



NETHERBLU GESTALT CROSSOVER

NETHERBLU folgt einem umfassenden Ansatz: Mit unseren Kernkompetenzen in der Innenarchitektur und im Produktdesign verstehen wir Gestaltung interdisziplinär. Räume und Gegenstände sind eingebunden in ein Umfeld, das der Mensch als Ganzes wahrnimmt. Sie bedingen immer Kommunikation und lösen Verhalten aus.

Zu jeder neuen Aufgabe entwickeln wir eine entsprechende Strategie und bilden Teams aus Fachleuten unterschiedlicher Disziplinen, die im Wechsel von experimenteller und strukturierter Vorgehensweise Raum und Objekt zu einer selbstverständlichen, funktional, kommunikativ, künstlerisch und technisch hochwertigen Einheit formen.

NETHERBLU
GESTALT CROSSOVER

Steffenstr. 36
40545 Düsseldorf
Germany

+49 211 9304932

info@netherblu.de
www.netherblu.de



NETHERBLU Profil



Netherblu gestalt crossover wurde 1992 von Jeanette Faust und Ulrich Nether in Düsseldorf gegründet. Das Büro entwirft in zwei sich ergänzenden Schwerpunkten besondere, hochwertige Räume, Möbel und Produkte mit Bezug zur Raumgestaltung für die Serienfertigung.

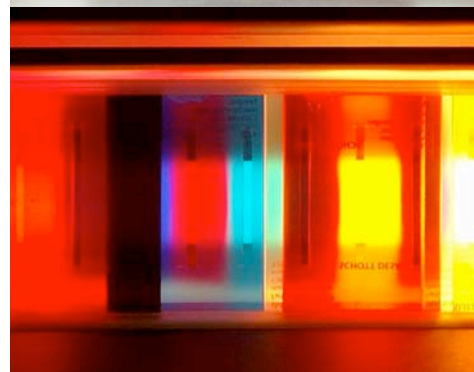
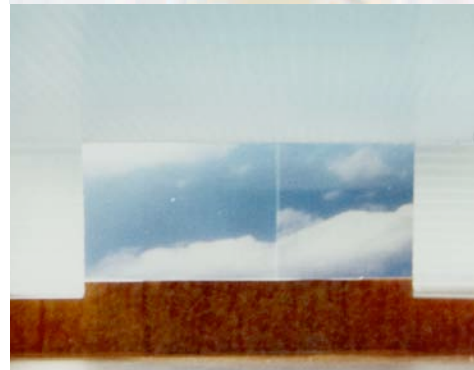
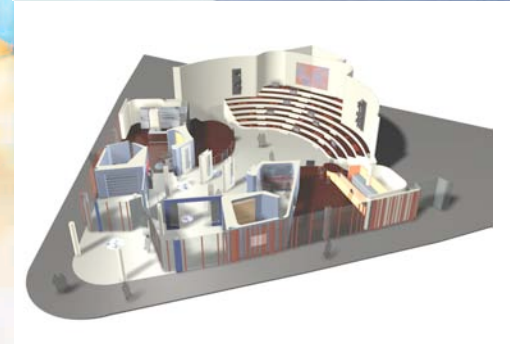
Jeanette Faust hat Sozialpädagogik und Innenarchitektur studiert. Sie ist seit ihrem Abschluss 1990 selbständig, Innenarchitektin und Inhaberin von Netherblu. Durch ihre künstlerisch-experimentelle Arbeitsweise beschreitet sie stets neue Wege in Raumgestaltung und Design. Sie ist Expertin für Materialien und für innovative atmosphärische Konzepte.

Ulrich Nether hat nach dem Studium der Innenarchitektur drei Jahre bei Karsten Krebs in Hannover gearbeitet. Dort war er unter anderem verantwortlich für den Bau des Pavillons der Europäischen Gemeinschaften auf der Expo'92 in Sevilla und gleichzeitig für das Design eines Lichtschalterprogramms.



