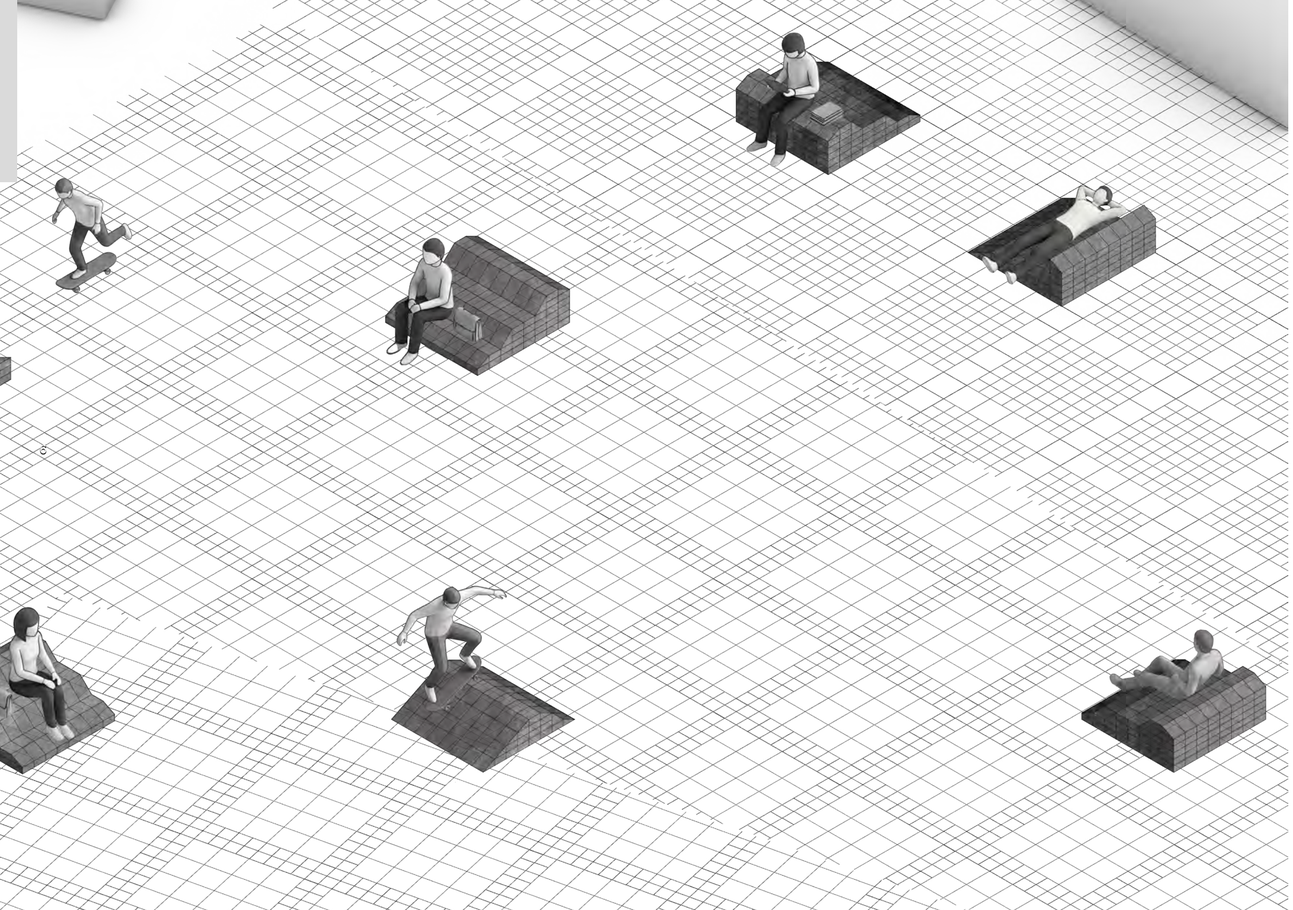
City on the Move

playstation 11
Lena Hollender

Grechine 39
Federica Kozma

Stopspot 71
David Schönfeld

Extruded City 97
Lucia Stallone



City on the Move

Wie kann die Stadt selbst zum Bewegungsraum werden?

Zu wenig Bewegung ist längst nicht mehr nur ein individuelles Gesundheitsproblem, sondern eine soziale und demokratische Herausforderung. Wo organisierte Sportangebote nicht allen gleichermaßen offenstehen, gewinnt der öffentliche Raum an Bedeutung – als Ort, an dem Teilhabe, Sichtbarkeit und Aneignung unabhängig von Mitgliedschaft oder Einkommen möglich sind.

Das Seminar *City on the Move* untersucht die Stadt als räumliches Gefüge latenter Bewegungsangebote. Es fragt, wie urbane Infrastruktur über ihre technische oder funktionale Bestimmung hinaus körperlich aktivierende und sozial verbindende Nutzungen ermöglichen kann. Der Stadtraum wird dabei nicht als Kulisse von Mobilität verstanden, sondern als integrierter Bewegungsraum. Die vier Projekte in diesem Booklet zeigen, wie kleine, präzise Eingriffe in vorhandene Strukturen Bewegung vom Ausnahmefall zum selbstverständlichen Teil des Alltags machen können.

How can the city itself become a space for movement?

A lack of physical activity is no longer just an individual health issue, but a social and democratic challenge. Where organised sport is not equally accessible to everyone, public space becomes more important – as a place where participation, visibility and appropriation are possible regardless of membership or income.

The seminar *City on the Move* examines the city as a spatial fabric of latent opportunities for movement. It asks how urban infrastructure, beyond its technical or functional purpose, can enable uses that activate the body and connect people. Urban space is understood not as a backdrop for mobility, but as an integrated space for movement.
The four projects in this booklet show how small, precise interventions in existing structures can turn movement from an exception into a natural part of everyday life.

Bewegung als soziale Frage
Movement as a social question

25 % > 1h

In Hessen bewegen sich nur 25 % der Befragten mehr als eine Stunde am Tag, der niedrigste Wert im Bundesvergleich.

In Hesse, only 25 % of respondents are active for more than an hour a day, the lowest figure in Germany.[1]

Die TK-Bewegungsstudie 2022 zeigt: Fast jede und jeder Dritte in Deutschland bewegt sich weniger als eine halbe Stunde am Tag. In Hessen bewegen sich nur 25 Prozent der Befragten mehr als eine Stunde täglich, der niedrigste Wert im Bundesvergleich.

Zugleich ist der Zugang zu Sport ungleich verteilt. Ob Kinder und Jugendliche regelmäßig Sport treiben oder im Verein aktiv sind, hängt stark von Elternhaus, Bildung und finanziellen Möglichkeiten ab. Mädchen im Jugendalter, Kinder mit Förderbedarf und Familien mit staatlicher Unterstützung sind seltener vertreten. Bewegung wird so zu einer Frage sozialer Gerechtigkeit. Studien aus dem Projekt Move for Health zeigen außerdem: Wer im Verein Mitbestimmung erfährt, traut sich auch politische Teilhabe eher zu. Hinzu kommt der demografische Wandel. Eine alternde Gesellschaft braucht öffentliche Räume, die Mobilität, Stabilität und Eigenständigkeit im Alltag unterstützen, Senior:innen werden in bewegungsorientierten Stadträumen bislang jedoch oft zu wenig mitgedacht.

The TK Movement Study 2022 shows that almost one in three people in Germany is physically active for less than half an hour a day. In Hesse, only 25 percent of respondents are active for more than an hour a day, the lowest figure in Germany.

At the same time, access to sport is unequally distributed. Whether children and young people exercise regularly or join a club depends heavily on their family background, education and financial means. Teenage girls, children with special needs and families receiving state support are underrepresented. Movement thus becomes a question of social justice. Studies from the Move for Health project also show that young people who experience co-determination in clubs are more confident about political participation. Demographic change adds another layer: an ageing society needs public spaces that support mobility, stability and independence in everyday life, yet older people are still rarely considered in movement-oriented urban spaces.

1 Quelle / Source: Techniker Krankenkasse (2022): Beweg dich, Deutschland! – TK-Bewegungsstudie 2022

Bewegung ≠ Sport
Movement ≠ Sport

Bewegung

Jede Aktivität der Skelettmuskulatur, die zu einem höheren Energieverbrauch führt als in Ruhe.

Sport

Zielgerichtete körperliche oder geistige Aktivität, die intensive Anstrengung oder Konzentration erfordert, um sich allein oder als Mannschaft mit anderen zu messen oder die eigene Leistung zu verbessern.

Movement

Any activity of the skeletal muscles that leads to higher energy consumption than at rest.

Sport

Goal-oriented physical or mental activity that requires
intense effort or concentration, in order to compete with others, alone or as a team, or to improve one's own performance.

Die Stadt als Bewegungsraum
The city as a space for movement

Im Zentrum des Seminars steht ein erweitertes Verständnis von Affordanzen nach James J. Gibson, produktsprachlich den Anzeichen. Urbane Elemente bieten nicht nur funktionale Handlungsoptionen, sondern eröffnen je nach Gestaltung, Körperlichkeit und sozialem Kontext unterschiedliche Möglichkeiten der Aneignung.

Bewegung umfasst dabei ein breites Spektrum: von Spiel, Training und informeller Nutzung bis zu Gleichgewichtsschulung, Regeneration, Mobilitätsunterstützung und sozialer Interaktion. *City on the Move* kritisiert monofunktionale Planungslogiken, die den öffentlichen Raum in getrennte Zonen für Verkehr, Aufenthalt, Spiel und Sport aufteilen. An die Stelle spezialisierter Sportgeräte treten kleine Mikroinfrastrukturen, die bestehende Räume aktivieren, erweitern und sozial öffnen.

At the heart of the seminar is an expanded understanding of affordances, following James J. Gibson, in the language of product semantics, the indications. Urban elements do not only offer functional options for action; depending on their design, physicality and social context, they open up different possibilities of appropriation.

Movement covers a broad spectrum: from play, training and informal use to balance exercises, recovery, mobility support and social interaction. *City on the Move* criticises monofunctional planning that divides public space into separate zones for traffic, leisure, play and sport. Instead of specialised sports equipment, small micro-infrastructures activate, extend and socially open up existing spaces.

„The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill.“[1]

1 James J. Gibson, The Ecological Approach to Visual Perception, 1979

Typische wiederkehrende Infrastrukturelemente: Poller, Bank, Bordstein, Geländer, Stromkasten etc.
Typical recurring infrastructure elements: bollard, kerb, railing, powerbox etc.

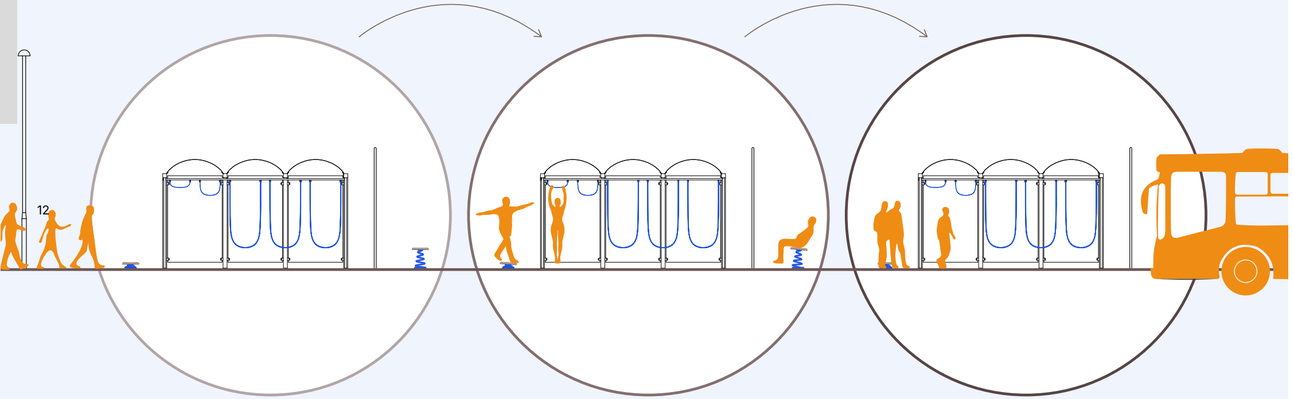





Konventionelle Sportangebote im öffentlichen Raum
Conventional sports activities in public spaces







playstation

Lena Hollender

Kinder rennen, hüpfen und klettern – einfach so, aus Freude an der Bewegung und dem Spielen. Mit dem Erwachsenwerden verliert Bewegung in der Regel diese Leichtigkeit: Sie wird geplant, gezielt, zweckgebunden und verschwindet weitgehend aus dem Alltag.

playstation setzt an dieser Beobachtung an und stellt ein niedrigschwelliges Angebot dar, das Gelegenheit schafft, den Körper aus der Statik des Wartens in eine leichte Dynamik zu führen. Als Ort dafür dient die Bushaltestelle: ein offener, frequentierter Raum, an dem Menschen einige Minuten gebunden sind. Diese Zeit wird meist sitzend oder stehend und oft gelangweilt verbracht.

Der Entwurf besteht aus zwei Objekten in jeweils drei Varianten. Schlaufen, die am Dach der Haltestelle befestigt sind, laden zum Sitzen, Festhalten und Hängen ein. Federnde Scheiben am Boden ermöglichen Stehen, Wippen und aktives Sitzen – allein oder gemeinsam. Die Auswahl und Anordnung der Elemente folgen den räumlichen Gegebenheiten der jeweiligen Haltestelle.

Das Ergebnis ist ein Angebot, das Wartezeit in Bewegungsmomente übersetzt und Spielen einen Platz im öffentlichen Leben einräumt.

Children run, jump and climb – simply for the joy of moving and playing. As we grow up, movement generally loses this lightness: it becomes planned, targeted and purpose-bound, and largely disappears from everyday life.

playstation takes this observation as its starting point, offering a low-threshold intervention that creates opportunities to bring the body out of the stasis of waiting and into a gentle dynamic. The bus stop serves as the site for this: an open, well-frequented space where people are held for a few minutes. This time is usually spent sitting or standing, and often in boredom.

The design comprises two objects, each in three variants. Loops fixed to the roof of the shelter invite sitting, holding on and hanging. Sprung discs at ground level allow standing, rocking and active sitting – alone or together. The selection and arrangement of the elements follow the spatial conditions of each particular bus stop.

The result is an intervention that translates waiting time into moments of movement, and gives play a place in public life.

Spielerische Bewegung
Playful movement

Das Projekt startete mit der Erkenntnis, dass wir uns im Alltag zu wenig bewegen. Dabei ging es nicht nur um Sport, sondern um jede Form körperlicher Aktivität. Ziel war es, herauszufinden, wie der öffentliche Raum mehr Gelegenheiten zur Bewegung schaffen kann. Dafür sollte die bestehende städtische Infrastruktur genutzt werden.
Zu Beginn stellte sich die Frage:

Warum bewegen wir uns so wenig?
Und umgekehrt: Wer bewegt sich viel?
Wer zeigt Freude an Bewegung – und woran liegt das?

Wer Menschen sucht, die sich oft und gern bewegen, stößt schnell auf eine Altersgruppe: Kinder. Sie sind ständig in Bewegung – auf vielfältige Weise und mit Begeisterung. Ihr Bewegungsdrang übertrifft den von Erwachsenen deutlich. Bewegung ist für sie wichtig, um sich gesund zu entwickeln. Zudem fällt auf, dass Bewegung und Spielen bei ihnen in der Regel verbunden sind. Ob beim Fangen, Klettern oder Schaukeln – Kinder bewegen sich nicht, um sich zu bewegen. Bewegung geschieht wie von selbst in der Regel als Teil des Spielens. Im Erwachsenenalter findet körperliche Aktivität überwiegend als Sport statt. Dieser wird geplant und ist mit Absichten verbunden wie Muskeln aufzubauen, fit zu bleiben, ein bestimmtes Ziel zu erreichen oder andere Menschen zu treffen. Daran ist nichts falsch, doch es bringt Hürden mit sich – strukturelle wie Mitgliedsbeiträge oder Ausrüstung, aber auch persönliche: Sport verlangt Planung, Verbindlichkeit, Überwindung. Körperliche Aktivität wird zu einem Termin, zu dem man erscheinen muss.

Die zentrale Frage des Entwurfs lautet: Was wäre, wenn spielerische Bewegung Teil unseres Alltags würde? Wenn Bewegung nicht als Pflichttermin, sondern als etwas Leichtes und Spontanes empfunden würde? Wie könnten öffentliche Räume gestaltet sein, um genau das zu fördern – und Spielen zu etwas zu machen, das über das Kindesalter hinaus erlaubt und erwünscht ist? Und wie ließe sich dabei die bestehende Infrastruktur nutzen?

The project began with the recognition that we move too little in everyday life. This was not only about sport, but about every form of physical activity. The aim was to find out how public space might create more opportunities for movement. To this end, existing urban infrastructure was to be put to use. At the outset, the question arose:

Why do we move so little?
And conversely: who moves a lot?
Who takes pleasure in movement – and why?

Anyone looking for people who move often and gladly quickly arrives at one age group: children. They are constantly in motion – in a wide variety of ways and with great enthusiasm. Their urge to move far exceeds that of adults. Movement is essential for their healthy development.
It is also striking that, for children, movement and play are generally intertwined. Whether playing tag, climbing or swinging, children do not move in order to move. Movement happens as if by itself, usually as part of play. In adulthood, physical activity takes place predominantly as sport. This is planned and bound up with intentions such as building muscle, staying fit, reaching a particular goal or meeting other people. There is nothing wrong with this, but it brings hurdles with it – structural ones such as membership fees or equipment, but also personal ones: sport demands planning, commitment and effort. Physical activity becomes an appointment one has to keep.

The central question of the design is this: what if playful movement became part of our everyday lives? What if movement were felt not as an obligatory appointment, but as something light and spontaneous? How might public spaces be designed to foster exactly this – and to make play something permitted and welcomed beyond childhood? And how might existing infrastructure be used in the process?

Playstation

Lena Hollender



Spielen bereitet Freude und kann so motivierend wirken. Zugleich hat es das Potenzial, Situationen aufzulockern und Menschen zusammenzubringen.

Play brings joy and can therefore act as a motivator. At the same time, it has the potential to ease situations and to bring people together.

