

allmende waller mitte

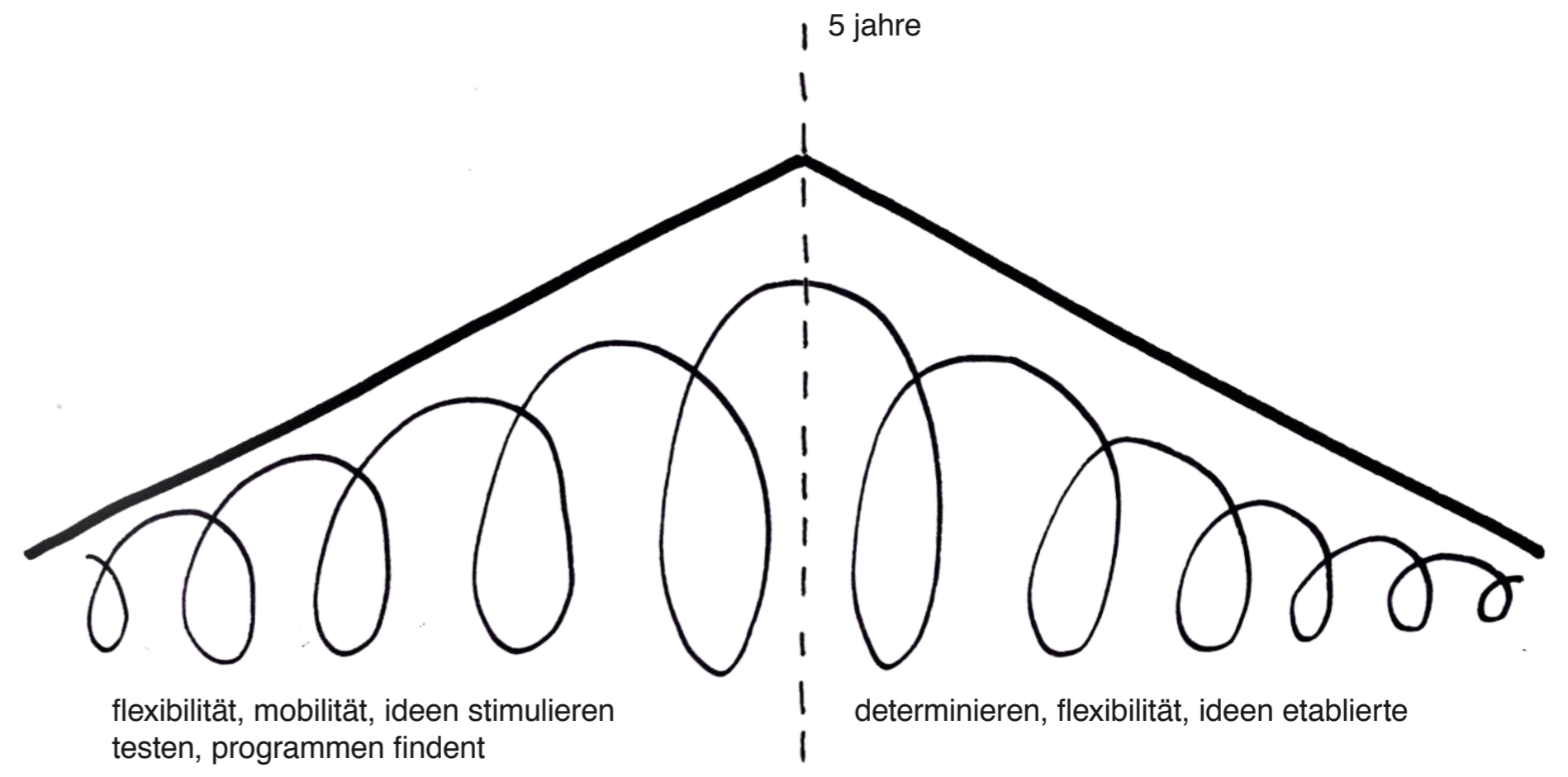
Der ehemalige Sportplatz in Bremen-Walle, jetzt Waller Mitte ist ein Ort auf der Suche nach einem neuen Gehalt. Der versteckte Platz will ein öffentlicher Ort werden, an dem Menschen sich begegnen, aktiv werden, sich entspannen können und Gemeinsamkeit erleben. Wir stellen hier einen Aktivierungs- und in-Nutzung-nahme-Prozess vor, der auf die vorhandenen Qualitäten aufbaut und Handlungsräume für verschiedene urbane Akteure öffnet und koordiniert. Ziel des Prozesses ist eine aktive Mitte mit einer eng verbundenen Nutzerschaft. Ein öffentlicher Ort.

