

# Wald

# Design-Strategien für, durch und mit dem Wald

Methodische Gestaltungsübungen  
im Studiengang Industriedesign

Moderation  
Prof. Guido Englich  
Dipl. Des. Julius Abromeit

## Ort und Objekt

Wald als Ort der Regeneration  
Entwürfe, die die gesundheitsfördernde Wirkung  
des Waldes nutzen.

Wald als Lebensraum  
Konzepte und Produkte, die Biodiversität fördern  
und Ökosysteme schützen

Wald als Erfahrungsraum  
Interventionen und Inszenierungen,  
die den Wald erfahrbar machen.

Wald als Speisekammer  
Kulinarische Experimente mit Wildpflanzen  
und Essbarem aus dem Wald

Wald als Materialquelle  
Neue Ansätze zur Erschließung  
und Nutzung von Holz + Co.

Wald als Vorbild und Lernraum  
Bionik, Systeme und Gestaltungs-Strategien,  
inspiriert von der Natur

Wald als politischer Raum  
Design für Proteste, Schutzmaßnahmen  
und Nachhaltigkeitskampagnen

Prozess und  
Material

## Wissen und Vermittlung



Film zum Projekt

Methodische  
Gestaltungsübungen  
Industriedesign

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

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 Kreislaufwirtschaft, Nachnutzung und Ressourcenschonung berücksichtigen.

Es geht nicht nur darum, Dinge zu gestalten, sondern auch neue Denkweisen und Handlungsstrategien zu entwickeln.