Warten an der Bushaltestelle
Waiting at the bus stop







Beobachtung: Wartende Person an einer Bushaltestelle
Observation: a person waiting at a bus stop







Bevor man in einen Bus einsteigt, wartet man meist einige Minuten an der Haltestelle, im Durchschnitt etwa sieben[1]. Diese Situation ist interessant, weil man für einen begrenzten Zeitraum an einen öffentlichen Ort gebunden ist – anstatt ihn auf dem Weg von A nach B nur zu passieren. Hinzu kommt die Langeweile, die das Warten oft begleitet. Wer Wartende an Bushaltestellen beobachtet, erkennt bei vielen kleine Bewegungen: Sie gehen auf der Stelle auf und ab, verlagern ihr Gewicht oder wechseln nach ein paar Minuten den Standort. Diese Mischung aus örtlicher Bindung, Langeweile und latentem Bewegungsdrang macht das Warten zu einer spannenden Ausgangslage für eine spielerische Intervention.

1 Ergebnis eigener Beobachtungen der Wartenden an zwölf Bushaltestellen (jeweils 30 Minuten lang zur selben Tageszeit).

Before boarding a bus, one usually waits a few minutes at the stop – on average around seven[1]. This situation is interesting because one is bound to a public place for a limited period of time, rather than merely passing through it on the way from A to B. Added to this is the boredom that so often accompanies waiting. Anyone observing people waiting at bus stops will notice small movements in many of them: they pace on the spot, shift their weight, or move to a different position after a few minutes. This mixture of spatial confinement, boredom and a latent urge to move makes waiting a compelling starting point for a playful intervention.

1 Findings from my own observations of people waiting at twelve bus stops (thirty minutes each, at the same time of day).

Typologie: Bushaltestellen
Typology: bus stops



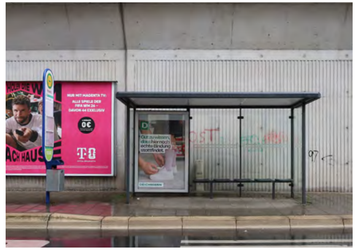
Haltestelle mit Mast
Stop with signpost



Haltestelle mit Mast und Sitzbank
Stop with signpost and bench

Als Grundlage hierfür wurden Bushaltestellen untersucht, um ihre unterschiedlichen Aufbauarten zu verstehen. Drei Elemente machen diese aus und kommen in unterschiedlichen Varianten vor: der Haltestellenmast, der Sitz und die Wartehalle. Daraus ergeben sich drei Haupttypen von Stationen: solche, die nur Informationen bieten, solche, an denen man sich außerdem setzen kann, und solche, die zusätzlich einen Unterstand haben. Hinzu kommen als Sonderfall große Stationen wie Busbahnhöfe, die weitere Elemente umfassen.

As a basis for this, bus stops were examined in order to understand their different configurations. Three elements define them and appear in various forms: the signpost, the seat and the shelter. From these arise three main types of stop: those that provide information only, those at which one can also sit, and those that additionally offer shelter. Large stations such as bus terminals, which comprise further elements, are a special case in addition to these.



Haltestelle mit Mast, Sitzen und Wartehalle
Stop with signpost, seats and shelter



Busbahnhof
Bus station

Auch die Standorte variieren: Mal ist eine Haltestelle in einen schmalen Gehweg integriert, mal in einen breiteren, mal gibt es ein Haltestellenkap – und selten verfügt sie über einen großen, eigenen Platz.

The locations vary as well: sometimes a stop is integrated into a narrow pavement, sometimes into a wider one; sometimes there is a bus boarder – and, rarely, a stop has its own dedicated space.



Haltestelle auf schmalem Gehweg
Stop on a narrow pavement



Haltestelle auf breitem Gehweg
Stop on a wide pavement



Haltestelle auf Haltestellenkap
Stop on a bus boarder



Haltestelle auf eigener Fläche mit Haltebucht
Bus stop in its own dedicated space with a lay-by

Konzept
Concept

Aus der Recherche ergibt sich die Zielsetzung des Projekts: spielerische Bewegung in den öffentlichen Raum zu integrieren. Als Ort dafür dient die Bushaltestelle, da das Warten dort ein wiederkehrendes Zeitfenster mit bislang ungenutztem Potenzial darstellt. Der Entwurf löst dafür Spielelemente aus ihrem angestammten Kontext: Auf dem Spielplatz ist ihre Nutzung in der Regel Kindern vorbehalten. In den öffentlichen Raum übertragen, sollen sie hingegen alle Altersgruppen einladen. Das Bewegungsangebot soll dabei bewusst einfach sein: Es lässt sich auf unterschiedliche Weisen nutzen und erfordert weder Vorkenntnisse noch besondere Fähigkeiten. Da Bushaltestellen in Größe und Ausstattung variieren, ist der Entwurf nicht als Einzelobjekt, sondern als anpassbares und grundsätzlich erweiterbares System angelegt: Elemente in mehreren Varianten, deren Auswahl und Anordnung sich nach der jeweiligen Haltestelle richten. Die soeben benannten Sonderfälle bleiben unberücksichtigt.

From this research, the aim of the project emerges: to integrate playful movement into public space. The bus stop serves as the site for this, since waiting there represents a recurring window of time with as yet untapped potential. To this end, the design lifts play elements out of their customary context: on the playground, their use is generally reserved for children. Transferred into public space, by contrast, they are intended to invite people of all ages. The movement offering is deliberately kept simple: it can be used in a variety of ways and requires neither prior knowledge nor particular skills. As bus stops vary in size and fittings, the design is conceived not as a single object but as an adaptable and, in principle, extendable system: elements in several variants, whose selection and arrangement depend on the particular stop. The special cases just mentioned are left out of consideration.

Bewegungen
Movements

Playstation

Lena Hollender



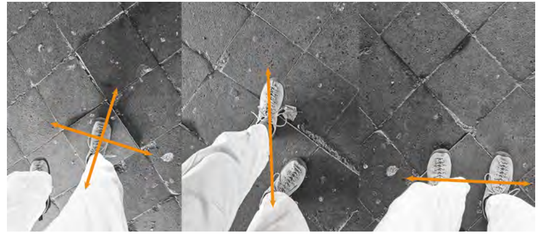
Lose Steine
Loose stones



Halteschlaufe im Bus
Handle loop in the bus

Das Bewegungsangebot zielt vor allem auf Koordination und Beweglichkeit ab. Dies sind Qualitäten, die besser zur Situation des Wartens und zur Zielsetzung passen als beispielsweise Schnelligkeit oder Ausdauer. Dabei dienten Beobachtungen im Alltag als Inspiration: lose Pflastersteine, die beim Betreten kippeln, und Halteschlaufen im Bus, an denen man ein wenig hängen und schaukeln kann.

The movement offering is aimed above all at coordination and mobility. These are qualities that suit the situation of waiting and the project's aim better than, say, speed or endurance. Observations from everyday life served as inspiration here: loose paving stones that tip when stepped on, and the hanging straps in a bus from which one can dangle and swing a little.



Kippeln und Balancieren auf einem losen Stein
Tipping and balancing on a loose stone



Beispiele möglicher Bewegungen mit Schlaufen
Examples of possible movements with loops



Playstation

Lena Hollender

Der Entwurf ist ein Duo aus zwei Objekten – Scheibe und Schlaufe –, die jeweils in drei Varianten ausgeführt sind.

Die Scheiben unterscheiden sich in Durchmesser, Höhe und Anzahl der Federn. Die erste Variante hat einen Durchmesser von 40 cm, ist 15 cm hoch und steht auf einer Feder. Bei der zweiten Variante beträgt der Durchmesser 80 cm, die Höhe bleibt gleich und es werden drei Federn verwendet. Die dritte Variante hat einen Durchmesser von 40 cm, ist 50 cm hoch und steht auf einer Feder.

Ihre Kontaktfläche besteht aus verschraubten Hartholzlamellen, die über eine Metallplatte mit der bzw. den konischen Feder(n) aus Federstahl verbunden sind. Die Enden der Federn ruhen auf Federplatten. Die konischen Federn reagieren auf unterschiedliche Körpergewichte und ermöglichen ein sanftes Wippen für verschiedene Nutzer*innengruppen. Die Scheiben lassen sich aufgrund der unterschiedlichen Höhen sowohl im Sitzen als auch im Stehen nutzen.

The design is a duo of two objects – disc and loop – each realised in three variants.

The discs differ in diameter, height and number of springs. The first variant has a diameter of 40 cm, is 15 cm high and stands on a single spring. The second variant has a diameter of 80 cm, keeps the same height and uses three springs. The third variant has a diameter of 40 cm, is 50 cm high and stands on a single spring.

Their contact surface consists of screwed hardwood slats connected via a metal plate to the conical spring(s) of spring steel. The ends of the springs rest on spring plates. The conical springs respond to different body weights and allow a gentle rocking motion for various groups of users. Thanks to their differing heights, the discs can be used both seated and standing.



Playstation

Lena Hollender

Die Schlaufen bestehen aus 5 cm breiten Polyestergurten. Die lange Variante schwebt 50 cm über dem Boden, setzt sich aus vier Gurtbändern zusammen und verteilt so das Körpergewicht beim Sitzen. Die beiden anderen Varianten bestehen jeweils aus einem Gurt und hängen in Höhen von 180 cm bzw. 200 cm über dem Boden. Die Schlaufen laden zu Nutzungsmöglichkeiten wie Schaukeln, Sitzen, Hängen, Dehnen oder Hochziehen ein.

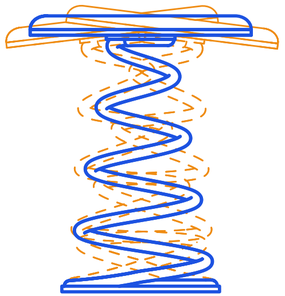
Die durchlöcherten, abgerundeten Enden der Gurte sitzen beweglich auf Bolzen in Halterungen, die als Gleiter in einer C-Schiene laufen. Im unbelasteten Zustand lassen sie sich entlang der Schiene verschieben. Unter Last verkeilen sie sich jedoch und blockieren, sodass die Form der Schlaufe erhalten bleibt und eine komfortable Nutzung möglich ist. Die Schiene ist mit der Unterkonstruktion des Daches der Wartehalle verbunden.

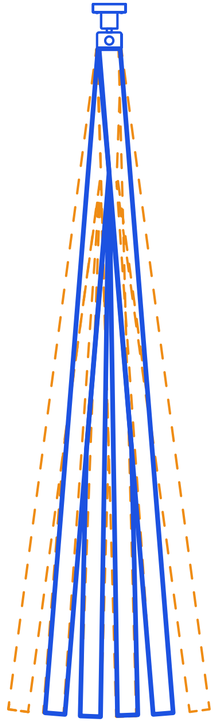
Die beiden Objekte des Duos sind durch die blaue Färbung der Gurte und der metallenen Elemente der Scheiben miteinander verbunden.

The loops are made of 5 cm-wide polyester webbing. The long variant floats 50 cm above the ground, is composed of four straps and thus distributes body weight when sitting. The other two variants each consist of a single strap and hang at heights of 180 cm and 200 cm above the ground. The loops invite uses such as swinging, sitting, hanging, stretching or pulling oneself up.

The perforated, rounded ends of the straps sit freely on bolts within fittings that run as sliders along a C-rail. When unloaded, they can be moved along the rail. Under load, however, they wedge and lock in place, so that the shape of the loop is preserved and comfortable use is possible. The rail is connected to the substructure of the shelter roof.

The two objects of the duo are linked to one another by the blue colouring of the straps and of the metal elements of the discs.





Bewegungsprinzipien der Elemente
Movement principles of the elements

Die angebotenen Bewegungen erfordern weder Vorkenntnisse noch Übung, sodass die Hürde zum Mitmachen bewusst niedrig gehalten ist. Die Elemente ermöglichen verschiedene Nutzungen, die von passiven, beiläufigen bis zu aktiven, durchaus anstrengenden Bewegungen reichen. Es gibt keine richtige Verwendung. Die Objekte erinnern bewusst an Spielplatzgeräte. Diese sind eindeutig als Einladung zur Bewegung zu verstehen, richten sich jedoch nicht nur an Kinder.

The movements on offer require neither prior knowledge nor practice, so that the threshold to taking part is deliberately kept low. The elements allow for a range of uses, from passive, incidental movements to active and decidedly strenuous ones. There is no correct way to use them. The objects deliberately recall playground equipment. Such equipment is clearly to be understood as an invitation to move, yet it is not addressed to children alone.

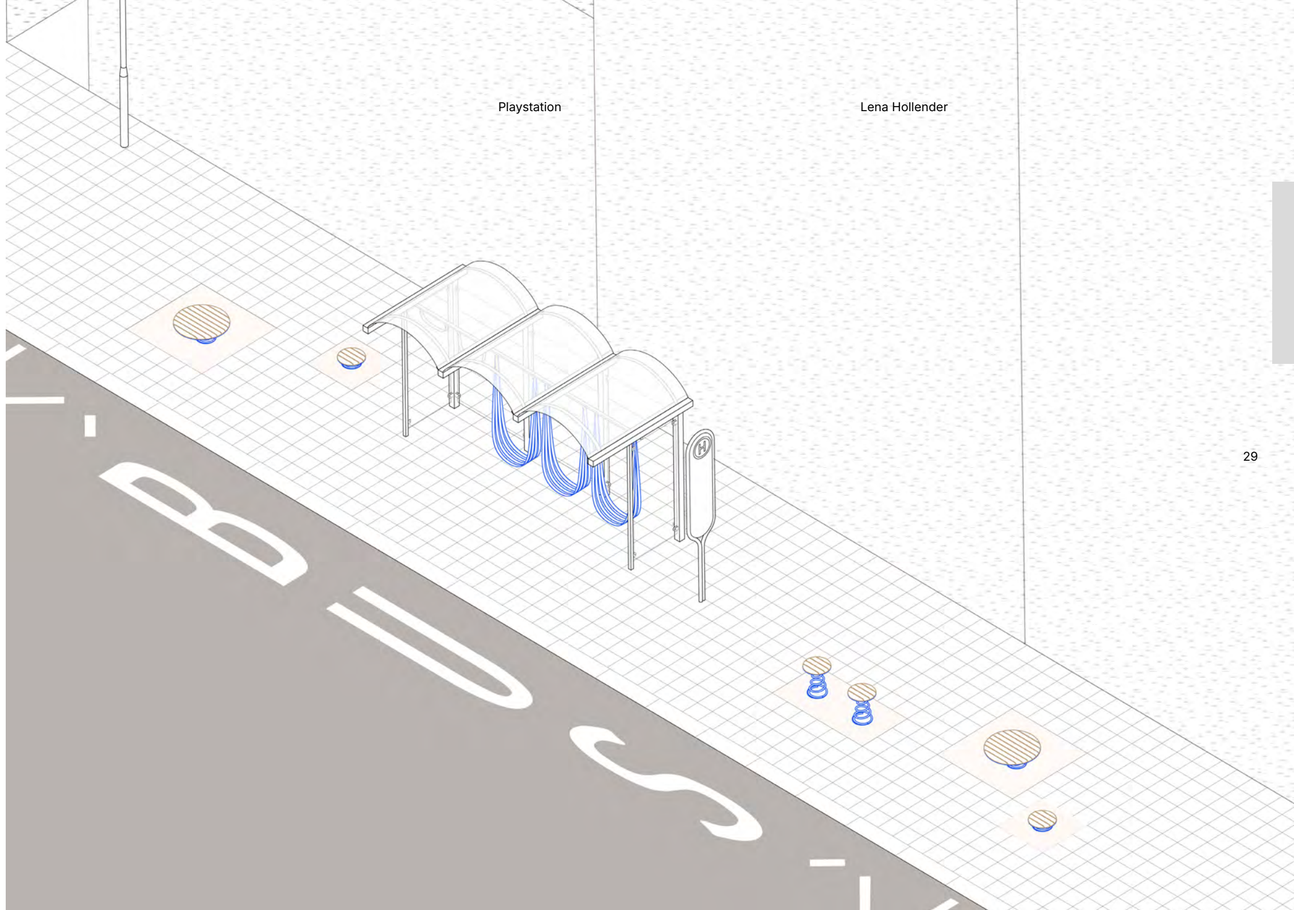
Einsatz
Application

Die Auswahl und Anordnung der Elemente richten sich nach den räumlichen Gegebenheiten der jeweiligen Haltestelle.

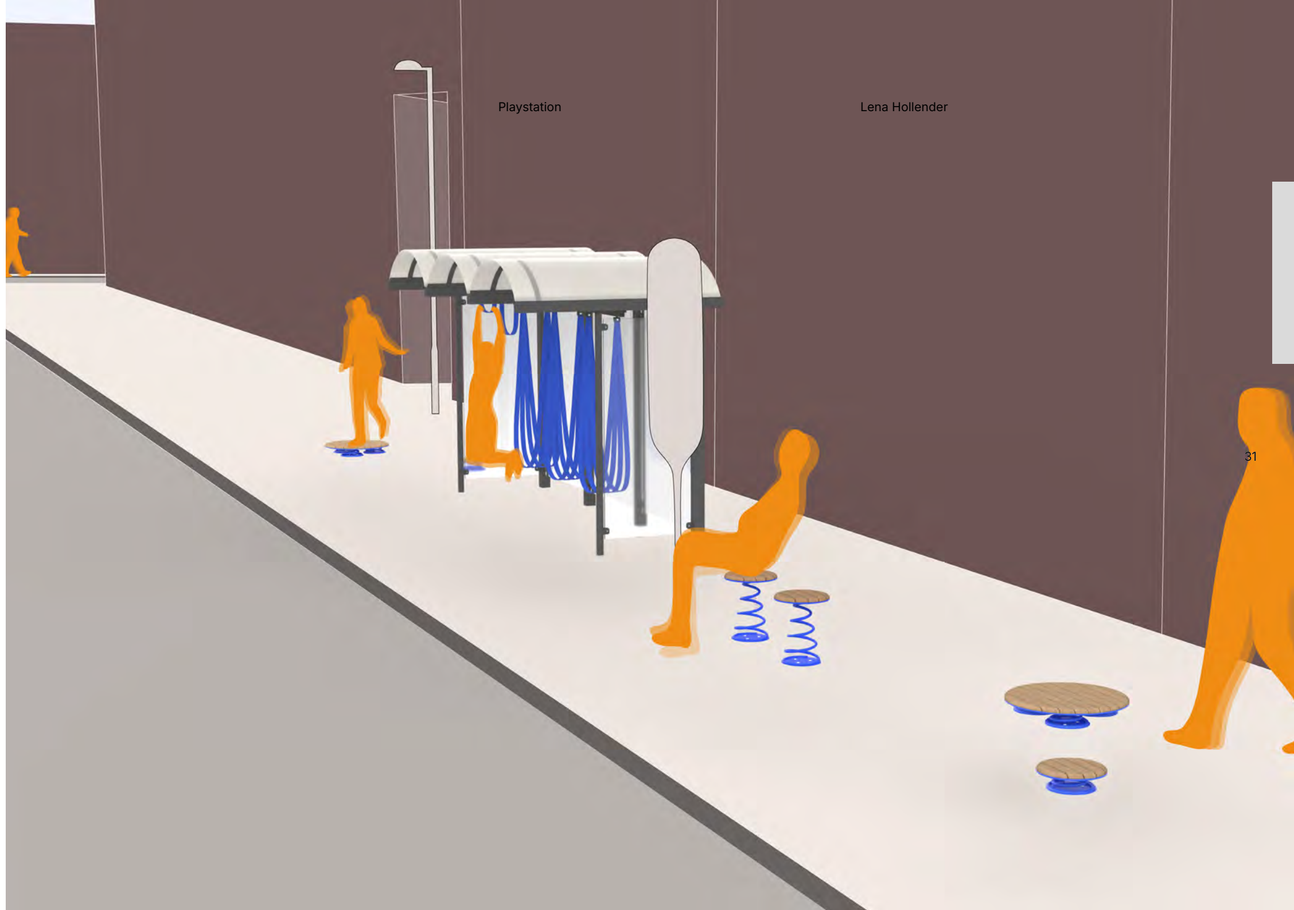
The selection and arrangement of the elements depend on the spatial conditions of the particular stop.

