



ZWISCHEN LICHT & BLÜTEN

KUNST - NATUR - BEGEGNUNG

Neugestaltung des LUFO-Parks
am Ludwig Forum Aachen

Impulse für den LuFo Park
Wahlfach am Lehrstuhl für Landschaftsarchitektur
Betreut von Daniela Karow-Kluge
Clara Eusterbrock - Anouk Schürmann - Oscar Henn

Inhaltverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Analyse	3
3. LUFO BLÜHT AUF	7
4. LUFO LUMINA	14
5. Fazit	22
6. Abbildungsverzeichnis	24

1. Einleitung

Der Park hinter dem Ludwig Forum in Aachen wurde 1991 angelegt und erhielt 2010 durch das Landschaftsarchitekturbüro atelier le balto eine neue Gestaltung. Mit behutsamen Eingriffen entstanden neu geordnete Räume, Blickbezüge und Orte zum Verweilen – eine Verbindung von Natur und Kultur, ganz im Sinne des Ansatzes „mit dem Bestehenden zu gärtnern“. Trotzdem ist der Park im Stadtbild und selbst im eigenen Quartier kaum bekannt geblieben und in eine Art Dornröschenschlaf gefallen.

Im Rahmen des Wahlfachs haben wir uns intensiv mit dem Ort auseinandergesetzt: mit seiner Lage, seiner Wahrnehmung im Quartier, seinen Potenzialen und Defiziten. Daraus haben wir zwei eigene Konzepte entwickelt, die unterschiedliche Perspektiven auf den Park eröffnen. Mit „LuFo blüht auf“ stellen wir die Frage, wie mehr Farbe, Vielfalt und Aufenthaltsqualität den Park über das ganze Jahr hinweg attraktiver machen können. Mit „LuFo Lumina“ untersuchen wir, wie der Park auch abends und nachts zu einem lebendigen, sicheren und verbindenden Ort werden kann – durch Licht, Kunst und interaktive Elemente.

2. Analyse

Der LuFo Park liegt nur rund 1,5 km Luftlinie vom Aachener Stadtkern entfernt und ist über kurze Wege an zentrale Orte wie den Dom, den Bushof und den HSPV-Campus angebunden. Trotz dieser guten Lage bleibt der Park im Stadtgefüge unauffällig: Er liegt versteckt hinter dem Ludwig Forum und steht zudem in direkter Konkurrenz zu größeren, bekannteren Grünflächen wie dem Lousberg und dem Aachener Stadtpark. Diese Ausgangslage – zentrale Erreichbarkeit bei gleichzeitig geringer Sichtbarkeit – bildet den Rahmen für unsere weitere Analyse und Ideenentwicklung.



