

BESCHREIBUNG DES PROJEKTES N° 283635

“Die Stadt als Spielerischer Lernraum”

“Den anderen Park” stellen wir uns als einen spielerischen, lebendigen Raum vor - ein urbanes Spielbrett, das alle Nutzer einlädt durch seine Vielzahl an Spielelementen, ihn zu entdecken. Dieses spielerische Netzwerk bezieht sich sowohl auf die bereits existierenden, als auch auf die neuen geplanten, sportlichen, kulturellen und kommerziellen Nutzungspläne, Teile unseres Gestaltungskonzepts. Ziel unseres Projektes ist, die strikte rechteckige Struktur der Campbell Barracks zu rekonfigurieren und ein neues diskontinuierliches, organisches Raster hinzuzufügen. Dieses neue Raster, soll eine lebendige und spielerische Schicht formen, welche als ein neuer Identitätsträger und Aktivator des Raumes funktioniert. Im Laufe der Zeit, werden Teile der neuen Schicht aktiviert. Es handelt sich um einen zweiphasigen Prozess - die Kreation und Aktivierung des entworfenen Projektes und die laufende Konfiguration des Parks unter Bezugnahme der beteiligten Nutzer, die sich für die Namensgebung des Parks auch entscheiden sollen.

Der Interventionsraum verwandelt sich in ein lebendiges Spielbrett, das sich über das alte Spielbrett fügt und die Regeln des Spieles neu definiert. Als Figuren dieses Spieles sind unsere spielerische Elemente vorgesehen. Spieler sind alle Nutzer des Raumes, sowohl Einwohner als auch vorübergehende Nutzer. Ziel dieses räumlichen Spieles ist es, spielend zu lernen.

Unser Projekt besteht aus spielerischen Aktivatoren und Hauptknoten, Verbindungen und die Beziehung mit dem urbanen Netzwerk von neu gebauten und bereits existierenden, historischen Gebäuden.

Spielerische Aktivatore

Die spielerische Aktivatore sind offene, in der Gestaltungsfläche verteilte Elemente, die Teile eines größeren Netzwerkes sind. Diese neue spielerische Schicht, rekonfiguriert die räumlichen Regeln und zusammen mit den verschiedenen Hauptprogrammen, funktioniert sie als neuer Identitätsträger des Parks.

Hauptknoten

Kultur-, Sport- und kommerzielle Nutzungen sind die drei Hauptprogramme unserer Gestaltung. Diese entstehen aus Hauptknoten, die je nach Programm eine Route gestalten. Die drei Programme können als unabhängige Systeme funktionieren. Jedoch wurden sie in der Entwicklung so gedacht, dass die Hauptprogramme miteinander interagieren und einen Park, der aus vielfache Nutzungskonzepte entsteht, bilden.

Programmverbindung

Ziel unseres Projektes -ist ein Gewebe, das mehrere Zugangsmöglichkeiten anbietet, zu schaffen. Die verschiedenen Räume unserer Gestaltungsfläche sind als eine verbundene Zone geschafft. Was die Peripherie unserer Gestaltungsfläche betrifft, werden die Verbindungen mit anderen Freiräumen und starken Polen der Stadt verstärkt. Vor allem Verbindungen mit Priorität auf Fußgänger und Radfahrer werden wieder gestaltet und neu geplant.

Urbanes Netzwerk

Die Neubildung mehrerer Grundstücke bei der Konversionsfläche, umwandelt die bereits existierende Struktur dieser historischen Zone der Südstadt. Neue und historische Gebäude bekommen neue Nutzungen, und der umgehende Freiraum, konvertiert sich zu einen aktivierenden Identitätsträger, der bei alten und neuen Bewohner gleichermaßen Akzeptanz findet und eine kollektive Wahrnehmung ermöglicht.

Beschreibung der Gestaltungsflächen

Torhausplatz

Dieser attraktive Bereich zielt darauf ab, den Nutzer einen kleinen Einblick, in das was innerhalb des Standortes zu sehen und erleben ist, zu gewähren. Wir bieten den Besuchern einen Ort an dem man sich spielerisch kennenlernen kann, umherirren und wiedergefunden werden darf.

Paradeplatz

Strategisch gut mit anderen Knotenpunkten verbunden, handelt es sich hierbei um den größten offenen Bereich in diesem Gebiet und ist deshalb für die Ausrichtung von Großveranstaltungen, wie beispielsweise Konzerten, gedacht. Um Publikum anzuziehen und den urbanen Raum zu stimulieren sind an allen Fassaden des Erdgeschosses Programme angebracht, die sich öffnen lassen, angebracht und auch in der Umgebung des Platzes verteilt sind.

Reitplatz

Dieser Knotenpunkt, der der gastronomischen Kultur und kommerziellen Aktivitäten gewidmet ist, wird durch die Hauptachse, welche eine Verbindung zu einem der Eingänge herstellt, des Projektes durchkreuzt. An den Seiten wird der Platz durch neue Cafés, Restaurants, Bars und Geschäfte im Erdgeschoss belebt. Die bereits bestehenden Fassaden öffnen sich zu bestimmten Events, Märkten und Workshops.

Außenanlagen der Chapel - Bürgerzentrum

Obwohl sich das Bürgerzentrum vor allem durch seinen sportlichen Charakter auszeichnet, soll dieser Knotenpunkt für alle Nutzer offen sein. Durch die Entwicklung eines flexiblen urbanen Raumes um das Bürgerzentrum Chapel (momentan noch Soziales Zentrum), welches gesellschaftliche Events beherbergen soll, werden die existierenden sozialen Verbindungen optimiert. Es liegt strategisch günstig zwischen den neuen Spielplätzen des Kommanadatur Parks und den bereits existierenden Spielplätzen auf der Kirchgartenstraße. Deshalb durchkreuzen viele Achsen dieses Gebiet, um eine fließende Verbindung herzustellen.

Nº 283635

Ecosistema Urbano Arquitectos

ecosistemaurbano.com

Estanislao Figueras 6
28008 Madrid
Spain

info@ecosistemaurbano.com

tel +34 911 73 14 20

[@ecosistema](#)