# Wald

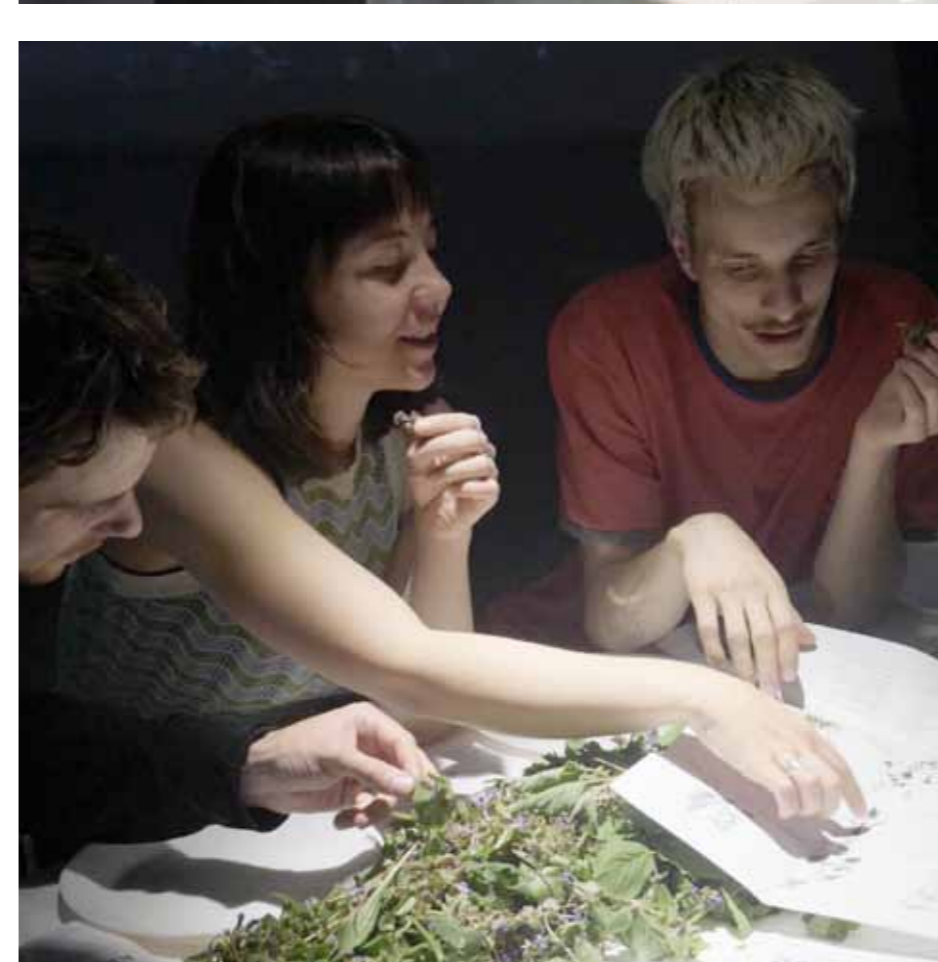
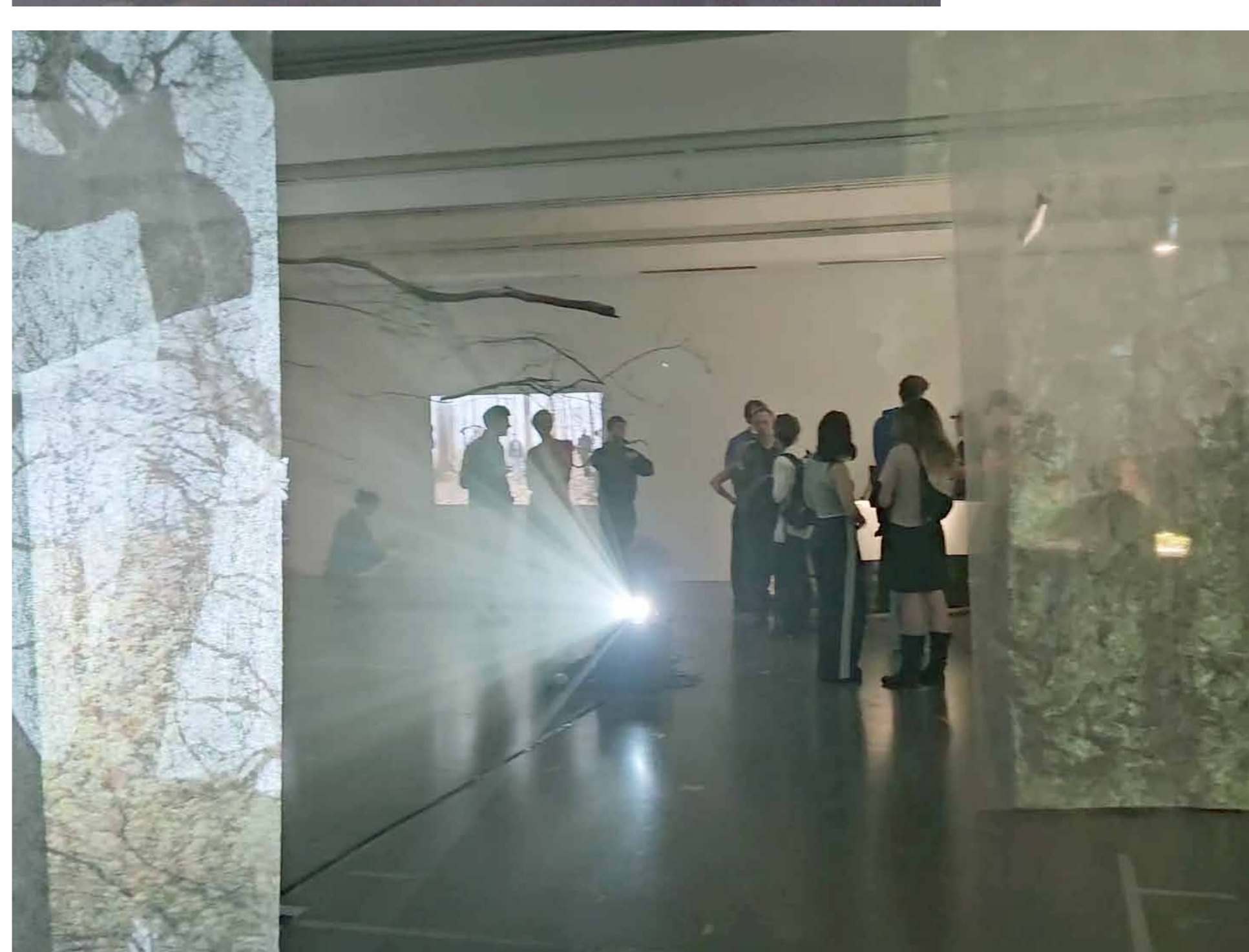
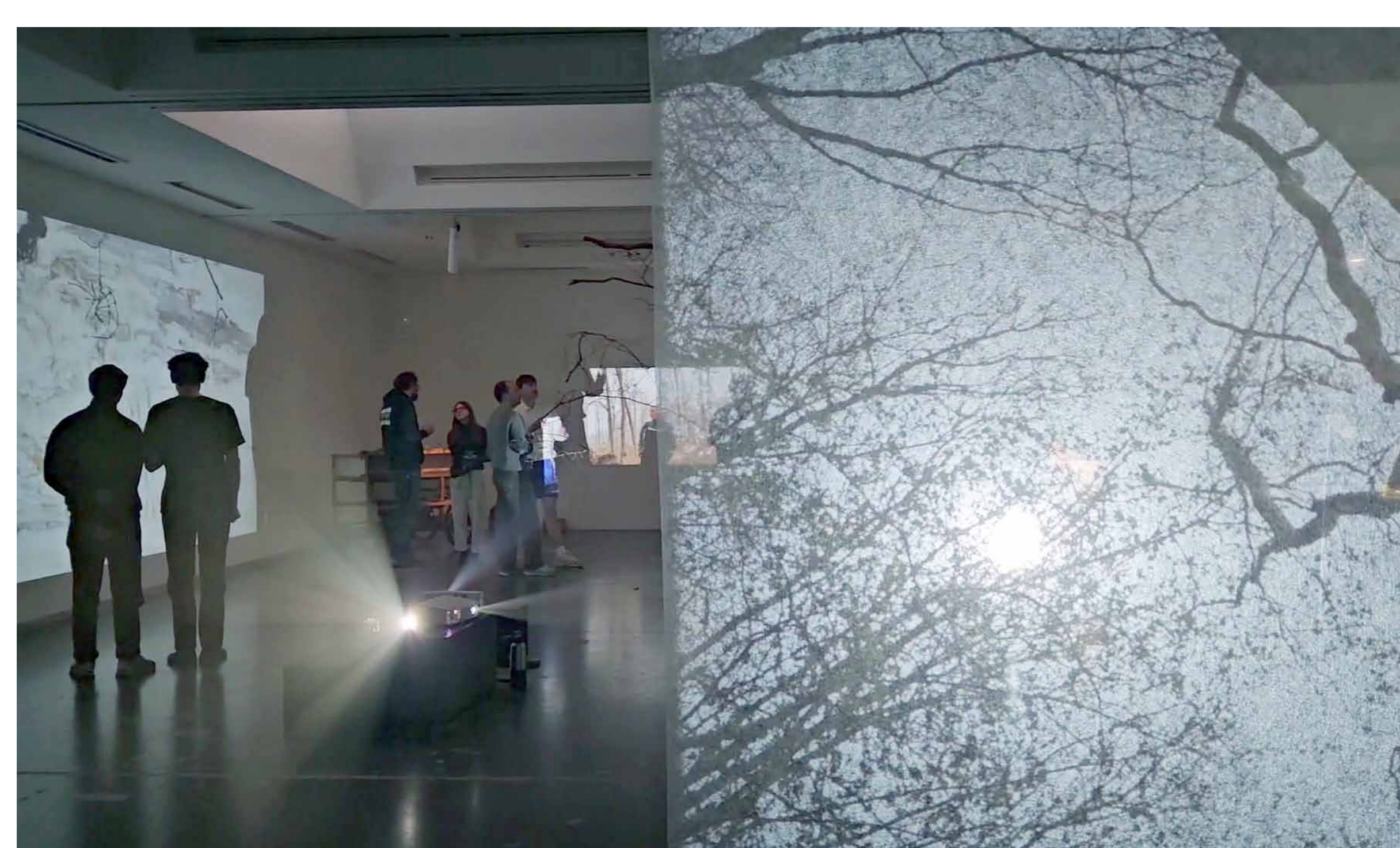
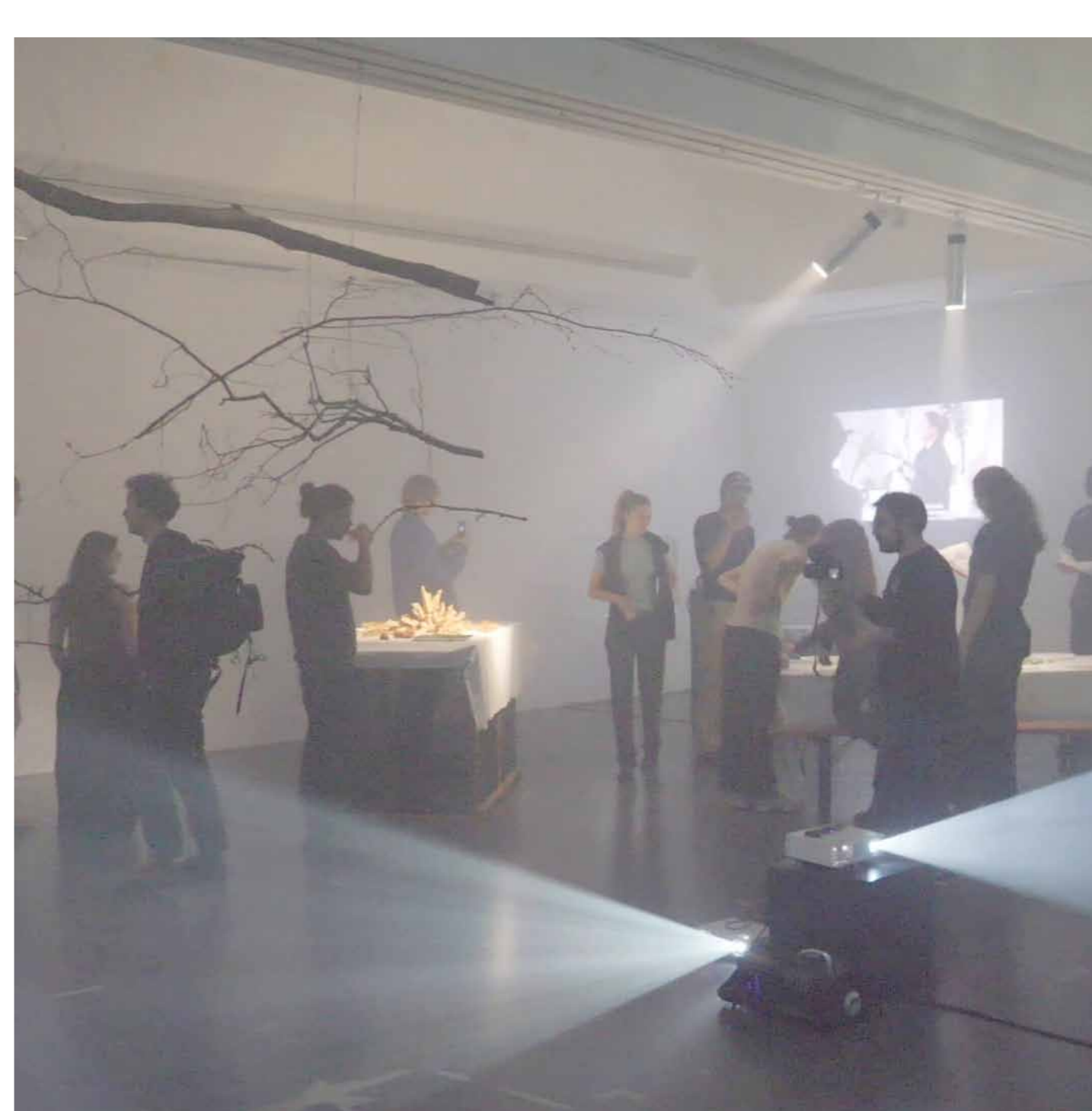
# Wald immersiv Erfahrungsraum / Inszenierung