Abbildung 1: Fotos der Ortsbegehung

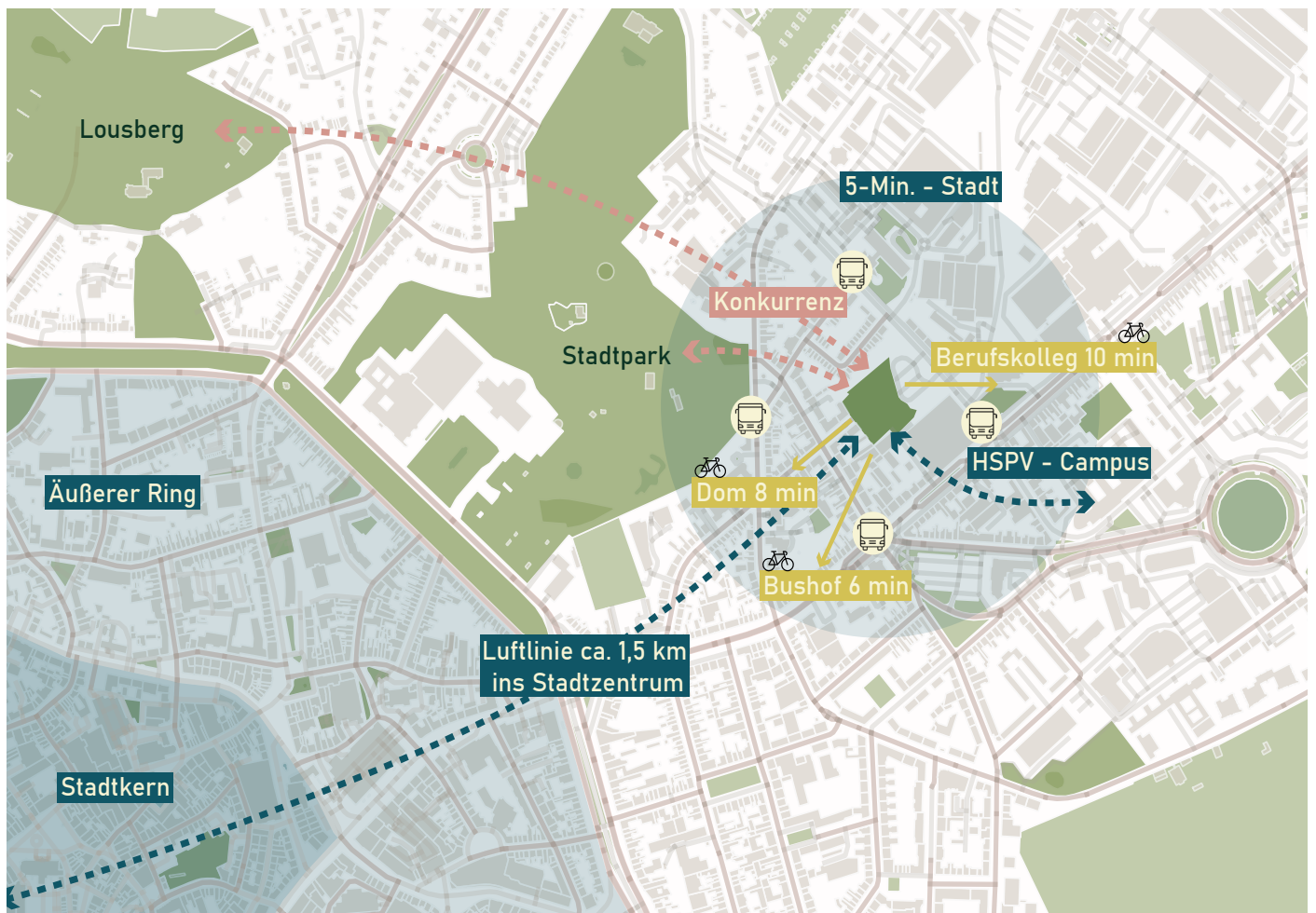


Abbildung 2: Analysekarte städtische Lage



Abbildung 3: Analysekarte LuFo Park

Potenziale

Aufgrund der Lage ist die **Aufenthaltsqualität** ruhiger und privater als in großen Parkanlagen. Der Park dient der **Nachbarschaft** als eine Art Gartenersatz, was sich durch den Nutzen der Gemeinschaftsbeete auszeichnet. Durch die Anbindung an das Museum sind im Park Skulpturen und Kunstwerke ausgestellt, was zu einem hohen **Wiedererkennungswert** führt.



Herausforderungen

Der Aachener Stadtpark ist direkt in der Nähe und steht dazu in **Konkurrenz**. Durch die unbesuchte und unbelichtete nächtliche Situation wird der Park zu einem **Angstraum** bei Nacht. Aufgrund der Lage hinter dem Museum ist der Park schwer zugänglich und verfügt über eine **geringe Sichtbarkeit** von außen.



Funktion im Stadtraum

Erholungs- und Aufenthaltsfunktion: Ort zum Entspannen, Treffen, Pause machen

Verbindungsfunktion: Durchgangsraum für Fußgänger

Soziale Funktion: Treffpunkt für unterschiedliche Gruppen und der Nachbarschaft

Städtebauliche Aufwertung: qualitativer Stadtraum → Steigert Attraktivität des Quartiers

Ökologische Funktion: Luftverbesserung, Kühlung

Multifunktionale Rolle: Mischung aus Bewegungsraum, Aufenthalt, Verbindung



Der Entwurfsprozess begann mit einer intensiven Analyse des Planungsraums. Ziel war es, den ersten Eindruck des Parks zu erfassen, räumliche Qualitäten zu erkennen und Potenziale sowie Defizite herauszuarbeiten. Dabei wurden vorhandene Strukturen, Wegebeziehungen, Nutzungen und Aufenthaltsqualitäten untersucht und dokumentiert. Aufbauend auf diesen Erkenntnissen folgte die Ideenphase. Durch Skizzen, Referenzen und verschiedene gestalterische Ansätze wurden mögliche Entwicklungsrichtungen erarbeitet. Im Mittelpunkt stand die Frage, wie die Aufenthaltsqualität gesteigert und die vorhandenen Potenziale des Ortes besser genutzt werden können.