werkzeuge

Die Werkzeuge konzentrieren sich auf die Aspekte Allmende und Öffentlichkeit. Sie sind in drei Entwicklungsstadien abgebildet. Sie helfen Zuständigkeiten im Raum erkennbar zu machen und bieten räumliche Strukturen zum hineinwachsen. Um mittelfristig passende Struktur- und Nutzungskonzepte zu testen und zu entwickeln schlagen wir folgende Werkzeuge vor.

strategie

Die Entwicklung der Waller Mitte funktioniert nicht über das möglichst schnelle aufzeichnen eines fixen Zukunftsbild, sondern als dynamischer, lernender Prozess. Die Strategie der venezianischen Brücke gliedert die Entwicklung in 2 Phasen: eine Such- und Testphase und eine Konsolidierungs- und Determinierungsphase. In der Such- und Testphase werden Nutzungen am Ort ausprobiert, unterschiedliche Orte des Gebiets auf ihre Eignungen getestet und Partnerschaften aufgebaut.



Mobile Räume: Bauwagen ermöglichen eine kurzfristige Aneignung zum Testen diverser Nutzungen.

Dach: Struktur für eine flexible und vielfältige Aneignung, Programmierung und Markierung von Orten.

Topografie: Werkzeug zur Zonierung, Filter zwischen unterschiedlichen Nutzungen.

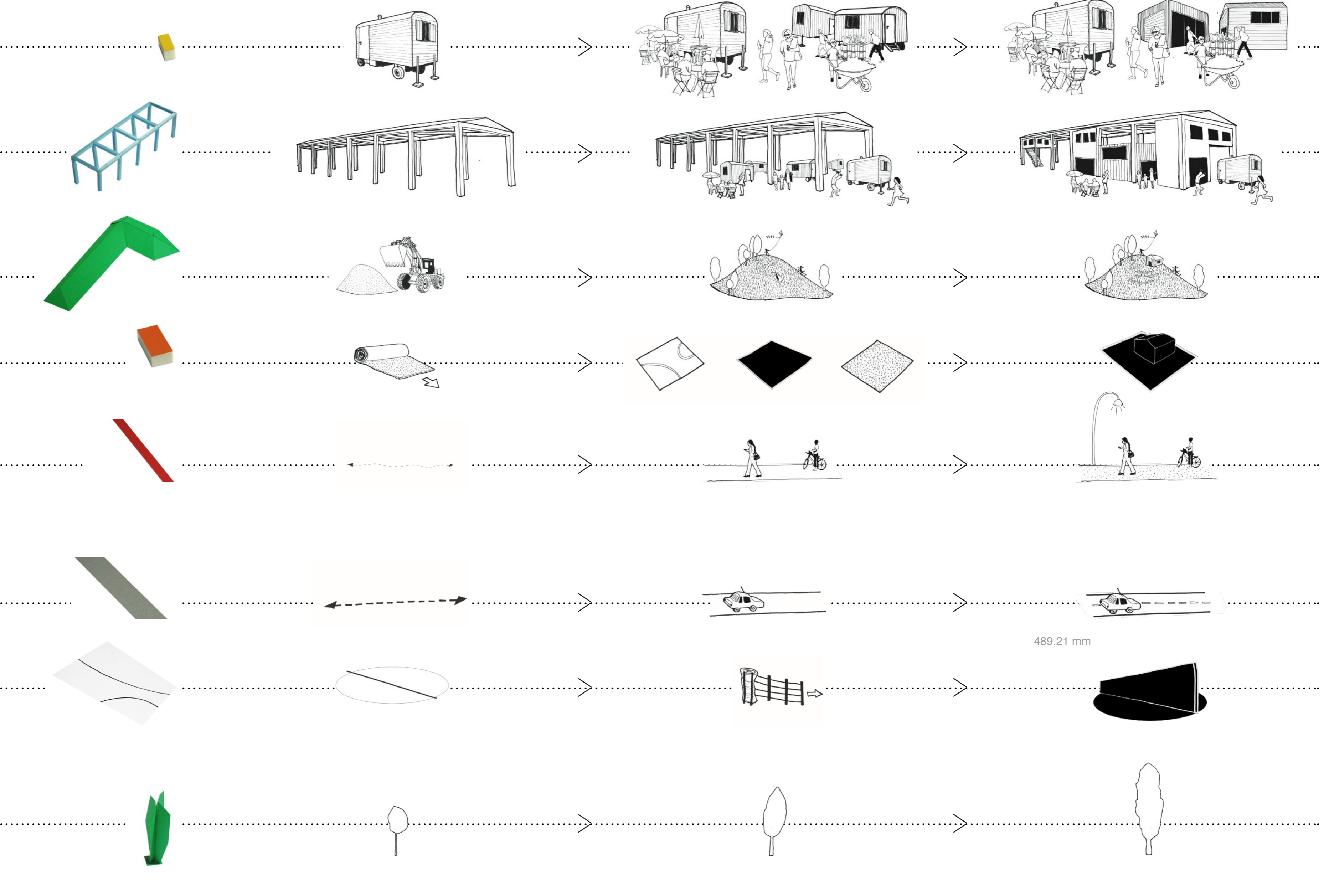
Oberfläche: Werkzeug zur Erzeugung unterschiedlicher Atmosphären und Nutzungen.

