

„Visual excitement, drama, beauty and changing moods all play an important part in the creation of a town.“

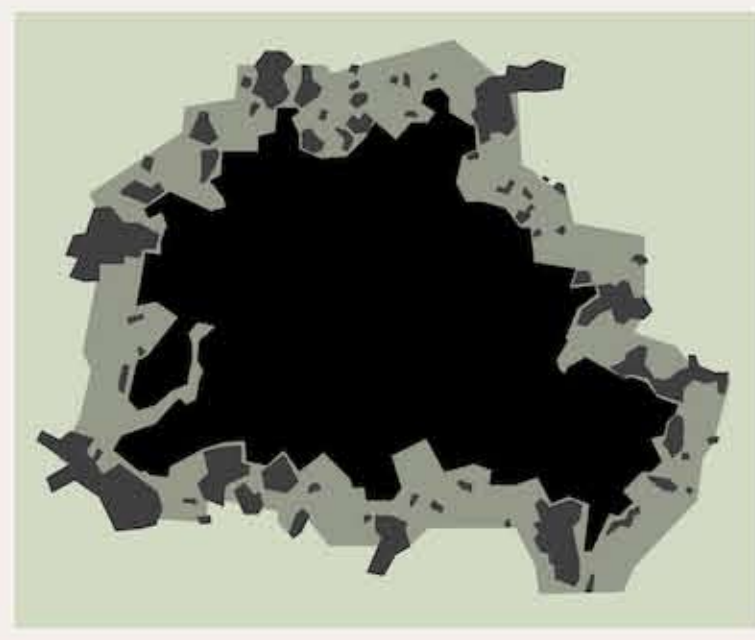
Ivor de Wolfe: Civilia, London, 1971

Ziel Städtisch Leben in der Vorstadt

Statt urban sprawl entsteht ein Archipel aus überschaubaren Stadtzentren, jedes für sich lebenswert und mit eigenständigem Charakter. Der Mehrwert für alle erwächst aus der Nachbarschaft dieser verschiedenen Welten.

Wir erhoffen uns folgende Konsequenzen:

- ▶ **mehr unbebautes Land** durch stärkere Verdichtung
- ▶ **weniger Verkehr**, da jede dieser kleinen Städte vor Ort genug Lebensqualität anbieten kann
- ▶ **mehr Kontakt** und sozialer Austausch
- ▶ **ein anregender Stadtraum**, der BesucherInnen neugierig macht und BewohnerInnen stolz



statt einem Spechgürtel aus urban sprawl...



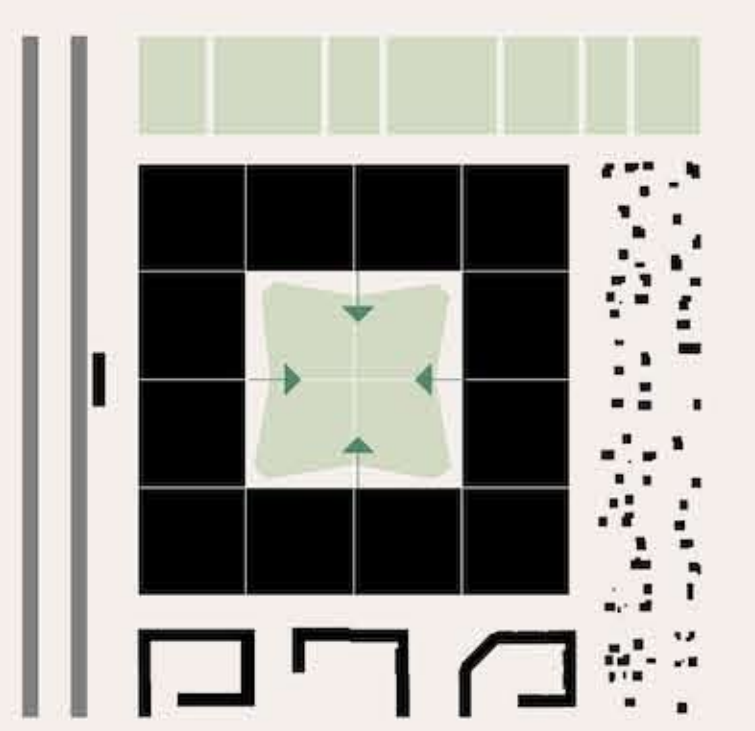
... ein Archipel aus kleinen selbstständigen Städten