In einem nächsten Schritt wurden ausgewählte Ideen in Form von Testentwürfen konkretisiert. Die Testentwürfe dienten dazu, Stärken und Schwächen der einzelnen Ansätze sichtbar zu machen und deren Wirkung auf den Gesamttraum zu überprüfen.

Abschließend erfolgte die Auswertung der Testentwürfe. Die gewonnenen Erkenntnisse wurden zusammengeführt und bewertet, um die überzeugendsten Elemente auszuwählen. Diese bilden die Grundlage für den finalen Entwurf, der die Anforderungen des Ortes aufgreift und zu einem stimmigen Gesamtkonzept weiterentwickelt.



Abbildung 4: Projekttablauf

KONZEPT 1

LUFO BLÜHT AUF

Ziel: ein lebendiger Park mit
ganzjähriger Blütenpracht.
Vielfalt in der Bepflanzung sorgt
für mehr Biodiversität,
Aufenthaltsqualität und Identität



Abbildung 5: Titelblatt LUFO BLÜHT AUF

3. LUFO BLÜHT AUF

Im Rahmen der ersten Begehungen des Parks im April fiel auf, dass trotz des bereits frühlingshaften Wetters nur eine geringe Anzahl blühender Pflanzen vorhanden war. Dies brachte uns auf die Idee, den Park attraktiver zu machen und ein neues Konzept zu entwickeln. Ziel war es, Pflanzbeete mit pflegeleichten, robusten und möglichst langblühenden Arten zu planen, um die Aufenthaltsqualität des Parks über einen längeren Zeitraum hinweg zu erhöhen.

Bei der Konzeption wurde besonderer Wert darauf gelegt, die bestehende Gestaltungsidee von Le Balto zu respektieren. Charakteristisch für dieses Konzept ist die freie, offene Wiesenfläche im Zentrum des Parks, deren räumliche Wirkung erhalten bleiben soll. Aus diesem Grund konzentriert sich die geplante Bepflanzung überwiegend auf die Randbereiche der Anlage. Diese Zonen sind jedoch aufgrund der umstehenden Bäume stark verschattet, weshalb die Pflanzen diesen Standorten auch gerecht werden müssen.

Für diese Bedingungen eignen sich insbesondere Stauden, da sie eine hohe Anpassungsfähigkeit an schattige Standorte besitzen, über einen langen Zeitraum hinweg blühen und gleichzeitig einen vergleichsweise geringen Pflegeaufwand erfordern. Durch die gezielte Auswahl geeigneter Staudenarten soll eine nachhaltige und langfristig stabile Bepflanzung geschaffen werden.

Neben den neuen Blumenbeeten wurde auch die soziale Nutzung des Parks in die Überlegungen einbezogen. Die bereits vorhandenen gemeinschaftlichen Gärten sollen reaktiviert und erneut als Orte des Austauschs und der gemeinschaftlichen Nutzung etabliert werden. Ergänzend dazu ist vorgesehen, die bestehenden Sitzmöglichkeiten zu erweitern und zusätzliche Aufenthaltsbereiche zu schaffen.

Darüber hinaus sollen an den Randbereichen der Wiese neue Standorte für die künftig wiederkehrenden Kunstwerke eingerichtet werden.

Um die Perspektiven der Nutzerinnen und Nutzer umfassend in den Planungsprozess einzubeziehen, wurden ergänzend Besucherumfragen im Park durchgeführt. Ziel der Befragung war es, ein besseres Verständnis für die Wünsche der Parkbesucherinnen und -besucher zu gewinnen und diese Erkenntnisse in die weitere Entwicklung des Parks einfließen zu lassen. Zu diesem Zweck wurden analoge, ausgedruckte Fragebögen erstellt und an verschiedenen Stellen im Park aufgehängt, sodass die Besucherinnen und Besucher die Möglichkeit hatten, sich direkt vor Ort an der Befragung zu beteiligen.

