

LU FO Park

Impulse für den LuFo-Park

Wahlfach SoSe 2026

Lehrstuhl für Landschaftsarchitektur

Alina Sarbu (Matri.: 457173)

Jana Winkelmeier (Matri.: 459185)

Inhalt

00



Ideenfindung

Analyse

01



In Between

02



Framed

03



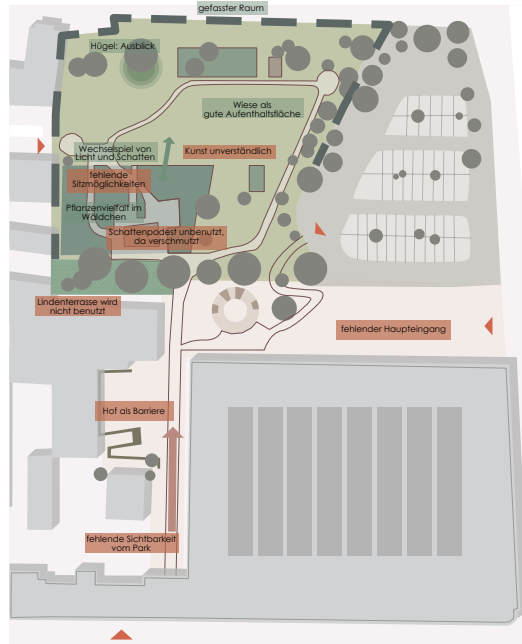
Lumengarden

Stärken

- Große Wiese als attraktive Aufenthaltsfläche
- Hügel mit schönem Ausblick
- Wechselspiel von Licht und Schatten
- Hohe Pflanzenvielfalt
- Gefasster, klar definierter Parkraum

Schwächen

- Schwer verständliche, kaum wahrgenommene Kunstwerke
- Ungenutztes Schattenpodest aufgrund von Verschmutzung
- Ungenutzte Lindenterasse
- Unklarer Haupteingang
- Hof trennt Gebäude und Park
- Fehlende Sichtbarkeit



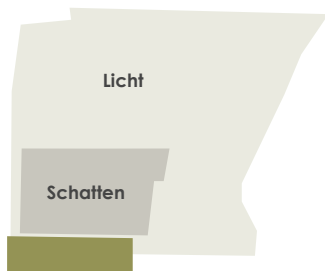
00 Analyse

Die Gegenüberstellung von Stärken und Schwächen bildet die Grundlage unserer Entwurfsideen. Unser Ziel ist es, die vorhandenen Qualitäten des Ortes durch kleine gezielte Interventionen hervorzuheben und weiterzuentwickeln.

3 Ideen

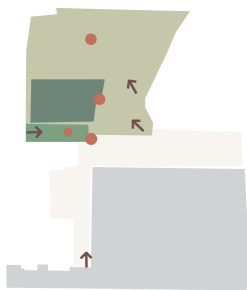
Die Bestandsanalyse zeigt, dass der Park zwar großes Potenzial verfügt, derzeit jedoch nur eingeschränkt als attraktiver Aufenthaltsort genutzt wird.

Durch diese Ergebnisse der Analyse konnten wir in der ersten Arbeitsphase zunächst drei Ideen entwickeln. Diese vorläufigen Ansätze konnten wir anschließend im Kolloquium der Museumsdirektorin vorstellen.



01 In Between

Die Lindenterrasse soll als bislang ungenutzte Fläche durch gezielte Interventionen zu einem neuen Aufenthalts- und Treffpunkt gestaltet werden.



02 Framed

Um die Besucher*innen zum aktiven Durchschreiten des Parks zu motivieren, möchten wir durch gezielte Blickbezüge eine neue räumliche Wahrnehmung des Parks schaffen.

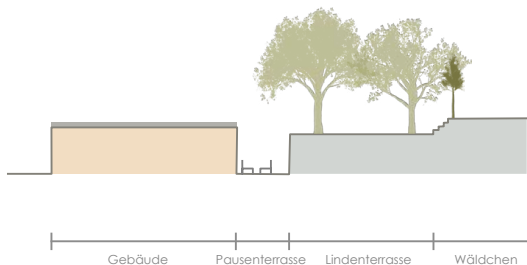


03 Lumen Garden

Durch die vorhandenen Licht- und Schattenkontraste im Park möchten wir mit Interventionen, die die Natur und ihre Schattenspiele aufgreifen, ein neues Bewusstsein schaffen.