Wege: Fuss- und Radwege stellen überörtliche Verbindungen her erschließen den Bereich intern und bilden neue Anknüpfungspunkte.

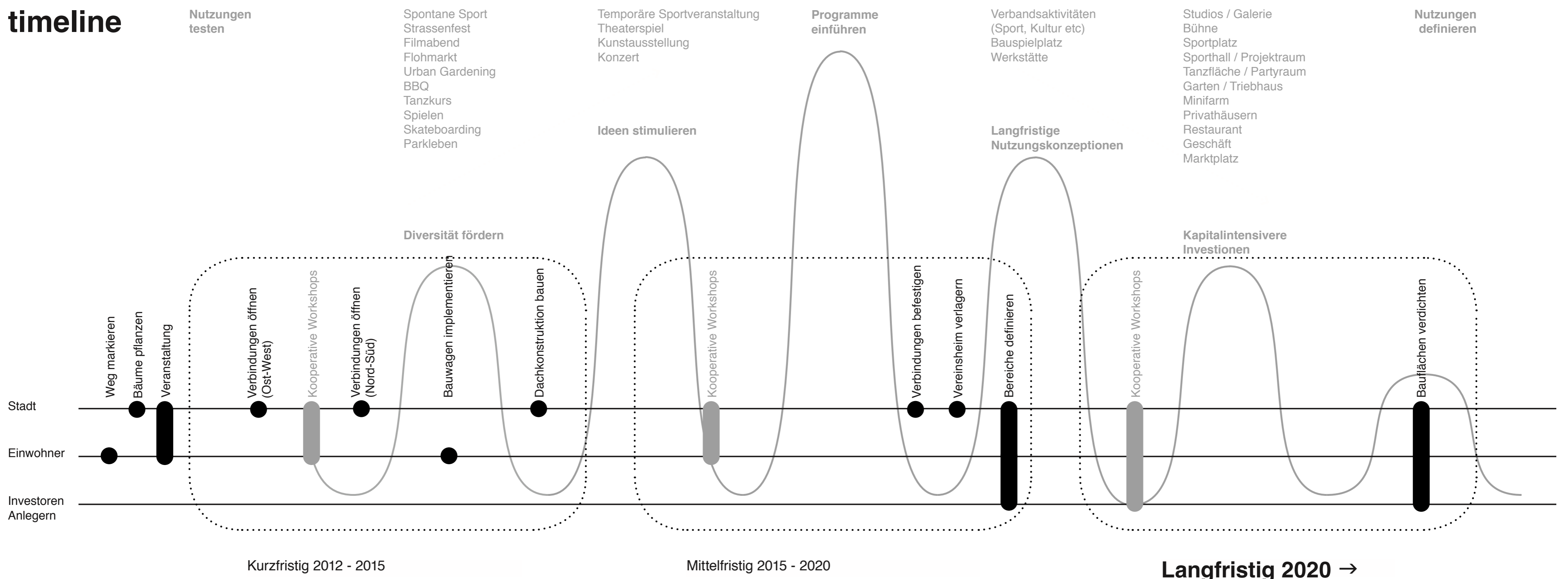
Strasse: Zur Erschließung und Herstellung von Öffentlichkeit.

Territorien: Abgrenzung von Nutzungen und Zuständigkeiten, abhängig vom Zeitpunkt der Entwicklung des Areal sind die Grenzen flexibel oder fest.