Um mögliche Zugangsbarrieren zu reduzieren und eine möglichst niedrigschwellige Teilnahme zu ermöglichen, wurde bewusst auf eine Online-Befragung verzichtet. Stattdessen kam ein einfaches Sticker-System zum Einsatz, mit dem die Teilnehmenden ihre Antworten unkompliziert markieren konnten. Dieses Verfahren erleichterte insbesondere spontanen Besucherinnen und Besuchern die Teilnahme und ermöglichte eine schnelle und intuitive Beantwortung der Fragen.

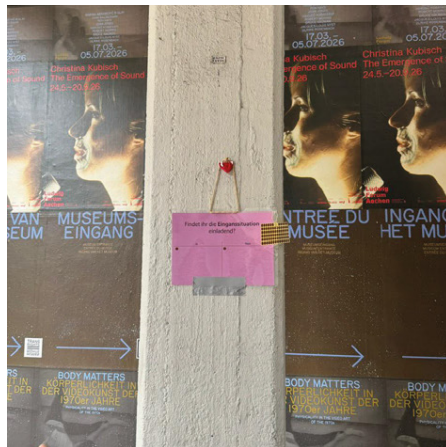
Die Umfragen dienten der Schaffung einer partizipativen Grundlage für die weitere Planung. Durch die direkte Einbindung der Nutzerinnen und Nutzer konnten wichtige Hinweise zu Nutzung, Aufenthaltsqualität und Verbesserungsbedarf gewonnen werden, die in die zukünftige Entwicklung des Parks einfließen.

16.06.2026



EURE MEINUNG IST GEFRAGT!
Im Lufo Park sind an verschiedenen Stellen Umfrage aufgehängt, wo ihr mit Punkten abstimmen könnt. Die Ergebnisse der Umfragen werden ausgewertet und können zur Aufwertung des Geländes führen.

18.06.2026



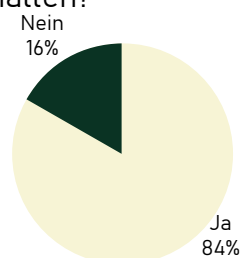
Findet ihr die Eingangssituation einladend?



Würden mehr Blumen den Ort aufwerten?



Würdet ihr euch länger als 10 Minuten an diesem Ort aufhalten?



16.06.2026



Würden mehr Blumen den Ort aufwerten?



18.06.2026



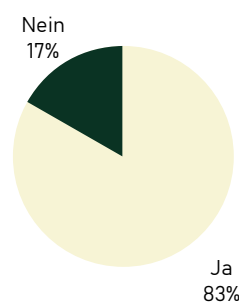
Würden mehr Blumen den Ort aufwerten?



Würdet ihr an einem gemeinschaftlichen Garten teilnehmen?



Würden mehr Blumen den Ort aufwerten?



Nach zwei Tagen sollten die Fragebögen eingesammelt und ausgewertet werden. Dabei stellte sich heraus, dass lediglich zwei der ursprünglich ausgehängten Umfragen noch vorhanden waren. Im Anschluss informierte die Museumsleitung darüber, dass sie mit dem Aushang der Fragebögen nicht einverstanden sei.

Die beiden verbliebenen Fragebögen zeigten eine hohe Beteiligung, trotz des gering besuchten Parks, sowie ein deutliches Interesse der Teilnehmenden an der behandelten Thematik. Aufgrund der fehlenden Anzahl an Fragebögen ist die Aussagekraft der Ergebnisse jedoch stark eingeschränkt.

Die Befragung war zudem als unterstützende Grundlage für die Parkleitung gedacht, um Besucherperspektiven in zukünftige Entscheidungen einbeziehen zu können. Die Reaktion der Leitung lässt jedoch darauf schließen, dass derzeit kein Interesse an der Nutzung dieser Form der Beteiligung besteht.

