

180201Text Pressemappe SVL

Studio Vulkan gewinnt den Wettbewerb: „Der andere Park“ – Konversion Südstadt Heidelberg, organisiert von der Internationalen Bauausstellung Heidelberg und der Stadt Heidelberg

Im Herzen des neuen Stadtquartiers in der Südstadt von Heidelberg wird ein besonderes Ensemble von hochwertigen Grün- und Freiflächen entstehen. Studio Vulkan konnte die Jury des zweistufigen Wettbewerbsverfahrens „Der andere Park“ mit dem Entwurf „Park der Begegnung“ überzeugen. Das Siegerprojekt wird den einst militärischen Ort auf den Campell Barrack und seine Grün- und Freiflächen einen identitätsstiftenden Charakter geben.

DAS KONZEPT: Park der Begegnung

Abb.1 Das Forum: Im Sinne der Beziehung zwischen Bühne und Tribüne fungieren die räumlichen Schichten des Forums in Synergie miteinander. Die mittlere Leere ist flexibel bespielbar und dient als Speaker's Corner über Kinderspielort bis Eventplattform.

Abb.2. Der Kulturmarkt: Innovativ, dynamisch, überraschend und frech ist der Kulturmarkt. Die Nutzungen variieren zwischen Kreativwirtschaft, Veranstaltungen und Selbstdarstellung einzelner Autoren. Der Malboden dient Künstlern, Kindern und Graffiti-Künstlern. Die Medialeinwand projiziert Filme, Kinderfilme, Werbung, digitale Innovationen und Kunstwerke.

Abb.3. Der Bürgerpark. Die bestehende Schönheit und die Kraft des Parkes bleibt erhalten. Innerhalb dieses Gerüsts dienen kleinere, sensible Interventionen der Begegnung von vielfältigen Nutzergruppen. Kleine Plätze lassen sich von Arbeitenden, Privatgruppen oder zufällig entstandene Gesellschaften aneignen.

Als neuer Identitätsträger für den 'Anderen Park' wird der ‚Park der Begegnung‘ vorgeschlagen, welcher ‚Park‘ und ‚Kommunikationsplattform‘ in einem einzigen Gefäß vereint. Das Thema Begegnung steht für allerlei Arten von dynamischen Auseinandersetzungen, denn Kommunikation erzeugt Wissen. Der Park fördert Dialoge und dient als Katalysator von Synergien zwischen der vielfältigen, heterogenen Nutzerschaft: Kreativität trifft auf Forschung, der Alltag auf das Besondere, Quartierbewohner auf Besucher.

Der Park ist pragmatisch und romantisch zugleich: Ein funktionales, belebendes und dynamisches Strassennetz wird von poetischen und atmosphärischen Orten durchwoben. Das Netz setzt die unterschiedlichen Orte in Beziehung zueinander und fördert den lebendigen Austausch der einzelnen Orte. Jeder Ort bietet eine spezifische, fantastische und reichhaltige Welt von Nutzungen und Begegnungen. Die Essenz der einzelnen Orte wird herausgeschält, verschärft und zusammen mit der Beteiligung zu aneignbaren Freiräumen entwickelt.

Die Begegnungen des Parkes: sozial, historisch, kontextuell

Abb.4 Die Begegnungen des Parkes

Soziale Begegnung: Maximierung von Begegnungsgefässen aller Art

Die individuellen Räume des neuen Parks erfüllen eine Vielzahl an Leistungen. In der Begegnung der Menschen, die die unterschiedlichen Räume nutzen, liegt der Schatz, den es zu bergen gilt. Eine möglichst heterogene Nutzerschaft soll an möglichst vielen Orten belebende Impulse erfahren. Der zentrale Gedanke des Netzes aus Strassen und Wegen mit darin eingewobenen Plätzen und Parks wird in diesem Sinn zum Möglichkeitsraum.

Historische Begegnung: Umdeutung und Verfremdung statt verbleiben und verneinen

Nur eine aktive Auseinandersetzung mit der Geschichte des Ortes, die geprägt ist von Macht und Krieg, schafft die Grundlage für eine Transformation. Das Projekt zielt darauf ab, die überaus präsenten hierarchischen Strukturen zu decodieren und der Bevölkerung zurückzugeben. Herrschafts- Strukturen und Symbole wie Eiche, Adler oder Überwachungskameras treten neu als Skulpturen, Vogelhäuser, Spieldächer oder Informationstafeln auf.