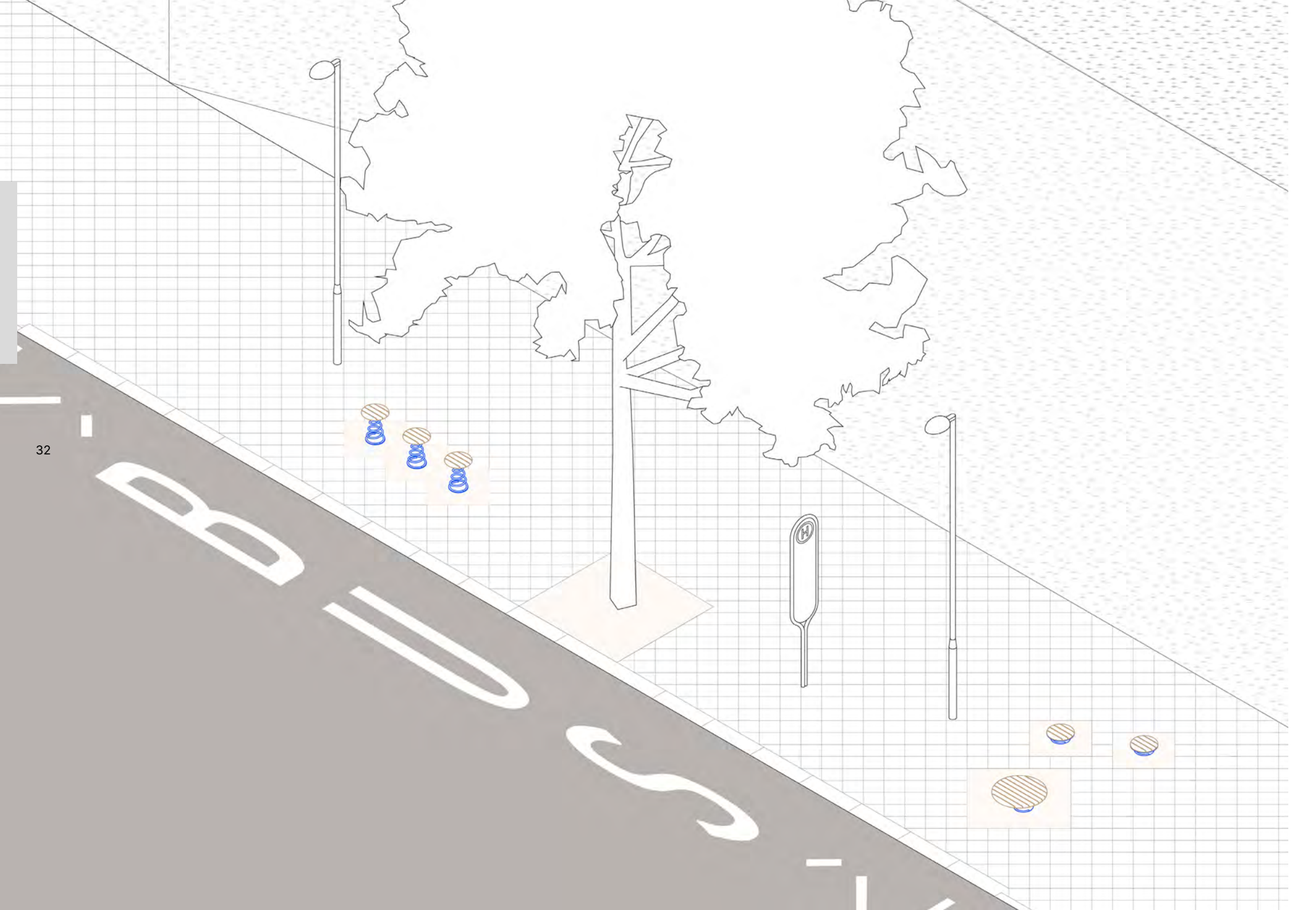
Dabei sind zwei Faktoren relevant:
Wie breit ist der Gehweg?
Gibt es eine Wartehalle?

Two factors are relevant here:
How wide is the pavement?
Is there a shelter?



Collage: Haltestelle mit breitem Gehweg und Wartehalle
Collage: bus stop with a wide pavement and shelter





Playstation

Lena Hollender

Sehr schmale Gehwege eignen sich nicht für den Einsatz der Elemente. Der Platz ist dort bereits stark eingeschränkt und zusätzliche Objekte würden eine erhebliche Barriere darstellen.

Die Scheiben werden so platziert, dass sowohl zur Straße als auch zur Wand ein Abstand von 150 cm bleibt, um eine sichere Nutzung zu gewährleisten. Daraus ergibt sich eine Mindestbreite des Gehwegs von 340 cm für Scheiben mit 40 cm Durchmesser bzw. 380 cm für Scheiben mit 80 cm Durchmesser. Die Elemente orientieren sich grob an einem Raster von 50 cm × 50 cm, im Detail richten sie sich jedoch nach dem jeweiligen Bodenbelag des Gehwegs: Sie werden im Mittelpunkt des nächstgelegenen Steins platziert. Dieser sowie umliegende Steine werden entfernt, die Elemente werden im Boden verankert und das entstandene Loch wird mit Sand aufgefüllt.

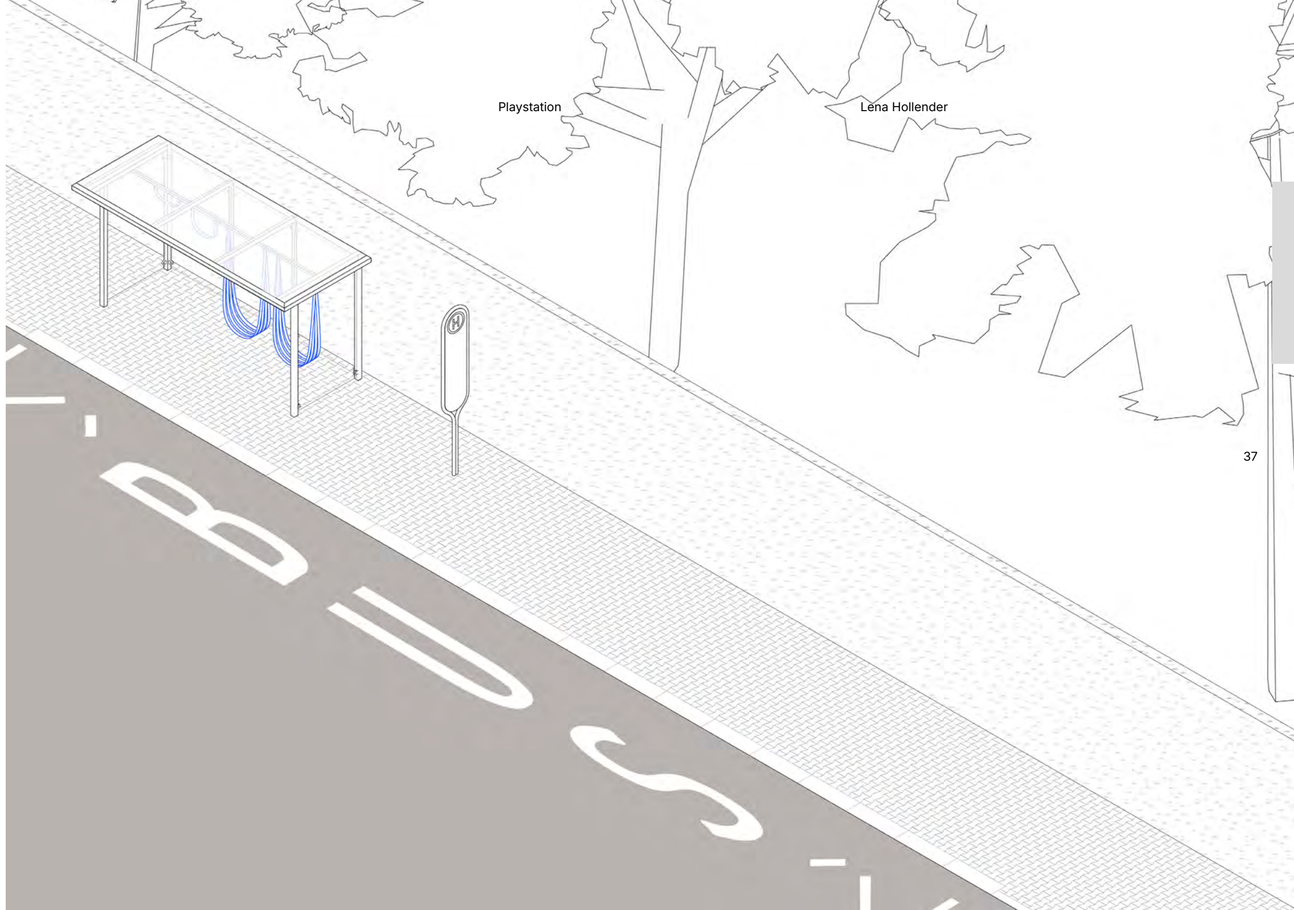
Very narrow pavements are not suitable for the use of the elements. Space there is already severely limited, and additional objects would present a considerable barrier.

The discs are positioned so that a clearance of 150 cm remains to both the road and the wall, in order to ensure safe use. This results in a minimum pavement width of 340 cm for discs of 40 cm diameter, and 380 cm for discs of 80 cm diameter. The elements roughly follow a grid of 50 cm × 50 cm, but in detail they align with the particular paving of the pavement: they are placed at the centre of the nearest stone. This stone, along with the surrounding ones, is removed, the elements are anchored in the ground, and the resulting hole is filled with sand.

Collage: Haltestelle mit breitem Gehweg
Collage: bus stop with a wide pavement

Ist eine Wartehalle vorhanden, werden die bestehenden Sitze entfernt. Sowohl die Länge der Schiene als auch die Anzahl der Schlaufen werden an die Wartehalle angepasst. Zwar laufen die Gurthalterungen beweglich in der Schiene, dennoch werden pro Element 25 cm zur jeweiligen Breite hinzugerechnet, um Freiraum zwischen den Schlaufen zu lassen. Der Abstand zur Rückwand beträgt 70 cm.

Where a shelter is present, the existing seats are removed. Both the length of the rail and the number of loops are adapted to the shelter. Although the strap fittings run freely within the rail, 25 cm per element is nonetheless added to the respective width in order to leave clearance between the loops. The distance to the rear wall is 70 cm.



Collage: Haltestelle mit Wartehalle
Collage: bus stop with a shelter





Grechine

Federica Kozma

Inwiefern beeinflusst die Wahrnehmung des Wartens unser Verhalten an der Ampel?

Dieses Projekt analysiert die soziale Praxis des Wartens im Fußgängerverkehr mit dem Ziel, die erzwungene städtische Pause an Kreuzungen aus gestalterischer Sicht aufzuwerten. Feldbeobachtungen zeigen: Je länger die rote Phase dauert, desto größer ist die Neigung, ein unerlaubtes Überqueren der Straße zu riskieren. Anstatt jedoch Verbote zu erlassen, stellt diese Arbeit folgende Frage: Kann Design das Verhalten durch Interaktion positiv beeinflussen und das Gehirn im Moment der Ungeduld „hacken"?

Basierend auf dem Prinzip des „Nudging" wurden verschiedene Muster entwickelt. Diese Motive lenken die Aufmerksamkeit subtil vom Impuls zum Überqueren ab und füllen die Wartezeit auf kreative Weise aus. Das endgültige System besteht aus neutralen, quadratischen Grundfliesen, die versetzt (in Reihen, jedoch um eine halbe Fliese versetzt) angeordnet sind. Aus einem einzigen Standardfliesenformat mit den Maßen 30 × 30 cm lassen sich durch die Verwendung von zwei verschiedenen Farbtönen so eine große Vielfalt an Musterkonfigurationen schaffen.

How does the perception of waiting influence our behavior at traffic lights?

This project analyzes the social practice of waiting in pedestrian traffic, with the aim of enhancing—from a design perspective—the forced urban pause at intersections. Field observations show that the longer the red light lasts, the greater the tendency to risk jaywalking. Rather than imposing restrictions, however, this project poses the following question: Can design positively influence behavior through interaction and "hack" the brain in moments of impatience?

Based on the principle of "nudging," several patterns were developed. These patterns subtly divert attention away from the impulse to cross and creatively fill the waiting time. The final system consists of neutral, square base tiles arranged in a running pattern (in rows but offset by half a tile). Using a single standard tile size of 30×30 cm in two different colors, it is thus possible to create a wide variety of pattern configurations.

Startpunkt
Starting Point

Hast du dir schon einmal überlegt, wie viel Zeit wir an der Ampel mit Warten verbringen?
Eine ganze Menge.

Mein Projekt, das auf mehreren Feldbeobachtungen basiert, untersucht die Elemente, die bei der sozialen Praxis des Wartens an der Ampel eine Rolle spielen, mit dem übergeordneten Ziel, die Fußgänger:innen während des Wartens zur Bewegung einzuladen und ihnen durch die Bodenfliesen ein interaktives Erlebnis zu bieten.

Have you ever thought how much time we spend waiting at the traffic light?
A lot.

My project, shaped around multiple field observations, examines the elements that play a role in the social practice of waiting at the traffic light with the final aim of inviting the pedestrian to the movement while they wait, offering them engagement through the tiles on the ground.



Federica Kozma

Erste Beobachtung
First observation

Bei der ersten Beobachtung habe ich, nach Auswahl einer zu analysierenden Straße, einen Abschnitt mit vielen Ampeln ausgesucht. Ich habe die Dauer der Grün- und Rotphasen gestoppt und beobachtet, wie sich die Bevölkerung von Offenbach während der Wartezeit verteilt, sowie welche Verhaltensmuster sich in diesem Moment des erzwungenen Stillstands wiederholen. Dabei habe ich auch auf kleine Details geachtet, etwa auf die Körperhaltung und den Abstand zu anderen Fußgänger:innen.

Interessant dabei ist, dass die Menschen, anders als erwartet, gar nicht so oft auf ihr Handy schauen. Das wirft die Frage auf, was in diesen Sekunden des Wartens eigentlich wirklich passiert, wenn die Aufmerksamkeit noch nicht von einer automatischen Geste eingenommen ist.

In the first observation, after identifying a street to analyze, I selected a segment with many traffic lights. I timed the duration of the green and red phases and observed how the population of Offenbach distributes itself during the wait, noting which behavioral patterns recur in that moment of forced standstill. I also paid attention to small details, such as posture and the distance kept from other pedestrians.

What's interesting is that people, contrary to what I expected, don't look at their phones as much, a finding that raises the question of what actually happens during those seconds of waiting, when attention isn't yet captured by an automatic gesture.



Zweite Beobachtung
Second observation

Die zweite Beobachtung untersuchte, wie Menschen mit städtischen Elementen interagieren, unterteilt in vertikale Elemente (Poller, Ampeln, Schilder, Laternenmasten) und horizontale Elemente (Fahrradständer, Bodenplatten).

Vertikale Elemente erwiesen sich als schwer zugänglich für Interaktionen jenseits von Anlehnen oder gelegentlichem Sitzen an der Basis, kaum Raum für andere Bewegungen. Das ist naheliegend: Vertikale Strukturen sind hierarchisch, erheben sich über die Fußgänger und wirken auferlegend statt einladend. Sie sind die Werkzeuge, durch die die Stadt Kontrolle ausübt, eine Ampel bestimmt, wann man stehen bleibt, ein Schild schreibt eine Regel vor, ein Poller markiert eine Grenze. Ihre Vertikalität spricht die Sprache der Autorität, weshalb eine spielerische Interaktion mit ihnen fast wie eine Grenzüberschreitung wirkt.

Horizontale Elemente erzählen eine andere Geschichte. Statt von oben zu dominieren, breiten sie sich auf derselben Ebene wie der Körper aus. Sie wirken zugänglicher und offener für Aneignung. Ein Fahrradständer wird zum Ort zum Anlehnen oder Warten; eine gefliesbelegte Fläche unterstützt Stehen, Treten oder Spielen. Wo vertikale Elemente eine Nutzung aufzwingen, schlagen horizontale eine vor, und schaffen Raum für die Improvisation, die zentral dafür ist, wie Menschen den öffentlichen Raum beim Warten bewohnen.

Daraus ergab sich ein zentraler Gestaltungsimpuls: Der Boden ist als horizontale, hierarchiearme Fläche ein vielversprechenderer Ansatzpunkt für Interventionen als jede vertikale Ergänzung der Straße.

The second observation looked at how people interact with urban elements, divided into vertical elements (bollards, traffic lights, signs, lampposts) and horizontal elements (bike racks, tiles).

