

ES LEBE DER PARK // VIVERE IL PARCO

Design und Kommunikation für die Neugestaltung und
Belebung des Kapuzinerparks in Bozen.

//

Design e comunicazione per la riconfigurazione e la
rivitalizzazione del Parco dei Cappuccini di Bolzano.

10 Vorschläge für ein gutes Leben im Park

von 23 Studierenden des Masters Eco-Social Design

10 proposte per vivere il parco

di 23 studenti del Master Eco-Social Design

Wintersemester 2018/19
Semestre invernale 2018/19

Faculty for Design and Art
Free University of Bozen-Bolzano

Der Kapuzinerpark soll umgestaltet werden.
Es geht aber nicht nur um rein materielle
Renovierungsarbeiten, sondern vor allem um
eine Belebung des Parkes und eine Nutzung
durch die verschiedenen EinwohnerInnen
der Nachbarschaft und die BesucherInnen
der umliegenden Institutionen, wie z.B.
dem Stadttheater, dem Centro Trevi, dem
Vincentinum und mehrerer Schulen, und vielen
anderen Menschen.

Während des Wintersemesters 2018/19 haben
die 23 Studierenden der Master Eco-Social
Design im Kapuzinerpark und in seiner Umgebung
geforscht, experimentiert und gestaltet.

Die Ergebnisse wurden in einer Ausstellung in
der Freien Universität Bozen am 18/19. Jänner
2019 präsentiert und diskutiert. Sie wollen
Anregungen für ein gutes Leben im Park und um
ihn herum geben.

//

Il Parco dei Cappuccini ha bisogno di essere
ripensato. Non si tratta di ristrutturazioni
puramente materiali, ma soprattutto di
riqualificare il parco e la sua fruizione da
parte dei diversi abitanti del quartiere e dei
frequentatori delle istituzioni circostanti,
come ad esempio il Teatro Comunale, il Centro
Trevi, il Vincentinum e diverse scuole.

Durante il semestre invernale 2018/19, 23
studenti del Master Eco-Social Design hanno
studiato, sperimentato e progettato nel e
attorno al Parco dei Cappuccini. I risultati
che ambiscono a dare suggerimenti per ridare
vita all'interno attorno al parco, sono stati
presentati e discussi in una mostra il 18/19
gennaio 2019 nella Libera Università di

Bolzano.

- 01 Julia Reindl, Simon Abele
MU | RO
Entdecke die Mauer des Kapuzinerparks mit allen fünf Sinnen.
Scoprire il muro del Parco dei Cappuccini attraverso i cinque sensi.
- 02 Alena Dziedzitz, Henning Schoch
STIEGN
Konzept zur Überbrückung der Mauer als Neuerschließung des Parks.
Superare il muro e ampliare i propri orizzonti.
- 03 Camilla Carioli, Julia Maren Schönthaler
GARDEN-PARK
Un oasi verde in mezzo alla città.
Die grüne Oase mitten in der Stadt.
- 04 Angelica Cianflone, Lisa Kiehn
CALORE UMANO
Zusammen isst man weniger allein - ein kollektiver Grillplatz.
Un focolare collettivo, per poter grigliare e mangiare insieme
in spazi pubblici.
- 05 Meike Hollnaicher, Emanuele Broglio, Mina Mahouti
ESPERANTO
Ein Konzept für kulturelle Veranstaltungen im Kapuzinerpark.
Un progetto per eventi culturali nel Parco dei Cappuccini.
- 06 Alessandro Parentella, Viktoria Pichler
TEP TAP
Ein fliegender Teppich schafft eine neue Gemeinschaft
rund um den Kapuzinerpark.
Un tappeto itinerante per creare una nuova comunità
intorno al Parco dei Cappuccini.
- 07 Claudia Bumb, Nike Dietrich
THE SLOW GARDEN
... vereint Diversität und Entschleunigung im öffentlichen Raum.
... introduce diversità e lentezza in un luogo pubblico.
- 08 Felix Strohbach, Pauline Alt
TAKE PARK
Take trash. Choose bin. Binfluence.
- 09 Anna Laumer, Leonie Bahl
KOMEVUOI
Multifunktionales public furniture.
Arredo urbano multifunzionale.
- 10 Maren Amparo, Clara Gulde
DIE BAR "DER KAPUZINER" / IL BAR "IL CAPPUCINO"
Ein Ort der Begegnung für soziale Innovationen.
Un luogo d'incontro per innovazioni sociali.

MU|RO

Mit allen fünf Sinnen den
Kapuzinerpark entdecken.

Ein Semesterprojekt von
Simon Abele & Julia Reindl

MURO is a concept that aims to open the park more to the public and to enable encounters from both sides of the wall. Inspired by the method of gamification, playful moments are guaranteed for everyone passing by: through multisensual interventions placed along the wall, people from all ages are invited to experience the park and its surrounding in a different way.

Intro

Das Projekt "Muro" handelt von der Mauer des Kapuzinerparks in Bozen. In der Vergangenheit hatte sie verschiedene Funktionen: der Kräuter- und Obstgarten der Kapuzinermönche wurde durch sie vor Wind und wilden Tieren geschützt. Heute erzählt die Mauer diese Vergangenheit, allerdings hat sie keine Funktion mehr – im Gegenteil: durch ihre Höhe grenzt sie den Stadtpark von der Innenstadt ab und definiert Innen und Außen.

Wir stellten uns die Frage: wo befindet sich das versteckte Potenzial der Mauer? Wie können wir sie als Medium nutzen, um Innen mit Außen zu verbinden?

Unsere Idee: spielerisch eröffnen wir Möglichkeiten, die Mauer (und damit den Park) mit allen fünf Sinnen zu entdecken. Wie das konkret aussehen kann, wird auf den folgenden Seiten beschrieben.

Simon Abele, Julia Reindl: "MU/RO", WS 2018/2019

Il progetto "Muro" riguarda il muro del Parco dei Cappuccini a Bolzano. In passato, una delle funzioni principali, era proteggere l'orto e il frutteto dei frati cappuccini dal vento e dagli animali selvatici. Oggi il muro racconta questo passato, ma non ha più questa funzione – al contrario: la sua altezza separa il parco cittadino dal centro della città e definisce dentro e fuori.

Ci siamo chiesti: dov'è il potenziale nascosto del muro? Come possiamo usarlo come mezzo per collegare l'interno con l'esterno?

La nostra idea: giocosamente! Abbiamo ideato interventi che danno la possibilità di scoprire il muro (e quindi il parco) con tutti e cinque i sensi. Nelle pagine seguenti è descritto come l'idea può diventare concreta.

Simon Abele, Julia Reindl: "MU/RO", WS 2018/2019

"DIE MAUER BLEIBT BESTEHEN – ABER WO IST IHR VERSTECKTES POTENZIAL?"

According to the five steps of Goethe our observations were drastically influenced by the presence of the wall. Its external appearance can be described simply, but its deeper background still needed to be discovered. Waltraud Kofler-Engel played a fundamental role in providing historical facts about the

garden of the monks as well as gardens in general. The main outcome for our project was: in the past the park was a private „garden“ which needs to be protected against unknown invaders. Nowadays, its environment and also its function as public „park“ has changed drastically.

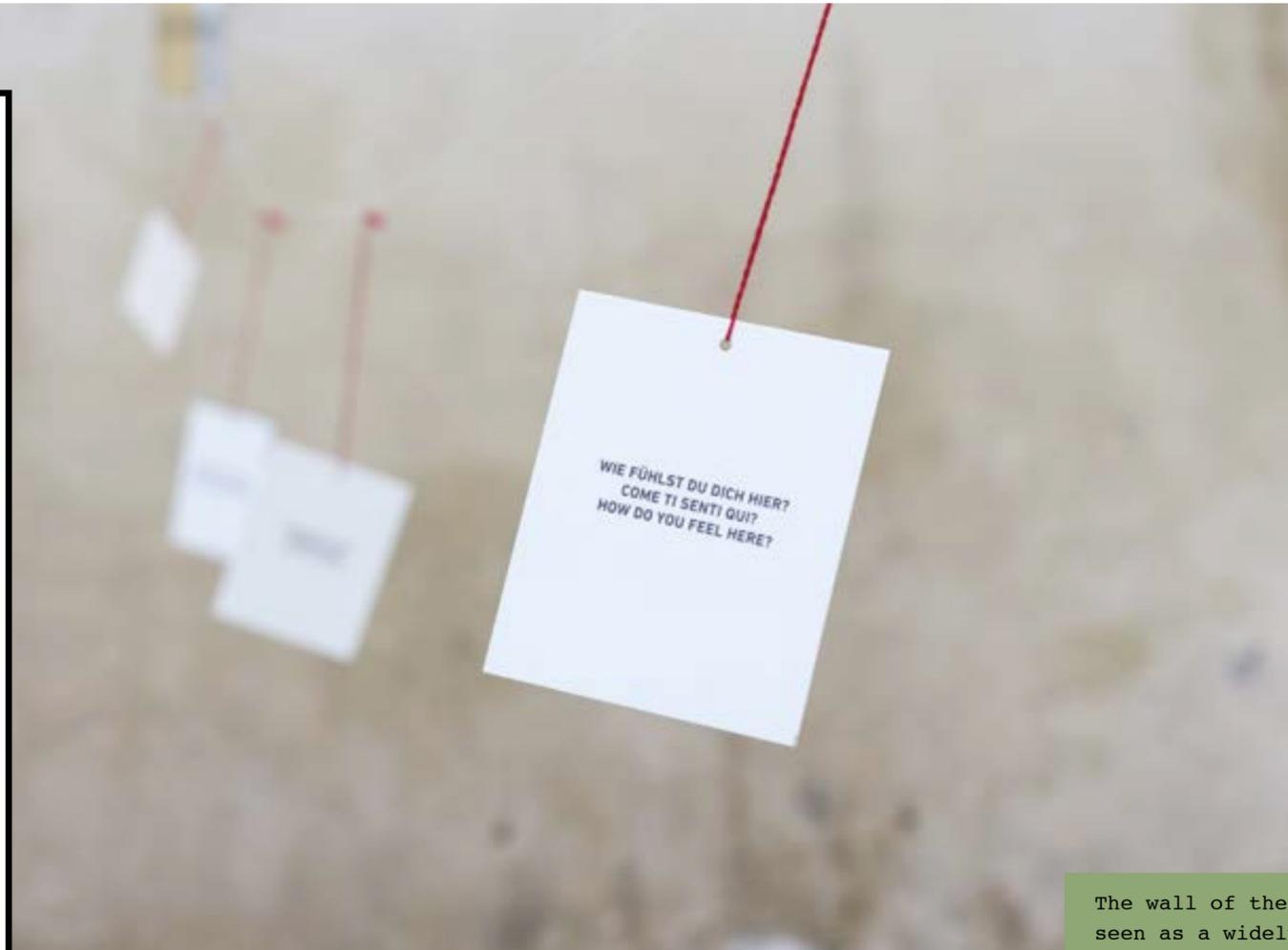


Wie alles begann ...

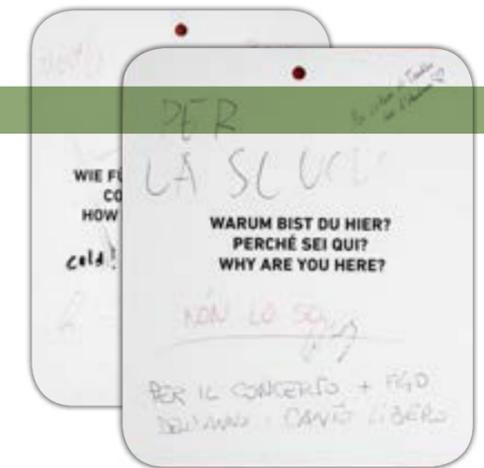
Am Anfang stellten wir uns die Frage: warum hat der öffentliche Kapuzinerpark eine Mauer? Wir fingen an zu recherchieren, bis uns Waltraud Engel-Kofler auf die richtige Spur brachte: der frühere Park war der Obst- und Gemüsegarten der Kapuzinermonche. Die Mauer definierte dabei das Grundstück und diente als Schutz vor Wind und wilden Tieren.

Heute ist der Kapuzinerpark eine kleine Oase in der Bozener Altstadt – viele wissen allerdings nicht, dass sich hinter der hohen Mauer ein Park befindet. Um unsere Vermutung zu bestätigen und um Meinungen über den Park einzuholen, entwickelten wir eine Intervention entlang der Mauer: auf wetterfesten Forex-Karten standen verschiedene Fragen auf deutsch, englisch und italienisch: Wer bist du? Wie oft bist du hier? Was befindet sich hinter der Mauer? usw.

Aufgereiht an einer Schnur, die sowohl innen als auch außen durch die Schießscharten befestigt wurde, konnten Besucher des Parks ihre Gedanken aufschreiben.



Fotos von Felix Strohbach.



The wall of the Parco dei Cappuccini can be seen as a widely unused area of the park. Furthermore it separates the inside from the outside. We wanted to use this separating structure to get information from the people inside and outside the park.

How can we involve the voices yet not heard to gain information about the park? Participatory elements might improve the motivation for answering several questions. We used the wall as a medium to supply different possibilities to answer questions such as "Who are you?" or "How often are you here?".

Die Idee

“Wir wecken den Entdeckergeist in jedem von uns!”



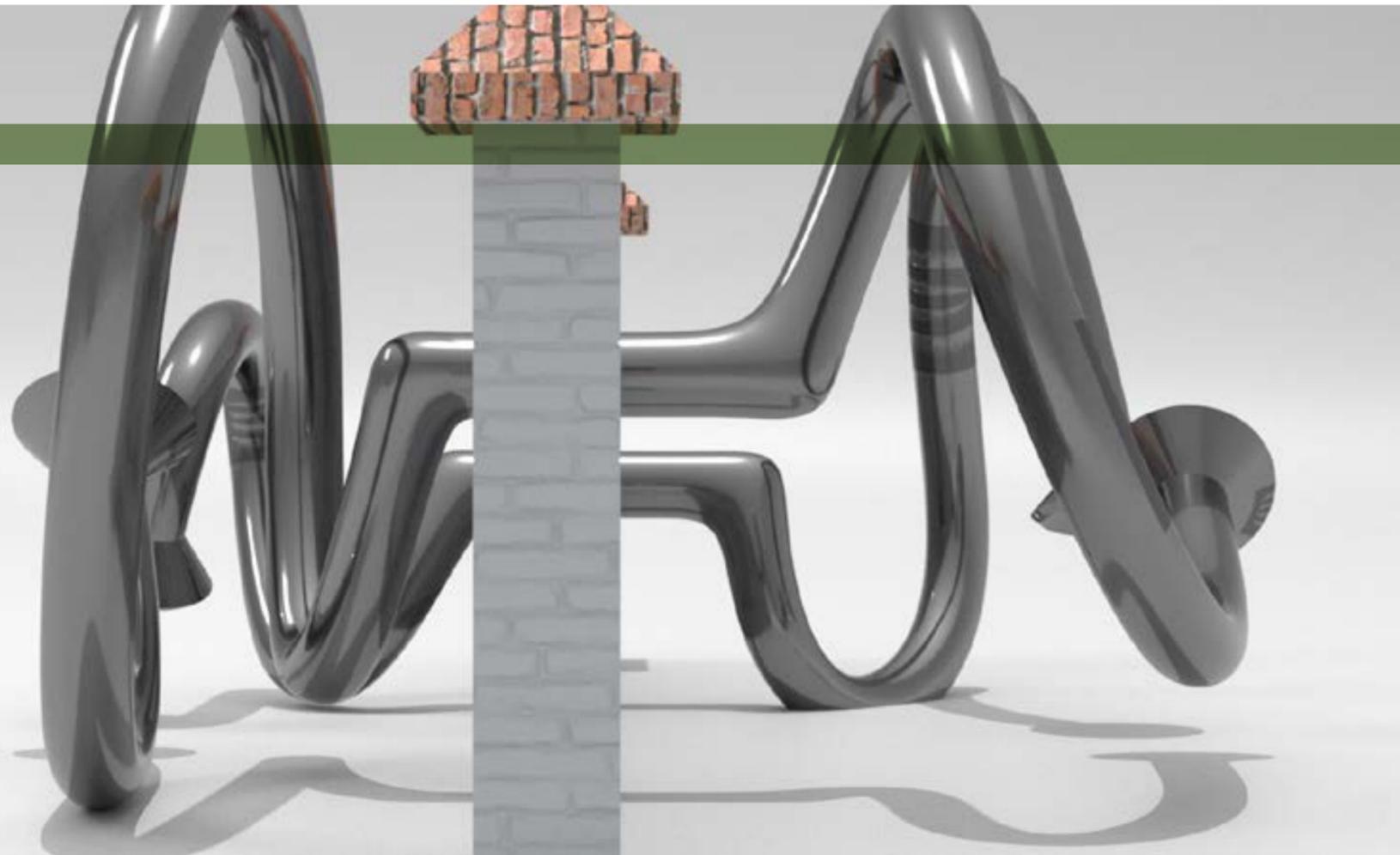
Um unsere Ausgangsfrage (Wie können wir die Mauer nutzen, um Innen mit Außen zu verbinden?) zu beantworten, haben wir recherchiert, Ideen entwickelt und Konzepte verworfen. Uns war es wichtig, die Mauer als Medium zu nutzen, um Interaktionen zu schaffen, die beide Seiten verbinden. Dabei soll die Mauer nicht als trennendes Element wahrgenommen werden, sondern als Ort der Begegnung zwischen Innen und Außen. Welche gestalterischen Elemente können hierbei genutzt werden?

Unsere Idee: wir wecken den Entdeckergeist in jedem von uns! Durch Interventionen, die alle fünf Sinne ansprechen und die Mauer von beiden Seiten öffnen, können die Besucher des Parks die Mauer (und damit den Park selbst) auf fünf unterschiedliche Arten erleben. Durch einen spielerischen Ansatz wird nicht nur die Interaktion mit der Mauer von innen und außen gefördert, sondern auch Raum für Begegnungen geschaffen.

Die Interventionen sind so gestaltet, dass sie ohne große Erklärung intuitiv von allen Besuchern verstanden werden können. Dazu zählen nicht nur Anwohner und Besucher des Kapuzinerparks, sondern vor allem auch Touristen oder Familien, die den Park bisher nicht genutzt oder gekannt haben. Das Design der Interventionen lehnt sich an der Formensprache der Mauer an (organische, runde Formen), hat eine klare Gestaltungslinie und soll Jung und Alt ansprechen.



Skizze von Julia Reindl



Die Umsetzung

Ausgehend von ersten Skizzen wurde die Mauer mit dem Programm "Fusion 360" maßstabsgetreu nachgebaut und visualisiert. In enger Abstimmung mit unserem Betreuer-Team gestalteten wir fünf Interventionen, die die Mauer an fünf verschiedenen Orten öffnen sollen.

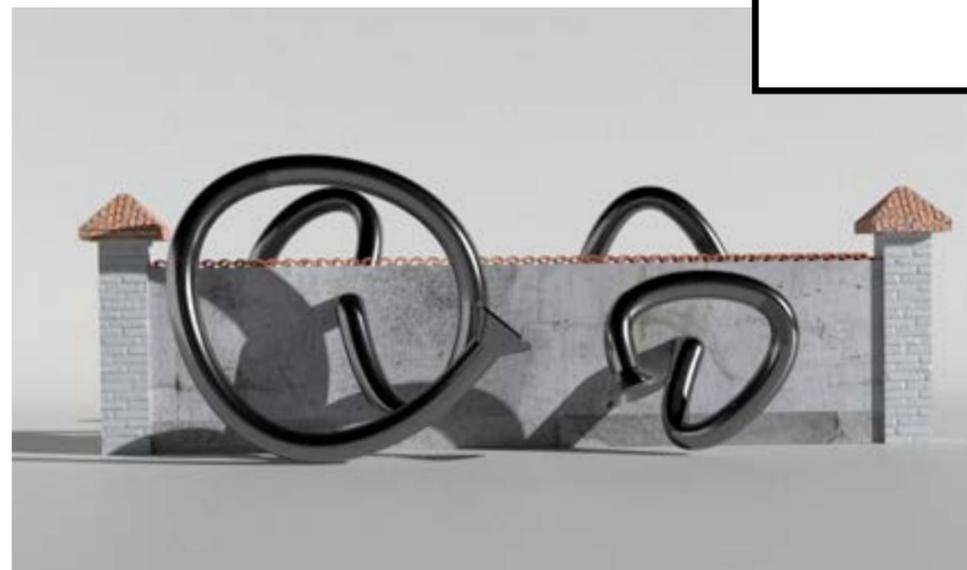
Diese CAD-Zeichnungen wurden anschließend in "Cinema 4D" mit realitätsnahen Materialien belegt und mit verschiedenen Rendersequenzen in FullHD Auflösung herausgespeichert. Die Renderings sollen im Film „MURO“ klare Vorstellungen von den Umbaumaßnahmen geben, aber dennoch Interpretationsspielraum und Umgestaltungsmöglichkeiten offen lassen. Die Renderzeit der verschiedenen Einstellungen nahm jeweils 24 Stunden für fünf- bis achtsekündige Ausschnitte in Anspruch. Somit ergibt sich eine gesamte Rechenzeit von zwölf Tagen.

