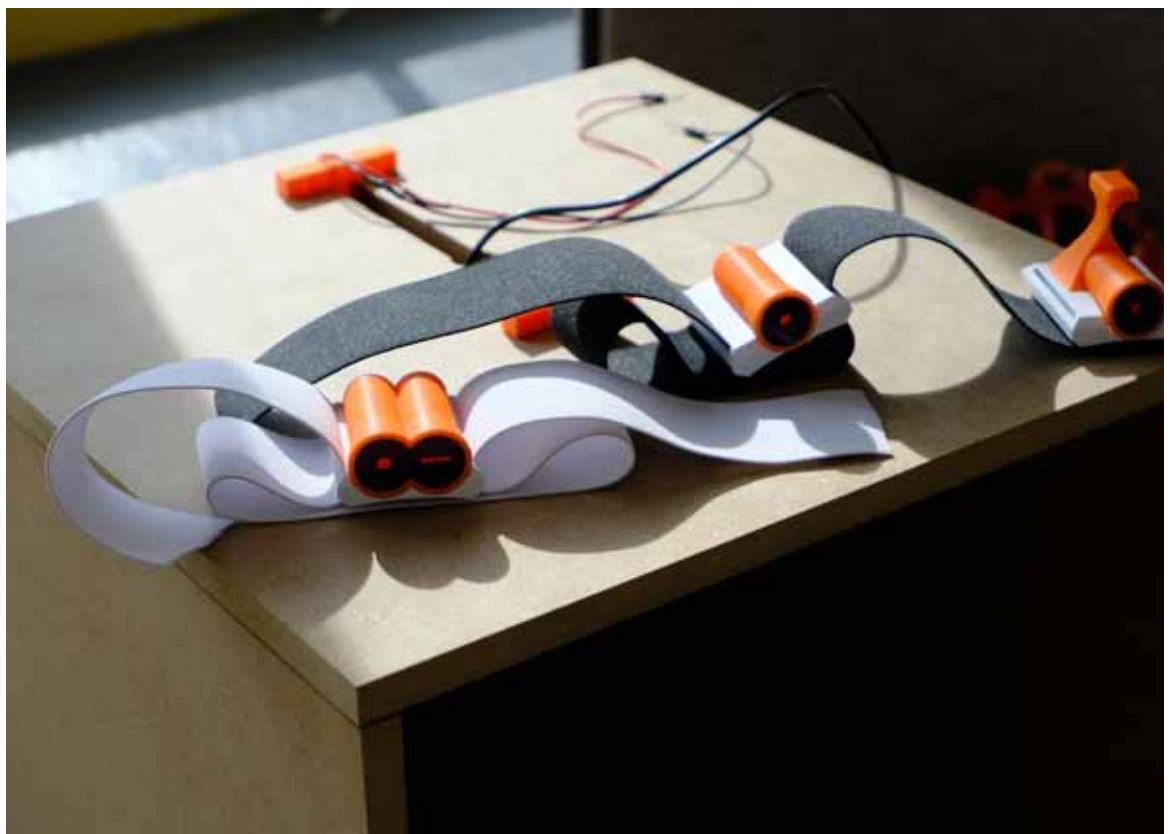


Für den 3D-Scanner habe ich die Laser Triangulations-technik verwendet. Dabei wird eine Laserlinie in einem Winkel von 30° auf die Grundfläche projiziert und eine Kamera senkrecht über dieser Linie platziert. Sobald ein Objekt mit einem gewissen Höhenprofil unter dieser Linie liegt, berechnet ein Python-Skript die Höhe, indem sich die Laserlinie durch ihren Winkel im Kamerasichtfeld verschiebt. Diese Daten können dann live durch ein OSC ausgegeben und gleichzeitig visuell dargestellt werden. Im Programm TouchDesigner können diese Daten dann empfangen und zu einer Kurve zusammengefügt werden, woraus sich ein Ton herstellen und live verändern lässt.





Das Konzept-Modell habe ich durch ein Armband umgesetzt. Die Funktion des Sammelns von Sounds kann so passiv beim Spazierengehen, Anfassen und Fühlen geschehen, ohne das man selbst davon abgelenkt wird, ein Smartphone oder ähnliches in der Hand zu haben. Das Armband könnte die Soundkurven aufnehmen und digital speichern, während man selbst die Strukturen ertastet – diese Erfahrung lässt sich dann – übersetzt in einen Klang – mitnehmen, ohne wichtige Rohstoffe aus dem Wald zu entfernen.



Green Noise



<https://vimeo.com/1099184615/689f4f6ba1>



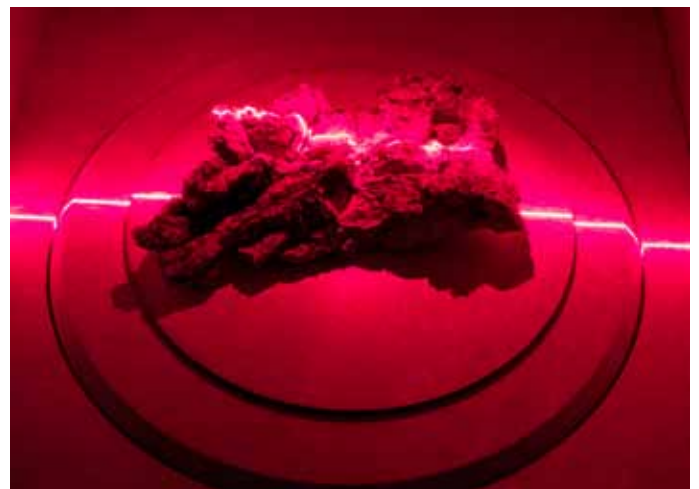
Armband: Konzept-Modell

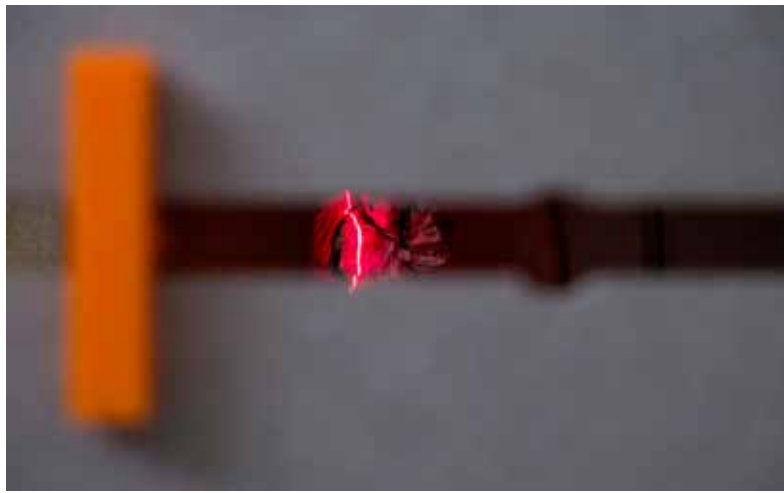
Green Noise eröffnet neue Potentiale, Erfahrungen zu sammeln und schöne Dinge zu entdecken. Das Suchen und Finden von interessanten Oberflächen im Wald und die Übersetzung in ein neues Medium schafft eine multisensorische Erfahrungswelt in der Neues entstehen kann. So richtet sich die Aufmerksamkeit auf die entspannende Natur und eine kreative Inspirationssuche wird direkt gefördert. Der Entwurf kann dabei helfen, zum einen mehr Zeit in der Natur zu verbringen und diese dadurch mehr wertschätzen zu lernen und zum anderen eine spannende Suche und Erkundung der versteckten Klänge des Waldes anzuregen.





