



© DnD

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

Sabine Dessovic, Anna Detzlhofer,
Sebastian Cimander, Rita Engl, Alena
Suchankova, Roland Barhofer,
Pflanzplanung Sonja Schwingesbauer

Wettbewerb

2020



2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

Geladener Realisierungswettbewerb

Der zentrale Freiraum am IST Austria Campus stellt einen Ort mit hohem Potenzial für die räumliche und funktionelle Integration der ihn umgebenden Forschungs- und Verwaltungsgebäude und ihrer NutzerInnen dar. Im Bestand vermittelt der Freiraum eine entspannte, romantische - improvisierte Grundstimmung. Um die Potenziale zu aktivieren, wird der Freiraum der Campusmitte am IST Austria als Pleasureground gestaltet. Dieser Gartentyp hat seine Wurzeln im Englischen Landschaftspark und vereint künstliche als auch natürliche Elemente. Er impliziert Spielangebote und Vegetationselemente. Die konzeptionelle Intention des IST Campus Pleasureground ist, einen kohärenten Campus-Freiraum auf Basis des Vegetationsbestandes und seiner Topographie zu gestalten. Dies geschieht einerseits durch bestandsbezogene Revitalisierungsmaßnahmen und andererseits durch vegetabile Ergänzungen.

Die Klammer und das Raumkonzept

Um den zentralen Campus-Freiraum zu stärken und mit Bedeutung aufzuladen, wird eine Klammer eingeführt. Die Klammer, ein Streifen aus breiten hochwertigen Pflasterplatten, wird um den Pleasureground geführt. Als starkes visuelles Element verbindet sie alle angelagerten Forschungs- und Verwaltungseinrichtungen miteinander und stärkt die Parkseite als primäre Bezugsseite. Gleichzeitig vermittelt sie auch zwischen den heterogenen angrenzenden Oberflächen und dem zentralen Park. Die großformatigen Platten fungieren als Trägermaterial, in das zu einem jährlichen Festakt, die Forschungserfolge des IST Austria gemeißelt werden. So werden Erfolge prominent sichtbar gewürdigt und der Ort erheblich mit Bedeutung aufgeladen.

Im Inneren werden Maßnahmen zur räumlich-visuellen Klärung gesetzt. Der hermetische Bewuchs am Bachlauf wird ausgelichtet und das Ostufer des Teiches von den Gehölzen befreit. So entstehen Blickbeziehungen zwischen den Einrichtungen – ein zentraler Gesamtraum entsteht. Wo möglich, werden die starken Böschungen zum Teichufer abgeflacht, sodass eine natürlich fließende Geländeform entsteht.



© DnD

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

Thematische Zonierung

Der zentrale Pleasureground gliedert sich in zwei thematische Areale. Der Bereich des Visitor Centers (VC) steht unter dem Motto 'willkommen werden', der Freiraum um Teich und Bach verschreibt sich dem Thema, 'den Kopf frei bekommen'. Das VC sitzt aufgrund der bestehenden Böschung etwas höher, der Bereich ist so gestaltet, dass auch größere BesucherInnengruppen in ansprechender Umgebung empfangen werden können; die mit wogenden Gräsern bepflanzte Böschung bietet einen dezenten Filter zu den ruhigen Bereichen um den Teich – hier kann man den Kopf frei bekommen.

Wegekonzept

Nach dem Motto 'Synapsen schaffen Wege' wird ein organisches Wegenetz über die Freiraum gelegt. Alle Einrichtungen und auch der neue Parkplatz werden auf kurzem Wege miteinander verbunden. Eine neue Brücke über den Bach schafft einen harmonischen Bezug zum VÖST-Alpine-Building. Die Barrierefreiheit ist durch die sanfte Ausmodellierung der Böschung gewährleistet. Die organische Wegestruktur erlaubt eine harmonische, gestalterische und funktionelle Verwebung mit der Gestaltung des VC Vorbereiches.

Die vielfältige Wegestruktur ermöglicht es, Schleifen zu gehen und sich im Spazieren gedanklich zu vertiefen. Zum unmittelbaren Bereich des Teiches wird mit Wegen bewusst Distanz gehalten, um hier visuell Ruhe zu bieten.