Methodische Gestaltungsübungen  
im Studiengang Industriedesign

Moderation

Prof. Guido English

Dipl. Des. Julius Abromeit

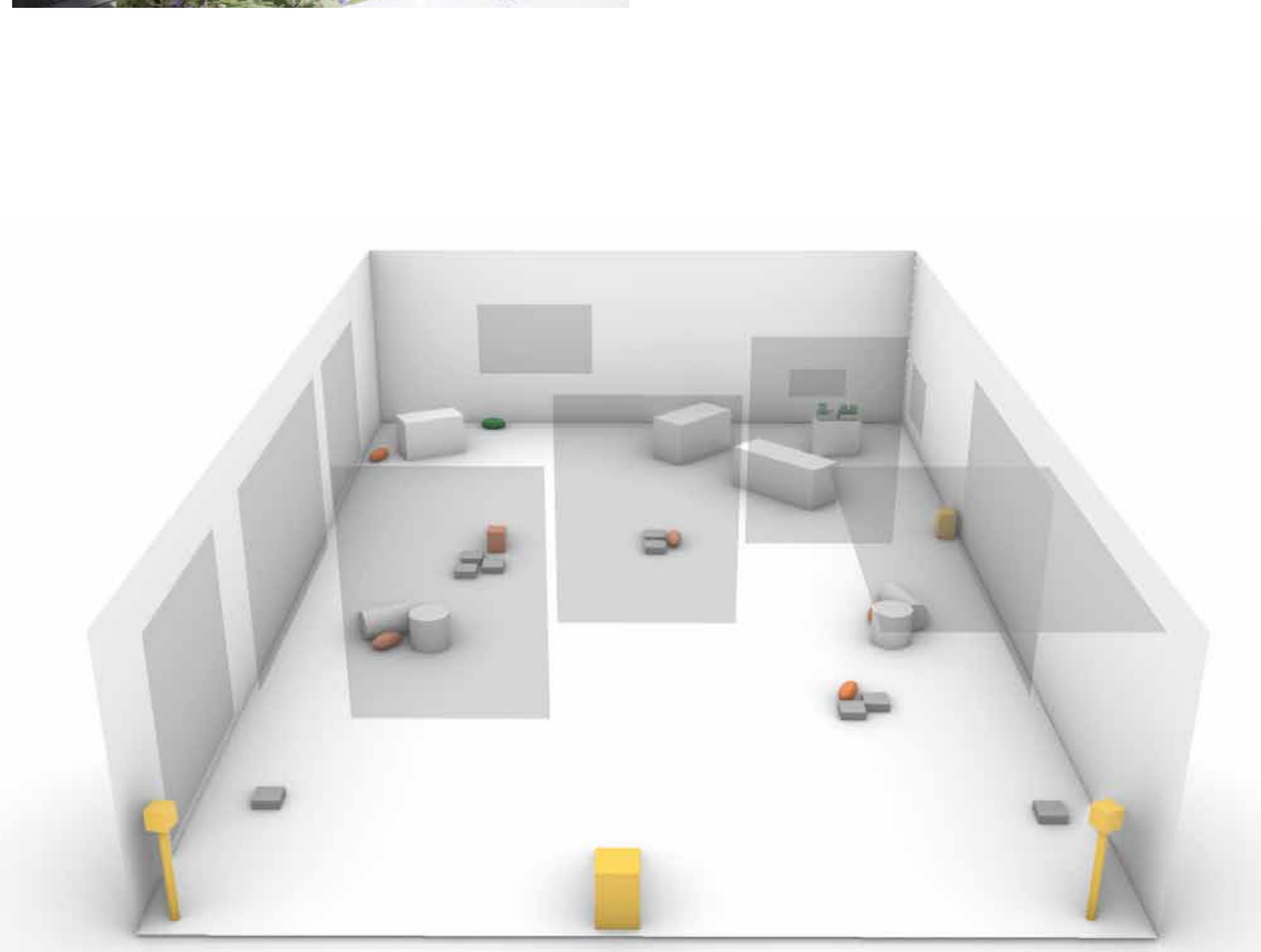
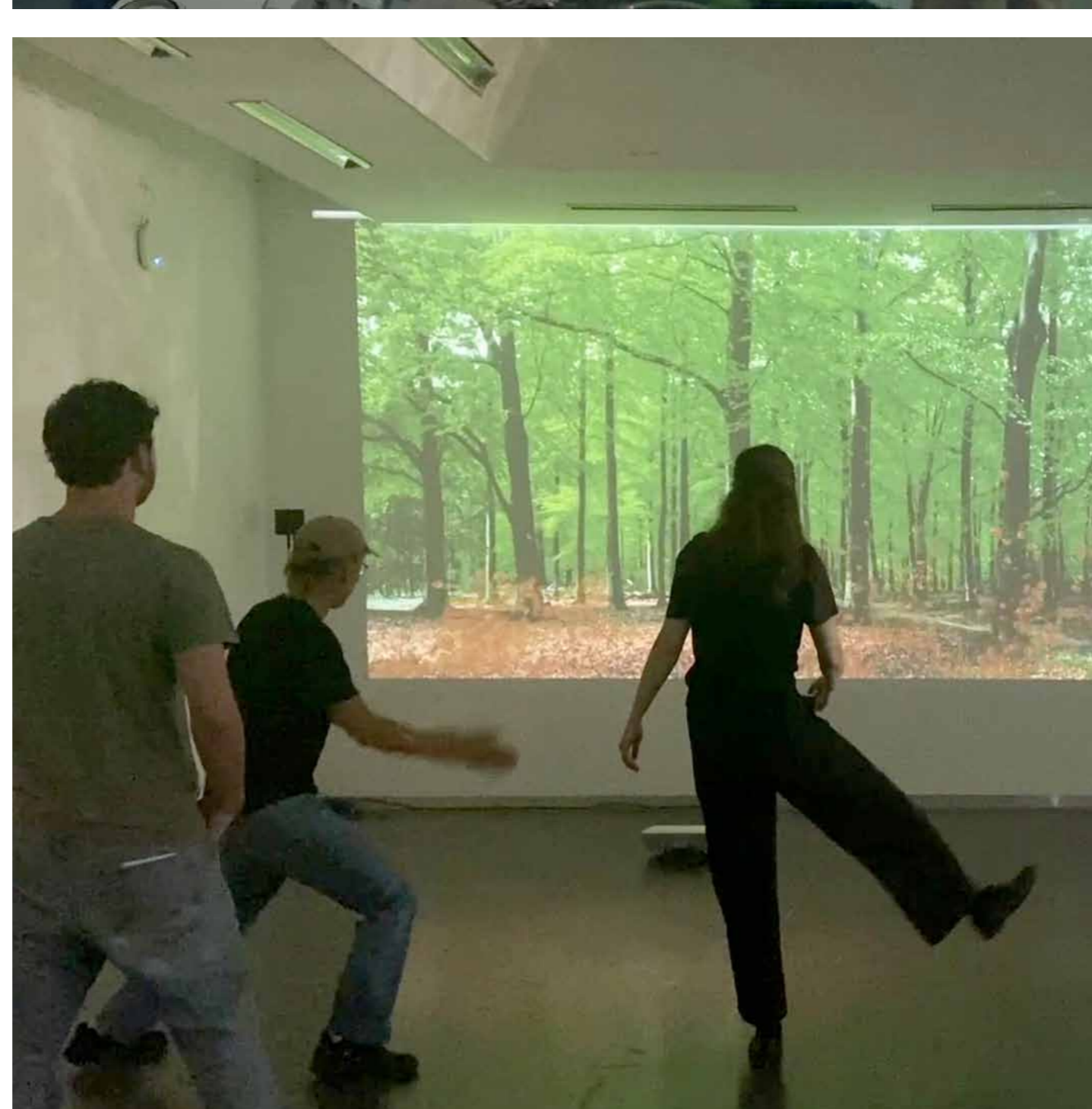


## Gruppe „Wald“

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

## Gruppe „Studio Planta“

Camille von Gerkan  
Max Koch  
Frederick Ostertag  
Raphael Rustige  
Malin Trepel



Planung der verschiedenen  
Ereignis-Stationen



Film zum Event

Mit der Ausstellung Wald immersiv wurden Erfahrungen und Informationen, die auf der Exkursion im Rahmen der Projekte „Wald“ und „Studio Planta“ 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.

Die Planung und Durchführung der Inszenierung wird in einer Dokumentation in ihren einzelnen Teilen gezeigt, das Event in einem Film dokumentiert.