Das Spannungsfeld, aber auch die Vergleichbarkeit in der Vorgehensweise zwischen der 50 Meter hohen Architekturaufgabe und den Entscheidungen im zehntel Millimeter Bereich haben seine Haltung zum Design geprägt und sind Bestandteil von Netherblu geworden. Im Produktdesign hat Ulrich Nether mehrere Jahre mit Hadi Teherani und Hans-Ullrich Bitsch zusammen gearbeitet. Die Entwürfe wurden mit nationalen und internationalen Preisen ausgezeichnet, darunter dem Deutschen Designpreis 2004. Ulrich Nether ist Professor für Produktdesign und Ergonomie an der Detmolder Schule für Architektur und Innenarchitektur der Hochschule Ostwestfalen-Lippe und hält weltweit Vorlesungen und Vorträge. Als Sprecher des Forschungsschwerpunkts PerceptionLab untersucht er die Wahrnehmung und Wirkung von Räumen, Objekten und medialen Umgebungen.

Netherblu arbeitet je nach Aufgabe gemeinsam mit Mitarbeitern oder externen meist langjährig verbundenen Fachleuten aus Architektur, Innenarchitektur, Design, Medien, Kunst, Technik, Medizin, Geistes- und Naturwissenschaften. Ebenso der Aufgabe entsprechend suchen wir die Entwurfswerkzeuge, von der Handzeichnung bis zum animierten CAD-Film, vom Papiermodell zum Prototyping.



NETHERBLU Inspiration



Raum Atmosphären Spannungen Erwarten Licht Ordnungen Leichtigkeit Natur Kultur
Sinne Komplexität Singularität Eleganz Finden Kosmos Chaos Musik Atmen Form
Bewegungen Suchen Materialität Gerüche Volumen Selbstverständlichkeit Wasser Träume
Lernen Wesen Netze Zufälle Schönheit Berühren Unendliches Strukturen Feuer Verhalten
Performanz Alltag Sehen Ferne Improvisation Helligkeit Dunkelheit Geheimnisse Gestalt
Felder Tag Nacht Erarbeiten Gestalten Literatur Begreifen Visionen Machen Traditionen
Zeichenhaftes Fragmente Beobachten Handeln Grenzen Luft Groteskes Wandel Wege
Orte Kraft Informieren Farben Spiegelungen Reflektion Erde Klänge Dynamik Fühlen
Leibraum Mögliches Kunst Befinden Ereignisse Stimmungen Transformationen Spüren
Explosionen Suchen Orte Wolken Mikro Makro Fühlen Nähe Distanzen Beziehungen Sinn
Unsinn Wahrnehmung Geschwindigkeit Einfachheit Grün Ertasten Fehler Verhalten Bilden



Innenarchitektur

Netherblu entwickelt für jedes Projekt eine Strategie, aus der sich der Raum vom Konzept bis ins Detail der Ausführung entwickelt. Alle Strategien genügen fünf Ansprüchen, die wir an die Gestaltung von Räumen haben:

1. Integrierte Räume

Ein Raum ist immer eingebunden in ein Umfeld, das der Mensch als Ganzheit wahrnimmt.

Wir gestalten Raum als integriertes Ganzes, verbinden Innenarchitektur und Produktdesign als unsere Kernkompetenzen mit Architektur, Stadtraum, Grafik, Kunst und Kommunikation.

2. Möglichkeitsräume

Jeder Raum prägt Befindlichkeit und Verhalten.

Wir gestalten Räume, in denen Menschen sich finden und entfalten können. Die Räume regen an zu Kommunikation und Interaktion.

3. Erlebnisräume

Ein Raum ist und wirkt nachhaltig, wenn er erlebbar ist.

Wir gestalten Räume, die bewusst sinnlich erfahrbar gestaltet sind, eine spezifische Atmosphäre erhalten. Sie regen an zur Sensation.

4. Kulturräume

Raum ist Ausdruck eines zeitspezifischen Kulturverständnisses.

Wir legen Wert auf eine zukunftsweisende raumkünstlerische Gestaltung, die so besonders ist, dass sie den Nutzer anregt und bewegt- ebenso wichtig ist uns eine Grundlegende Selbstverständlichkeit durch eine Einbindung in Natur und Kultur.

5. Konzepträume

Ein Raum lebt und wirkt als Charakter, wenn er eine inhaltliche Grundlage hat.

Unsere Raumgestaltungen basieren auf einem jeweils spezifischen Konzept, das eine nachvollziehbare Struktur gibt vom Ganzen bis ins Detail und die Tragfähigkeit hat, dem Raum ein unverwechselbares Gesicht zu geben.