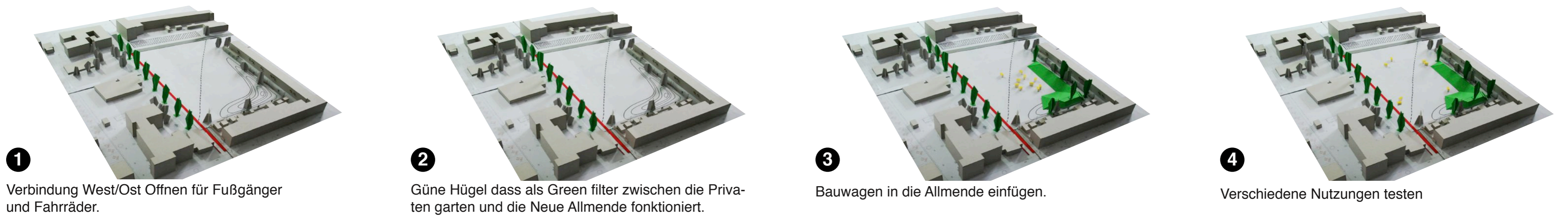
Vegetation: Unterstützungen von Verbindungen oder Inseln durch Anpflanzung von Bäumen.



timeline



kurzfristig : ideen stimulieren



1 Verbindung West/Ost Öffnen für Fußgänger und Fahrräder.

2 Güne Hügel dass als Green filter zwischen die Privaten garten und die Neue Allmende funktioniert.

3 Bauwagen in die Allmende einfügen.

4 Verschiedene Nutzungen testen

nutzungen definieren

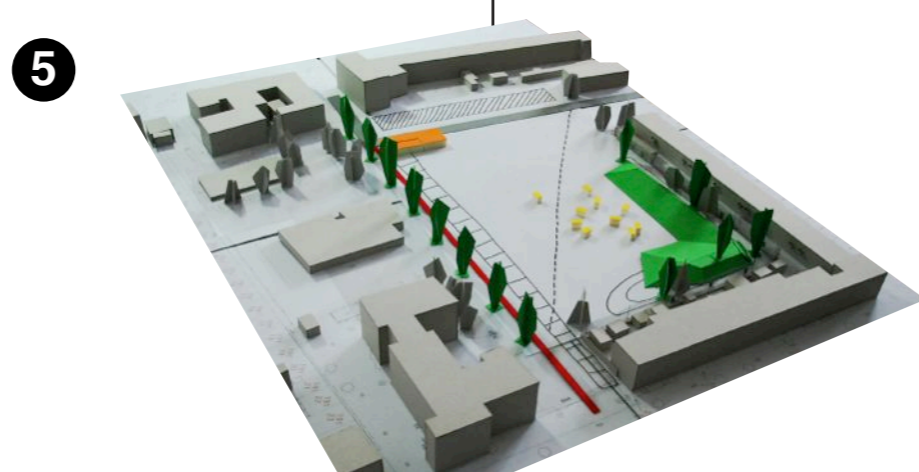
zentrale allmende

szenario1

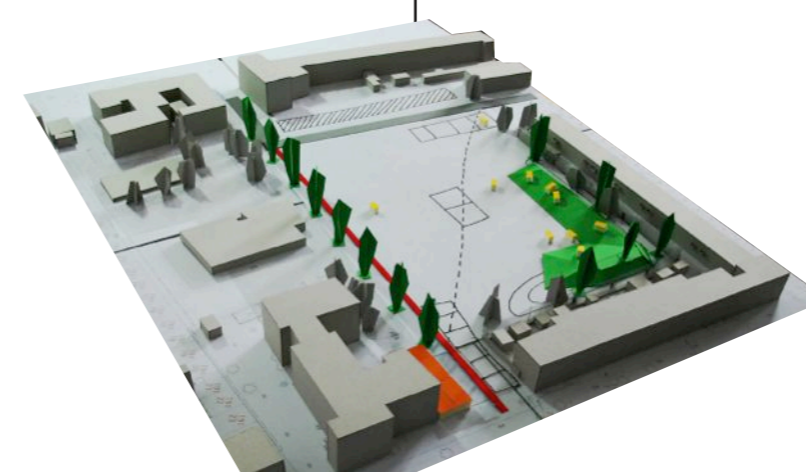
szenario2:

nutzungsinseln in der allmende

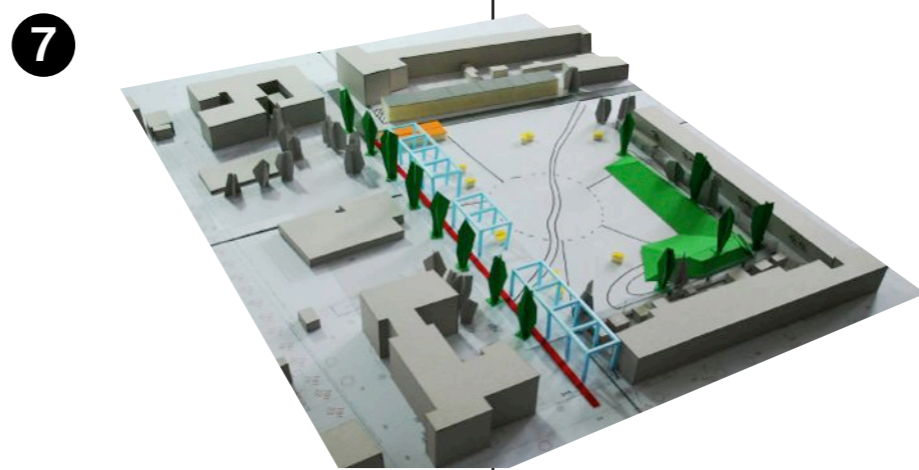
5 Nutzungen definieren, Vereinheim verschoben in eine mehr zentrale platz.