# Wald Workshop Daten begreifbar machen ...

Methodische Gestaltungsübungen  
im Studiengang Industriedesign

Workshop  
Julia Wolf und Daniel Páez

Moderation  
Prof. Guido English  
Dipl. Des. Julius Abromeit



Verschiedene Dimensionen des Papierverbrauchs in Deutschland, dargestellt mit einfachen Modellbaumaterialien – wie Papier, Stäbe, Halme, Kugeln etc.

In vier Gruppen werden unterschiedliche Datenlagen zum Wald in Modelle überführt:

Holzernte in Deutschland;  
Einschlag von Kalamitätsholz;  
die Wahrscheinlichkeit in Deutschland auf ein Stück unbewirtschafteten Wald zu stossen;  
Lebensdauer eines Baumes im Verhältnis zur Lebensdauer von Produkten, die aus seinem Holz gewonnen werden.

Workshop

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



Film zum Workshop

1.500 Nägel einschlagen, 591 Holzstäbchen bemalen, meterlange Nylonschnüre fädeln – Julia Wolf und Daniel Páez vom Studio La Loma zeigen und erklären uns, wie abstrakte Daten zu greifbaren Ausstellungsobjekten werden:

„Wir versuchen Informationen im doppelten Sinne begreifbar zu machen. Zum einen das kognitive Verstehen und zum anderen auch das Anfassen mit den Händen. Unsere Arbeiten sind im besten Fall über mehrere Sinneskanäle erfahrbar, häufig interaktiv, stehen im besten Fall im Raum und sind zum Anfassen. Diese Form der Gestaltung nennt sich Datenmaterialisierung oder Datenphysikalisierung.“

Im Workshop vermitteln Julia Wolf und Daniel Páez nicht nur, wie Daten begreifbar werden, sondern auch, warum es sinnvoll ist, Daten zu materialisieren – und welche neuen Perspektiven sich dadurch eröffnen.