Sparkasse Bremen

Hauptstelle der Bank



Kommunikation und Orientierung im Raum als Strategie

Die Hauptstelle der Sparkasse, ihr "flagship-store", war in ein differenziertes Raumgefüge aus alter und neuer Substanz zu fügen. Die Innenraumgestalt der Kundenhalle aus drei Epochen wurde so als eigenständige Form entwickelt, als "Lichtraum".

Veränderbares Licht, von funktionaler Beleuchtung bis zur medialen Projektion, dient in erster Linie dem formulierten Anspruch, durch die Bank zu führen. Als wesentliches "Material" der Innenarchitektur definiert es Raum, schafft bewegte und ruhige Bereiche, Atmosphäre und Farbigkeiten. Als Medium der Kommunikation ermöglicht es Orientierung, auf den Moment veränderbare Botschaften und transportiert Unternehmensidentität:

Die lichte, transparente "Virtualität" vermittelt Offenheit für Zukunft.

Ein Kundenzentrum soll die Kommunikation von Mensch zu Mensch fördern. Dort, wo Begegnung stattfindet, sind dem Licht begreifbare "irdische" und Aufenthaltsqualität vermittelnde Materialien gegenübergestellt: Holz, Leder, Wolle, warme Farben. Je weniger öffentlich und intimer die Nutzungen werden, desto mehr Raum nehmen diese haptischen Qualitäten.

Die Innenarchitektur der Sparkasse Bremen ist aus Funktionen und Bewegungen im Raum entstanden, als sich selbst erklärendes, räumliches Leitsystem.



Kiton

Shopdesign

Königsallee Düsseldorf



Nachteile nutzen als Strategie

Kiton versteht sich selbst und gilt als eine der weltweit hochwertigsten Marken insbesondere für Herrenmode und kultiviert von Neapel aus die perfektionierte Handwerkskunst des Schneiderns. In seinen Shops in den besten Lagen ausgesuchter Metropolen werden Kunden aus den besten Kreisen der Gesellschaft betreut, die oft als Stammkunden den Wert einzigartiger Qualität und besten Services zu schätzen wissen. Diese Haltung und die dazu gehörigen Nutzungsmöglichkeiten werden nicht nach einem formalen Designprinzip umgesetzt, sondern je nach Standort unterschiedlich individuell nach den Inhalten gestaltet.

Für den Entwurf in Düsseldorf war der L-förmige Grundriss inspirierend: Die gekrümmten Kurven entstanden aus dem Anspruch, dem Flaneur am Schaufenster zu zeigen, dass das Geschäft größer ist als es den Anschein hat. Kitons Identität zeigt sich nicht nur im eleganten Schnitt, Material und Verarbeitung sind dem Anspruch entsprechend gewählt: Naturstein, oranges Leder, Edeldstahlgewebe in wertvoller Detaillierung.



Villa Grunewald

Repräsentationsetage

Berlin



Der Planungsprozess als Strategie

In der Beletage einer klassizistischen Villa war die Aufgabe eine sehr repräsentative Umgebung für eine Privatbank zu schaffen. Um die gewünschte klassisch- hochwertige Atmosphäre in die Moderne zu übertragen und neu zu interpretieren, wurde ein experimenteller Entwurfsweg gesucht: In Kooperation mit der Künstlerin Regine Schumann wurde zuerst Raumkunst geschaffen, unabhängig von der den Räumen zugeordneten Funktion.

Diese wurden dann in die Kunsträume integriert. Die Räume bleiben so trotz der Verpflichtung gegenüber der gegebenen Architektur und dem Kundenwunsch artifizell, großzügig und unangepasst. Sie erhalten eine besondere Atmosphäre durch die Objekt-, Licht-, Material-, Farb- und Oberflächeninstallationen, die zwischen Kunst und Gebrauch vexieren, sowie durch die Gestaltung der Details.



