

# Wettbewerbsergebnisse »DER ANDERE PARK«

Heidelberg | 11. Juli 2017

Undine Giseke | Prof. | IBA-Kuratorium

Michael Braum | Prof. | Geschäftsführender Direktor

- 1 Ecosistema Urbano Arquitectos | Madrid
- 2 Westpol | Basel
- 3 Latz + Partner | Kranzberg
- 4 bbz landschaftsarchitekten | Berlin

5      Atelier Loidl | Berlin

6      Studio Vulkan | Zürich

7      Taktyk | Brüssel

1

Ecosistema  
Urbano  
Arquitectos

Madrid

# SPIELERISCHE AKTIVATORE

Die spielerischen Elemente funktionieren als Ansporn für soziale Aktivitäten und sind in unserem Park in mehreren Stellen zu finden. Diese sind öffentliche Objekte, die dazu gedacht sind, Passanten und Bewohner einzuladen.

Die Elemente können entweder eine größere Oberfläche besitzen, oder als einzelne Objekte funktionieren und eine kleinere Zone aktivieren. Je nach Raumkonditionen passen sich die spielerischen Elemente entweder an die drei Hauptprogramme an, um die soziale Aktivität dieser Flächen zu steigern, oder sind als individuelle Elemente in sekundären Gestaltungsfächern zu finden. Offene Räume, die so gestaltet sind, damit ihre Nutzer vielfältige Gefühle und Atmosphären durch einen sozialen Prozess erleben können ist Ziel unseres Projektes.



- LU-Lustbarkeitsort
- BE-Bewegungsort
- VE-Verhandlungsort
- OB-Observationsort
- WO-Wahrnehmungsort
- EN-Entdeckungsort
- WI-Wiederholungsort
- TO-Tonort
- Pf-Pflanzort
- KR-Kreativort
- HA-Häuslicher Ort
- WA-Wanderoort
- SO-Schaurot
- PA-Parcourort
- IN-Interaktivort
- UM-Umgebungsort

	kinetischer Lerntyp	kinetischer Lerntyp	sozialer Lerntyp	beobachtender Lerntyp	visueller Lerntyp	auditiiver Lerntyp	repetitiver Lerntyp	pflegender Lerntyp	empfänglicher Lerntyp
<b>verweilen</b>	<b>01.Kabel</b> Selbahr mit welcher die Nutzer individuell oder in Gruppe sich bewegen können.	<b>02.Bank</b> Schaukelstühle, deren Zusammenstellung je nach Nutzung geändert werden können.	<b>03.Regenschirm</b> Große Textplaner, die vor Sonne und Regen schützen. Meetings, Diskussionen und Gruppenereignisse finden hier statt.	<b>04.Bett</b> Künstliche reliefartige Unterlage auf der man liegen, sitzen, herunterschlafen und herunterschlafen kann.	<b>05.Monitor</b> Bildschirme, über welche Informationen über Aktivitäten abgerufen werden können.	<b>06.Schlagzeug</b> Eine Reihe von Percussion-Elementen, die Klänge erzeugen.	<b>07.Zahnstange</b> Objekte, an denen man hochklettern, andere Elemente abstützen und Dinge aufhängen kann.	<b>08.Wohnzimmer</b> Ein Wohnzimmerdisplay, welches sich im öffentlichen Raum befindet.	<b>09.Zeichen</b> Freiwilligen unterstützen urbane Kunstwerke, Grafik, und weitere soziokulturelle Ereignisse.
<b>durchqueren</b>	<b>10.Bürste</b> Eine Ansammlung von Holzstäben, die an verschiedenen Punkten auf unterschiedlichen Höhen durchstoßen sind.	<b>11.Cheeddar</b> Eine perforierte Struktur, die an verschiedenen Punkten auf unterschiedlichen Höhen durchstoßen sind.	<b>12.Sofa</b> Bewegbare Stufen für Konzerte und Events mit unterschiedlichen Höhen.	<b>13.Lampe</b> Lichtinstallationen, die verschieden Farbpaletten, Layouts und Formen bilden.	<b>14.Fernseher</b> Bildschirme wo Filme aufgenommen werden können und mit Apps von sozialen Medien verbunden sind.	<b>15.Mikrofon</b> Eine große Abdeckung mit einer starken resonanten Akustik.	<b>16.Board</b> Eine Oberfläche die ein Spiel markiert. Zahlen oder andere Stücke können platziert und bewegt werden.	<b>17.Regal</b> Möblier um eine städtische Bücherei-Bibliothek zu unterzubringen.	<b>18.Messung</b> Verschiedene Elemente zur Messung von Distanzen und Höhen.
<b>verweilen</b>	<b>19.Teller</b> Oberfläche mit rotierender Basis, die durch die Bewegung der Nutzer aktiviert wird.	<b>20.Turnhalle</b> Ein länderthartiger Ort, an welchem der Orientierungssinn gefragt ist.	<b>21.Forum</b> Ein gestuftes, selbstverlehtes Relief für Gemeinschaftsereignisse, Straßenshows und private Treffen.	<b>22.Leichen</b> Hier können Informationen über das Wetter und kulturelle Events abgerufen werden.	<b>23.Gewicht</b> Eine große industrielle Waage mit der Mengen gewogen werden können.	<b>24.Xylophon</b> Bestandteile die Klänge erzeugen, sobald Fußgänger passieren oder die Bestandteile berühren.	<b>25.Muster</b> Eine Tafel mit zusammenhängenden Elementen.	<b>26.Vorratskammer</b> Eine Gärtnerei in Partnerschaft mit Communities.	<b>27.Telefon</b> Ein Schach, der zwischen Orten kommuniziert.
<b>durchqueren</b>	<b>28.Leiter</b> Eine bestiegbare Pyramide - in und auf ihr kann man eine neue Aussicht auf die Umgebung erfahren.	<b>29.Flur</b> Labyrinthinstallation mit bewegbaren Teilen welche die Nutzer zum Gestalten von verschiedener Routen benutzen können.	<b>30.Tische</b> Große, lange Tische für Meetings, gemeinschaftliche Mahlzeiten, Gruppenarbeiten.	<b>31.Sonneschirm</b> Dehnbare Strukturen, die mit ihrem Schatten verschiedene geometrische Figuren und Farben erzeugen.	<b>32.Obst</b> Wasservorhänger zur Abkühlung im Sommer. Das Wasserfallen erzeugt Geräusche.	<b>33.Dusche</b> Wasservorhänger zur Abkühlung im Sommer. Das Wasserfallen erzeugt Geräusche.	<b>34.Kissen</b> Sand- und Steinblöcke, auf denen man liegen und sitzen kann, oder sogar neue Strukturen bauen kann.	<b>35.Küche</b> Outdoor-Grillbereich mit Geruchsschutz und eine Müllsammlerstation.	<b>36.Steinbruch</b> Eine von Steinen und Felser zersetzte Felsenlandschaft.



Das Zulassen einer digitalen Ebene von Informationen, Kontrolle und Kommunikation ermöglicht eine große neue Bandbreite an möglichen reponsiven und aktiv kontrollierten öffentlichen Räumen.

Nicht durch die Erschaffung einer automatisierten „Smart City“ kann dieses Ziel erreicht werden, sondern durch ein Empowerment einer Generation von bewussten „Smart Citizens“, die ihre digitalen Daten und Instrumente nutzen, um ihre städtische Umgebung ihren Ansprüchen anzupassen.

**VERBINDEN UND AUFLADEN**  
Elemente mit integrierten WiFi-Spots liefern Zugang zu Dienstleistungen und Informationen (z.B. Über Veranstaltungen.)

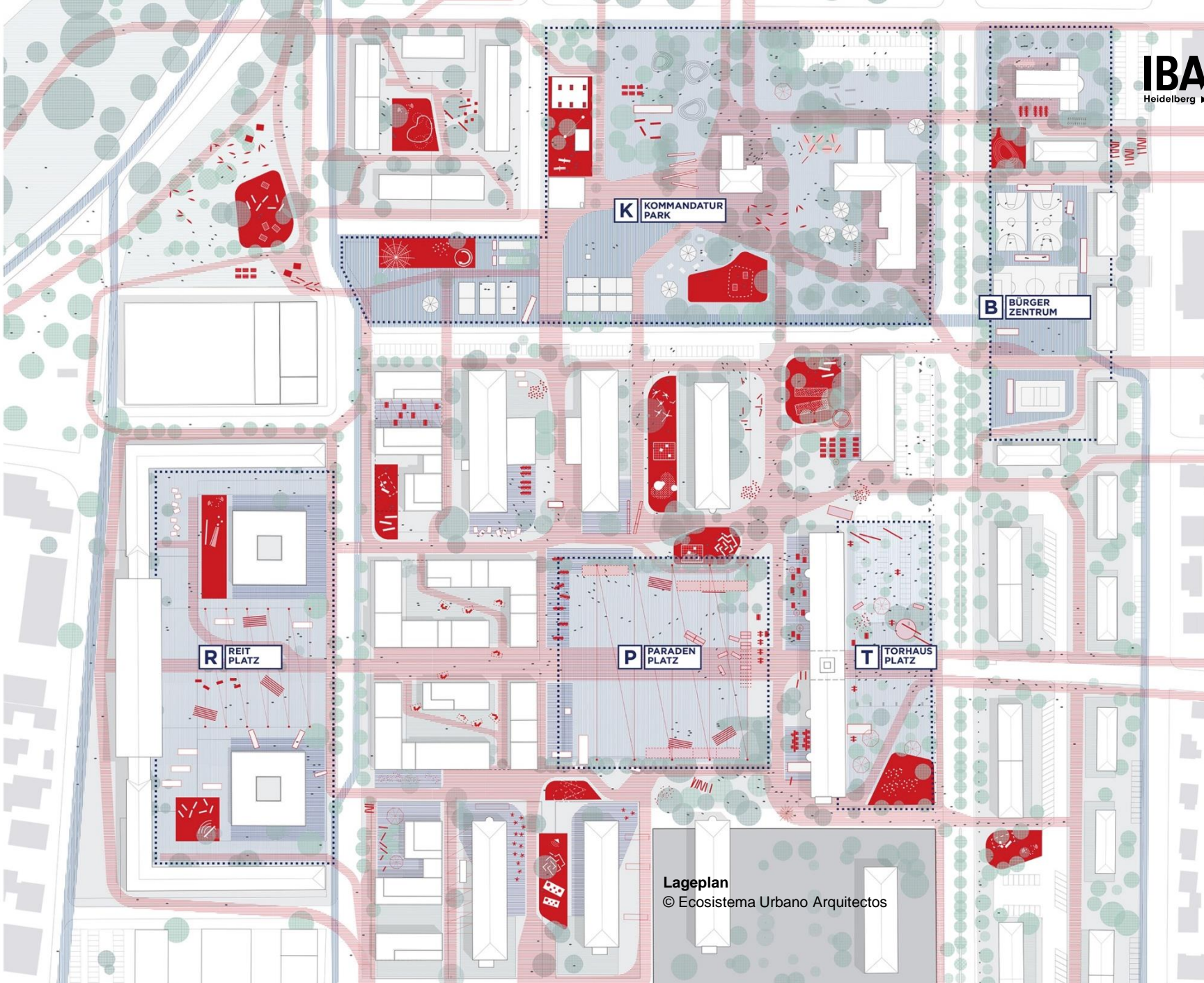
**SOZIALE INTERAKTION**  
User können digitale Fotos und Nachrichten, mit Bezug zu Orten, Objekten und Denkmalen, einsehen und publizieren.

**TEILHABE**  
Vorschläge machen, Schäden melden, Wahlvorschläge machen. Die Stadt gemeinsam verbessern.

**SPIEL, KUNST UND BILDUNG**  
Spiele spielen und außerdem Kunstinstallationen und Bildungsinhalte erleben.

**BUCHUNGEN**  
Buche Orte wie beispielsweise Plätze, Sportfelder, Räume, usw.

**SPIEL, KUNST UND BILDUNG**  
Spiele spielen und außerdem Kunstinstallationen und Bildungsinhalte erleben.



**K** KOMMANDATUR  
PARK

**B** BÜRGER  
ZENTRUM

**R** REIT  
PLATZ

**P** PARADEN  
PLATZ

**T** TORHAUS  
PLATZ

**Lageplan**  
© Ecosistema Urbano Arquitectos

### WIEDERHOLUNGS-ORT

Ein Reihe von Elementen wie z.B. Mobilbar, Holzstühle, Metallnetze oder Müllfäuren können gruppiert werden, um neue Stimmungen zu erschaffen. Bewegbare Elemente führen zu kreativen Ideen der Nutzer und ein neues Verständnis von öffentlichen Plätzen.

- 25. Pattern
- 18. Meter
- 09. Zeichen
- repetitiver Lerntyp

### visuelle Verbindungen

Sowohl visuelle Verbindungen als auch unsere spielerische Elemente werden, als auch Grünflächen, die visualisiert werden sind, werden erstellt, um eine weitere Ebene des Projektes zu erstellen.

### flexible Beleuchtung

Für die Beleuchtung öffentlicher Orte werden konfigurierbare Beleuchtungsanlagen installiert.

### BEWEGUNGS-ORT

„kinetischer Lerntyp“

- 20. Gym
- 02. Bank
- 28. Leiter
- 33. Dusche

Ausstattungen und Verwendungen für ein einzigartiges Erlebnis. Dieser wird die lebendige, facettenreiche Atmosphäre des charmeranten Parks genießen können. Noch nie zuvor war Tennis spielen so aufregend!

### Saisonstrategie

Die neuen Laub- und Obstbäume, die neu gepflanzt werden, bieten je nach Jahreszeit, eine bunte Landschaft.

### Wasser

Alle neu gestaltete Oberflächen, sind wasserdurchlässig gedacht und befestigt.

- 30. Tische

### offene Programme

Viele der historischen Gebäude werden im Erdgeschoss als öffentliche Räume genutzt. Restaurants, Cafés und kommerzielle Nutzungen sind für diese Gebäude geplant.

### Interaktive-Ort

- 31. Sonnenschirm

# Das Andere LAB

## Bürgerbeteiligung

Ein zeitgenössischer facettenreicher öffentlicher Raum wie „Der Andere Park“ benötigt ein wirklich innovatives, offenes und demokratisches Gemeindeforum, in welchem Anwohner und Besucher aktiv am städtischen Leben teilnehmen und öffentliche Räume gestalten können. Das Andere Lab wird das bürgerschaftliche Kontrollzentrum des Parks sein. Der Ort an dem man Informationen über laufende Aktivitäten erhalten kann, eine Gemeinschaft mit den umliegenden Bereichen des Parks bilden kann, positive Synergien entstehen können um Dinge zu verwirklichen.