Ausstattung und Möblierung

Die Möblierung berücksichtigt unterschiedliche Nutzungssituationen. Tisch-Bank-Kombinationen, etwas vom Weg abgerückt, durch Bäume beschattet und in Grünflächen situiert, zum gemeinsamen Arbeiten und Mittagessen.

Wegbegleitende Bänke mit Lehnen und Sidetables, um immer wieder hochwertige Sitzmöglichkeiten verfügbar zu haben.

Ein langes Sitzband, den Teichbereich umfassend, als immer verfügbare, auf die ruhige Wiese und den Teich ausgerichtete informelle Sitzmöglichkeit.

Sitzauflagen mit Lehnen und Sidetables bieten am Sitzband hochwertige Sitzangebote.

Sitzfelsen in sanfter, weich gerundeter Form, die ganz bewusst als landschaftliche Elemente im ruhigen Teichareal platziert sind, bieten ganzjährig die Möglichkeit im Nahebereich des Wassers zu entspannen. Die Ausführung aus gestocktem Beton wirkt natürlich und fügt sich ohne die Szenerie

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

visuell zu stören harmonisch ein.

MATERIALKONZEPT

Das Materialkonzept verfolgt grundsätzlich eine natürliche, der Umgebung angepasste, zurückhaltende Optik und Haptik. Als Schmuckfarbe für Metallteile von Leuchten, Spielgeräten, etc. kommt ein seidmattes Lindgrün zum Einsatz, das vom Grün der IST-Austria-Corporate-Design abgeleitet ist. Die Wegoberflächen bieten mit der nachhaltigen Technik der Tränkdecke die naturnahe Optik einer feinen Kantkorndecke, bei gleichzeitiger, barrierefreier Nutzbarkeit, maschineller Räumbarkeit und minimalem Bitumeneinsatz. Beim Sitzband um den Teichbereich kommen helle Betonfertigteile zum Einsatz, die durch ihre fein gestockte Oberfläche eine natürliche Haptik aufweisen. Die den Pleasureground umschließende Klammer besteht aus hochwertigen, dunklen Betonplatten in gesandeter Oberfläche. Die in Richtlinien geforderte Oberflächenqualität der Feuerwehrezufahrt wird auf Grünflächen durch den Einsatz von feuerwehrtauglichem Netlonrasen gewährleistet. Wo notwendig kommt als Fallschutzoberfläche die bewährte Rasengitterwabe aus Gummigranulat zum Einsatz. Diese erlaubt Fallhöhen bis 3,00m und ist im Rasen nahezu unsichtbar.

Gewässer

Der Bachlauf selbst bleibt unangetastet. Die hermetische Raumgrenze des Uferbewuchses, wird jedoch ausgelichtet. Die Strauchschicht zurückgenommen und durch großblättrige und dekorative Stauden ergänzt. So entstehen Blickbeziehungen zwischen den Gebäuden im Norden und Süden des Campus Freiraums. Die ehemalige Raumgrenze wird zum gestalterischen Verbindungselement.

Um die gedrängte Situation zwischen dem Lab-Building-East und der Wasserfläche entspannter zu gestalten, wird das spitze Ende des Teiches ausgerundet. Der Einlauf zum Abflussbauwerk wird um wenige Meter nach Nordwesten verlängert. Die technische Einrichtung des Abflusses (Mönch) kann in Lage und Funktion bestehen bleiben, wird aber der gebotenen Sicherheit entsprechend mit einer Wartungsöffnung versehen.

Vegetationskonzept

Die Vegetation gliedert sich in drei Teilbereiche: Teich, Bachverlauf, Wegenetz mit Pflanzeninseln.

Der Teich ist Zentrum, der Ruhepol des Pleasuregrounds. Das Stillgewässer ist mit einem Solitärbaum beispielsweise Trauerweide, *Salix sepulcralis* Tristis, einer naturnahen Uferbepflanzung aus Röhricht und Sumpfpflanzen,

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

und einer bepflanzten Wasserzone mit Seerosen ausgestaltet.