01

In Between

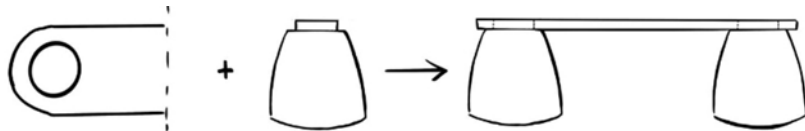


„Ein modulares Banksystem – wandelbare Sitzlandschaften für neue Begegnungen.“



Variante: 01

Ziel: Die Lindenterrasse dient dem Park als Empfangsraum. Durch die Intervention soll sie Besuchern, Mitarbeitern und Künstlern als Aufenthaltsort zum Essen, Sitzen sowie zum Blick auf den Himmel und die Dächer dienen.



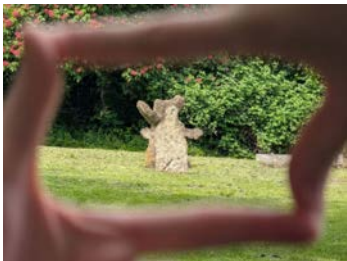
Variante: 02

“Verbindung von Bänken und Tischen zum Lernen, Essen, Spielen“

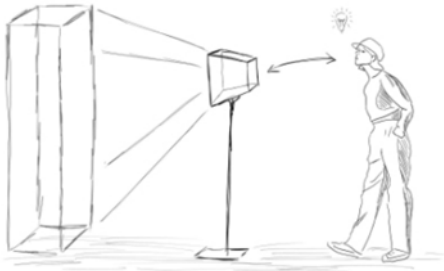


Ziel: Das Blumenbeet schafft eine klare Grenze zwischen der Terrasse und dem unteren Bereich und trägt gleichzeitig zur Gestaltung des Außenraums bei. Die Sitzgelegenheiten sind flexibel angeordnet und einfach zu nutzen. Dadurch können Besucher selbst entscheiden, ob sie ihre Zeit in der Sonne oder im Schatten verbringen möchten. Ziel ist ein übersichtlicher, funktionaler und angenehmer Aufenthaltsbereich für alle.

Die Ursprungsidee der Intervention war es, den Blick der Besucher gezielt zu lenken und sowohl Blickachsen als auch kleine Details der Umgebung hervorzuheben, die im Alltag oft unbemerkt bleiben.

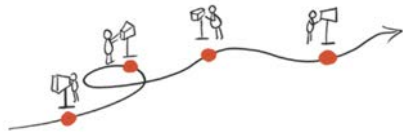


Mithilfe eines Rahmens werden ausgewählte Sichtbezüge eingefasst und bestimmte Ausschnitte des Außenraums bewusst in den Fokus gerückt.

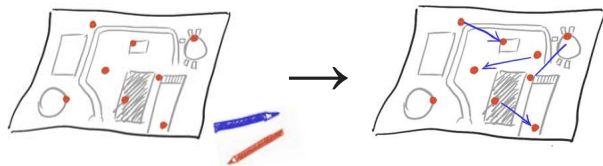
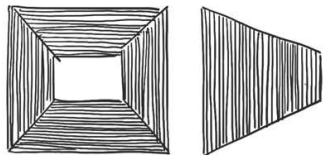
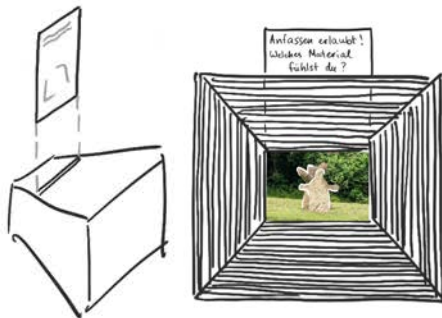