Bei den Materialien der Interventionen wurde darauf geachtet, dass diese in das Gesamtkonzept des Designs passen und zugleich wetterbeständig, robust und langlebig sind. Aus diesem Grund haben wir uns für rostfreien Stahl, Glas, Beton oder Stein entschieden.

Im Rahmen der geplanten Sanierungsmaßnahmen der Mauer könnten die Interventionen getreu den Renderings umgesetzt werden. Die einzelnen Ideen werden im Folgenden kurz genauer erklärt.

Hören

In Anlehnung an Blechblasinstrumente entwickelten wir die Idee von Metall-Rohren, die die Mauer an zwei Stellen durchbrechen. Sie sind so gestaltet, dass man gut im Stehen oder Sitzen hineinsprechen oder hören kann. Durch ihre geschwungene Form nehmen sie Bezug auf die organische Wellenform der Mauer und überragen sie durch ihre Höhe, sodass man sie auch von Weitem gut sehen kann. Die Sprachrohre laden dazu ein, den Geräuschen im oder außerhalb des Parkes zu lauschen oder sich mit Freunden oder Besuchern auszutauschen.



Die Renderings

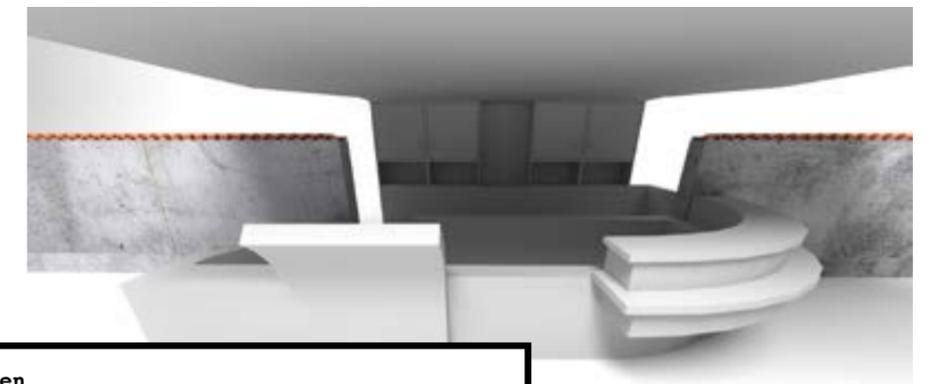


Sehen

Durch rotierende Spiegel erhält der Besucher immer einen neuen Blickwinkel auf den Park: je nach Tages- oder Jahreszeit verändert sich der Park und seine Umgebung. Die Spiegel können auch manuell bewegt werden. Durch ein eingebautes Kugellager ist es möglich, dass sie sich im Wind drehen können.



„Somit ergibt sich eine gesamte Rechenzeit von zwölf Tagen!“



Schmecken

Die Idee des Architekten Kurt Wiedenhofer wird bei dieser Intervention aufgegriffen: zwischen dem Park und dem Theater soll ein Café entstehen, das von beiden Seiten der Mauer zugänglich ist und Innen mit Außen verbindet.

Die Renderings

“Der ehemalige Kräutergarten erblüht hier zu neuem Leben.”

Riechen

Der ehemalige Kräutergarten der Kapuzinermonche erblüht hier zu neuem Leben. Kräuter wie Thymian, Lavendel oder Rosmarin werden in der Mauer gepflanzt und bilden dadurch eine Brücke zwischen der Vergangenheit und der Gegenwart. Die geschwungene Form der Mauer wird auch hier in Form von organischen Wellen aufgenommen.

Fühlen

Durch Metallstäbe, die in der Mauer eingelassen sind, können Nachrichten von beiden Seiten sichtbar gemacht werden. Silhouetten, Buchstaben oder Formen sind möglich und regen den Besucher an, auch die andere Seite der Mauer zu entdecken. Vor allem für Kinder ist diese simple Intervention ein Erlebnis, weil sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen können.

Standorte

Die Mauer des Kapuzinerparks hat in der Draufsicht eine runde Form mit drei Toren im Westen, Osten und Süden. Der Haupteingang befindet sich im Süden und öffnet den Park zur Piazza Guiseppe Verdi. Entlang der Mauer sind die zuvor beschriebenen Interventionen geplant, deren Standorte im Folgenden kurz beschrieben werden.

FÜHLEN

Direkt neben dem Westtor befindet sich die Intervention Fühlen. Durch die Nähe zum Eingang können Besucher leicht in den Park gehen und von beiden Seiten kreativ werden.

SEHEN

Diese Mauerseite ist die sonnigste, deswegen haben wir uns entschieden, die Intervention Sehen hier zu positionieren. Durch Reflektion des Sonnenlichts entstehen an dieser Stelle spannende Effekte, die den Park ganz von allein beleben.

HÖREN

Die ruhigste Ecke des Parks wird genutzt, um sich durch Metallrohre zu unterhalten oder den Geräuschen im Park zu lauschen. Durch die Nähe zum Eingang können Besucher auch hier schnell und einfach in den Park gelangen und die Intervention zusammen erleben.

SCHMECKEN

Zwischen Park und Theater entsteht ein Café, das Innen und Außen verbindet. Sowohl Besucher des Theaters als auch des Parks finden bei dieser Intervention einen Ort für Austausch, Genuss und Erholung.

RIECHEN

Der Haupteingang wird außen von zwei Bäumen flankiert, die den Eingang ein wenig unscheinbar wirken lassen. Durch die Öffnung der Mauer und die Bepflanzung mit duftenden Kräutern wird nicht nur die Nase der Passanten entlastet, sondern auch ein wenig CO² in der Luft gebunden. Denkbar wäre auch, größere Teile der Mauer mit einem Vertical Garden zu bepflanzen.

Through the method of Goethes ways of knowing, we gained deep insights about the park and its characteristics. Through first impressions, form-quantitative measurements and precise observations, we gathered key insights about

the park without knowing it quite well. For our further research, the weekly visits helped us to experience the park intuitively and changed our perception of the park throughout the whole process.

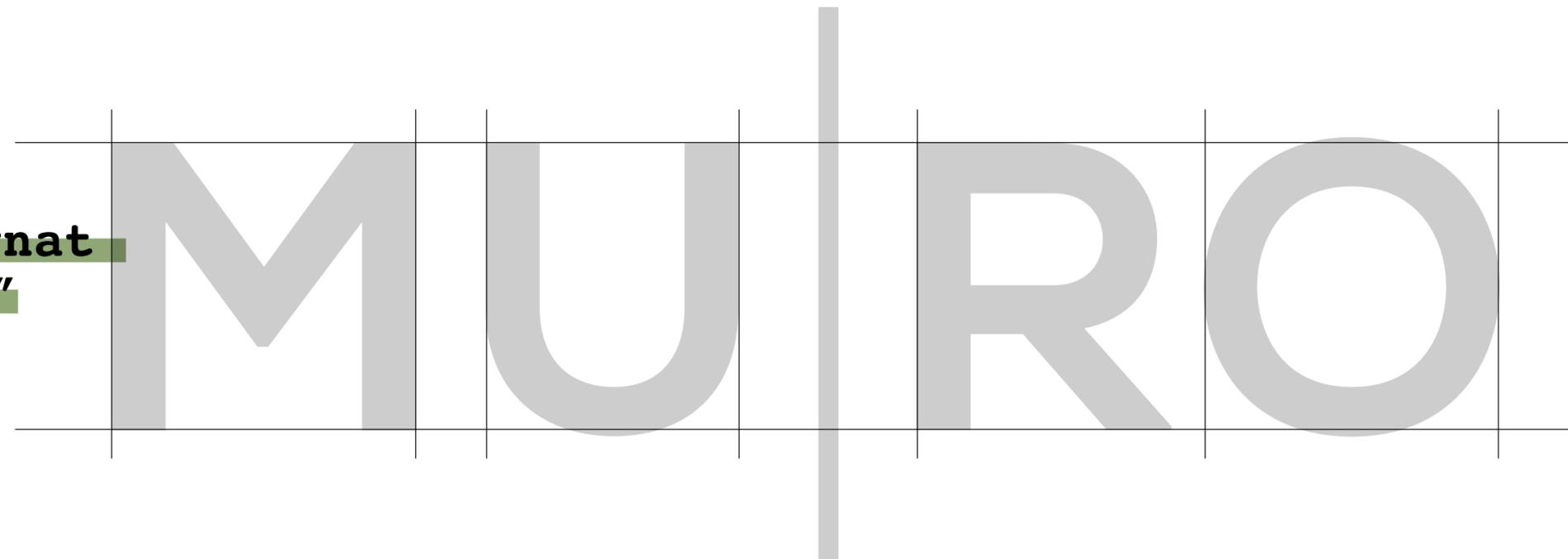


Der Name

In unseren Präsentation sprachen wir immer von "The Wall" – ein sehr einfacher, aber bezeichnender Arbeitstitel.

Schlussendlich entschieden wir uns für "MURO" – knapp, präzise und auf den Punkt gebracht. Durch die Unterteilung in MU und RO wird auch visuell die Mauer als verbindendes Element aufgegriffen. Im Konzeptfilm wird das Logo animiert: MU und RO bauen sich aus der Mitte hin nach rechts und links auf; eine Metapher für die Interaktion, die von beiden Seiten durch Parkbesucher an der Mauer stattfinden kann.

**"MURO – einfach, prägnant
und auf den Punkt."**

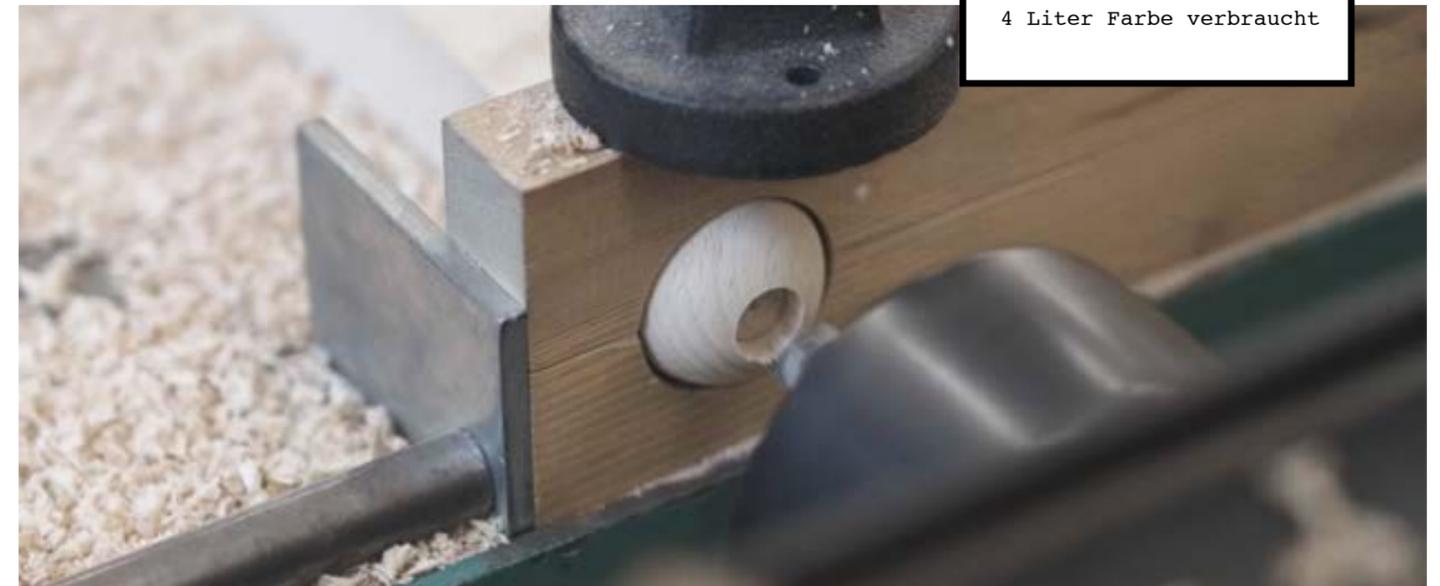


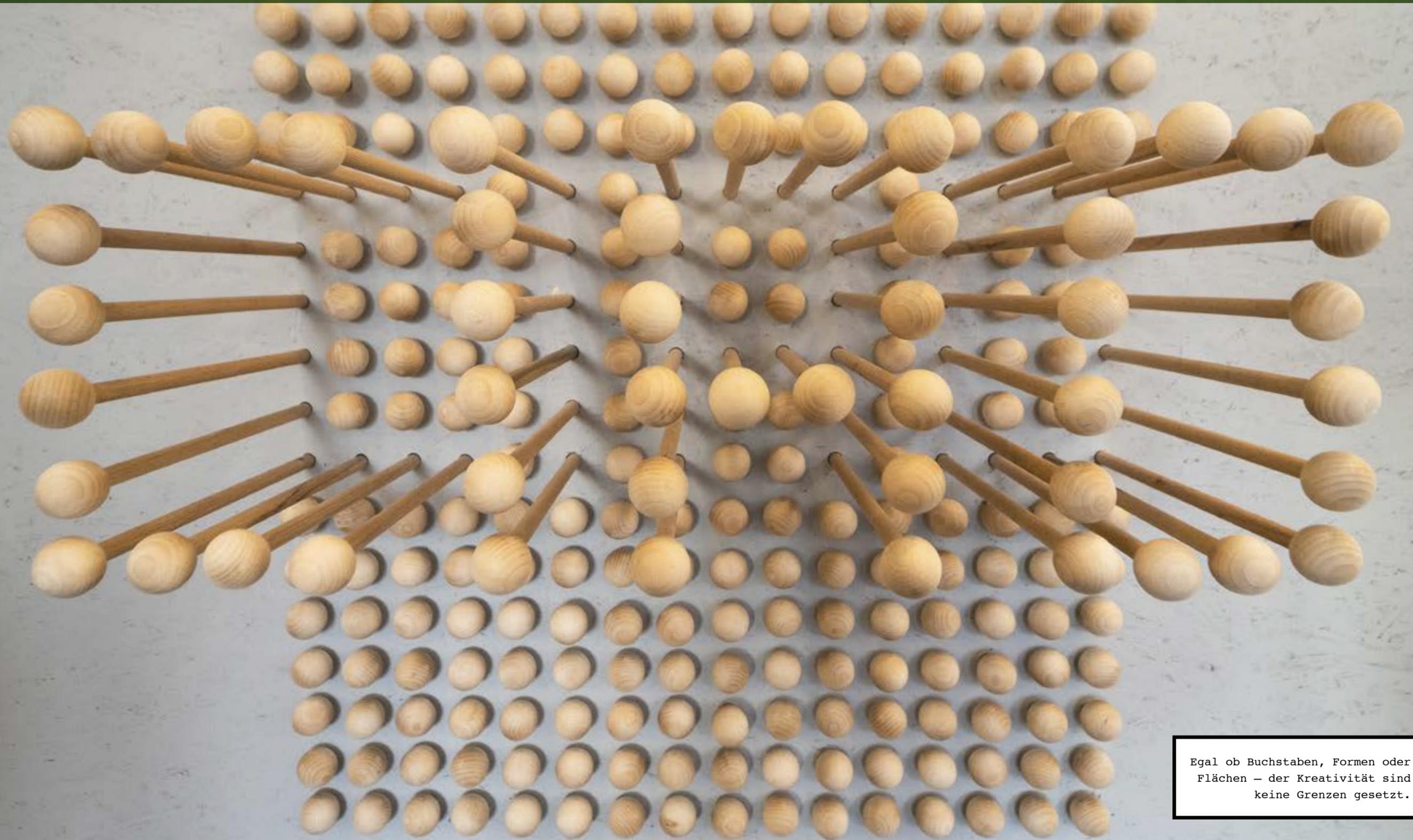
Prototypenbau

**“Wir bauen die Mauer in
unser Atelier!”**

Die Mauer im Überblick:
512 Kugeln gebohrt
256 Löcher gebohrt
256 Holzstäbe gekürzt
15 m² OSB-Platten verbaut
4 Liter Farbe verbraucht

Nachdem die Konzeptionsphase abgeschlossen war, ging es um die Planung der Ausstellung sowie den Bau der Mauer in unserem Atelier. Wir entschieden uns für die Intervention “Fühlen” und entwickelten einen Modellplan, um einen Ausschnitt der Intervention nachbauen zu können. Im Gegensatz zum Originalkonzept verwendeten wir Fichtenholz für das Grundgerüst, OSB-Platten für die Seitenwände und Buchenholz für die Stäbe sowie die Kugeln. Unser Anspruch war es nicht, die Mauer des Kapuzinerparks im Original nachzubauen. Vielmehr sollte das Gefühl einer hohen Mauer, die Innen und Außen trennt, nachempfunden werden können.





Egal ob Buchstaben, Formen oder
Flächen – der Kreativität sind
keine Grenzen gesetzt.

Die finale Mauer



Konzeptfilm

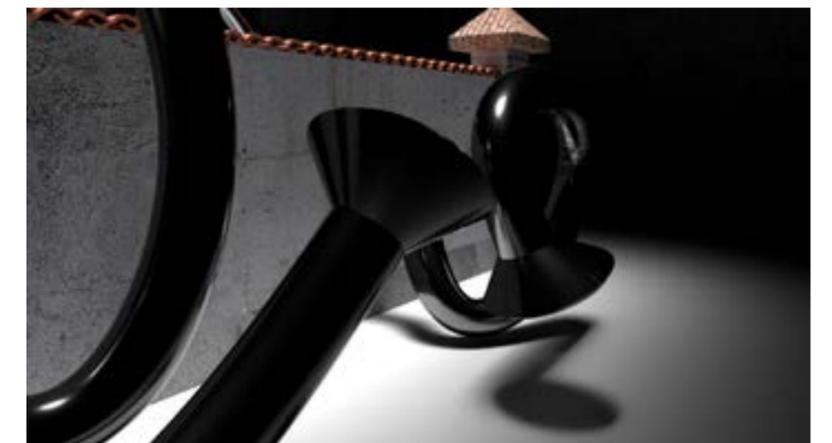


Um das Gesamtkonzept hinter MURO anschaulich darstellen zu können, entschieden wir uns einen kurzen Film zu schneiden, der den gesamten Prozess der Ideenfindung, Konzeption bis hin zu Realisierung der Mauer zeigt.

Dabei soll ein emotionaler Bezug zum großen Ganzen zum Ausdruck gebracht werden. Das Medium Film bedient sich dabei nicht nur visuellen Komponenten, sondern auch Ton und Musik. Ein ausgereifter und prägnanter Text, welcher das Konzept hinter MURO beschreibt und den Zuschauer emotional abholen soll, ist anhand von ausgewählten Sequenzeinstellungen und einem Storyboard entstanden. An dieser Stelle bedanken wir uns bei Daniel Kernebeck für das professionelle Einsprechen des Textes. Seine Stimme verleiht dem Film Leben und nimmt den Zuschauer mit auf eine Entdeckungsreise durch den Park. Gepaart mit Aufnahmen der originalen Mauer, Detailaufnahmen der Sinnesempfindungen und den Renderings wird die Idee hinter MURO innerhalb von drei Minuten erlebbar gemacht.



Film online anschauen unter
<https://vimeo.com/312267736>



Konzeptfilm

Sie ist grau.
Sie ist hoch.
Sie ist nicht einsehbar.

In der Vergangenheit diente die Klostermauer des Kapuzinerparks als Schutz. Heute hat sie keine Funktion mehr, im Gegenteil: sie grenzt den Park von der Außenwelt ab.

Wie können wir die Mauer aufwerten und zugleich Raum für Begegnung schaffen?

Wir haben Ideen gesponnen, Konzepte verworfen, Verschiedenes ausprobiert – bis hin zu unserer finalen Idee: Wir wecken den Entdeckergeist in jedem von uns! Spielerisch eröffnen wir Möglichkeiten den Park zu erleben – und das mit allen Sinnen.

MURO

Wir sehen – wir riechen – wir schmecken – wir hören – wir fühlen – und lassen uns inspirieren.

Die Augen sind der Spiegel zu deiner Seele, sie lassen dich von innen leuchten.

Ein vorbeifahrendes Fahrrad, ein Windstoß oder deine kleine Schwester bringen die Spiegel in Bewegung. Dadurch eröffnen sich dir neue Sichtweisen auf den Park und deine Umgebung.



Immer der Nase nach!

Egal ob Thymian, Lavendel oder Rosmarin – der ehemalige Kräutergarten der Mönche erblüht hier zu neuem Leben.

Da wird dir das Wasser im Mund zusammen laufen.

Ein Café, das Welten verbindet: Innen und Außen, Park und Theater, Jung und Alt.

Du hast das Wort – und ein offenes Ohr.

Sing so laut du kannst, verschaff dir Gehör oder teil' deine Geheimnisse – zusammen mit anderen.

Jeder sieht, was du scheinst, nur wenige fühlen, wie du bist.

Die Mauer ist dein! Werde kreativ, schick deine Botschaft auf die andere Seite und zeig dein wahres Ich.

Durch MURO wird die Abgrenzung zwischen dem Kapuzinerpark und der Stadt aufgehoben. Eine Entdeckungsreise mit allen Sinnen entlang der Mauer beginnt. Komm und probier es aus!