Wir schlagen folgende 5 Maßnahmen vor um dieses Ziel zu erreichen:

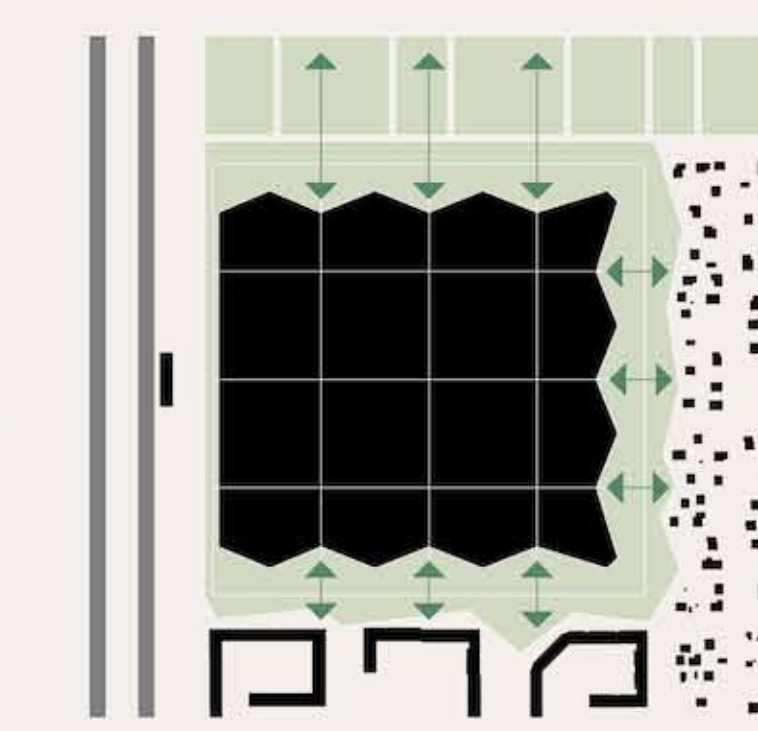
1 Park zur Nachbarschaft

Der Park liegt nicht verborgen im Stadttinneren sondern stellt den Kontakt zur Umgebung her:

- ▶ **Bereicherung des Umfelds** - die neue Stadterweiterung ruft keine Ablehnung in der Nachbarschaft hervor
- ▶ **große naturnahe Freiräume** zwischen den einzelnen Stadtzentren für alle BewohnerInnen gemeinsam
- ▶ **wiedererkennbarer Ort** - die neue Stadt bleibt als eigenständige Einheit sichtbar



statt eines selbstbezüglichen Parks im Stadttinneren...

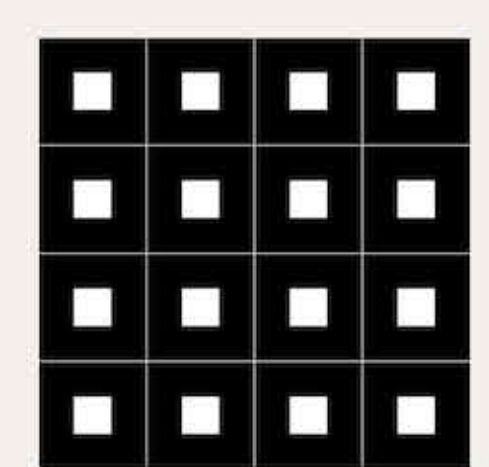
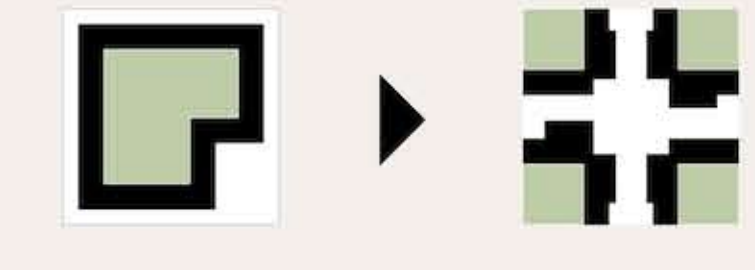