Technischer Versuchsaufbau und Modell











Measure the flag

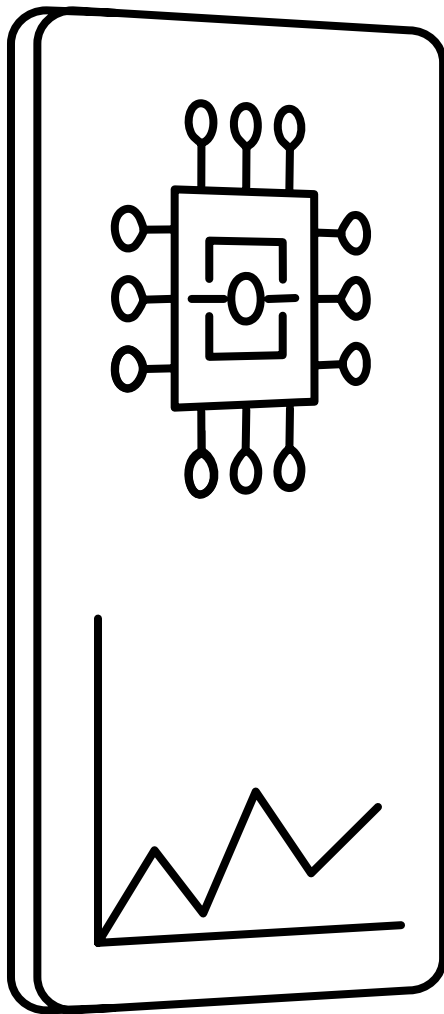
Projekt von Paul Dieckmann

Mit Citizen Science können WissenschaftlerInnen und BürgerInnen die Datenlage erhöhen und so Studien entweder erst ermöglichen oder die Genauigkeit und Aussagekraft erhöhen.

Dabei generiert die Teilhabe von BürgerInnen an wissenschaftlichen Projekten ein erhöhtes Verständnis für wissenschaftliche Aussagen und deren Folgen. Ebenso steigt das Vertrauen in die getätigten Aussagen und Fazite der Studien.

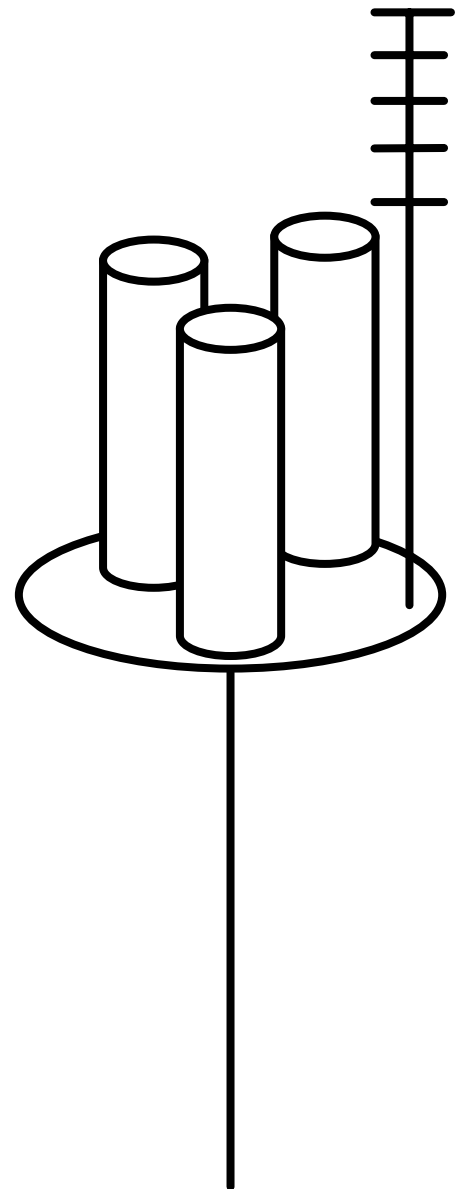
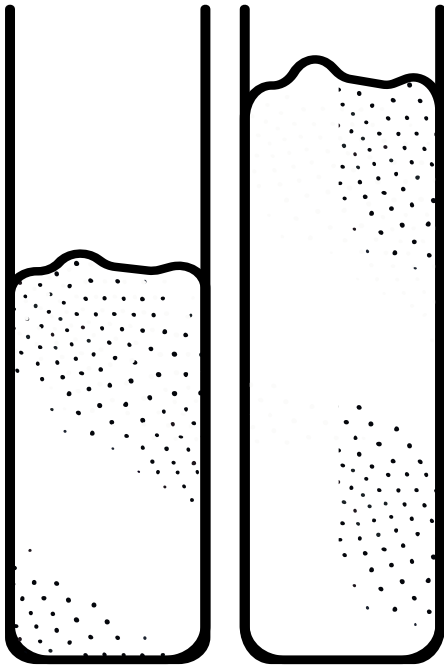
Da Citizen Science Projekte jedoch die Gesellschaft noch nicht durchdrungen haben, setzt sich das Projekt zum Ziel, den Zugang zu diesen Projekten zu vereinfachen. Dafür werden niedrigschwellige Mittel mit spielerischen Anreizen kombiniert.

Konzept-Entwicklung



Ähnlich einem Konzept an der Ostsee, wo Daten „geangelt“ werden können möchte ich ein Konzept entwickeln, das für wissenschaftliches Arbeiten sensibilisiert und so wichtige Waldthemen wie Klimawandel, Naturschutz und Biodiversität in den Fokus stellt.





Dabei lag ein Schwerpunkt auf der Zugänglichkeit zum Wissen um Citizen Science Projekte. Auf der Suche nach einer spielerischen und einfachen Anwendung, die regelmäßige Anreize zur Nutzung setzt, fokussierte sich das Konzept auf eine Augmented Reality (AR) Anwendung mit nostalgischem Spielinhalt. Außerdem wird durch Anreize wie Spaß oder dem Nacherleben von Erinnerungen und dabei einen gesellschaftlichen Mehrwert zu generieren, die Bewegung und ein In-die-Natur-gehen gefördert.