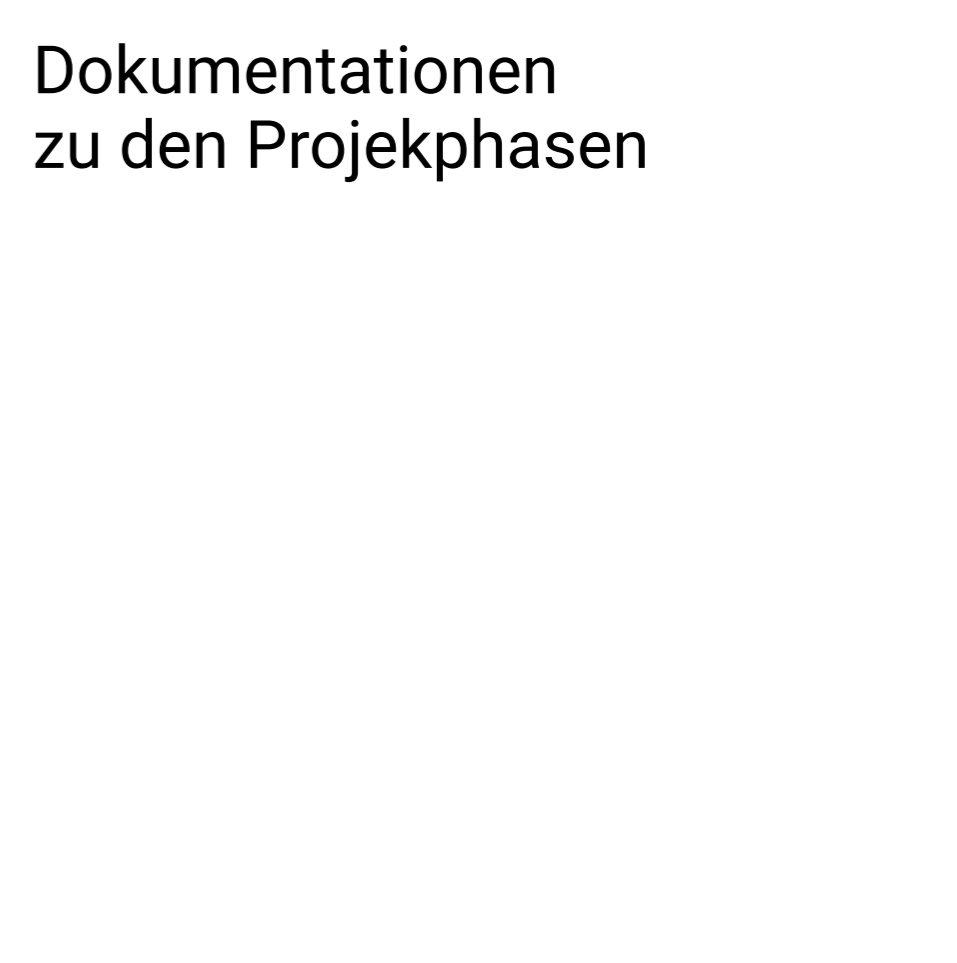
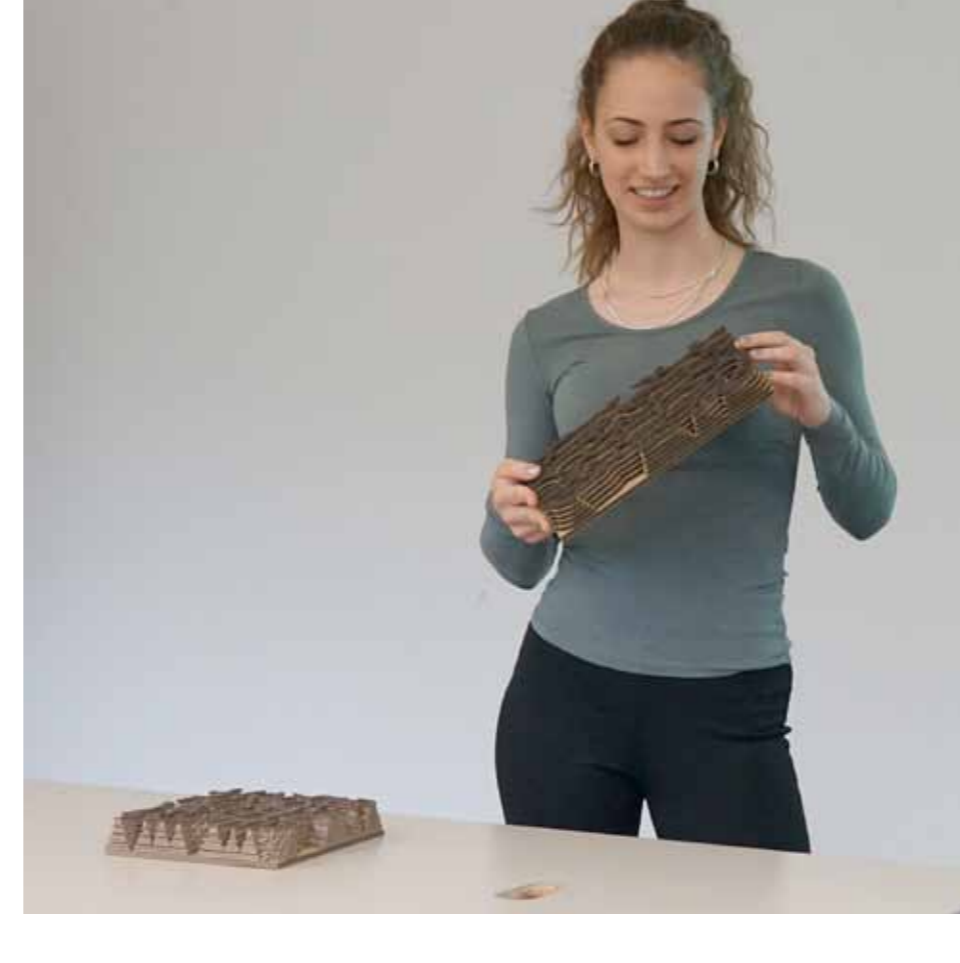