KWR 23

Privates Spa Düsseldorf

Materialanmutung als Strategie

Das Spa befindet sich im Souterrain eines Stadthauses. Es integriert Sauna und Dampfbad, Tauchbecken, Duschbereich, Ruheraum, Fitness-Studio und WC in einem Raum von 50 qm. Um diesem trotz der vielen Einbauten und den aus funktionalen Gründen geschlossenen Bereichen Großzügigkeit zu geben, wurden Zonen geschaffen aus einer orthogonalen Struktur aus transparenten, spiegelnden und reflektierenden Elementen: Die teilenden Elemente und die Verkleidungen der Wandflächen sind Glas in unterschiedlichen Qualitäten. Ein Spa hat mit Ritualen zu tun, es schafft die Möglichkeit, Körper und Geist zu versöhnen, im besten Falle Momente des vereint Seins von Natur und Kultur.

Nach diesem Gestaltungsansatz wurden Materialien gewählt, die so intensiv in ihrer Anmutung sind, dass sie eine körperliche Präsenz haben. Die Atmosphäre prägen Verbundgläser, in die echtes präpariertes Weinlaub eingelegt ist. Entstanden ist ein Dialog zwischen Natur und Kultur, von Materialien und Funktionen, die auf neue Weise transformiert werden. Subtil und unsichtbar integriert ist technischer Komfort: ein perfektes Soundsystem, eine rechnergesteuerte Programmierung der Raumtemperatur, der Sauna und des Dampfbads von anderen Stellen im Haus oder per Mobiltelefon. Durch Projektionen von Videos auf die Glaswände und differenzierte auch farbige Beleuchtung werden wiederum Natur und mediale Inszenierung zusammengeführt.



Interboden Les Halles Interboden Le Flair

Servicepoint und Infowelt
Düsseldorf

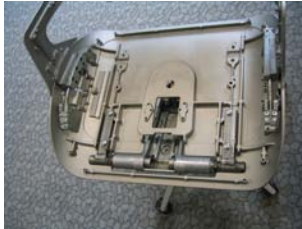
Atmosphären als Strategie

In einem zentralen Entwicklungsgebiet in Düsseldorf beschreitet ein Projektentwickler neue Wege: Wohnen im großstädtischen Umfeld in Umnutzung des Geländes des Güterbahnhofs wird als Lebensraum für viele Altersgruppen und mit durch die Zielgruppen vielschichtig differenzierten Anforderungen an die Nutzung und Qualität innovativ definiert. Teil des großen Wohnungsbauprojekts ist der so genannte Servicepoint, der für die Anwohner Anlaufstelle sind für Post- oder Wäscheservice, der Räume für Veranstaltungen bietet und für Übernachtungen von Gästen mietbare Zimmer. Wichtig für diesen Servicepoint ist neben der Qualität der Dienstleistung die Vermittlung von Kompetenz, Vertrauen und Zeit und Ort entsprechender Identität.

Die Räume bilden dieses ab, eine in urbane und modern anmutende Formensprache, durch Material und Artefakte hergestellte Bezüge zum Ort und besondere, von Raum zu Raum divergierende Materialität schaffen eine besondere Atmosphäre. Für Informations- und Vertriebszentrum für einen neuen Bauabschnitt war die zu schaffende Atmosphäre ebenso zentraler Entwurfsansatz: In einer loftartigen Halle ist ein Showroom installiert, der eine Idee der möglichen Wohnlichkeit im neuen Objekt ausstrahlt. Offene Rauminseln grenzen unterschiedliche Nutzungen voneinander ab. Durch Farben, Materialien und Beleuchtung entsteht eine besondere Raumstimmung, die zwischen tatsächlicher Wohnung und Verkaufsraum vermittelt.