Das Andere Lab soll auch das Kontrollzentrum für die verschiedenen partizipativen Prozesse für die laufenden spezifischen Projektbereiche sein. Auf Hauptversammlungen wird die umfassende Vision für den Park definiert und der innovative

Netzwerk-Entwicklungsprozess, welcher die 20 spielerischen Orte des Parks formt, präsentiert.

Der alte Checkpoint wird als Spielplatz Altersgruppen wiederbelebt. Die Bereiche am ehemaligen Checkpoint wird zum Themenfeld „Sharing Culture“ ausrichten, angefangen bei Themen wie „Creative Commons“, „Free-Box-Events“ hin zu Themen mit dem speziellen Schwerpunkt generationenübergreifender Kollaborationen.

für alle umliegenden auf dem Events

### KOMMANDATUR PARK

## NATURRAUM

Das Zentrum des Kommandatur Parks zeichnet sich vor allem durch die üppige Vegetation aus. Diese Bäume und Sträucher sind ein Vorbild für die natürlichen Atmosphäre des Bereiches zu intensivieren. Dennoch soll dieser Bereich nicht ausschließlich zur Besinnung und Entspannung dienen. Das starke zivilgesellschaftliche Leben um das Das Andere Lab wird die Aktivitäten im Park stark beeinflussen. Orte für Zusammenkünfte, Treffpunkte, kollektive Work-Spaces, Bereiche für Bühnenauftritte, Verschiedenartige Ausstattung, die den kreativen Prozess der Gemeinschaft um diesen Ort unterstützen soll, soll erschaffen werden. Eine neue Ebene der Komplexität wird zur Anwendung gebracht und bringt neue Nutzung und Bedeutung von natürlichem öffentlichem Raum.

### VERHANDLUNGS-ORT

„sozialer Lerntyp“

Ein Ort an dem man mit anderen Menschen diskutieren kann, Regeln gefunden und festgelegt werden können und man am zivilgesellschaftlichen Leben partizipieren kann.

- 34. Kissen
- 21. Forum
- 28. Leiter

### PARCOURS-ORT

Das Aufkommen von privaten Fahrzeugen reduziert werden wird. Dieses Szenario mitehend ist es daher wichtig, dass über eine progressive Rückverwandlung dieser Bereiche in neue öffentliche Räume, nachgedacht wird.

- 36. Steinbruch
- 30. Tische
- 33. Dusche

Ein Ort den man durchquert und auf verschiedene Materialien tritt, eine Collage an Oberflächen und Texturen wo andere „GROSS WERDEN UND TEXTUREN DES RAUMES HERSTELLEN“

Die linearen Grenzen zwischen öffentlichem und privatem Raum sollen hier neu gedacht werden.

### Wahrnehmungs-Ort

Die Grenzen verlieren quasi fließender. Sowohl private, als auch öffentliche Räume können also je nach Bedarf erweitert werden.

### flexible Grenzen

Ein Ort an dem alle fünf Sinne wahrgenommen werden

- 24. Xilofon
- 29. Flur
- 32. Obst

### Technologie

Technologie spielt eine zentrale Rolle im Das Andere Lab. Es handelt sich hierbei um einen Ort für soziale Innovation, aber ebenso um einen Ort für High-Tech Experimente. Lokale Start-Ups werden maßlos einen Weg finden ihre innovativen Vorhaben zu implementieren. Somit wird der Andere Park die erste echte Rahmen bilden für die Implementierung von neuen Tools - Technologien und Prozessen.

Ein wichtiger Teil des Parks ist dem Open-Air-Kulturveranstaltungen des Mark Twain Center gewidmet. Eine offene, von den prächtigen Bäumen des Parks umgebene Armpf und ein terrassenförmiger Versammlungsort werden den perfekter Rahmen für Kulturveranstaltungen, Projekten oder Theaterveranstaltungen bilden. Obwohl das Programm in enger Zusammenarbeit mit dem Mark Twain Center stehen wird, dieser Bereich steht für andere Arten von kulturellen Veranstaltungen verfügbar und nutzbar sein.

Neue Ebenen, die als neue Aussichtspunkte, Stand- oder Aktivorte genutzt werden können, werden gestaltet.

### topographische Elemente

### Häuslicher Ort

Ein Ort an welchem häusliche Routinen in den öffentlichen Raum hineingetragen werden. Dadurch können Potentiale und Verantwortungen als Besitzer unseres öffentlichen Raumes erfahren werden.

- 08. Wohnzimmer
- 17. Regal

Dieser Bereich spielt eine wichtige Rolle, da er mit der Zwei Hauptverbindungen der Fußgänger- und Fahrradfahrer korrespondiert, also der Nord-Süd-Achse. Diese Nord-Süd-Achse, mit ihren symbolischen Orten der Nachbarschaft wie beispielsweise „Das Andere Lab“ und den Paradeplatz, verbindet sich mit der Ost-West-Verbindung, welche wiederum als Hauptzungung zum neuen Wohngebiet dient. Dieser Ort nicht wie jeder übliche Kreuzungsbereich, sondern vielmehr wie ein starkes „Wahrnehmungs-Ort“ aus dem der Art von Treffpunkt, an dem ein welchem Studenten einen schönen Spaziergang mit ihren Kindern, gehen Charakter dieses Raumes, ein Kreuzungsbereich, der dazu einladet einen gediegenen Spaziergang zu machen, wird in dem nahegelegenen verspielt „Labyrinth“-Ber sich wieder „aufgenommen und erweitert“

### Wahrnehmungs-Ort

Ein Ort an dem alle fünf Sinne wahrgenommen werden

- 24. Xilofon
- 29. Flur
- 32. Obst

### Wahrnehmungs-Ort

Ein Ort an dem alle fünf Sinne wahrgenommen werden

- 24. Xilofon
- 29. Flur
- 32. Obst

### IBA Heidelberg

Heidelberg Zusammenkommen

Ein quer verlaufende Achse für Fußgänger und

Fahrradfahrer wird die beiden Seiten des Projektes verbunden. Um dieses Ziel zu erreichen sind zum einen Verkehrsmaßnahmen an den Kreuzungen der Römerstraße erforderlich.

Das Bürgerzentrum ist zwar keine voll ausgestattete Sportanlage, aber dennoch ein aufregender neuer öffentlicher Ort, welcher soziale Interaktionen verschiedenster Art und in multifunktionalen Feldern für Team-Sport Menschen, sondern auch für den Allgemeinen Sportliche Charakter diese Fläche bilden Raum und erschafft eine einzigartige, dynamische Atmosphäre.

Dank der Implementierung einer digitalen Verwaltung dieser Fläche, wird ein sportlicher Bereich bestmöglich. Das Entwickeln von multifunktionalen flexiblen Eigenschaften ermöglicht es über die möglichen Nutzungen zu bestimmen. Wochentage und Jahre bestimmen. Deshalb halten wir eine als das am besten geeignete Mittel, um Organisation und eine Dynamik der Selbstorganisation ermöglicht. Bei allenfalls Nutzern als auch von Verdammt ermöglicht.

### Neue Spielplätze

der Verkehrsschnisse Römerstraße trennt somit die Erschaffung eines naturnaher und sportlichen Betätigungspassenden A

BÜRGER SPOR

### digitale Interaktion

Dank der Implementierung einer digitalen Verwaltung dieser Fläche, wird ein sportlicher Bereich bestmöglich. Das Entwickeln von multifunktionalen flexiblen Eigenschaften ermöglicht es über die möglichen Nutzungen zu bestimmen. Wochentage und Jahre bestimmen. Deshalb halten wir eine als das am besten geeignete Mittel, um Organisation und eine Dynamik der Selbstorganisation ermöglicht. Bei allenfalls Nutzern als auch von Verdammt ermöglicht.

### Mobilität

Priorität ist es einen Raum, der für Fußgänger und Radfahrer optimale Bewegungsmöglichkeiten anbietet, zu gestalten. Dabei bleibt der Autoverkehr an der Peripherie des Gestaltungsraumes.



CIVIC-ORT  
„sozialer Lerntyp“  
Übernehmen den zivilen

Ein Ort, wo mit anderen Menschen diskutiert werden kann.

07. Zahnräder  
30. Tische

Neue Spielplätze  
Sportplätze

digitale Interaktion

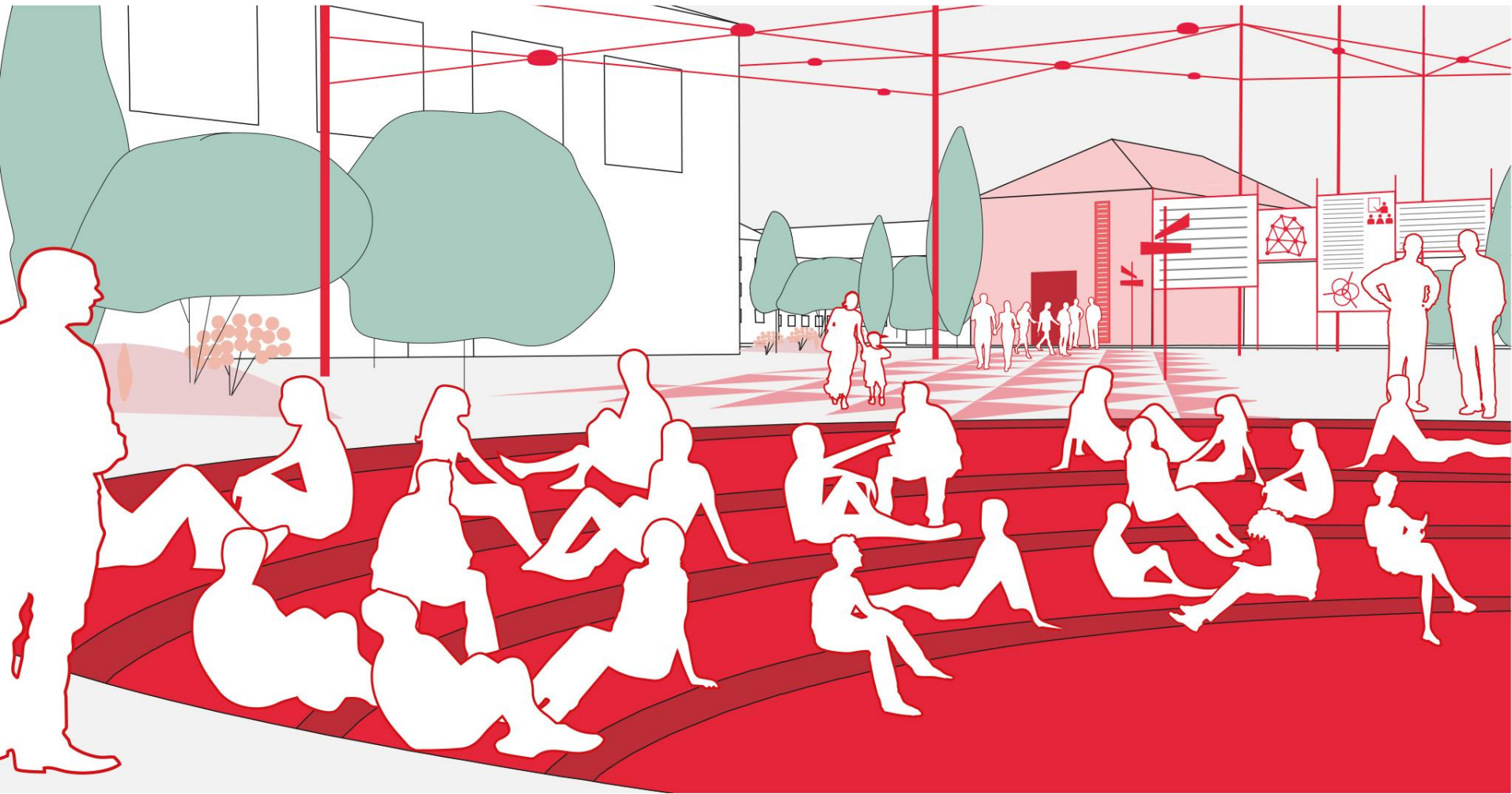
verschiedene Programme

Mobilität

Eddy House  
© Ecosistema Urbano Arquitectos





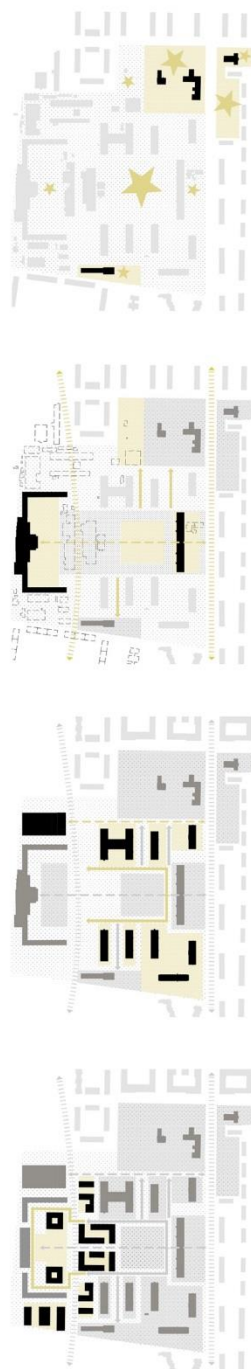


**Paradeplatz**  
© Ecosistema Urbano Arquitectos

2

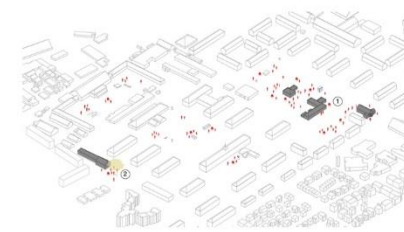
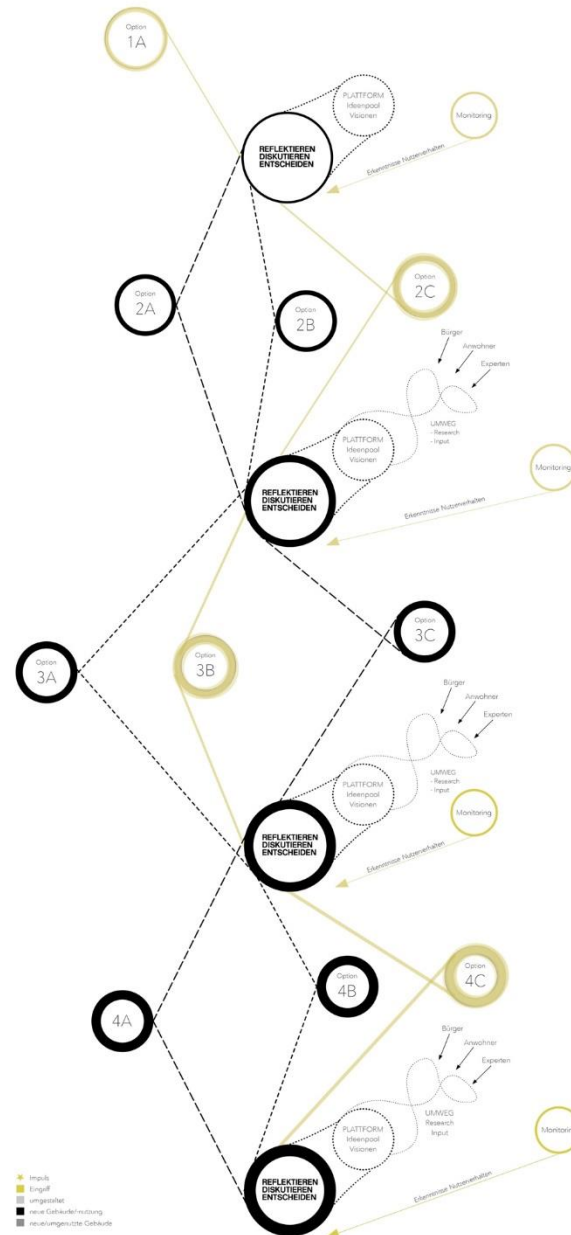
Westpol