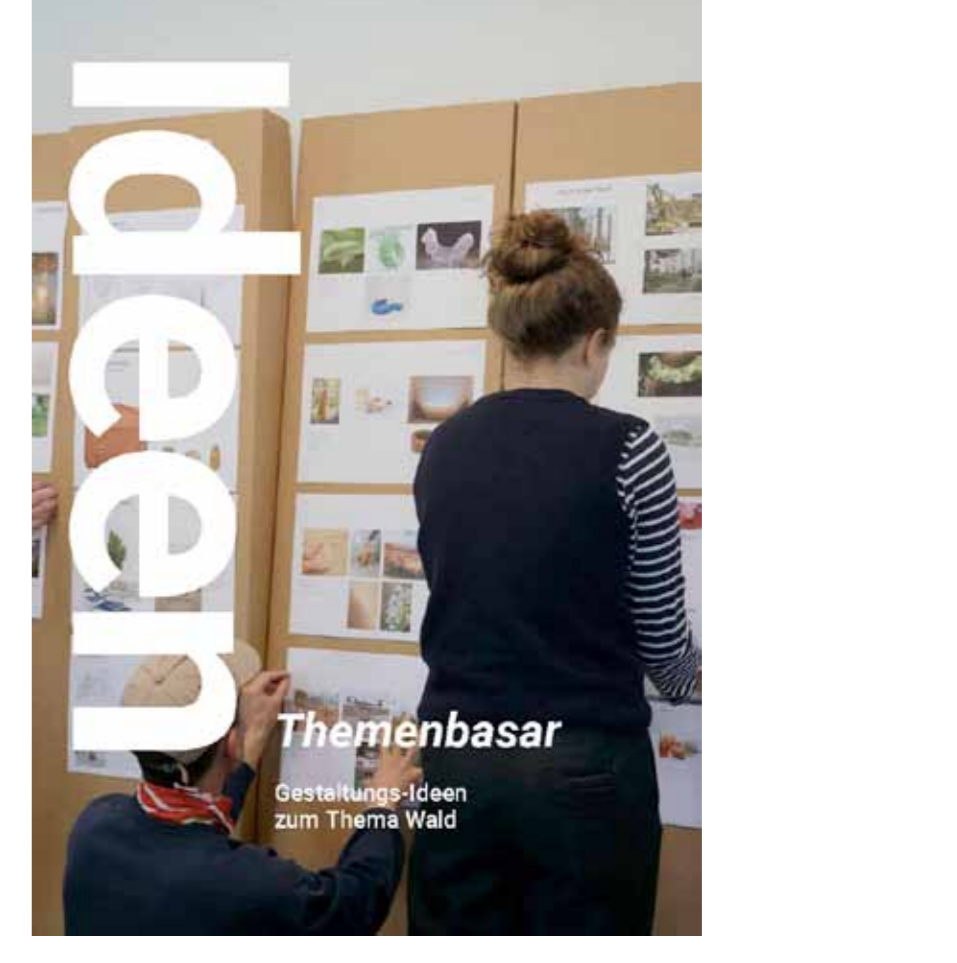
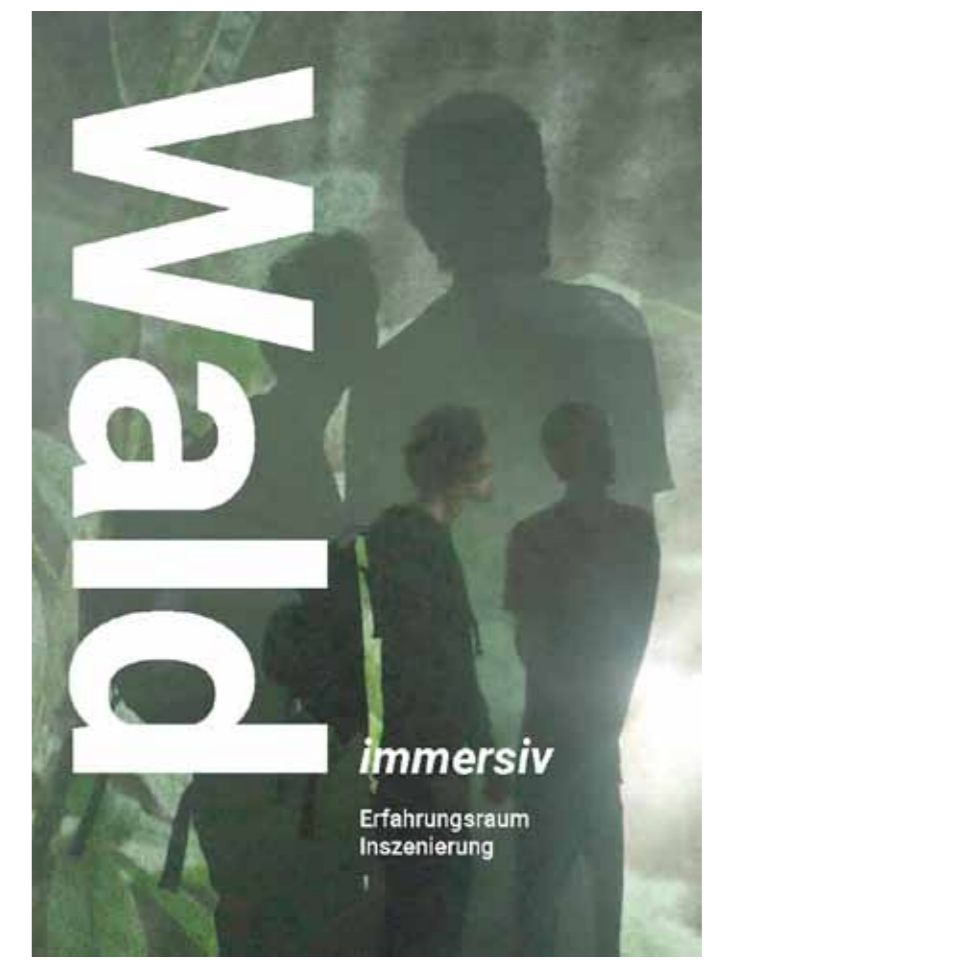
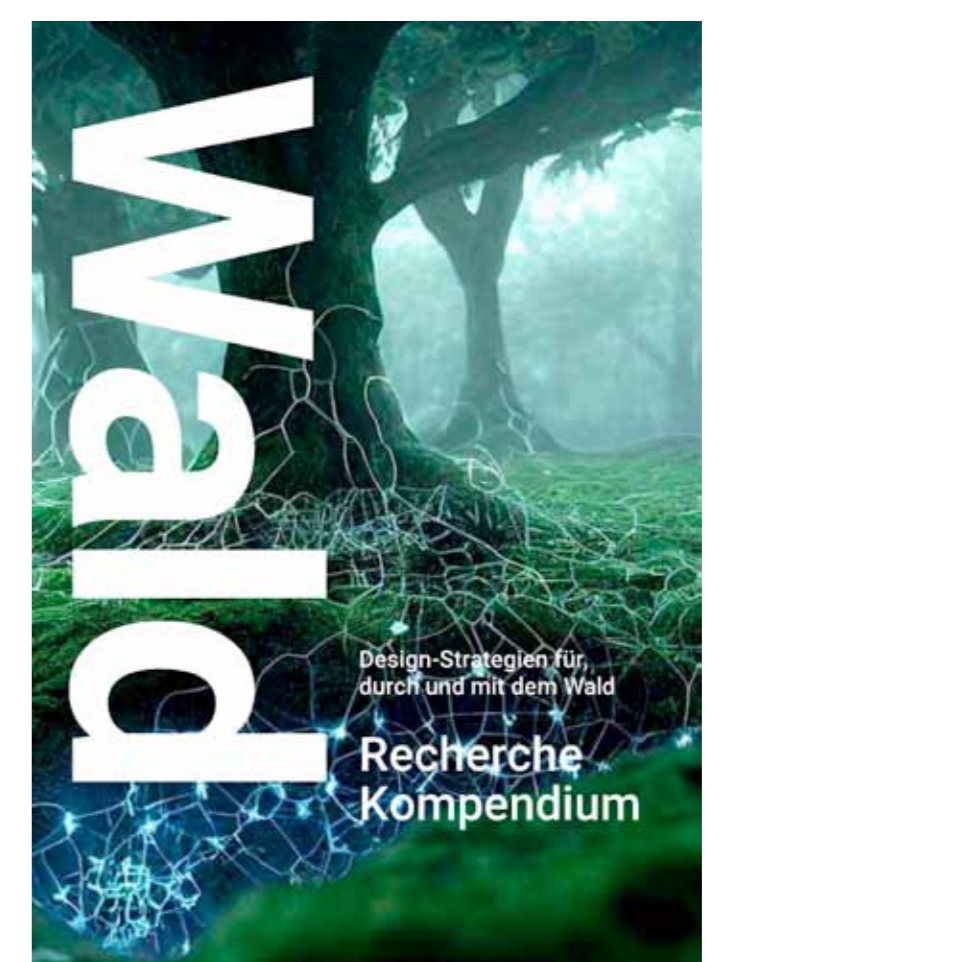