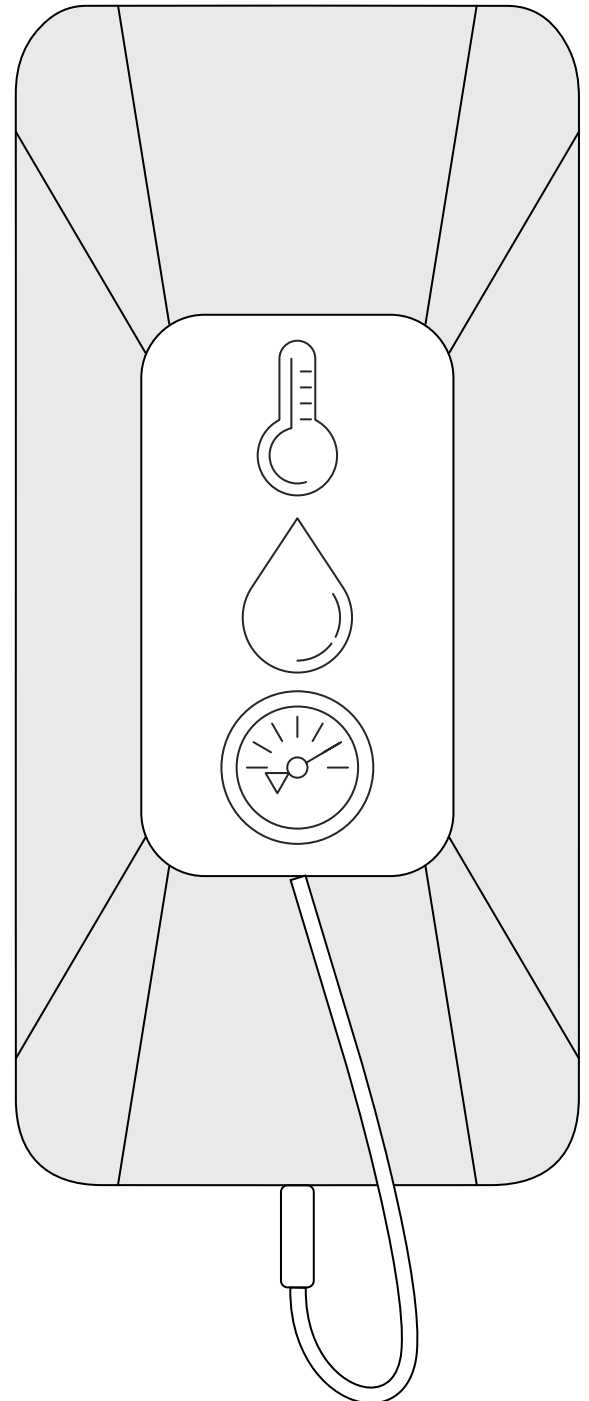
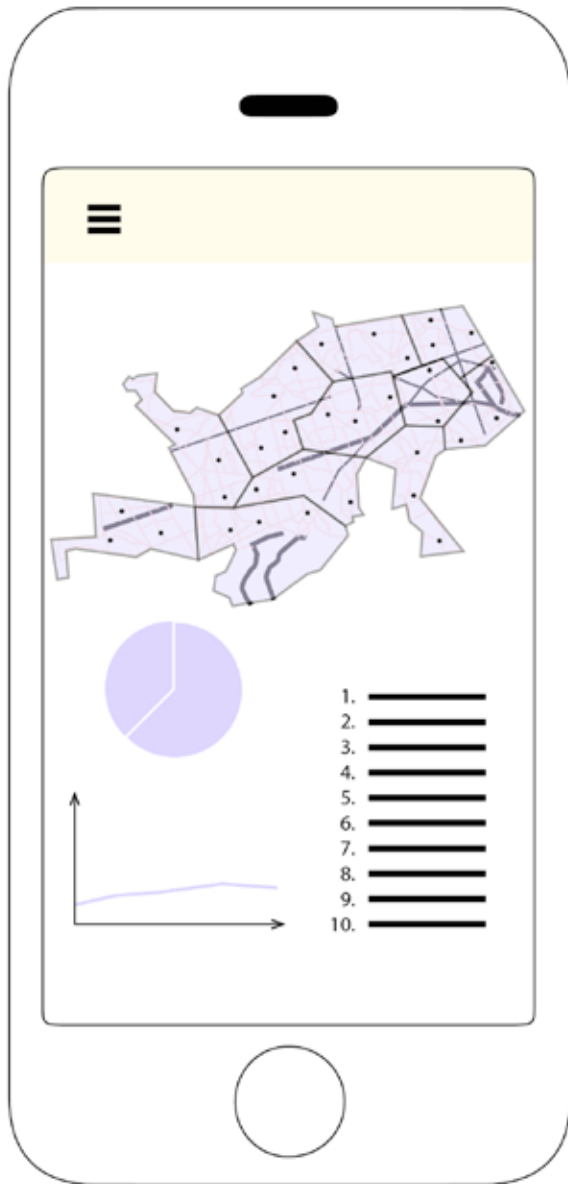
Konzept-Entwicklung

Der Wald wird in Areale unterteilt, welche wie in „Capture the Flag“ erobert werden können. Die Areale werden mithilfe von Augmented Reality auf dem Smartphone in den Wald projiziert. Dabei werden Daten zum Mikroklima in Boden- und Kopfhöhe gemessen. So können die BenutzerInnen die Flagge per Geste hissen.

Ein Ranking gibt die Punkte im Vergleich zu FreundInnen wieder, ebenso sollen die Daten aufbereitet und dargestellt werden.

Die Daten zum Mikroklima soll ein Messgerät erfassen und dem Smartphone zur Verfügung stellen.

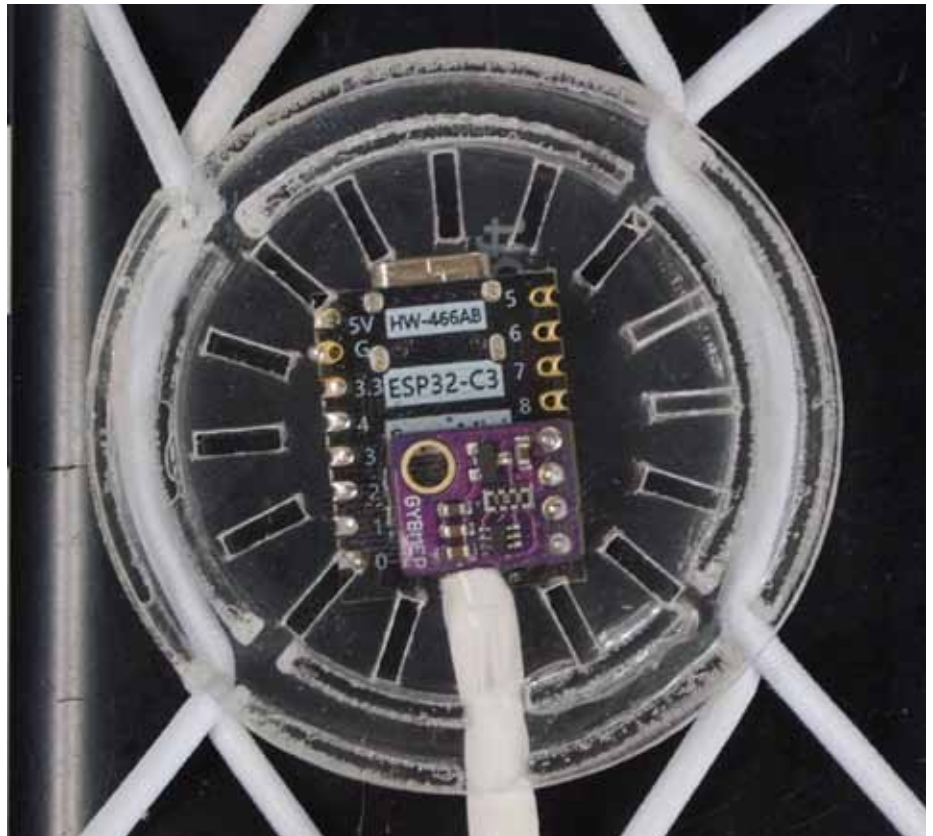




Umsetzung und Realisierung

Da ein Smartphone die Sensoren für Luftfeuchtigkeit, Luftdruck und Lufttemperatur nicht integriert hat, muss hierfür ein Zusatzmodul hergestellt werden. Basis dafür bietet aufgrund der geringen Größe ein ESP-32 C3-Mini mit einem BME 280 Sensormodul. Die Energieversorgung kann bei neueren Smartphones direkt vom Gerät aus erfolgen. Dabei werden die Messdaten auch direkt über die USB Verbindung übertragen. Der Sensor wird in ein nicht zu öffnendes Case geklebt. So wird verhindert, dass das Modul verändert werden kann und so Ungenauigkeiten beim Messen zustande kommen können. Aus demselben Grund wird keine Open Source Bauanleitung zur Verfügung gestellt. So wird gewährleistet, dass immer mit dem gleichen Sensor gemessen wird und dieser auch immer korrekt kalibriert ist.