KONZEPT 2

LUFO LUMINA

Ziel: ein Park der auch bei
nacht verbindet und begeistert.
Licht, Kunst und interaktive Elemente
schaffen eine besondere Atmosphäre



Abbildung 8: Titelblatt LUFO LUMINA

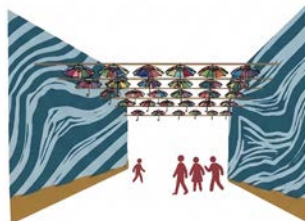
4. LUFO LUMINA

Die Idee „LUFO LUMINA“ hat seinen Ursprung in einem Licht- und Musikfestival auf dem Außengelände des Ludwig Forums. Bisherige Aktionen mit Musik wurden, laut der Leiterin des Ludwig Forums, oft aufgrund der Nachbarschaft eingeschränkt oder frühzeitig abgebrochen.

Genau dort setzt das „LUFO LUMINA“ Festival an. Anstelle von störender Musik werden an verschiedenen Stellen im Park Silent Discos eingerichtet. Das Konzept der Silent Disco ist es, dass jeder Teilnehmer sein eigenes Paar Kopfhörer hat, welches auf einem Kanal geschaltet ist. Auf diesem Kanal läuft eine bestimmte Musikrichtung. Alle anderen Teilnehmer, welche sich auf demselben Kanal befinden hören dieselbe Musik. Dadurch gelangen keine lauten Störgeräusche in die Umgebung, da jeder Teilnehmende die Musik über die Kopfhörer hört. Um ein breites Spektrum an Besuchern anzusprechen, gibt es auf dem Gelände verteilt vier Zonen mit verschiedenen Musikrichtungen.

Darüber hinaus soll der LuFo Park mit Lichtinstallationen die Aufmerksamkeit der Stadt erwecken und mehr Besucher in das Gebiet locken. In der Dunkelheit sind verteilt über das ganze Gelände leuchtende Attraktionen verteilt. Diese können von Besuchenden nicht nur angeschaut werden, sondern sind zum Teil interaktiv. Interaktive Kunstwerke reagieren auf Bewegungen der Menschen in Form von Veränderungen in der Lichtkunst. Beispielsweise entsteht eine sich drehende Kreisform auf einem Bildschirm, wenn eine Person vor den Sensoren eine kreisförmige Bewegung macht. Das ist ein möglicher Weg um die Kunst nicht nur anschauen, sondern auch erleben zu können.

Zusätzlich wird im Eingangsbereich eine Installation aufgehängt, welche die Historie des Gebäudes widerspiegelt. Als Erinnerung an die ehemalige Regenschirmfabrik werden verschiedene bunte Schirme offen über der Zufahrt aufgehängt und angeleuchtet. So entsteht ein Bezug zur Geschichte und ein spannendes Kunsterlebnis.



INSTALLATIONSBEISPIELE



INTERAKTIVE LICHTINSTALLATION

Projiziert auf ein Tuch, an der Nordfassade des Ludwig Forums reagiert die Kunst auf die Bewegungen der Menschen in dem Rondell. Durch Bewegungen kann das projizierte Bild verändert, verformt, verfärbt und bewegt werden. Eine Möglichkeit Kunst spürbar und interaktiv zu machen. Aus dem/der Betrachter/in wird ein/e Künstler/in, der/die selbst kreieren kann, was ihm/ihr gefällt.



REGENSCHIRM INSTALLATION:

Im Eingangsbereich des Ludwig Forums entsteht eine neue Installation, die Leute anlockt und an die Geschichte des Gebäudes erinnert. Die bunten Regenschirme werden abends beleuchtet und gelangen so noch mehr in den Fokus der Szene. Sowohl als Schattenspendler als auch als Foto-Spot bringt die Installation eine spannende Kulisse mit sich.



SILENT DISCO:

Auf der großen Wiese des Parks wird eine geräuscharme Disco stattfinden. Jeder Teilnehmer bekommt Kopfhörer und kann zwischen verschiedenen Musikrichtungen wählen, die Live gemischt werden. So ist für jeden etwas dabei. Zudem kann auch noch nach 22 Uhr gefeiert werden, da Nachbarn und Umwelt nicht durch laute Bässe gestört werden.



DYNAMISCHE LICHTINSTALLATIONEN:

Bäume, Beete und Statuen werden spannend beleuchtet und bekommen somit eine neue Perspektive. Dies ermöglicht der Kunst in der Dunkelheit eine komplett neue Bedeutung zu geben und den/die Betrachter/in in eine andere Welt einzuladen.