Basel

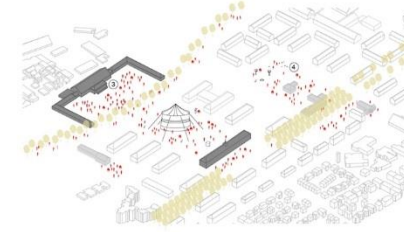


Angestrebt ist ein Projektierungsprofil, welches nicht einer linearen Entwicklungsstrategie folgt, sondern aus zahlreichen Strängen parallel entwickelt und umgesetzt wird. Dabei steht die Abwägung der kreativen und experimentellen Umgang mit dem neuen Quartier im Vordergrund. Einem morphologischen Kasten gleich können parallel verschiedene Vorschläge und Optionen

verfolgt werden. Durch ein niedriges Monitoring kann jeweils Einfluss auf die Gebietsentwicklung genommen werden, ohne Raum für Experimente auszuweichen. Wichtig erscheint eine breit abgestimmte Meinungsbildung in die Planungsprozesse einfließen lassen zu können. Dazu werden Etablierung und Plattformen eingerichtet.



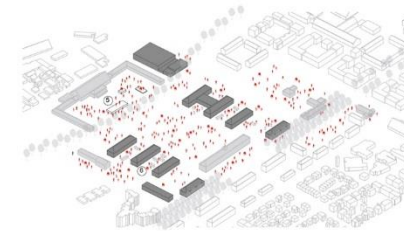
1: Die Umarmung des Eckhauses in eine Bibliothek mit Café steht am Anfang des Transformationsprozesses. In der Kommandantur einvoiert das Mann Team Center. Der Park wird leicht aufgeweitet, in seiner Grundstruktur aber erhalten. Zusätzlich wird in der Kapelle ein Infocentrum eingerichtet.



2: In der ersten Etappe sieht auch die Kreativwirtschaft in des Gebäude bei der alten Ecke um des Raum im Süden des Geländes zu leben.

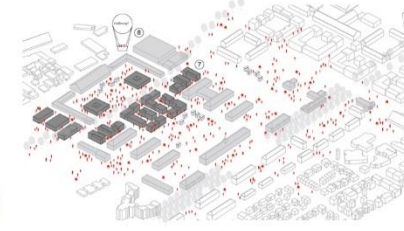
3: Wichtige Anwohner einer erfolgreichen städtebaulichen Transformation sind die lokalen Institutionen. Dabei spielt die Anbindung des Karlsruherbahnhofs eine zentrale Rolle. Ebenso die Umarmung des Torhauses als Gebäude für die Privatschule. Diese stellen ein kreatives Publikum an.

4: Zusätzlich sind auch kleinere kulturelle Programme und Zwischennutzungen anzustreben, die ein breites Angebot an kulturellen und sozialen Aktivitäten eventuell mit partizipativer Beteiligung zur Verfügung stellen. Dies ist ein unerlässlich und wichtiger Impuls zur Begrüßung und Bindung des gesamten Areals.



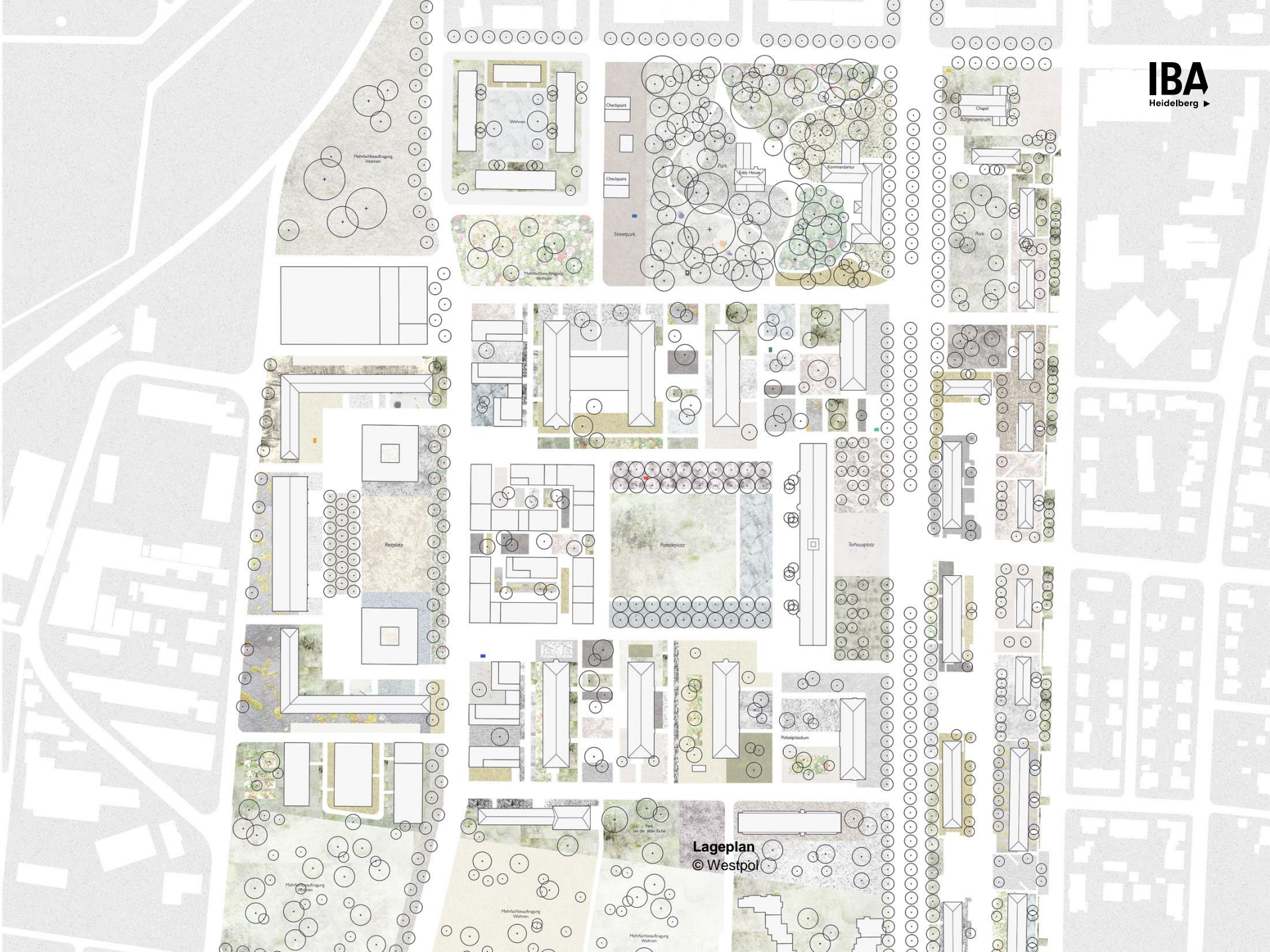
5: In einem nächsten Schritt können die neuen Bewohner realen Bestandsgebäude umgenutzt und von ihrem neuen Bewohnern bezogen werden, wodurch sich das gesamte Gebiet mit Nutzungsmustern überlagern ist.

6: Ab diesem Zeitpunkt werden auch die Zwischenräume beachtet und mit neuen Nutzungen gefüllt.



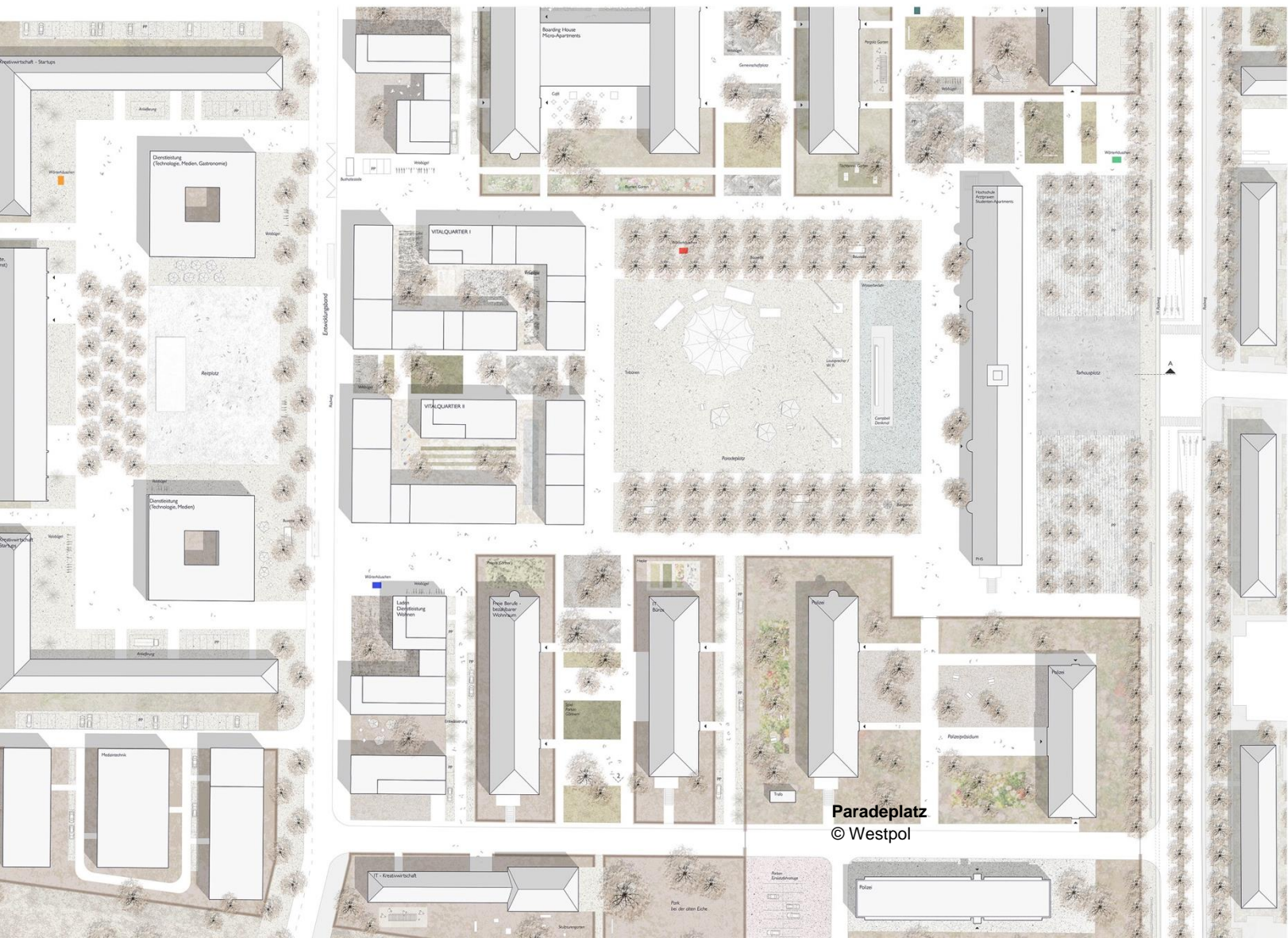
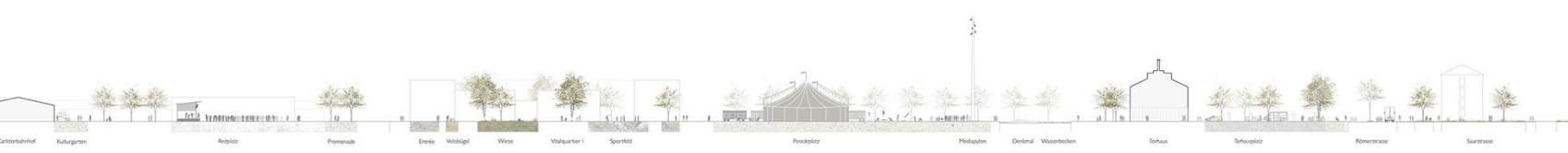
7: Im letzten Schritt kommen die neuen Gebäude hinzu. Diese verlebendern das Gebiet und gliedern den Raum. Zusätzlich stärken die Achse vor dem Karlsruherbahnhof als Entwicklungshand mit neuen Fassaden und geschichtlichen Nutzungen im Erdgeschoss.

8: Ein Endausgangspunkt lädt ein breites Publikum ein den 'anderen' Park als neuen Bestandteil des Stadtgefüges zu erkennen.



**Lageplan**  
© Westpol





**Paradeplatz**  
© Westpol



Gartensieder



Gartenwege



Platz am H-Gebäude



3

Latz + Partner  
Kranzberg

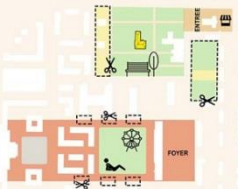


# CAMPBELL PARKS

Ziele sind die Transformation der Campbell Barracks in ein parkartiges Wohn-, Arbeits- und Kulturquartier und die Bereitstellung attraktiver urbaner Freiräume. Der vorliegende Entwurf will dafür die im Masterplan entwickelten, stadtplanerischen Elemente stark und funktional wirksam ausbauen.