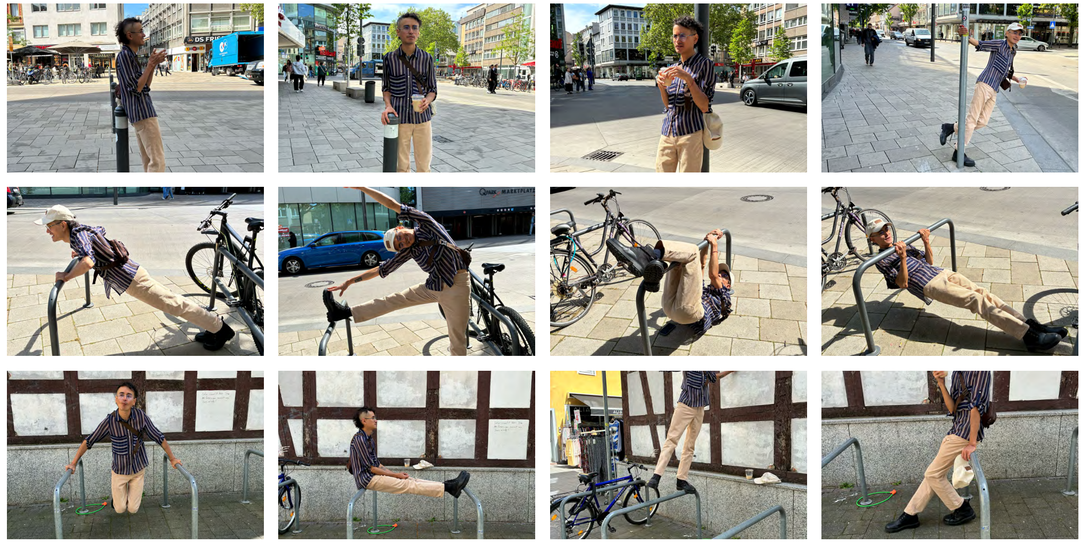
Vertical elements proved hard to engage with beyond leaning or occasional sitting at their base, little room for the body to explore other movements. This makes sense: vertical structures are hierarchical, rising above the pedestrian to impose rather than invite. They're the tools through which the city exercises control, a traffic light dictates when to stop, a sign prescribes a rule, a bollard marks a boundary. Their verticality speaks a language of authority, which is why interacting with them playfully feels almost transgressive.

Horizontal elements tell a different story. Rather than dominating from above, they extend outward at the same level as the body, feeling more approachable and open to appropriation. A bike rack becomes a place to lean or wait; a tiled surface can support standing, stepping, or playing. Where vertical elements impose a use, horizontal ones suggest one, leaving room for the improvisation central to how people inhabit public space while waiting.

This became a key design cue: the ground, as a horizontal, low-hierarchy surface, is a far more promising site for intervention than any vertical addition to the street.

Grechine

Federica Kozma



Interaktion-Möglichkeiten
Interaction possibilities

Dritte Beobachtung
Third Observation

Die dritte Beobachtung wurde durchgeführt, um einen Eindruck davon zu gewinnen, wie städtische Elemente in unserem Sichtfeld wahrgenommen werden und wie sich diese Wahrnehmung je nach Höhe und Blickwinkel des Betrachters verändert.

Aus einer niedrigeren Perspektive, näher an der Augenhöhe eines Kindes oder einer kauernden bzw. sitzenden Person, steigt die Horizontlinie deutlich an, und der Boden nimmt den größten Teil des Sichtfelds ein. Aus diesem Blickwinkel werden Elemente, die auf Augenhöhe eher unauffällig sind, wie etwa Poller, plötzlich zu massiven Hindernissen, die den Vordergrund dominieren und die Art und Weise prägen, wie der Raum gelesen und durchquert wird. Gleichzeitig schärft dieser niedrigere Blickwinkel die Wahrnehmung der Oberflächenqualitäten: Texturen, Farben und Materialdetails am Boden werden deutlich klarer und lesbarer, gerade weil der Boden nicht länger eine periphere Kulisse ist, sondern zum eigentlichen Hauptmotiv der Sicht wird. Interessanterweise verschwindet diese erhöhte

Aufmerksamkeit für den Boden auch auf Erwachsenenhöhe nicht. Selbst aus der Perspektive eines stehenden Erwachsenen, bei der die Horizontlinie viel tiefer liegt und das Sichtfeld von Gebäuden, Beschilderung und anderen Elementen auf Augenhöhe dominiert wird, zieht der Boden weiterhin den Blick auf sich. Er bleibt ein konstanter visueller Ankerpunkt, etwas, zu dem der Blick instinktiv zurückkehrt, sei es um den Untergrund zu prüfen, eine Oberfläche zu lesen, oder einfach weil er den Raum darstellt, den man als Nächstes betreten wird.

Diese Beobachtung bestätigte die Annahme, dass die Bodenebene in der städtischen Wahrnehmung keine neutrale oder untergeordnete Fläche ist, sondern ein Element, das unabhängig von der Höhe des Betrachters kontinuierlich visuelle Aufmerksamkeit auf sich zieht, was ihn zu einem besonders wirkungsvollen Medium für Kommunikation und Intervention macht.

The third observation was conducted to gain an impression of how urban elements register within our field of vision, and how this perception shifts depending on the observer's height and point of view.

From a lower perspective, closer to a child's eye level, or to someone crouching or sitting, the horizon line rises significantly, and the ground comes to occupy the largest portion of the visual field. From this vantage point, elements that are otherwise unremarkable at eye level, such as bollards, suddenly become massive obstacles, dominating the foreground and shaping the way space is read and navigated. At the same time, this lower angle sharpens the perception of surface qualities: textures, colors, and material details on the ground become far more defined and legible, precisely because the floor is no longer a peripheral backdrop but the main subject of the view.

Interestingly, this heightened attention to the ground doesn't disappear at adult height. Even from a standing adult's perspective, where the horizon sits much lower and the field of view is dominated by buildings, signage, and other elements at eye level, the floor continues to draw the eye. It remains a constant visual anchor, something the gaze returns to instinctively, whether to check footing, read a surface, or simply because it occupies the space we are about to step into.

This observation reinforced the idea that the ground plane is not a neutral or secondary surface in urban perception, but an element that consistently commands visual attention, regardless of the observer's height, making it a particularly effective medium through which to communicate and intervene. andemol uptata

Grechine

Federica Kozma



Strassenbeobachtung
Road Observation

Vierte Beobachtung
Fourth Observation

Die vierte Beobachtung konzentrierte sich darauf, wie sich Menschen in der Nähe einer Ampel verhalten, mit besonderem Augenmerk auf die Momente vor und während des Überquerens.

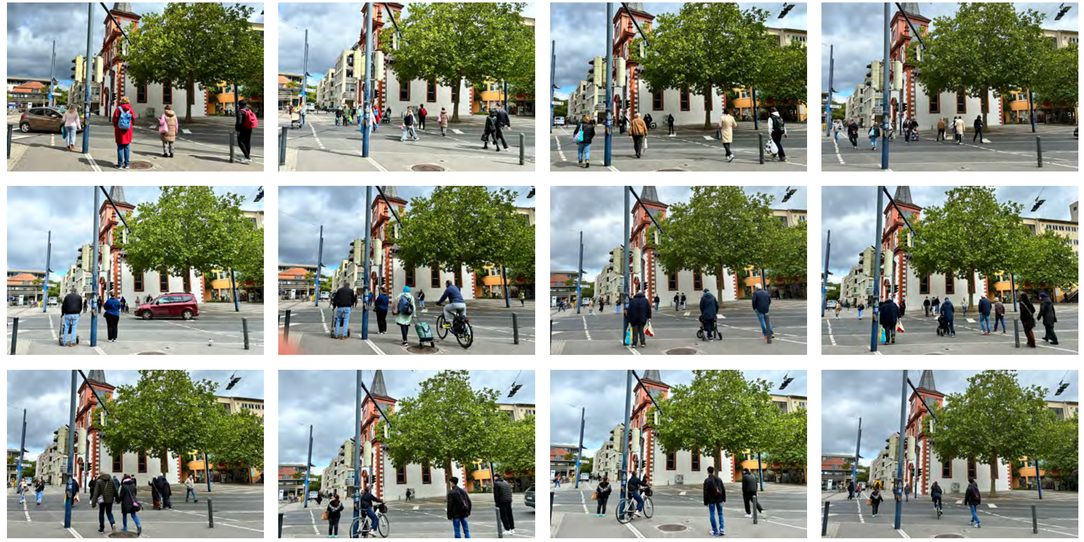
Wo stehen sie während des Wartens? Was tun sie in der Wartezeit? schauen sie aufs Handy, blicken sie sich um, unterhalten sie sich mit jemandem? Und welche Risiken gehen sie ein, sei es, dass sie vorzeitig von der Bordsteinkante treten, bei Rot über die Straße gehen oder sich so positionieren, dass sie sich in den Weg des Verkehrs begeben?

The fourth observation focused on how people behave in proximity to a traffic light, looking closely at the moments before and during the crossing.

Where do they stand while waiting? What do they do during the waiting time ? do they check their phone, look around, talk to someone? And what risks are they taking, whether that means stepping off the curb early, crossing against the signal, or positioning themselves in a way that puts them in the path of traffic?

Grechine

Federica Kozma



Ampel-und Verhaltensbeobachtung
Traffic light and Behaviour Observation

Fünfte Beobachtung
Fifth Observation

Die fünfte Beobachtung half dabei, die Kluft zwischen den unterschiedlichen "Sprachen" zu identifizieren, die der Boden an Straßenübergängen spricht, also die uneinheitlichen visuellen und materiellen Codes, die bei verschiedenen Arten von Übergängen verwendet werden.

Die relevanteste Erkenntnis, die sich daraus ergab, ist, dass der Boden sehr chaotisch ist: Unterschiedliche Übergänge kommunizieren durch völlig unterschiedliche Markierungen, Farben und Materialien, mit kaum gemeinsamem visuellem Vokabular zwischen ihnen. Anstatt ein kohärentes, stadtweites System zu bilden, liest sich die Straßenoberfläche wie ein Flickenteppich unzusammenhängender Sprachen, wobei jeder Übergang scheinbar seiner eigenen Logik folgt.

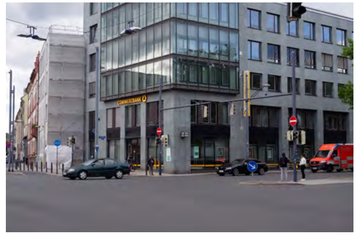
Zweitens wurden im Rahmen dieser Beobachtung alle Markierungen und Linien an ampelgeregelten Übergängen digital entfernt. Diese Übung erwies sich als besonders aufschlussreich, da sie sichtbar machte, wie stark der Boden, selbst in seiner minimalsten, regelbasierten Form, das beeinflusst, was man beim Warten an der Ampel sieht und wahrnimmt. Ohne seine Markierungen verlor der Übergang einen Großteil der Informationen, die er normalerweise vermittelt, was zeigt, wie zentral diese bodennahen Zeichen dafür sind, Fußgänger zu orientieren und ihr Verhalten während des Wartens zu prägen.

The fifth observation helped to identify the gap between the different "languages" spoken by the ground at street crossings, that is, the inconsistent visual and material codes used across various types of crossings.

The most relevant finding that emerged is that the ground is highly chaotic: different crossings communicate through entirely different sets of markings, colors, and materials, with little to no shared visual vocabulary between them. Rather than forming a coherent, city-wide system, the street's surface reads as a patchwork of unrelated languages, each crossing seemingly following its own logic.

Secondly, as part of this observation, all the markings and lines were digitally removed from traffic-light-regulated crossings. This exercise proved particularly useful, as it made visible just how much the ground, even in its most minimal, code-driven form, impacts what is seen and perceived while standing at the traffic light. Stripped of its markings, the crossing lost much of the information it normally conveys, revealing how central these ground-level signs are to orienting pedestrians and shaping their behavior while waiting.

Grechine



Federica Kozma









Kreuzungen mit Linie Entfernung
Crossings with deleted Lines

Forschungspunkte
Research Key-points

30 Sek. - 1 Min.
Beobachtungszeit.

30 sec. – 1 min.
observation time.

Vertikale Elemente werden interaktiv genutzt, während horizontale Elemente sich gut zum Anlehnen und Ausruhen eignen.

Vertical elements are often used interactively,while horizontal elements are well-suited for leaning against and resting.

Der Boden ist ein Schlüsselelement, da er den größten Teil unseres Sichtfelds einnimmt.

The ground is a key element, as it occupies the largest portion of our field of vision.

An manchen Ampeln ist der umgebende Raum begrenzt, was das Hinzufügen neuer Infrastrukturen nicht zulässt.

At some traffic lights, the surrounding space is limited, which prevents the addition of new infrastructure.





Top View von der Berliner Str.
Top View of Berliner Str.

Kernidee
Core Idea

Grechine

Federica Kozma

Was?
Eine interaktive Intervention im Stadtraum.

Warum?
Um die Wartezeit an der Ampel aktiv zu gestalten und das Queren bei Rot zu verringern.

Wo?
An städtischen Fußgängerüberwegen, vor allem in den Wartebereichen auf dem Gehweg.

Wann?
Während der Rotphase für Fußgänger:innen.

Für wen?
Fußgänger:innen jeden Alters.

What?
An interactive intervention in urban space.

Why?
To make waiting at traffic lights an active experience and to reduce crossing on red.

Where?
At urban pedestrian crossings, especially in the waiting areas on the pavement.

When?
During the red phase for pedestrians.

For whom?
Pedestrians of all ages.

Kernidee
Core Idea

Die Lösung besteht nicht darin, die Wartezeit zu verkürzen, sondern unser Gehirn zu hacken. Es ist daher wichtig, das Gehirn mit einfachen und inklusiven Bewegungen zu unterhalten, die einen Großteil der Menschen ansprechen. Unter Berücksichtigung all meiner Beobachtungen habe ich mit dem Boden gearbeitet.

The solution is not to reduce the waiting time, but to hack our brains. Is therefore important to entertain the brain with simple and inclusive movements that target most of the people. Taking in consideration everything I observed, I worked on the ground.



Interaktion mit dem Bürgersteig
Interaction with the sidewalk



Interaktion mit dem Bürgersteig
Interaction with the sidewalk



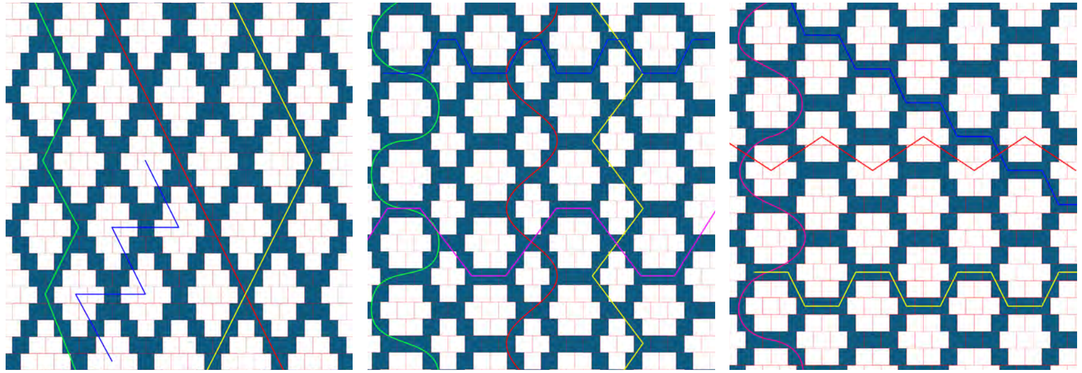
Warum ist das menschliche Gehirn so sehr von Mustern angezogen?

Das Gehirn ist darauf ausgelegt, nach Mustern zu suchen, da das Erkennen von Ordnung weniger Aufwand erfordert als das Verarbeiten von Chaos. Dies lässt sich nutzen, um die Aufmerksamkeit der Menschen zu gewinnen und sie dadurch zur Bewegung anzuregen. Das ist der Kern des Nudging: das Muster als visuelle Affordanz zu nutzen, die eine Handlung vorschlägt, ohne sie aufzuzwingen.



Why is the human brain so attracted to patterns?

The brain is wired to seek patterns because recognizing order takes less effort than processing chaos, this can be leveraged to capture people's attention and, in turn, prompt them to move. This is the core of nudging: using the pattern as a visual affordance that suggests an action without imposing it.



Muster Experimente
Patterns Experiments



Muster Visualisierung
Patterns Visualization

Konzept
Concept

Mein Konzept basiert auf der Beobachtung des Wartens an der roten Ampel und dem Verständnis der damit verbundenen Schwierigkeiten. Darauf aufbauend habe ich Muster entwickelt, die den Fußgänger:innen die Möglichkeit geben, sich zu bewegen, und dabei auf die Prinzipien des Nudging sowie auf die natürliche Anziehungskraft von Mustern auf Menschen zurückgreifen. Ziel ist es, die Wartezeit auszutricksen und sie in einen aktiven Moment zu verwandeln, während gleichzeitig davon abgehalten wird, bei Rot zu überqueren und sich damit einer Gefahr auszusetzen.

My concept is based on observing the wait at the red light and understanding its difficulties. Building on this, I designed patterns that give pedestrians the possibility to move, drawing on the principles of nudging and on people's natural attraction to patterns. The goal is to trick the waiting time, turning it into an active moment, while also discouraging pedestrians from crossing on red and putting themselves at risk.



Karte mit den untersuchten Standorten
Map showing analyzed sites

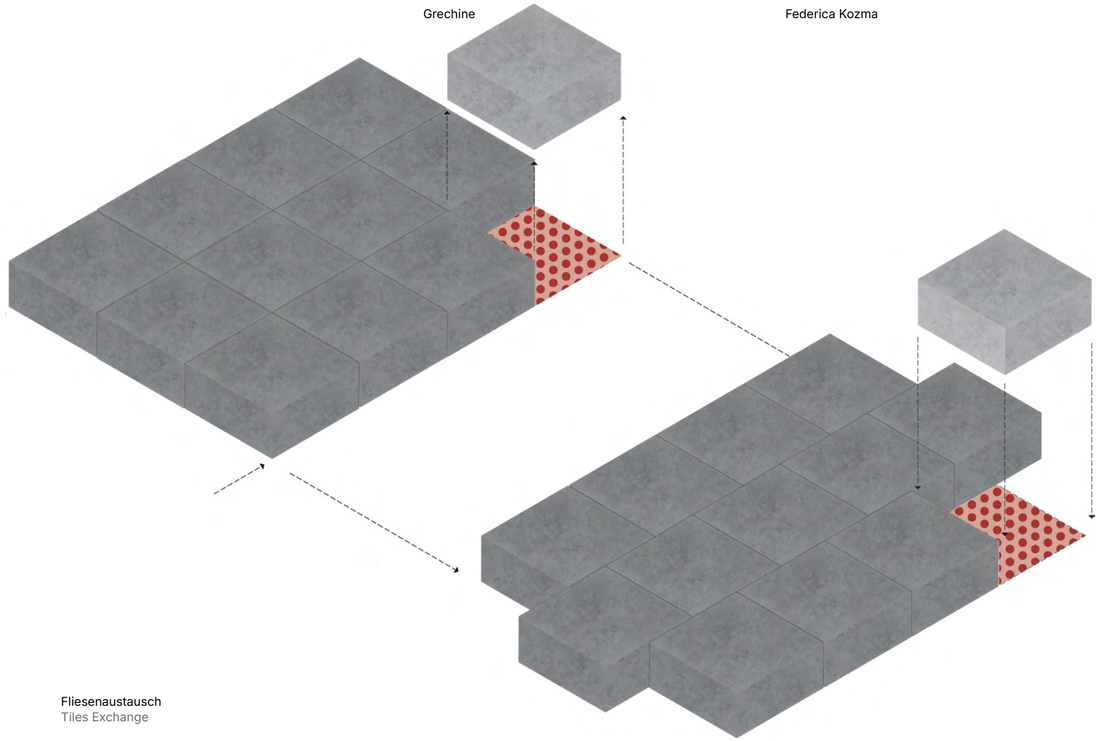
Fliesen austauschen
Tiles exchange

Die Beobachtung mehrerer Standorte in Offenbach hat gezeigt, dass viele unterschiedliche Pflasterstile vorhanden sind; deren Vereinheitlichung ist der erste Schritt hin zu einer soliden Grundlage für die Anwendung wiederkehrender Muster. Der gewählte Plattentyp ist der auf dem Markt am einfachsten zu findende (30×30 cm) und in verschiedenen Farben erhältlich; die gewählte Plattenanordnung ermöglicht die Gestaltung einer breiten Vielfalt an Mustern.