MURO

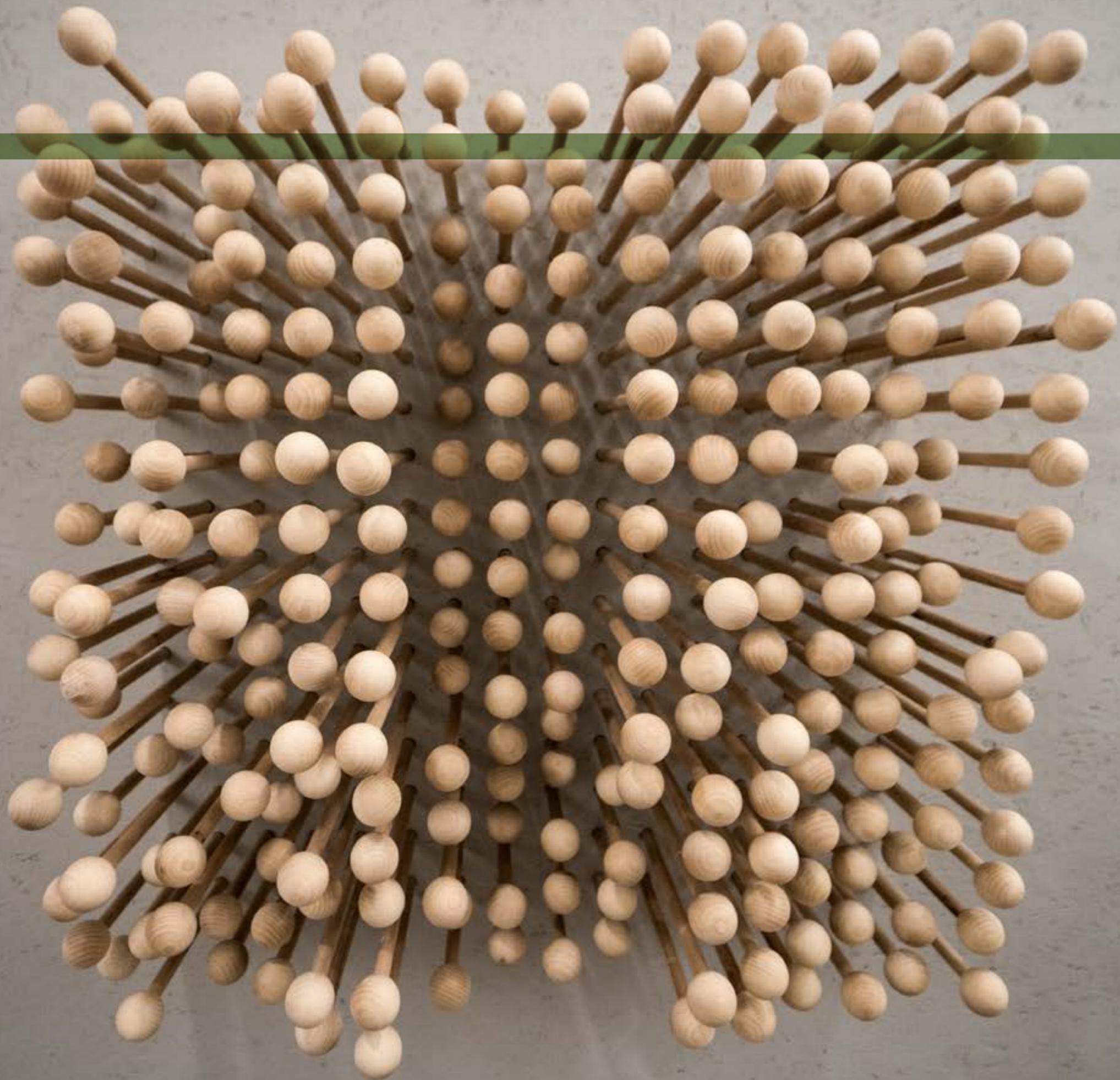
Ausblick und Reflexion



**“Es geht um das große Ganze.
Verbindungen müssen dort entstehen
wo Barrieren trennen.”**

In der heutigen global vernetzten Welt gibt es Kulturen, welche in Erwägung ziehen Mauern zu errichten um sich und ihr Land zu schützen oder vielmehr abzugrenzen. Unser gemeinsames Projekt MURO sieht sich nicht nur mit der aktuellen Situation im Kapuzinerpark in Bozen konfrontiert. Auch wenn unsere Interventionen speziell auf die dort bestehende Mauer entwickelt worden sind, so lässt sich die Idee beliebig erweitern und ergänzen. Es geht um das Große und Ganze. Verbindungen müssen dort entstehen wo Barrieren trennen. Interpretiert man „das Durchbrechen von Mauern“ metaphorisch, so geht es auch um das Überwinden psychischer Barrieren oder Vorurteilen.

Abschließend lässt sich sagen, dass es nicht unser Ziel war, Mauern einzureißen oder wegzurationalisieren. Wir wollen mit diesem Projekt auf positive Art und Weise mit den Gegebenheiten umgehen und mit spielerischer Leichtigkeit Raum für eine neue Art der Begegnung schaffen.





Keywords

Interaction, Intervention,
Gamification, Senses

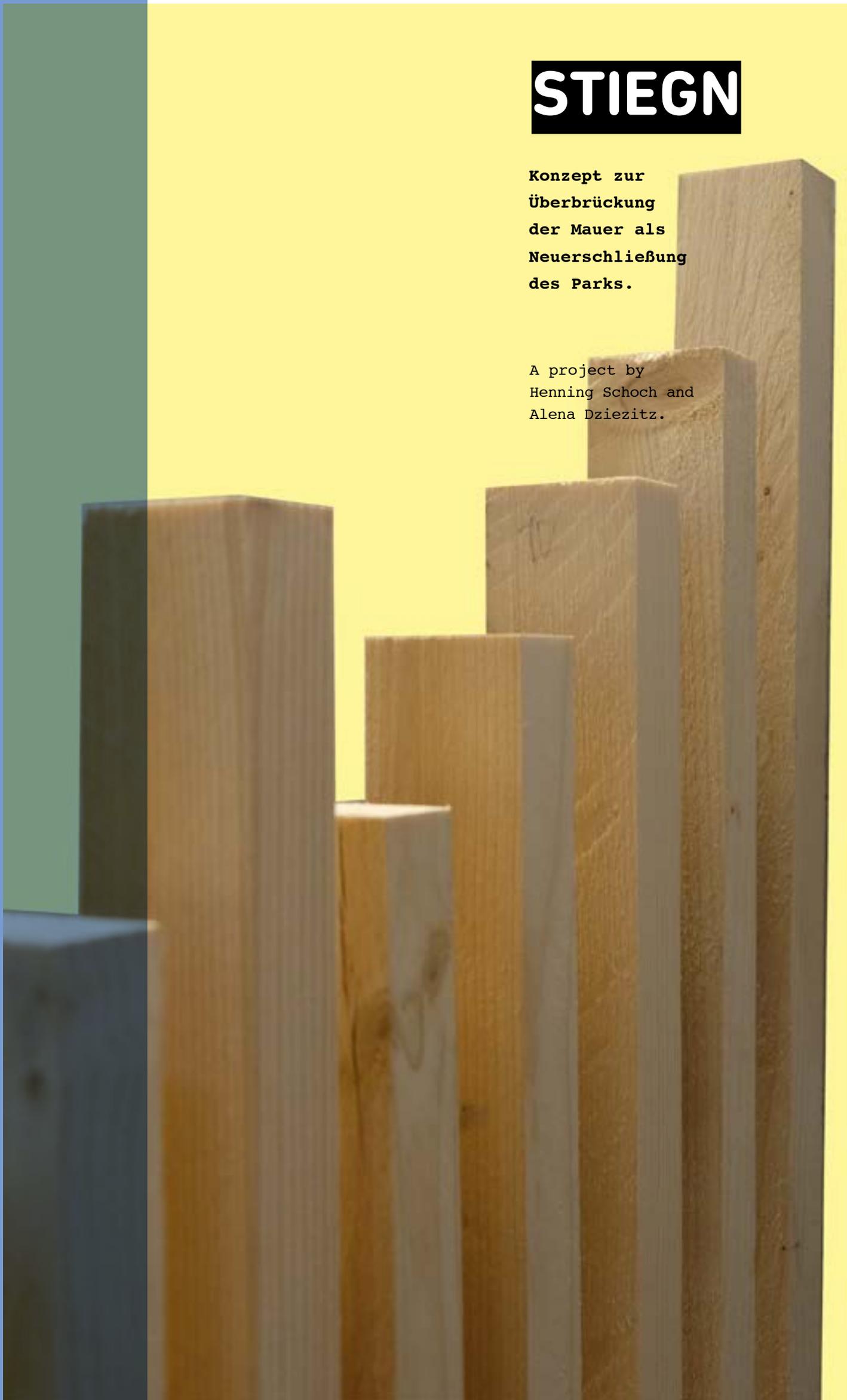
Support

Kathrin Reindl
Daniel Kernebeck

STIEGN

**Konzept zur
Überbrückung
der Mauer als
Neuerschließung
des Parks.**

A project by
Henning Schoch and
Alena Dziezitz.



Intro

Der Kapuziner Park. Ein grüne Oase im Herzen Bozens, gefüllt mit Leben? Leider ist er das nicht. Wo normalerweise Kinder und Hunde springen und spielen, Menschen in Büchern schmökern auf der Wiese liegen, herrscht im Kapuziner Park eher eine verlassene Stimmung. Dabei ist die Lage, so vielversprechend. Was läuft falsch an diesem Ort, warum wird er nur so wenig genutzt und wie kann dieser Umstand geändert werden? Das Konzept "STIEGN" soll Antworten liefern und steht für eine Wiederbelebung des Parks. Durch eine neue Art des Eintreten, die durch die Überbrückung der Mauer anhand einer Treppe geschaffen wird, wird Aufmerksamkeit und Neugierde geweckt. Eine sichtbare Verbindung zwischen Innen und Außen nimmt das Gefühl der Isoliertheit und schafft Offenheit und Freiheit. Das Betreten des Parks wird zu einer bewussten Handlung, die nebenbei eine neue Sicht auf den Park preisgibt und andere Blickwinkel schafft. Die offene Stützkonstruktion ermöglicht, dass der Raum unter den STIEGN zudem zum Abstellen von Fahrrädern genutzt werden kann.

Il Parco dei Cappuccini. Un'oasi verde nel cuore di Bolzano. È forse piena di vita? Purtroppo no. Mentre normalmente i bambini e i cani saltano e giocano e la gente si sdraia sul prato a leggere, nel parco Kapuziner prevale un'atmosfera d'abbandono. Eppure questo luogo ha così tanto potenziale! Cosa c'è che non va in questo luogo? perché viene vissuto così poco? e come si può cambiare questa situazione? Il progetto "STIEGN" si pone come obiettivo quello di fornire delle risposte e di rappresentare una possibile rinascita del parco. Un nuovo ingresso, creato collegando il muro esterno con una scala, suscita attenzione e curiosità. Un collegamento visibile tra interno ed esterno elimina la sensazione di isolamento e crea apertura e libertà. Entrare nel parco diventa un atto deliberato, che rivela anche una nuova visione del parco stesso, che può essere osservato tramite diverse prospettive. Lo spazio libero sotto le scale può essere inoltre utilizzato per parcheggiare le biciclette.

"Viele Gesellschaften konstruieren sich durch ein reales oder fiktives Außen."

Design Research

Theoretical input helped us to understand our role of being authorised designers working in a complex social context on topics that have the potential to change the world we live in.

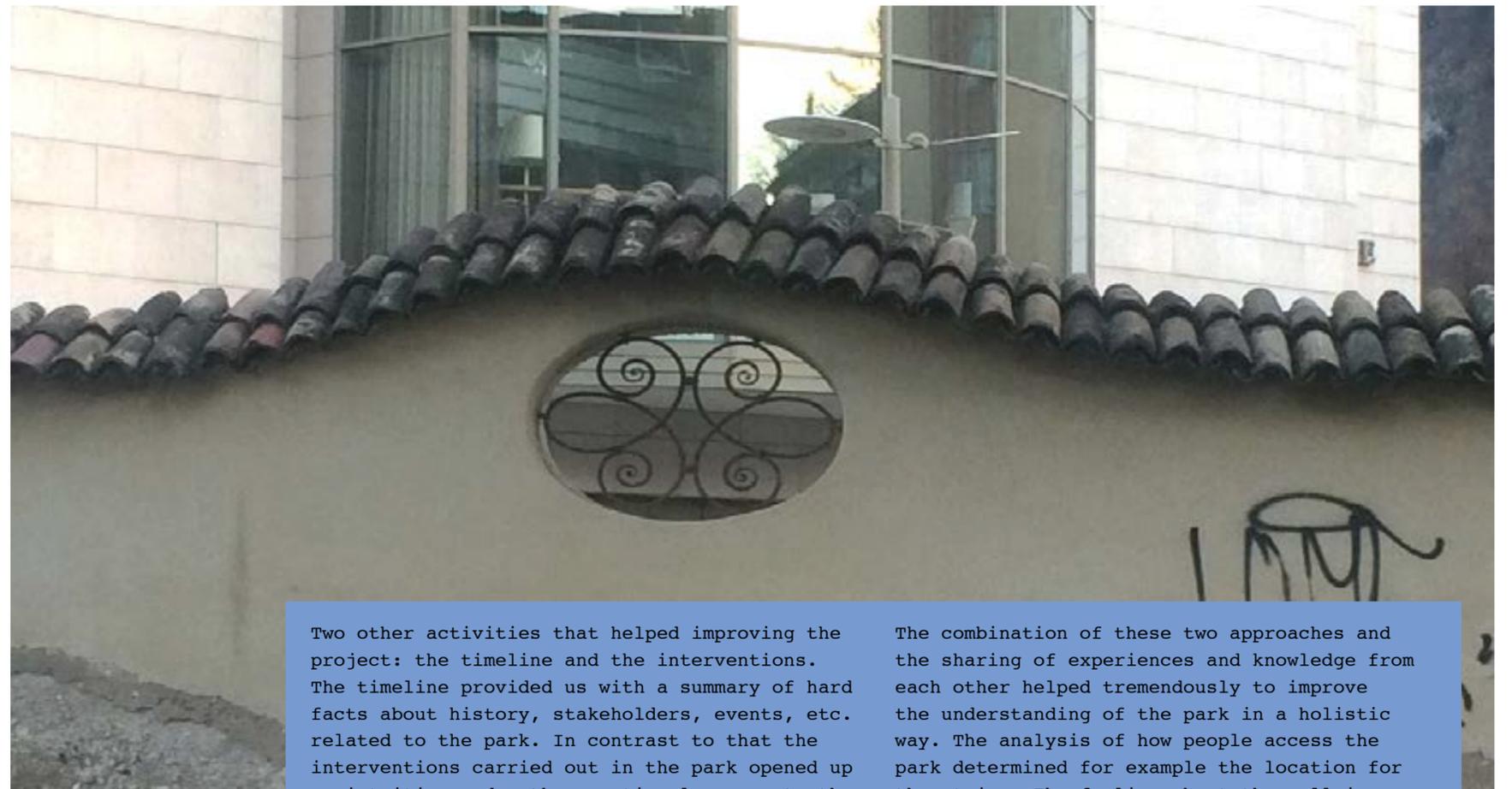


Bridging

Schnell wir sichtbar, wo das eigentliche Problem dieses Parks liegt. Umringt von einer geschwungenen, mit Türmchen versehenen, aber gleichzeitig grauen, drückenden Mauer fühlt man sich im Park eher von der Außenwelt abgetrennt und eingepfercht als geboren und geschützt. Offenheit und Freiheit sucht man hier vergebens. Oft fühlt es sich an, als wäre der Park ein privater Ort, aus dem man, hat man sich hinein getraut, schnell wieder hinausgeht. Sichtbar ist auch, dass er von vielen nicht als Park wahrgenommen wird, sondern als eine Abkürzung dient, die es einem erspart, an den Mauern entlang außen herum zu gehen. Die Mauer stammt noch aus der Zeit, in der der Garten tatsächlich überwiegend privat genutzt wurde. Damals diente die Fläche nicht als öffentlicher Park, sondern als Garten für die Kapuziner Mönche. Um die Geschichte der Kapuziner Mönche und die Historie der Mauer zu bewahren, steht diese heute unter Denkmalschutz. Ein Umstand, der es schwierig macht, dieser Trennung von Innen und Außen, dieser sowohl physisch aber auch psychischen

Grenze entgegenzuwirken. Um aber dennoch eine neue Verbindung zu schaffen, ist "Stiegn" ein Konzept, dass die Mauer überwindet ohne diese zu beschädigen oder auch nur zu berühren. Die Brücke erreicht ein sprichwörtliches Heraustreten aus den Grenzen der Isolation. Ein neues Gefühl von Freiheit und Offenheit entsteht, das zu großen Teilen auch durch die bewusst gewählte, transparente Bauweise hervorgerufen wird. Neue Blickwinkel, neue Perspektiven, neue Verbindungen und das schaffen einer neuen Zugehörigkeit. „Stiegn“ ist nicht nur eine Brücke, sondern viel mehr als das. Durch die skulpturale Ästhetik kann "Stiegn" auch als eine Art Wahrzeichen dienen, einem Symbol für das Überbrücken von Hindernissen, dem Brücken schlagen als Verbindung zwischen verschiedenen Kulturen, unterschiedlichen Denkweisen, Generationen in einem vielfältig genutzten Stadtviertel. Es kann zu einem neuen Treffpunkt werden, der nicht nur zum Überqueren der Mauer benutzt wird, sondern auch zum Verweilen einlädt.

“Die Vernetzung von Räumen, Menschen und Gegenständen bestimmt, wie viel Austausch und welche Form von Beziehung eine Gesellschaft ermöglicht.“



Two other activities that helped improving the project: the timeline and the interventions. The timeline provided us with a summary of hard facts about history, stakeholders, events, etc. related to the park. In contrast to that the interventions carried out in the park opened up an intuitive and rather emotional access to the understanding of the park and its inhabitants (human and non-human).

The combination of these two approaches and the sharing of experiences and knowledge from each other helped tremendously to improve the understanding of the park in a holistic way. The analysis of how people access the park determined for example the location for the stairs. The feeling about the wall is reflected in the semi-transparent design.

Variationen

PLATTFORM UND BEPFLANZUNG

Die Überbrückung der Mauer kann viele Gesichter haben. Neben der schlichten Form, die die Verbindung zwischen Innen und Außen hervorhebt, gibt es noch weitere Möglichkeiten. Die Brücke schafft nicht nur einen neuen Eingang in den Park, sondern auf Grund der verschiedenen Höhen, schafft sie neue Perspektiven und Blickwinkel, sowohl in den Park, als auch auf die Umgebung. Um mit diesen Blickwinkeln weiter zu spielen, lässt sich der Übergang durch eine Plattform erweitern. Diese Plattform könnte verschiedene Formen annehmen. Zum Beispiel könnte sie in Form eines Kreises, den Mittelpunkt des Kapuzinerparks aufnehmen. Es könnte ein neuer Treffpunkt entstehen, der nicht nur das Überbrücken der Mauer darstellt, sondern auch einen neuen Ort zum Nachdenken, Ausruhen und Beobachten schafft. Die Erweiterung des Parks also über die Mauer hinaus.

“The effect of adding stairs to the wall.”

Um nicht nur den Park wiederzubeleben, sondern gleichzeitig auch noch zur Aufwertung der Umgebung und zum Klimaschutz beizutragen, könnte der Platz unter den Stufen nicht nur als Fahrradständer dienen, sondern könnte gleichzeitig auch bepflanzt werden. Paneele bepflanzt mit Moos könnten unter den Treppenstufen Platz finden oder Birkenbäume werden in Abstand gepflanzt und ersetzen einen Teil der Stützen. So findet man sich auch mitten in der Stadt der Natur näher. Aber Bäume und Pflanzen sehen nicht nur gut aus, sondern können helfen, die Abgase der nebenliegenden Straße aufzunehmen. CO₂ aus der Luft kann absorbiert und mit Hilfe von Fotosynthese in Sauerstoff umgewandelt und schließlich wieder an die Umwelt abgegeben werden. Auf diese Weise könnte die Brücke helfen einen Beitrag zur Verbesserung des lokalen Klimas zu sorgen.

Variationen



Material und Produktion

Stiegn besteht aus nur zwei Materialien, dem sichtbaren Teil Holz, der ausschlaggebend für die Ästhetik und Formsprache der Brücke ist und Metall in Form von Schrauben, die für die Verbindungen und den Halt sorgen. Holz ist ein natürlicher und nachwachsender Rohstoff der arbeitet, was bedeutet, dass er sich je nach Witterung und Temperaturen ausdehnt oder zusammenzieht. Um dem vorzubeugen wird Holz bearbeitet. Um die gute Ökobilanz des natürlichen Materials zu erhalten, ist es wichtig, dass das Behandlungsverfahren des Holzes ohne chemischen Zusatzstoffe auskommt und das Material so recyclebar und biologisch abbaubar bleibt. "Stiegn" besteht aus regionalem Fichtenholz. Dieses wird in Form von Latten verwendet, die jeweils 600 mm breit, 25 mm tief sind und in der Länge variieren. Die Treppe ist 1200 mm breit, sodass zwei Menschen ohne Probleme aneinander vorbei gehen können.