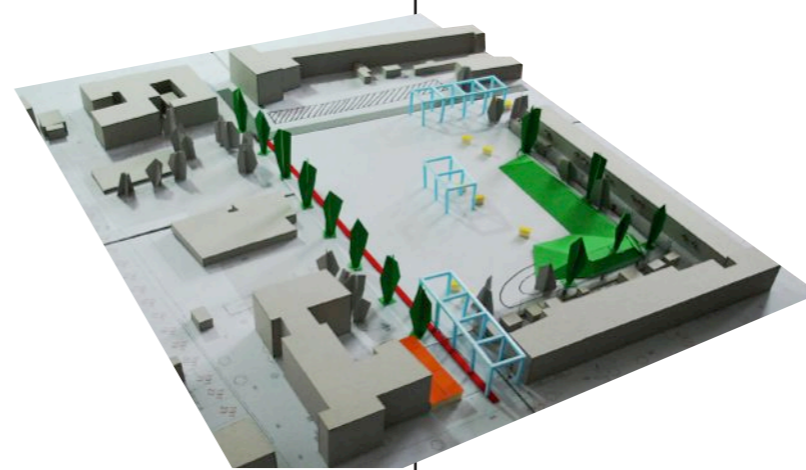
5 Nutzungen definieren, Vereinheim verschoben in die Eingang um die Dachkonstruktion zu bauen.



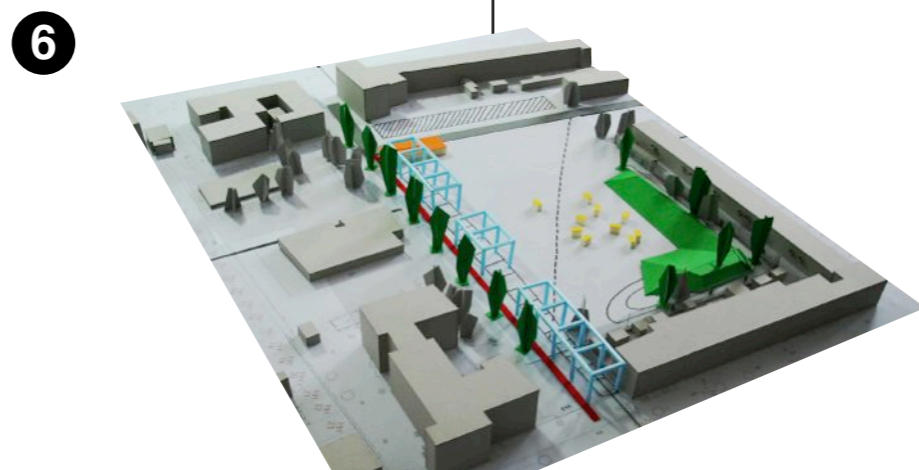
7 Grund teilen: Public/Allmende verdichtung entlang die West/Ost verbindung, Zentrale Allmende, Flexibel nutzungen, festnutzungen, freie platz für spontane nutzungen...



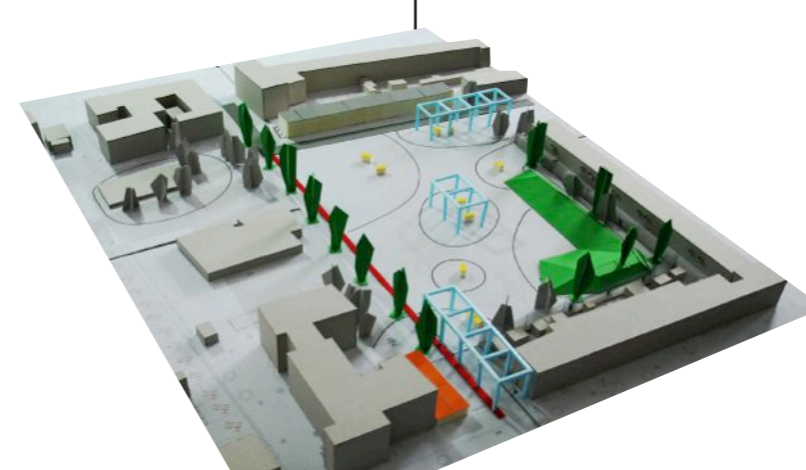
7 Dachkonstruktion entlang die West/Ost verbindung einfügen um die inhabitation schnell zu anfangen.