Observing several sites in Offenbach showed that many different tile styles are present; unifying them is the first step toward a solid foundation for applying recurring patterns. The tile type chosen is the simplest to find on the market (30×30cm) and is available in various colors; the chosen tile arrangement allows for creating a wide range of patterns.

Grechine

Federica Kozma



Fliesenaustausch
Tiles Exchange

Framework
Framework

Die Entwicklung eines Rahmens zur Anwendung des Musters war ein entscheidender Schritt des Projekts. Ich habe ein Modell entwickelt, das sich je nach Größe der jeweiligen Kreuzung skalieren lässt.

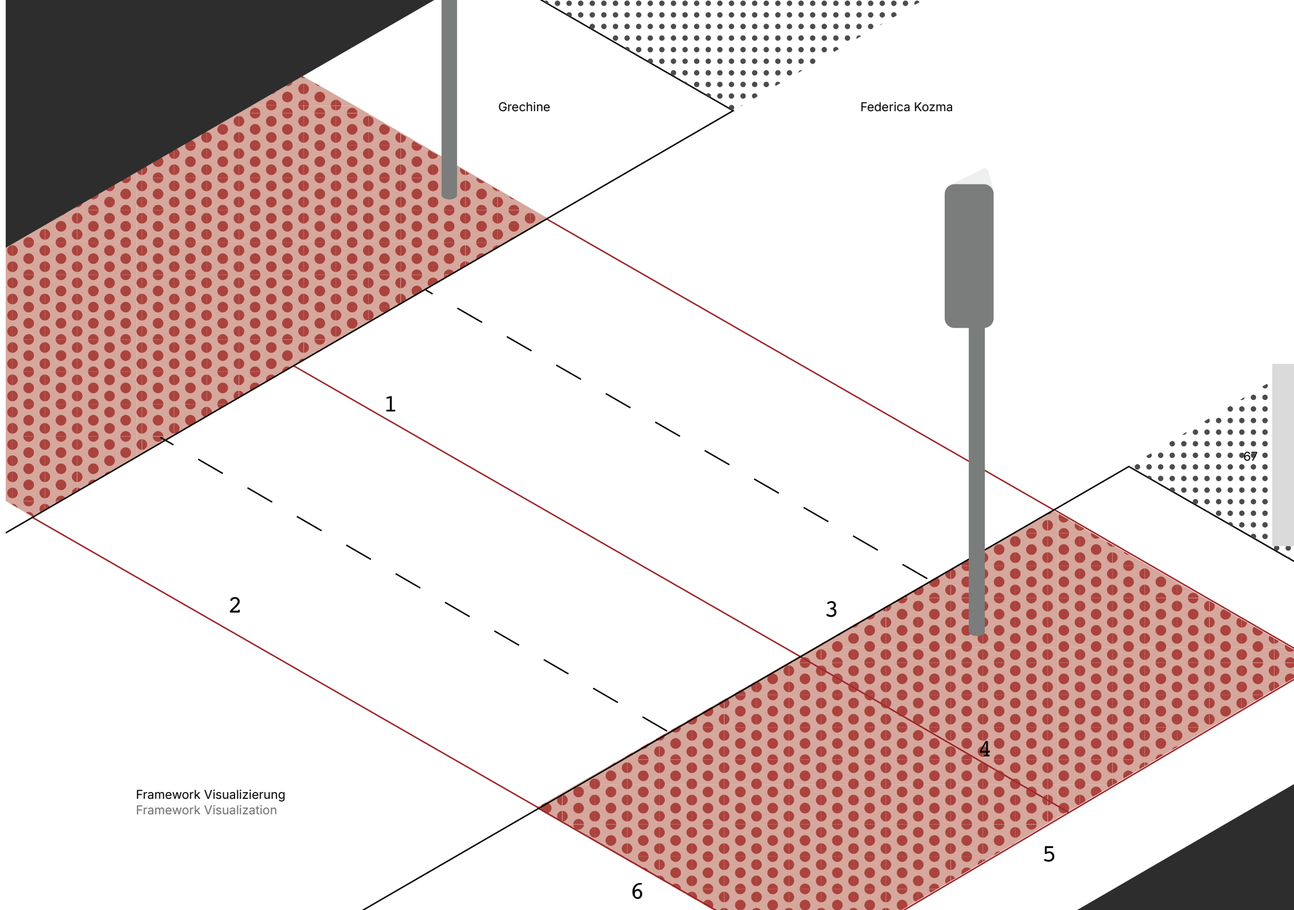
Establishing a framework to apply the pattern was a crucial step of the project. I developed a model that could be scalable based on the size of each crossing.

Anleitung für das Framework

1 Mittellinie ziehen;
2 Versatz der Übergangslinien
3 senkrechte Linie am Rand des Gehwegs ziehen
4–5 Linie 3, um die Länge des Übergangs versetzen
6 Anwendungsbereich des Musters

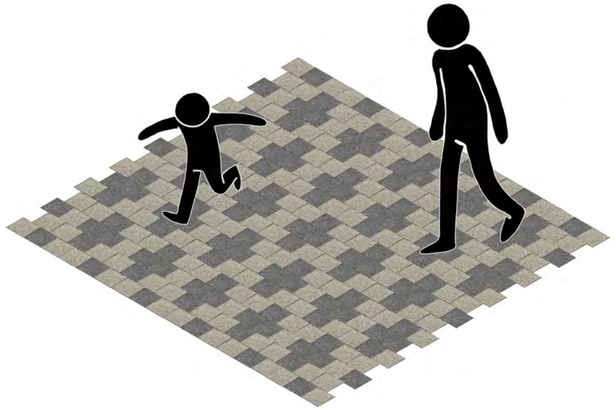
Framework instructions:

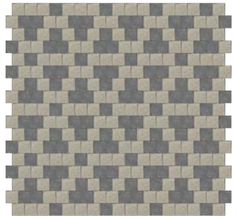
1 trace middle line
2 offset of the crossing lines
3 trace perpendicular line on the edge of the sidewalk
4–5 offset line 3 with the lenght of the crossing
6 area of pattern application

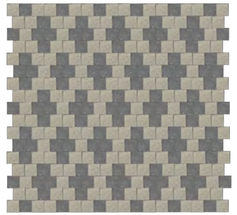


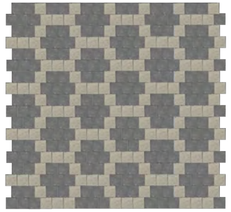
Framework Visualizierung
Framework Visualization

Final Result
Final Result









Sobald die Interventionsbereiche durch den Rahmen definiert sind, ist der letzte Schritt erreicht: die Anwendung der Muster. Jeder Kreuzung wird ein Muster zugewiesen. An einer vierarmigen Kreuzung, an der die Zebrastreifen ein Quadrat bilden, wird auf allen Seiten dasselbe Muster angewendet: Würde man jedem Übergang ein anderes Muster zuweisen, würden die Überlappungsbereiche zwischen den Mustern zu kompliziert werden.

Once the areas of intervention are defined through the framework, the final step is reached: the application of the patterns. Each crossing is assigned a pattern. At a four-way intersection, where the crosswalks form a square, the same pattern is applied across all sides: assigning a different one to each crossing would make the overlapping areas between patterns too complicated.







Grechine

Federica Kozma



Stopspot

David Schönfeld

Wie bewegt man sich, wenn es keine Möglichkeit gibt, anzuhalten?

Wenn in Städten von "Walkability" oder Fußgänger-freundlichkeit geredet wird, bezieht sich dies häufig darauf, wie komfortabel eine Stadt zu Fuß ist. Von den Abständen zwischen wichtigen Punkten, wie Bahnhöfen, Supermärkten, Wohnungen und Arbeitsplätzen zu einem Gefühl der Sicherheit durch breite Straßen und ausreichender Beleuchtung.

Was allerdings oft vernachlässigt wird, ist das Angebot von Sitzmöglichkeiten in der Stadt. Und das bezieht sich nicht nur auf Bänke in Parks oder Bushaltestellen. Eine Zielgruppe, deren Bedürfnisse oft dazu tendieren übersehen zu werden sind Senioren. Auf Grund von im Alter oft auftretenden Beschwerden beim Laufen benötigen viele ältere Menschen regelmäßige Pausen. Allerdings sind Städte oft nicht darauf ausgelegt, genügend Möglichkeiten dafür zu bieten. Dies führt dazu, dass Bewegung auf ein Minimum reduziert wird, da es zu hoher Anstrengung führt und nur noch Gänge zum Einkaufen oder zum Arzt getätigt werden.

Aus diesem Grund widmet sich *Stopspot* der Schaffung neuer Rastmöglichkeiten, um zu ermöglichen, dass sich Menschen so viel bewegen können, wie sie wollen, da es jederzeit Plätze zum Ausruhen gibt.

How do you get around when there's no way to stop?

When people talk about "walkability" or pedestrian friendliness in cities, this often refers to how comfortable a city is on foot. From the distances between important points, such as train stations, supermarkets, homes, and workplaces, to a sense of security provided by wide streets and adequate lighting.

However, what is often neglected is the availability of seating in the city. And that doesn't just refer to benches in parks or at bus stops. One target group whose needs often tend to be overlooked is the elderly. Due to the discomfort that often occurs when walking in old age, many older people need regular breaks. However, cities are often not designed to offer enough opportunities for this. This means that exercise is reduced to a minimum, as it leads to excessive exertion and only trips to the store or the doctor are made.

For this reason, *Stopspot* is dedicated to creating new rest areas to allow people to move around as much as they want, as there are places to rest at all times.

Recherche
Research

Zu Beginn der Recherche stellte sich erst einmal die Frage, was das aktuelle Angebot im öffentlichen Raum ist, bzw. welche Aspekte der Stadt Rast- und Ausruhmöglichkeiten bieten, aber auch welche Elemente im Aufbau der Stadt vorhanden sind, die als möglicher Einstiegspunkt für den Entwurf benutzt werden können.

Um dabei den Fokus auf die ältere Zielgruppe nicht zu verlieren, habe ich mir die Hilfe meiner Großmutter in Anspruch genommen.

At the beginning of the research, the first question that arose was what the current offering in public space is, or which aspects of the city offer opportunities for rest and relaxation, but also which elements are present in the structure of the city that can be used as a possible starting point for the design.

In order not to lose focus on the older target group, I enlisted the help of my grandmother.



Angebot der Stadt
City Services

Als Beispiel für einen regulären Weg diente die Strecke zwischen der Wohnung meiner Großmutter und dem nächstgelegenen Supermarkt. Da dieser allerdings in einem anderen Stadtteil liegt, muss dafür eine große Kreuzung überquert werden, die durch eine Landstraße führt. Hierbei fällt auf, dass es auf der ca. 700 m langen Strecke keine Möglichkeit gibt, sich zu setzen. Die einzigen Elemente, die in Betracht gezogen werden können, um sich daraufzusetzen sind Leitplanken oder ein Geländer auf dem Weg. Diese wurden auf und neben einer kleinen Brücke platziert, damit niemand in den darunterliegenden Bach fallen kann. So ist das einzige sich regelmäßig wiederholende Element die Straßenlaterne, die für Autofahrer sowie Fußgänger platziert wurde.

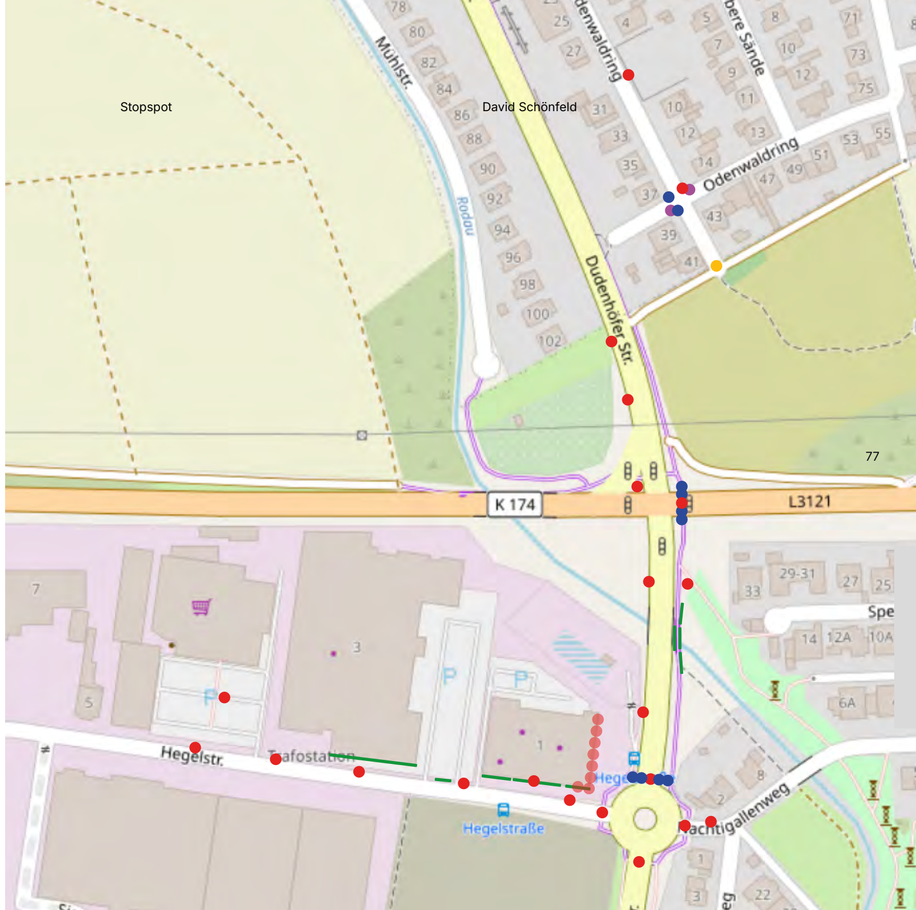
The route between my grandmother's apartment and the nearest supermarket served as an example of a regular route. However, since this is located in another part of the city, you have to cross a large intersection that leads through a country road. It is noticeable that there is no place to sit along the approximately 700 m long route. The only elements that can be considered for sitting on are guardrails or a railing along the way. These were placed on and next to a small bridge so that no one could fall into the stream below. Thus, the only regularly recurring element is the street lamp, which was placed for both motorists and pedestrians.



Geländer an Brücke
Railing on Bridge

Legende
Legend

- Laternen
  Streetlights
- Leitplanken
  Guardrails
- Poller
  Bollards
- Stromkästen
  Electrical Boxes
- Geländer
  Handrails



Laternen im Wohngebiet
City Services

Die Analyse des Weges ist eine gute Grundlage für das bestehende Angebot, allerdings handelt es sich hier um eine Straße zwischen zwei Stadtteilen, die anders verwendet wird als ein Gebiet innerhalb der Stadt. Deshalb habe ich meinen Fokus auf das Wohngebiet vor der Stadtteilgrenze gelegt. Da man nach dem Verlassen des Hauses jedes Mal erst durch das eigene Wohngebiet gehen muss, schien es mir angemessen, dort eine ähnliche Analyse durchzuführen. Jedoch beschränkte ich mich hierbei auf die am meisten und am wenigsten vertretenen Elemente der vorherigen Analyse, namentlich Laternen und Sitzmöglichkeiten.

Was auffällt, ist die wenig überraschende Regelmäßigkeit der Straßenlaternen. An jeder Straßenkreuzung befindet sich mindestens eine Laterne. Dies ist für die Sicherheit beim Autofahren auch absolut verständlich. In der Straße selbst wurden die Laternen in Abständen von 30 m bis 90 m platziert. Dies variiert je nachdem, wie gekrümmt die Straße ist und welche Objekte, wie zum Beispiel Bäume, die Sicht stören könnten.

The analysis of the route is a good basis for the existing offer, but this is a road between two districts that is used differently than an area within the city. That's why I focused on the residential area before the district boundary. Since you always have to go through your own residential area first after leaving the house, it seemed appropriate to me to carry out a similar analysis there. However, I limited myself here to the most and least represented elements of the previous analysis, namely street lamps and seating.

What is noticable is the unsurprising regularity of the street lamps. There is at least one street lamp at each intersection. This is also absolutely understandable for driving safety. On the street itself, the streetlights were placed at intervals of 30 m to 90 m. This varies depending on how curved the road is and which objects, such as trees, could obstruct the view.

Legende
Legend

- Laternen
  Streetlights
- Leitplanken
  Guardrails
- Poller
  Bollards
- Stromkästen
  Electrical Boxes
- Geländer
  Handrails





Laterne mit Stromkasten
Lantern with electrical box



Laterne zwischen Grundstücken
Latern between properties



Laterne an Straßenkreuzung
Latern at an intersection



Bänke im Wohngebiet
Benches in the residential area

Bei der Platzierung und Häufigkeit der Sitzmöbel ist die Situation eine völlig andere. In einem dem analysierten Bereich des Wohngebiets lassen sich zwei Bänke finden. Während sich eine Bank an einer Bushaltestelle befindet und damit nicht direkt zum regulären Sitzen ist, wirkt die zweite vorhandene Bank nicht einladend.
Sie befindet sich auf einer Wiese mit hohem Gras und zwischen zwei Büschen und wird primär dafür benutzt Gegenstände abzulegen. Das bedeutet, die einzige Sitzmöglichkeit in der Umgebung wird so vernachlässigt, das deren Angebot von den umliegenden Bewohnern erst gar nicht wahrgenommen wird.

