



© Wolfgang Leeb

Platzgestaltung Hermine Dasovsky-Platz & Susanne Schmida-Gasse

Hermine Dasovsky Platz
1220 Wien, Österreich

BAUHERRSCHAFT

Wien 3420 Aspern Development AG

LANDSCHAFTSARCHITEKTUR

DnD Landschaftsplanung

FERTIGSTELLUNG

2015

SAMMLUNG

next.land

PUBLIKATIONSdatum

24. September 2018



Im Zuge der ersten Realisierungsphase der Wiener Seestadt Aspern konnte das Büro DnD Landschaftsplanung ZT KG den geladenen Wettbewerb zur Gestaltung eines Teilabschnittes des öffentlichen Raumes für sich entscheiden. Der Entwurf umfasst mehrere, an acht Baufelder grenzende Straßenzüge sowie einen Quartiersplatz als Herzstück der Freiraumsequenz. In einem komplexen Abstimmungsprozess ist es den Landschaftsarchitektinnen Anna Detzhofer und Sabine Dessovic mit mediatorischem Feingeschick und einer autonomen Entwurfsprache gelungen, ein starkes, klar lesbares Freiraumgerüst zu schaffen. Dem ästhetisch-funktionalen Anliegen wurde durch eine grafisch, linear-fließende Formgebung und eine unmissverständliche Materialwahl entsprochen. Auf üppige Landschaftselemente wurde verzichtet, stattdessen wurde den Baumpflanzungen besondere gestalterische Aufmerksamkeit geschenkt. (Text: Stephanie Drlik)

Aus der Spielstrasse und den beiden Plätzen wird eine Einheit gebildet - eine Art Teppich der sich zwischen den Bauplätzen aufspannt. Leitlinien die symbolhaft an das Thema des ehemaligen Flugfeldes anknüpfen entwickeln sich aus den Spielstraßen heraus und verdichten sich zu einem moderner Grätzplatz mit viel freier Fläche und Nutzungsverdichtungen. Die Analyse der angrenzenden Bauplätze zeigt eine äußerst vielfältige Ausformulierung der halbprivaten Flächen, die direkt an den öffentlichen Platz anschließen. Beginnend mit Sitzelementen und dahinter befindlichen Versickerungsmulden, über befestigte Flächen mit unterschiedlicher Oberflächenstruktur zu Stiegen und Stufenanlagen und angrenzende Grünzonen reicht die Gestaltungsbandbreite. Als Antwort auf diese Vielfalt wird dem Platz ein starker Rahmen gegeben, der ihn fasst und klar definiert. Am Beginn der Spielstrassen werden Tor situationen in das Grätzl geschaffen. Der Fahrbahnasphalt zieht sich noch ein Stück in die Spielstrassen hinein. Die Kleinsteinoberfläche der Spielstrasse verdunkelt sich Richtung Fahrstrassen, umfasst diese und signalisiert damit den Beginn des Platzes noch bevor ein Fahrzeug auf die Fläche hochfährt. Verstärkt wird die Übergangzone durch schmalkronige Bäume, die zu einer Verbesserung der Windverhältnisse führen. Ein



© Wolfgang Leeb



© Wolfgang Leeb



© Wolfgang Leeb

Kleinsteinpflaster in unregelmäßigen Reihenverband bildet die Teppichstruktur. Das Pflaster wird in zwei Farbstufen (hellgrau und dunkelgrau) im Kiesbett verlegt. Die rauhe, kleinstukтуриerte Oberfläche steht in bewusstem Gegensatz zum Asphalt der Strassenflächen und deutet auf eine Tempoverringerung hin. Um eine Erhöhung an Nutzungsmöglichkeiten zu erzielen, werden Teilbereiche der Spielstrassen und der Plätze mit einer glatten Confaltoberfläche ausgeführt. Diese Oberfläche bündeln bestimmte Nutzungen (Roller, Skater...) und halten andere Bereiche davon frei.

BAUMSCHEIBENGESTALTUNG: AUF DEN SPUREN VON...

Die Gestaltung der Baumscheiben und Baumschutzgitter zitiert das Corporate Design (Logo) der Seestadt Aspern und stellt über unterschiedlich gestaltete Motive auf den Baumscheiben Bezüge zum Grätzl her.

Die Scheiben aus Cortenstahl weisen einen Durchmesser von ca. 3,5 m auf. Jede der 26 Baumscheiben trägt ein eigenes Motiv, das basierend auf einem gestanzten Lochraster erzeugt wird.

Ziel der Motive ist es, einen Bezug zum Ort herzustellen bzw. den Bewohner:innen inhaltliche Anknüpfungspunkte an ihr neues Grätzl zu bieten. Thematisch können die Motive zwei unterschiedlichen Schwerpunkten zugeordnet werden:

Einerseits wird die Geschichte des Ortes und der Region thematisiert, andererseits wird den namensgebenden Persönlichkeiten der Plätze und Straßen ein Gesicht gegeben.

Mit diesem Folder ausgerüstet, ist es möglich die Baumscheibenmotive zu entschlüsseln und dadurch auch mit der Seestadt Aspern vertraut zu werden. Die Motive sind so gewählt, dass sie unter Umständen erst auf den zweiten Blick entschlüsselt werden können und bei den Betrachter:innen Interesse wecken.

Wer war „Mutter Dasovsky“ und was spielte sich am „Schönen Platzerl“ ab?

Das Konzept basiert auf folgender Programmatik:

- Raum greifen, Platz fassen, Zugänge definieren

Der Grundsatz Raum greifen verfolgt das Ziel, die Plätze mit den Spielstraßen zu verbinden: weiße Streifen im Belag verweben Straßen und Plätze. Die Streifen leiten von den Plätzen in die Gassen und umgekehrt – sie sind als Referenz an die Leitstreifen auf Flughäfen aufzufassen.

Der Grundsatz Platz fassen verfolgt das Ziel dem öffentlichen Raum auf Plätzen und Gassen einen klaren visuellen Rahmen zu geben, an den die unterschiedlich ausgestalteten Bauplätze anschließen können.

Der Grundsatz Zugänge definieren verfolgt das Ziel eine Torsituation im Grätzl zu etablieren und den Windkomfort in den Gassen zu erhöhen. Die Torsituation wird vor



© Wolfgang Leeb

**Platzgestaltung Hermine Dasovsky-
Platz & Susanne Schmida-Gasse**

allem durch eine Verdichtung der Baumpflanzungen in den Anfangsbereichen der Gassen erzeugt. (Text: DnD Landschaftsplanung)

DATENBLATT

Landschaftsarchitektur: DnD Landschaftsplanung (Anna Detzlhofer, Sabine Dessovic)

Bauherrschaft: Wien 3420 Aspern Development AG

Fotografie: Wolfgang Leeb

Design & Konzeption der 26 Baumscheiben (siehe www.dnd.at):

Catherine Ludwig, Roland Barthofer

www.nocti-luca.com, r.barthofer@dnd.at

Funktion: Parkanlagen und Platzgestaltung

Wettbewerb: 2012

Planung: 2012 - 2015

Ausführung: 2012 - 2015

PUBLIKATIONEN

ANTHOS



Platzgestaltung Hermine Dasovsky-Platz & Susanne Schmida-Gasse

Freiraum