6 Dachkonstruktion entlang die West/Ost verbindung einfügen um die inhabitation schnell zu anfangen.

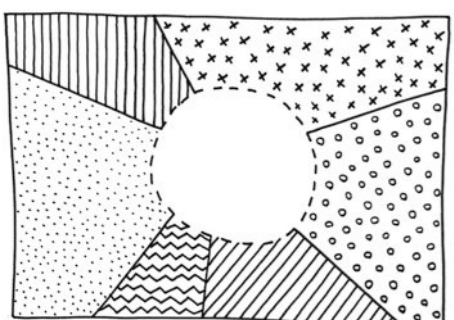


6 Grund teilen: Public/Allmende in zwischen die verschiedene Inseln nutzungen. Ein Inseln pro Dachkonstruktion.



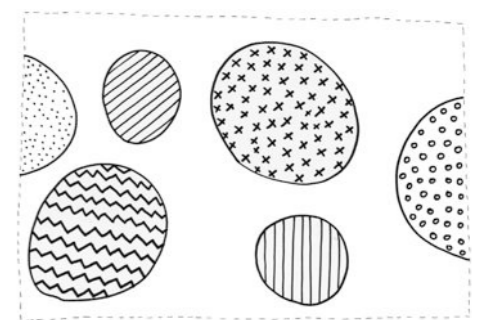
Szenario 1: zentrale Multinutzfläche (Allmende), umgeben von Flächen für diverse, teils-gesellschaftliche Nutzung und Betrieb

Verdichtung



Verdichtung von jede Inseln.

Szenario 2: durchfließende Multinutzfläche (Allmende), mit inselartig eingelagerten Flächen für diverse, teils-gesellschaftliche Nutzung und Betrieb



Vereinsheim: Gebäude, Zentrale Lage, Treffpunkt

Oberfläche: Harte Oberfläche für Sport

Bauwagen: Mobiles Lager Sport

Oberfläche: Wiese Urban Gardening

Bauwagen: Mobiles Lager Urban Gardening

SPORT INSELN

Konstruktion: Fitness, Yoga
Oberfläche: Harte Oberfläche Sport
Bauwagen: Mobiles Lager Sport

SOZIALE INSELN

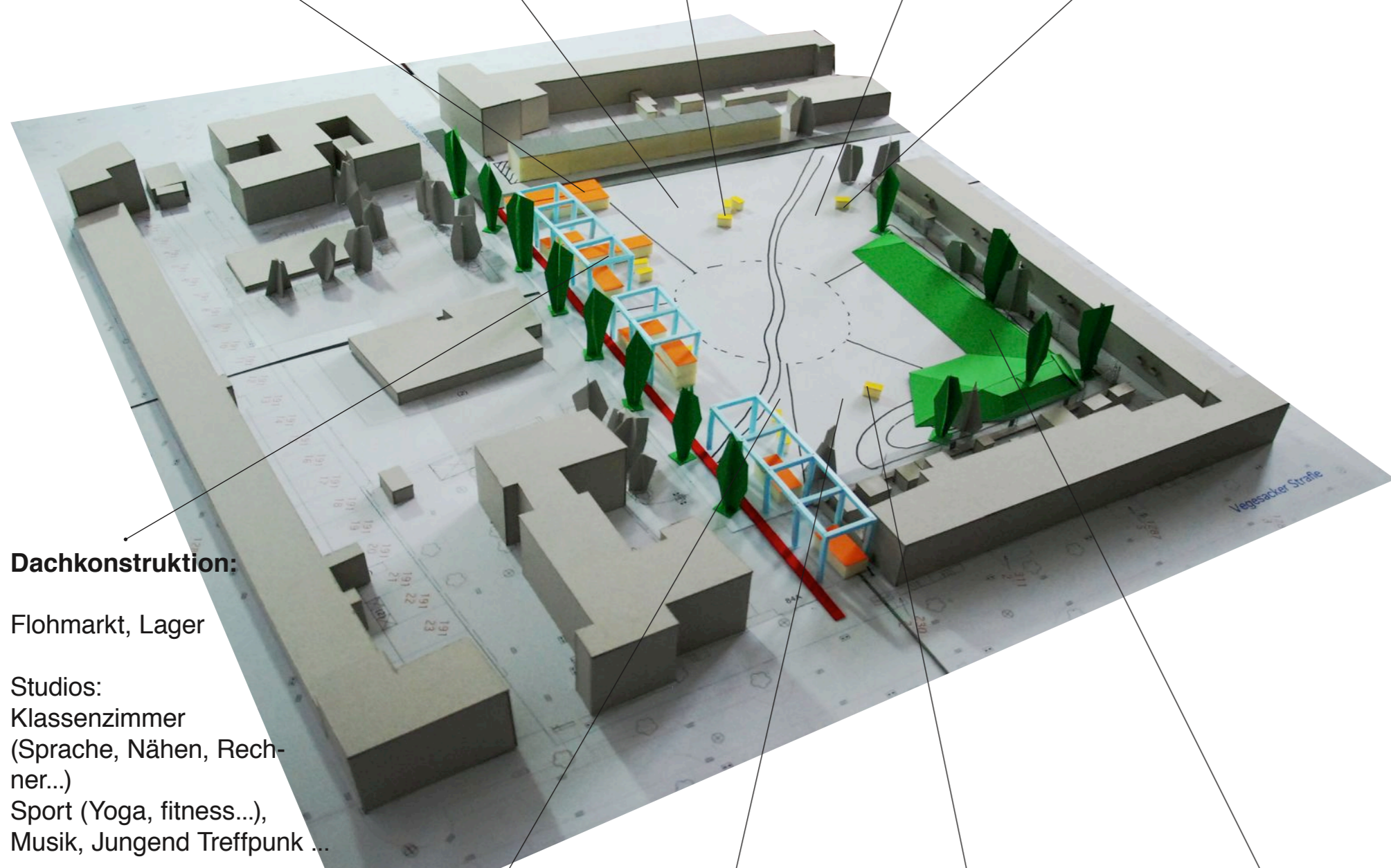
Dachkonstruktion: Flohmarkt, Lagerung für Veranstaltung, Strassenfest
Klassenzimmer (Sprache, Nähen, Rechner...)
Musik, Jugend Treffpunkt ...