Serial Monitor × Output

Message (Enter to send message to 'ESP32C3 Dev Module' on '/dev/cu.usb')

```
17:53:56.612 -> BME280 test
17:53:56.612 -> -- Default Test --
17:53:56.612 ->
17:53:56.612 -> Temperature = 27.57 °C
17:53:56.612 -> Pressure = 1010.80 hPa
17:53:56.612 -> Humidity = 27.17 %
```

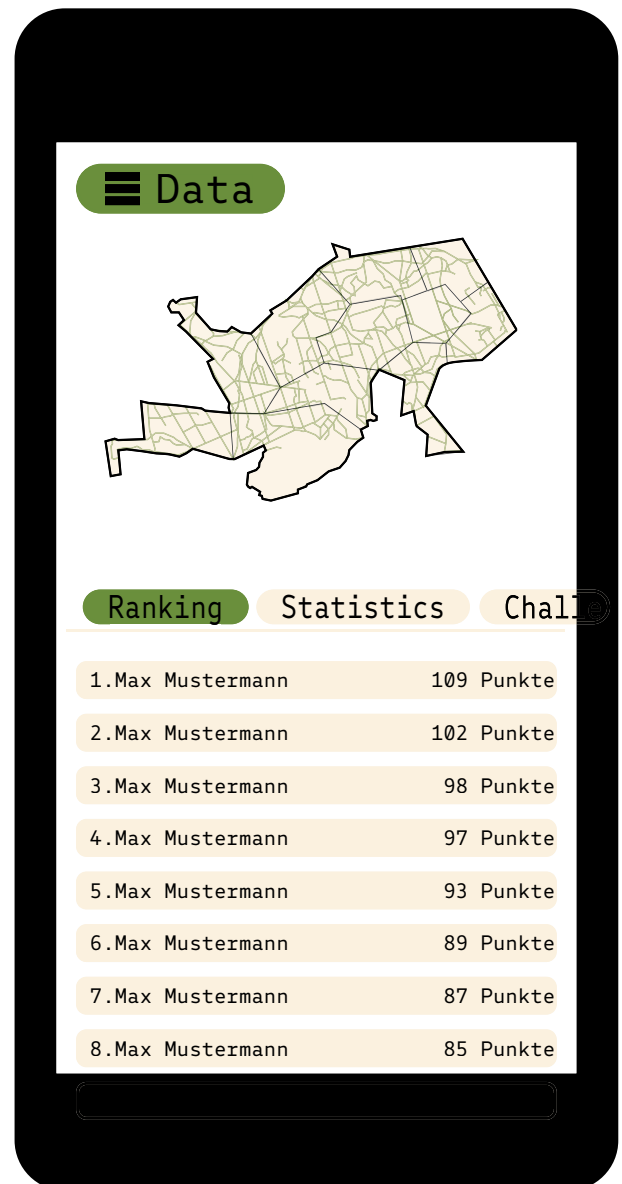

Measure the Flag



<https://vimeo.com/1099111328/e782b764f2>

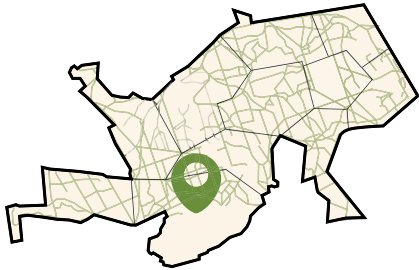






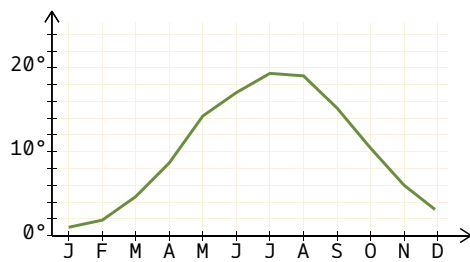
Neben der Spielebene liefert die App auch eine Datenebene. Auf dieser kann das eigene globale und lokale Ranking nachgesehen werden. Außerdem gibt es Community Challenges, mit denen ebenfalls Punkte erarbeitet werden können. Der Fortschritt dieser Challenges kann hier ebenfalls eingesehen werden. Zusätzlich lassen sich die gemessenen Daten in Form von Graphen darstellen. So kann ein Jahresverlauf nachvollzogen werden, aber auch ein Vergleich zwischen den einzelnen Jahren.

☰ Data



Ranking **Statistics** Challenge

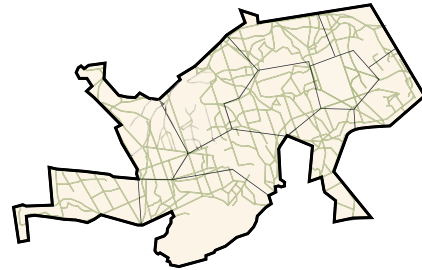
Tagesdurchschnittstemperatur



Tagesdurchschnittsluftdruck



☰ Data



Ranking **Statistics** Challenges

27. Juni 2025	89%
26. Juni 2025	100%
25. Juni 2025	97%
24. Juni 2025	82%
23. Juni 2025	100%
22. Juni 2025	100%
21. Juni 2025	95%
20. Juni 2025	100%

Horch

Box



Horch-Box

Ein Projekt von Malte Litzinger und Lucas Nonn

Das Projekt Horch-Box ist ein Open-Source-Bausatz, mit dem halb-stationäres Monitoring [1] von Vögeln ermöglicht werden kann. Durch auditive Erkennungssoftware [2] sollen Langzeitbeobachtungen ermöglicht werden und wichtige Daten direkt in vorhandene Datenbanken eingespeist werden können.

Das System basiert auf einem selbst herstellbaren, 3D-gedruckten Gehäuse und Open-Source-Erkennungssoftware, die auf einem Raspberry Pi läuft. Das gesamte System funktioniert offline, der Upload und die Überprüfung von Daten erfolgen durch die Personen selbst.

Durch technische Möglichkeiten soll das Erfassen von Vögeln über längere Zeiträume erleichtert werden. Durch 3D-Druck und kostengünstige Komponenten hoffen wir, eine erhöhte Zugänglichkeit zu ermöglichen.

[1] Monitoring beschreibt das gezielte Beobachten und Bestimmen von Vögeln.

[2] Bei der Erkennungssoftware handelt es sich um eine Version einer von der TU Chemnitz entwickelten BirdNET-Software.