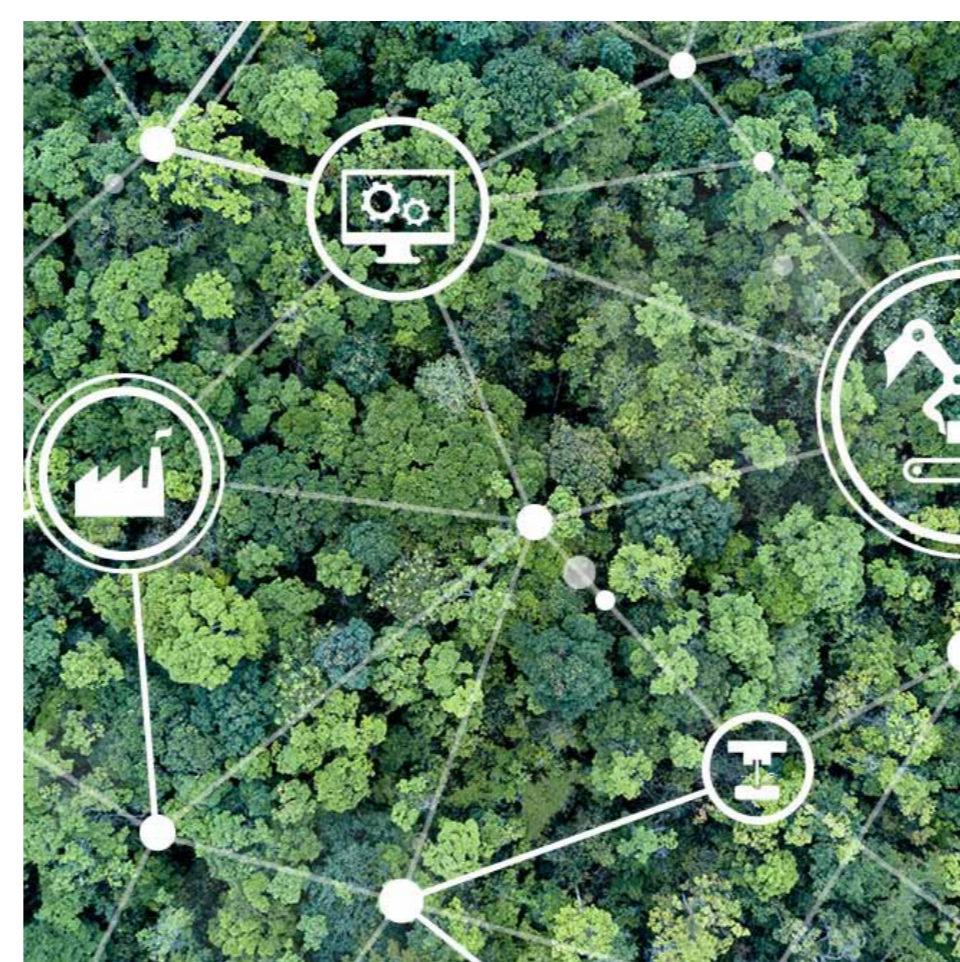
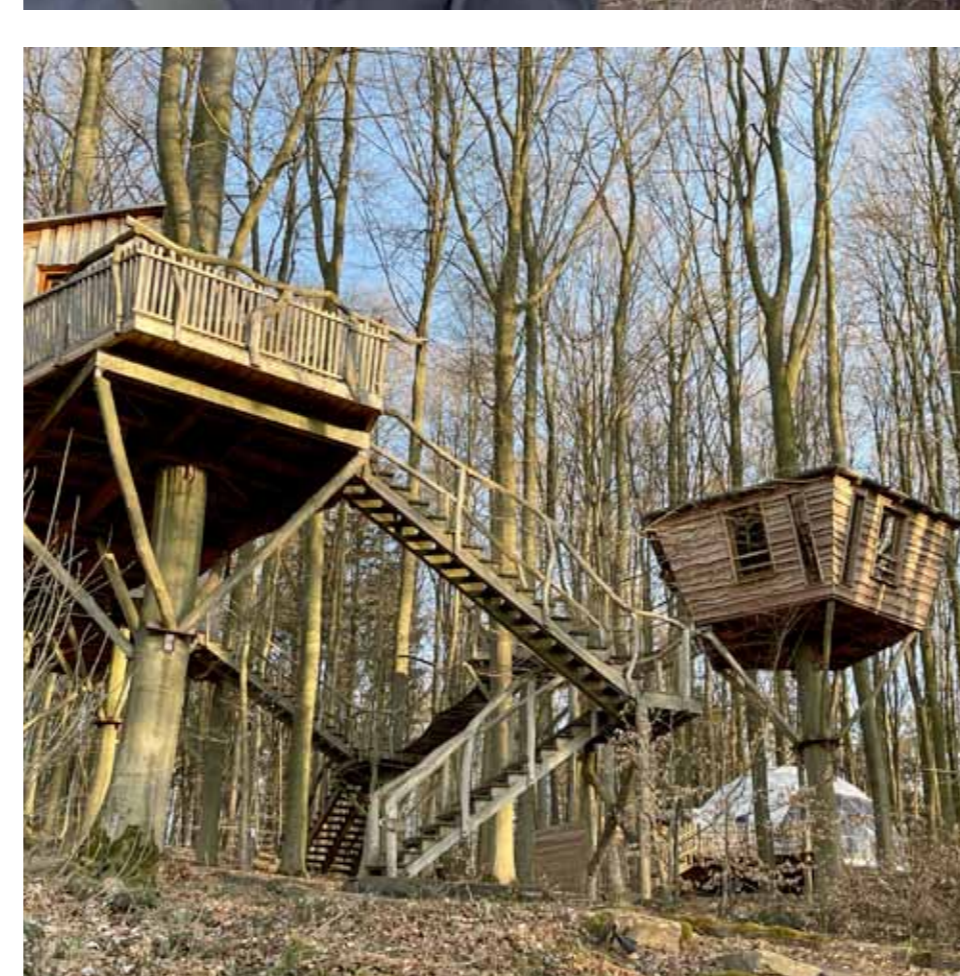
# Wald