Diese Bepflanzung hebt die kontemplative Atmosphäre hervor.

Der Bachverlauf mit Gehölzen ist ein linearer Teilbereich. Der dichte Gehölzbestand wird ausgelichtet (Sträucher), sodass Aufweitungen entstehen und Blickverbindungen ermöglicht werden. Der Böschungsbereich ist mit standortangepassten krautigen Blattschmuckstauden wie etwa Riesen-Pestwurz, Petasites japonicus 'Giganticus' und Funkien, Hosta sp. bepflanzt.

Das Wegenetz mit seinen Pflanzeninseln ist durch Aktivität und Bewegungsflüsse definiert. Die Pflanzeninseln liegen wie Schollen im Wegenetz.

Sie leiten den Bewegungsfluss. Die Inseln bestehen aus niedrigen Rasenflächen am Inselrand und landschaftlichen Ziergräserpflanzungen als raumbildendes Gestaltungselement. Unterschiedliche Ziergräserarten bilden ein Mosaik aus monumentalen, übermannshohen Arten bis zu filigranen, nur etwa kniehohen Arten. Pittoreske Blumenwiesen ergänzen die Gräserinseln. Es ergibt sich ein Spiel mit dem menschlichen Maßstab und Perspektivwechsel, der durch die Bewegung und Bepflanzung im Raum entsteht. Die Gräserpflanzung zwischen VC und Teich nimmt in der Höhe Rücksicht auf die Blickbeziehung.

Pflanz- und Pflegekonzept – In die Revitalisierungs-, Ergänzungs- und Pflegemaßnahmen fließen ästhetische, ökologische und ökonomische Aspekte ein. Die Bepflanzung mit Wild- und Parkpflanzen sowie in Abstimmung mit dem Baumbestand und Baumkataster ergänzende Baumpflanzungen steigern die Ästhetik eines landschaftlichen Parkcharakters.

Die großflächigen Pflanzungen mit standortgerechten Arten, stellen die ökologische und ökonomische Pflege sicher.

Science Playground

Die vorgeschlagene Lösung verfolgt mit dem Entdeckerprinzip einen dezentralen didaktischen Ansatz. Der Science Playground ist nicht an einer Stelle konzentriert, sondern integriert sich an verschiedenen Stellen in den Pleasureground. Hierbei wird auf eine dezente gestalterische Sprache geachtet. Eine kluge Situierung der einzelnen Playground Elemente nimmt Rücksicht auf das ruhige und entspannte Ambiente. Auf die Nutzung des Areales bei der Kegelbahn wird bewusst verzichtet, da die Beeinträchtigung durch die Zischgeräusche und Abluft der angrenzenden technischen Anlagen zu stark sind.

(1) MULTIFUNKTIONALES ROHR - PHYSIK, BIOLOGIE - Multifunktionales Großspielgerät bestehend aus einem durchgehenden dicken Metallrohr.

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

Das Rohr gibt gestalterischen Zusammenhalt und ermöglicht die Integration verschiedenster Spielgeräte zu einem großen Ganzen. Ausstattung mit gekoppelter Pendelschaukel, Wilberforce Pendel Doppelschaukel, Kletterseile und Rankseile mit Bohnenranken zur Verdeutlichung der Mendelschen Regeln zur Vererbungslehre. Das Rohr bietet aber auch Anbaumöglichkeiten für verdrehte Kletterspiele und klassische Spielgeräte wie Rutschen, die in Kombination (unterschiedliche Neigung, unterschiedliche Oberflächen, ...) zur Erläuterung physikalischer Phänomene dienen können.

(2) MÄUSELABYRINTH / KÄSELABYRINTH - NEUROSCIENCE - Das nötige Labyrinth wird in ein großes Gräserbeet eingeschrieben und kann so äußerst unauffällig in die Gesamtanlage integriert werden. Die Wege können je nach Anforderung der Nutzungsintensität in Kies oder Rasen gehalten werden.

