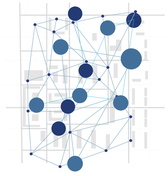


STADT ALS SPIELERISCHER LERNRAUM

"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.

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

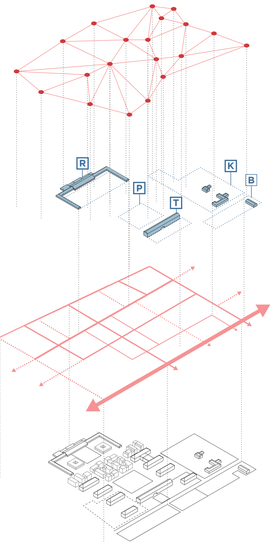
Kultur-, Sport- und kommerzielle Nutzungen sind die drei Hauptprogramme unserer Gestaltung. Diese entstehen aus Hauptknoten , die je nach Programm eine Route gestalten. Die drei Programme können als unabhängige Systeme funktionieren. Jedoch wurden sie in der Entwicklung so gedacht, dass die Hauptprogramme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

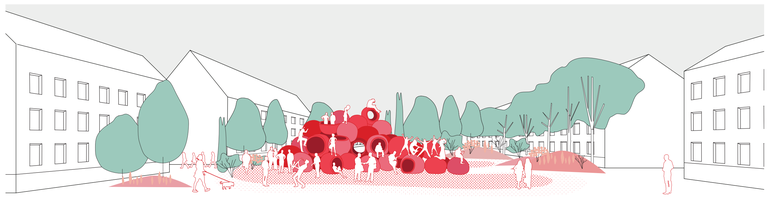
PROGRAMM-VERBINDUNG

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

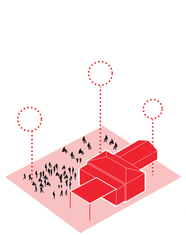
Die Neubildung mehrerer Grundstücke bei der Konversionsfläche, umwandelt die bereits existierende Struktur dieser historischen Zone der Südstadt. Neue und historische Gebäude bekommen neue Nutzungen, und der umgehende Freiraum, konvertiert sich zu einen aktivierenden Identitätsträger, der bei alten und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





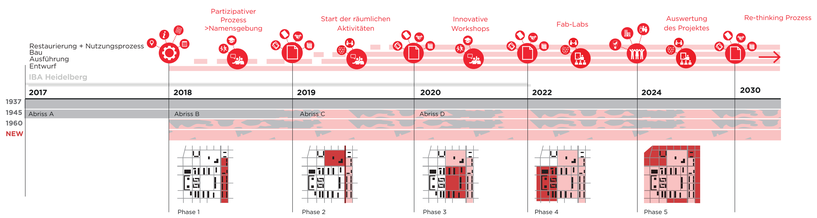
Das andere Lab

Das Andere Lab soll auch das Kontrollzentrum für die verschiedenen partizipativen Prozesse für die laufenden spezifischen Projektbereiche sein. Auf den Andere Lab Hauptversammlungen wird die umfassende Vision für den Anderen Park definiert und der innovative Netzwerk-Entwicklungsprozess, welcher die 20 spielerischen Ort des Parks formt, präsentiert.



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 Parkes bilden kann, postive Synergien entstehen können um Dinge zu verwirklichen.

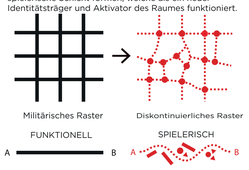
Das Andere Lab ist als soziales Netzwerk gedacht, dass die Bürger der Stadt Heidelberg über die Angebote und Aktivitäten in diesem erneuerten städtischen Bereich informiert. Sie können dort Veranstaltungen vorschlagen und über wichtige Entscheidungen während dem Prozess abstimmen.



spielerische Struktur

ÄNDERUNG DES STADTRASTERS

Ziel unseres Projektes ist, die strikte rechteckige Struktur der Campbell Barracks zu rekonfigurieren und ein neues diskontinuierliches, organisches Raster hinzufügen. Dieses neue Raster, soll eine lebendige und spielerische Schicht formen, welche als ein neuer Identitätsträger und Aktivator des Raumes funktioniert.



spielerisches Lernen - Zeitschichten

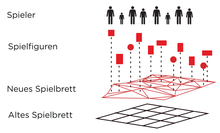
NEUE AKTIVIERENDE SCHICHTEN

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.

spielerisches Engagement

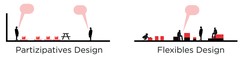
SPIELBRETT + SPIELFIGUREN

Der Interventionsraum verwandelt sich in ein lebendiges Spielbrett, das sich über das alte Spieltbrett 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.



