

MÖGLICHKEITSRÄUME CAMPBELL BARRACKS



ARTSPACE REITPLATZ
Offener Platz aus grauem Klinker mit Rasenfuge mit surrealem Vegetationsthema aus Fichten und Weiden / Trichtertribüne aus schwarzem EPDM / Balkenbänke
Aneignung und Inbesitznahme erwünscht.

PLEASUREGROUND PARK
Erweiterung des Parks um das Checkpoint-Gelände, Checkpoint-Gebäude als Follies im Rasen / Wegenetz aus wassergebundener Decke.
Atmosphäre: kontemplativ, spielerisch.

CAMPUS
Passage von Reitplatz zum Park als auffällige, leitende Figur aus beigem Klinker als Unicampus / Campus-Bubble als Erhebung als Treffpunkt mit Bewegungs- und Fitnessgeräten (Gesundheitsum) mündet in Kleinkinderspielplatz im Park.

PLAYGROUND PARADEPLATZ
Wettkampfer Tennisplatz zum Spielen und für Veranstaltungen und Aneignung / Luxus des freien Raumes, Kleinstädtischer Loop aus rotem Asphalt mit Jugendspielhotspot
Grüne Hügel / Baumrahmen aus Linden und Säulenpappeln

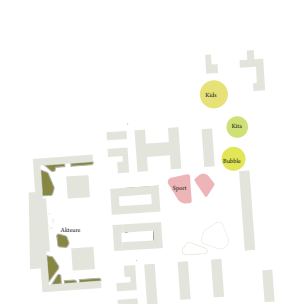


GERÜST

Ein Gerüst aus unterschiedlichen, identitätsstarken Flächen, Angeboten, charakteristischer Vegetation und kommunikationstiftender Möblierung bietet einen hinreichenden Nährboden und Rahmen, um vielfältige Aktionen der Nutzer*innen nach sich zu ziehen. Innerhalb des Gerüsts gibt es sowohl intensive Zonen mit definierten Angeboten, als auch uncodierte, flexible Flächen.

PROZESS GERÜST

- + Kreative Veranstaltungsformate zur transparenten Information und Vermittlung des Gestaltungskonzeptes (z.B. ParkFestival als Auftakt, ParkDinner als informelle Gesprächsrunde, ParkKrempel als Austausch zwischen Architekten und Nutzern, ParkTwitter zum Erleben des Parks und seiner Zukunft)
- + Video „Der andere Park“
- + Güteurteil Zentralräum im Park (Feldplan für das Verfahren bis zur Fertigstellung)
- + Mobile Ausstellung, Sitzmobiel mit Projektzügen, Medienfassade
- + Plans, Postkarten (Printprodukte)
- + mobile Projektziele, soziale Medien

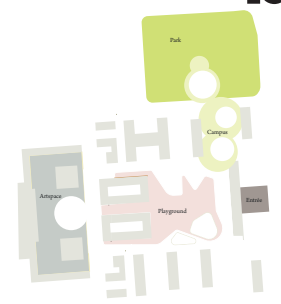


MITGESTALTUNG ERWÜNSCHT

Bei der Aushandlung der konkreten Inhalte der intensiven Zonen ist Mitgestaltung / Mitprogrammierung in einem vorgeschalteten Beteiligungsprozess erwünscht. Wie können diese Orte bereits jetzt oder künftig genutzt werden? Welche Nutzungsanforderungen werden gesehen? Welche Gestaltungsansprüche lassen sich daraus ableiten? Die Entwürfe werden also kooperativ und direkt am Ort des Geschehens und mit den Anrainern und Nutzern vertieft und konkretisiert.

PROZESS INTENSIVE ORTE

- Begleichbares Parkmodell / Lichtbild mit Entwurf, um Entwürfe zu kommunizieren
- Dialogangebote, um die Mitgestaltung von Teilbereichen zu ermöglichen (z.B. Werkstätten, Design Thinking Workshops, DialogRad, Online Dialog)
- Aktionen oder Aufführungen, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und die Kommunikationsräume zu besetzen
- Preisverleihungen und Ausprobieren von Parkelementen mit den Architekten und Nutzern (mobile Sitzmobiel, Gesprächselemente, Materialien, Parksitzen etc.)
- Fieldackformat, um Entwurfsdetails vorzustellen und sich eine qualifizierte Rückmeldung aus Nutzer*innensicht zu holen



FREI BESPIELBAR

Es gibt flexible Flächen, an denen Aneignung jederzeit möglich ist. Diese Flächen sind frei bespiel- und nutzbar. Diese Bereiche werden im Alltag erprobt und spiegeln die Lebendigkeit des Parks wider. Die Herausforderung besteht darin, eine Balance zwischen Animerung und Aneignung zu schaffen. Es geht hier also mehr um das Kuratieren von Nutzungen – ein Anleiten und Ermutigen, um den Entwurf in der breiten Stadtfremdlichkeit zu verankern.

PROZESS FLEXIBLE FLÄCHEN

- Anlässe und Veranstaltungen zur Netzwerkbildung
- Bürgerhaus als zentrale Anlaufstelle
- projektbegleitende Arbeitsgruppe / Kuratorium
- Pionierprojekte sammeln und Unterstützer finden (Projektbörse – online / offline)
- Projektbudgets (Vergabe von Budgets für Pionierprojekte)
- DialogRad durch Heidelberg