Die Konzentration kultureller Einrichtungen im Bereich des vorgeschlagenen Loops verlangt nach einer Betonung desselben im städtischen Kontext. Die weiteren Räume erfahren eine Öffnung, flächige Zusammenfassung und Stärkung ihres individuellen Charakters.

## Wir schaffen Räume...



1 Wir schaffen Räume: Es soll ein vielfältiges Patchwork an erlebbareren Orten und Nutzflächen angeboten werden, die über ein frei angeordnetes Arboretum und Architekturelemente miteinander verknüpft und in einem dialogischen Planungsprozess nutzbar gemacht werden.

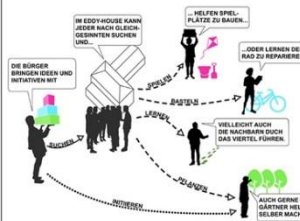
Die militärische Logik wird in eine bürgerliche uminterpretiert: die Kasernenmauern werden entfernt, der rote Exerzierplatz wird zur grünen Rasenfläche, ehemals lineare Baumstellungen werden durch ein freies Anordnungsruhrad ersetzt. Architektur betont das Improvisierte, Unfertige und stellt sich vor die kriegerischen Reliefs vergangener Ideale.

Das Regenwassermanagement wird sichtbares Zeichen einer neuen Infrastruktur. Einzelflächen erhalten Rahmen und stellen „besitzbare“ Topographien her. Design fordert zur Nutzung öffentlichen Raums auf.

## ... und verknüpfen sie.



## Die Bürger haben Ideen



## = Plattform Landschaft

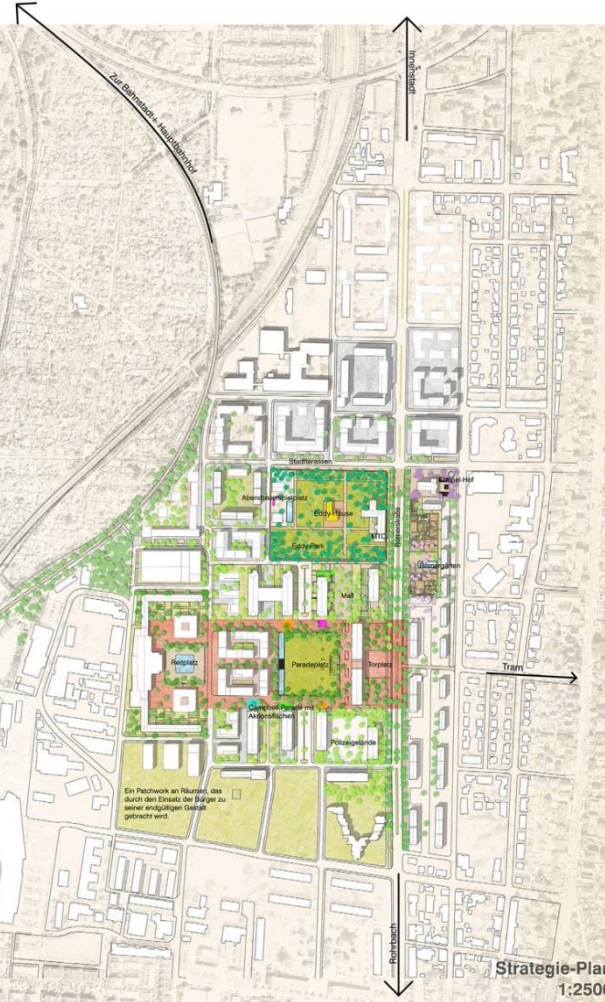


2 Die Bürger haben Ideen: Eine „Plattform Landschaft“ entsteht im Eddy Haus, die an zentraler Stelle Angebote, Projektorschläge und Wünsche der Bürger, Bewohner und Gewerbetreibenden koordiniert, vernetzt, ermöglicht und unterstützt.

Das Eddy Haus wird zum Koordinations- und Bürgerzentrum des Viertels. Hier übernehmen städtische Fachleute gemeinsam mit den Planern eine prozess-choreographische Aufgabe und ermöglichen den Bewohnern des Viertels die weitere Ausgestaltung des Parks.

Sie erhalten und bieten fachliche und aktive Hilfe; Materialien und Werkzeuge werden gestellt und Aktionsorte ermittelt; Mediatoren begleiten der Ausgleich unterschiedlicher Interessen.

Koordination und Unterstützung sollte nicht nur die Aktivitäten in den öffentlichen Anlagen, sondern auch in den privaten Wohnanlagen begleiten. Dies ist für die Campbell-Parks nicht unwichtig, denn ihre Ränder werden überwiegend von privat gestalteten Anlagen begrenzt.



Ein Patchwork an Räumen, das durch den Einsatz der Bürger zu seiner endgültigen Gestalt gebracht wird.

Strategie-Plan  
 1:2500

Parks lassen sich heute daran messen, wie sie eine heterogene Stadtbevölkerung aufnehmen und mit entsprechenden Angeboten willkommen heißen. In der Universitätsstadt Heidelberg formulieren verschiedene Kulturen klassische und moderne Ansprüche an Freizeitanlagen, kombiniert mit dem Wunsch, an der gemeinsamen Umwelt aktiv mitzugestalten. Parks sollen sowohl auf den individuellen Kontext wie auf die Historie reagieren. Die Antworten auf Umweltbelange wie Ökologie, Artenschutz, Stadtklima oder Wassermanagement erscheinen als selbstverständliche Teilprogramme für Grünanlagen. Aus diesen komplexen Anforderungen wiederum resultieren gegenseitige räumliche Strategien.

Freiraumtypologien wie klassische Parks und Plätze vermischen sich zu multistrukturierten Freiräumen. Die optimale Entfaltung unterschiedlicher Ansprüche kann durch Kommunikation und Vernetzung von aktiven Austausch und Miteinander) zu einer Mischung aus klassischer Grundstruktur und spontan anpassungsfähigen Freizeitanlagen führen. Die Campbell Barracks erscheinen ideal, um multistrukturierte Freizeitanlagen in den Vordergrund zu stellen. Die existierende Anordnung der Gebäude und ihr Erschließungssystem sind eine Kombination von Schichten, die sonst für Parks als unverfügblich gelten. Die Abstände zwischen den Bauten lassen jedoch unterschiedlich dimensionierte Parkräume zu, in denen sich verschiedenste Freiraumprogramme und Aktivitäten überlagern lassen.



## Abendteuerspielplatz

Die Dächer des ehemaligen Kontrollpunktes werden Schutzräume für einen Abenteuerplatz. Hier wird nach Herzenslust getobt, gematscht, auf- und wieder abgebaut.



## Die Campbell-Parade

Auf dem ehemaligen „Paradeplatz“ kann man jetzt auf dem Rasen liegen und picknicken, Ball spielen oder seine Füße im Wasser kühlen. Um eine Sitzstufe eingesenkt, wird der Platz von der Parade umrahmt und ist auch für große Veranstaltungen geeignet.



**Lageplan**  
© Latz + Partner



Stadterassen

Rheinstraße

Die Oberflächen von Campbell Parade und Chapel-Platz unterbrechen die Schwarzdecke und markieren die zentralen Orte in der Römerstraße

Marktplatz

Chapel

Eddy-House

MTC

Terrasse

Urban Gardening

Checkpoint mit Abenteuerspielplatz

Treffpunkt

Wasser als Spielfläche

Versickerungsfläche

Amerikanisches Arboretum

Spielplatz

Wasser zur Bewässerung

Römertgärten

Private Gärten

Kindergarten

Eddy-House  
Verwaltung  
© Latz + Partner

Mall

Parkplatz

Boardinghaus, Café, Self-Storage

Studentenwöhen



Start-Up

Reitplatz

Temporäre Wasserfläche

Start-Up

Boardinghaus, Café, Self-Storage

Vitalquartier

Vitalquartier

Parkplatz

Camping Parade

Paradeplatz

Container Spiel

Container Mobilität

Container Kultur

Parkplatz

**Paradeplatz**  
© Latz + Partner

Private Gärten

Studentenwohnen

Biergarten

Mall

Kindergarten

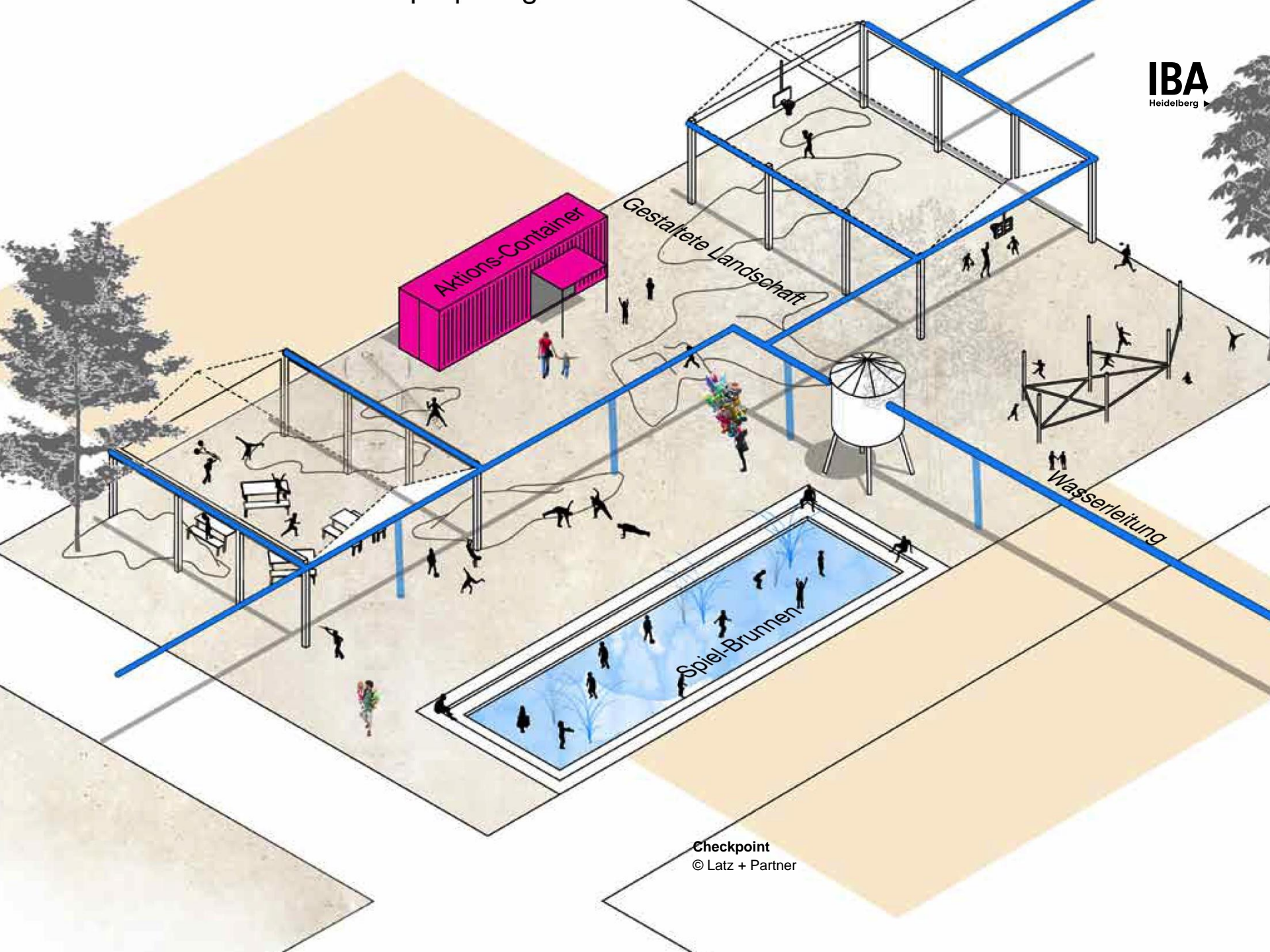
Verwaltung

Neues Torhaus

Torhaus

Unterbrechungen des Mittelstreifens ermöglichen U-Turns, über die alle Zufahrten, auch die von Polizei und Hochschulparkplätzen erreicht werden.