Stiegn wurde nach dem Prinzip von cradle to cradle gestaltet. Da die Konstruktion allein aus Holz besteht, die mit Schrauben verbunden werden, ist es kein Problem diese wieder voneinander zu trennen und so jedes seinem Kreislauf zurückzuführen. Das Holz kann vollständig abgebaut werden, während die Schrauben entweder einfach wiederverwendet oder eingeschmolzen und zu neuem Leben erweckt werden können. Dementsprechend wird nach Nutzung der "Stiegn" kein Müll hinterlassen.



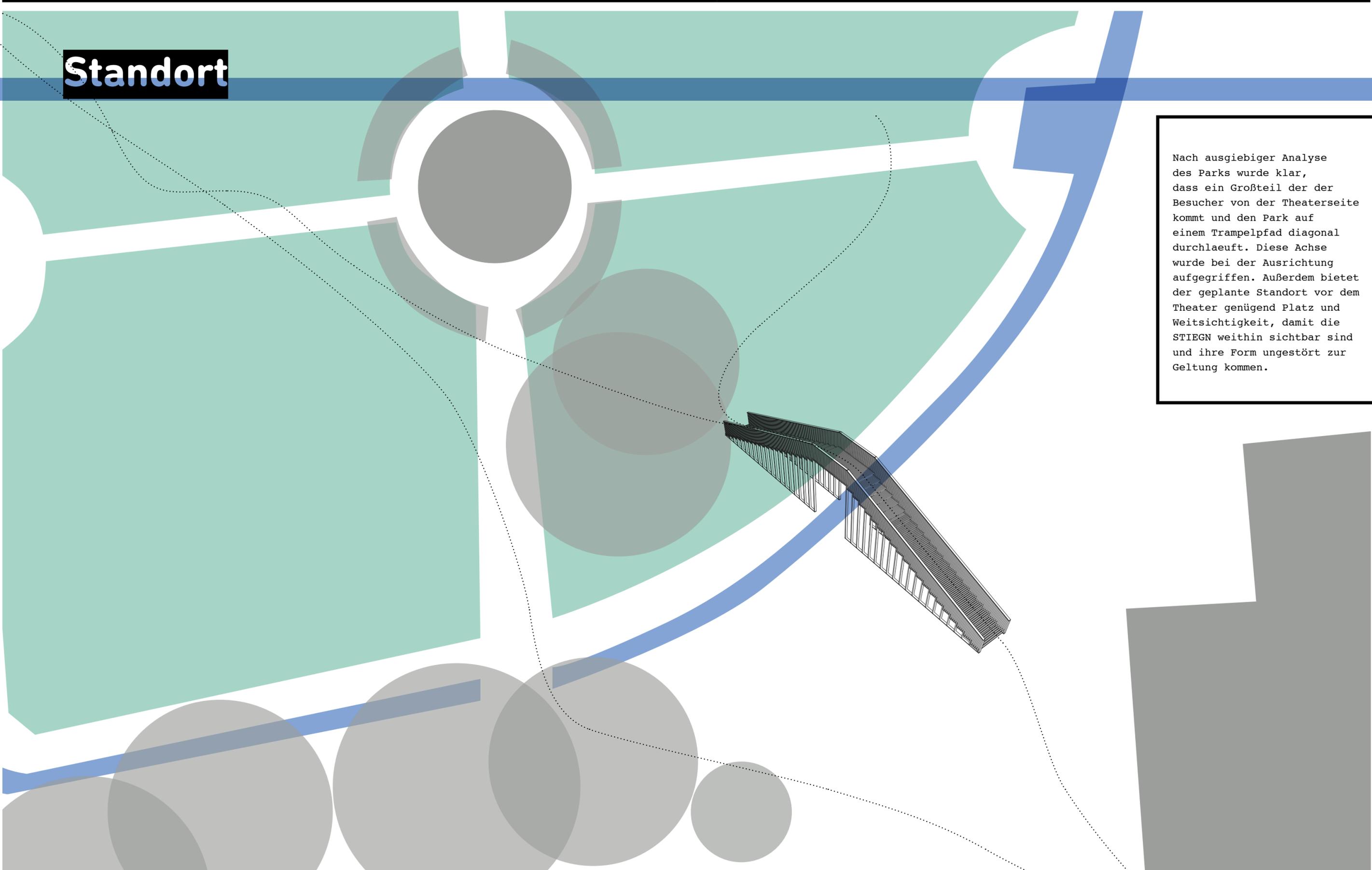
Sturmholz

Aus gegebenem Anlass



Sturm "Vaia" hat Ende Oktober 2018 sowohl der Südtiroler Forst- und Holzwirtschaft, als auch der örtlichen Umwelt erhebliche Schäden zugefügt. Dabei wurden rund 1,5 Prozent der heimischen Waldfläche zerstört. Bei dem Sturmholz handelt es sich in erster Linie um Fichtenholz, das nach und nach aus der Windwurfzone gerückt und an umliegende Sägewerke verteilt wird. Einen Beitrag zur Verwertung des qualitativ hochwertigen Holzes könnte STIEGN liefern, indem es aus Sturmholz gefertigt wird. Die Verwendung dieses lokalen Holzes aus Sturmschäden könnte symbolisch dafür stehen, wie man aus einer Notlage einen Mehrwert für die Gemeinde und deren Bewohner generieren kann.

Standort



Nach ausgiebiger Analyse des Parks wurde klar, dass ein Großteil der der Besucher von der Theaterseite kommt und den Park auf einem Trampelpfad diagonal durchläuft. Diese Achse wurde bei der Ausrichtung aufgegriffen. Außerdem bietet der geplante Standort vor dem Theater genügend Platz und Weitsichtigkeit, damit die STIEGN weithin sichtbar sind und ihre Form ungestört zur Geltung kommen.

STIEGN

The video "Powers of Ten" by Charles and Ray Eames which deals with the relativity of things within the universe plays an important role in our project. As you walk up the stairs the field of vision expands. Together with the field of vision changes the perceived importance of things that happen around. Without any additional explanation just like in the video people might focus on different things as they move further away from the ground they are used to walk on. And so they might discover places they have never noticed before, reflect on thoughts in a new way or literally take a step back (or up in this case) from your normal position, both physically and mentally. The egocentric human beings we are might be surprised what he or she will experience.



Guest — Ospiti — Gäste



Bei der jährlichen Ausstellung der freien Universität von Bolzano GOG (Guest, Ospiti, Gäste) wurden die Projekte rund um den Kapuziner Park ausgestellt. Um den Besuchern die Konzepte in einer angemessenen Umgebung zu veranschaulichen und den Zusammenhang zum Park zu verdeutlichen wurde versucht der Park nachzustellen. Als ein zentraler Bestandteil des Parkes wurde auch die Mauer berücksichtigt und ein Teilstück als Modell nachgebaut. Auf Grund von Platzproblemen, konnte die Brücke nicht komplett in tatsächlich geplanter Größe gebaut werden. Um dennoch das Konzept "Stiegn" zu veranschaulichen, wurde die Brücke in einem 1:10 Modell aus gelaserter Finnplatte ausgestellt. Damit die Besucher der Ausstellung aber nicht darauf verzichten müssen, wie es sich anfühlt die Treppe zu betreten, wurden die ersten drei Stufen aus Holzplatten gebaut. So bestand die Möglichkeit, die drei Stufen zu erklimmen und einen Blick in die Ausstellung über die selbstgebaute Mauer zu erhaschen und eine neue Perspektive zu erleben.

Keywords

Stairs

Bridging

Change perspective

Overcome Obstacles

Garden-Park

Die grüne Oase mitten in
der Stadt.

A project by
Camilla Carioli,
Julia Maren Schönthaler.

This is a concept for the revitalization of the Kapuzinerpark in Bolzano. The basic idea is the reintegration of the historical context in the garden. Keywords like the relationship between human and flora and fauna, but also interpersonal relationships, are focused.

Intro

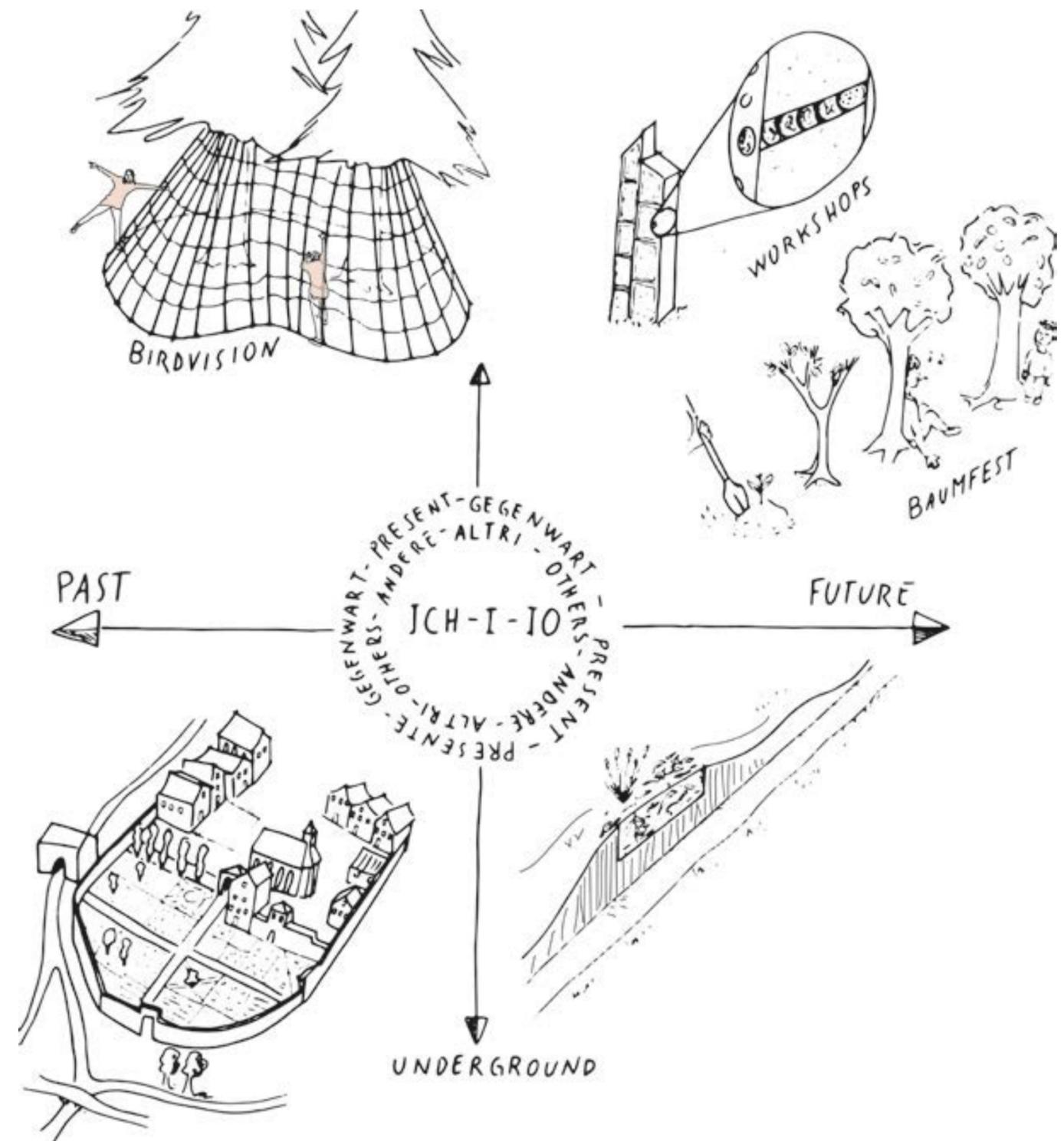
Garden-Park, ein Projekt zur Revitalisierung des Kapuzinerparks. Ein grüner Punkt inmitten der Stadt - nie wirklich als Rückzugsort, Spielplatz, Treffpunkt angenommen - ist zu einem weißen Fleck im Stadtplan geworden. **Garden-Park nimmt die Geschichte des Ortes auf und verbindet sie mit dem zeitgenössischen Lebensstil und dem Kreislauf des Lebens; wichtig dabei die Beziehung Mensch-Natur und Mensch-Mensch.** Die Natur beobachten, den Duft von Kräutern riechen, Menschen treffen, Wurzeln beim Wachsen zuschauen, klettern, in einen Apfel beißen, im Schatten eines Baumes liegen, um ein Buch zu lesen, Bäume pflanzen, Kontakte knüpfen; Ziel ist es, das Interesse an diesen Dingen zu wecken. Mitten in der Stadt einen Rückzugsort zu schaffen, in dem ich Natur entdecken und Menschen begegnen kann, aber auch nur meine Seele baumeln lassen darf. Eine persönliche Beziehung zum Park wird aufgebaut und das Grundbedürfnis nach Natur und zwischenmenschlichen Beziehungen, welche für uns grundsätzlich gefördert werden müssen, sollen in dieser „kleinen, grünen Insel“ gestillt werden. Damit dies gelingen kann, ist die Einbindung verschiedener Institutionen, wie z. Bsp. der Schulsprengel Bozen Stadtzentrum, oder die südtiroler Vinzenzgemeinschaft geplant, bzw. hat schon stattgefunden. Bei Aktionen und Workshops können sie an der Gestaltung teilhaben und so „Garden-Park“ für sich, für die ganze Familie und Freunde neu entdecken...

Il progetto Garden-Park riguarda la riprogettazione del Parco dei Cappuccini a Bolzano. Il luogo in una posizione strategica a un passo dal centro città ha del potenziale che va svelato. Attraverso la documentazione sulla problematica, sono state analizzate le criticità del posto e presi in considerazione i desideri dei cittadini che abitano nelle vicinanze del parco. È nato così il concept Garden-Park, che apporta modifiche in tutta l'area. Si vuole riportare la natura all'interno: c'è quindi una parte del parco in cui ci sono antichi alberi da frutto autoctoni; una casa degli insetti; una zona in cui è possibile dare uno sguardo alla vita sotto terra, come radici e animaletti; ed infine una rete, su cui arrampicarsi per dare uno sguardo all'intero parco da un nuovo punto di vista, sotto i due cedri. **Si punta a creare un rapporto affettivo tra l'uomo e la natura, tra chi si prende cura delle piante e degli insetti,** tramite progetti e workshop organizzati per dare nuova vita a questo parco. Affinché ciò possa avere successo, sono coinvolte diverse istituzioni, come gli istituti scolastici del centro di Bolzano e la Comunità altoatesina San Vincenzo.

“Imagine a place in the middle of the city, where you can just lay under a tree, reading a book, with the smell of some thymian in the air...”

Design Research

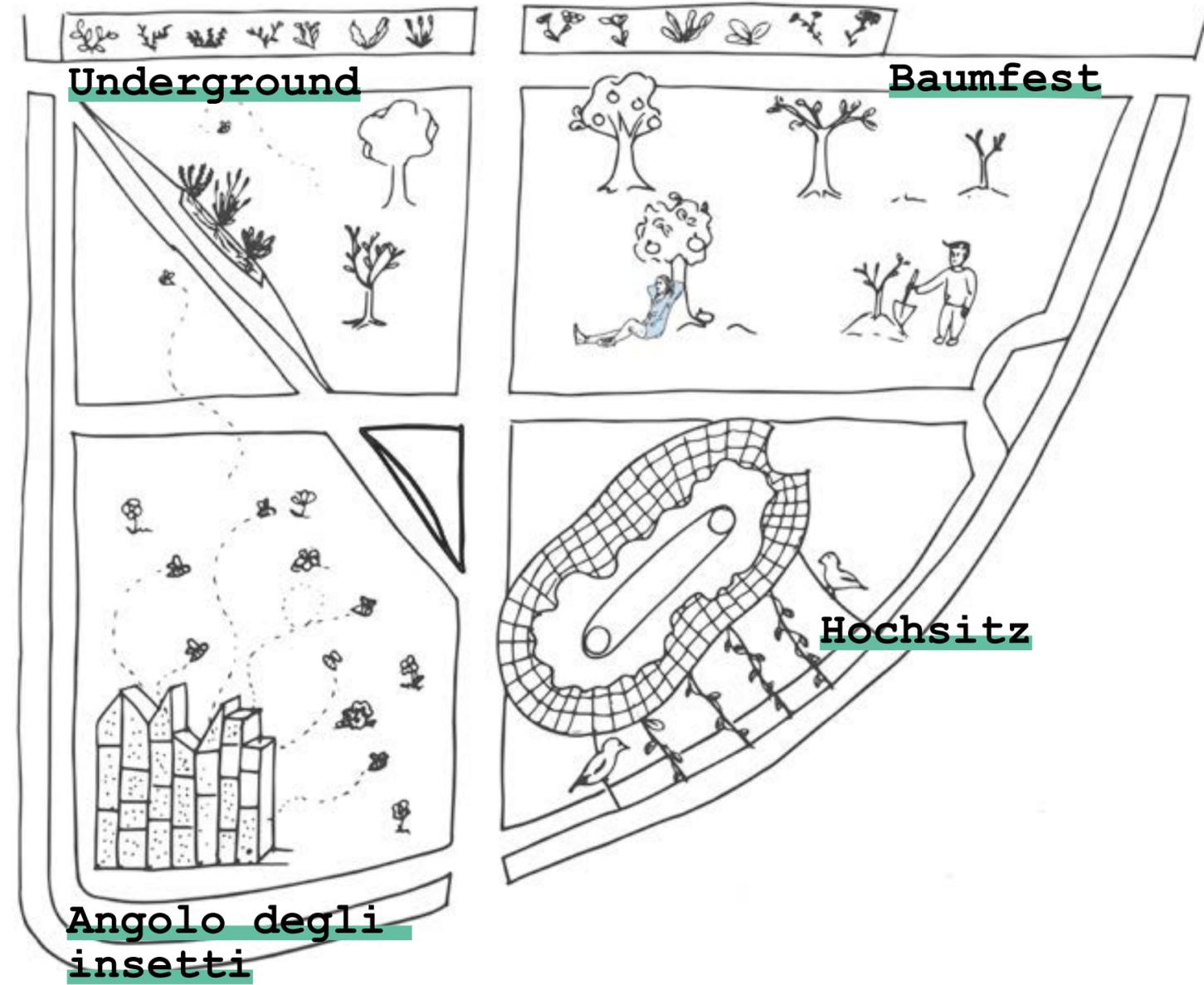
Research is the designer's ABC and often one can only understand its importance in the reflection of a project afterwards. There are these small connections that only sometimes you can notice like a whisper in the background and are nevertheless essential for a project to function well...

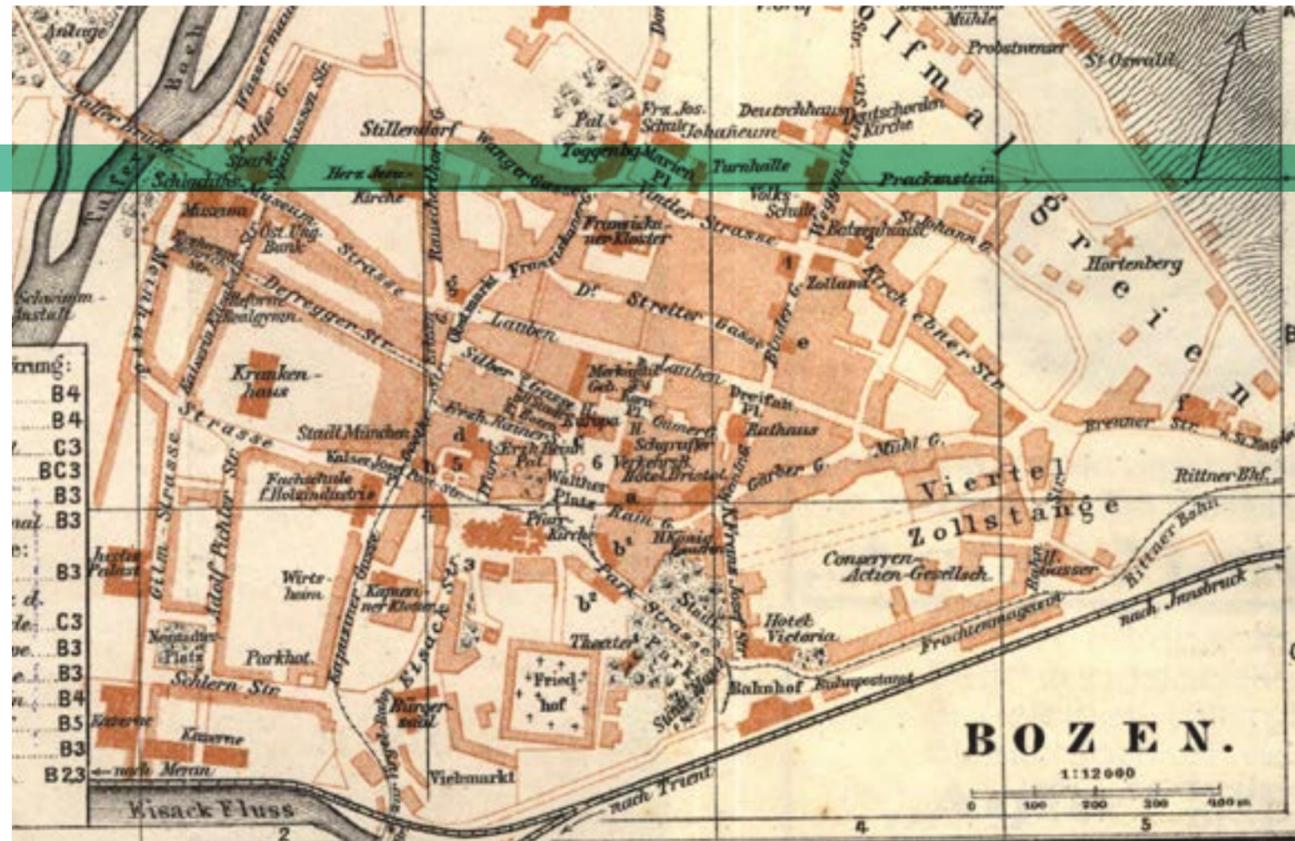


Status quo



Visione





History

FOR THOSE, WHO ARE MORE INTERESTED ABOUT

Roman artefacts, such as wall from 3-4 d.C. roman burial and various small finds were largely destroyed by the medieval buildings. Therefore no reliable conclusion can be made about function. Due to the dimensions and the careful design, they seem to indicate a public building. Early medieval finds, including walls set with loam post holes and loam soils, as well as several small finds (Vogelfigel 6/7 century) document a settlement continuity reaching into the early Middle Ages.