Abbildung 9: Konzeptkarte und Installationsbeispiele



Abbildung 10: Musikzonierungen



Standort ist sichtbar und erreichbar



Abgetrennt zum Park, kann als eigenes Event funktionieren



Barrierefreier Raum



unbefestigtes aber offenes Gelände



sichtbeziehung durch den gesamten Park



viel Platz für viele Besucher:innen



abgetrennter, dunkler Bereich



akustisch geschützter Raum



Plattform als sichere Tanzfläche



Fester Untergrund



Offener, erhöhter Bereich



wirkt wie eine Bühne

Abbildung 11: Analyse Eventfläche

01



Abbildung 12: Atmosphärische Visualisierung – 90er auf dem Parkplatz

Das erste Gebiet befindet sich auf dem Parkplatz im Norden des Ludwig Forums. Dieser Ort ist durch seinen versiegelten Untergrund und seine große Fläche der Ausstellungsort der ersten Musikrichtung. An diesem Ort wird die Musikrichtung „90er“ gespielt. Diese Musikrichtung ist altersübergreifend und generationsgerecht. Durch entspannte, zeitgerechte und bunte Belichtung wird das Gefühl der Musik in der Umgebung ausgelebt.

02



Abbildung 13: Atmosphärische Visualisierung – POP auf der Wiese

Die „Pop“-Zone befindet sich auf der großen Wiese des Ludwig Forums. Durch das etwas abfällige und unbefestigte Gelände ist hier die Zone der Jugendlichen. Das Gebiet ist sehr groß und zeichnet sich durch seine weite unbepflanzte Fläche aus. Lichterketten und bunte Belichtungen sollen die Atmosphäre der Musikrichtung widerspiegeln.

03



Abbildung 14: Atmosphärische Visualisierung – Techno im Wald

Im kleinen Wäldchen des Parks befindet sich auf und um die Holzterrasse herum der „Rave“-Wald. Hier werden die Hörer der Musikrichtung in eine neue Welt verführt. Der dichte Wald schließt sich von den anderen Zonen ab. Durch die Geschlossenheit gewinnt die Zuhörergruppe eine eigene Privatsphäre. Zudem können aufgrund des Waldes Laser als Lichttechnik verwendet werden. Die Laserstrahlen werden dabei von den Bäumen abgefangen und stören so nicht die Nachbarn. Zudem passt diese Art der Lichttechnik sehr gut zu der Musikrichtung.

04

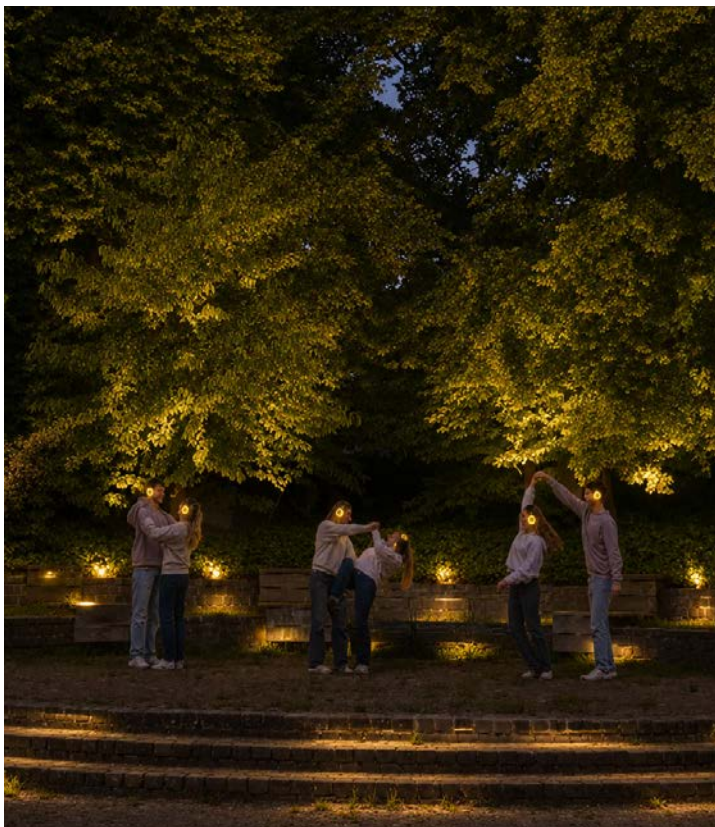


Abbildung 15: Atmosphärische Visualisierung – Klassik im Atrium

Auch die „klassische“ Musik ist in der Silent-Disco vertreten. Im Atrium werden dazu kleine neutrale Lichtspots und Kerzenlichter aufgestellt um eine entspannte und beruhigte Atmosphäre zu schaffen. Hier ist auf den Kopfhörern eine Musik zu hören, die klassische Tanzstile und Paartänze ermöglicht. Die hohen Bäume und der steinige Untergrund erfüllen exakt unsere Vorstellungen einer solchen Atmosphäre.