Design

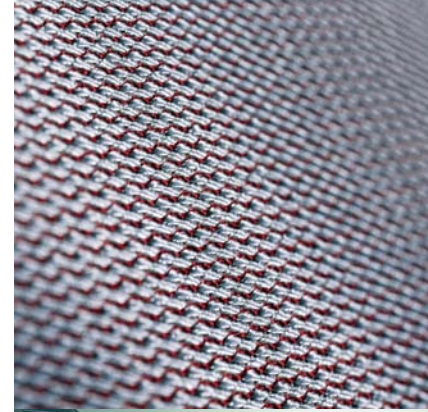


Design meint Entwurf, Entwicklung, Planung, (Be-)Zeichnung." To Design " heißt, die Welt oder Teile der Welt bewusst zu verändern: positiv interpretiert, sie zu verbessern oder zu bereichern, neue Objekte (und Räume) für Menschen zu entwerfen oder den Dingen neue Aspekte und Eigenschaften hinzuzufügen. Design macht Kultur, ist also auch Dienstleistung mit Verantwortung für die Fortentwicklung der Gesellschaft und der Umwelt. Produkt Design und Interior Design befassen sich zumeist mit Entwürfen ortsgebundener Räume und Raumkörper, bei denen Vervielfältigung eher die Ausnahme ist. Produktdesign entwickelt Erzeugnisse genau nicht für den Ort und nicht für das Individuum, sondern für Märkte und Zielgruppen. Innenarchitektur, Architektur und Produktdesign basieren auf den gleichen Grundsätzen und Regeln der Gestaltung.

Entsprechend der Raumgestaltung sind für das Produktdesign die zugrunde liegenden Strategien wesentlich und diese sollen fünf Ansprüchen genügen:

1. Integriertes Design
2. Möglichkeitsdesign
3. Design erleben
4. Designkultur: nachhaltiges Design
5. Konzeptionelles Design

Entwürfe: Tec Wave für Carpet Concept, Silver für Interstuhl, Stand-by Office für König und Neurath, Balance für Spectral, Transparency für Armstrong DLW, Flow für Keramag.



Silver
Bürostuhlfamilie
Interstuhl



Heliodisc

Task- Area- Leuchte

Zumtobel



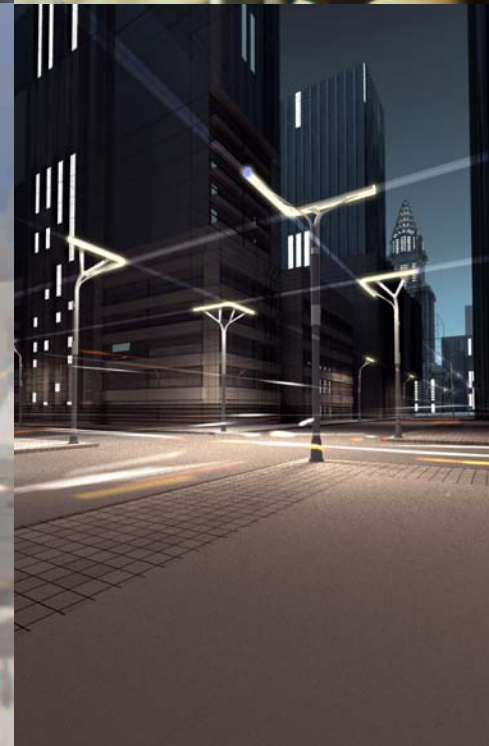
Public Design



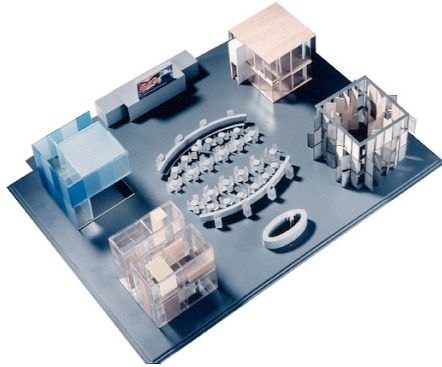
Für den Nutzer sind öffentliche Räume, Straßen, Plätze, Bahnhöfe im Erleben Innenräume. Diese werden einerseits geprägt von ihren Grenzen, wie Gebäudefassaden, andererseits von ihren Strukturen, Materialien, Wegeführungen und Möblierungen. Planungen öffentlicher Räume sind daher Aufgaben der Innenarchitektur, wenn sie den spezifischen Ort betreffen und auch Aufgaben des Produktdesigns, wenn sie die Elemente zum Thema haben, die sich in diesen Räumen befinden.

Im Auftrag der Deutschen Bahn entstand im Rahmen eines neuen Corporate Designs die Bahnsteigausstattung für die Personenbahnhöfe.

