

ZIEL

Die ehemaligen Campbell Barracks sollen ein neuer Lebensraum, eine andere Welt für die Heidelberger und ihre Gäste werden. Ein Ort, der durch ungewöhnliche Atmosphären zum Mitmachen und Ausprobieren auffordert. Dies erfordert Eigenverantwortung und Kreativität und wird mit einem Gefühl von Freiheit, Gemeinschaft und Zufriedenheit belohnt.

Wir verstehen den neuen Stadtraum als Spielfeld. Ein Gerüst aus unterschiedlichen, identitätsstarken Flächen, Angeboten, charakteristischer Vegetation und kommunikationsstiftender Möblierung bietet einen hinreichenden Nährboden und Rahmen, um vielfältige Aktionen der Nutzer*innen nach sich zu ziehen. Es gibt intensive Zonen in den Kernbereichen – die Angebote und damit auch Nachfrage schaffen - und es gibt uncodierte, flexible Flächen – hier ist die Aneignung jederzeit möglich. Die historischen Schichten aus Nazizeit und US-Militärnutzung werden an vielen Stellen mit neuer Nutzung selbstverständlich integriert.

STRATEGIEN

Kommunikationskatalysatoren

Ein Park soll Menschen zusammenführen. Es soll ein Gefühl sozialer Nähe und Zusammengehörigkeit entstehen. Eine entspannte Atmosphäre zu schaffen, kann ein Beitrag dazu sein, soziale Spannungen zu mildern oder gar nicht erst aufkommen zu lassen. Um das zu erreichen, ist es zum einen nötig, Kommunikation gezielt zu fördern, und zum anderen, ein Gefühl des Miteinander herzustellen. Wie lässt sich das landschaftsarchitektonisch umsetzen?

Das Prinzip von Bühnen und Tribünen inszeniert das Aufeinandertreffen von Menschen, die sich sonst nicht zur Kenntnis nehmen würden. Menschen sollen und wollen etwas tun im Park: sich ausleben und zur Schau stellen, andere teilhaben lassen an ihren Fähigkeiten und Hobbys. Dazu braucht es jemanden, der etwas macht, und jemanden, der zuschaut, vielleicht sogar bewundert. So entstehen Interaktion und Kommunikation.

Mehrfachkodierung

Zu einem Park gehören für uns Elemente, deren Benutzung nicht eindeutig erkennbar ist und die immer gerade so viel Differenziertheit anbieten, dass sie zur kreativen Aneignung oder Bespielung animieren. Freie Objekte und dienende Einbauten und Flächen sind in Form und Material so stimulierend, dass Menschen sie anfassen, erklimmen oder in irgendeiner Weise benutzen wollen. Anders gesagt: Sie sollen Lust machen, sie sich anzueignen. Man hofft sozusagen, dass die Animierung mehrheitsfähig ist. Reizvoll ist gerade die Unbestimmtheit der Benutzung. Nahezu alle Objekte in unserem Entwurf entsprechen diesem Anspruch (siehe unten).

Programm

Menschen wollen etwas erleben im Park. Ein Park erweitert ihren Wohnraum ins Freie. Dazu bedarf es eines Programms mit verschiedensten attraktiven Angeboten. Dieses Programm sollte die gesellschaftliche Vielfalt spiegeln und möglichst alle Altersstufen, Bevölkerungs- und Interessengruppen ansprechen. Durch eine geschickte Konzentration von Angeboten zu Hotspots entsteht Intensität und damit Urbanität im öffentlichen Raum. Der Gestaltungsansatz des Entwurfes beinhaltet Flexibilitäten und Optionen – hier besteht die Herausforderung eine Balance zwischen Animierung und Aneignung zu schaffen. Diese variablen Bereiche und Elemente können öffentlich verhandelt und ausprobiert werden. (vgl. auch Prozeßgestaltung)

ATMOSPHÄREN - DIE VIER RÄUME

Die Atmosphäre eines Raumes bestimmt, ob die Nutzer*innen sich dort wohl oder unwohl fühlen. Beim Entwerfen des „anderen Parks“ geht es darum, Atmosphären zu schaffen, in denen sich möglichst viele Menschen wohlfühlen. Nur eine Reichhaltigkeit unterschiedlicher Atmosphären kann Menschen mit ihren individuellen Wahrnehmungen und Bedürfnissen Wohlgefühl bereiten oder sie zum Mitmachen und Selber-Gestalten animieren. Lieblingsräume, Nischen und Orte zur persönlichen Entfaltung und Aneignung werden möglich, wo unterschiedliche Atmosphären geplant und unterschiedliche Ästhetiken zugelassen werden. Von dieser Haltung versprechen wir uns die Einbeziehung (und Inklusion) vieler Bevölkerungsgruppen.