# Design-Strategien für, durch und mit dem Wald

Methodische Gestaltungsübungen im Studiengang Industriedesign

Moderation  
Prof. Guido English  
Dipl. Des. Julius Abromeit

Semester  
Wochen



Dokumentationen zu den Projektphasen



Film zum Projekt

Methodische Gestaltungsübungen Industriedesign

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

## Prozess

SW 0 Exkursion in den Wald  
Wald-Wanderung / Kräuter sammeln / Kräuter verarbeiten in der Dépa Forschungskantine / Besuch Grimmwelt / Besuch Forschungsplattform BAU KUNST ERFINDEN und Fachgebiet Experimentelles und Digitales Entwerfen und Konstruieren (beides Uni Kassel) / Baumhäuser in Witzenhausen / Besuch Staatsdomäne Frankenhausen – Forschungsprojekt Agroforst

SW 1+2 Recherchen und Vorträge  
SW 4+5 Wald immersiv – Inszenierung/Erfahrungsraum

SW 6 Workshop Daten begreifbar machen ...

SW 7 Ideenbasar  
SW 8 Konzept-Vorstellung und Feedback im 1+2 Speed-Dating

SW 11 Zwischen-Präsentation und Feedback  
ab SW 13 Umsetzung der Entwürfe

SW 15 Präsentation