<https://www.birdweather.com/>

Informationen Auf dem Objekt

<https://www.thingiverse.com/>

Kommunikation

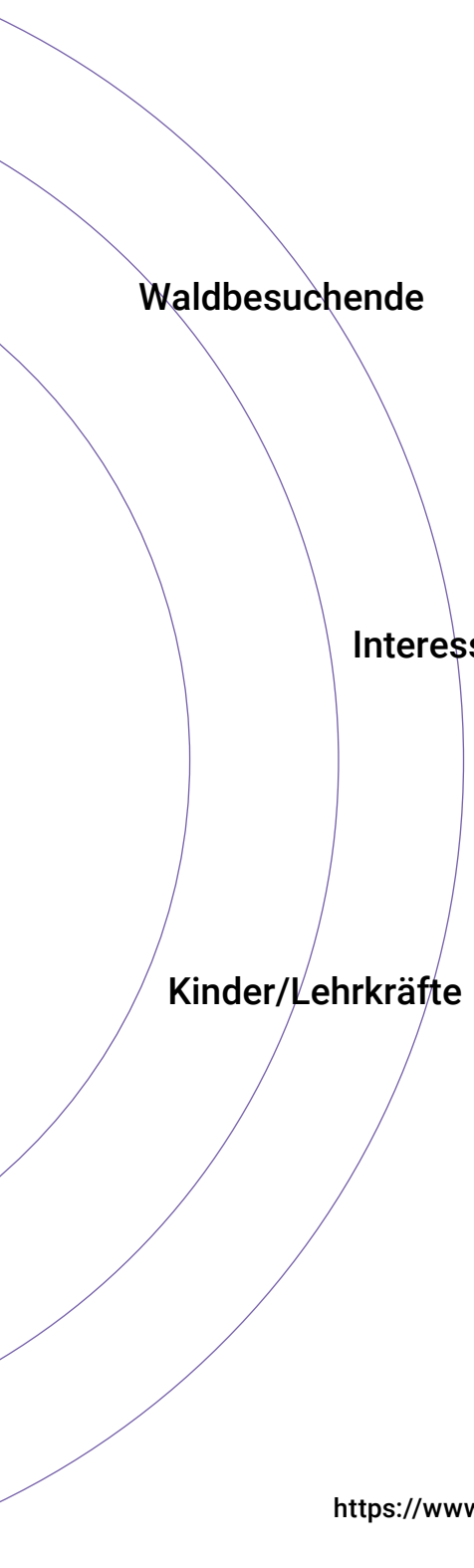
Horch-Box

<https://github.com/>

Diebstahl

<https://ebird.org/home>

<https://www.tu-chemnitz.de/informatik/mi/birdnet.php>



Waldbesuchende

Interesse wecken

Kinder/Lehrkräfte

Erste Ideen

- Nutzt BirdNET zur KI-gestützten Vogelerkennung
- Erkennt Vogelarten anhand ihrer Gesänge und Rufe
- Funktioniert auch in Echtzeit
- Benötigt ein Mikrofon als Hardware-Ergänzung
- Ist für viele Menschen zugänglich
- Web-Interface zur Überwachung
- Aufzeichnung und Speicherung von Erkennungen, Statistiken und Datenexport sowie Benachrichtigungen bei seltenen Arten

<https://www.birdweather.com/birdnetpi>

Der Wald

ist in seiner Vielfalt ein komplexes Ökosystem. Um in Zukunft besser verstehen zu können, welche Auswirkungen menschliche Eingriffe auf die Bewohner und Lebewesen im Wald haben, sind datenbasierte Erkenntnisse unerlässlich und führen hoffentlich in Zukunft zu klügeren und nachhaltigeren Entscheidungen. Ein wichtiger Indikator kann dabei der Bestand und das Verhalten von Vögeln sein.

Mit diesem Projekt versuchen wir eine Schnittstelle zwischen hochprofessionellem Monitoring durch ausgebildete Ornithologen und dem „laienhaften“ Vogelbeobachter zu schließen, dabei greifen wir auf neue technologische Erkennungsmöglichkeiten zurück.

Bird-Net und open-source

Wir positionieren uns hinter dem Ansatz der „CitizenScience“ Bewegung, Daten sollten für alle zugänglich sein und können in vielen Fällen auch durch „Laien“ erhoben werden. Mehr Daten sorgen für ein genaueres Bild, wie es um Vögel im deutschen Wald steht. Unschärfen durch inkorrekte Bestimmung müssen berücksichtigt werden, fallen allerdings durch die Masse der Daten in aller Regel nicht so sehr ins Gewicht.

Auf dieses Projekt sind wir als Gruppenarbeit über das Thema, Daten im Wald in Kombination mit einem CitizenScience Ansatz, gekommen. Wir waren fasziniert von der bereits existierenden Technologie zur Erkennung von Vogelstimmen. Bird-Net ist eine von der TU-Chemnitz in Zusammenarbeit mit dem Cornell Lab of Ornithology entwickelte KI-gestützte Software, die sich auf die Erkennung von Vogelstimmen spezialisiert hat.

Die Software gibt es für Nutzer als App Version auf allen gängigen mobilen Endgeräten, dabei wird auf das interne Mikrofon des Mobiltelefons zurückgegriffen. Die App funktioniert, indem Nutzer*innen eine Audiospur aufnehmen, diese zur Analyse auf Bird-Net-Server verschicken. Nach erfolgreicher Identifizierung, werden erkannte Vögel, mit zusätzlichen Informationen, angezeigt. Die App Version kommt nicht ohne Datenverbindung aus, da die Analyse der Audio-Spuren nicht lokal auf dem Gerät stattfindet, sondern auf den Servern von Bird-Net.

Hinter der Analyse steht ein sogenanntes „Deep Artificial Learning Neural Network“, das speziell darauf trainiert wurde, möglichst viele Vogelstimmen mit hoher Wahrscheinlichkeit zu identifizieren. Die Wahrscheinlichkeiten werden in der App nach erfolgreicher Bestimmung angezeigt, so erhalten die Nutzer*innen einen Einblick darin, wie sicher die Bestimmung durch Bird-Net ist.

Bird-Net stellt außerdem eine aktuelle Version der Datenbank und das automatische Erkennungssystem als open-source Code für Linux Systeme zur Verfügung. Der gesamte Code funktioniert auch in einer offline gespeicherten Datenbank. Auf git-hub (einer beliebten Plattform für open-source Projekte) gibt es einige Foren, und aktive „Discussions“, die sich mit der Verbesserung und Installation von Bird-Net und verschiedenen Weiterentwicklungen beschäftigen.

Einige benutzen solche selbst gebauten Systeme, um in ihrem Garten vorbeifliegende Vögel analysieren zu lassen. Die gesamte Analyse der Vogelstimmen, kann jedoch auch offline genutzt werden. Der Computer speichert, sobald Vogelgesang erkannt wurde. Der Logeintrag beinhaltet Zeit, Datum, Ort (wenn hinterlegt) und den Namen des erkannten Vogels sowie die Treffsicherheit, mit der dieser erkannt wurde.

Wir möchten den Open-Source Ansatz fortführen und Menschen eine verständliche Anleitung an die Hand geben, wie ein wetterfestes Gehäuse gebaut und die Software sowie Audio-Eingänge installiert werden können.

Wir möchten über simple Brotdosen-Konstruktionen hinaus gehen und das Objekt aktiv gestalten.

Wir möchten uns außerdem mit dem Kommunikationspotenzial des Objekts beschäftigen, denn anders als bei Wildkameras, möchten wir nicht darauf setzen, unentdeckt zu bleiben, sondern gerade durch Formsprache und Piktogramme auch die Funktion des Objekts nach außen vermitteln.