Gemäß der Ideenentwicklung wurden die verschiedenen Musikstile von der Gruppe an verschiedenen Orten im Park ausprobiert. Dabei wurden die Musikstile aufgrund der gegebenen Atmosphäre in den jeweiligen Gebieten verortet. Ein Testversuch mit vielen Teilnehmenden war leider nicht möglich. Aus den gesammelten Erfahrungen lässt sich jedoch ableiten, dass ein solches Konzept bereits mit wenigen Personen viel Spaß macht. Eine größere Gruppe würde dieses Gefühl vermutlich nur verstärken.

Das Projekt kann als Vorreiter in den Eventplan des Ludwig Forums integriert werden. Durch das Ansprechen einer großen Bandbreite von Besuchenden kann das Festival den Standpunkt im Stadtgeschehen stark beeinflussen. Zudem würde ein solches einzigartiges Festival für großes Aufsehen in der Stadt sorgen. Eine Folge könnte sein, dass der LuFo Park als Standort in den Alltag vieler Aachener übernommen wird und so viel Aufmerksamkeit auf das Ludwig Forum ziehen würde.

5. Fazit

Die Analyse des LuFo-Parks hat schnell gezeigt, dass der erste Eindruck des Ortes nur einen kleinen Teil seines eigentlichen Potenzials widerspiegelt. Besonders die Einführung und die Informationen von le balto haben uns geholfen, den Park aus einer anderen Perspektive wahrzunehmen und seine Besonderheiten wirklich zu verstehen – schnell wurde klar, dass es sich hier nicht einfach um eine Grünfläche mit Bäumen und Wiesen handelt, sondern um einen Ort mit vielen spannenden Teilbereichen und ganz unterschiedlichen Qualitäten. Im Rahmen der Bestandsaufnahme konnten wir verschiedene Potenziale und Herausforderungen identifizieren, die als Grundlage für unsere weitere Ideenentwicklung dienen. Besonders relevant waren dabei die geringe Bekanntheit des Parks sowie die Rücksicht auf die direkte Nachbarschaft, deren Beschwerden bei zukünftigen Maßnahmen mitgedacht werden müssen.

In der Entwicklungsphase hat der LuFo Park uns dann einen großengestalterischen Spielraum eröffnet. Im Entwurfsprozess wurde deutlich, dass der Ort deutlich mehr Möglichkeiten bietet, als wir zunächst angenommen hatten. Unser Ziel war es, Konzepte zu entwickeln, die die vorhandenen Potenziale nutzen, gleichzeitig auf die identifizierten Herausforderungen eingehen und möglichst praktikable Lösungen für bestehende Probleme bieten. Mit „LuFo blüht auf“ und „LuFo Lumina“ sind wir schließlich bei zwei sehr unterschiedlichen, aber sich gut ergänzenden Antworten auf die Ausgangsfrage gelandet, wie der LuFo Park wieder sichtbarer und lebendiger werden kann: einmal über die gärtnerische, langfristige Aufwertung durch Bepflanzung und soziale Nutzung, einmal über temporäre, atmosphärische Interventionen mit Licht und Musik.

Die Erprobung unserer Testentwürfe war aufgrund der Kooperation mit dem Ludwig Forum leider nur eingeschränkt möglich. Wir haben versucht, mit möglichst kleinen und temporären Eingriffen Erkenntnisse zu gewinnen, sind damit aber auch an Grenzen gestoßen. Das Konzept Lumina ließ sich nur begrenzt testen, da die Öffnungszeiten des Museums den Einsatz von Lichtinstallationen einschränkten – da diese ihre Wirkung erst bei Dunkelheit entfalten, wäre eine Erprobung nur außerhalb der regulären Öffnungszeiten möglich gewesen.