The location of the church of St. Afra cannot be proven with certainty, but it is uncontested, (due to the discovery of a melting pit for bells, which were usually built near the church itself) that a church from the time before the 14th century was there or in the immediate vicinity.

The Wendelstein castle was built in the first half of the 13th century as Stadtburg der Grafen von Tyrol to defend the bridge over the Eisack and to collect the toll. **In 1277** it was destroyed by the citizens of Bolzano, rebuilt and leased to a banker of Florence.

Meinhard II of Tyrol demanded with a special permit the rise of the credit system in order to increase his political power. The Church was against lending money (In time Dante wrote his Divina Commedia, where the greedy lie with their faces on the ground and cannot move). A part of the castle became Pfandleihband. It's named Wucherhaus. Things like wine, coats of fur were stored there. Even houses got lost to pay the interest.

1348 Destruction by the great earthquake.

Around 1500 the Wucherhaus decays more and more.

1598 Beginning of the monastery building.

1600 the castle was transferred to the Capuchins.

1809 Napoleonic wars; 3-division of Tyrol. The southern part comes to Italy. Resulting in the abolition of the monastery. Church, monastery and garden come into possession of the royal prefecture, the fathers had to leave. The monastery garden was leased to the square commander Amorelli. Church and monastery come to Wolldeckenfabrik Auckenthaler & Rungg.

On 04.11.1813 the government sold all three objects to forwarding Agent Graf von Ehrenfeld. The entire monastery equipment and the library were sold by auction.

1814 Five capuchins lease a small part of monastery and garden and give it (under reservation) to the fathers.

World war bombardments

1943 first bombardments: 11 bombs fell in the monastery garden and surrounding area (parts of the wall were destroyed). **On 13.05.1944** was the most intensive bombardment with seven large bomb craters in the garden, great damage to the wall; the monastery was unusable.

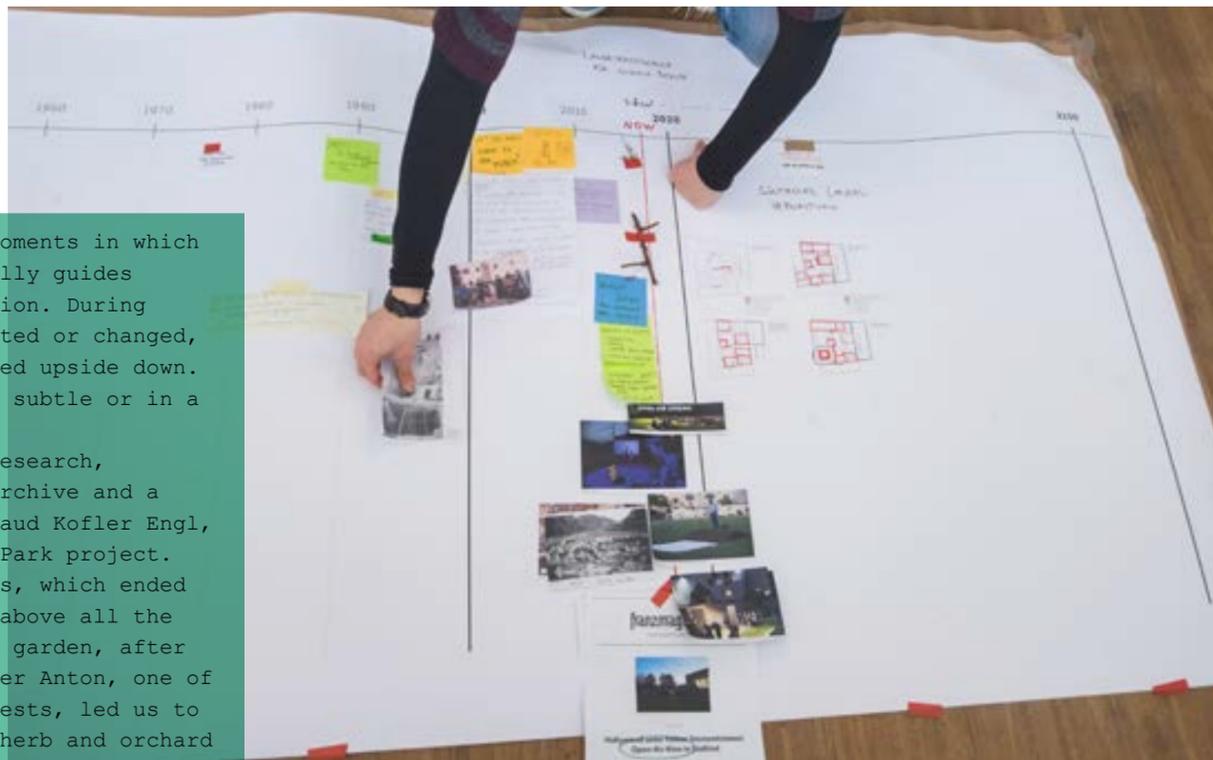
1945-47 The monastery was rebuilt with a dormitory in the east wing.

1980 The number of Capuchins decreased strongly.

1990 Contract with the province, renovation including the school.

...and then there are the key moments in which the work of research fundamentally guides the project in its right direction. During research, ideas arise, are deleted or changed, or sometimes everything is turned upside down. These processes may happen very subtle or in a very direct and obvious way.

The large block of historical research, including a visit to the city archive and a further meeting with Mrs. Waltraud Kofler Engl, built the basis for the Garden-Park project. The detailed historical analysis, which ended up in a detailed timeline, and above all the interview about the past of the garden, after the second World War, with Father Anton, one of the four remaining Capuchin priests, led us to take up the idea of a monastic herb and orchard garden.



Baumfest

Con una grande festa degli alberi vengono piantati alberi da frutto, rari e antichi, nella zona nord del parco. L'evento Baumfest coinvolge in prima persona gli scolari di una classe elementare di Bolzano, che affiancati a personale formato piantano gli alberi nelle aree prescelte. Il potenziale di questo evento è quello di creare un legame affettivo tra pianta e ragazzo, un dialogo duraturo, e visibile nel tempo. All'evento sono invitati tutti i vicini del parco, abitanti e istituzioni. Riguardo alla coltivazione del verde ci siamo messi in contatto con ricercatori di istituzioni come il Museo di Scienze Naturali di Bolzano, la Laimburg e Libera Università di Bolzano - Facoltà di Scienze e Tecnologia.

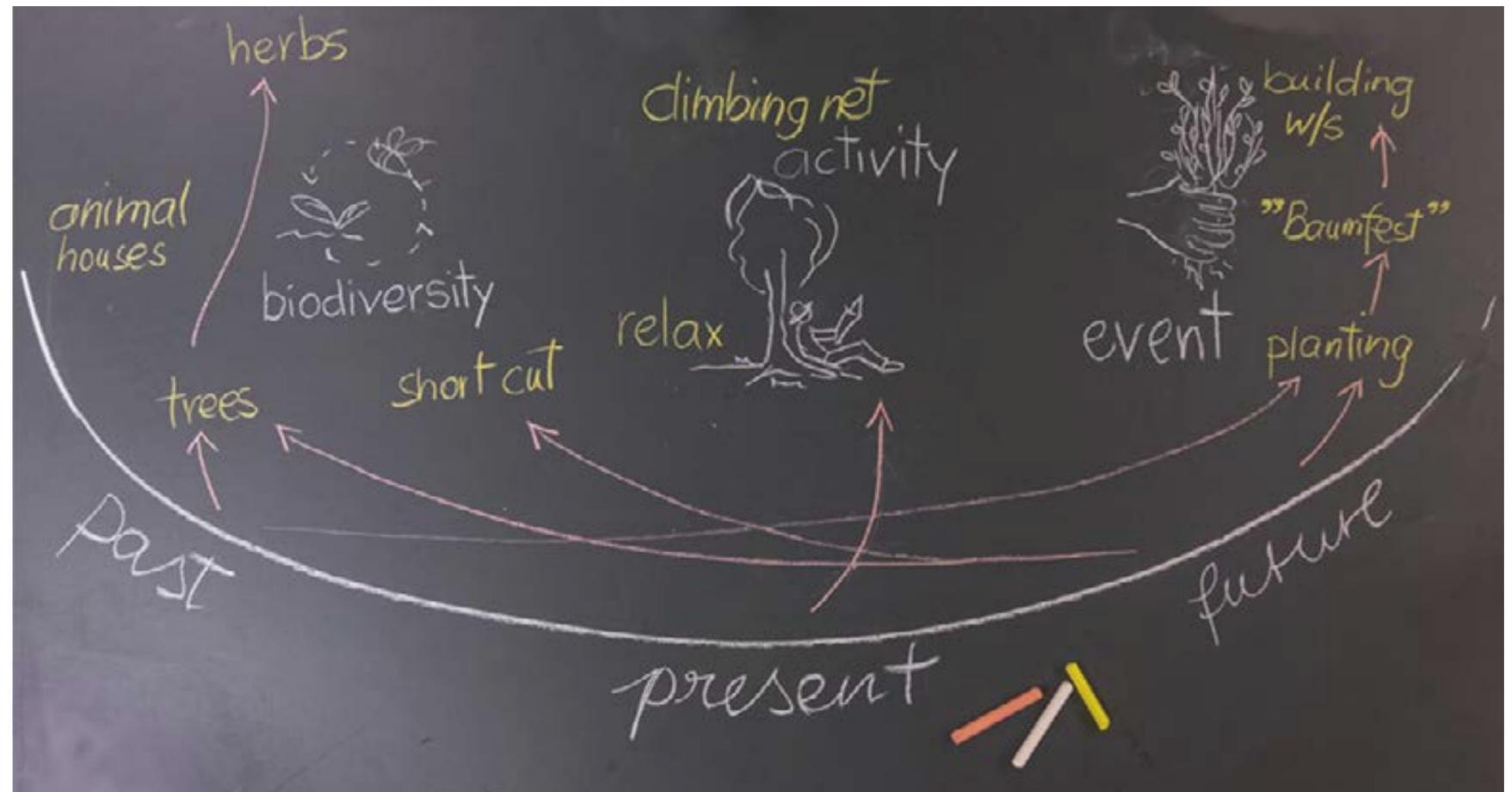
Nel terreno che confina con la scuola superiore e il monastero ci sono delle aiuole, piantate con erbe aromatiche, officinali e fiori colorati. Questa area è destinata in parte a progetti didattici con le scuole del centro città e in parte agli ospiti della casa di riposo vicina al parco. I bambini sono coinvolti

ad utilizzarle come aiuole multisensoriali, per fare esperienza di olfatto, tatto, gusto, vista; svolgendo attività in collaborazione con le scuole. In parte saranno mantenute dagli ospiti della casa di riposo Vinzenzgemeinschaft che vorranno prendersi cura delle piante. Le aiuole sono costruite a due altezze diverse: una bassa, più agevole ai bambini, ed una rialzata, più agevole per le persone anziane. Con questa idea si crea anche un legame intergenerazionale, dove bambini ed anziani si incontrano. Le piante vengono piantate e coltivate da bambini, giovani e residenti delle zone vicine. Nelle aiuole ci saranno le piante officinali tipiche del monastero come rosmarino, salvia, calendula, e altre specie aromatiche.

We see the necessity to be conscious of the original use of the park, but at the same time to include current needs and lifestyles of humans, flora and fauna.

The need for a place to relax, to meet new people and to enjoy nature became clear through the help of our the small intervention "Booklet". This intervention invited neighbours, park visitors, students and children to write down their wishes regarding the park. Even though this collection is not extensive, we took some details and suggestions as inspiration for our project.

Schema passato, presente, futuro



Baumfest

Für die Planung zur Bepflanzung des Garden-Parks haben wir professionelle Unterstützung von verschiedenen Seiten bekommen. Zum einen hat uns Frau Waltraud Kofler-Engl in die Welt des klösterlichen Gartens, von den Kräutern und Kloster-Officinalis über Blumen bis hin zu den verschiedenen Bäumen und ihren verschiedenen Bepflanzungs-Rastern eintauchen lassen, zum anderen haben wir gute Buchtipps von Herrn Professor Zerbe Stefan bekommen. Auch zwei Mitarbeiterinnen vom Naturmuseum Südtirol haben uns bei wichtigen Fragen weitergeholfen. Frau Kranebitter Petra zur Fauna und vor allem Frau Mair Petra zum großen Fachbereich

Fauna. Sie hat uns schon über verschiedene Projekte, aktive Gruppen und Personen mit speziellen Fachwissen informiert. Bei unserer Recherche haben wir z.Bsp. herausgefunden, dass in Sterzing die Stadtgärtner schon in der Obstbaumpflege geschult werden und dort auch Kräuter gepflanzt werden. So könnte das auch für die Stadt Bozen eine Chance sein, vom reinen Zierpflanzen-Anbau weg- und zum Kräuter und Nutzpflanzenanbau hinzukommen. Frau Salchegger Helga, Mitarbeiterin der Laimburg, hat uns schon ganz konkrete alte und rare Fruchtbaum-Sorten genannt, die für den Garden-Park in Bozen in Frage kommen würden.

„Ein großes Dankeschön an alle, die sich für uns Zeit genommen haben.“

Eine Herausforderung für die Zukunft:

Die Stadt Bozen davon zu überzeugen, in der Stadt nicht nur Zierpflanzen zu kultivieren, auch wenn dies manchmal umständlicher ist. Obstbäume, Kräuter und Blumen werden vermehrt von Insekten aufgesucht und Blüten, Blätter und Früchte können von Stadtbewohnern genutzt werden.

Wichtige Kräuter, Blumen und Kloster-Officinalis:
(Pflanzenauswahl: je nach Lage und Pflegeaufwand)

Rosmarin
Thymian
Majoran
Oregano
Salbei
Lavendel
Liebstöckel
Bohnenkraut
Wermut
Kampfer
Eibisch
Kümmel
Sauerampfer
Quendel
Johanniskraut
Erdbeeren
Melisse
Ysop
Dill
Leinsamen
Fenchel
Baldrian
Dost
Kerbel
Brennnessel
Ringelblume
Malve
Veilchen
Holunder
Pfingstrose
Akelei
Rose

Disposizione degli alberi ideale per la crescita e coltivazione, derivante dal monastero Fürstabtei, Sankt Gallen.

Obstbäumen als Hochstamm, welche sich für Bozen eignen.

Birnen:

Rote Williams
Klapps Liebling
Gelbe Williams
Gute Luise
Gräfin von Paris
Alexander Lucas
Angiú
Päsident Drohard
Triumph de Viene

Kirschen:

Weichsel
Kordia

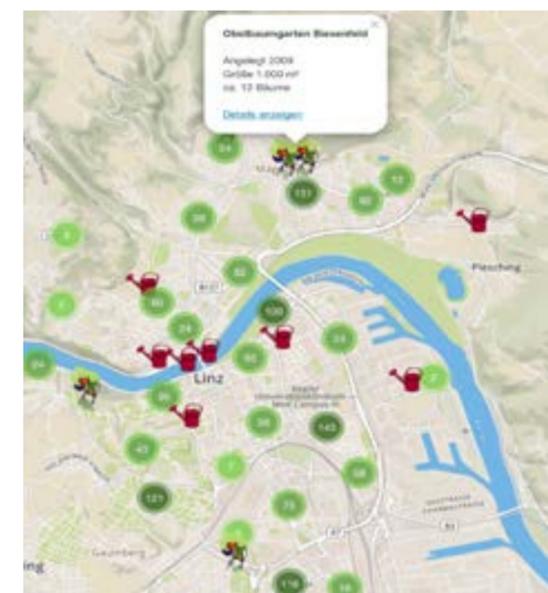
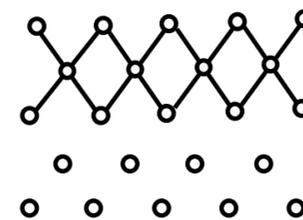
Zwetschgen:

Ersinger
Schöneberger

Äpfel:

Topaz
Jonagold
Idared
Roter Boskoop
Rote Sternnette
Berlepsch
Ravena
Jonica

Qvincivncialis o rdo



<http://linz.pflueckt.at>
Auszug aus der App in welcher die Obstgärten, aber auch einzelne Bäume in der Stadt aufscheinen. Aktiv können Teilnehmer den Status (Wasser, Fruchtstand, Menge der gepflückten Früchte usw.) eintragen.

Angolo degli insetti

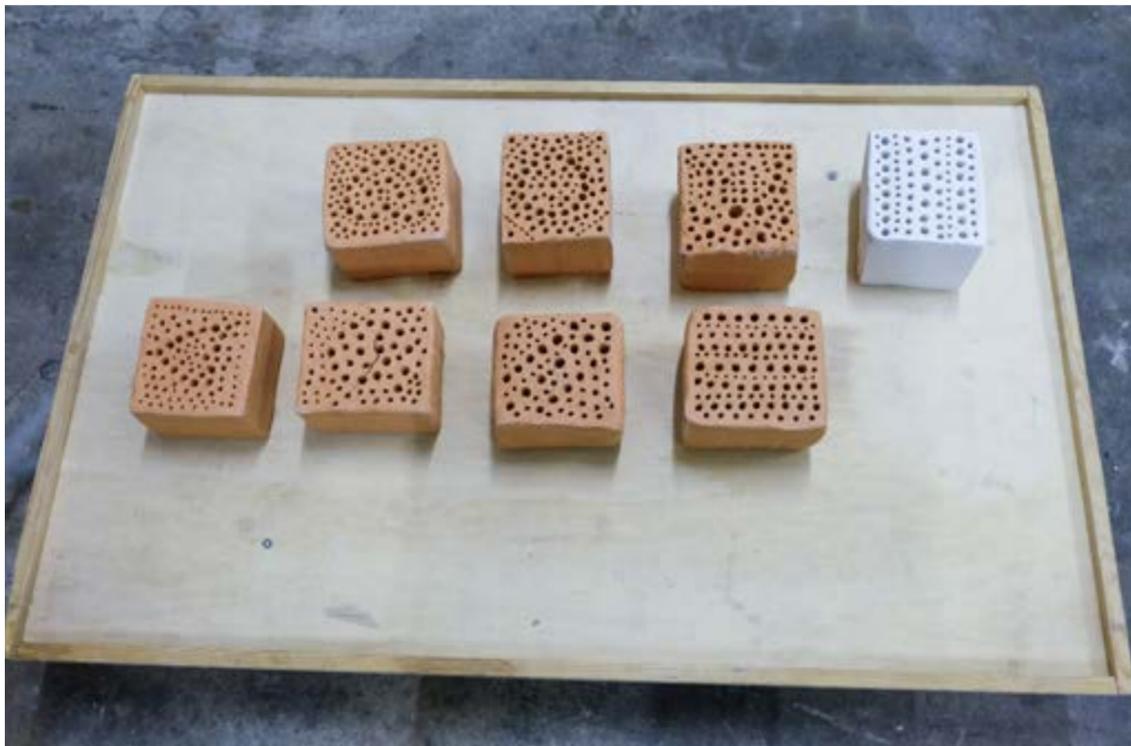
"L'angolo degli insetti" è una zona del parco dedicata alle api e altri piccoli insetti. Tutta la parte sud-est del parco è seminata con prato per api per aiutare gli insetti ad insediarsi nel luogo. La casa degli insetti consiste in una costruzione lignea al cui interno vengono inseriti mattonelle in terracotta, con fori di diametro e profondità differenti, dove gli animali possono depositare le loro uova. Per coinvolgere i ragazzi nella vita del parco, è stato proposto ad una classe della scuola media Aufschneiter di realizzare le mattonelle di terracotta durante le ore di lezione. L'idea è stata colta con grande entusiasmo, gli scolari sentono la responsabilità di creare una casa per gli animali, così si crea un legame profondo verso la natura. Si cerca in questo modo di far vivere il parco anche ai ragazzi giovani, facendogli creare qualcosa di tangibile ed utile per il parco, con l'idea che possano frequentare il parco insieme alla famiglia e agli amici. Così che l'interesse per la natura venga trasmesso ad altri.