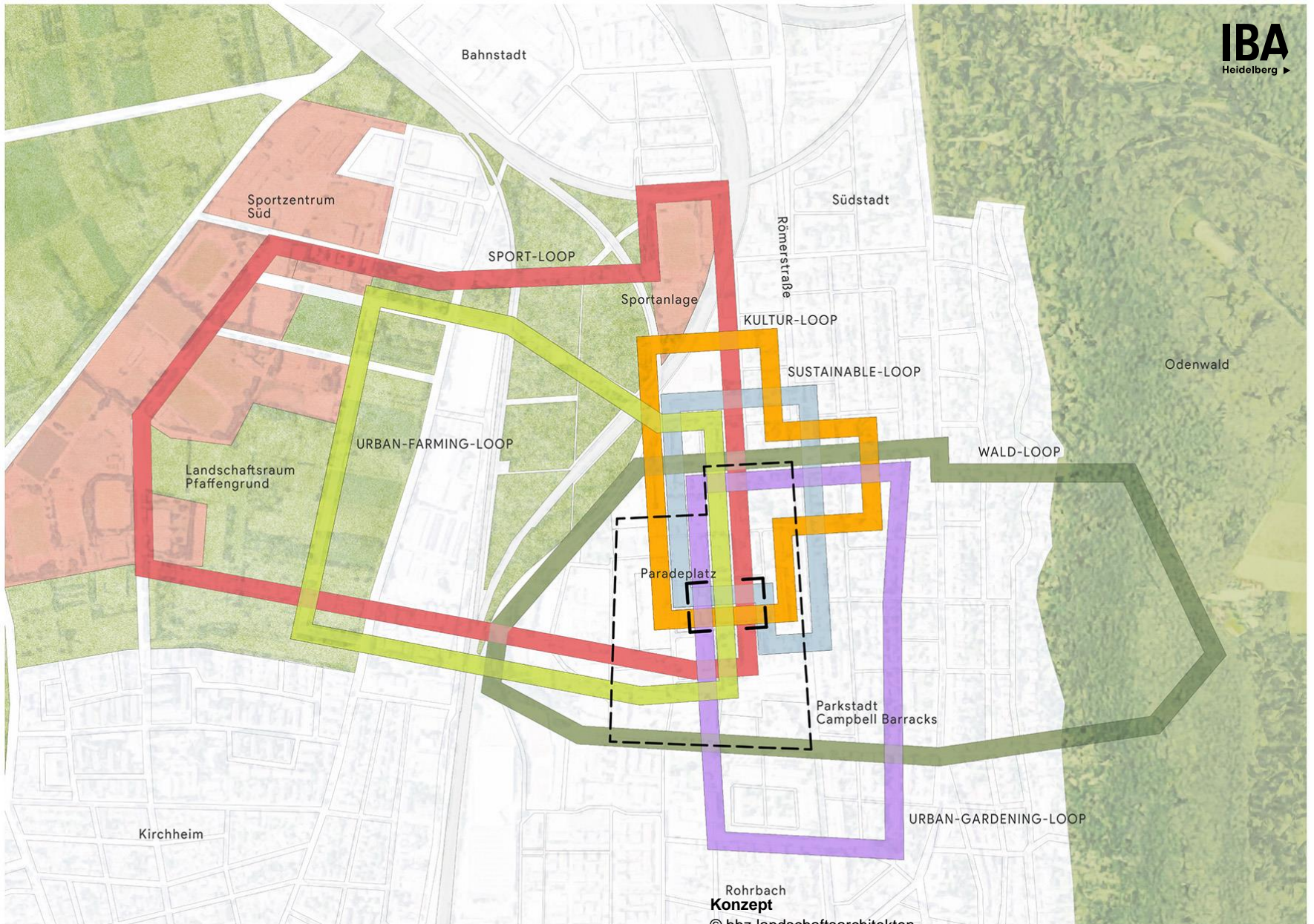
Polizei



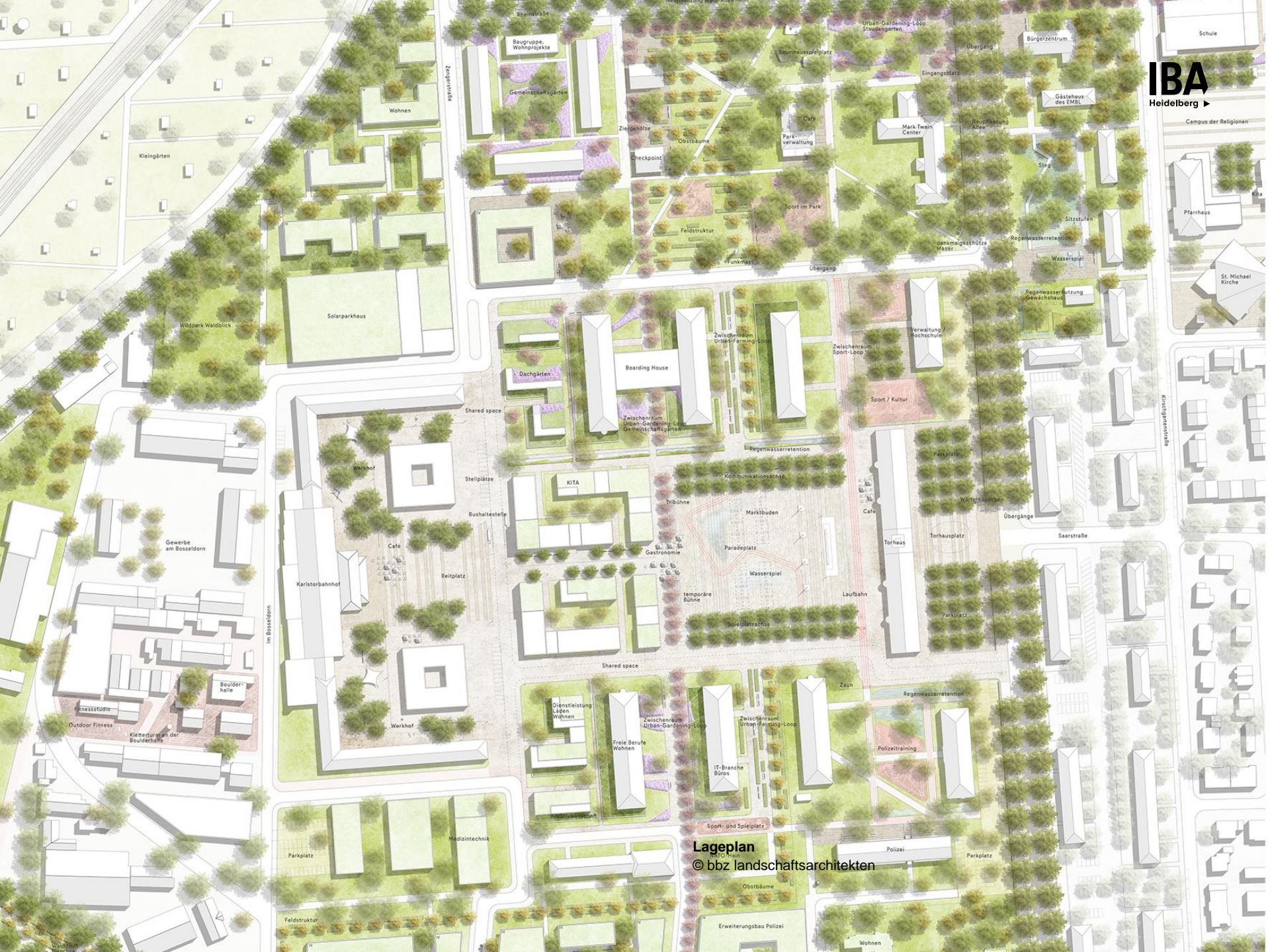
4

bbz  
landschaftsarchite  
kten

Berlin

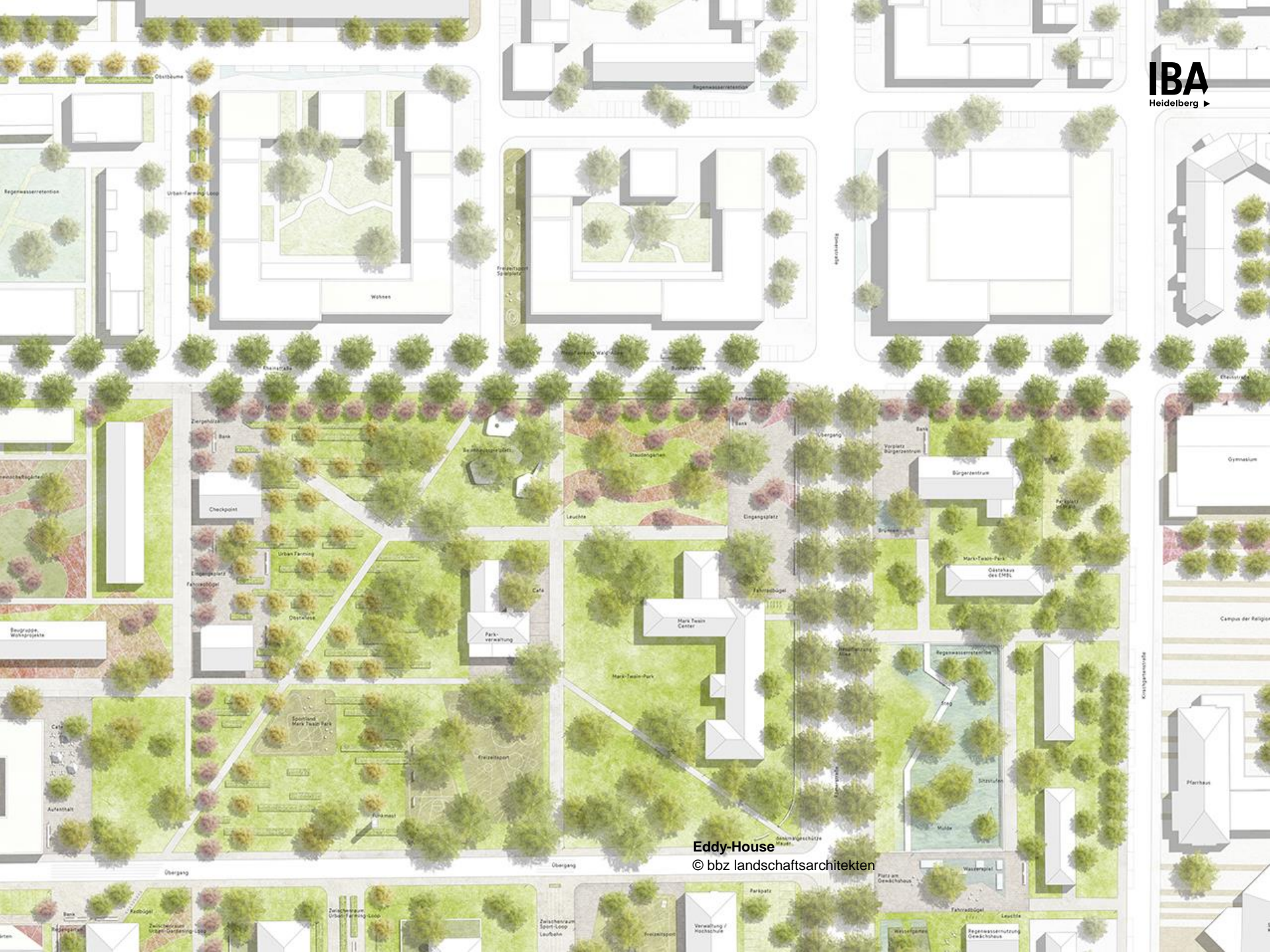


Verknüpfung mit den angrenzenden Stadt- und Landschaftsräumen



**Lageplan**  
© bbz landschaftsarchitekten





**Eddy-House**  
© bbz landschaftsarchitekten





5

Atelier Loidl

Berlin

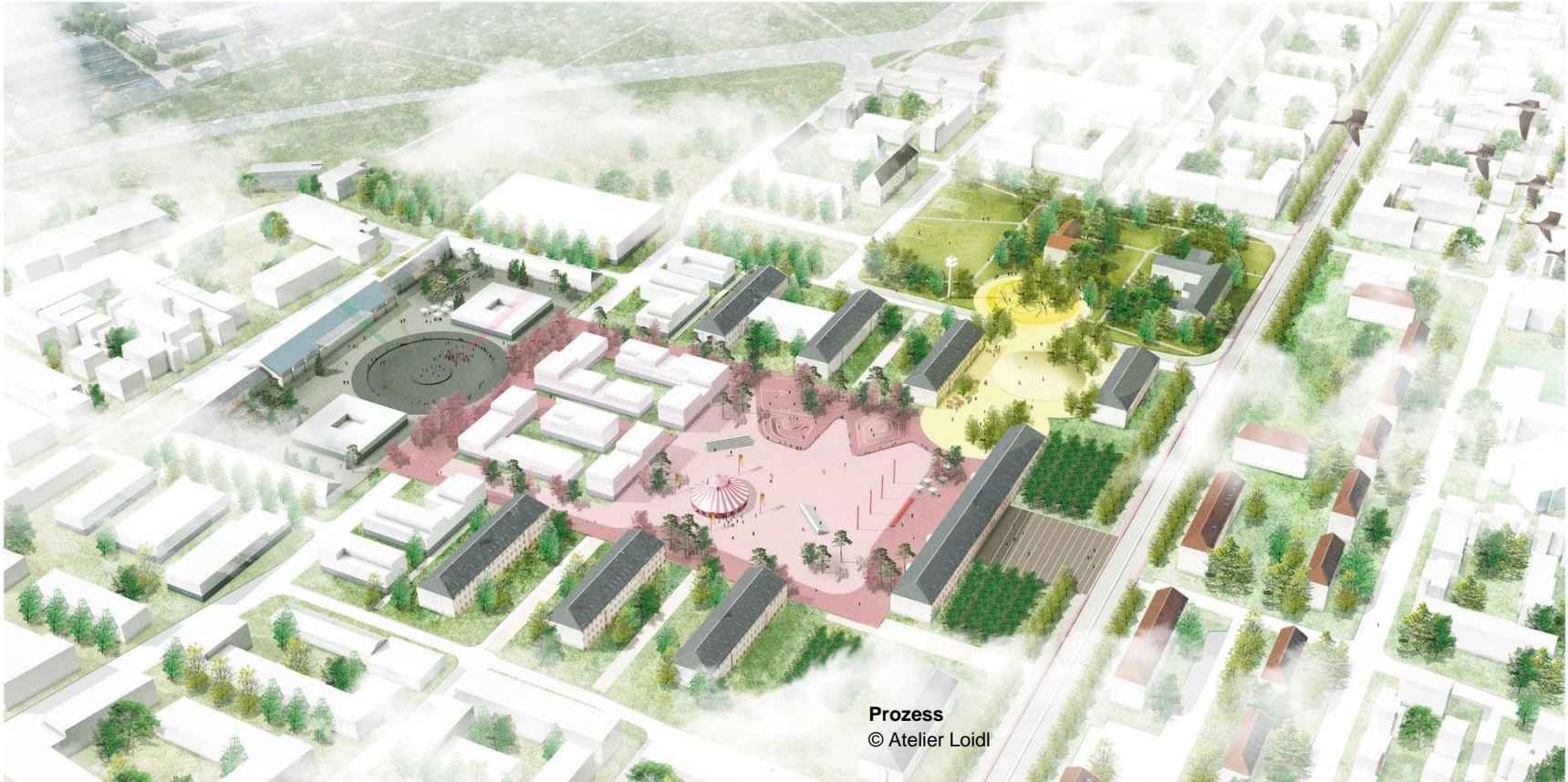
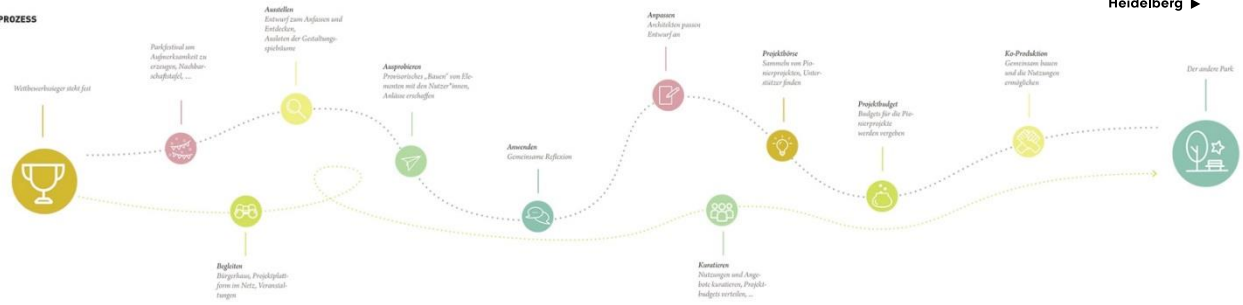
## ANDERS PLANEN - ZEITRAUM: 2018 - 2019