Das Konzept der Silent Disco konnten wir zwar grundsätzlich ausprobieren, aus technischen Gründen war aber auch das nur eingeschränkt umsetzbar. Der Weg dahin war insgesamt nicht immer geradlinig. Besonders unsere Besucherbefragung hat gezeigt, wie fragil Partizipation im öffentlichen Raum sein kann: Von den ausgehängten Fragebögen blieben nur wenige erhalten, und die Museumsleitung äußerte im Nachhinein Vorbehalte gegenüber dieser Form der Beteiligung. Trotz der kleinen Stichprobe zeichnete sich aber ein klares Stimmungsbild ab – ein Hinweis darauf, dass durchaus Interesse an einem lebendigeren Park besteht, auch wenn die institutionellen Rahmenbedingungen für Beteiligung noch nicht ganz mitgewachsen sind. Trotz dieser Rahmenbedingungen haben uns die Testphasen wertvolle Erkenntnisse für die weitere Konzeptentwicklung geliefert. Zwar konnten nicht alle gewünschten Ergebnisse – insbesondere im Hinblick auf das Konzept „LuFo Park blüht auf“ – erzielt werden, dennoch haben uns die gewonnenen Erfahrungen dabei geholfen, unsere Ideen kritisch zu hinterfragen und weiterzuentwickeln.

Beide Konzepte verstehen wir dabei nicht als fertige Entwürfe, sondern eher als Impuls: „LuFo blüht auf“ lässt sich unmittelbar und mit überschaubarem Aufwand umsetzen, während „LuFo Lumina“ vor allem als Impuls für zukünftige Veranstaltungsformate des Ludwig Forums gedacht ist. Gemeinsam zeigen sie, dass sich der LuFo Park mit vergleichsweise kleinen Eingriffen aus seinem Dornröschenschlaf holen lässt – und dass es sich lohnt, ihn stärker in den Aachener Stadtraum und ins Bewusstsein der Stadtgesellschaft zurückzuholen. Insgesamt hat uns der Kurs die Möglichkeit gegeben, neue Erfahrungen zu sammeln und verschiedene Herangehensweisen im Entwurfsprozess kennenzulernen. Vor allem die Kombination aus Analyse, Ideenentwicklung und praktischer Erprobung hat gezeigt, wie wichtig es ist, Konzepte kontinuierlich zu reflektieren und an die tatsächlichen Rahmenbedingungen eines Ortes anzupassen.

6. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Fotos der Ortsbegehung

Quelle: Selbstaufgenommene Fotos

Abbildung 2: Analysekarte städtische Lage

Quelle: Selbsterstellte Grafik

Abbildung 3: Analysekarte LuFo Park

Quelle: Selbsterstellte Plangrundlage mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 4: Projektablauf

Quelle: Selbsterstellte Grafik

Abbildung 5: Titelblatt LUFO BLÜHT AUF

Quelle: Unterstützt mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 6: Konzeptplan und Staudenauswahl

Quelle: Selbsterstellte Grafik

Abbildung 7: Fotos Umfrage Vorher – Nachher

Quelle: Selbstaufgenommene Fotos

Abbildung 8: Titelblatt LUFO LUMINA

Quelle: Selbsterstellte Grafik, unterstützt mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 9: Konzeptkarte und Installationsbeispiele

Quelle: Eigene Visualisierungen, nur Lageplan mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 10: Musikzonierungen

Quelle: Selbsterstellte Grafik

Abbildung 11: Analyse Eventfläche

Quelle: Selbsterstellte Grafik, unterstützt mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 12: Atmosphärische Visualisierung – 90er auf dem Parkplatz

Quelle: Selbstaufgenommene Fotogrundlage, Atmosphäre mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 13: Atmosphärische Visualisierung – POP auf der Wiese

Quelle: Selbstaufgenommene Fotogrundlage, Atmosphäre mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 14: Atmosphärische Visualisierung – Techno im Wald

Quelle: Selbstaufgenommene Fotogrundlage, Atmosphäre mit KI (Chat-GPT) visualisiert

Abbildung 15: Atmosphärische Visualisierung – Klassik im Atrium

Quelle: Selbstaufgenommene Fotogrundlage, Atmosphäre mit KI (Chat-GPT) visualisiert