The lecture on the topic "Stakeholders" inspired us to include animals as non-humans in our project in addition to the herbs and autochthonous old fruit tree species. In the Garden-Park project, the entire southwestern part of the park is assigned to non-humans. Instead of the classical lawn, bee pasture is sown for special insect species so that they can nest in the "Angolo degli Insetti" and settle in the city. Besides, the humans and their needs are also taken up in many different areas.

"Tanzend teilen Bienen ihren Artgenossinnen mit, wo Nahrung zu finden ist"





Alunni della scuola media
Aufschnaiter di Bolzano

Underground



L'idea di introdurre la storia ci ha portato alla domanda: cosa c'è nel presente e futuro?
 Al confine dello spazio dedicato agli insetti parte "Underground": una scorciatoia, che in parte viene scavata di circa trenta centimetri in profondità. In altre parti il terreno è rialzato fino a un metro. Anche questo intervento mira a suscitare interesse e curiosità per la natura. Lungo il percorso ci sono delle "finestrelle", dove i visitatori del parco hanno la possibilità di vedere la vita sotto terra. Si possono osservare gli animaletti: come vermi che decompongono foglie, le radici di erbe aromatiche e fiori che crescono. Siamo abituati a vedere la natura che cresce all'altezza degli occhi, ma tutto il mondo sotterraneo su cui ci sdraiamo, camminiamo o giochiamo è un mondo poco conosciuto. Con questo passaggio, Underground, si vuole richiamare l'attenzione dei curiosi e far vedere questo mondo così ricco di vita.



Hochsitz

Un nuovo luogo di incontro sotto i due cedri

HOCHSITZ

Gigantesca struttura per arrampicarsi, invita a saltare, ma anche a fermarsi. Il "pavimento trampolino" può essere utilizzato come zona sportiva o di relax, ma anche come luogo di incontro. Con il gorgoglio d'acqua della fontana come sottofondo, Garden Park può essere riscoperto dal punto di vista di un uccello.

Modello in scala 1:20

...saltare, leggere, osservare,

Un ulteriore intervento viene proposto per la grande area sotto i due cedri, dove si può stare all'ombra, per dare la possibilità di guardare il parco da un'altra prospettiva. Si trova una grande rete per arrampicarsi, sdraiarsi e godersi la natura e l'ombra degli alberi, piantati dopo i grandi bombardamenti della seconda guerra mondiale. Il mondo, visto dalla prospettiva d'uccello sembra tutto un altro mondo, si è in grado di vedere dettagli e immagini sconosciuti. Una rete al centro invita a sdraiarsi ed osservare il mondo; è pensata anche come punto d'incontro. Montata intorno agli alberi ha la forma di una tenda da circo e nell'interno si crea un'area simile a un anello da circo. In questa zona si trovano tavoli e sedie e visitatori hanno la possibilità di giocare, mangiare o suonare insieme la musica. Tante attività possono essere svolte in questa area, l'utente è libero di dare spazio alla fantasia e alla creatività.

The idea of the "Hochsitz", a six metre high and almost 20 metre wide rope sculpture which can be used as a climbing frame, mega-chillout zone, observation post or meeting place emerged directly from the contents of the lecture. "Power of ten", a film dealing with the relative size of things in the universe by Charles and Ray Eames, was a decisive factor in integrating things from different perspectives into the concept of our Garden-Park. From far above, from the perch, the park can be perceived as a whole. At the same time, we go underground. In the "underground" we zoom in from mesocosm to microcosm. Roots, earthworms and microorganisms can be observed through small windows. Garden Park visitors can explore the cycle of life from germination to decay or transformation into fertile soil. Nice detail on the side: the idea to incorporate the shortcut into the depth was born in the exercise, in which we tried to mark a second shortcut into the park by a goose step march and warmed us up. In conclusion, the basic pillars of the Garden-Park are based on our intense research. The end points of the two axes are past and future, micro view and top view. All our interventions support our basic concept, even if they appear in separate part.

sdraiarsi, incontrarsi...



Evoluzione del prototipo
Foto di Camilla Carioli e Simon Abele


Keywords

Garden-Park
History
Plants
Animals
Inclusive
Resilient
Future-Friendly
Urban design

Support

Kurt Wiedenhofer
Waltraud Kofler-Engl
Sabina Frei
Luigi Scolari
Schulsprengel Bozen (Stadtzentrum)
Mair Petra
Salchegger Helga



CALORE UMANO

EINE KOLLEKTIVE FEUERSTELLE

UN FOCOLARE COLLECTIVO

Ein Project von
Angelica Cianflone
und Lisa Kiehn.

The project activates a process of community building within the neighbourhood by creating social interaction around the warm atmosphere of fire.

CALORE UMANO ZUSAMMEN ISST MAN WENIGER ALLEIN

EINE KOLLEKTIVE GRILLSTELLE

UN FOCOLARE COLLECTIVO

Der Kapuzinerpark in Bozen ist eine kleine Oase mitten im Zentrum. Abgeschirmt durch historische Mauern ist der Park vom Besucherstrom separiert und das Viertel unbelebt. Die mangelnde Fürsorge der Betreiber und Besucher sorgt für einen schlechter Ruf.

Das Projekt CALORE UMANO zielt darauf ab, zwischen unterschiedlichen Benutzern im Park neue Begegnungs- und Kontaktmöglichkeiten zu schaffen und damit die allgemeine Wahrnehmung des Parks nachhaltig zu verändern.

Angelehnt an den Soziologen Georg Simmel und die archaische Urform des Lagerfeuers, ist die Idee einer kollektiven Feuerstelle im Kapuzinerpark entstanden.

Il Parco dei Cappuccini a Bolzano è una piccola oasi in pieno centro. Protetto da mura storiche, il parco è separato dal flusso di visitatori e il quartiere è inanimato.

La mancanza di cura da parte degli operatori e dei visitatori è responsabile di una cattiva reputazione.

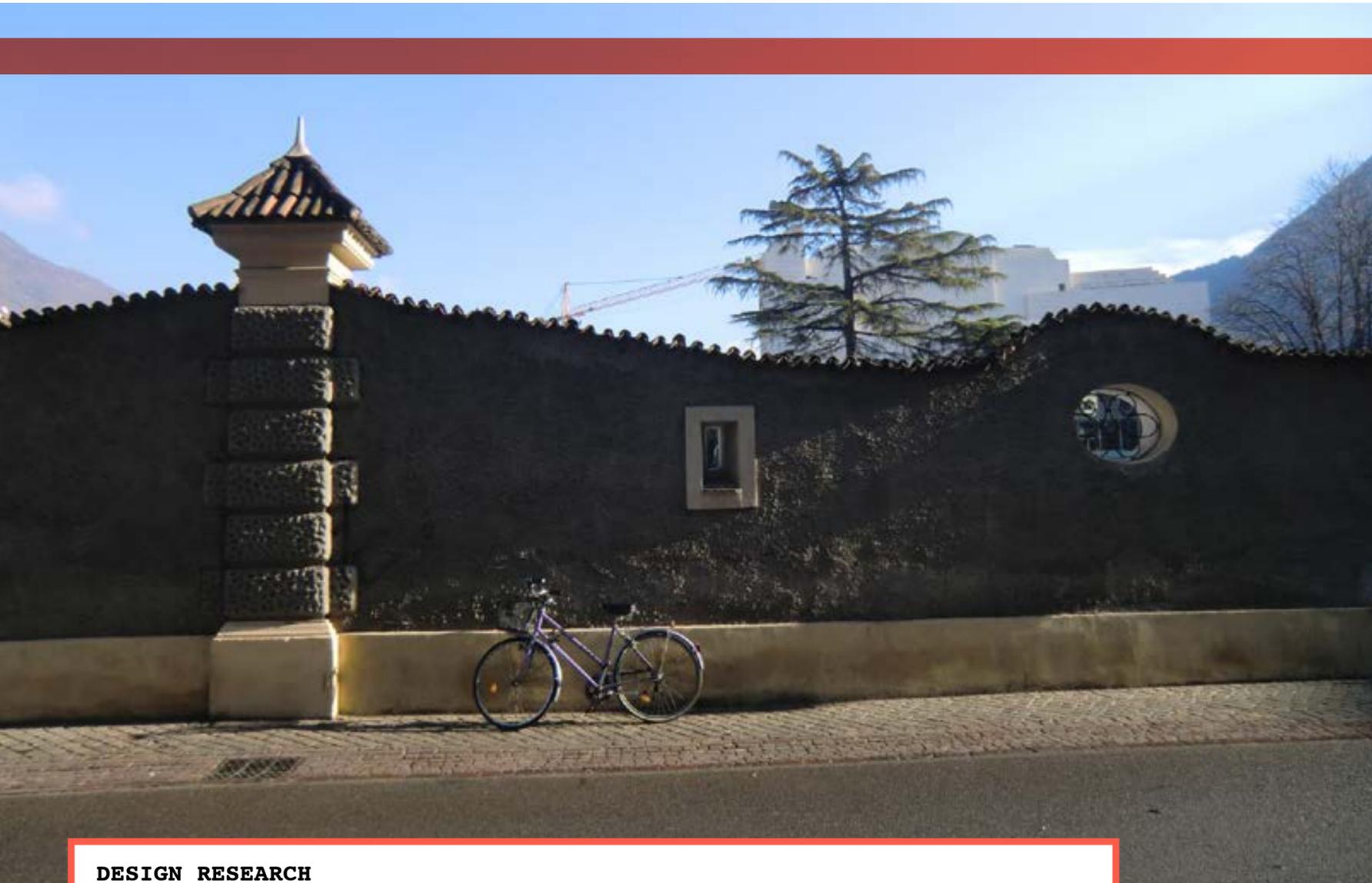
Il progetto CALORE UMANO mira a creare nuove opportunità di incontro e di contatto tra i diversi utenti del parco e quindi a cambiare la sua percezione generale nel lungo periodo.

Sulla base del sociologo Georg Simmel e del concetto conviviale della forma arcaica del fuoco, l'idea di un focolare collettivo nella Parco dei Cappuccini.



„VON ALLEM NUN, WAS DEN MENSCHEN
GEMEINSAM IST, IST DAS GEMEINSAMSTE,
DASS SIE ESSEN UND TRINKEN MÜSSEN.“

GEORG SIMMEL



DESIGN RESEARCH

The concept of the project CALORE UMANO and the development of the firepit are the result of our analysis starting with the *Kapuzinerpark*. In our research we looked into different scientific fields: history of the city of Bolzano, traditions of South Tyrol, sociology, urban research, behavioral psychology, cultural studies and architecture and design.

Our assumptions in the concept are based on the insights that we gained from this research. In addition, we conducted regular observations on site. Conversations with park visitors, residents and operators of the surrounding businesses helped us to understand the park.

In addition, we have collected information from reports from and partly from interviews with the following: Kurt Wiedenhofer, Luigi Scolari, Josef Haspinger, Sabina Frei, Waltraud Kofler-Engl.

We thank you for the cooperation.

Kapuzinerpark: history in layers.
What has been buildings from the ancient Romans turned into farm land and later into Castle Wildenstein. The castle was finally given to the monks who took care of it the last 400 years. The monks of the order of the Capuchin lived in simplicity and were devoted to support the poor. Therefore, the garden of the Kapuzinerpark has nurtured the poor over the last centuries.



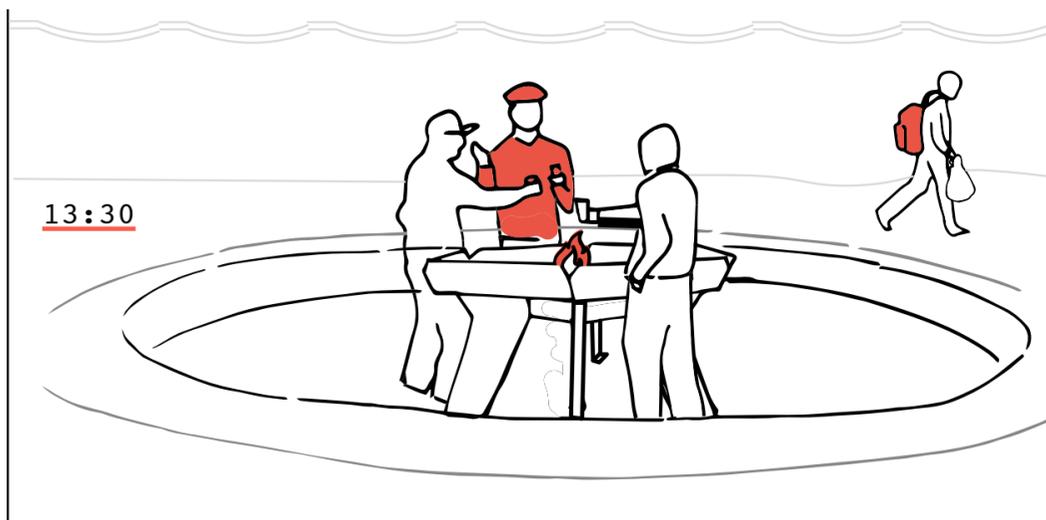
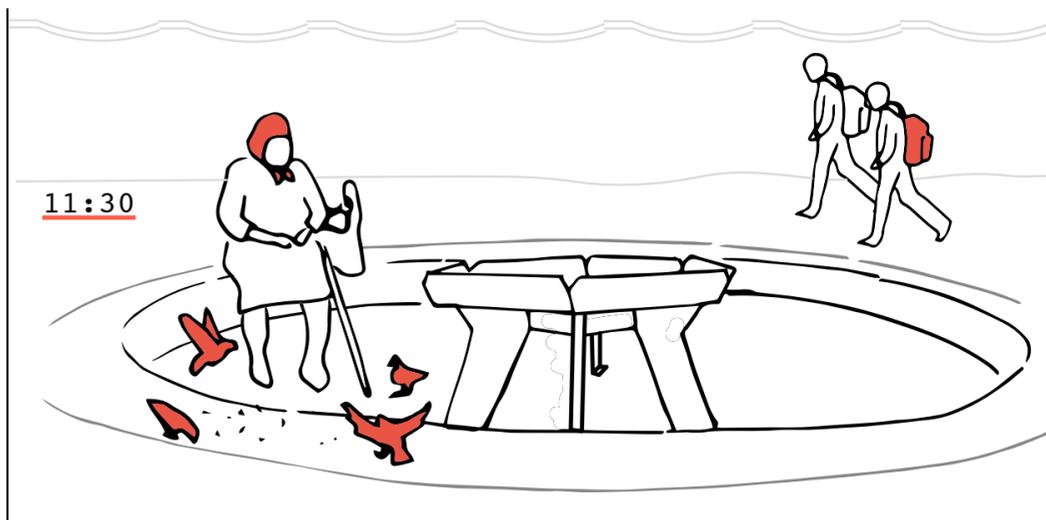
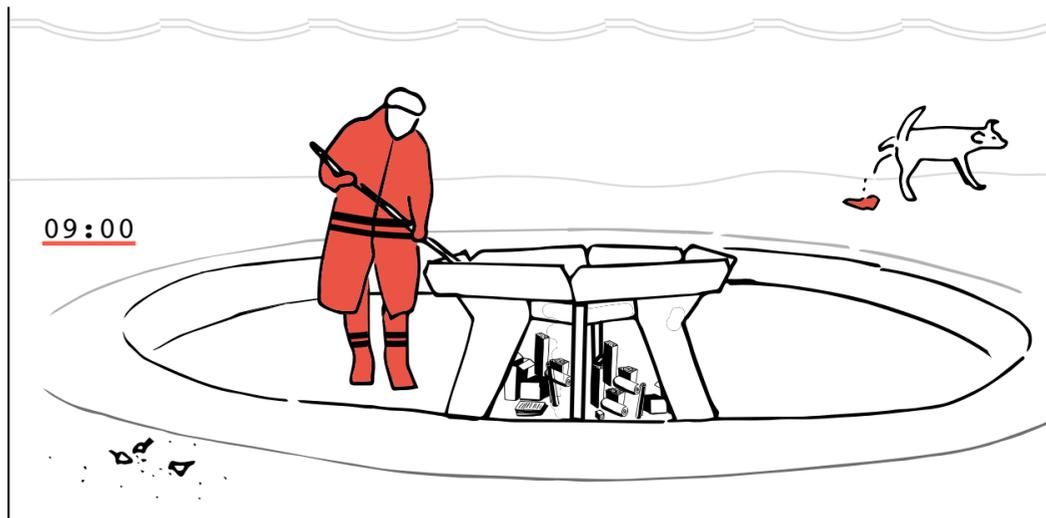
Simply a precise observation of the park itself gave us a lot of information: the desired line that people create themselves indicates where a path is needed.

EIN TAG IM PARK

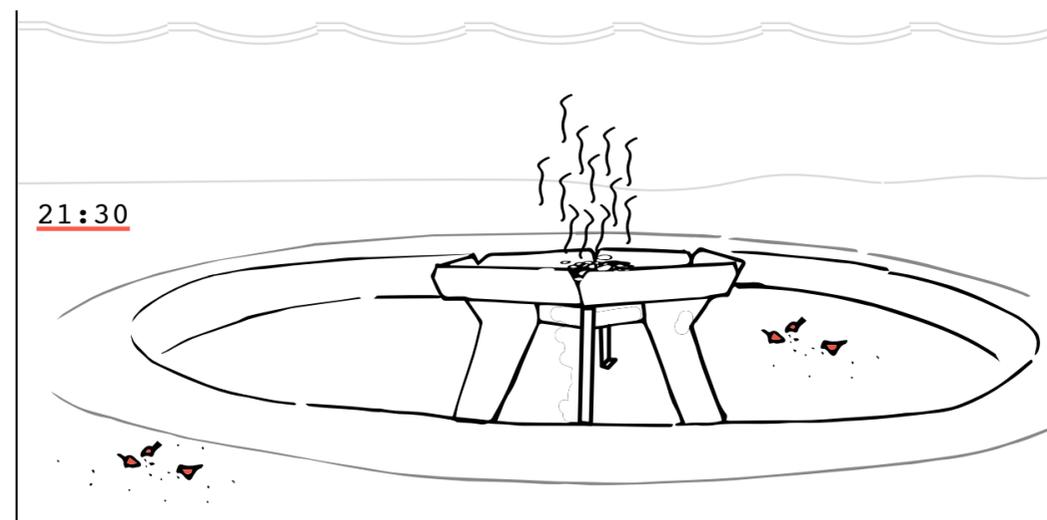
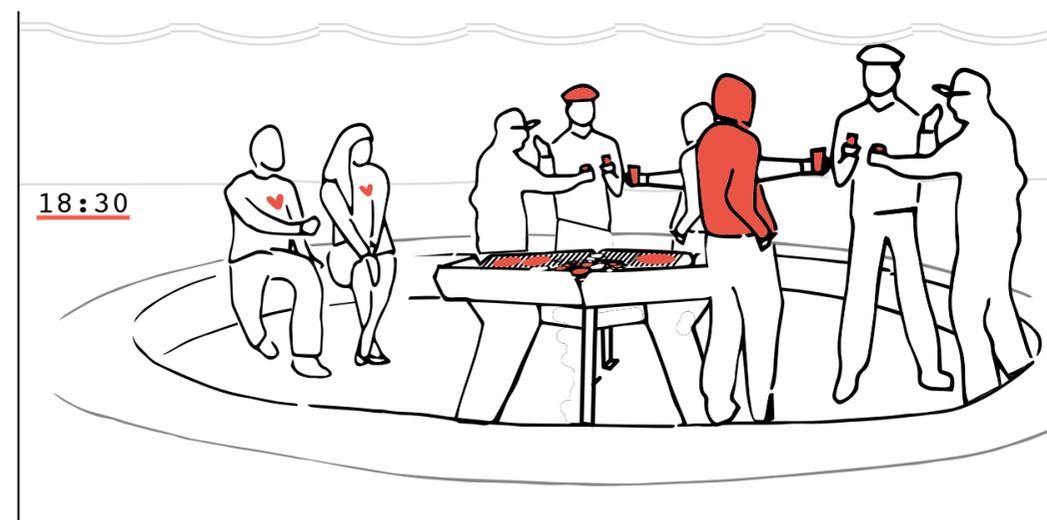
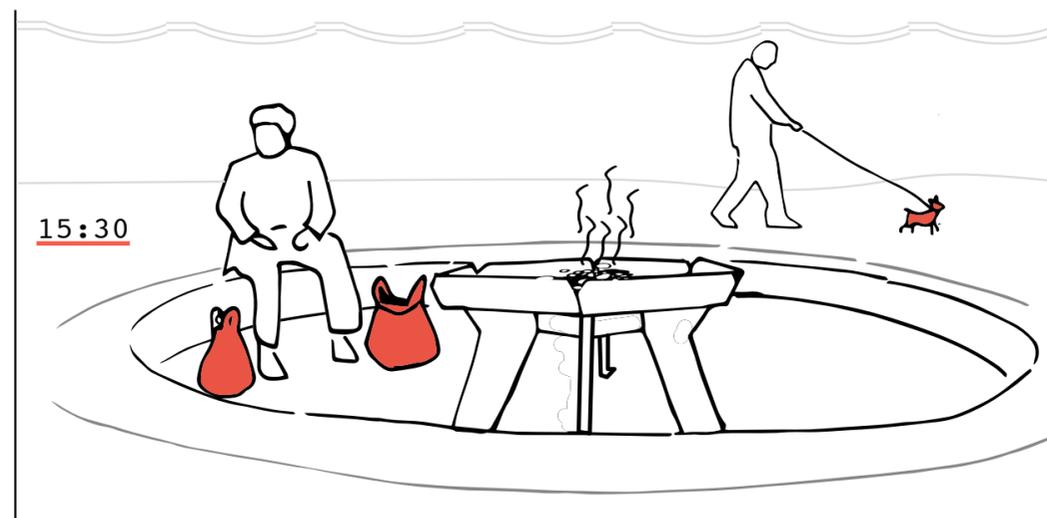
Der stillgelegte Springbrunnen im Zentrum wird zu einem Treffpunkt für Bekannte und noch Unbekannte. Mit dieser Attraktion wird der Park aufgewertet und vermehrt genutzt.