(3) AMEISENHÜGEL - BIOLOGIE - In die Böschung neben dem VC wird ein Krabbelrohr mit drei Ausgängen eingebaut. Kinder lieben es an einer Stelle zu verschwinden, durch ein Rohr zu krabbeln und an anderer Stelle wieder zu erscheinen. Hier wird ein thematischer Anknüpfungspunkt zur Forschung an Ameisenkolonien geboten. Visuell ist das Spielangebot äußerst unscheinbar.

(4) WASSERLAUF (+SANDSPIEL FÜR KLEINKINDER) - PHYSIK - Ein Wasserlauf mit vorgelagertem Sandspiel wird in die Böschung mit Gräserpflanzung neben dem Vorplatz VC integriert. Das untere Ende des Wasserlaufes endet vor dem Weg am Rand des Teichareals. Hier wird das Wasser durch einen Kieskoffer in den Teich versickert. Es besteht keine direkte Gefahr durch den Teich, da dieser durch den Weg und ein weiteres Gräserbeet vom Wasserlauf getrennt ist.

(5) VOGELNEST MIT MIKROSKOPBLICK - BIOLOGIE - am nordöstlichen Rand des Teiches wird ein Vogelnest installiert in das Kinder über eine Leiter steigen können. Im Vogelnest werden jeweils 'Dreifach-Fernrohre' mit unterschiedlichen Vergrößerungsstufen angebracht sein. Beispielsweise kann ein Rohr auf das Wasser des Teiches gerichtet sein (ohne Vergrößerung). Die zweite Vergrößerungsstufe zeigt mittels eines eingelegten Dias den Zoom auf die Makrolebewesen im Teich. Die dritte Vergrößerung zeigt das Zooplankton.

(6) HYBRID ZONE + BIOLOGIE - gestalterisch eingebettet in ein Gräserbeet

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

kann hier anhand von Löwenmäulchen Vererbung, Evolution und Ökologie vermittelt werden.

(7) WACKELBAKTERIEN - BIOLOGIE/MEDIZIN - eine Gruppe von Wackelbakterien (tubenförmig mit Geißeln) ist in der Rasenfläche platziert.

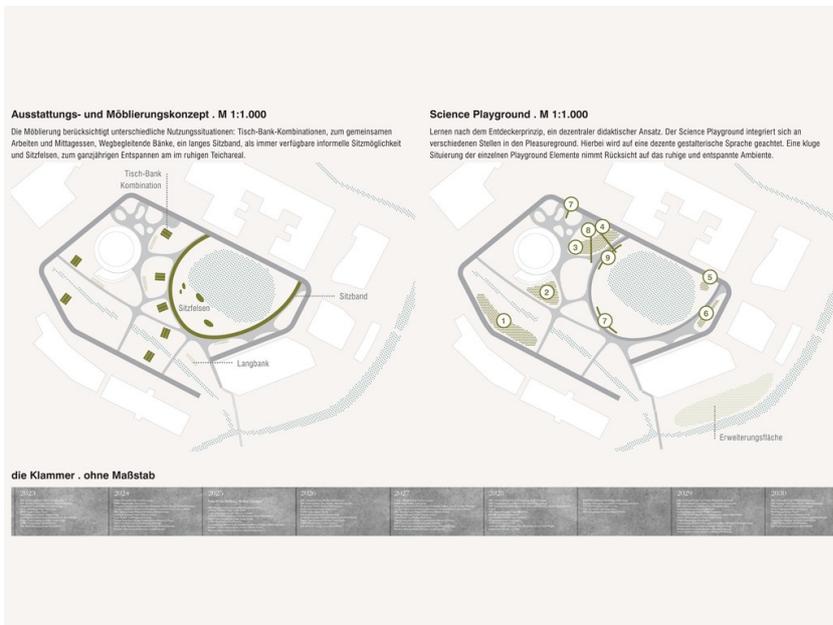
(8) SPIELPLATZTELEFON - PHYSIK - Ebenfalls im Bereich des Vorplatz VC können Kinder über eine lange Distanz mittels Rohrtelefonen miteinander kommunizieren. Hier ergeben sich Anknüpfungspunkte zur Physik.