Kontextuelle Begegnung: Aktivierung der Schnittstelle Park und Umfeld

Die Einwebung des einst verbotenen Areals in seinen Kontext findet durch unterschiedliche, ortsspezifische Massnahmen statt wie durch Infrastruktur, Freiraumnetz, Sichtbeziehungen und Entrées.

DIE DREI EBENEN DES PARKES: NETZ, ORTE, GEWEBE

Abb.5 Die Synergien der drei Ebenen

Das Netz. Verbindet und schafft Bezüge zwischen Menschen, Orten, Geschichte und Kontext

Das unhierarchisch Netz ist Förderband, Aufenthalts- und Begegnungsort zugleich. Ein Belag aus Recyclingbeton, in dem die vorhandenen Betonsteinbeläge in geschredderter Form Wiederverwendung finden. Die leicht rote Einfärbung nobilitiert das Netz zeichenhaft als Kit des Gebietes.

Street Life: Netz bündelt Menschen. Der Strassenraum ist der öffentlichste Ort einer Siedlung. Weitgehend von Durchgangsverkehr befreit, schafft das Netz als gelebter Raum ein Austausch- Potential bewusster oder zufälliger Art.

Memory Lane: Netz sammelt Artefakte. Entlang des Netzes lassen sich die verschiedenen Artefakte im Sinne einer 'Memory Lane' erleben.

Gestalterische Elemente des Netzes. Der Netzbelag wird zeichenhaft von Rigolen und diverse Ausstattung begleitet. Der Umgang mit Wasser wird so zum erlebten Alltag.

Die Orte: Entfalten differenzierte und prägnante Atmosphären

Eingewoben und gerahmt in das verbindende Netz entsteht eine Vielfalt von Orten mit unterschiedlichen Atmosphären, Bedeutungen und Nutzungen. Jeder Ort kann so innerhalb des Systems sein Wesen voll entfalten und bleibt gleichzeitig Teil eines Ganzen. Die Orte bestehen aus Icons, die eine weitreichende Ausstrahlung besitzen (Bürgerpark, Kulturmarkt, Forum, Lounge und Römerstrasse) und den Adressen (Chappel Garden und Vitrine) und dem Quartiersgarten.

Das Gewebe bindet die Gebäude mit deren Nutzung an das Netz und stimuliert einen lebendigen Austausch auf dem Areal. Innerhalb des Areals bezeichnet das Gewebe die zwischen Netz und Gebäude eingespannten privaten Freiflächen. Sie binden die Gebäude mit deren Nutzungen an das Netz an und befeuern über einen gewünschten individuellen Ausdruck der Nutzungen in den Gebäuden den lebendigen Austausch auf dem Areal.

SPIELKONZEPT

Abb.6 Spielkonzept

Der Park mit seinen spezifischen Orten schafft starke unterschiedliche Kulissen, die als ‚Katalysatoren der Imagination‘ für das Spielen der Kinder dienen. Das Spielkonzept bietet ein Ensemble von fünf Hauptorten, die je eine andere Art des Spielens und Verweilens in den Vordergrund stellen. Darüber hinaus verstehen sich alle Orte im Sinne einer Mehrfachkodierung als Spielorte, z.B. eignet sich das Netz für Bewegungsspiele, der Boden des Kulturmarktes als Maltafel und Ort für Kinderkunstprojekte oder die offene Wiese des Bürgerparks für diverse Kinderspiele.

VEGETATION

Abb. 7 Vegetation

Eine neue, lockere Schicht von Bäumen schafft einen optisch zusammenhängenden Parkraum der die Strenge des Rasters bricht und die Orte räumlich zusammenbildet. Die gewählten Arten basieren auf dem Bestand und schreiben ihn weiter.

Als Referenz zum bestehenden Eichenbestand im Süden des Areals sowie im Sinne der Decodierung bilden amerikanische und europäische Eichenarten die Leitarten. Pro Ort wird eine sekundäre Art hinzugefügt und verleiht dem Ort so eine eigenständige Atmosphäre.

Abb.8 Plan

Bildrechte: © Studio Vulkan, Zürich

Studio Vulkan

Landschafts
architektur

Kontakt Presseanfragen :

Studio Vulkan

Landschaftsarchitektur GmbH

Silvia Converso

Vulkanstrasse 120, CH-8048 Zürich, Schweiz

Telefon +41 43 336 60 70

Direkt +41 43 336 60 02

converso@studiovulkan.ch