Kindergeburtstage im Sommer, sowie das Rösten von Kastanien im Winter beleben das ganze Viertel. Jung und Alt, Anwohner und Zugezogene erfreuen sich an der Qualität der wachsenden Vertrautheit untereinander. So wird sich am Feuer auch die ein oder andere Lebensgeschichte erzählt.

La fontana dismessa nel centro diventa un luogo d'incontro per conoscenti e sconosciuti. Con questa attrazione, il parco verrà potenziato e utilizzato sempre più spesso. I compleanni dei bambini in estate e la tostatura delle castagne in inverno animano l'intero quartiere. Giovani e anziani, residenti e nuovi abitanti possono godere della piacevole e crescente familiarità reciproca. Trovarsi davanti al fuoco per raccontarsi a vicenda le storie della propria vita e ascoltare le avventure altrui.



UN GIORNO NEL PARCO





„DI TUTTE LE COSE CHE GLI UOMINI

CONDIVIDONO FRA DI LORO, QUELLA CHE

LI ACCOMUNA PIÙ DI OGNI ALTRA È IL

FATTO CHE DEBBANO MANGIARE E BERE.”

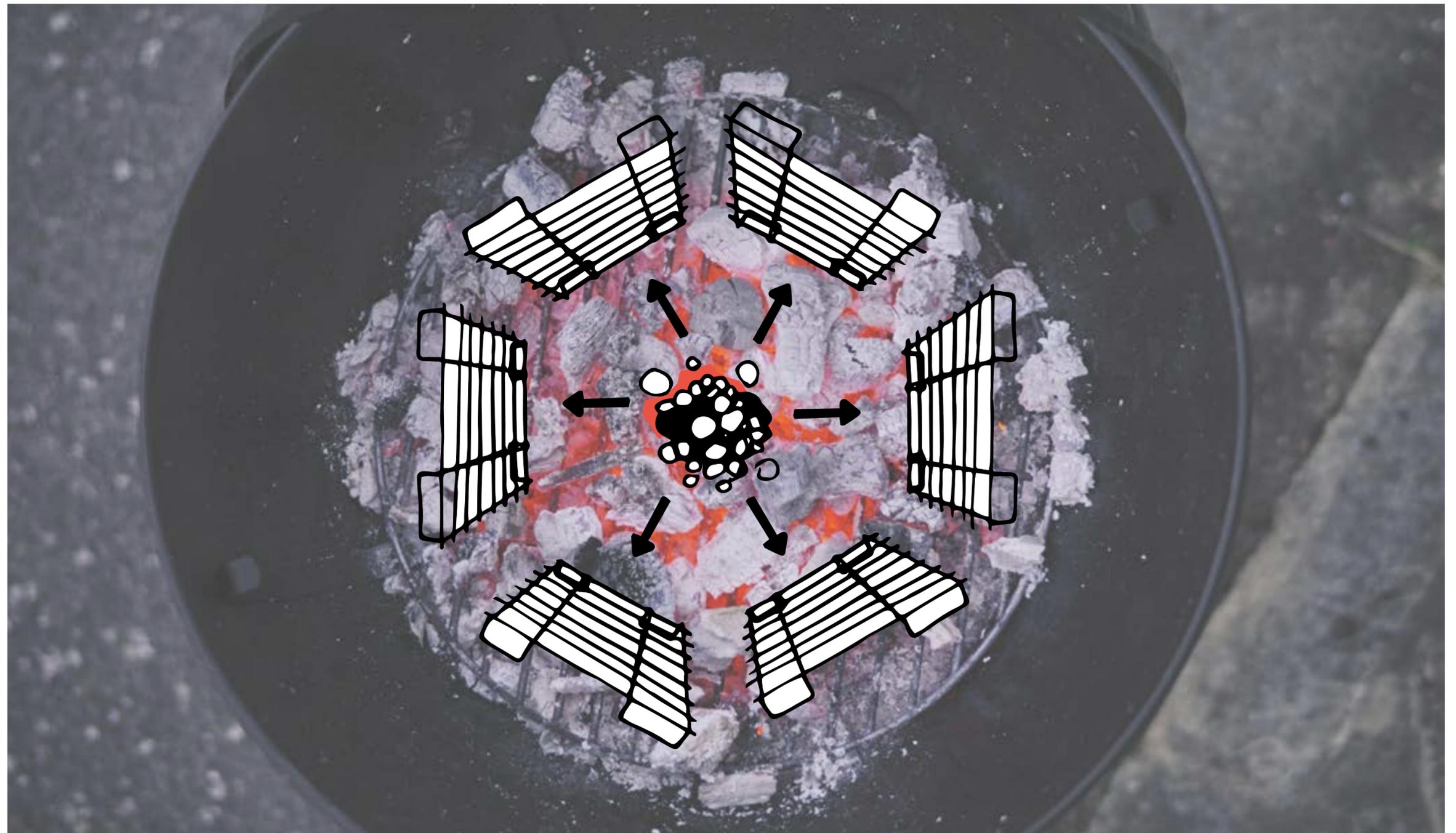


DESIGN MIT DEM FOKUS

Die Feuerstelle eröffnet neue soziale Praktiken im öffentlichen Raum. Mehrere Parteien grillen kollektiv an einem Grill. Das Feuer wird in der Mitte entzündet, danach werden die heißen Kohlen mit einem Schieber in einzelne Nischen verteilt. Individuell wird über die Grillfläche entschieden, dennoch besteht genügend Nähe zur Kontaktaufnahme. Die Absprache über die Verteilung der Glut ist bereits Startpunkt einer Konversation. Feuer wirkt wie ein Magnet, der unterschiedliche Menschen anzieht und sie rund um Wärme und Licht verbindet.

Il focolare consente di dar inizio a nuove pratiche sociali nello spazio pubblico. Diverse grigliate di gruppo in un barbecue unico. Il fuoco viene acceso nel mezzo, poi i carboni caldi sono distribuiti in singole nicchie con uno slittamento. La distanza e dimensione delle griglie danno la possibilità di avere uno spazio individuale, continuando però ad avere abbastanza prossimità con gli altri utenti, favorendo l'interazione sociale. La distribuzione delle braci è già il punto di partenza di una conversazione. Il fuoco agisce come una calamita che attrae persone diverse e le collega intorno al calore e alla luce.

AUF SOZIALE INTERAKTION



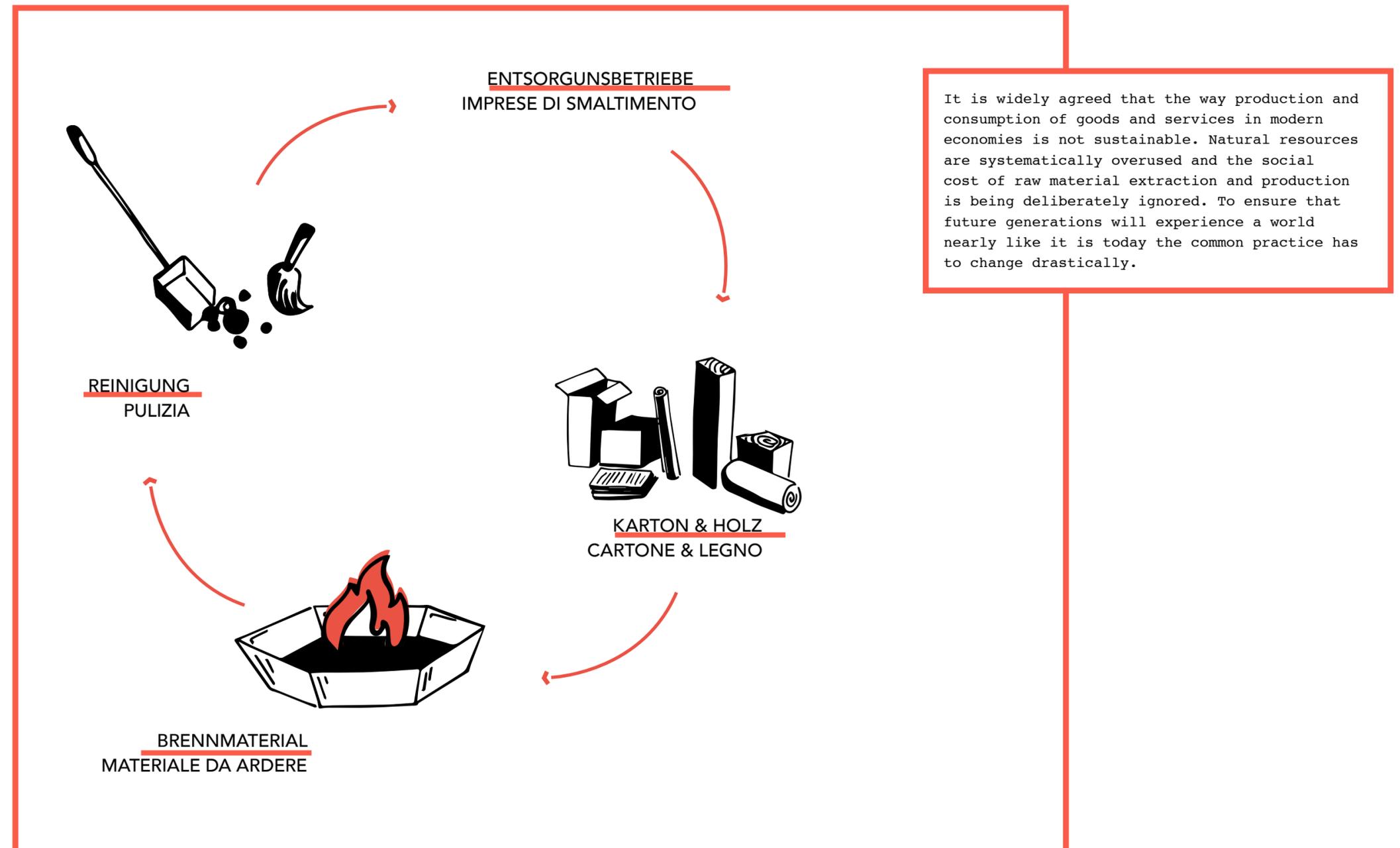
IN KREISLÄUFEN DENKEN

Die Feuerstelle könnte in Zusammenarbeit mit einem lokalen Servicepartner betreut werden. Dieser Partner können die lokalen Entsorgungsbetriebe (SEAB) oder eine Sozialgenossenschaft (OASIS, ONLUS, etc.) sein. Morgens mit der Öffnung des Parks wird der Grill gereinigt, er lässt sich ganz einfach auskehren. Die Besucher trennen ihren Müll eigenständig in den dafür bereitgestellten Tonnen. So lässt sich der Arbeitsaufwand der Servicekräfte auf ein Minimum reduzieren.

Optimal wäre auch die Zusammenarbeit mit dem lokalen Recyclinghof. Dort werden gewerbliche und private Abfälle für die Wiederverwertung nach Materialien getrennt. In der Baubranche gibt es ein hohes Aufkommen von Holzabfällen, diese könnten beispielsweise an der Feuerstelle als kostenloses Brennmaterial zur Verfügung gestellt werden. Dadurch wäre ein Kreislauf geschaffen, der wertvolle Ressourcen schont und gleichzeitig dem Gemeinwohl dient. Ein solches System in der Stadt Bozen zu etablieren wäre ein Vorzeige-Projekt in punkto Ressourcen-Kreislauf. Es könnte ein Zeichen setzen und zum Erreichen der Klimaschutz-Ziele 2030 beitragen.

Am Ende des Tages, beim Abschließen des Parks, checkt das Personal nochmal den Grill und löscht gegebenenfalls die letzte Glut mit Sand.

Da der Kapuzinerpark bereits von früheren Renovierungen über Wasser- und Stromanschlüsse verfügt, liessen sich ohne Weiteres ein Trinkwasserbrunnen und ein Handwaschbecken installieren. Gleichzeitig ist dadurch Löschwasser direkt vor Ort als Sicherheitsmaßnahme.



PENSA IN CICLI

La manutenzione del braciere potrebbe svilupparsi in collaborazione con un partner locale di assistenza. Un esempio è la società locale di gestione dei rifiuti (SEAB) o una cooperativa sociale (OASIS, ONLUS, ecc.). Al mattino con l'apertura del parco il barbecue viene pulito, rimanenze di braci e cenere vengono tolte facilmente. Gli utilizzatori separano i loro rifiuti in modo indipendente nei cestini forniti. Questo riduce al minimo il carico di lavoro del personale di servizio.

Ideale sarebbe anche la collaborazione con il centro di riciclaggio locale. Qui i rifiuti commerciali e privati vengono separati dal materiale da riciclare. Nell'industria delle costruzioni c'è un alto volume di scarti di legno, che potrebbero essere messi a disposizione, ad esempio, presso il focolare come combustibile gratuito. In questo modo si creerebbe un ciclo che conserva risorse preziose e allo stesso tempo serve il bene comune. La creazione di un sistema di questo tipo nella città di Bolzano sarebbe un progetto di punta in termini di riciclo delle risorse. Potrebbe dare l'esempio e contribuire al raggiungimento degli obiettivi di protezione del clima per il 2030.

Alla fine della giornata, con la chiusura del parco, il personale controlla nuovamente il braciere e, se necessario, spegne le ultime braci con la sabbia.

Poiché il Parco dei Capuccini dispone già di allacciamenti idrici ed elettrici di precedenti ristrutturazioni, sarebbe possibile e semplice installare un pozzo per l'acqua potabile e un lavabo. Allo stesso tempo, l'acqua di spegnimento si troverebbe direttamente sul posto come misura di sicurezza.



Picture by Pawel Czerwinski

Picture by Jon Moore

PICKNICKEN IM PARK

Neben der öffentlichen Grillgelegenheit wird durch CALORE UMANO ein Picknick-Verleih im Stadtviertel etabliert. Umliegende Cafes, Bäckereien, und Restaurants bieten gegen eine kleine Gebühr Körbe mit Tellern und Besteck an. Auch frische Lebensmittel sowie Getränke können dem Korb optional beigelegt werden. Trotz der Feuerstelle profitiert die umliegende Gastronomie von den neuen Besuchern und Touristen im Viertel. Das benutzte Geschirr wird wieder abgegeben, somit entsteht ein interner Kreislauf im Stadtviertel.

Oltre all'area barbecue pubblica, CALORE UMANO realizzerà un servizio di noleggio picnic nel quartiere cittadino. Nei dintorni del parco, caffè, panetterie e ristoranti offrono cestini con piatti, posate e molto altro ancora a pagamento. A scelta è possibile aggiungere al carrello anche cibi e bevande fresche. La gastronomia circostante beneficia dei nuovi visitatori e turisti del quartiere, attraverso il focolare. Le stoviglie usate vengono restituite, creando così un ciclo chiuso nel quartiere.



ANDERE MACHEN DEN ABWASCH!

Looking at the development of touristic cities, we see also in Bolzano a problem in the diminishing of the public space. High concentrations of private owned businesses reduce the public space in touristic cities drastically. Often the most beautiful views are only to be seen from cafe or restaurant tables while public space is being diminished. As a result people are being alienated from the streets of the historic city center.

This causes that neglected areas of the city are popular for people who do not want, or simply do not have the means to pay for a chair to sit in the sun. This imbalance creates the illusion that a certain area of the city "has a problem". Most cities solve this with big investments, so called "revitalisation-projects" fostering gentrification. In the end, the public space has been transformed to attract a certain group of the society only – the ones with money.

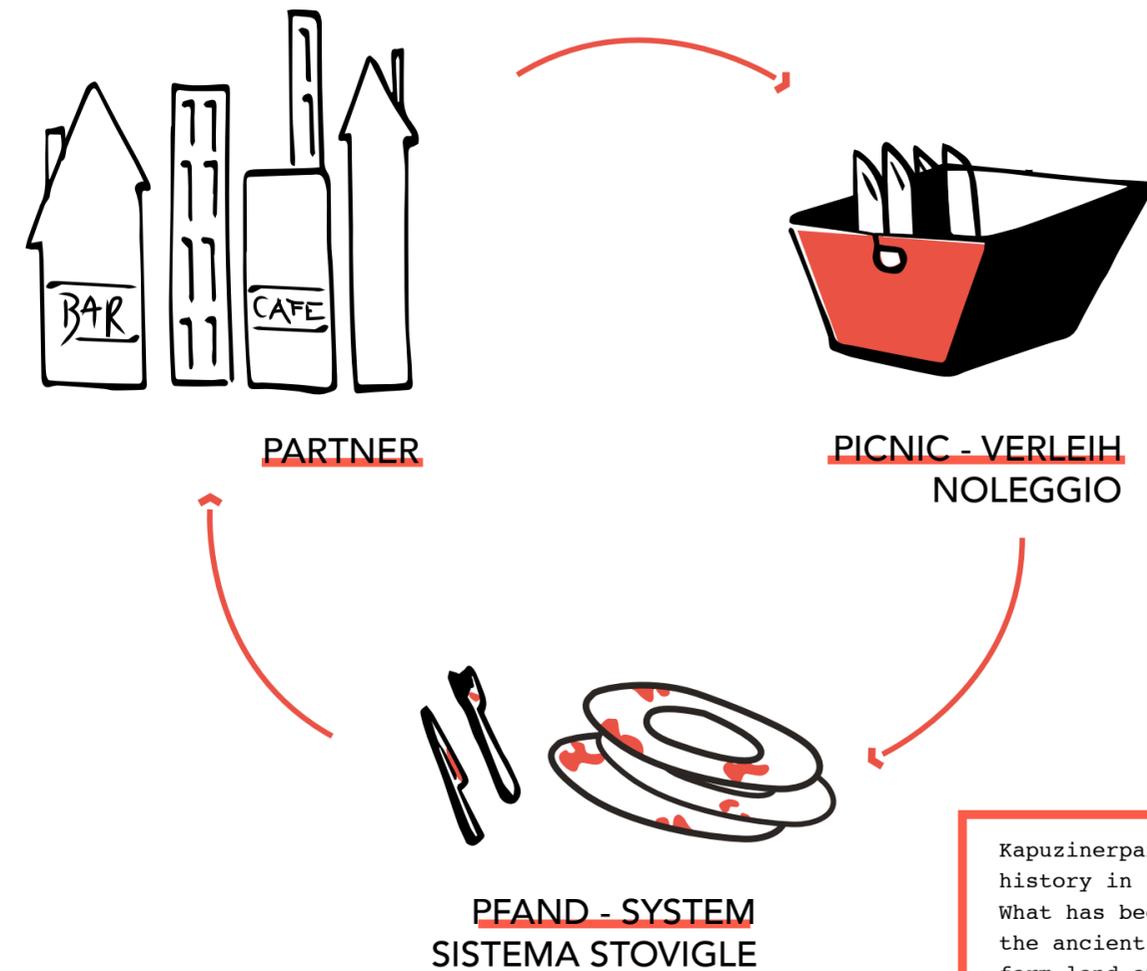
We agree with Walter Siebel, that public space is always an exclusive space. Looking back in time there have been always different groups of society which were excluded from the public life: in the 19th century it has been women, today it is migrants and homeless people.

Therefore we wanted to consider how to revitalise a public space without causing displacement and gentrification.

PICKNICKEN IM PARK



ANDERE MACHEN DEN ABWASCH!



Kapuzinerpark:
history in layers.
What has been buildings from
the ancient Romans turned to
farm land and later into Castle
Wildenstein. The castle was
finally given to the monks
who took care of it the last
400 years. The monks of the
order of the Capuchin lived in
simplicity and were devoted to
support the poor. Therefore,
the garden of the Kapuzinerpark
has nurtured the poor over the
last centuries.

VISION

Die Vision des Projekts geht dahin, dass durch die Feuerstelle und die entstehenden Begegnungen ein Raum entsteht, in dem über die weitere Entwicklung des Parks gesprochen werden kann. Wichtig ist dabei, die Vielfalt der Nutzer abzubilden und gemeinsam eine Vision zu entwickeln.

Beispielsweise könnte der nächste Schritt sein, dass in Co-Design Workshops Tische gestaltet werden, die den Bedürfnissen der Nutzer entsprechen. Teilnehmende sind von den umliegenden Institutionen, Anwohner sowie tägliche Parksbesucher.