02

Framed

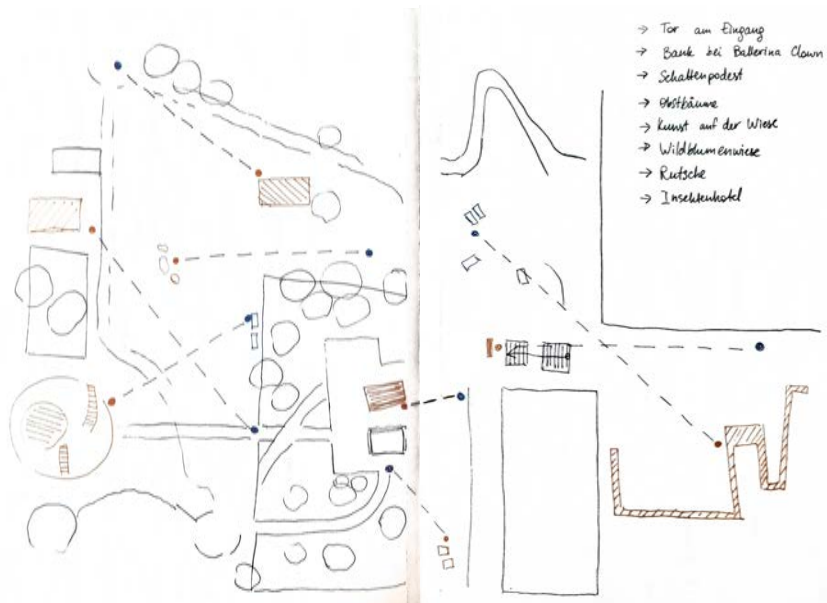


Ziel ist es, die Wahrnehmung für den Ort zu schärfen, neue Perspektiven zu eröffnen und die Qualitäten der Umgebung bewusster erlebbar zu machen.

**Karte****Blickobjekt****Schablone**

Schritt 0. Detaillierung der Idee

Am Eingang erhalten die Besucher eine Karte und ein Blickobjekt. Ein Rundgang mit 6–7 Stationen lenkt den Blick auf ausgewählte Orte. An jeder Station hilft eine Schablone mit Orientierungszeichnung und Interaktionshinweis, die Umgebung aus einer neuen Perspektive wahrzunehmen.



Schritt 1. Skizze von Sichtachsen

Zunächst haben wir mögliche Sichtachsen skizziert, die sich für die Intervention eignen könnten. Auf der Karte sind die Standorte, von denen aus geschaut werden soll, **blau** markiert, während die Blickziele **orange** gekennzeichnet sind.

Schritt 2. Blickbezüge mit Rahmen prüfen

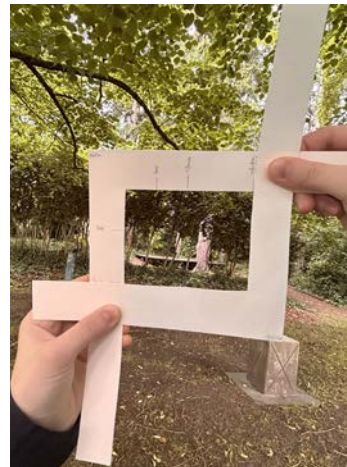
Durch Testungen mit Rahmen im Park konnten wir verschiedene Blickachsen und Perspektiven untersuchen. Die gewonnenen Erkenntnisse bildeten die Grundlage für die Entwicklung unseres Entwurfsobjekts.