... ein Park, der mit der Nachbarschaft geteilt wird

2 die Stadt wird von ihrem öffentlichen Raum aus gedacht

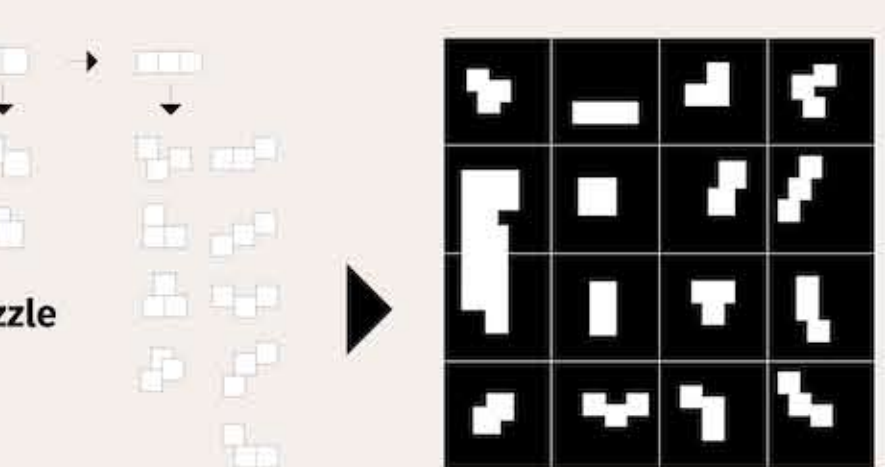
Eine Stadt ist nicht eine Ansammlung mehr oder weniger spektakulärer Gebäude. Ihr wertvollstes Gut ist der öffentliche Raum zwischen den Gebäuden.

- ▶ Er stiftet **Identität** für seine BewohnerInnen,
- ▶ ist **Treffpunkt** und Lebensraum,
- ▶ ist **Orientierungshilfe**,
- ▶ bietet **Abwechslung** und räumliche Vielfalt.



16 Nachbarschaften...

nicht die Gebäude stehen im Mittelpunkt sondern der öffentliche Raum



... jede mit einer eigenen städtischen Identität

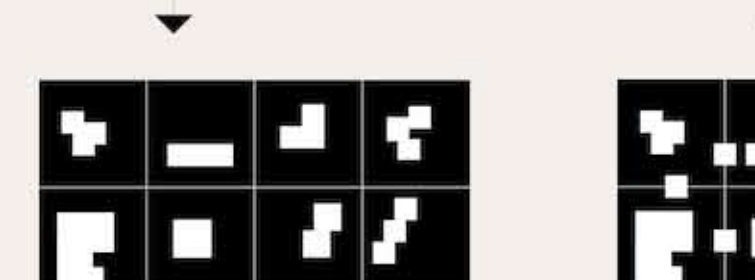
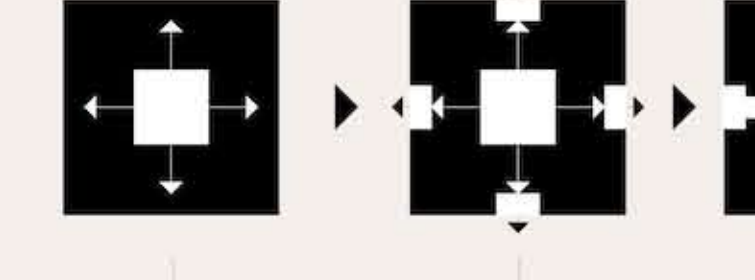
3 2 Systeme von öffentlichem Raum

für größtmögliche Flexibilität und Erlebnisdichte schlagen wir 2 verschiedene Freiraumsysteme vor:

Ein städtisches bestehend aus Plätzen und Gassen (Orientierung) und ein natürliches, aus Natur, Wasser, und Garten (Abwechslung).

- ▶ **Bewegungsfreiheit**: dank klar definierter Kontaktbereiche ist jedes Quartiers-Zentrum mit allen acht benachbarten verbunden.
- ▶ **Orientierung**: es entsteht wie von selbst eine verständliche und orientierungsfördernde Struktur.
- ▶ **Vielfalt**: Alle anderen Aspekte einer Nachbarschaft (Typologien, Dichte, Körnung, Form und Anordnung der Freiräume) können sich von Puzzle-Teil zu Puzzle-Teil stark unterscheiden.