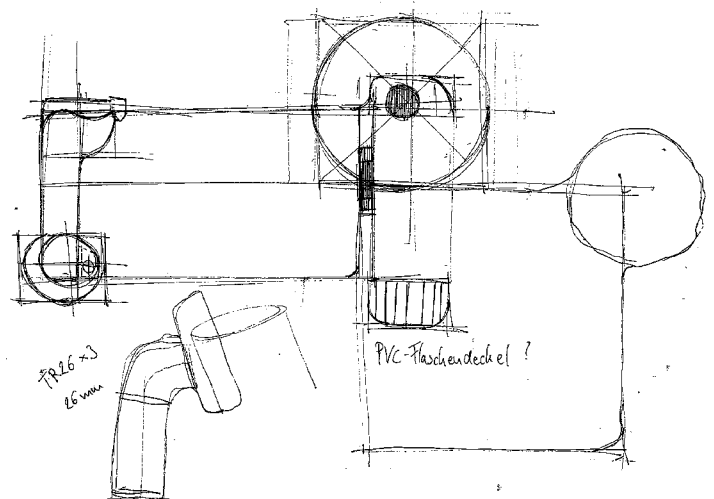
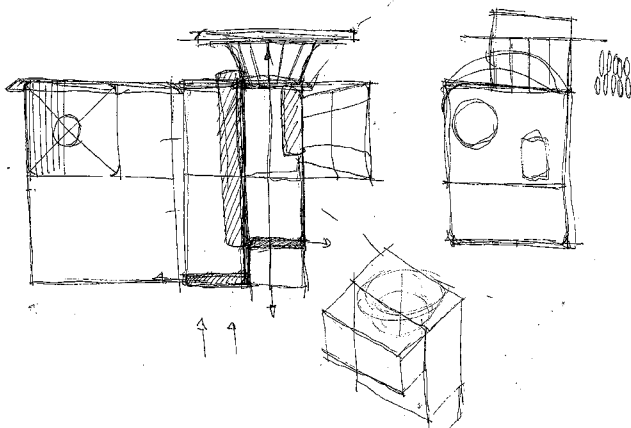
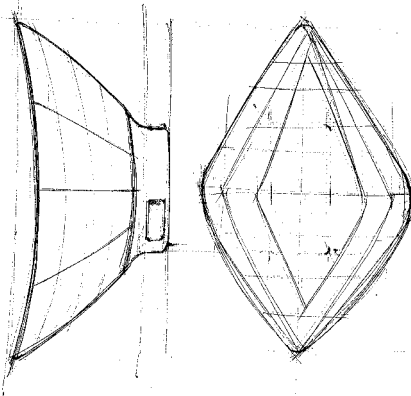
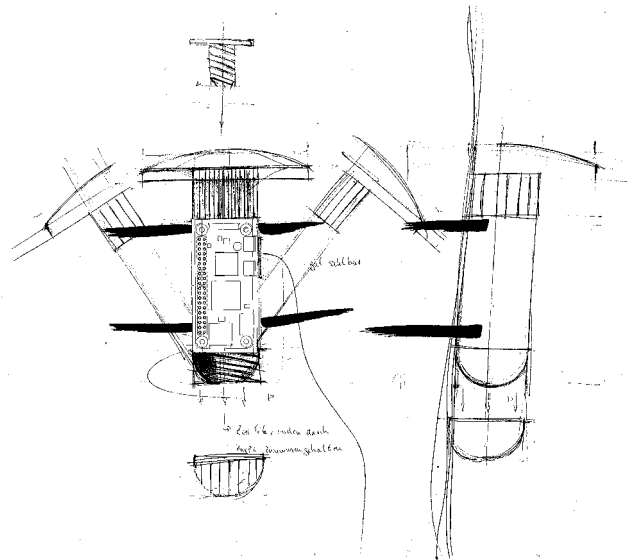
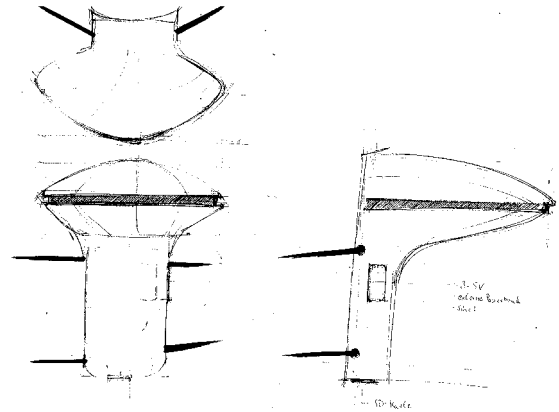




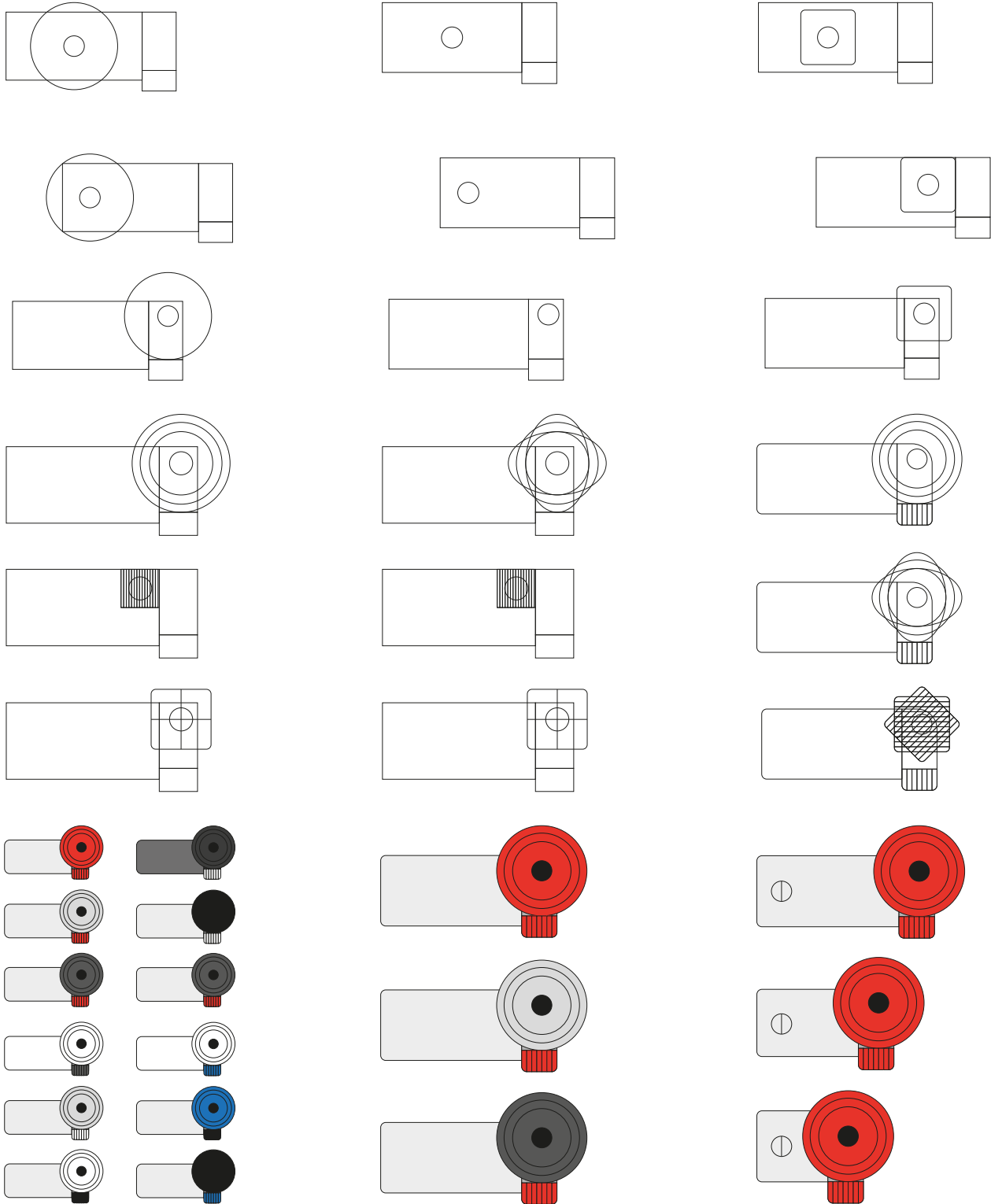
1

Zuerst haben wir – ungebunden von technischen Aspekten – unsere ersten Ideen durch analoge und digitale Skizzen visualisiert.

Im zweiten Schritt haben wir dann maßstäbliche Modelle gebaut und gedruckt.



