

kendel lightpark

warme Atmosphäre
zwischen grauen Fassaden

Der Park verfolgt mehrere Ziele, zum einen sollen bestehende Pflanzen weitgehend bewahrt werden und nahezu alle Bestandsbäume sollen erhalten bleiben. Die Rasenflächen dürfen sich kontrolliert verwildern um an einzelnen Stellen „Gräserpatches“ entstehen zu lassen. Ein weiteres Ziel ist es eine warme Atmosphäre zu schaffen, dies beginnt schon beim Farbkonzept, welches in Orange gehalten werden soll, es orientiert sich an der Farbgebung der U3 und den Backsteinbauwerken in der Umgebung. Der Ort soll als Aufenthaltsraum dienen, insbesondere in den Abendstunden, eine gemütliche Umgebung wird durch den Einsatz von Lichterketten geschaffen. Ergänzend dazu werden verschiedene Sitzgelegenheiten angeboten. Als zentrales Gestaltungselement ist ein Baukörper vorgesehen. Der sowohl als Sitztribüne als auch als kleiner Kiosk fungiert.

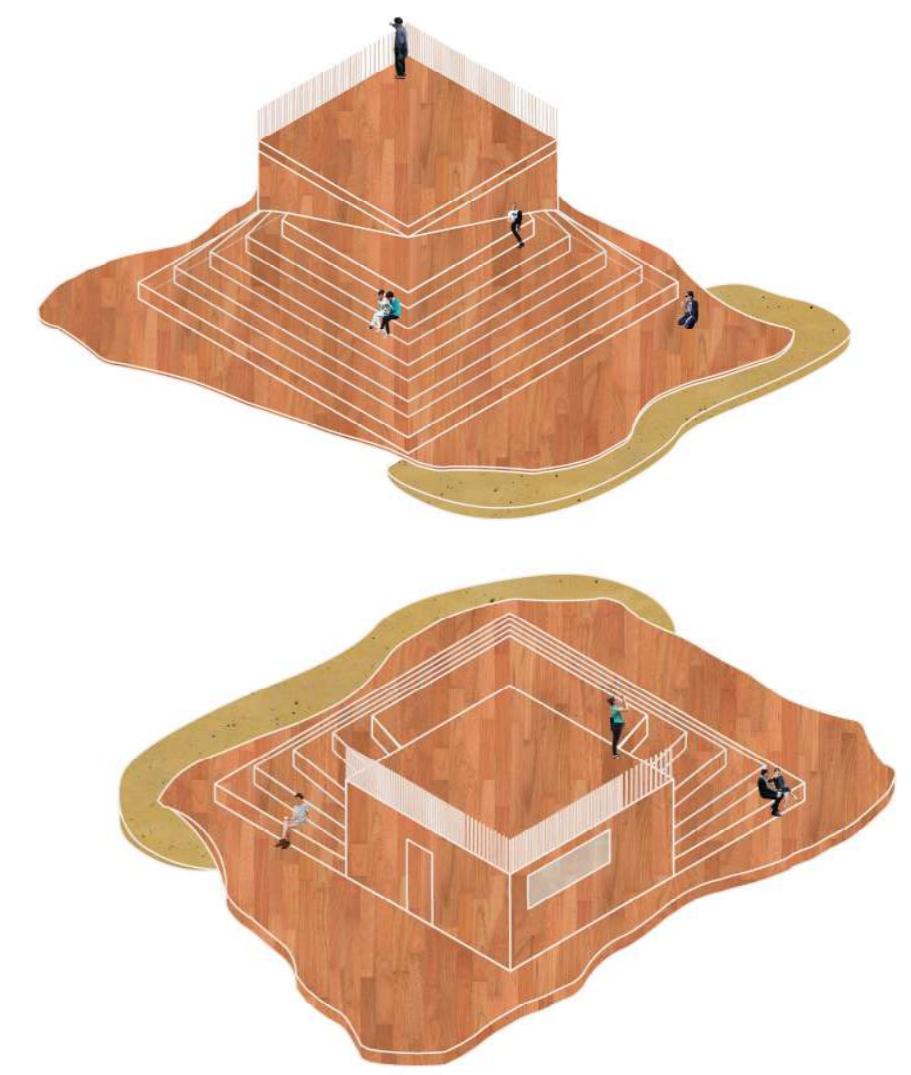


ziele

- Atmosphäre durch Lichterkette
- Bestandsbäume erhalten
- Gräserpatches zur Raumbildung
- Verschiedene Sitzmöglichkeiten
- Skaterpark farblich einbinden
- Möglichst wenig Versiegelung
- Farbe Orange aufgreifen
- Aufenthaltsraum schaffen



sitztribüne & kiosk



Die Sitztribüne greift, in Anlehnung an alle weiteren Sitzdecks des Parks, die Grundform der Gesamtanlage auf und entwickelt daraus ihre Gestaltung. Sie versteht sich als Ort des konsumfreien Verweilens und eröffnet durch ihre gezielte Platzierung sowohl den Blick auf die Backsteinkirche als auch auf den nördlich der Kendlerstraße abfallenden Horizont. Das vorhandene Geländegefälle erfordert auf der östlichen Seite die Ausbildung eines Podests, um auch den höchsten Punkt der Tribüne komfortabel und sicher zugänglich zu machen. Gleichzeitig bringt die Steilheit einen funktionalen Vorteil mit sich: Auf der westlichen Seite liegt die Grundfläche eben auf, wodurch der angrenzende Kiosk barrierefrei erschlossen werden kann.