The situation is completely different when it comes to the placement and frequency of seating furniture. Two benches can be found in one of the analyzed areas of the residential area. While one bench is located at a bus stop and is therefore not directly intended for regular sitting, the second existing bench does not seem inviting to use.
It is located in a meadow with tall grass and between two bushes and is primarily used for placing objects. This means that the only seating option in the area is so neglected that the surrounding residents do not even notice it.



Bank zwischen Büschen
Bench between Bushes

Legende
Legend

Bank



Abstand der Sitze
Distance between Seats

Um ein möglichst angenehmes Bewegen zu ermöglichen, ist der korrekte Abstand zwischen Rastmöglichkeiten sehr wichtig. Während es natürlich simpel ist zu sagen, man platziert so viele Sitze wie möglich, würde dies höchstwahrscheinlich zu sehr vielen Ungenutzten führen, was im Umkehrschluss verschwendete Materialien und Geld zur Folge hätte. Ein guter Mittelwert, wenn es um die Notwendigkeit von Pausen bei älteren Leuten geht, sind 100 m. Die Karte zeigt die vorhandenen Laternen und Rastplätze, die maximal 100 m voneinander entfernt liegen.

In order to make movement as pleasant as possible, the correct distance between rest areas is very important. While it is of course simple to say that you place as many seats as possible, this would most likely result in a large number of unused seats, which in turn would result in wasted materials and money. A good average when it comes to the need for breaks for older people is 100 m. The map shows the existing lanterns and rest areas that are a maximum of 100 m apart.



Sitze in 100 m Abstand
Seats with 100 m Distance



Sitze an Laternen
Seats on Lanterns

Da diese Sitze allerdings abends bzw. nachts unangenehm zu benutzen sind, sollten sie zufällig zwischen zwei Laternen stehen. Sie wurden in dieser Darstellung so platziert, dass sie immer in Verbindung mit einer Laterne sind, während sie den Abstand von 100 m nicht überschreiten.

However, since these seats are uncomfortable to use in the evening or at night, they should be placed randomly between two lanterns. In this illustration, they are positioned so that they are always connected to a lantern, while not exceeding the distance of 100 m.

Positionierung der Laternen
Positions of Lanterns

Um zu sehen, wie viel Platz auf dem Gehweg ist, habe ich an 20 Orten den Abstand zwischen der Kante des Gehwegs und dem Zaun bzw. der Straßenlaterne gemessen. Dabei ist aufgefallen, dass es keine Regelung gibt, die sagt, wo auf dem Gehweg eine Laterne platziert werden muss. So kommt zu Laternen, die keinen Platz bieten, weil sie zum Beispiel zwischen zwei Einfahrten stehen, noch ein weiteres Problem dazu.

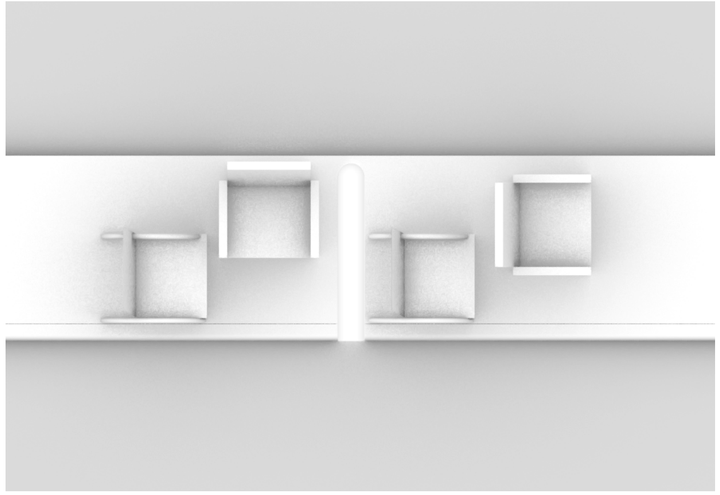
To see how much space there is on the sidewalk, I measured the distance between the edge of the sidewalk and the fence or streetlight at 20 locations. In doing so, I noticed that there are no regulations specifying where a streetlight must be placed on the sidewalk. This adds yet another problem to the issue of streetlights that leave no space because, for example, they are located between two driveways.

	Stopspot		David Schönfeld		
1	120 cm 118 cm	**8**	220 cm 250 cm	**15**	165 cm 185 cm
2	200 cm 220 cm	**9**	90 cm 110 cm	**16**	165 cm 195 cm
3	192 cm 222 cm	**10**	90 cm 115 cm	**17**	170 cm 195 cm
4	80 cm 115 cm	**11**	70 cm 255 cm	**18**	155 cm 180 cm
5	95 cm 195 cm	**12**	nur Straßenschild	**19**	175 cm 190 cm
6	100 cm 105 cm	**13**	95 cm 120 cm	**20**	145 cm 180 cm
7	100 cm kein Zaun	**14**	215 cm 240 cm		

Konzept
Concept

Das Konzept des Projektes war, eine Möglichkeit zu finden, Sitze so zu platzieren, dass Leute genügend Pausen machen können, ohne zu viel Platz einzunehmen. Dies sorgte schon einmal dafür, dass normale Sitze bzw. Bänke nicht benutzt werden können. Die durchschnittliche Entfernung von einem Zaun bis zur Kante des Gehwegs beträgt 140 cm. Allerdings gibt es auch viele Straßen, die eine geringere Breite aufweisen. Da das System möglichst überall anwendbar sein soll, ging ich von einer Entfernung von 80 cm aus. So bleiben bei einem Sitz mit idealerweise 42 cm Tiefe der Sitzfläche und einer angewinkelten Rückenlehne gerade einmal 25 cm bis 30 cm. Dies ist unangenehm für Fußgänger und noch viel schlimmer für Kinder auf Fahrrädern oder auch Rollstuhlfahrer.

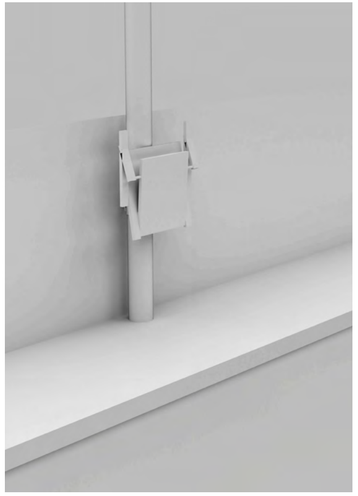
The concept behind the project was to find a way to arrange seating so that people could take sufficient breaks without taking up too much space. This alone meant that standard seats or benches could not be used. The average distance from a fence to the edge of the sidewalk is 140 cm. However, there are also many streets that are narrower than that. Since the system is intended to be applicable virtually everywhere, I assumed a distance of 80 cm. Thus, with a seat that ideally has a seat depth of 42 cm and an angled backrest, there is only 25 cm to 30 cm of space remaining. This is uncomfortable for pedestrians and even worse for children on bicycles or people in wheelchairs.

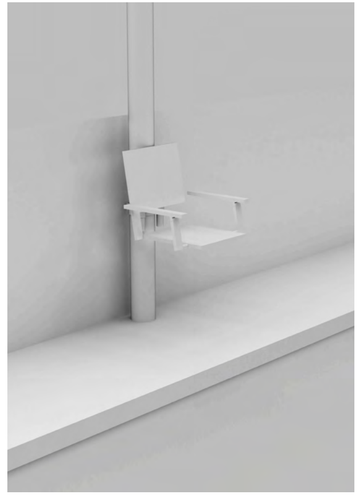


Rollstuhl neben Sitz
Wheelchair next to Seat

Eine Lösung für das Platzproblem ist ein Stuhl, der nur dann Platz einnimmt, wenn er aktiv genutzt wird. Diese Prämisse als Grundlage genommen, orientierte ich mich am Aufbau von Gartenstühlen und Kinosesseln. Wenn man also einen Sitz hat, der von sich aus in einer aufrechten Position ist und nur bei Bedarf aufgeklappt wird, bleibt der Gehweg frei von Hindernissen für Passanten und ermöglicht dennoch jederzeit eine Pause. Um nicht einfach Klappstühle in der Stadt zu verteilen und um dafür zu sorgen, dass für ein Gefühl der Sicherheit immer genügend Beleuchtung vorhanden ist, entschied ich mich dafür, die Rückenlehne des Sitzes direkt an der Laterne zu befestigen.

One solution to the space problem is a chair that takes up space only when it is actively in use. Taking this premise as my starting point, I drew inspiration from the design of garden chairs and movie theater seats. So if you have a seat that remains in an upright position on its own and is unfolded only when needed, the sidewalk remains free of obstacles for passersby while still allowing people to take a break at any time. To avoid simply scattering folding chairs throughout the city and to ensure that there is always sufficient lighting to provide a sense of safety, I decided to attach the seat's backrest directly to the streetlight.





Erste Visualisierung
First Visualisation

Prototyp
Proof of Concept

Ursprünglich sollte der Sitz mit einem Spanngurt an der Laterne befestigt werden, um eine möglichst leicht zu verändernde Situation zu erschaffen. So ließ sich ein neuer Stuhl jederzeit ohne großen Aufwand an einer neuen Laterne befestigen lassen. Auf der anderen Seite wäre das Abnehmen eines Stuhls genauso einfach, sollte dieser an einer anderen Stelle gebraucht oder Reparaturen an der Laterne vorgenommen werden. Diese Vorrichtung würde auch dem Gewicht einer erwachsenen Person standhalten, ohne zu verrutschen. Allerdings ginge dies auf Kosten der allgemeinen Resilienz. Dazu kommt, dass das Verschieben von Sitzen dazu führen könnte, dass sie an manchen Orten fehlen. Aber auch das Feststellen auf einer Höhe, die Ergonomie fördert, ist nicht mehr so einfach zu erreichen, da sich der Stuhl bewegen kann, bis er endgültig festgezogen wurde.

Originally, the seat was to be secured to the streetlight with a tension strap to make the setup as easy to adjust as possible. This would allow a new chair to be attached to a new streetlight at any time with minimal effort. On the other hand, removing a chair would be just as easy if it were needed elsewhere or if repairs needed to be made to the streetlight. This mechanism would also be able to support the weight of an adult without slipping. However, this would come at the expense of overall durability. In addition, moving the seats around could lead to them being missing in some locations. Furthermore, it would no longer be as easy to secure the chair at a height that promotes ergonomics, since the chair can shift until it is finally tightened in place.



Test der Aufhängung
Prototype of Attachement

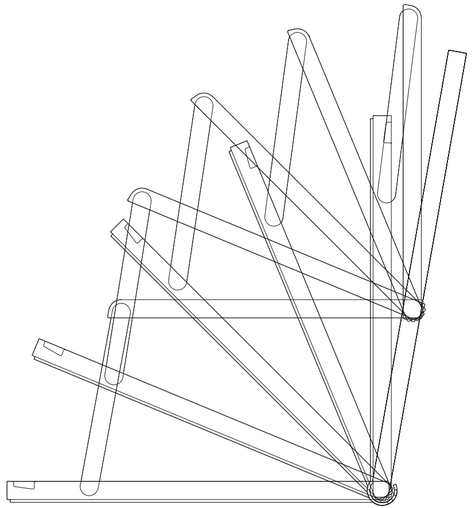
Öffnungsvorgang
Opening Mechanism

Stopspot

David Schönfeld

Die Sitzfläche sowie die Rückenlehne bestehen aus horizontal liegenden Holzstreben. Durch ihre versetzte Anordnung lassen sich beide Flächen ineinanderstecken. Eine Stange verbindet beide Flächen und sorgt für die Öffnung. Um das Aufstehen zu erleichtern, haben die Sitze auf beiden Seiten Armlehnen. Diese sind mit Scharnieren im Inneren versehen und stehen aufrecht und parallel zur Sitzfläche, wenn sich der Stuhl in zusammengeklappter Position befindet.

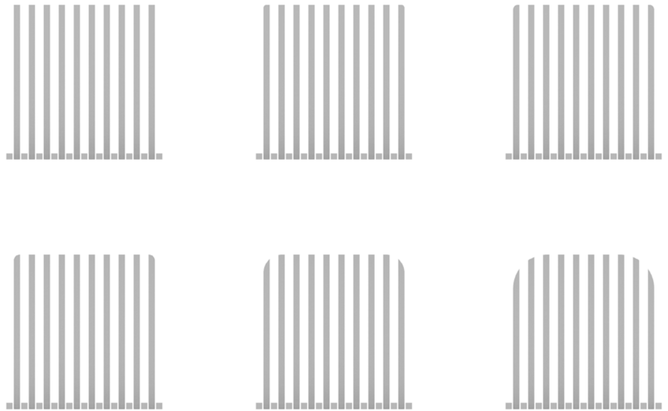
The seat and backrest consist of horizontal wooden slats. Thanks to their staggered arrangement, both sections can be nested inside one another. A rod connects the two sections and creates the opening. To make it easier to stand up, the seats have armrests on both sides. These are equipped with hinges on the inside and stand upright and parallel to the seat when the chair is folded.



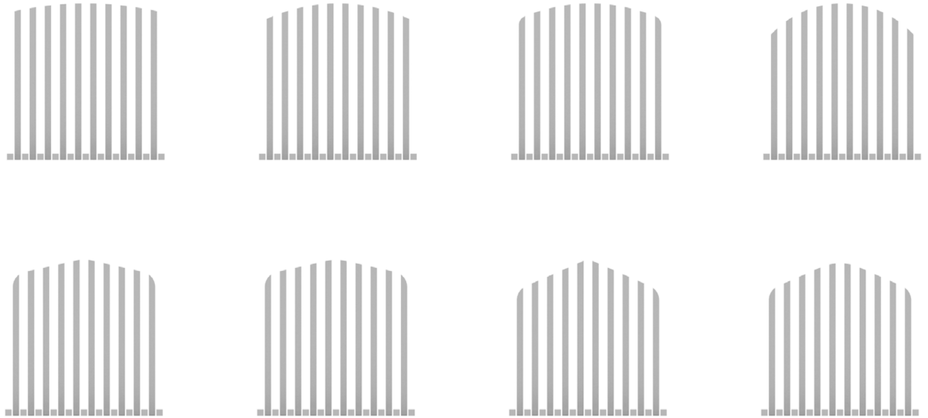
Entwurf
Design Process

Um die Form nicht bei einem simplen Rechteck zu belassen und eine ansprechendere Wirkung zu erzielen, die nach Möglichkeit nicht sofort den Eindruck von Gartenmöbeln erzeugt, wurden die Kanten abgerundet. Dabei gab es zwei Variationen, von gleichmäßig abgerundeten Ecken mit verschiedenen Radien zu einem Radius, der über die gesamte Oberkante der Rückenlehne verläuft.

To avoid limiting the design to a simple rectangle and to achieve a more appealing look, one that, if possible, does not immediately give the impression of garden furniture, the edges were rounded. There were two variations: evenly rounded corners with different radii, and a radius that runs along the entire top edge of the backrest.



Radien variieren von 40 mm bis 110 mm
Radii varying from 40 mm to 110 mm



Radien Variieren von 1030 mm bis 305 mm
Radii varying from 1030 mm to 305 mm

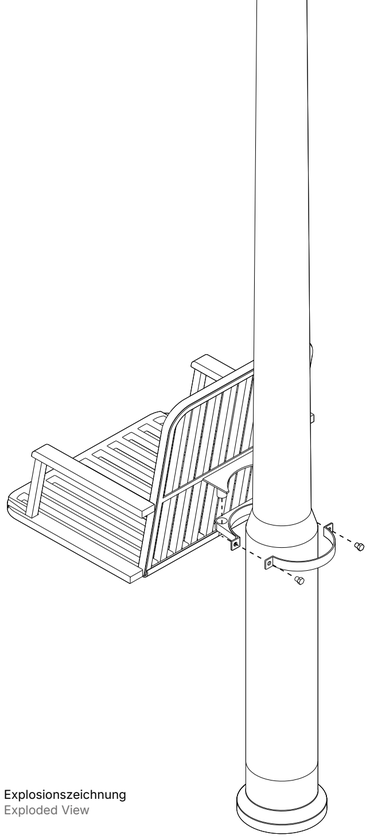
Design
Design

Das endgültige Design besteht aus einer Sitzfläche und einer Rückenlehne aus Holzstreben. Diese sorgen zum einen dafür, dass sich der Sitz einfach zusammenklappen lässt, da die Streben ineinandergreifen, zum anderen durch ihre Materialität, dass sich die Flächen während des Sommers nicht zu sehr erhitzen und immer noch benutzbar bleiben. Die Armlehnen sind auf einer Höhe angelegt, die das gerichtete Hinsetzen und Aufstehen so gut wie möglich vereinfachen. Dessen Enden sind abgerundet, um den Vorgang angenehmer für die Handflächen zu gestalten. Um nicht mit dem Klappvorgang zu interferieren, befinden sich Ausbuchtungen in der Sitzfläche, in denen sich Ausschnitte der Armlehne befinden, wenn sich der Sitz in aufrechter Position befindet.

Beide Flächen haben einen Metallrahmen an ihrer Rück- bzw. Unterseite. Diese sorgen für Stabilität, ermöglichen aber auch, dass einzelne Streben einfach ausgetauscht werden können, sollten sie kaputtgehen. Der untere Rahmen besitzt außerdem eine halbzylindrische Schiene an der hinteren Kante, die gegen die Rückenlehne stößt und somit ein Überstrecken der Sitzlehne verhindert. An der Rückenlehne befindet sich eine Metallplatte mit Zylindern an der Unterseite. Diese sind für die Aufhängung des Sitzes. Das Gegenstück bildet eine zweiteilige Metallschelle, die um die Straßenlaterne gelegt und verschraubt wird. Eine der Hälften besitzt eine rechteckige Erweiterung mit zylindrischen Löchern auf beiden Seiten. In diesen wird der Stuhl eingehängt und somit montiert.Dieser Aufbau ermöglicht es, dass auch zwei Sitze zusammen an eine Laterne befestigt werden können, sollte es die Position der Laterne hergeben.

The final design consists of a seat and a backrest made of wooden struts. These struts not only ensure that the chair can be easily folded up, since they interlock, but also, thanks to the material they're made of, prevent the surfaces from getting too hot in the summer, keeping the chair usable at all times. The armrests are positioned at a height that makes sitting down and standing up as easy as possible. Their ends are rounded to make the process more comfortable for the palms. To avoid interfering with the folding mechanism, there are recesses in the seat where sections of the armrest fit when the chair is in the upright position.