Die räumlichen Potentiale der Campbell Barracks bieten vier charakteristische Orte an, deren Geschichte weiter erzählt wird:

Artspace Reitplatz

Der Ort bietet im Bestand zwei Potentiale: die räumliche Weite des Parkplatzes, der durch das Kasernen-U gefasst ist und ein charakteristisches, fast bukolisch wirkendes Vegetationsthema aus pfeilgeraden Fichten, Koniferen und dazu kontrastierenden kompakten Laubbäumen. Wir sehen einen besengestrichenen Ort betonplatz vor, der bis an die Gebäude herangezogen wird. Dadurch bekommt jeder Nutzer einen Platz „vor seinem Haus“, gleichzeitig bleibt die verbindende Wirkung als Gemeinschaftsfläche. Von Urban-Gardening, über Outdoor-Werkstätten kann hier alles stattfinden. Grosse, vandalsichere Balkenbänke aus Eichenholz - teilweise zu kleinen Tribünen geschichtet - und Picknicktische aus US-Zeit laden zum informellen Sitzen und Benutzen ein. Alle Benutzer sind eingeladen, ihre eigene Möblierung hinzuzustellen.

Das Zentrum des Reitplatzes bildet die grosse trichterförmige Kreistribüne. Sie lädt als mehrfachkodierte Element einerseits im Alltag durch den schwarzen, warmen, weichen EPDM-Belag (Tartan) zum Begehen, Beliegen, Sitzen und Fläzen ein, andererseits ermöglicht sie eine Bespielung durch das Kulturhaus Karlsdorf und andere Nutzer für Konzerte, Feste und Freiluftkino.

Das oben genannte Baumthema wird fortgeführt und gibt dem Platz zusammen mit den Objekten eine leicht surreale Atmosphäre.

Playground Paradeplatz

Der rötliche, charakteristische Tennenbelag des Paradeplatzes wird real und als Idee erhalten und von einem Loop aus rotem Asphalt umgeben. Als Kontrast zum weitläufigen Platzzentrum verdichten sich im Loop an der Nordseite des Platzes vielfältige Angebote für Jugendspiel - ein Skatepool, informelle Kleinspielfelder, ein Tartanhügel - zusammen mit dem gewünschten Biergarten der Uni zu einem Hotspot. Zudem befindet sich hier der Übergang durch den Unicampus zum Park im Norden. Diese Hierarchie hat ihre Bewandnis in der Nutzung der angrenzenden Gebäude und der Sonnenausrichtung: die eingezäunte Polizeistation und die Gebäude mit IT-Firmen versprechen weniger Kommunikation und Aneignung als das Boardinghaus, die Uni und die Gebäude mit Mischnutzung. Wollen wir ein Überangebot von festgelegten Nutzungen vermeiden, so ist doch der Loop in Form, Durchmesser und Ausgestaltung ausreichend flexibel für andere Angebote und Wünsche, die in weiteren Beteiligungsverfahren ermittelt werden können.

An der Nordseite bildet der Loop eine bühnenhafte Sitzkante nach Süden zum Platz aus. Aluminiumtribünen auf Rollen greifen das Motiv der bestehenden Tribünen auf dem Platz auf und können zu mehreren in die gewünschte Richtung gedreht werden. Ferner gibt es leichte Kleintore, die ebenfalls bewegt werden können. Knorrige Kiefern und farbenfrohe Eichen ersetzen die Kugelrobinien und schaffen die massstäblich angemessene Rahmung des Platzes. Auf dem Platz können Feste und Märkte gefeiert werden, Zirkusse spielen und in kuratorischen Prozessen zu ermittelnde Aktivitäten stattfinden. Jedoch kann dieser Ort auch gerade ohne starke Belebung aus sich heraus wirken. Wir finden es wichtig, sich den Luxus des freien Raumes hier zu erlauben.