Wir wollen die Grundidee vom „Anders Park“ aufgreifen und das Vorhaben durch eine Prozessgestaltung unterstützen, die diesen Anspruch gerecht wird. Sowohl der Prozess als auch die Gestaltung werden partizipativ begleitet. Dies entspricht unserem Grundverständnis von erfolgreichen und nutzerorientierten Parkkonzepten. Das **andere Planen** knüpft an die Beteiligungsphase „Mitbestimmen“ an und will den intensiven Austausch zwischen Planer\*innen, Architekt\*innen und Nutzer\*innen fortzuführen:

## ANDERS BAUEN UND DIE UMSETZUNG KURATIEREN: AB 2020

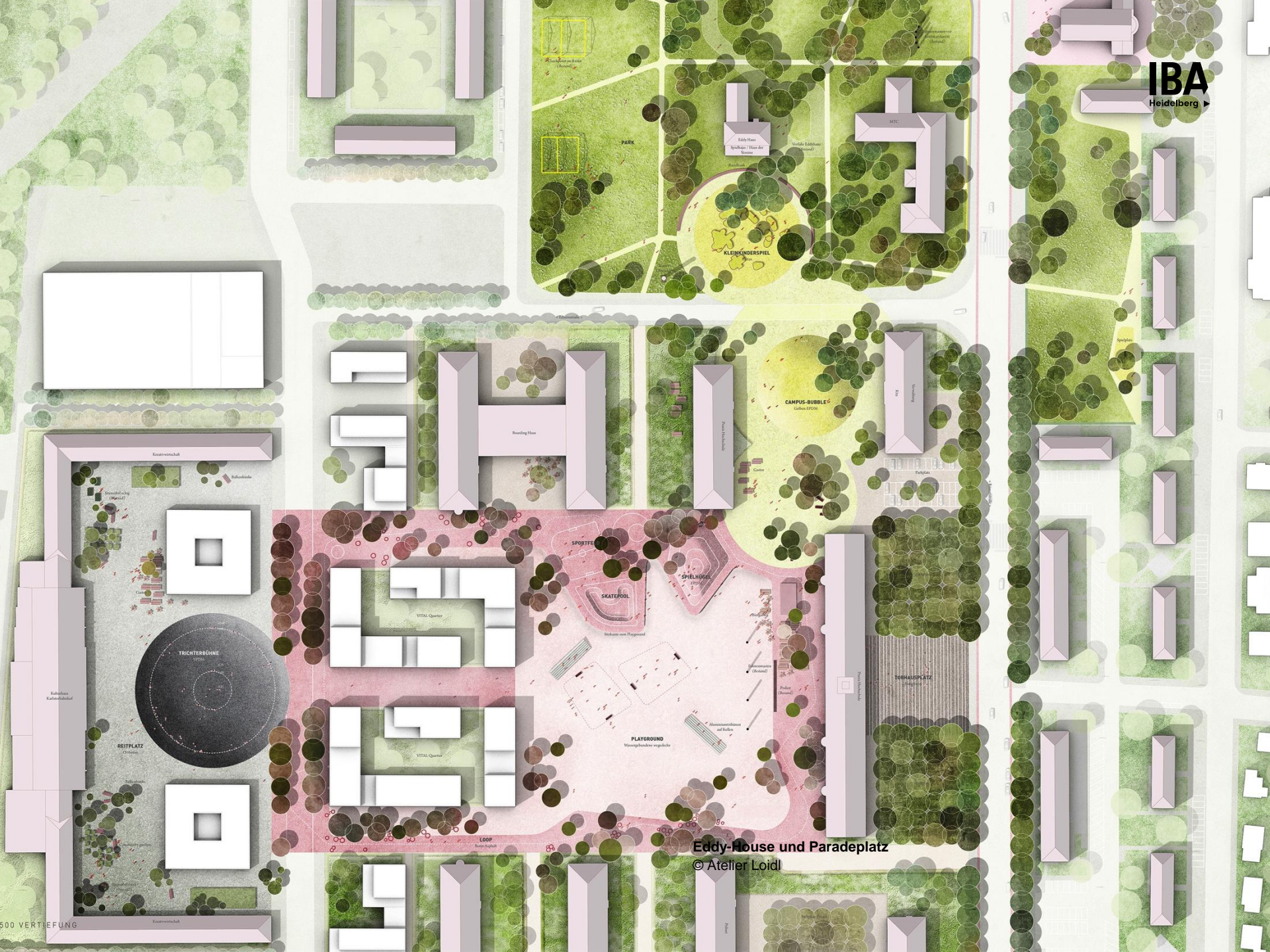
Es geht in dieser Phase mehr um das Kuratieren von Nutzungen - ein Anleiten und Ermutigen, um den neuen Stadtraum in der besten Öffentlichkeit Heidelberg zu verankern. Geht der Entwurf in die Umsetzung, dann sollte der Prozess ein stabiles Rückgrat sein. Der Entwurf und die Plattform werden über die Nutzer und von Kuratoren zusammengeführt. Der Raum wird weiter „aktiviert“ z.B. durch Projektwerkzeuge für einzelne Flächen. Dafür werden fixe Projektbudgets und ein begleitendes Kuratorteam eingerichtet. Hierbei ist es auch wichtig, die Ideen / Elemente aus den Stadtteilen in den Park holen.

