

PLATZ-PARK-FLUSS | Der neue Bahnhofsvorplatz in Schötmar

ENTWURF
Der Entwurf gliedert sich in 5 unterschiedliche Themenbereiche, welche im Zusammenspiel miteinander eine abwechslungsreiche Performance aus verschiedenen Freizeitmöglichkeiten und Atmosphären kreiert.
DIE NEUE STADTMITTE AM BAHNHOF | DER BAHNHOFVORPLATZ
Im Vergleich zur Bestandssituation werden im südlichen Bereich des Bahnhofsvorplatzes die gesamten Stellplätze für PKW's in den südlichen Teil des Wettbewerbgebietes verlagert. Dadurch entsteht ein atemberaubender und offener Eingangsraum, der sowohl aus Richtung der Stadt, als auch aus Richtung des Bahnhofs einen klaren und übersichtlichen Auftakt formulierte. Vor dem Hintergrund unserer Lesende entsteht an dieser Stelle das neue Stadtbild mit seinem Ambiente.

DIE STADT ROCKT ANS WASSER | DIE BEGASTUFEN
In unmittelbarem Anschluss- und Übergangsbereich an den neuen Bahnhofsvorplatz wird der Raum zum angrenzenden Flussraum der Bebaugrenze geöffnet. Hier werden vier der neuen „Baugruppen“ als ein Ort des Zusammenkommens und des städtischen Lebens entwickelt, welche eine freie Skulpturalanlage, bestehend aus Trepp- und Sitzstufen, welche als Treffpunkt, Veranstaltung, Bioskop / Theater / Bühne, Lounge, Café und Aufenthaltsort genutzt werden soll. Die Anlage spielt auf verschiedenen Ebenen mit Ausblicken, sowie dem Zugang und dem Kontakt zum Wasser. Die bautechnische Einordnung erfolgt über die neue Wasserwand, welche im Dialog zur neuen Fußgänger- und Fahrradstraße angeordnet ist und an dieser Stelle erneut einen klaren vorderen Bereich ausweist. Im unteren Bereich der Baugruppe folgt ein breiter Weg ein und entwickelt einen klaren Auftaktbereich, etwa 1,5 m über dem Wasser. Neben den unterschiedlichen Typologien, welche im

Zusammenhang mit der gestalterischen Auseinandersetzung zum Thema des Höhen Versprungs formuliert werden, finden wir ein unteres Ende (im unmittelbaren Übergangsbereich) der „Baugruppen“ zudem ein Plateau. Die Anlage zeigt an dieser Stelle eine vielfältige Abwekung aus Treppen- und Sitzstufen, einem Aussichtsbalkon auf der Ebene des Platzes, sowie auch auf der Wasserseite im Bereich des Plateaus als „Baugruppe“ und gleichzeitig auch Übergang ins Wasser (flutische Ebene). Die „Baugruppen“ erweitern sowohl räumlich, als auch städtebaulich die Fläche des neuen Bahnhofsvorplatz. Ebenso vermitteln sie auch den Übergang von der Stadt zur Landschaft, was sich durch ihr Volumen, ihre Ausrichtung, ihre Verteilung und ihren Verlauf zeigt – „Grad der Dichte“ nimmt nach Süden in Richtung der Landschaft ab.

DER VERPARKVOR DER HAUSTÜR | DIE BÜRGERWEISE
Gegenätzlich zur urbanen Dichte im südlichen Eingangsraum des Platzes überzeichnen wir die vorhandenen Grünräume entlang der Bebaugrenze als aktiven Gestaltungsbereich in der neuen Baugruppe. Dadurch entsteht ein charakteristischer Raumvorplatz, welcher dem Bahnhofsvorplatz – neben seinen funktionalen und gestalterischen Bedürfnissen, sein eigenes Gesicht verleiht. Das Gelände wird von Osten nach Westen modelliert, sodass die Oberkante des Platzes gleichmäßig zur Flussseite hinabfällt. Zudem wird die Rotorvegetation, sowie auch die Strauchvegetation, sodass sich der Raum öffnet. Hier befinden sich die Baugruppen, welche die Baumstruktur im Bereich des Platzes auf. Zudem befindet sich im Bereich des Platzes der neue Schwerpunkt für die Unterbringung von Fahrrädern (Übersichtung – Bioskop / Sammelgarage). Ebenso werden in diesem Bereich die 3 Anlagen konstant platziert. Neben den verkehrstechnischen Baugruppen des Platzes bildet die Fläche zudem den gebildeten Nachweis zur Unterbringung der Fahrgasthubs „Autoscooter“ und „Breakdancer“ zur Zeit des klaren Festes. Zudem wird auch der Flächenbedarf für besondere Aufnahmestellen wie beispielsweise Food Trucks, Marktstände, oder ähnliches eingepreist und berücksichtigt.