2



3

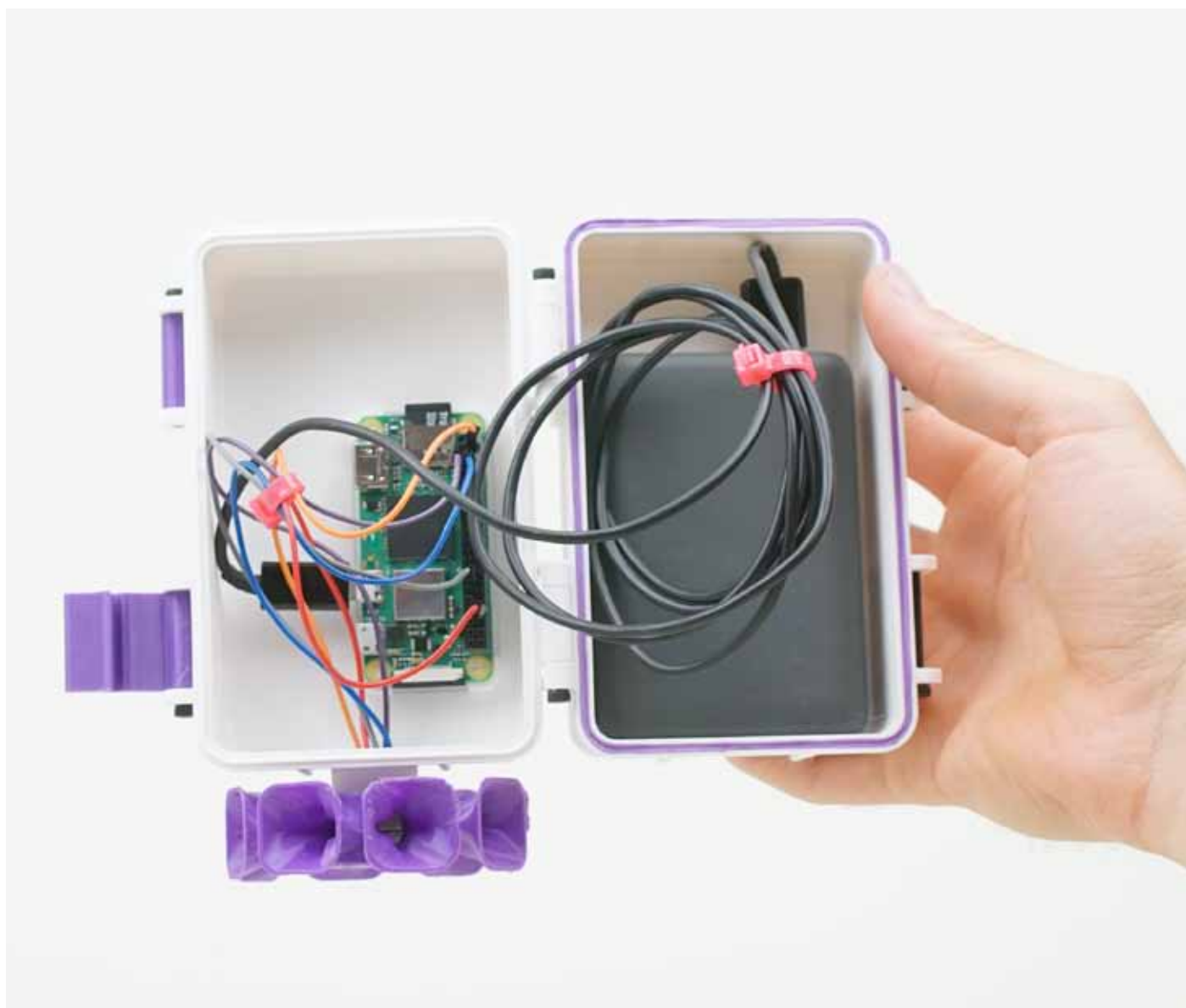


Da unser Objekt hinsichtlich des Fassungsvermögen sowie der Witterungsbeständigkeit gewisse Kriterien erfüllen muss, war es eine Herausforderung, das Gehäuse mit seinen technischen Anforderungen als visuell ansprechendes Kommunikationsobjekt zu gestalten.

Wir haben uns für 3D-Druck entschieden – dieses Fertigungsverfahren steht vielen Menschen zur Verfügung, ist leicht replizierbar und kann stetig durch eine bereits bestehende Community weiter entwickelt werden.











Horch-Box



<https://vimeo.com/1099111030/f39bf4ca4d>

Die Horchbox ist einfach zugänglich, soll technische Anreize schaffen und Vorbehalte vor Komplexität reduzieren. Es sollen Informationen aus der Natur entnommen und ein Umgang damit geschult werden. Hierbei steht keine klare Zielgruppe im Fokus, es richtet sich generell an interessierte Menschen. Durch eine kommunikative Gestaltung wird an einen sorgsamsten Umgang mit dem Objekt appelliert.

Das Gehäuse stellt im Wald einen Fremdkörper dar, zudem einen mit elektronischen Bauteilen. Anders als bei herkömmlichen Wildkameras üblich, wollen wir diesen wichtigen Aspekt nicht vertuschen, sondern hervorheben und Passanten aktiv darüber informieren, dass an dieser Stelle akustische Aufnahmen gemacht werden.

Überwachung ist im urbanen und öffentlichen Raum inzwischen allgegenwärtig, in aller Regel gibt es wenig Möglichkeiten, sich dieser Überwachung zu entziehen. Durch KI-gestützte Analysen kann Überwachung im öffentlichen Raum neue Ausmaße annehmen. Wir sind uns bewusst, dass auch wir ein KI-gestütztes System nutzen und in einen bisweilen „unbeobachteten“ Raum bringen. Wir möchten uns jedoch klar von zunehmender Überwachung im öffentlichen Raum distanzieren und ausdrücklich betonen, dass es sich bei der Entwicklung dieses Tools um ein zur rein wissenschaftlichen und informativen Erkennung von Vogelstimmen handelt. Der gesamte Analyseprozess findet offline statt, Analysen und Ton-Material, auf denen sich kein Vogelgesang befindet, werden nicht gespeichert.



How to sit in a forest

Projekt von Nils Schröer

Das Betreten des Waldes erfolgt grundsätzlich auf eigene Gefahr. Herabfallende Äste oder umstürzende Bäume gelten als „waldtypische Gefahren“ – Risiken, die Besucher*innen selbst tragen müssen.

Seit einem Beschluss des Bundesgerichtshofs gilt jedoch: Wer eine Bank im Wald aufstellt, schafft „zusätzlichen Verkehr“. Für diesen Verkehr besteht, im Gegensatz zum gesamten Waldgebiet und Wegesystem, eine Verkehrssicherungspflicht.

Viele Waldbesitzende sehen sich dadurch einem erhöhten Haftungsrisiko ausgesetzt – selbst bei natürlichen Gefahren. Aus Sorge vor rechtlichen Konsequenzen und dem nicht leistbaren Aufwand für regelmäßige Kontrollen werden daher immer mehr Wald-Bänke abgebaut.