### PROZESS



Prozess  
© Atelier Loidl





Eddy-House und Paradeplatz  
© Atelier Loidl



Paradeplatz  
© Atelier Loidl

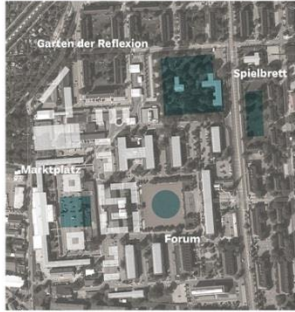


6

**Studio Vulkan**

**Zürich**

**1 Die Icons**



**2.1 Reflektionsband: Bodenschicht**



**2.2 Reflektionsband: Baumschicht**



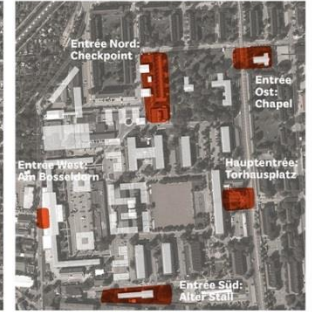
**2.3 Reflektionsband: Artefakte**



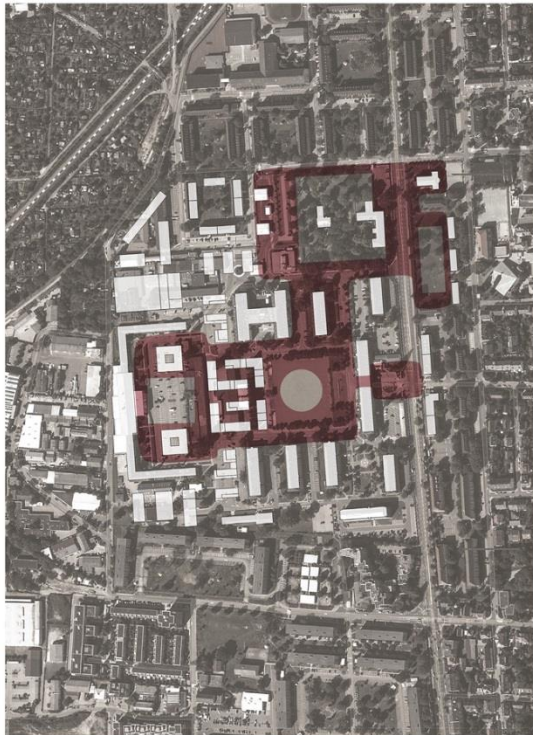
**3 Vorzonen / innerer Städtebau**



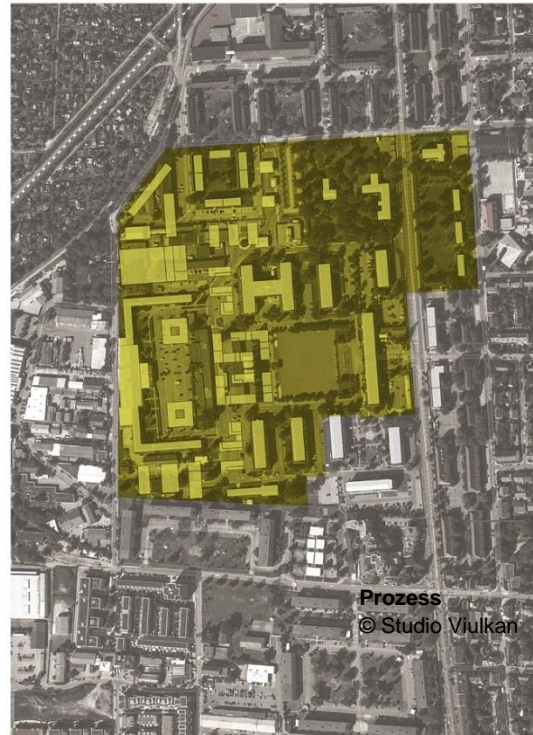
**4 Entrées**



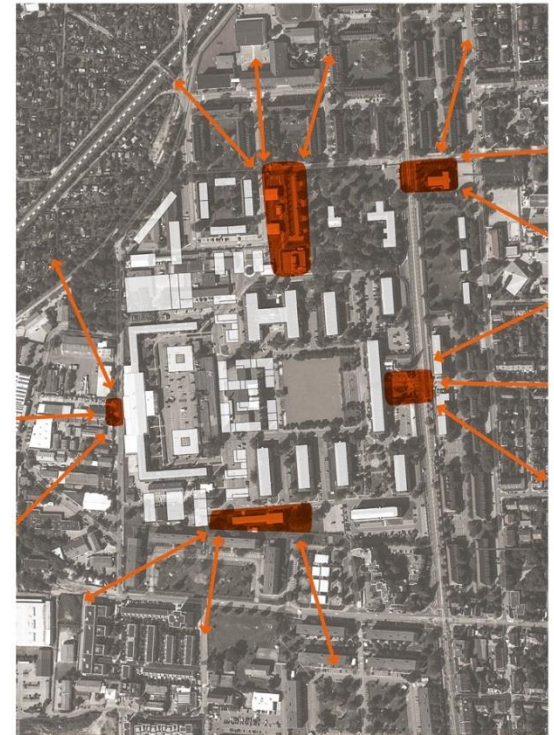
**Figur Reflektionsband**

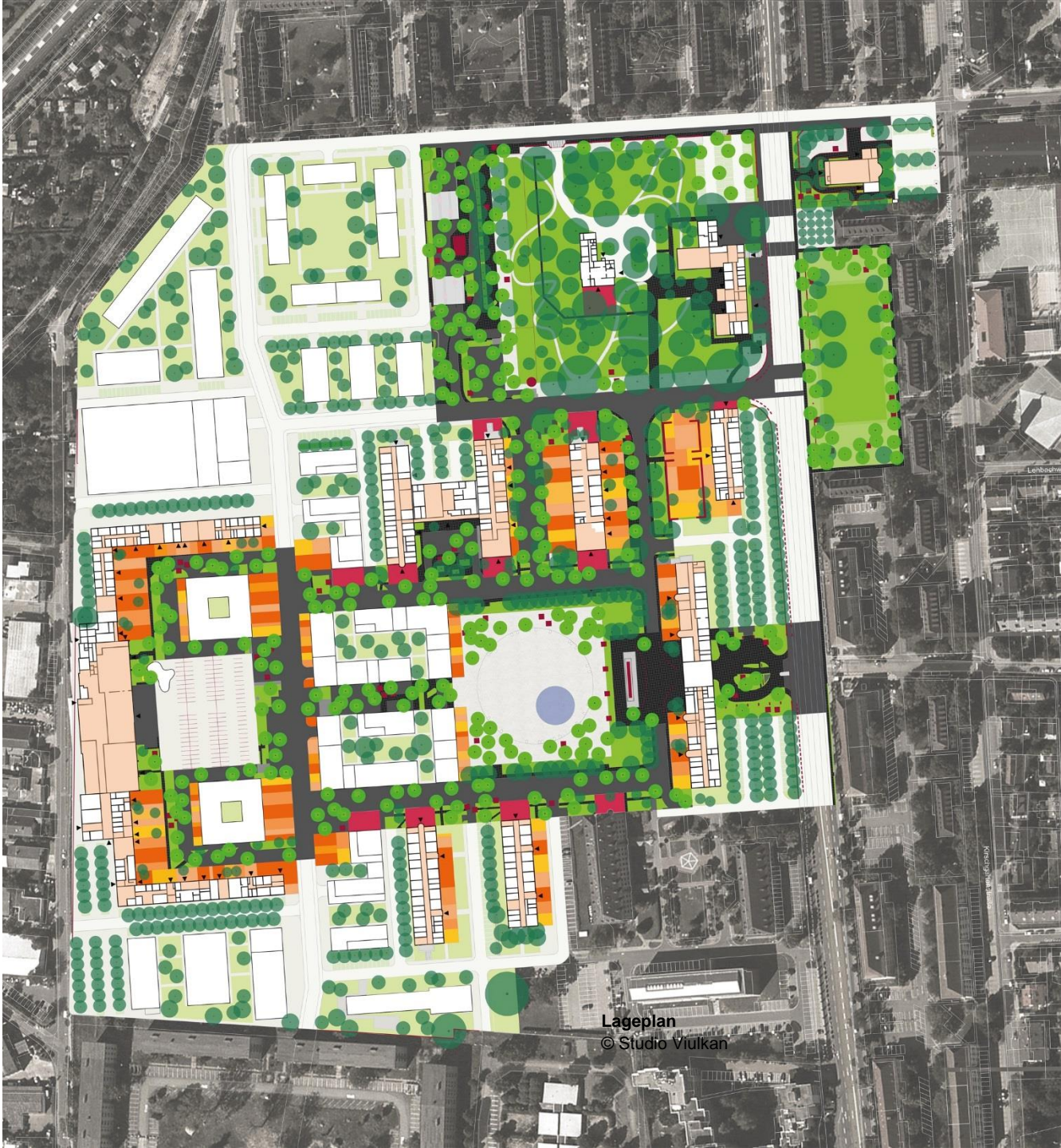


**Figur Park**



**Verwebung Kontext: Entrées**

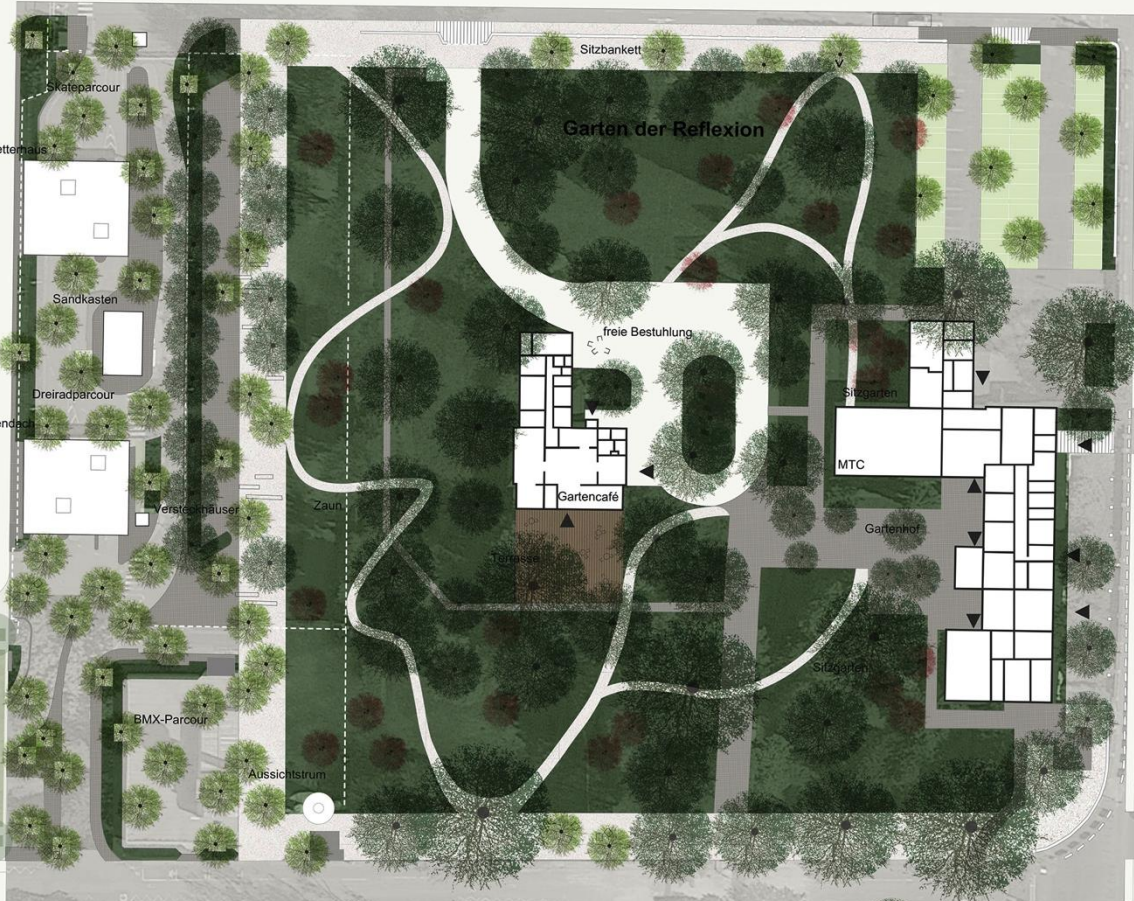




Lageplan  
© Studio Vulkan

**Quartierspielplatz**

**IBA**  
Heidelberg ▶





IBA  
Herfötberg

Torhausplatz

Forum

Marktplatz

Paradeplatz  
© Studio Vulkan

Holz

Pavillon

Überwachungs-  
kamera

Wasserbecken

temporäre  
Kleinbauten

Sitzzelemente

Wasser

Kleingastro

Bäckerei

Mittagstisch

Suppenküche

Bar

Café

Biergarten

Praxis-  
hochschule

Beton



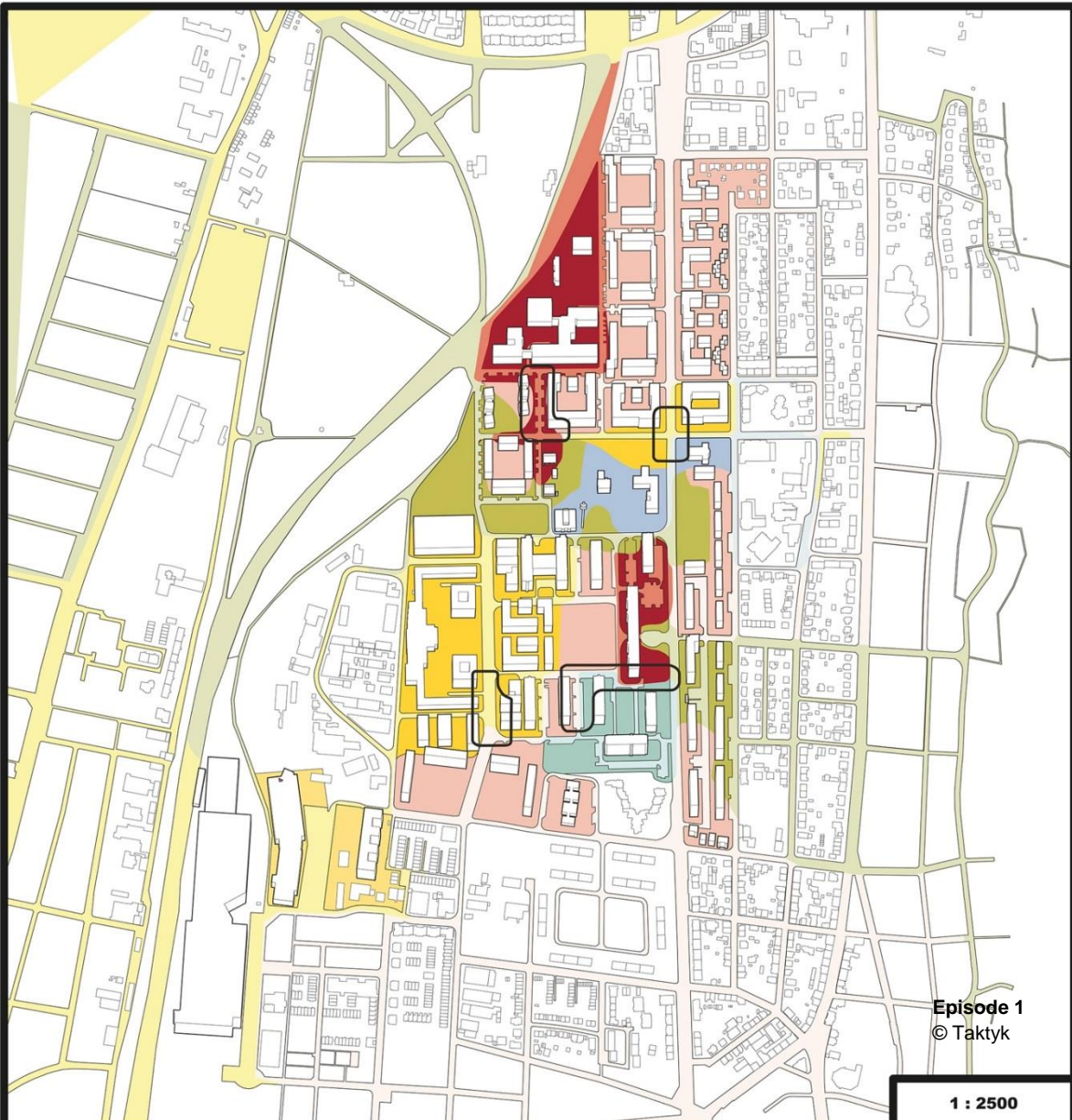
**Paradeplatz**  
© Studio Viulkan



Taktyk

Brüssel

# EPISODE 1 Erschließen & Willkommen Heißen



Episode 1  
© Taktyk

1 : 2500

## Der Andere Park

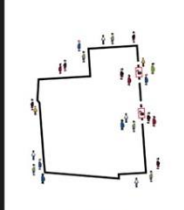
Das Projekt als Schallmessen  
 Dieses Projekt ist bestrebt, die Voraussetzungen für einen öffentlichen Raum zu schaffen, der den Austausch und das Miteinander fördert. Unsere gesamten Überlegungen gehen von folgendem Grundsatz aus: Es gibt kein bestimmtes Nutzerprofil für den öffentlichen Raum, sondern vielmehr verschiedene „Jahre“ von Nutzern mit einem spezifischen Gesamtwort. Das Projekt für den öffentlichen Raum beruht nicht auf dem Diktat eines Designers, sondern darauf, die unterschiedlichen Orte im öffentlichen Raum, ihre Besonderheiten und die gesellschaftlichen und kulturellen, praktischen Möglichkeiten und Kompetenzen dieser Orte untereinander zu verbinden. Unsere Analyse hat als Ziel, die im öffentlichen Raum anwesenden, verschiedenen Farben sowie die möglichen Verbindungen zwischen diesen Farben aufzuzeichnen.  
 In Phase 1 sollen wir Hypothesen für typische Eingriffe auf, die das jeweilige Zusammenwirken unterstützen. Die Analyse der „Farbpalette“ beruht auf drei Kriterien: die Analyse der städtebaulichen Programme, die Analyse der Bewegungsräume, die Analyse der öffentlichen Räume. Wir schlagen vor, diese Hypothesen in Phase 2 zu testen.  
 In diesem Sinne soll ein Projekt keinen fertigen Gegenstand zum Ziel haben, sondern neue Episoden entwickeln, die in diesem Raum gesetzt werden. In dieser Phase definieren wir 3 neue Episoden für die Weiterentwicklung dieses Raums.



HANDEL

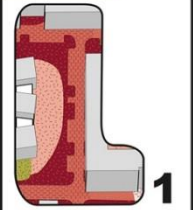
## EPISODE 1 Erschließen & Willkommen Heißen

Arbeitsprotokoll: die Programme lesen  
 Aus den „Südbau- und Landschaftsstudien“ geht hervor, dass das Gelände von städtebaulichen Programmen eingeschlossen ist, die sich besonders gut ergänzen. Wir haben 4 Standorte mit großer Heterogenität identifiziert, die als Projekt im und für den öffentlichen Raum entwickelt werden können.  
 Während Phase 2 bieten wir eines Workshop im alle und unterweg zu den 4 Stätten an, um deren hohes Entwicklungspotential einschätzen zu können.



**A** WORK SHOP  
 09h-11h

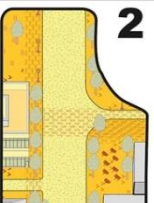
Workshop A von 9 bis 11 Uhr im Nordosten, wo Schrebergärten, mehrere Schulen und Wohngebiete den Eingang des Geländes bilden. Könnte man die Bewirtschaftung der Gärten und das Wissen der Gärtner mit dem Wissen der Lehrkräfte und Bewohner verbinden? Könnte man sich im öffentlichen Raum oder im Erdgeschoss der neuen Wohngebäude Räume vorstellen, in denen Menschen Zeit miteinander verbringen, ins Gespräch kommen, Dienstleistungen austauschen, z. B. selbst angebaute Tomaten gegen Herendelbäume oder Hausaufgabenbetreuung gegen Gartenarbeit?



WOHNEN  
 1



**B**



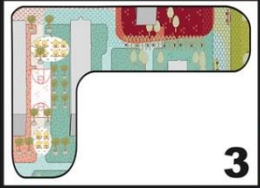
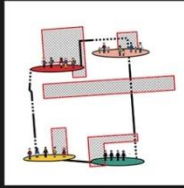
2

WORK SHOP  
 11h-13h

SCHULEN  
 CIVIC



**C**



3

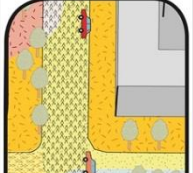
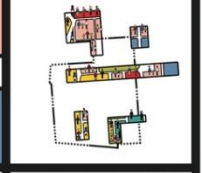
WORK SHOP 13:30h-15h

Workshop C von 13.30 bis 15 Uhr im Südosten, wo der Bau des Polzeingebäudes als zusätzliche Sperre zum Parastadion erschaffen kann. Der Zugang zu diesem Platz ist für die Bewohner der Sozialwohnungen am Halbinselberg sehr wichtig. Könnte man hier einen Zaun vorsetzen, der als Einbürgerungspunkt wird, das Gelände zu betreten und dort zu verbleiben?