Bürgerbeteiligung

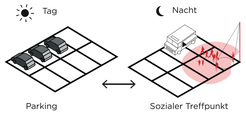
Um die Nutzer zu motivieren und die aktive Nutzung des Parkes zu erreichen, basiert unser Vorschlag auf mehrere Strategien, die die Beteiligung der Bürger einbindet. Die Bürgerbeteiligung lässt sich nach folgenden Prinzipien kategorisieren: die Schaffung von neuen offenen Räumen, die je nach Wunsch der Einwohner konfiguriert werden können, oder die flexible Änderung der bereits bestehender Räumen.



verschiedene Pogramme

MULTIFUNKTIONELLE RÄUME

Unser Projekt zielt darauf ab, wandelbare Räume zu gestalten - Räume, die sich an verschiedene Programme anpassen können. Parkplätze, die als Dienstleistungsparkplätze während des Tages benutzt werden, können sich in einen sozialen Treffpunkt während der Abendstunden verwandeln.



sanfte Mobilität

PRIORITÄT FÜR FUßGÄNGER UND RADFAHRER

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

topographische Elemente

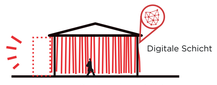
VERSCHIEDENE TOPOGRAPHIEN

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

aktives Kulturerbe

PRÄEXISTENZ ALS EIN AKTIVER SPIELRAUM

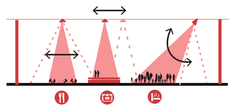
Historische Monumente spielen eine wichtige Rolle im spielerischen Gestaltungskonzept. Auf diese Weise wird eine interaktive Beziehung zur Vorgeschichte hergestellt, die auch digital mit den anderen Spielelementen verbunden ist.



flexible Beleuchtung

KONFIGURIERBARE BELEUCHTUNGSANLAGEN

Für die Beleuchtung öffentlicher Orte, werden konfigurierbare Beleuchtungsanlagen installiert.



menschlicher Maßstab

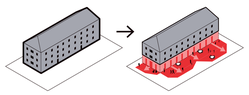
MAßSTAB DER GESTALTUNG

Die bereits bestehende Schicht, ist durch große, leere Zwischenräume gekennzeichnet. Durch die Herstellung vielfacher Atmosphären werden diese Zwischenräume zu lebendigen Aktivitätsräumen umgewandelt.

offene Programme

ÖFFENTLICHE EG-NUTZUNGEN

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



visuelle Verbindungen

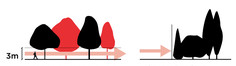
ACHSEN UND EINHEIT

Sowohl visuelle Verbindungen die unsere spielerische Elemente vereinen, als auch Grünflächen die visuell verbunden sind, werden erstellt, um eine weitere Einheit des Projektes zu erstellen.

spielerisches Grün

GRÜN ALS TEIL DES SPIELES

Ziel der neuen Vegetation ist es, zugängliche, integrierte Grünflächen zu gestalten, die angenehme Bewegungs- und Standorte erschafft.



Saisonstrategie

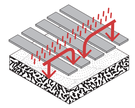
VEGETATION NACH JAHRESZEIT

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

Wasser

REGENWASSERVERSICKERUNG

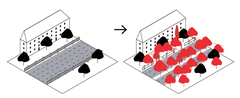
Alle neu gestaltete Oberflächen, sind wasserdurchlässig gedacht und befestigt.