SPIEL UND ERHOLLUNG | DAS AKTIONSBAND – BEGAWEIC
Der räumliche Abschluss der Bürgerweise wird im Westen durch den Fluss und im Osten durch das neue Aktionsband „Bega-weic“ definiert. In Verbindung des Vorplatzes zieht sich ein 3 Meter breiter Gehweg oberhalb der Grasfläche, entlang der Bürgerweise heraus. Bestehend aus Sitz- und Spielerelementen, Bänken und Bänken bildet der „Bega-weic“ den Übergang von der Stadt in die Landschaft auf dem oberen Höhenniveau und bildet – mit Blick über die gesamte Bürgerweise und die Brücke zum Fluss, zum Flüssen, Spielen und Erholen ein. Die neuen Gelände werden in einer Art großer Baumgruppe befestigt und ablesen dem Erdbeiweg. Zudem bildet das Beleuchtungskonzept mit dem Argument der Ausrichtung und Verteilung hierzu den Fokus.

MEHR ALS NUR EIN PARKPLATZ | DER PARKPLATZ ALS MULTIFUNKTIONSFÄCHE
Im östlich – südöstlichen Teilbereich des Wettbewerbgebietes befindet sich eine multifunktionale Platzfläche, welche in ihrer Hauptnutzung den Parkplatz beinhaltet. Entlang der Bürgerweise reihen sich die neuen Sitzplätze ein und bilden im Zusammenspiel mit den Bäumen den Abschluss der Gesamtszene. Die Parksitze unter den Bestandsgeländen werden mit Hilfe von Treppentritten eingepreist, sodass sich hier ein Minimum an verspielter Fläche bereitgestellt wird. Zwischen Bahnhofs- und Aktionsband reihen sich die Parksitze über der Asphaltfläche – mittels Fahrbahnmarkierungen, auf. Zudem befindet sich im Bereich des Platzes der neue Schwerpunkt für die Unterbringung von Fahrrädern (Übersichtung – Bioskop / Sammelgarage). Ebenso werden in diesem Bereich die 3 Anlagen konstant platziert. Neben den verkehrstechnischen Baugruppen des Platzes bildet die Fläche zudem den gebildeten Nachweis zur Unterbringung der Fahrgasthubs „Autoscooter“ und „Breakdancer“ zur Zeit des klaren Festes. Zudem wird auch der Flächenbedarf für besondere Aufnahmestellen wie beispielsweise Food Trucks, Marktstände, oder ähnliches eingepreist und berücksichtigt.



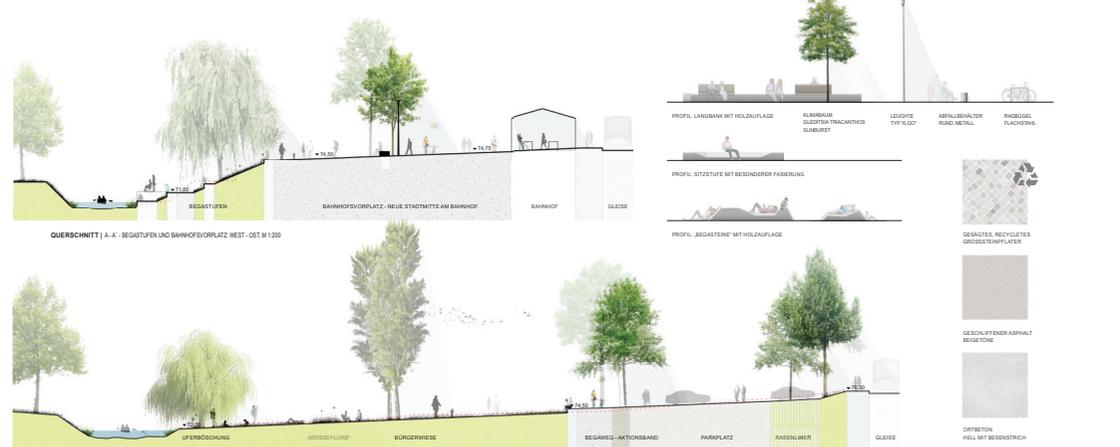
LAGEPLAN | KONZEPT | M 1:500



PERSPEKTIVE BAHNHOFVORPLATZ SCHÖTMAR | BLICK ÜBER DAS BAHNHOFAREAL



LAGEPLAN | DETAIL | M 1:50



QUERSCHNITT | A-A - BEGASTUFEN UND BAHNHOFVORPLATZ WEST - OST | M 1:200

QUERSCHNITT | B-B - BÜRGERWEISE WEST - OST | M 1:200

MATERIALKONZEPT