GRÜNANLAGEN



**D**



4

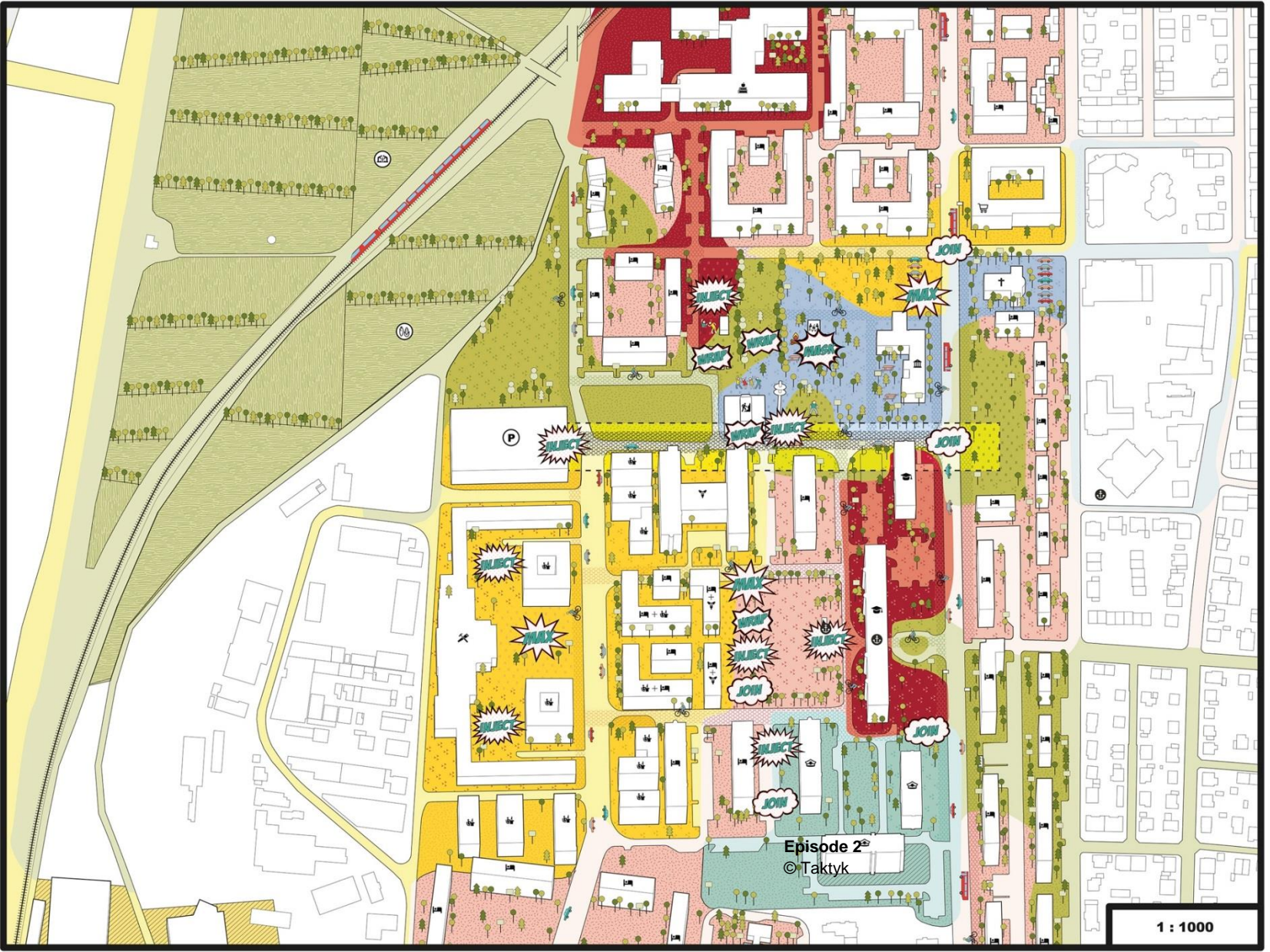
WORK SHOP  
 15:30h-17h

Workshop D von 15.30 bis 17 Uhr im Nordosten des Geländes, Kreuzung Rönnestraße/Rheinstraße, wo ein Parkplatz gegenüber dem geplanten Nahverkehrsgangweilers liegt. Diese Ecke hat eine der verkehrsreichsten des Geländes. Könnte der Parkplatz eine öffentliche Funktion erhalten, die sowohl den Handel als auch der Straße selbst zugunsten? Könnte er als Eingang zum Garten genutzt werden, der den Blick auf die Hügel am Stadtrand freigibt?

KULTUR



# EPISODE 2 | Bewegungsströme & Kontaktflächen



Episode 2  
© Taktyk

1 : 1000

## EPISODE 2 Bewegungsströme & Kontaktflächen

**Anhaltspunkt:** die Bewegungssysteme analysieren  
In der jetzigen Phase geht es nicht darum, eine endgültig räumliche Lösung für das offene Gelände auszuarbeiten. Diese Episode dreht sich um eine Toolbox, die 5 Aktionsstrategien zur Förderung des Austausch/Interaktions im öffentlichen Raum enthält. Diese Toolbox muss mit der Zeit angepasst werden. In dieser Phase besteht der Inhalt auf folgendem Prototyp:

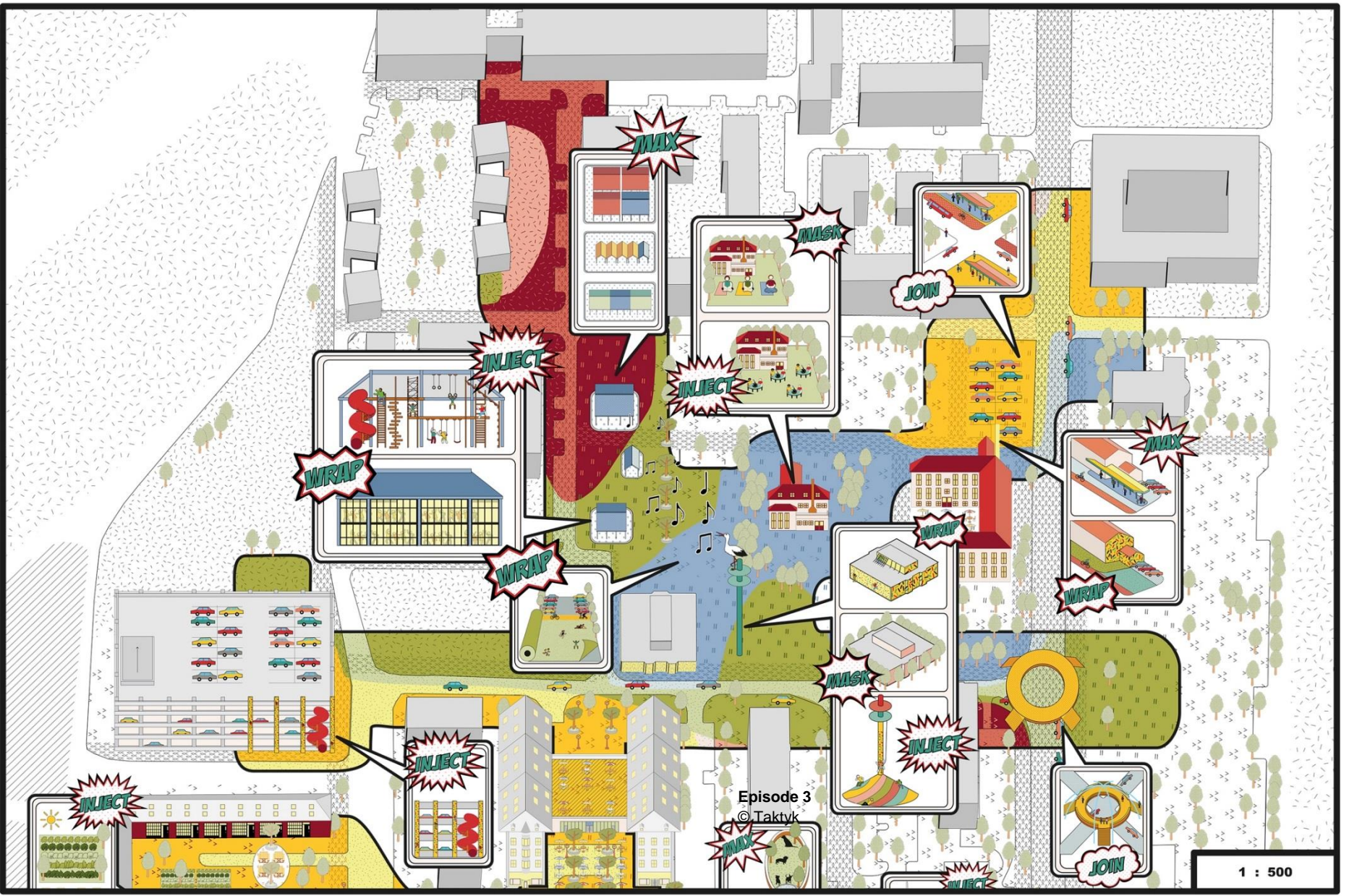
Wir bestimmen zunächst 3 Arten von öffentlichen Räumen. Die Achse stellt den Hauptzugang für den meisten Verkehr dar. Sie ist zugleich das Rückgrat des Verkehrs und die Struktur, die den Fußgängerströmen auf dem Gelände verleiht. Die Magnetten stellen die im Netzwerk identifizierten, bewegungsgünstigen Zentren dar, die Anker die historischen Ankerpunkte auf dem Gelände.  
Wir erfassen die Bewegungsströme, die diese drei öffentlichen Räume verbinden. „Schwefelwolle“ bezieht sich auf die schwebenden Wege, „Abgleiten“ auf aktive Räume und „Passen“ auf Räume, die eher das Durchschieben ermöglichen.  
Wir haben für alle drei Arten des öffentlichen Raums jeweils Räume zur Unterstützung der Interventionen identifiziert, die den praktischen Austausch im öffentlichen Raum fördern.  
Nach Begutachtung der unterscheidenden Räume schlagen wir 5 Arten von Interventionen vor:

- „Verbinden“ bezieht sich auf verbesserten Zugang zum öffentlichen Raum.
- „Maximieren“ will die Attraktivität öffentlicher Räume steigern.
- „Einbringen“ stellt neue Mikro-Interventionen im öffentlichen Raum vor.
- „Maskieren“ erfüllt einen bestehenden Raum neuer Funktionen.
- „Maskieren“ hebt den Wert und die Besonderheit eines öffentlichen Raums hervor.

	EINBRINGEN
	DYNAMISIEREN
	VERWICHELN
	AKTIVIEREN
	MAXIMIEREN
	ANZIEHEN
	MASKIEREN
	HERVORHEBEN
	VERBINDEN
	ERREICHEN
	ANKER
	PLAY
	PAUSE
	FAST-FORWARD

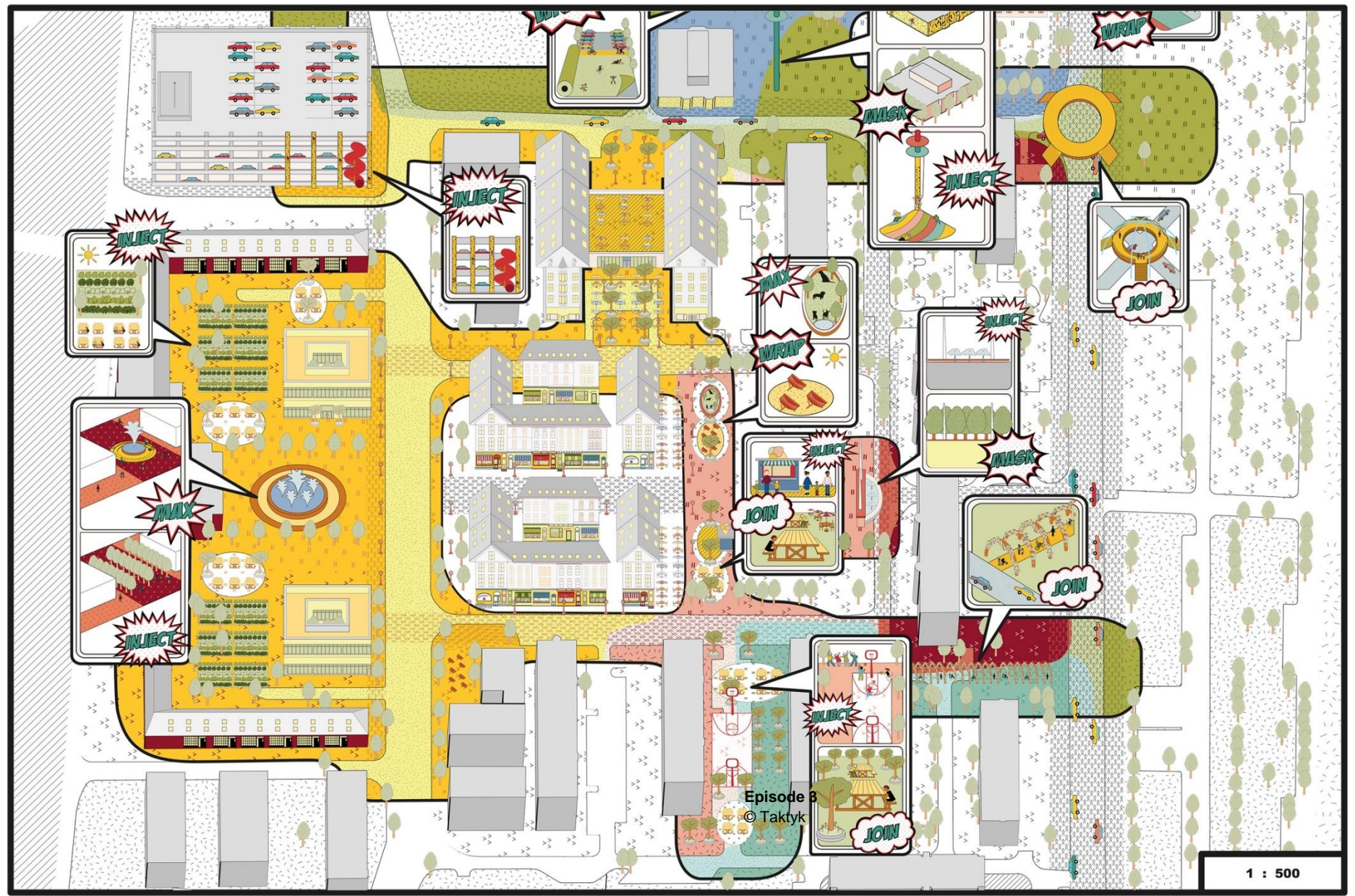
## EPISODE 3 Knoten & Netz

**Anhaltspunkt:** die öffentlichen Räume analysieren  
Die Table 3 und 4 stellen vorläufige Interventionen für diese öffentlichen Räume sowie Alternativen dar, die während Phase 2 bestimmt werden müssen.  
Die Toolbox wendet auf die besonderen räumlichen Gegebenheiten des Gartens, des Parkplatzes und des Fußgängerabganges.  
Wir gehen davon aus, dass diese öffentlichen Räume in ihrem Aussehen und in inhaltlichen Programmen bereits festliegen. Ihre Neugestaltung verlangt spezifische räumliche Veränderungen, die neue Räume zum Interagieren hervorbringen und den gesamten Raum veränderten können. Wir interessieren uns beispielsweise für Möglichkeiten, den Garten auszuweiten, in dem wir seine Konturen neu strukturieren, ihn zur „Gast“- von „Blind“- und gleichzeitig die verschiedenen Ebenen dieses Gartens stärken. Wir betrachten den Berührungspunkt zwischen dem Parkplatz und der Neubauszene als Ort für einen neuen Art in öffentlichen Raum erzeugen und einen Knotenpunkt für ein Netzwerk aus öffentlichen Räumen zu gestalten. Dieser Knotenpunkt verbindet den Fußplatz und den Parkplatz, aber zwei Teile eines fortlaufenden öffentlichen Raums.



Episode 3  
© Taktvk

# EPISODE 3 Knoten & Netz



Episode 3  
© Taktyk



**Internationale Bauausstellung  
Heidelberg GmbH**

**Emil-Maier-Straße 16  
69115 Heidelberg**

**T +49.6221.6586.500**

**E [info@iba.heidelberg.de](mailto:info@iba.heidelberg.de)**

**[www.iba.heidelberg.de](http://www.iba.heidelberg.de)**