Es entsteht eine kleinteilige Collage aus verschiedenen räumlichen Situationen für verschiedene Bedürfnisse.



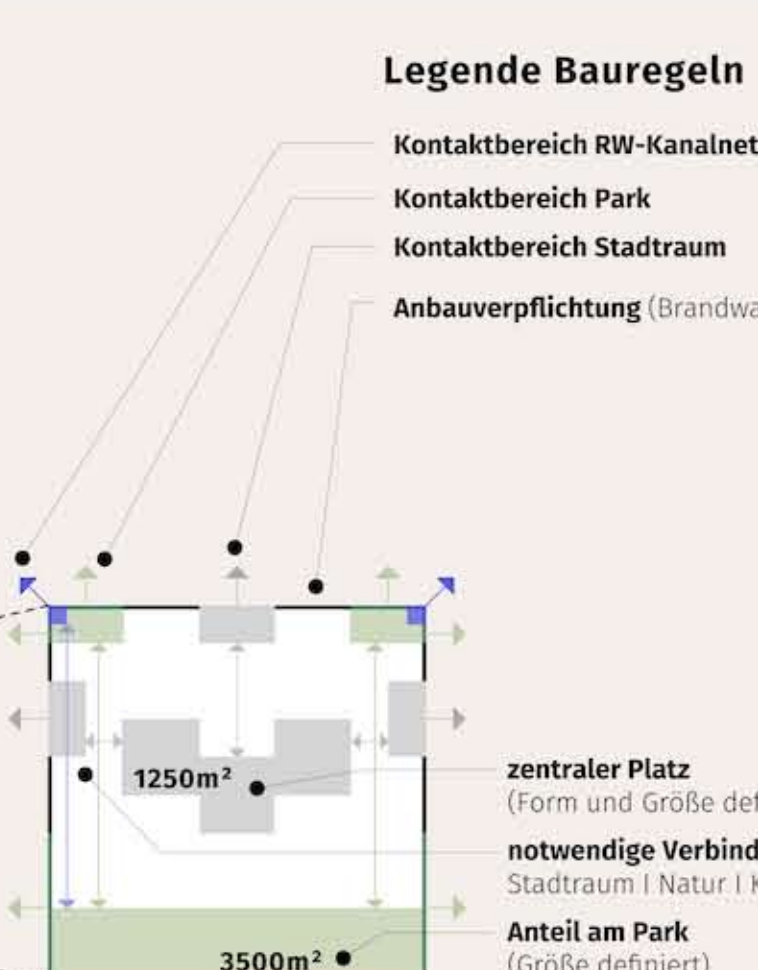
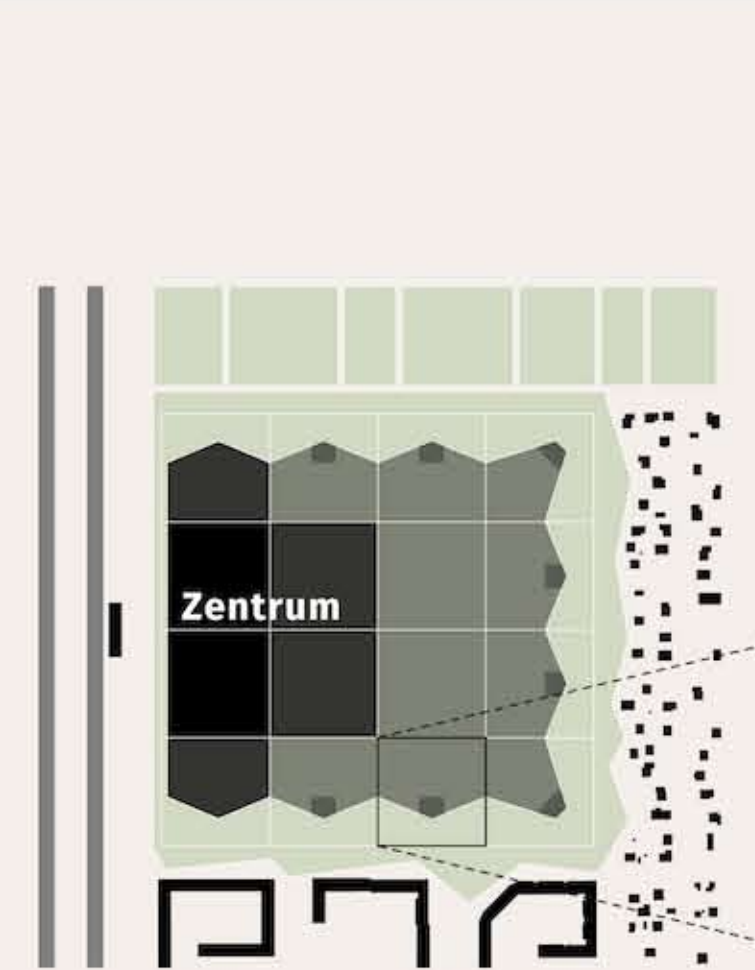
4 Reaktion auf die Umgebung