WERKSTATT INSELN

Dachkonstruktion: Metal, Fahrrad, Holz, Keramik ...

GARDENING INSELN

Oberfläche: Wiese Urban Gardening
Bauwagen: Mobiles Lager Urban Gardening



Dachkonstruktion:

Flohmarkt, Lager

Studios:
Klassenzimmer (Sprache, Nähen, Rechner...)
Sport (Yoga, fitness...), Musik, Jugend Treffpunkt ...

Werkstätte:
Metal, Fahrrad, Holz, Keramik ...

Schauplatz:
Veranstaltung, Tanz, Theater, Ausstellungen ...

Bauwagen: Mobiles Lager Kino

Oberfläche: Spielplatz Bauspielplatz

Bauwagen: Mobiles Lager Theater, Tanz, Bühne, Kulisse...

Topographie: Park, Grillplatz Gardening Spielen Amphitheater

KULTUR INSELN

Dachkonstruktion: Veranstaltung, Tanz, Theater, Kino, Ausstellungen ...

Vereinsheim: Gebäude, Eingang, Treffpunkt

SPIELPLATZ INSELN

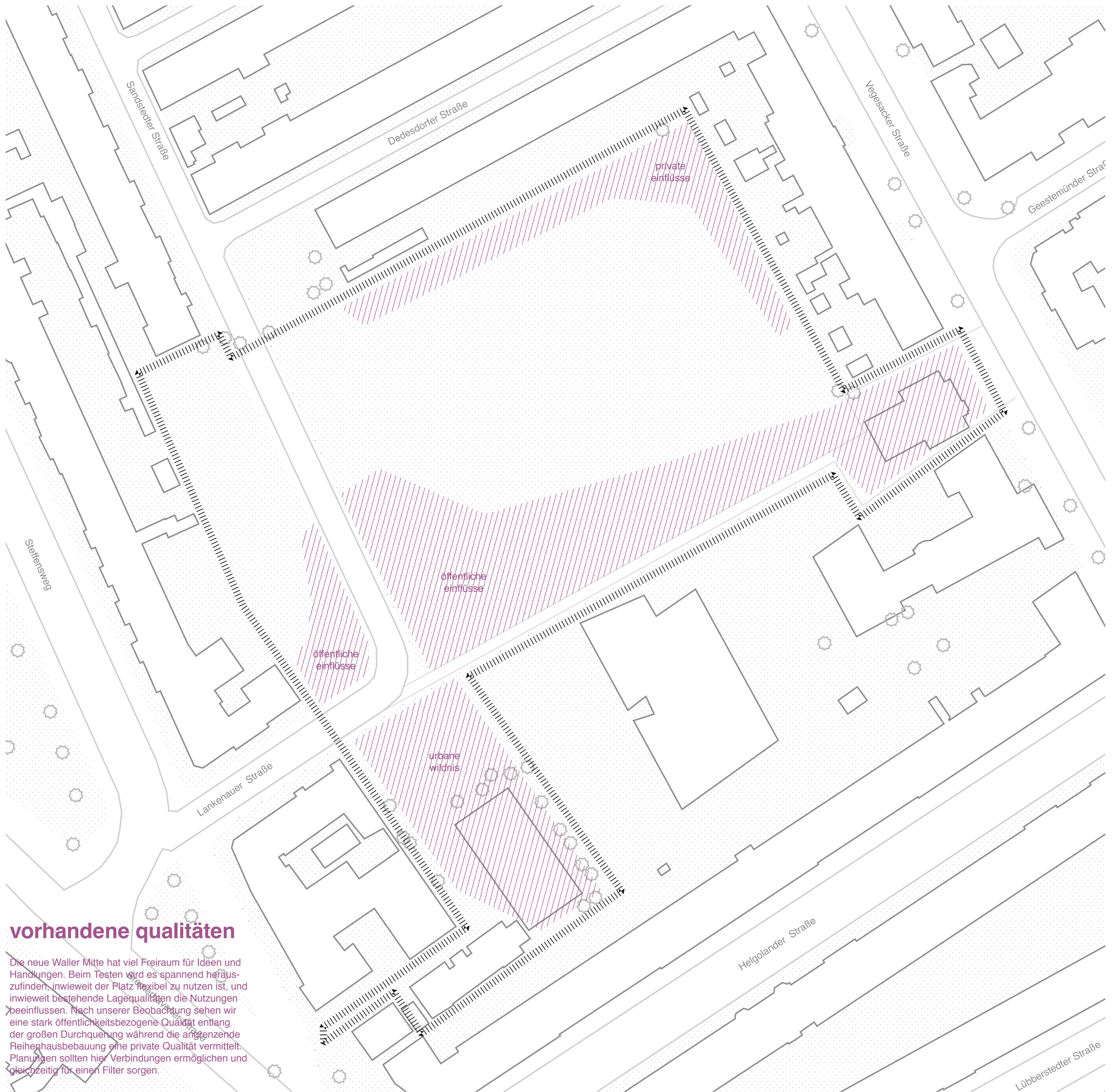
Oberfläche: Spielplatz, Bauspielplatz

PARK INSELN

Bauwagen: Mobiles Lager Theater, Tanz, Bühne, Kulisse...

Topographie: Park, Grillplatz, Gardening, spielen, Amphitheater