Straßenüberquerung

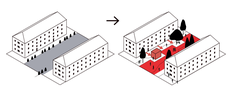
GRÜNE STRAßENVERDICHTUNG

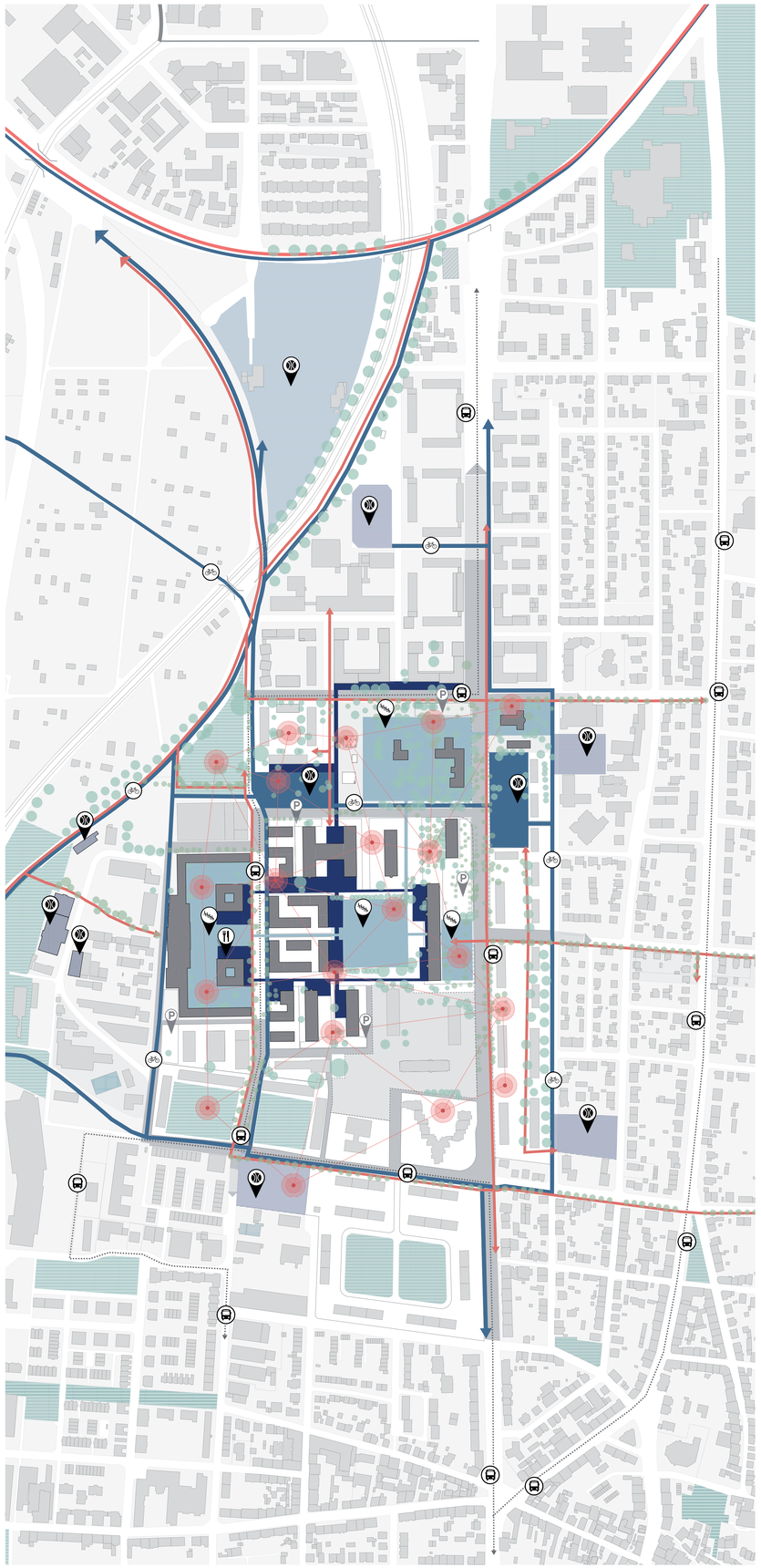
Die Römerstraße durchtrennt heutzutage den Gestaltungsraum. Um die Möglichkeiten der Straßenüberquerung zu verbessern und die trennende Wirkung zu reduzieren und optisch die Breite zu minimalisieren, wird die Vegetation verdichtet. Für die Nachtstunden, werden Beleuchtungsanlagen installiert.



flexible Grenzen

Die linearen Grenzen zwischen öffentlichem und privatem Raum sollen hier neu gedacht werden.Die Grenzen verlaufen quasi fließender. Sowohl private, als auch öffentliche Räume können also je nach Bedarf erweitert werden.



additive Interventionen

Idee des Projektes ist, die Geschichte zu respektieren und die neu gestaltete Schicht als ein neues Dialogelement mit den historischen Ebenen hinzufügen, ohne die bereits bestehende Elemente zu entfernen.