Eingang
→
Mauer



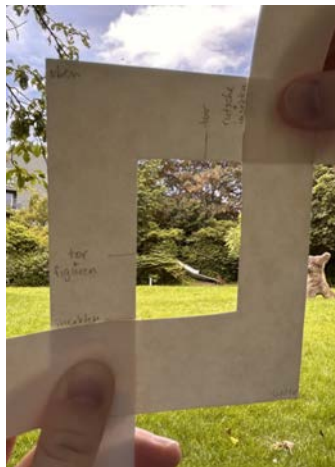
Theater
→
Clown



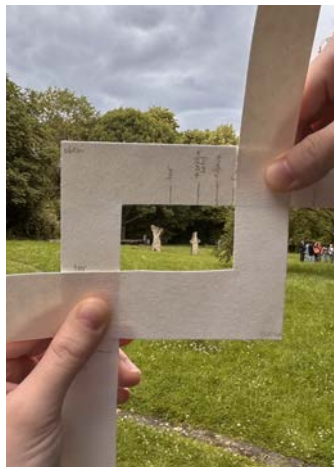
Lindenterrasse
→
Schattenpodest



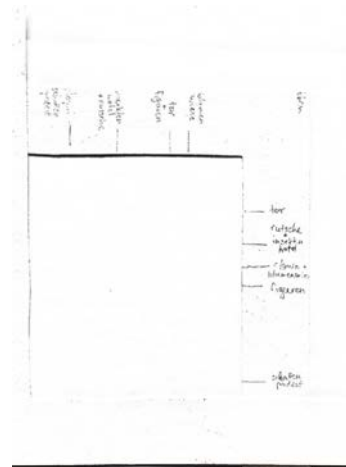
Waldgarten
→
Bienenstöcke



Obstbaumfläche
→
Rutsche



Nebeneingang
→
Wiesenkunstwerk

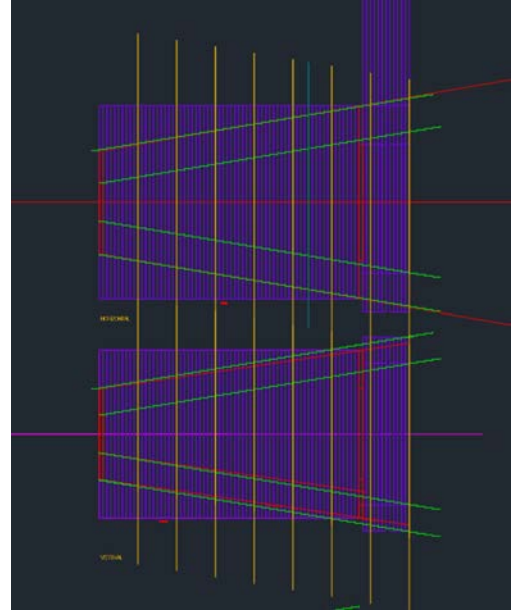
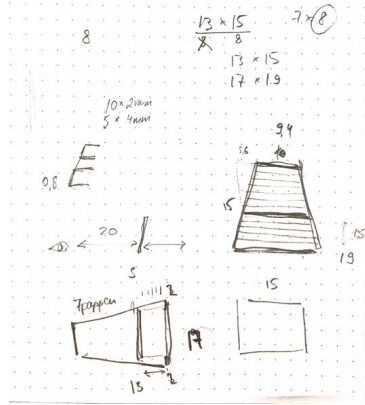
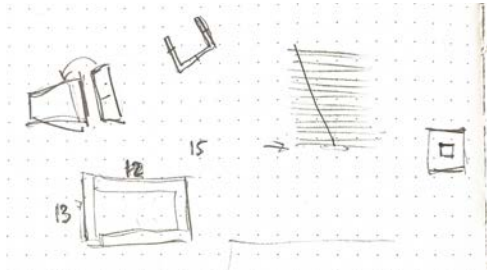
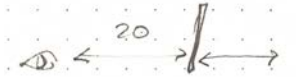


Größenbestimmung

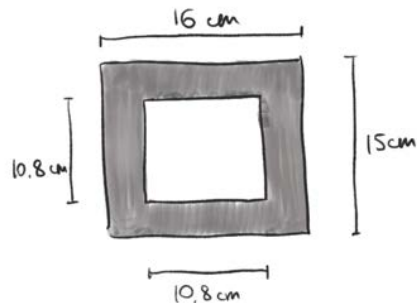
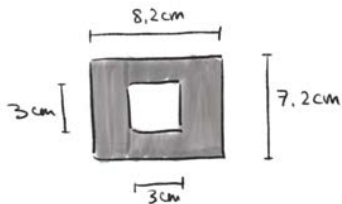
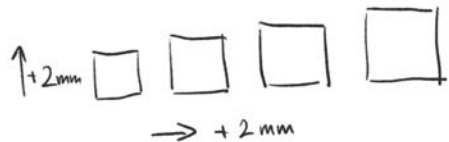
Schritt 3. Blickobjekt