(9) WASSERPUMPEN - PHYSIK - mit am Teichrand situierten Pumpen kann Wasser in den Teich gespritzt werden. Hier entstehen Anknüpfungspunkte zur Physik.

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA



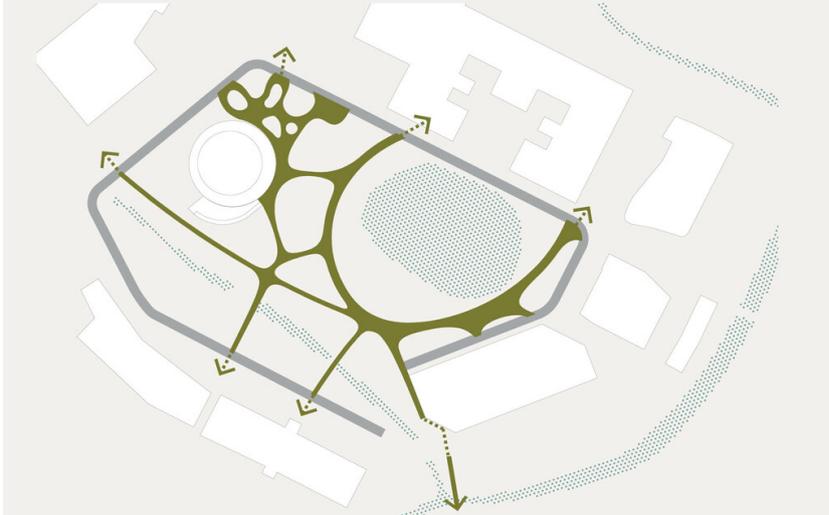
© DnD



© DnD

Wegekonzept . M 1:1.000

Synapsen schaffen Wege - Die organische Wegestruktur erlaubt eine harmonische, gestalterische und funktionelle Verwebung mit der Gestaltung des Visitor Centers Vorbereiches. Zum unmittelbaren Bereich des Teiches wird mit Wegen bewusst Distanz gehalten, um hier visuell Ruhe zu bieten.



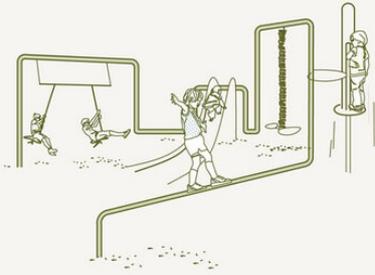
© DnD

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA

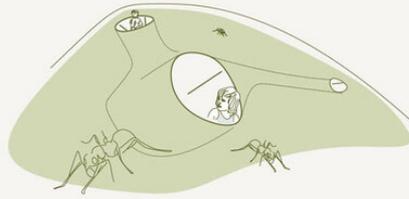


© DnD

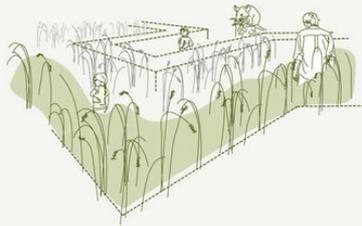
Science Playground - Spielelemente



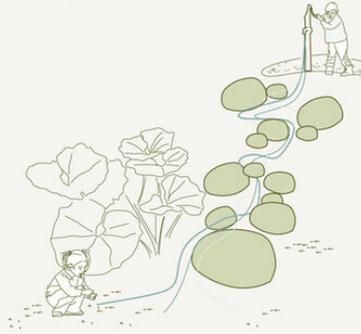
Multifunktionales Rohr - Physik, Biologie
Rutsche, gekoppelte Pendelschaukel
Wilberforce Pendel Doppelschaukel



Ameisenhügel - Biologie



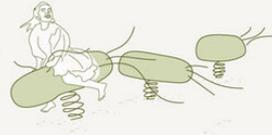
Mäuselabyrinth - Neuroscience



Wasserlauf (+ Sandspiel für Kleinkinder) - Physik



Wasserpumpen - Physik



Wackelbakterien - Biologie



Hybrid Zone + Biologie

© DnD

2. Platz Pleasureground IST AUSTRIA