Campus

Es ist eine Herausforderung, die Besucher aus der logischen Platzabfolge der bekannten drei Plätze durch die ehemaligen Kasernengebäude hin zum nördlichen Park zu führen. Diese Aufgabe übernimmt ein in Form, Farbe und Raum auffälliges Element: der Campus. Als beigefarbener Asphaltbelag zwängt sich diese Form von drei Kreisen zwischen die Unigebäude und verbindet sowohl diese als auch Park und Paradeplatz. Angefangen vom freien Campuskreis, gelangt man über den Campus-Bubble, über die an dieser Stelle beigefarbene Strasse zum Kinderspielplatz, welcher sich als Kreis in den Park einschleibt. Der Bubble ist eine Erhebung aus beigefarbenem EPDM zum Fläzen, als Treffpunkt, zum Lernen, aber auch durch integrierte Fitnessgeräte zum Trainieren. Die Gesundheitsuniversität kann hier die Bedeutung gesunder Bewegung sinnhaft zum Anfassen und Benutzen vermitteln. Auch auf dem Campus ist Aneignung und Mitbestimmung erwünscht und genügend Raum dafür.

Der übrige Teil des Unigeländes ist wie gewünscht für vermietete Parkplätze und einen Kita-Garten an der Römerstrasse und für den Garten des Studentenwohnheims vorgesehen.

Pleasureground Park

Der Park schliesst das oben beschriebene Ensemble aus Räumen mit seinem alten, ebenfalls surreal anmutenden Baumbestand aus u.a. alten Koniferen und teilweise gekappten Pappeln ab. Dieser Baumbestand wird erhalten und sinngemäss ergänzt. Wir wandeln den ehemaligen Checkpoint in eine grosse, grüne Lichtung um und erweitern so den Park um ein beachtliches Stück. Die Checkpointgebäude erfahren durch die Abnahme der Dächer und einen farbigen Anstrich einen symbolhaften Transformationsprozess von militärischer zu friedlicher Nutzung und wirken nun als schattenspendende Follies.

Ausser dem grossen Kinderspielplatz, der sich aus dem Campus in den Park hineinschiebt, stellen wir uns den Park als ruhigen Ort zum Ausruhen, Spielen, Sonnen und Lesen vor. In diesem Sinne durchzieht ein Netz schmaler Wege das Gelände und bindet alle wichtigen Eckpunkte an. Das Eddyhaus bietet sich als Spielhaus und als Haus der Vereine an. Die Vorfahrt aus US-Zeiten, die nördliche Mauer und andere Relikte werden erhalten.

PROZESSGESTALTUNG

Phase A // Der 'Andere' Wettbewerb // Zeitraum: 2017 - 2018

Bereits in Vorbereitung und Begleitung des Wettbewerbsverfahrens wird eine intensive Bürgerbeteiligung mit Bürgerwerkstätten, Bürgerforen, Kinder- und Jugendbeteiligung, iba@work, Jury mit Bürgern, Ausstellung etc. durchgeführt. Diese Form des Miteinander Planens wird aufgegriffen und auch für die weiteren Phasen vorgeschlagen.

Phase B // 'Anders Planen' // Zeitraum: 2018 - 2019

Wir wollen die Grundidee vom „Anderen Park“ aufgreifen und das Vorhaben durch eine Prozessgestaltung unterstützen, die diesem 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 Beteiligung Phase „Wettbewerb“ an und will den intensiven Austausch zwischen Planer*innen, Architekt*innen und Nutzer*innen fortführen:

- Die Entwürfe werden kooperativ und durch innovative/ kreative Formate – direkt am Ort des Geschehens und mit den Anrainern und Nutzern - vertieft und konkretisiert.
- Die Entwürfe werden kommuniziert, erlebbar gemacht und können „erprobt“ werden – ganz im Sinne der potenziellen Nutzer und für eine gemeinsam getragene Parkentwicklung.
- Das Angebot von kontinuierlichen Anlaufstellen bietet Raum für kreatives Handeln und Unterstützung, z.B. durch projektbegleitende Arbeitsgruppen, Kinder- und Jugendworkshops.

Phase C // 'Anders Bauen' und die Umsetzung kuratieren // Zeitraum: 2019 - 2020 ...

- Es geht in dieser Phase mehr um das Kuratieren von Nutzungen – ein Anleiten und Ermutigen, um den neuen Stadtraum in der breiten Öffentlichkeit Heidelbergs 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 ihre Identitäten zusammengeführt.
- Der Raum wird weiter „aktiviert“ z.B. durch Projektwettbewerbe für einzelne Flächen. Dafür werden fixe Projektbudgets und ein begleitendes Kuratorium eingerichtet. Hierbei ist es auch wichtig, die Ideen / Elemente aus den Stadtteilen in den Park holen.