Both panels have a metal frame on their back and bottom sides, respectively. These provide stability but also allow individual struts to be easily replaced should they break. The lower frame also has a semi-cylindrical rail along its rear edge that abuts the backrest, thereby preventing the seat back from extending too far. Attached to the backrest is a metal plate with cylinders on the underside. These are used to suspend the seat. The counterpart is a two-part metal clamp that is wrapped around the streetlight and secured with screws. One of the halves has a rectangular extension with cylindrical holes on both sides. The chair is hooked into these holes to secure it in place. This design allows two seats to be attached together to a single streetlight, provided the streetlight's position permits it.



Explosionszeichnung
Exploded View

Stopspot



David Schönfeld







Stopspot

David Schönfeld



Extruded City

Lucia Stallone

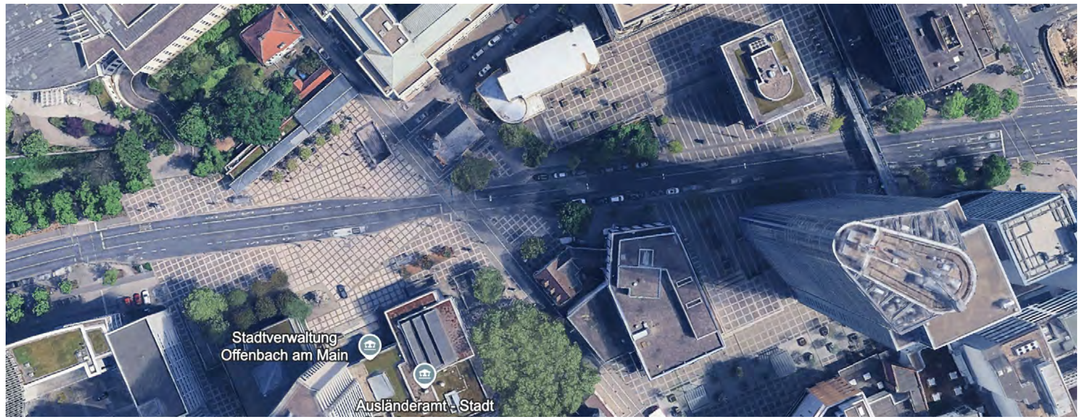
Städte werden täglich im Autopiloten durchquert: Der städtische Boden, reich an geometrischen Mustern und modularen Logiken, wird überquert, ohne wirklich wahrgenommen zu werden. Bewegung im urbanen Raum ist kein Sport, sie ist ein stilles, kontinuierliches Aushandeln zwischen Körper und Umgebung. *Extruded City* setzt an dieser Beobachtung an und entwickelt ein System minimaler Eingriffe auf Bodenebene, das die automatische Wahrnehmung des Gehens unterbricht und dem Körper das Bewusstsein für den durchquerten Raum zurückgibt.

Das Projekt beginnt mit einer systematischen Analyse der Bodenbeläge in Offenbach am Main: Die Standardmaße der vorhandenen Fliesen (19.5, 29.5, 39.5 cm) offenbaren ein unsichtbares, aber kohärentes Raster, das verschiedenen urbanen Kontexten gemeinsam ist. Trotz variierender Maßstäbe folgt es stets einer quadratischen Logik, dem gemeinsamen Nenner und der Grundlage der Skalierbarkeit des Systems. Daraus entsteht ein Vokabular aus fünf modularen Elementen: ein Slab und vier Dreiecke in aufsteigenden Höhen, direkt aus den Proportionen der Fliese abgeleitet. Sie fügen sich zu Mikro-Topographien mit offenen Affordances zusammen: Oberflächen, die keine Nutzung vorschreiben, sondern sie ermöglichen. Sitzen, lehnen, springen, gleiten, liegen und durchqueren der Körper entscheidet. Das Ergebnis ist ein offenes, physisch definiertes System, übertragbar auf jeden urbanen Kontext mit modularem Bodenbelag. *Extruded City* schlägt einen minimalen Eingriff auf Bodenebene vor: ein modulares System aus dem Bestehenden, in ein unsichtbares Raster eingefügt, entworfen, um die Routine zu unterbrechen und dem Körper das Bewusstsein für den Raum zurückzugeben, den er bewohnt.

Cities are crossed daily on autopilot: the urban ground, rich in geometric patterns and modular logics, is traversed without truly being perceived. Movement in urban space is not sport, it is a quiet, continuous negotiation between body and environment. *Extruded City* takes this observation as its starting point and develops a system of minimal interventions on the ground plane, interrupting the automatic perception of walking and returning to the body an awareness of the space it moves through.

The project begins with a systematic analysis of the pavement surfaces of Offenbach am Main: the standard dimensions of existing tiles (19.5, 29.5, 39.5 cm) reveal an invisible yet coherent grid, common to diverse urban contexts. This grid, despite varying in scale, consistently follows a square logic, which becomes the common denominator and the foundation of the system's scalability. From this smallest unit, a formal vocabulary of five modular elements is developed: a slab and four triangles of ascending heights, derived directly from the proportions of the tile. These elements combine within the grid into different compositions, generating urban micro-topographies with open affordances: surfaces that do not prescribe a use, but make it possible. Sit, lean, jump, skate, lie down, traverse, the body decides. The result is an open, physically defined and conceptually coherent system, applied to Offenbach as a case study and transferable to any urban context with a modular pavement. *Extruded City* proposes a minimal intervention on the urban ground plane: a modular system derived from what already exists, inserted within an invisible grid, designed to interrupt routine and return the body to awareness of the space it inhabits.

Autopilot
Autopilot



OF — Satellitenansicht: Bodenbelagsmuster
OF — Satellite view: pavement patterns

Städte werden täglich im *Autopilot* durchquert: vertraute Routen, gewohnte Wege, Aufmerksamkeit anderswo. Der städtische Boden, reich an geometrischen Mustern und ungenutzten *Affordances*[1], wird überquert, ohne wirklich wahrgenommen zu werden. Menschen schauen nach unten beim Gehen. Dennoch bleibt der Boden unbemerkt. Der Fokus: den Autopiloten durch den Boden unterbrechen.

1 Gibson, J.J. (1979). The Ecological Approach to Visual Perception. Houghton Mifflin.

Cities are crossed daily on *autopilot*[2] familiar routes, habitual paths, attention elsewhere. The urban ground, rich in geometric patterns and unread *affordances*, is traversed without truly being perceived. Observation showed that people tend to look downward while walking. Yet the ground goes unnoticed. The focus: interrupt autopilot through the ground itself, activating surfaces that already exist as design opportunities.

2 Kaplan, R. & Kaplan, S. (1989). The Experience of Nature: A Psychological Perspective.

Offenbach von unten
Offenbach from Below

Extruded City

Lucia Stallone

Ausgehend von der Satellitenanalyse wurde ein 1 km² großes Gebiet im Zentrum von Offenbach am Main für die Felduntersuchung ausgewählt. Das Gebiet wurde aufgrund seiner Dichte an öffentlichen Bodenflächen und seiner Nähe zu zentralen Fußgängerzonen gewählt: Marktplatz, Rathaus, Berliner Straße und umliegende Straßen. Die Feldarbeit bestand aus einer systematischen Dokumentation: Fotografien jeder angetroffenen Bodenfläche und direkte Maße einzelner Fliesen. Jeder Standort wurde separat erfasst, um einen präzisen Vergleich zwischen verschiedenen Zonen zu ermöglichen. Die zentrale Entdeckung ergab sich aus den Messungen: Die Fliesenmaße sind nicht zufällig. An allen dokumentierten Standorten wiederholten sich dieselben Standardmaße: 9.5, 19.5, 29.5, 39.5 und 49.5 cm.

Starting from the satellite analysis, a 1 km² area in the central zone of Offenbach am Main was selected for on-foot investigation. The area was chosen for its density of public pavement surfaces and its proximity to key pedestrian zones: Marktplatz, Rathaus, Berliner Straße and surrounding streets. The fieldwork consisted of systematic documentation: photographs of every pavement surface encountered, direct measurements of individual tiles. Each location was recorded separately, allowing for precise comparison across different zones. The key discovery came from the measurements: tile dimensions are not random. Across all documented locations, the same standard sizes recurred: 9.5, 19.5, 29.5, 39.5 and 49.5 cm.

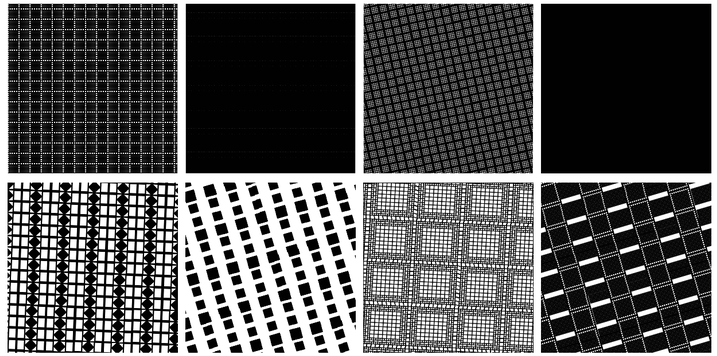


OF — Feldfotos
OF — Field photographs

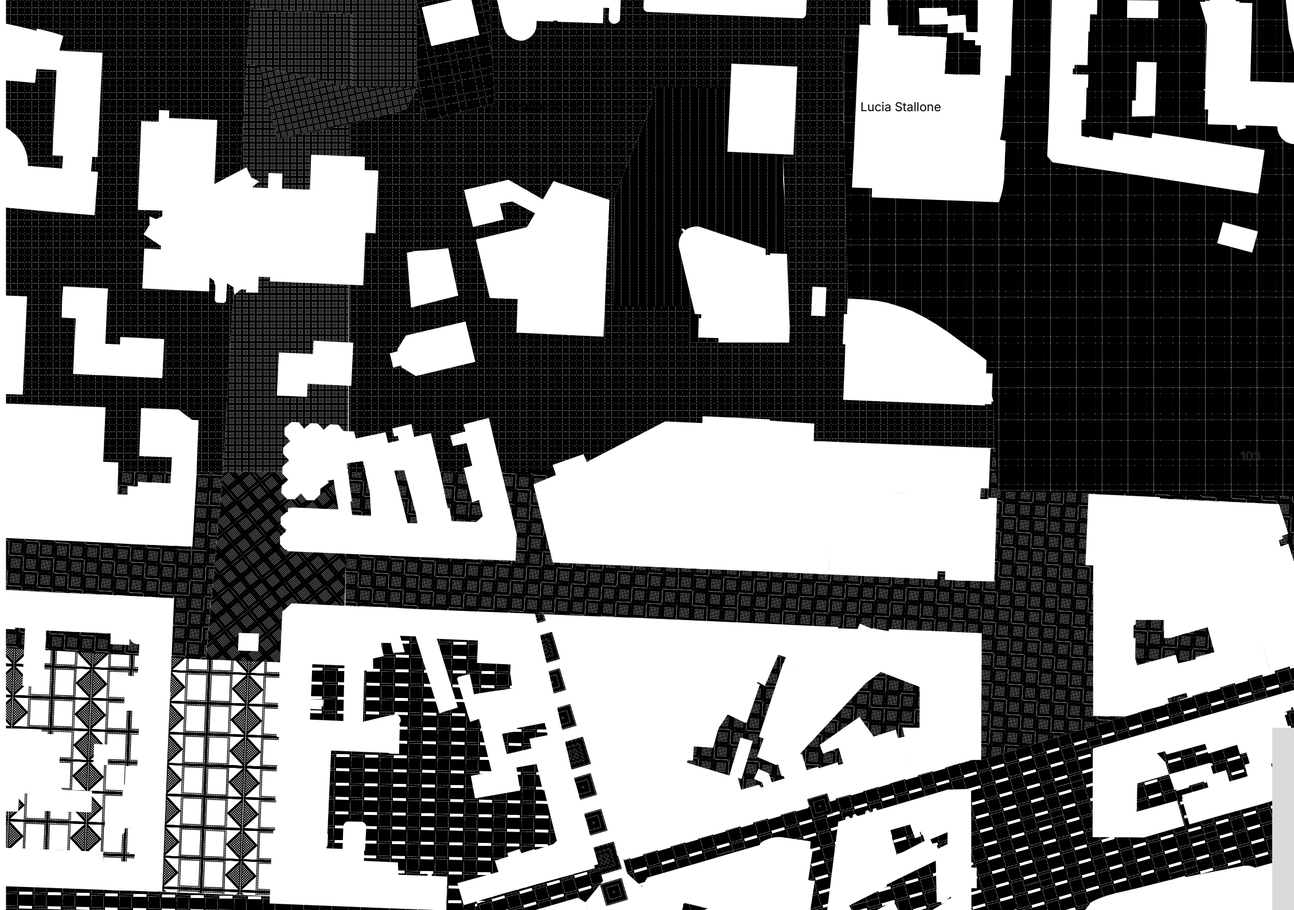
Musterkatalog
Pattern Collection

Jedes dokumentierte Muster wurde auf Grundlage der vor Ort erfassten Fliesenmaße maßstabsgetreu vektorisiert. Dieser Prozess übersetzte physische Beobachtungen in präzise geometrische Daten und machte die modulare Logik jedes Musters explizit und vergleichbar. Wie in der Abbildung rechts ersichtlich, stellen die 8 extrahierten Raster eine direkte geometrische Übertragung der vor Ort gefundenen Bodenbelagsmuster dar, systematisch zu sich wiederholenden Mustermodulen erweitert. Von oben links entsprechen die Muster folgenden Standorten: Rathaus, Marktplatz, Rathaus, Berliner Straße, Aliceplatz, Herrnstraße, Frankfurter Straße und Große Marktstraße. Als konzeptuelles Experiment wurden alle 8 Muster gleichzeitig auf das Untersuchungsgebiet angewendet: Straßen entfernt, Grenzen aufgelöst. Das Ergebnis, sichtbar auf der folgenden Seite, ist ein ideales, neu gedachtes Offenbach: eine fußläufige Tabula rasa, neu gewoben aus den geometrischen Logiken, die bereits im eigenen Stadtboden eingeschrieben sind.

Each documented pattern was redrawn vectorially at accurate scale, based on the tile measurements collected on site. This process translated physical observations into precise geometric data, making the underlying modular logic of each pattern explicit and comparable. As visible in the image on the right, the 8 extracted grids represent a direct geometric transcription of the pavement patterns found on site, systematically extended into repeating pattern modules. From top left, the patterns correspond to the following locations: Rathaus, Marktplatz, Rathaus, Berliner Straße, Aliceplatz, Herrnstraße, Frankfurter Straße and Große Marktstraße.
As a conceptual experiment, all 8 patterns were simultaneously applied to the study area: streets removed, boundaries dissolved. The result, visible on the following page, is an ideal, imagined Offenbach: a pedestrian tabula rasa, rewoven from the geometric logics already embedded in its own floor.



8 Bodenbelagsmuster dokumentiert und vektorisiert
8 pavement patterns documented and vectorised



OF — Alle 8 Bodenbelagsmuster gleichzeitig angewendet
Straßen entfernt, Grenzen aufgelöst
OF — All 8 pavement patterns applied simultaneously
Streets removed, boundaries dissolved

Extraktion der Raster
Extracting grids

Die dokumentierten Muster offenbaren eine konsistente modulare Logik: Jedes Muster, unabhängig von Ort oder Material, basiert auf denselben Standardmaßen: 9.5, 19.5, 29.5, 39.5, 49.5 cm. Trotz ihrer visuellen Vielfalt teilen alle 27 im 1 km² großen Untersuchungsgebiet erfassten Muster diese quadratische Grundstruktur (siehe Rechteck in der Abbildung rechts).

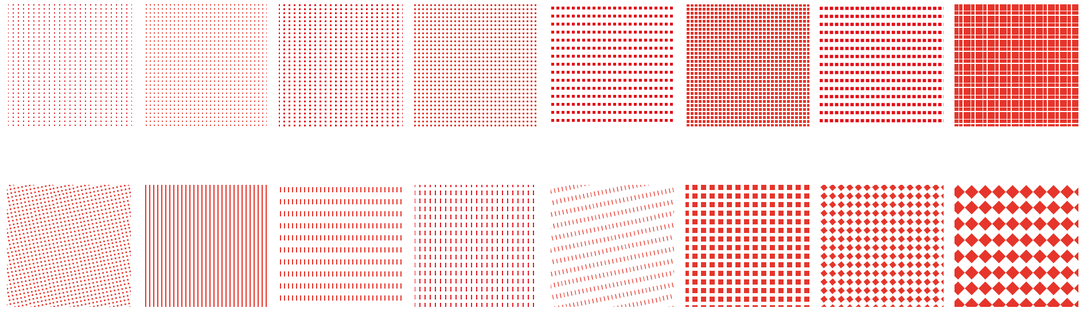
The documented patterns revealed a consistent modular logic: every pattern, regardless of location or material, was built on the same standard tile dimensions: 9.5, 19.5, 29.5, 39.5, 49.5 cm. Despite their visual variety, all 27 patterns collected across the 1 km² study area share this underlying square structure (see the rectangle in the image on the right).