Insgesamt 40 Schichten von 6mm Wellpappe

Schablone in der 34. Schicht ($34 \times 6\text{mm} = 204\text{mm}$ für 20cm Abstand zwischen dem Auge und der Schablone)

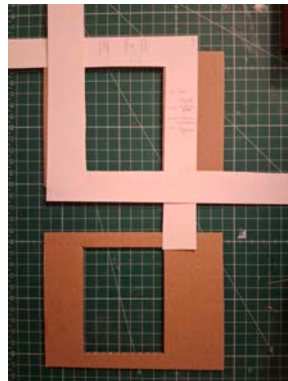


Schritt 3. Blickobjekt



Schritt 4. Schablone

transparente Folie zwischen 2 Wellpappen (3mm)



Schritt 4. Schablone





Schritt 5. Im Park testen

Die Orientierungszeichnungen auf den Schablonen erwiesen sich als schwer umsetzbar und halfen kaum dabei, die Blickziele zu finden. Deshalb haben wir uns stattdessen für kleine Rahmen bzw. Eckmarkierungen entschieden, die das Blickziel hervorheben. Zusätzlich wird die Schablone durch ein Schlüsselwort ergänzt, welches als Orientierungshilfe dient.

Röhre für Rutsche

Schritt 5. Im Park testen

Bienen für Bienenstöcke





Schritt 5. Im Park testen

Bogen für Mauer am Eingang



Eine Besonderheit des Blickobjekts ist der ständige Wechsel des Fokus: Der Blick richtet sich abwechselnd auf die Schablone und auf das gesuchte Objekt im Park. Dadurch entsteht ein bewussteres Wahrnehmen der Umgebung.

Schritt 6. Im Park mit anderen testen



„Interessant auch für Erwachsene“

„Hilft, sich auf kleine Details im großen Park zu konzentrieren“

„War einfach, das Blickziel zu finden, aber trotzdem spannend“

Schritt 6.

Im Park mit anderen testen

„Man achtet viel mehr auf verschiedene kleinere Sachen, die man sonst übersehen kann“

„Passt sehr gut für Kinderunterricht, um Fokus auf kleinere Dinge zu lenken“

„Wäre interessant, noch zusätzliche Infos über diese Objekte (Blickziele) zu bekommen“



Unsere Impressionen und Potenziale der Intervention



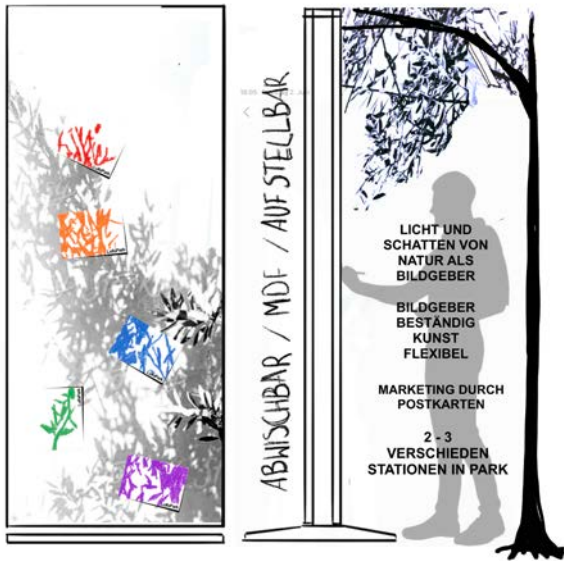
Es hat uns besonders gefreut zu sehen, wie fremde Menschen unser Blickobjekt nutzten, um den Park auf eine neue Weise kennenzulernen. In ihren Rückmeldungen beschrieben sie genau die Qualitäten, die wir mit der Intervention erreichen wollten. Auch der Prozess der Planung und Entwicklung des Blickobjekts war für uns sehr spannend. Wir sind überzeugt, dass eine solche spielerische Intervention die Aufmerksamkeit gezielt auf die besonderen Qualitäten des LuFo-Parks lenkt, die man im Alltag sonst nicht wahrnimmt.



03 Lumen Garden



Die Idee der Intervention ist es, die Schatten von Pflanzen als Grundlage für Kunst zu nutzen und so Natur und Gestaltung miteinander zu verbinden. Ziel ist es, die Besucherinnen und Besucher auf die Pflanzenvielfalt aufmerksam zu machen, den Park als verbindenden Ort zwischen Museum und Natur zu stärken und durch die entstehenden Kunstwerke Gespräche sowie Interesse am Park zu fördern.



Schritt 0. Detaillierung der Idee

Die Idee war, dass Besucherinnen und Besucher die Schatten von Pflanzen auf kleinen Postkarten nachzeichnen oder ausmalen können. Dafür werden die Postkarten auf einer weißen Platte befestigt, die eine stabile Unterlage zum Zeichnen bietet. Die entstandenen Kunstwerke können anschließend als Erinnerung mitgenommen werden und gleichzeitig indirekt Werbung für den Park machen. Besonders spannend fanden wir die Kombination aus bunten Farben, Blättern und ihren Schatten. Von Anfang an war es uns wichtig, die Intervention so zu gestalten, dass sie ohne Vorkenntnisse oder künstlerische Fähigkeiten von allen genutzt werden kann.

Schritt 1. Passende Orte finden

Anschließend untersuchten wir mit einem Blatt Papier verschiedene Pflanzen-schatten und suchten nach geeigneten Standorten mit markanten Schattenmustern. Die besten Ergebnisse erzielten wir bei starker Sonneneinstrahlung und großen Baumkronen.



Schritt 2. Im Park testen

Für die ersten Versuche nahmen wir eine Holzplatte und eine Decke mit in den Park, um eine angenehme Arbeitsfläche zu schaffen. Erstmal verwendeten wir Wachsmalstifte, da sie gut decken. Anschließend wollten wir jedoch auch Acrylfarbe wegen ihrer höheren Deckkraft testen.



Schritt 3.

Im Park mit anderen testen

Im letzten Schritt erprobten wir die Intervention mit Testpersonen. Da das Konzept für Menschen jeden Alters gedacht ist, hatten wir das Glück, auf eine vierte Schulklasse zu treffen. Insgesamt nahmen fünf Mädchen an der Intervention teil und tauchten mit großer Begeisterung in den kreativen Prozess ein.

Wir waren begeistert vom Ergebnis unserer Intervention. Besonders überrascht hat uns, wie engagiert und kreativ unsere Testpersonen mitgemacht haben. Die Kinder konzentrierten sich aufmerksam darauf, die Konturen der Pflanzenschatten nachzuzeichnen.



Schritt 3. Im Park mit anderen testen



Durch die klare Aufgabenstellung konnten sie direkt loslegen, ohne lange überlegen zu müssen. Außerdem hat uns begeistert, wie sich die Intervention zu einem kreativen Kunstprozess entwickelt hat. Jedes Bild wurde individuell gestaltet und zeigte, wie unterschiedlich die Pflanzenschatten interpretiert werden können. Als sie erfuhren, dass sie ihre Bilder mit nach Hause nehmen dürfen, war die Begeisterung noch größer. Wir sind überzeugt, dass sie ihren Familien stolz von ihren Kunstwerken erzählen werden.

Potenziale

Diese Intervention bietet großes Potenzial für eine gemeinsame Aktion im LuFo-Park, bei der Besucherinnen und Besucher Pflanzenschatten nachzeichnen oder ausmalen können. Dies ist sowohl auf kleinen Postkarten, als auch auf größeren Leinwänden möglich. Die entstandenen Arbeiten könnten anschließend für einen begrenzten Zeitraum im Museum ausgestellt werden und so die Verbindung zwischen Park und Museum weiter stärken. Eine solche gemeinschaftliche Aktivität kann die Nachbarschaft zusammenbringen, die Sichtbarkeit des Parks erhöhen und gleichzeitig mehr Besucherinnen und Besucher ins Museum ziehen.



Abbildungsverzeichnis

Alle in dieser Arbeit verwendeten Fotografien und Skizzen stammen von den Verfassern. (05.2026 - 07.2026)

Quellenverzeichnis

Texte formuliert von den Verfassern. KI wurde teilweise zur sprachlichen Überarbeitung und Paraphrasierung eingesetzt.
(OpenAI's ChatGPT Sprachmodell, 2026)