Neben einem Katalog von gestalterisch und funktional aufeinander abgestimmten Einzelelementen für Nahverkehrshaltepunkte wie auch für den städtischen Hauptbahnhof, ist die Basis des Entwurfs ein integriertes Gesamtkonzept für die räumliche Gestaltung von Bahnsteigen. Der zentrale Platz des Wissenschaftsparks Dortmund setzt ein skulptural räumliches Zeichen für die Nutzung der Gebäude. Der Entwurf für die Straßenbeleuchtung von Manhattan schafft eine horizontale Struktur, die der Vertikalität der Gebäude einen betont kontrastierten Raum entgegensetzt.



Kommunikation im Raum



Ausstellungen können didaktischen Zwecken dienen, der Vermittlung künstlerischer Inhalte oder im Zusammenhang mit Messen der Inszenierung von Themen und Produkten. Immer aber sind sie Räume, die der Kommunikation dienen und zur Kommunikation anregen sollen. Diese können von besonderer Qualität sein, wenn sie nicht nur direkt kommerziellen Ansprüchen genügen, sondern kulturell relevante Inhalte thematisieren. Für die Deutsche Messe in Hannover entstand eine Themenfläche zum Hotel der Zukunft unter Beteiligung verschiedener international bekannter Gestalter, auch für den zukunftsorientierten Auftritt des Baustoffherstellers Pfeiderer wurden im Rahmen des Masterplans international renommierte Architekten zur Gestaltung von Teilbereichen hinzugezogen.

Für die KölnMesse entstanden zu unterschiedlichen Veranstaltungen Ausstellungen mit den Themen Licht und Gesellschaftliche Veränderungen, oder im Rahmen der Messe Orgatec „Living at work in a day“. Atmosphäre, Licht, Material, Gesundheit, und Wohlbefinden werden zunehmend ernst genommen auch für das Arbeitsumfeld. Die Inszenierung gliedert sich als zeitliches Erlebnis nach den unterschiedlichen sozialen, emotionalem und natürlichen Unterteilungen eines Tages. Ein Tagesablauf setzt sich aus Bedürfnissen und ihren Ursachen zusammen. Diese wurden in den Themenlinien Organisation, Natur + Leben, Körper + Geist, Transformation und Kommunikation zusammengefasst. Sie überschneiden sich, laufen parallel, auf jeden Fall bedingen sie sich. Ein optimal an die Prozesse angepasstes Zusammenspiel ergibt die Ausstellung „Living at work in a day“, eine autarke Erlebniswelt als ein sinnliches ganzheitliches Erlebnis.



Ausstellungen



Nature morte, Köln 2002

Das Thema als Strategie: Stillleben. In allen vom Menschen geschaffenen Objekten und Räumen liegt die Dualität von Natur und Kultur. Das Wesen wird wahrnehmbar in der Transformation, der Zählung der (scheinbar ungeordneten) Kräfte der Natur durch die scheinbar ordnenden Kräfte der kultivierenden Tat – Mikrochaos und Mikrokosmos. Die Gegenstände, ihre Bedeutung und Ordnung bilden den Raum: Tisch, Stuhl, Leuchte. Nichts ist ohne Kontext vorstellbar – im grenzenlosen Weiß perfekter Ordnung wird jeder Gegenstand Objekt, in der Natur, aus der die Dinge geformt sind, verlieren sie sich: Was ist Raum, was Gegenstand, was ist außen, was innen, was ist einfach, was komplex und endlich, was ist Natur, was Kultur?

Lichtskulpturen, Düsseldorf 2004

Aus den Wänden tauchen wie Fossilien aus Stuck Teilabdrücke menschlicher Körper auf, die zwischen positiv und negativ vexieren und aus sich heraus leuchten.

Shining Islands, Köln 2002 Künstlerischer Entwurf: Regine Schumann

Der Planungsprozess als Strategie: Die Umkehr der gewohnten Reihenfolge von Architektur und Kunst, um festgefahrene Strukturen aufzubrechen und zu neuen Erkenntnissen zu gelangen. Anhand eines vom Künstler entworfenen "Raum-Kunstkonzept" entwickeln Architekt und Künstler gemeinsam die Funktion; Kunst wird nutzbar und begehbar. In Konsequenz werden die Disziplinen zur Einheit, neue, offene Räume entstehen. Kunst und Bau statt Kunst am Bau.