Höhenentwicklung und Dichte-Verteilung der Stadt reagieren auf die Umgebung:

Das Zentrum rückt direkt an die Straße.

- ▶ **Schallschutz**: eine höhere Bebauung zur Straße schützt den Rest der Stadt vor Lärm.
- ▶ **Kurze Wege**: Anlieferung und ruhender Verkehr gleich am Stadteingang.
- ▶ **Silhouette**: Zur Straße/S-Bahn hin wird die Stadt auch in der Ferne sichtbar.

Daraus ergeben sich 6 verschiedene Puzzle-Teil-Arten mit jeweils differenzierten Bau- und Dichteregeln, von denen beliebig viele Varianten erzeugt werden können.



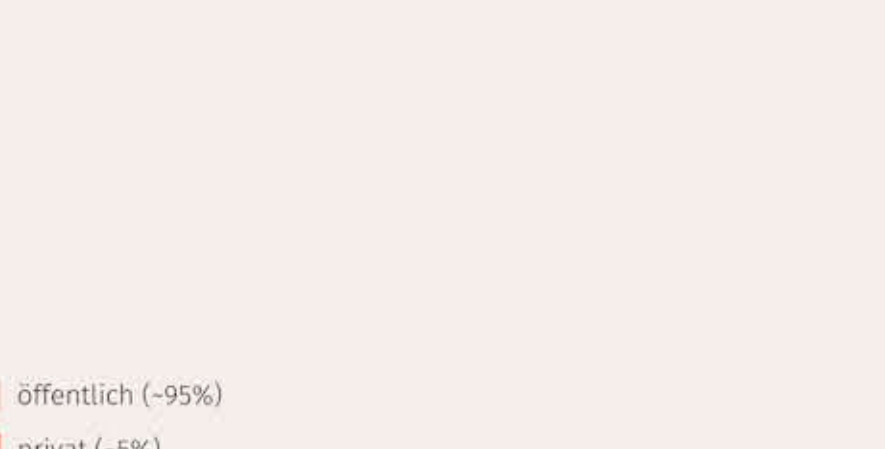
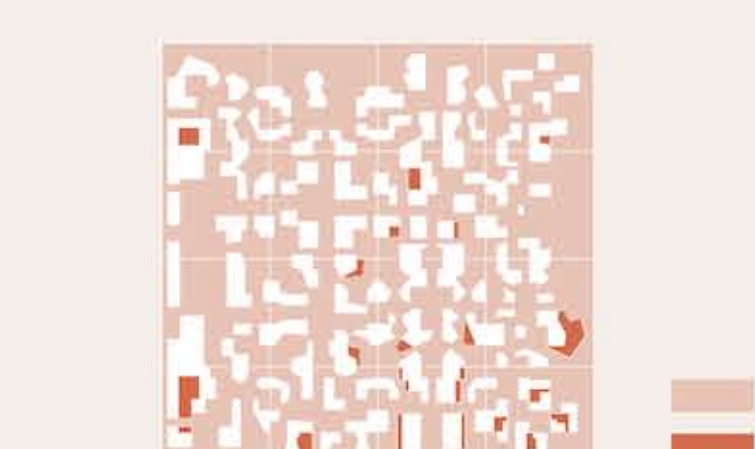
Legende Bauregeln

