



Pascal Michael Klötzli

Diplomand	Pascal Michael Klötzli
Examinatorin	Prof. Andrea Cejka
Experte	Projektleiter Caspar Lundsgaard-Hansen, Stadtplanungsamt Bern, Bern, Bern
Themengebiet	Raumentwicklung und Landschaftsarchitektur

AUSSERHOLLIGEN +1UP!

Entwicklung einer spielerischen Methode zur Annäherung an das Wirken von Siedlungsverdichtung



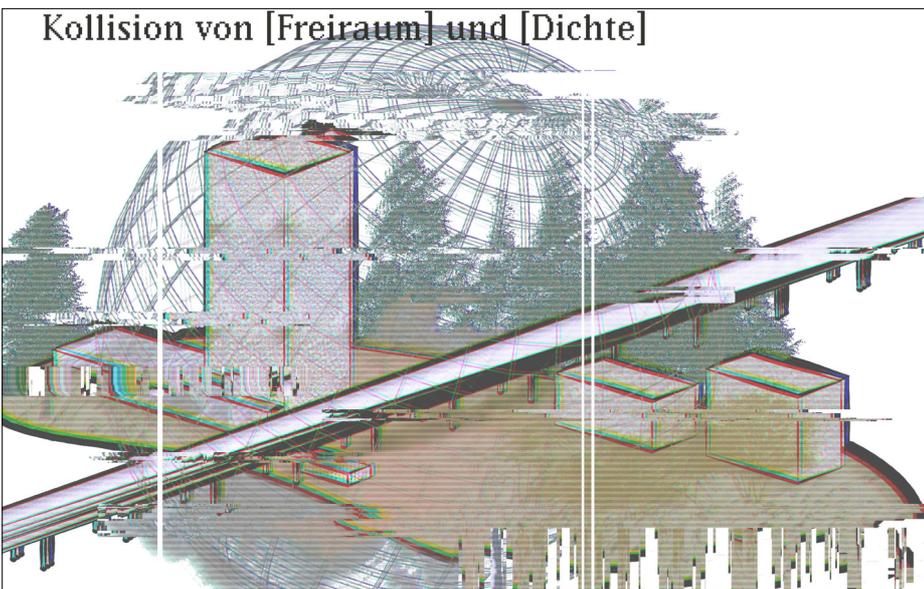
MAP: Physisch reale Grundlagen ergänzt mit Planungsvorhaben und überlagert mit Nutzungsarten (Farbkreise)
Eigene Darstellung inkl. WW-Unterlagen Stadtplanungsamt Bern

Ziel der Arbeit: Die vorliegende Masterthesis dient dazu, Folgen der aktuellen Art der Siedlungsentwicklung an einem konkreten Ort theoretisch zu testen. Experimentell wird die Idee eines «sandbox game» aus der Welt der Videospiele adaptiert. Solche Spiele zeichnen sich durch eine Spielmechanik aus, die dem Spieler ein hohes Mass an Kreativität verleihen, um Aufgaben in Richtung eines Ziels (QUESTS) zu erledigen: Über ausgewählte Werkzeuge (TOOLS) wird mit der verfügbaren Fläche (=Sandkasten) (MAP) frei interagiert. Im Kontext dieser landschaftsarchitektonischen Aufgabe werden so diese Thesen der Siedlungsverdichtung am Beispielquartier Ausserholligen getestet und umgekehrt Erkenntnisse aus dem Beispielquartier in die Thesen übersetzt.



Spielplan Ausserholligen: Ausgangs(zeit)punkt des Sphären-Verständnis über die mehrdimensionale Nutzung des Viaduktes
Eigene Darstellung

Ergebnis: Die entstandene Methodik bettet bewusst eine fantasievolle, spielerische Auseinandersetzung in die realen Gegebenheiten ein. Sie provoziert den konstanten Perspektivenwechsel von regionalen Anforderungen, lokalen Anwendungen, Massstäben und Wahrnehmungen. Im Zusammenspiel der TOOLS auf der MAP werden wesentliche Bestandteile des Ortes erkannt und als Ideale in Richtung zur Erfüllung der QUESTS weiterentwickelt. Diese Charakteristiken werden über Typologien, Zwischenräume und der Vertikalen zu einem Gesamtansatz, dem «Spielplan Ausserholligen» synthetisiert. Dieser sieht vor, die Betrachtung von Ausserholligen in ein neues Verständnis als (zeit-relativen) Gesamttraum zu führen. Die bestehenden Räume erhalten, zusammen mit neuen Freiräumen, neue Deutungen in ihrem Zusammenwirken als sandiger Kitt für die Frei-, Stadt- und Landschaftsraum-Sphäre Ausserholligen. Der Spielplan liefert aus einer universellen und dynamischen Denkweise ungewohnt neue Ansätze für eine zukunftsorientierte Stadt- und Freiraumentwicklung, in welcher Lesbarkeit, Relevanz, Nutzung und Zeitaspekte des Ortes neu interpretiert und in die heutige Planung übersetzt werden.



Freiräume und Bauten gehören als interagierende Raumkörper zur Sphäre Ausserholligen
Eigene Darstellung