NETHERBLU

Vision



Raum

Gute Häuser geben Raum, verschaffen Luft und inspirieren nachhaltig.

Wir können uns darin spüren und atmen, träumen und entfalten, wir selbst und zuhause sein – in Kindheit und Alter, allein, in der Familie und mit Gästen, bei der Arbeit und in Entspannung.

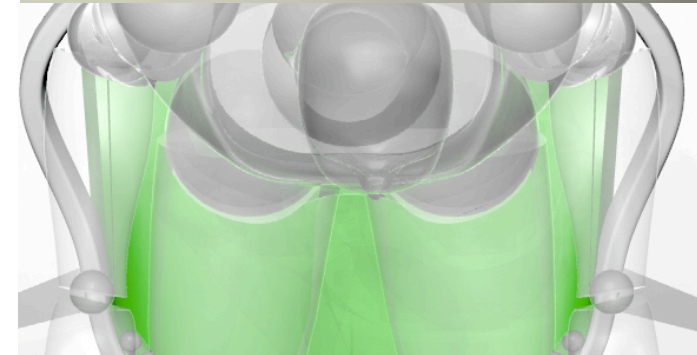
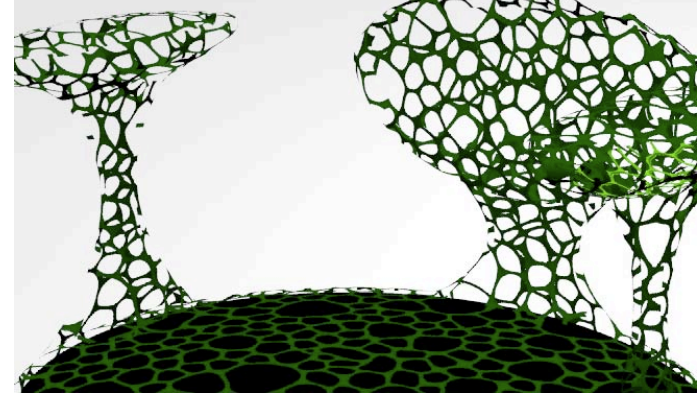
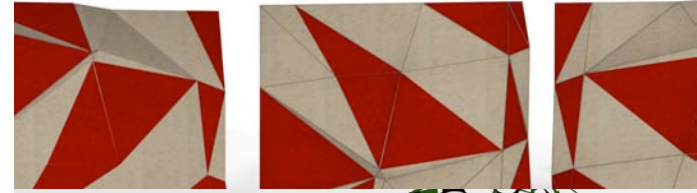
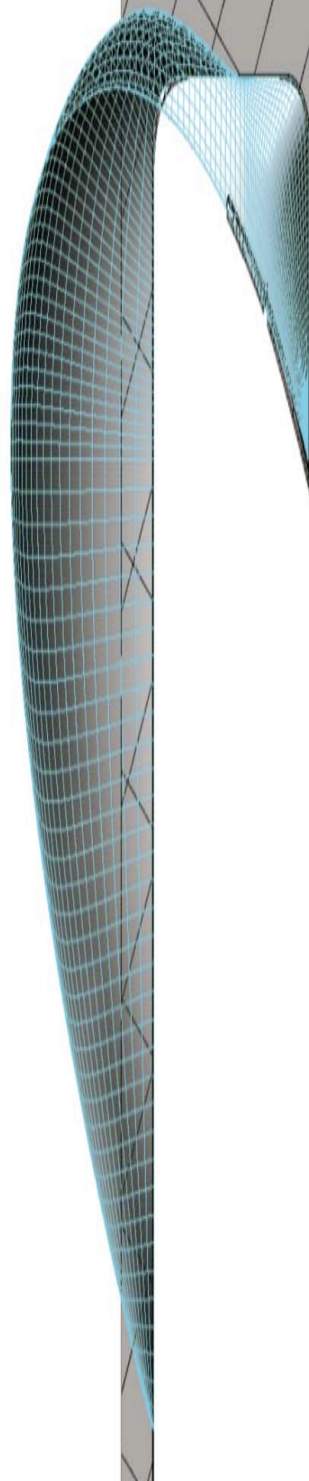
Es geht also um Qualität und Zeit, Weite und Klarheit, Ruhe und Bewegung, Identität und Haltung, um Ganzheit.