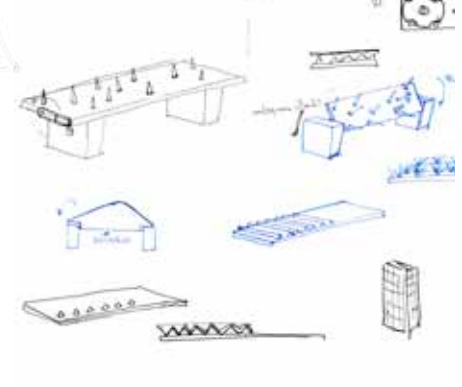
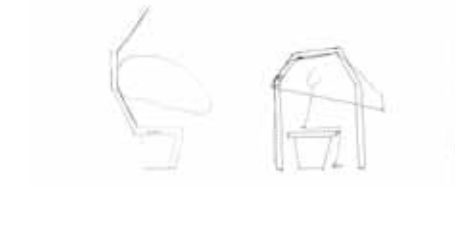
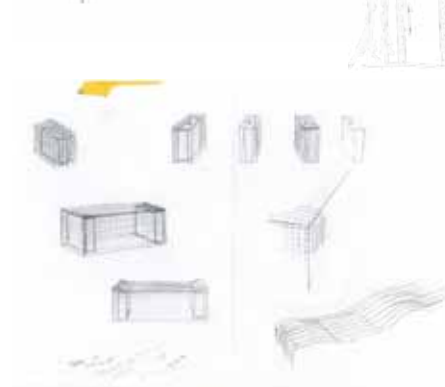
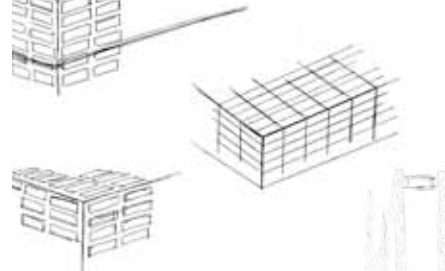
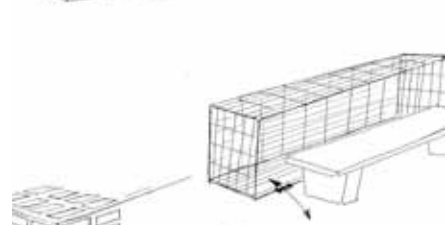
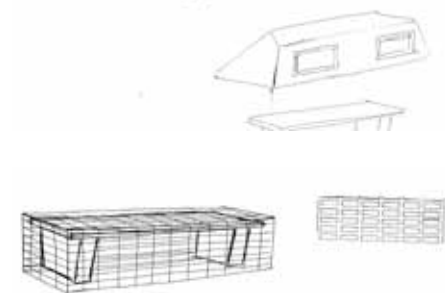
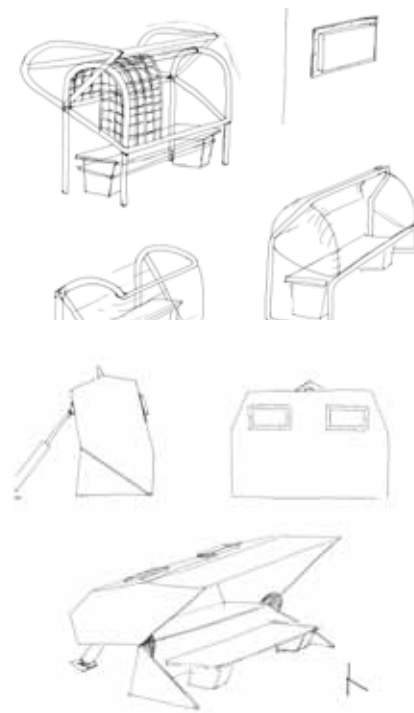
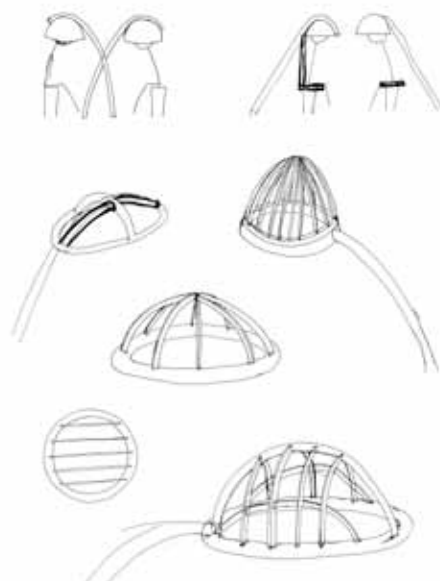
Abgebaute Bänke in Dölauer Heide
und Auszug aus dem Beschluss des BGH zur Verkehrssicherungspflicht

Grauzonen, Zweckentfremdung oder todsichere Bänke?



Andreas Bergmann (verformter Bauzaun);
Handtuch im Sand;
Fedor Bock (Umleitung);
Bike-Airbag;
FOPS (Falling Objects Protection Structure)

HELM



4 SEM BURG 11.06.2025

Studie: How to sit in a forest

Keine festgelegte Entwurfsreihe,
sondern eine offene Studie:

Ziel ist es, spielerisch Ideen zu entwickeln,
wie Sitzen im Wald möglich ist –
selbstverständlich stets im Einklang mit
dem Gesetz.

Umsetzung und Realisierung



Spannverbindung mit Gewindestange und Hülsmutter





Abgabe und spontane Produktionsbesichtigung bei Firma ZINQ, Leipzig



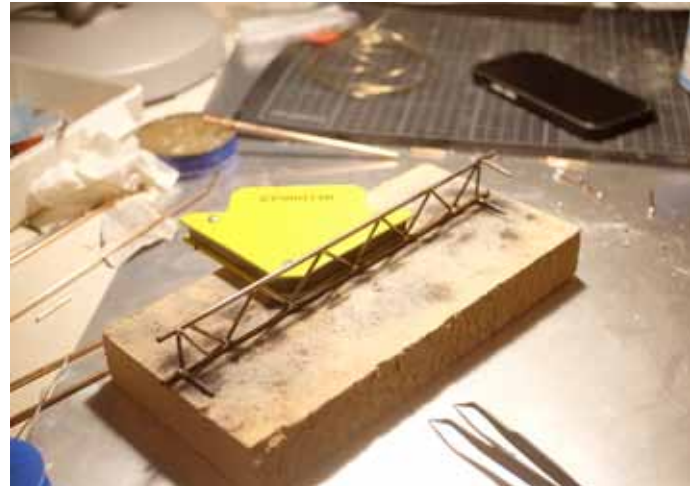
Die nach FOPS (Falling object protection structure)-Richtlinien gestaltete Schutzkonstruktion ist „gespannt“ statt rundum verschweißt. Durch jeden Querträger läuft eine Gewindestange, die jeweils von außen verschraubt wird.

Das Anziehen der Muttern spannt und befestigt die Verbindungen zuverlässig. Konturen und Verbindungen bleiben hierdurch klar sichtbar. Lediglich das Schutzgitter ist fest miteinander verbunden.

Umsetzung und Realisierung

Die Stahlmodelle sind verlötet, sandgestrahlt und anschließend klar lackiert – für einen einheitlichen Look.

Für das „Waldsetting“ dient ein Fotohintergrund der Dölauer Heide und Bäume aus der Modelleisenbahnwelt – mit freundlicher Unterstützung des Modelleisenbahnclubs Halle-Neustadt.







<https://vimeo.com/1099206845/bf946503d9>



Die einzelnen Modelle im Maßstab 1:14

How to sit in a forest



Die Studie „How to sit in a forest“ untersucht neue Ansätze und Möglichkeiten, das Sitzen im Wald neu zu denken. Im Vordergrund steht dabei die allgegenwärtige Frage der Verkehrssicherungspflicht. Denn: Keine Bänke sind auch keine Lösung. Ziel der Studie ist es, potenzielle Alternativen zu entwickeln, die dem Bedürfnis nach Sitzen im Wald ebenso gerecht werden wie den rechtlichen Rahmenbedingungen.

So entstehen unterschiedliche Herangehensweisen, die neue Dynamiken des Sitzens im öffentlichen, zugleich geschützten Raum sichtbar machen. Walduntypische Gefahren – menschengemachte Risiken im Naturraum – erfordern neue Wege und Lösungen.

Grenzenlose Sicherheit hat ihren Preis: Sie regelt, fordert heraus, verbietet – und lässt dabei nicht immer nur Raum für Freiheit.





FOPS (Falling Object Protection Structure); Model: Gustav Henno Stolze

Impressum

Wald
Design-Strategien für, durch
und mit dem Wald

**Dokumentation
der Entwürfe und Konzepte**

Layout, Texte, Fotos, Illustrationen
Projektteilnehmer_innen

Teilnehmer_innen
Yaman Al Fawaz, Paul Dieckmann, Philip Kühlke,
Malte Litzinger, Elena Messnarz, Lucas Nonn,
Nils Schröer, Rhona Splitt, Lukas Stieff, Marietta Szydlík

Moderation
Prof. Guido Englich, Julius Abromeit

Studiengang BA Industriedesign
Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
Sommersemester 2025

id-neuwerk.de
Design Education Research

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle

