



INTERVENTION LUFO PARK

Wahlfach LA
Impulse für den Lufo Park
Franka Landwehr, Salome
Nussgräber, Linda Reul, Matilda
Schöb, Laurenz Schmidt

INTERVENTION LUFO PARK

Wahlfach LA
Impulse für den Lufo Park
Franka Landwehr, Salome
Nussgräber, Linda Reul, Matilda
Schöb, Laurenz Schmidt

Inhalt

I.	Einführung Lufo-Park	6-7
II.	Analyse Freiraum	8-9
III.	Referenzen	10-11
IV.	Umsetzung Zusammenarbeit	12-13
V .	Umsetzung Material	14-15
VI.	Bauprozess	16-19
VII.	Testentwurf	20-29

RWTH Aachen University
Fakultät für Architektur
Lehr- und Forschungsgebiet
Landschaftsarchitektur

Dr.-Ing. Daniela Karow-Kluge

Wahlfach BA Impulse für den Lufo Park
SoSe 2026
LV-Nr. 21.00152

I. Einführung

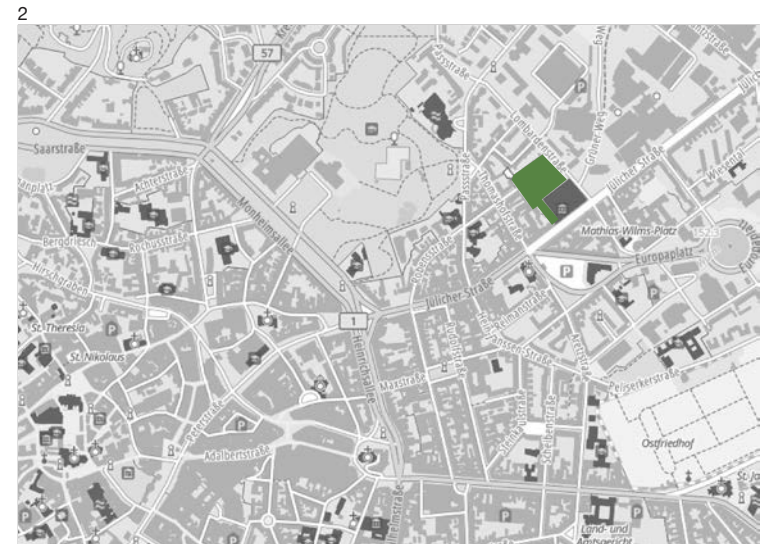
Der LuFo-Park ist ein öffentlicher Grünraum im Osten der Aachener Innenstadt und bildet das unmittelbare Umfeld des Ludwig Forums für Internationale Kunst. Das Gelände war ursprünglich Teil des ehemaligen Fabrikareals der Schirmfabrik Brauer. Nach ihrer Umnutzung in den 1990er-Jahren wurden die Gebäude der Schirmfabrik zum heutigen Museum für zeitgenössische Kunst. Mit der Entwicklung des Museums entstand auch der umliegende Park als frei zugänglicher Freiraum, der Kultur und Stadtlandschaft miteinander verbinden soll.

Heute erfüllt der LuFo-Park verschiedene Funktionen. Er dient als Aufenthalts- und Erholungsraum für Anwohnende, als Wegeverbindung innerhalb des Stadtquartiers sowie als Vorbereich des Museums. Durch seine offenen Grünflächen, Baumgruppen und Wege entsteht ein fließender Übergang zwischen dem urbanen Umfeld und der kulturellen Einrichtung.

Im Laufe der Jahre hat sich der LuFo-Park zu einem Ort entwickelt, an dem sich unterschiedliche Nutzungen überlagern. Spaziergänger/innen, Museumsbesuchende, Studierende und Anwohnende nutzen den Park gleichermaßen. Darüber hinaus dient er regelmäßig als Veranstaltungsort für kulturelle Programme, Ausstellungen und Aktionen des Ludwig Forums. Dadurch übernimmt der Park eine wichtige Rolle als Schnittstelle zwischen Kunst, öffentlichem Raum und Stadtgesellschaft und trägt zur Identität des Museumsstandortes bei.



Abb. 1: LUFO Park, Aachen (lebalto.eu) Abb. 2,3: Das Areal um das Gelände des Lufo Parks (oben: Geoportal NRW) und in einem aktuellen Satellitenfoto (unten: Google Maps)



II. Analyse Freiraum

Der LuFoPark ist ein vielschichtiger und sensibel gestalteter Freiraum, der mit unterschiedlichen räumlichen Situationen, Stimmungen und Qualitäten arbeitet. Gerade diese Zurückhaltung macht einen großen Teil seiner Schönheit aus: Manche Bereiche sind offen und leicht, andere dichter, ruhiger oder atmosphärisch stärker aufgeladen. Für Menschen, die den Park bereits kennen oder die Aufmerksamkeit gezielt mitbringen, entfaltet sich diese Qualität sehr deutlich. Für Erstbesucher:innen dagegen bleibt sie jedoch leicht verborgen, weil der Park nicht auf den ersten Blick erklärt, sondern entdeckt werden muss. Die Wegeführung, das leichte Gefälle, das Waldstück und die große freie Wiese bilden keinen eindeutig lesbaren, durchinszenierten Parcours, sondern ein offenes räumliches Gefüge. Das ist grundsätzlich eine Stärke des Ortes, kann aber beim ersten Besuch auch überfordern. Wer nicht weiß, wohin er schauen soll oder welche Orte im Park besonders sind, nimmt viele der fein abgestimmten Situationen möglicherweise gar nicht wahr.

Daraus ergibt sich eine klare Herausforderung: Der Park lebt von seiner landschaftsarchitektonischen Differenziertheit, braucht aber zugleich eine Form der Vermittlung, die diese Qualitäten überhaupt erst zugänglich macht. Die Eingangssituation allein reicht dafür nicht aus, weil sie keine ausreichende Einladung in den Raum hinein gibt und der Park sich nach innen erst allmählich erschließt. Auch innerhalb des Parks fehlt für ungeübte Besucher:innen oft ein klarer Impuls, der sie durch die unterschiedlichen Bereiche leitet oder auf besondere Momente aufmerksam macht.

Gerade an dieser Stelle wird die Notwendigkeit einer spielerischen Orientierung deutlich. Der Park soll nicht nur betreten, sondern aktiv entdeckt werden. Eine interventionistische Setzung kann hier dazu beitragen, Aufmerksamkeit zu bündeln, Neugier zu wecken und Besucher:innen an die Hand zu nehmen, ohne den offenen Charakter des Ortes zu verlieren. Ziel ist nicht, den Park zu überformen, sondern seine vorhandenen Qualitäten lesbarer zu machen und ihn niederschwelliger erfahrbar zu machen. Hinzu kommt, dass sich das Potenzial des Ortes sehr gut für eine partizipative Aneignung eignet. Der Park bietet zahlreiche Materialien, räumliche Situationen und natürliche Bedingungen, die sich für gemeinsames Arbeiten, Entdecken und Gestalten nutzen lassen. Damit wird der Ort nicht nur beobachtet, sondern aktiv mit ihm gearbeitet. Besonders im Austausch mit Schulen oder Gruppen kann so eine Form von räumlicher Vermittlung entstehen, die nicht belehrt, sondern über gemeinsames Tun neugierig macht.

4



5

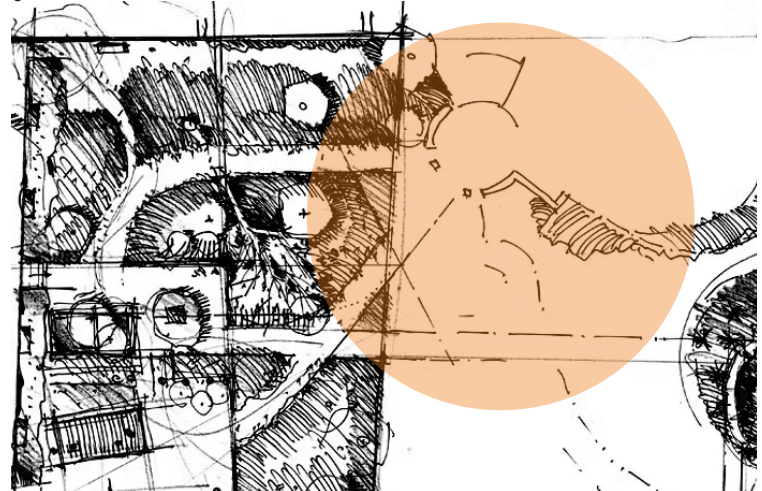


Abb. 4: LuFo-Park Freiraum, eigenes Foto Abb. 5: Eingangsbereich des LUFO Parks, Aachen (atelier le balto, Ein Spaziergang durch den LUFO Park, Broschüre, Ludwig Forum Aachen, 2015)



6

III. Referenzen

Als Referenz dient die Marmelbahn der Landesgartenschau Wangen im Allgäu 2024. Dort wurde entlang der Wege eine Kugelbahn installiert, die Besucher spielerisch durch das Gelände führt. Sie verbindet Bewegung, Orientierung und Entdeckung und macht den Weg selbst zum Erlebnis. Das Projekt zeigt, wie eine einfache Intervention die Wahrnehmung eines Freiraums verändern kann. Die Marmelbahn dient nicht nur als Spielangebot, sondern auch als informelles Leitsystem, das Neugier weckt und dazu anregt, den Ort bewusst zu erkunden. Diese Idee bildet die Grundlage unseres Entwurfs für den LuFoPark. Ziel ist es, Besucher auf intuitive Weise durch den Park zu führen und seine räumlichen Qualitäten erlebbar zu machen.

Abb. 6,7: Landesgartenschau, Wangen (<https://www.arbor-konzepte.de/landesgartenschau-wangen-i-a-2024/>)

7



IV. Umsetzung Zusammenarbeit

Die Murrelbahn war von Beginn an als partizipatives Projekt gedacht. In Zusammenarbeit mit der nahegelegenen Grundschule Kgs sollten Kinder einzelne Bahnelemente bemalen und mitgestalten. Als gestalterisches Konzept war vorgesehen, durch den Einsatz von Farbe einen bewussten Kontrast zur natürlichen Umgebung des LuFoParks zu schaffen. Als Signalfarbe war Orange vorgesehen, die im Workshop durch die Ideen und Kreativität der Kinder individuell ergänzt werden sollte. Mit der Grundschule standen wir bereits im Austausch, wo die Idee auf große Begeisterung stieß. Aus zeitlichen Gründen konnte der Workshop letztlich jedoch nicht mehr umgesetzt werden. Der partizipative Ansatz bleibt dennoch ein wesentlicher Bestandteil des Konzepts und zeigt das Potenzial der Murrelbahn als gemeinsames Projekt von Museum, Park und Schule.



9



8



10

Abb. 8: LUFO Park, Aachen (lebalto.eu zuletzt abgerufen am 13.07.2026). eigene Collage
Abb. 9: Kinderworkshop des LuFo-Parks (<https://ludwigforum.de/kunstvermittlung/sonntagsmalerei/>)
Abb. 10: Katholische Grundschule Aussenansicht, Foto: Ralf Houven (<https://onlinestreet.de/strassen/Passtraße.Aachen.173070.html>)



11



12

V. Umsetzung Material

Bei der Umsetzung der Murrelbahn wurde bewusst auf vorhandene Materialien zurückgegriffen. Das Holz stammt aus Restbeständen des ManuLabs der RWTH Aachen und konnte kostenlos weiterverwendet werden. Die Böcke zur Aufständigung der Bahnelemente wurden vom Bildhaueratelier der RWTH Aachen zur Verfügung gestellt. Durch die Nutzung bestehender Ressourcen entstand die Intervention ressourcenschonend und mit geringem Materialaufwand.



13

Abb. 11,12,13: eigenes Foto

VI. Bauprozess

Der Bau der Marmelbahn fand am 1. Juli im Bildhaueratelier der RWTH Aachen statt. Zuerst haben wir das Holz aus den Restbeständen des ManuLabs abgeholt und in die Werkstatt gebracht. Dort wurden alle Materialien gesammelt und gemeinsam überlegt, welche unterschiedlichen Elemente die Marmelbahn bekommen könnte. Der gesamte Bauprozess war dabei eher ein Try-and-Error-Prozess, wodurch viele Ideen erst während des Bauens entstanden. Die einzelnen Elemente wurden direkt ausprobiert, mit Marmeln getestet und immer wieder angepasst. Durch Sägen, Hämmern und Verschrauben entstand die Marmelbahn Stück für Stück. Gegen Ende des Nachmittags konnten wir bereits einen ersten Testlauf durchführen und auch andere Personen die Bahn ausprobieren lassen. So konnten wir direkt sehen, welche Elemente gut funktionieren und wo noch kleine Anpassungen nötig waren. Nach einem intensiven Bautag stand schließlich eine erste funktionsfähige Version der Marmelbahn.



13

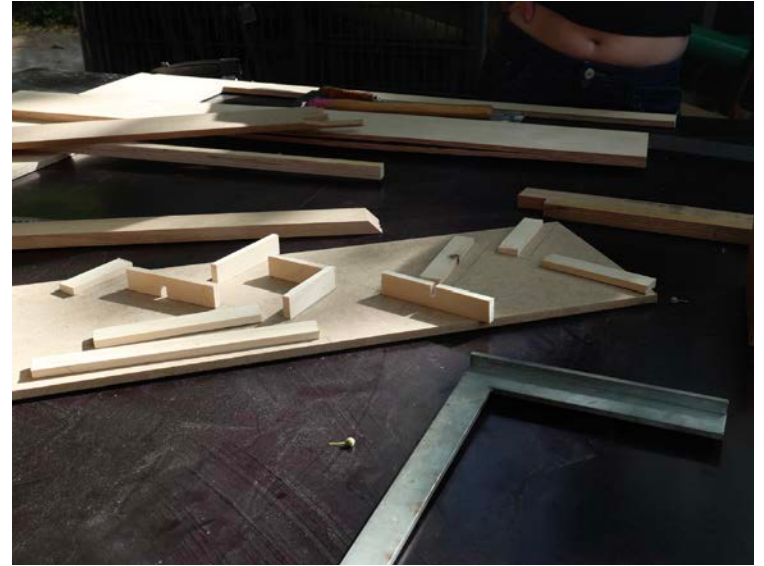


14



15

Abb. 11,12,13: eigenes Foto
Alle folgenden Abbildungen: eigene Fotos



Eingang

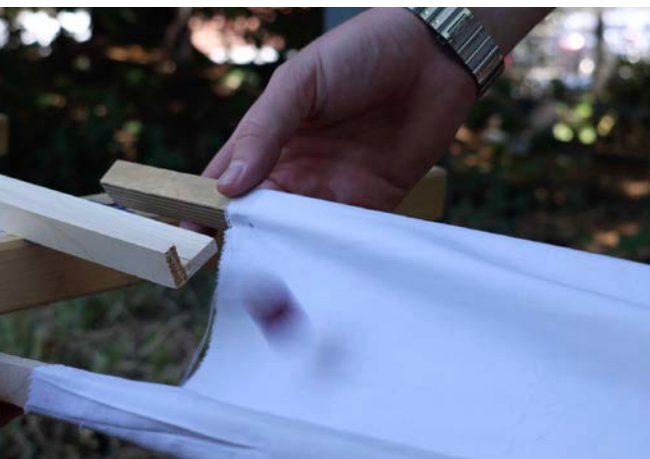
VII. Testentwurf

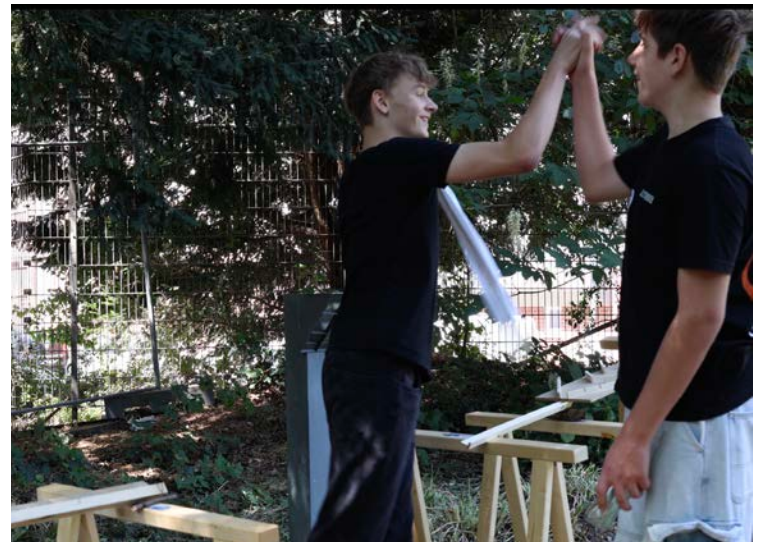
Am 14.07.2026 haben wir die Murrelbahn am Eingang des LuFoParks an der Robensstraße aufgebaut. Dafür wurden die einzelnen Bahnelemente mithilfe von Böcken entlang des abschüssigen Weges aufgestellt. Für diesen Standort haben wir uns bewusst entschieden, da es sich um einen eher wenig genutzten Nebeneingang handelt. Nach dem Betreten des Parks zieht es viele Besucher direkt auf die große, sonnige Rasenfläche, während das schattigere Waldstück häufig unbeachtet bleibt. Mit der Murrelbahn wollten wir einen Anreiz schaffen, diesen Bereich des Parks zu erkunden. Bereits beim Aufbau zeigte sich, dass das Gelände weniger Gefälle aufweist als erwartet. Deshalb musste die Bahn vor Ort immer wieder angepasst und mit gefundenen Materialien sowie Naturmaterialien unterfüttert werden. Zusätzlich ging während des Aufbaus ein Bahnelement zu Bruch. Glücklicherweise hatten wir Ersatzteile dabei und konnten die beschädigte Stelle direkt austauschen. Noch während des Tests kam zufällig eine Grundschulklasse vorbei. Nach Rücksprache mit den Betreuer durften die Kinder die Murrelbahn ausprobieren. Aus Datenschutzgründen war das Fotografieren oder Filmen jedoch nicht erlaubt. Kurz darauf testeten auch Schüler einer Mittelstufe die Bahn. Besonders der interaktive Abschnitt, bei dem die Kugel eine kleine Lücke überwinden musste, sorgte für viele Wiederholungsversuche. Sowohl bei den Kindern als auch bei den älteren Schülern war zu beobachten, wie Ehrgeiz entstand und gemeinsam nach Lösungen gesucht wurde. Die Freude war deutlich spürbar, sobald die Kugel den Abschnitt erfolgreich überwunden hatte. Diese Reaktionen bestätigten, dass die Murrelbahn nicht nur als Orientierungselement funktioniert, sondern Besucher zum Ausprobieren, Verweilen und gemeinsamen Erleben anregt.











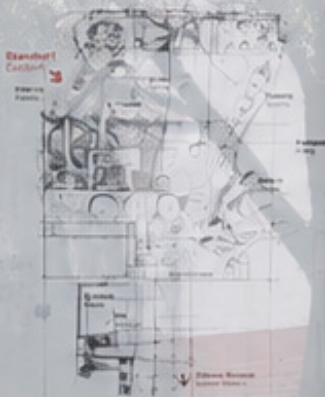
INTERNATIONALE KUNST

Christina Kubisch
The Emergence of Sound
24.5.-20.9.26



Ludwig
Forum
Aachen

LUFO Park



Hunde sind an der Leine zu führen.
Dogs must be kept on leash.

www.ludwigforum.de

Öffnungszeiten
di - so 10 - 18 Uhr
sa 10 - 19 Uhr
für ganz Aachen

Wanderausgabe
in der ganzen Stadt

Eintrittspreise
adult 5,-
child 2,-
senior 3,-

Öffnungszeiten
di - so 10 - 18 Uhr
sa 10 - 19 Uhr
für ganz Aachen

Wanderausgabe
in der ganzen Stadt

Eintrittspreise
adult 5,-
child 2,-
senior 3,-