OF, Maßstab 1:2700
OF, Scale 1:2700

Extruded City

Lucia Stallone

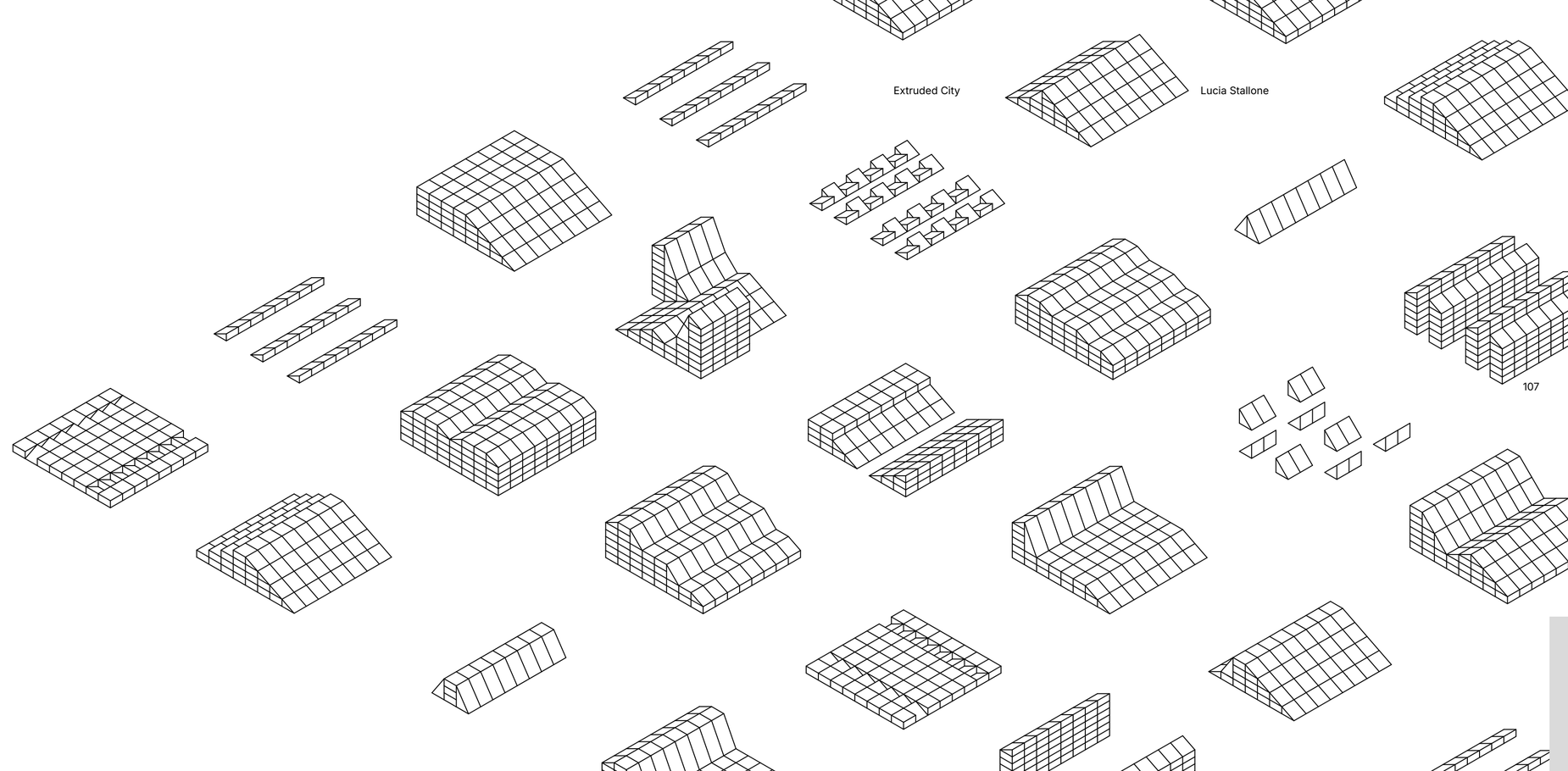


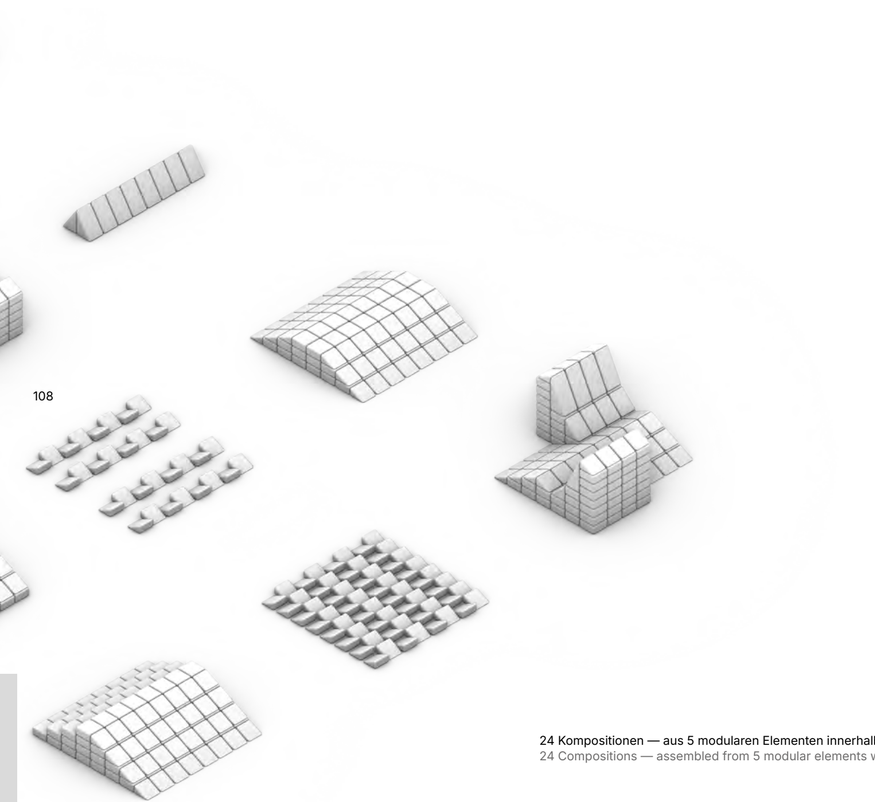
16 Raster extrahiert
16 Extracted grids

Daraus wurden 16 Raster extrahiert, jedes direkt aus einem vor Ort dokumentierten Muster abgeleitet. Maßstabsgetreu auf das 413 × 310 m große Untersuchungsgebiet (Maßstab 1:2700) angewendet, übersetzen diese Raster die bestehende Pflasterlogik in adaptierbare räumliche Strukturen, die als unsichtbare Ordnung für die Platzierung modularer Elemente im öffentlichen Raum dienen. Dabei wird keine neue Geometrie erfunden, sie wird aus dem Stadtbestand systematisch abgeleitet und erweitert.

From this, 16 grids were extracted, each derived directly from a pattern documented on site. Applied vectorially at accurate scale across the 413 × 310 m study area (scale 1:2700), these grids translate the existing pavement logic into a set of adaptable spatial frameworks. Each grid represents a possible invisible order for the placement of modular elements within public space.

Anwendung von Rastern und Elementen
Applying Grids and Elements





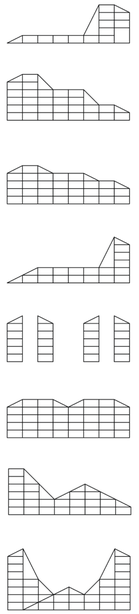
24 Kompositionen — aus 5 modularen Elementen innerhalb des 8×8-Rasters zusammengesetzt
24 Compositions — assembled from 5 modular elements within the 8×8 grid



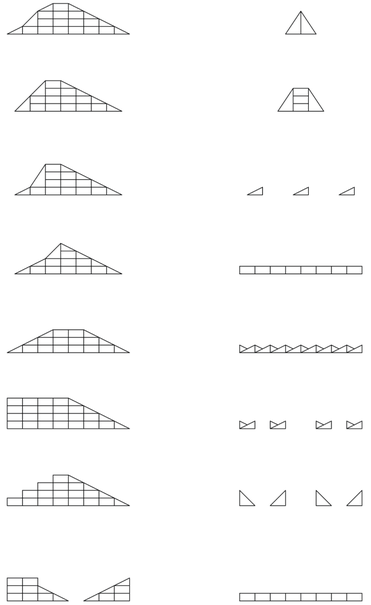
Das Projekt *Extruded City* bietet ein modulares System auf Basis der Fliesentypologie mit fünf Komponenten: einer Slab und vier angewinkelten Modulen (T1 bis T4) in aufsteigenden Höhen. Als offenes Baukastensystem sind die Elemente im Rastersystem frei kombinierbar, stapelbar und drehbar. Diese Flexibilität erlaubt unendliche Variationen, aus denen 24 exemplarische Kombinationen ausgewählt und kategorisiert wurden (Abbildung rechts). Sie teilen sich in jeweils 8 Konfigurationen pro Nutzungskategorie auf: Springen, Skaten und Sitzen/Liegen.

The *Extruded City* project proposes a modular system derived from tile typology, creating a formal vocabulary of five components: a Slab and four angled modules (T1 to T4) of ascending heights. Functioning as an open toolkit, these elements are fully combinable, stackable, and rotatable within the grid framework. While this spatial flexibility yields endless variations, 24 distinct illustrative combinations have been selected and categorized (image on the right). These are divided into 8 configurations per category based on plausible uses: jumping, skating, and sitting/laying.

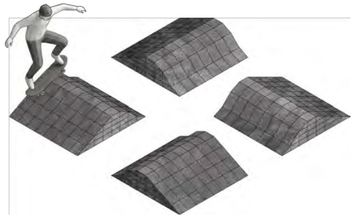
Extruded City



Lucia Stallone









Springen
Jump

Slabstreifen und -inseln, in unregelmäßigen Abständen innerhalb des Rasters angeordnet. Minimale Höhen, kaum wahrnehmbar, und dennoch ausreichend, um den Autopiloten zu durchbrechen. Ein kürzerer Schritt, ein Sprung, ein Ausweichen.
Verwendete Elemente: Slab, D1

Strips and islands of slabs arranged at irregular intervals within the grid. Minimal heights, barely perceptible, yet sufficient to interrupt autopilot. A shorter step, a jump, a deviation.
Elements used: Slab, T1

Skaten
Skate

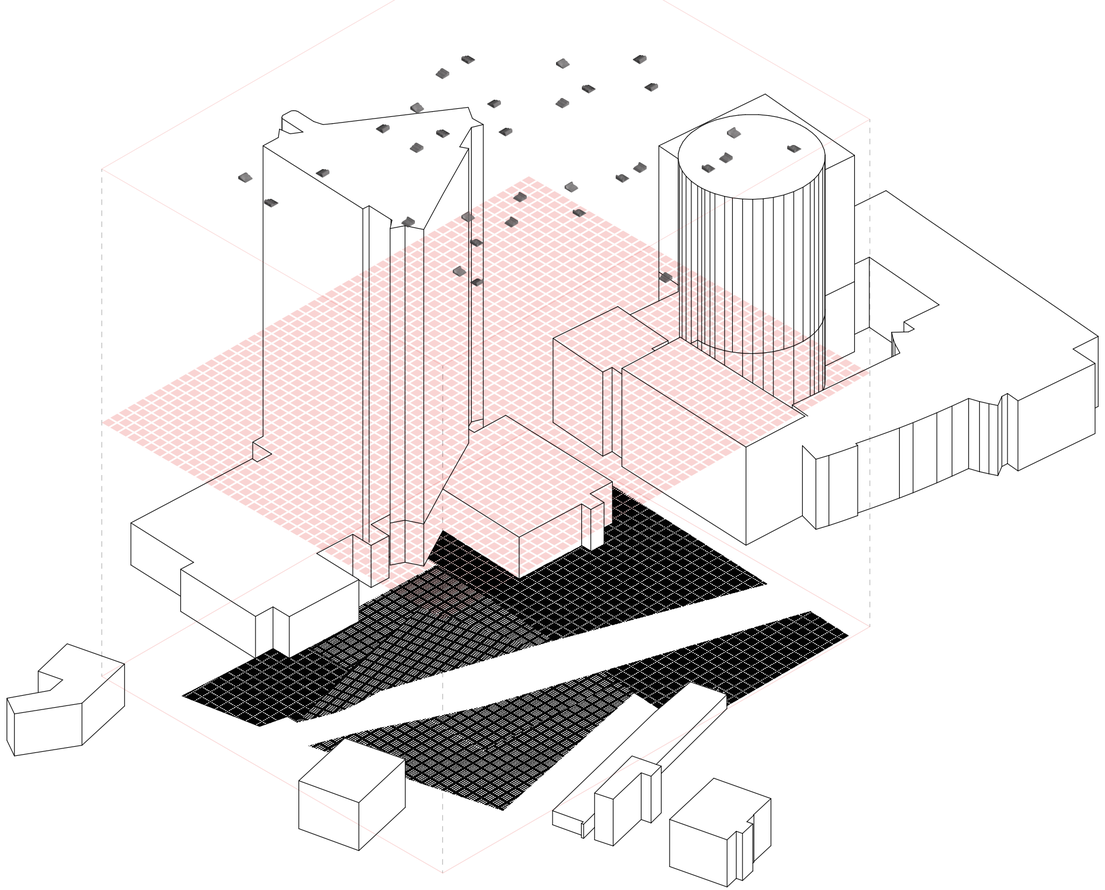
Aneinandergereihte Rampen, die das Raster nacheinander durchqueren. Ein kinetisches *Affordance*: Wer die Fähigkeiten besitzt, liest es sofort, wer sie nicht hat, durchquert es dennoch auf seine eigene Art.
Verwendete Elemente: Slab D1, D2, D3 · Neigung: (D1) 26°, (D2) 45°, (D3) 56°

Concatenated ramps that traverse the grid in sequence. A kinetic affordance: those who have the skills read it, those who don't, traverse it anyway, in their own way.
Elements used: Slab, T1, T2, T3 · Inclination: (T1) 26°, (T2) 45°, (T3) 56°

Sitzen/Liegen
Sit/Lay

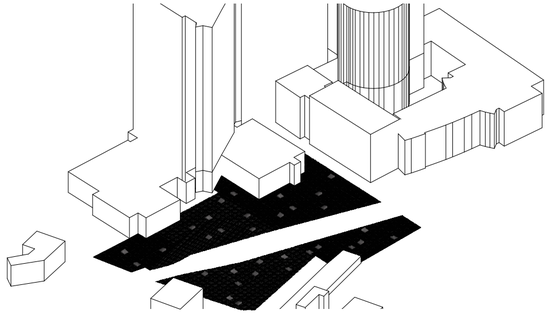
Slab, D1, D2, D3 und D4 verbinden sich in aufsteigenden Höhen und erzeugen geneigte sowie flache Ebenen auf unterschiedlichen Niveaus, zum Sitzen an der Kante, zum Anlehnen an der Seite, zum Liegen auf der Oberfläche. Der Körper findet seine eigene Position.
Verwendete Elemente: Slab, D1, D2, D3, D4

Slab, T1, T2, T3 and T4 combine in ascending heights, generating inclined and flat surfaces at different levels, to sit at the edge, lean at the side, lie on top. the body finds its own position.
Elements used: Slab, T1, T2, T3, T4

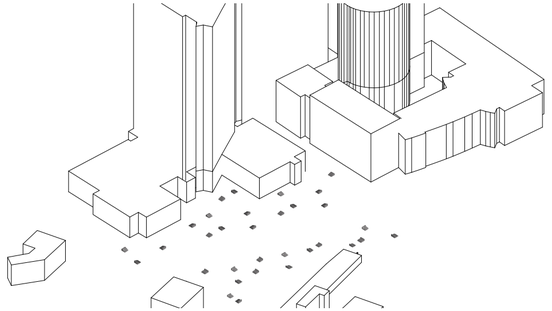


Extruded City

Lucia Stallone



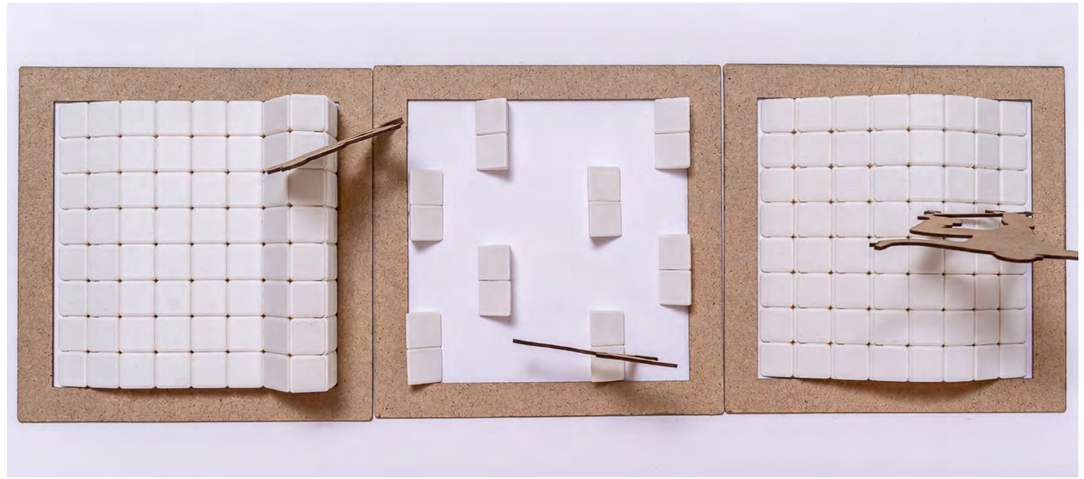
(Oben) Offenbach am Main, bestehende Muster des Rathauses mit modularen Elementen, die einem angepassten und extrahierten Raster folgen.
(Above) Offenbach am Main, existing patterns of the Rathaus, with modular elements following an adapted and extracted grid.



(Unten) Offenbach am Main, Rathaus. Modulare Elemente, die einem angepassten und extrahierten Raster folgen, ohne die bestehenden Muster zu zeigen.
(Below) Offenbach am Main, Rathaus. Modular elements following an adapted and extracted grid, without showing the existing patterns.

Das Gesamtdesign gliedert sich in drei logische und operative Ebenen: die bestehenden Muster des Ortes, ein angepasstes Raster als unsichtbare strukturelle Logik und die modularen Elemente, die das System aktivieren. Letztendlich durchbricht das Projekt den unbewussten *Autopiloten* des städtischen Transits. Ohne feste Nutzung bieten die Kompositionen dem Körper vielfältige Möglichkeiten, zum Sitzen, Anlehnen, Springen, Skaten, Liegen, Übersteigen oder Verweilen. Das System untergräbt reine Durchgangsräume und gibt dem Körper ein aktives Bewusstsein für seine Umgebung zurück.

The overall design is structured around three logical and operational layers: the site's existing patterns, an adapted grid applied as an invisible structural logic, and the modular elements that activate the system.
Ultimately, the project disrupts the subconscious *autopilot* of daily urban transit. By refusing to prescribe a single use, the compositions offer multiple simultaneous possibilities for the body: to sit, lean, jump, skate, lie down, step over, or remain still. The system subverts spaces designed merely to be crossed, returning the body to an active awareness of its environment.



Ausstellungsfotos, Rundgang (eigene Aufnahmen)
Exhibition pictures, Rundgang (personal photos)

Impressum

Herausgeber
Hochschule für Gestaltung
Offenbach am Main

Fachbereich Design
Urban Design

Schlossstraße 31
63065 Offenbach am Main
www.hfg-offenbach.de

Betreuung
Prof. Dr. Kai Vöckler
voeckler@hfg-offenbach.de
Dipl.-Des. Annika Storch
storch@hfg-offenbach.de

Sommersemester 2026

Recherche und Entwürfe
Lena Hollender, Federica Kozma, David Schönfeld, Lucia Stallone

Redaktion
Isabel Geier, Dipl. Des. Annika Storch, Prof. Dr. Kai Vöckler

Alle Rechte für Bild und Text bei den Urheber:innen.
2026

hfg OF_MAIN