Die Mittel der Baukunst sind Raum und Körper, Material und Licht.

Daraus bilden und eröffnen in diesem Sinne wir Räume zum und für das Leben.

Objekt

Wir müssen uns darüber im klaren sein, dass Design immer relevant ist, den Menschen betrifft, in Prozesse eingreift, die Welt verändert. Wenn wir uns diesen Chancen und Pflichten stellen, am Menschen, an den Abläufen und an den Bedürfnissen der Welt orientieren und daraus Strategien, Räume und Produkte entwickeln, die Persönlichkeit und Geschichte haben, kann Design einen wichtigen und positiven Beitrag leisten zur Gestaltung der Zukunft.



Auszeichnungen

If communication design award für Zukunft Beton
Neocon Gold Award, Chicago für Silver
If design award für Silver
Designpreis der Bundesrepublik Deutschland für Tec Wave
Innovationspreis Architektur und Office für Heliodisc
Hamburger Designpreis für Silver
Red Dot: Best of the Best für Tec Wave
If Design Award für Tec Wave
Red Dot Award für Silver
Contractworld Award für TecWave
If Design Award für Balance
Innovationspreis Architektur und Office für Silver
Material Excellence Award, New York, für Transparency
Innovationspreis Architektur und Office für Stand-by Office
Innovationspreis Architektur und Boden für Transparency
Contractworld Award für Stand-by Office
FX Interior Designer Award für Stand- by Office
Designpreis Baden-Württemberg für Stand-by Office
Red Dot Design Award für Space Planner

Veröffentlichungen Links

Netherblu in: Architektenprofile

Netherblu in: Designerprofile

PerceptionLab



NETHERBLU GESTALT CROSSOVER

Inhaberin: Jeanette Faust, Dipl.Ing.(FH),
Mitglied der Architektenkammer NW

Rechtsform: Einzelunternehmen
St.-Nr. 103 5053 2324

Steffenstr. 36
D- 40545 Düsseldorf

+49 (0) 211 9304932

info@netherblu.de
www.netherblu.de

Inhaltlich verantwortlich gemäß §10 Absatz 3 MDStV:
Jeanette Faust

Es gelten folgende berufsrechtliche Regelungen

- (1) Baukammergesetz NRW (BauKaG NRW)
 - (2) Durchführungsverordnung zum Baukammergesetz (DVO BauKG NRW)
 - (3) Satzung der Architektenkammer NW
 - (4) Honorarordnung für Architekten und Ingenieure (HOAI)
- Zugänglich sind die genannten berufsrechtlichen Regelungen über die Internetseiten der Architektenkammer NW, Rubrik „Mitglieder, Gesetze, Verordnungen“

Redaktion: Jeanette Faust, Ulrich Nether

© Die Inhalte und die Gestaltung unserer Internetseiten sind urheberrechtlich geschützt

Die Projekte Kiton Düsseldorf und Goethe Institut Hamburg entstanden in Zusammenarbeit von NETHERBLU und Hadi Teherani, Living at Work in a Day in Zusammenarbeit von Ulrich Nether, Hadi Teherani und Mylk.
Die Entwürfe von Interstuhl Silver, Zumtobel HelioDisc, König und Neurath Stand-By Office, Carpet Concept Tec Wave, Armstrong DLW Transparency, Spectral Balance und Emdelicht entstanden in gemeinsamer Urheberschaft von Ulrich Nether, Hadi Teherani und Hans- Ullrich Bitsch, Keramag Flow in gemeinsamer Urheberschaft von Ulrich Nether und Hadi Teherani, Deutsche Bahn, Bahnsteigausstattung in gemeinsamer Urheberschaft von Ulrich Nether und Hans- Ullrich Bitsch.

Fotografen: Klaus Frahm, Jörg Hempel, Christoph Pforr, Thomas Riehle, Birgitta Thaysen, Eberhard Weible, Jens Willebrand, Carpet Concept, Deutsche Messe AG, Emdelicht, Interstuhl, Keramag, KölnMesse, Zumtobel.

Haftungsausschluss

Die Inhalte unserer Seiten wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte können wir jedoch keine Gewähr übernehmen. Unser Angebot enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei bekannt werden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.