- Kontaktbereich RW-Kanalnetz
- Kontaktbereich Park
- Kontaktbereich Stadtraum
- Anbauverpflichtung (Brandwand)
- zentraler Platz (Form und Größe definiert)
- notwendige Verbindungen Stadtraum | Natur | Kanal
- Anteil am Park (Größe definiert)

5 öffentliches Erdgeschoss

Die Stadt ist auf ein Maximum an öffentlichem Leben ausgelegt. Erreicht wird das durch die folgenden drei Maßnahmen:

- ▶ **Bewegungsfreiheit / Möglichkeitsvielfalt**: 95% des Stadtraums ist öffentlich zugänglich. Es gibt Raum für alle Ideen.
- ▶ **Stadtsockel**: Alle Gebäude haben ein 4m hohes EG (geeignet für Kultur/Arbeit/Verkauf) sowie darüber zwei arbeitsplatztaugliche Obergeschosse. Das Quartier kann so flexibel auf zukünftige Veränderungen reagieren.
- ▶ **modulares Wohnen**: die Kernwohnungen in den Obergeschossen sind klein. Dafür gibt es im EG die Möglichkeit Räume für öffentliche Wohnnutzungen dazu zu mieten (Werkstätten, Gemeinschafts-Wohnküchen, home offices, Gästezimmer etc.).



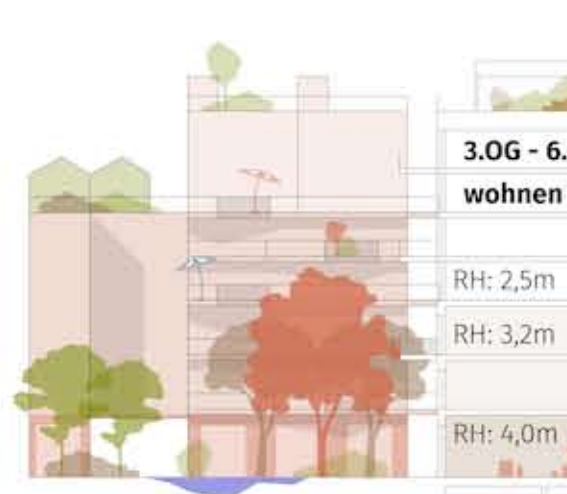
modulares Wohnen:

- Dachgarten | halbprivater Freiraum
- Kernwohnung | schliefen/Rückzug
- Gemeinschaftswohnraum
- Kochen/Essen/Treffpunkt
- mit befreundeten Nachbarn zur Natur
- Büro | Arbeiten / Kundenkontakt zur Stadt

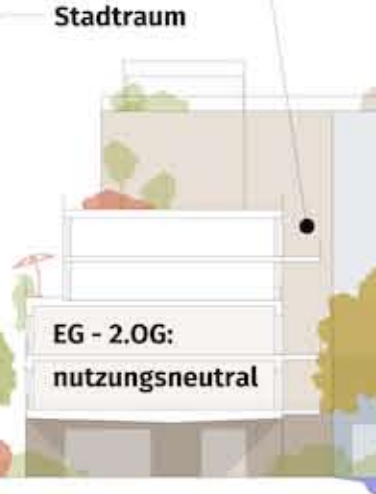


Blick in den Stadtraum

5 Beispiel-Puzzleteil 1: Mittelfeld am Zentrum



1 Beispiel-Puzzleteil 2: Rand mit Park



Schnittansicht 1:500

Schnittansicht 1:500



schematischer Regelgrundriss (2.OG) 1:500



schematischer Regelgrundriss (2.OG) 1:500



6 verschiedene Typologien von Puzzle-Teilen

| | | | | | |
|---|--|--|---|---|--|
| 1 Rand mit Park max 5 Geschosse punktuell 7 zum Park max GF 3.500m ² | 2 Rand mit Zentrum max 7 Geschosse punktuell 20 max GF 3.700m ² davon 800m ² Parken | 3 Ecke am Park max 5 Geschosse punktuell 7 zum Park max GF 2.500m ² | 4 Ecke am Zentrum max 7 Geschosse max GF 3.500m ² | 5 Mittelfeld am Zentrum max 7 Geschosse max GF 3.700m ² | 6 Mittelfeld am Rand max 5 Geschosse max GF 3.700m ² |
|---|--|--|---|---|--|

Puzzle-Teil-Typologievarianten 1:3500



Blick in den Grünraum