testplan für ihre ideen



vorhandene qualitäten

Die neue Waller Mitte hat viel Freiraum für Ideen und Handlungen. Beim Testen wird es spannend herauszufinden, inwieweit der Platz flexibel zu nutzen ist, und inwieweit bestehende Lagequalitäten die Nutzungen beeinflussen. Nach unserer Beobachtung sehen wir eine stark öffentlichkeitsbezogene Qualität entlang der großen Durchquerung während die angrenzende Reihenhausbebauung eine private Qualität vermittelt. Planungen sollten hier Verbindungen ermöglichen und gleichzeitig für einen Filter sorgen.

Lageplan
M 1 : 500

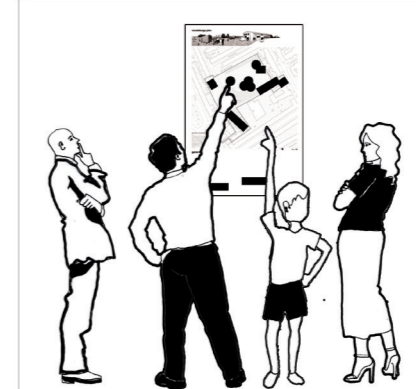
wie kann ich den testplan benutzen?



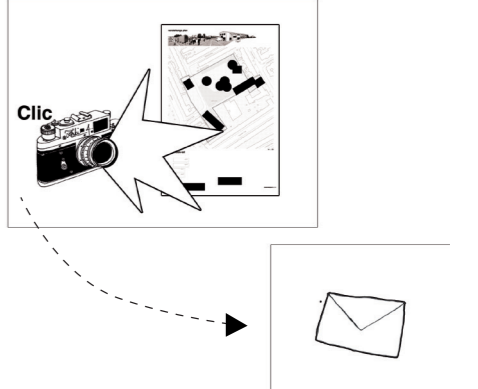
Um Ihre Ideen auszuprobieren...



...können Sie den Lageplan als Basis nehmen...



...und mit den beiliegenden Werkzeugen verschiedenen Szenarien testen.



...Machen Sie Fotos von Ihren Vorschlägen und senden uns diese per Email zu:
idee@raumlabor-berlin.de

ideen für nutzen