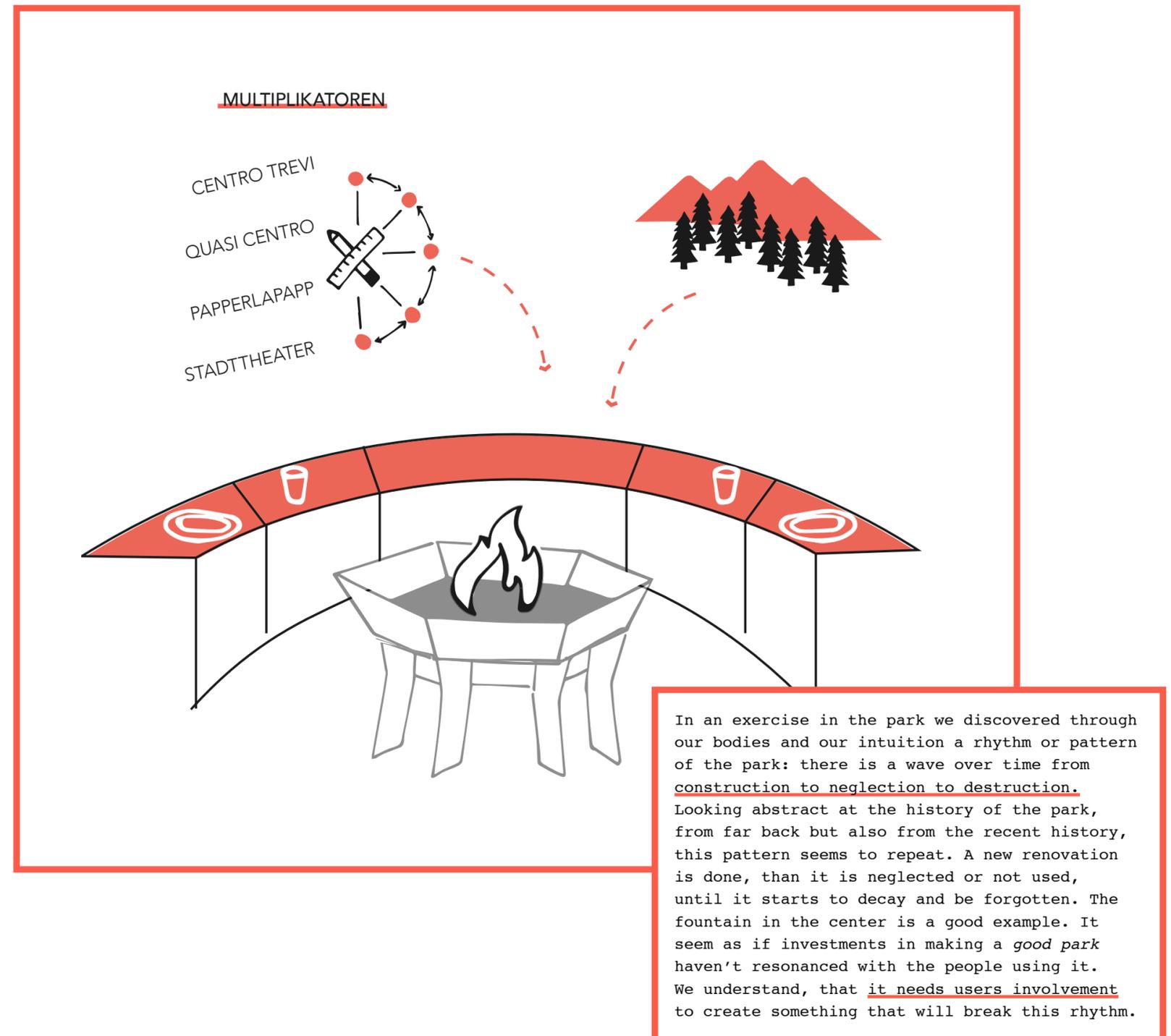
Ziel ist es, den Nutzern mehr Verantwortung zu übertragen, sie an der Entwicklung teilhaben zu lassen. Dadurch wird ein umsichtiger Umgang mit dem Park, dem Grill und anfallenden Abfall gefördert.

Zudem können zukünftige Partnerschaften mit lokalen Forstbetrieben und Sozialgenossenschaften entstehen. Mit der Herstellung und dem Transport von Brennholz für die Feuerstelle entstehen integrative Arbeitsplätze.

La vision futura del progetto prevede dei workshop di co-design con il fine di creare tavoli attorno al focolare che soddisfino le esigenze degli utenti. I partecipanti saranno le istituzioni circostanti e i visitatori quotidiani del parco.

L'obiettivo è quello di responsabilizzare gli utenti, per portare ad un'attenta gestione della griglia e dei rifiuti che ne derivano.

Inoltre, in futuro potranno svilupparsi partnership con imprese forestali locali e cooperative sociali. La produzione e il trasporto della legna da ardere per il focolare crea luoghi di lavoro integrativi.



EINE KOLLEKTIVE GRILLSTELLE

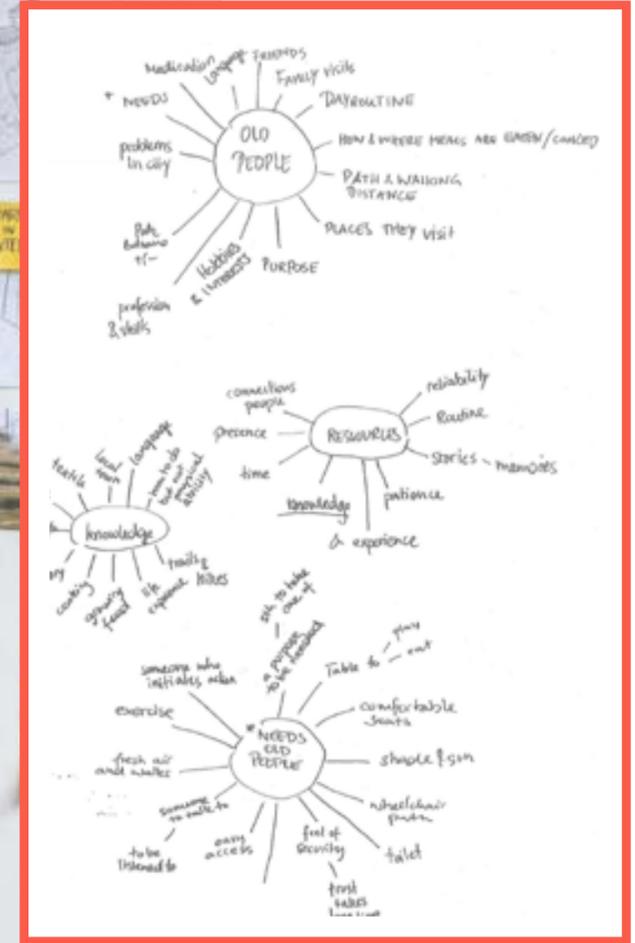
Eine kollektive Grillstelle als Treffpunkt mitten in der Stadt, ist eine Bereicherung für Bozen und kann ein Symbol für starke Nachbarschaften werden.

In Städten wie Kopenhagen, Berlin und Wien gibt es stetig mehr Orte, die frei zugänglich für alle sind und das Gemeinwohl fördern. Sie spiegeln Multikulturalität und eine offene Gesellschaft wieder.

IDEEN-FINDUNG



During the whole project we used mapping techniques to visualize ideas and information. We made user-maps and looked for example at their different needs and qualities to find connections and design for symbiosis. Focusing on needs improved our decision making in the idea phase. It was easy to let go of ideas that did not adress a real need.



PROZESS VOM OFEN ZUM GRILL

Ausgehend vom Feuer entwickelten wir zunächst eine Idee, die ihre Wurzeln in der Tiroler Tradition hatte. Die lange Geschichte der Holzbacköfen zum Brot backen im Außenbereich hat uns zu ersten Projektideen inspiriert.

Eine Verbindung zur lokalen Tradition fördert nicht nur das kontinuierliche Wissen über die Geschichte, sondern verbindet auch verschiedene Generationen und verschiedene Kulturen. Handlungswissen wird durch gemeinsame Aktivitäten und den Austausch weitergegeben.

Ein großer Ofen als Gemeingut im Stadtzentrum könnte der Beginn einer Reihe von Events sein, bei denen gemeinsam gekocht und gefeiert wird. Wiederholende Termine würden zu einer Tradition werden und zur Bildung einer aktiven Gemeinschaft beitragen.

Um solch ein Projekt zu etablieren bedarf es aber einem ganzen Netzwerk an Mitwirkenden und würde über das Semester hinausgehen.

Somit reduzierten wir den Ofen auf seine Wärmeleistung. Die Struktur sollte derart sein, dass die Wärme durch Innenfächer eine beheizte Sitzfläche im Winter ermöglicht. Eine Nutzung des Parks unabhängig der Jahreszeiten wäre möglich. Ziel war es, einen Raum des Wohlbefindens der Konvivialität und der menschlichen Wärme auch im öffentlichen Raum nachzubilden.



PROCESSO DAL FORNO ALLA GRIGLIA

Partendo dal concetto di condivisione attorno al fuoco, inizialmente era stata sviluppata un'idea che fondava le sue radici nella tradizione tirolese. La lunga storia di forni a legna sia da esterno che da interno, ci ha dato l'ispirazione per le prime idee di progetto. La connessione alla tradizione locale, non solo favorisce la continua conoscenza della storia, ma lega anche diverse generazioni e diverse culture, attraverso il passaggio di know how e di attività collettive e di condivisione. La presenza di un forno collettivo nel centro della città poteva essere inizio di una serie di incontri per cucinare insieme e condividere momenti. L'instaurazione di un appuntamento fisso avrebbe creato una routine tra i partecipanti e di conseguenza connessione sociale, anche tra culture diverse.

Il passaggio successivo è stato quello di pensare al forno in un senso più ampio, pensando di costruire una struttura che grazie a vani interni, rendevano possibile il passaggio del calore, e quindi potessero permettere non solo di cucinare, ma anche di avere a disposizione sedute riscaldate durante l'inverno, per poter godere di un luogo all'aperto dove potersi riscaldare davanti al fuoco e svolgere attività collettive. Lo scopo era quello di ricreare uno spazio di benessere e calore umano anche in uno spazio pubblico.



valentina karga's HOT STUFF sculpture brings back fire to public spaces


Keywords

COMMUNITY DINING
SOCIAL INCLUSION
PUBLIC FIREPLACE
COMMUNITY BUILDING
COMMONS

Partners

LAGEDER Metallverarbeitung

Esperanto

A cultural program
of events in the park.

A project by
Emanuele Broglio,
Meike Hollnaicher and
Mina Mahouti.



It is a concept that offers space for cultural events and connects the inhabitants of Bolzano with the neighbours of the Parco dei Cappuccini. The aim of the project is to revitalize the park and to facilitate intercultural exchange between different people, creating an intercultural program where everyone feels welcome.

Intro

Esperanto ist ein Konzept, welches Raum für kulturelle Veranstaltungen bietet und dadurch die Bewohner Bozens und die Anwohner des Kapuzinerparks miteinander verbindet. Um Menschen in den Park zu bringen und den Austausch zwischen verschiedenen Kulturen zu ermöglichen, wollen wir ein vielfältiges Programm etablieren.

Es wurden mehrere Interessengruppen kontaktiert, um gemeinsam ein Konzept zu entwickeln und sie untereinander zu vernetzen. Gleichzeitig werden über die Kulturzentren mehr Veranstaltungen im Park stattfinden und diese Aktivitäten werden eine lebendige Atmosphäre schaffen. Die Interaktionsfläche, im Zentrum des Parks, wird so vorbereitet, dass diese für diverse kulturelle Veranstaltungen genutzt werden und je nach Bedarf neu arrangiert werden kann.

Im gestalterischen Kontext wird der Fokus auf die Kreation von Sitzmöglichkeiten und einer visuellen Identität für die Kommunikation gesetzt, wodurch ein Wiedererkennungswert für das Projekt geschaffen wird.

Esperanto è un'idea progettuale che offre lo spazio necessario per eventi culturali che connettano i cittadini di Bolzano con le realtà attorno al Parco dei Cappuccini. L'obiettivo del progetto è quello di rivitalizzare il parco e facilitare lo scambio culturale tra culture differenti.

Sono stati contattati diversi gruppi d'interesse, al fine di sviluppare in modo congiunto un'idea comune. Allo stesso tempo, avranno quindi luogo sempre più eventi all'interno del parco e tali attività creeranno un'atmosfera vivace. L'ambiente è allestito in modo che ogni organizzazione partecipante possa regolarmente pianificare diversi eventi, creando sempre nuove combinazioni a seconda delle esigenze.

Il contesto creativo del progetto si concentra sulla creazione di posti a sedere modulari e sulla comunicazione di un'identità visiva che crei un valore di forte riconoscibilità.

**"REFLECTING IN [present],
REFLECTING ON [past],
REFLECTING FOR [future]"**

Gray and Malins

Design Research

Through a process of mutual learning from people who already know the park. We analysed the space with its artifacts and the habits of the people using the park.



Starting point

Der Kapuzinerpark liegt südwestlich des Waltherplatzes, im Zentrum der Stadt Bozen. Trotz der zentralen Lage wird der Park nur gelegentlich von den Einwohnern Bozens genutzt. Die Gründe liegen unter anderem darin, dass die derzeitige Gestaltung des Parks nicht zum Verweilen einlädt und es insgesamt an Freizeitaktivitäten mangelt. In den Sommermonaten finden vereinzelt Veranstaltungen statt, welche die Atmosphäre des Parks immens verbessern. Mit dem Projekt Esperanto versuchen wir diesen Ort wiederzubeleben. Durch diverse Nutzungsmöglichkeiten und ein vielfältiges Kulturprogramm werden verschiedene Personengruppen angesprochen und der Park revitalisiert. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Akteuren haben wir das Konzept Esperanto ins Leben gerufen.

//

Il Parco dei Cappuccini è situato a sud-ovest di Piazza Walther, nel centro della città di Bolzano. Nonostante la sua posizione favorevole, è però usato solo sporadicamente dalle persone e dalle attività che gravitano attorno al parco. Il motivo principale è che gli eventi organizzati al suo interno sono sporadici e discontinui e per questo coinvolgono un numero esiguo di interessati. Solo nei mesi estivi si svolgono alcune attività che migliorano l'atmosfera del parco. Attraverso vari utilizzi e un programma culturale diversificato, sono coinvolti diversi gruppi di persone e il parco viene rivitalizzato. Per renderlo possibile, abbiamo creato Esperanto, un programma di eventi culturali in sinergia con le realtà intorno al parco.



INTERACTION-REACTION-CONVERSATION:

1. Reflecting on our instinctive feelings we had during the first contact with the park.
2. Re-collecting ideas and developing a response at a later stage.
3. Building a relationship with human and non-human users.

Aims & goals

Die geringe Nutzung des Parks und der damit einhergehende schlechte Ruf bei den Anwohnern des Viertels zeigt auf, wie viel Potenzial und Freiraum zur Gestaltung dieser Ort birgt. In unmittelbarer Umgebung gibt es rund um den Park mehrere Kulturzentren, die keinen öffentlichen Außenbereich nutzen können, sondern auch negativ unter dem schlechten Ruf leiden.

Der Name "Esperanto" bezieht sich auf eine verständliche Kommunikationsform, die in der Lage ist, unterschiedliche ethnische Gruppen zusammenzuführen. Das Ziel ist, einen Ort der Begegnung und des gesellschaftlichen Zusammenseins zu schaffen. In Zusammenarbeit mit den Institutionen rund um den Park werden eine Reihe von kulturellen Veranstaltungen organisiert, die das Potenzial dieses Gemeinschaftsraums erweitern und diesen in einen Ort der Begegnung und des gesellschaftlichen Zusammenseins verwandeln.

As a first intervention we opened up a stage in the park and invited people to join us performing. We learned that we don't necessarily need a stage because people were breaking up the circle we made with a rope and started to play around in the whole area of the park.



One of the first interventions in the Parco dei Cappuccini. Picture by Simon Abele.

"Only coexisting usability, pleasure and functionality can meet the users' needs"

Jordan's consumer model

Lo scarso utilizzo del parco e la sua pessima reputazione tra i residenti della zona evidenzia in modo ancora più lampante quanto poco sviluppato sia il suo effettivo potenziale. Nelle immediate vicinanze sono infatti presenti vari centri culturali che non solo non usufruiscono di uno spazio pubblico all'aperto a pochi metri di distanza, ma che pure risentono negativamente della sua cattiva fama.

Il nome "Esperanto" si riferisce volutamente ad una forma di comunicazione comprensibile a tutti, capace di unire tra loro background culturali differenti. Il nostro intento è quello di creare un luogo e un momento di incontro e aggregazione sociale.

In collaborazione con le istituzioni intorno al parco, vengono organizzati una serie di eventi culturali che valorizzeranno le potenzialità di questo spazio comune trasformandolo in un luogo di incontro e di aggregazione sociale.

Contacting stakeholders

First steps

Die Grundidee basiert darauf, den Nutzen des Kapuzinerparks durch Veranstaltungsreihen zu erweitern und dadurch den Mehrwert der Grünfläche aufzuzeigen. Wir entwarfen Ideen für mögliche Veranstaltungen im Park und begannen mögliche Partner aufzusuchen, die als Veranstalter und Partner im Projekt fungieren könnten. Um zu klären ob und mit wem eine Zusammenarbeit möglich wäre und um weitere Designentscheidungen treffen zu können, kontaktierten wir verschiedene Institutionen nahe des Parks.

//

L'idea di base si fonda sulla volontà di rivitalizzare il Parco dei Cappuccini servendosi dei centri culturali presenti, e viceversa di ampliare la visibilità di questi ultimi sfruttando uno spazio verde comune. Abbiamo perciò immaginato, partendo dalle attività già esistenti, quali eventi avremmo potuto implementare, aggiungere o semplicemente trasferire all'esterno. Abbiamo poi cominciato a cercare dei possibili partner, ipoteticamente affini al progetto, per ricevere un feedback e poter orientare le nostre scelte successive, chiarendo con chi fosse possibile instaurare una collaborazione.

We literally took in consideration the possibility to co-design (and, in this case, co-organize) the use of the park with the stakeholders which are located around the area and its neighbours in general.



Imaging possible events and approaches with the existing centre of the park. Picture by Meike Hollnaicher.



Coffee and
glühwein



Open door
lectures



Language speed
datings



Art interactive
exhibitions



Aperitivi and
picnics



Open mic and
conferences

First contact

//

Wir erstellten für jeden potenziellen Partner ein Konzeptpapier für mögliche Veranstaltungen im Park und kontaktierten sie per E-Mail mit der Bitte um ein persönliches Gespräch.

Der Kreis der potenziellen Interessenvertreter in der unmittelbaren Entfernung wurde weiter konzentriert: Die Italienische Landesbibliothek Claudia Augusta, die Kunstgalerie Alessandro Casciaro, Vereinigte Bühnen Bozen, das Sprachenzentrum der Universität und Centro Trevi. **Jeder Stakeholder war dem Projekt gegenüber sehr positiv gestimmt und zeigte große Motivation an dem Projekt mitzuwirken.**

Come prima cosa abbiamo preparato una breve presentazione del progetto con i potenziali eventi nel parco per ciascuno dei possibili partner e li abbiamo contattati via e-mail con una richiesta per un discuterne personalmente.

La ricerca di potenziali stakeholder si è concentrata su: Biblioteca Provinciale Italiana Claudia Augusta, Galleria d'Arte Alessandro Casciaro, Teatro Stabile di Bolzano, Museion, Centro linguistico universitario, Scuola Provinciale per le Professioni Sociali Hannah Arendt, QuasiCentro, Centro Trevi, Conservatorio Monteverdi, Area Musicale Vivaldi. **Ogni stakeholder si è mostrato positivamente interessato riguardo al progetto e ha mostrato una grande motivazione a partecipare al progetto.**

"People usually urinate on the walls of the park: these inappropriate behaviours have a negative effect even around!"

Alessandro Casciaro,
Art Gallery

Stakeholders meeting

In den Monaten Dezember 2018 und Januar 2019 haben die Akteure positiv auf unseren Anfrage reagiert und ihre Bereitschaft gezeigt, sich zu der Thematik in einem persönlichen Gespräch zu treffen:

- Claudia Augusta Bibliothek, 11.12.18;
- Kunstgalerie A. Casciaro, 18.12.18,
- Vereinigte Bühnen Bozen, 08.01.19;
- Unibz Sprachzentrum, 09.01.19
- Trevi-Zentrum, 16.01.19.

Bei den Treffen stellten wir unsere Grundideen, Absichten und Ziele des Projekts in allgemeiner Form vor. Feedback und konstruktive Kritik bezogen wir in der Projektplanung mit ein. Wir führten ausführliche Gespräche zu der aktuellen Situation und wünschenswerten Veränderungen bezüglich der Gestaltung des Parks. Im Co-Design entstand eine Interaktionsfläche und der Rahmen um Esperanto.

Alle Beteiligten haben zugestimmt, in der eigenen Veranstaltungsplanung den Park miteinzubeziehen. Außerdem haben sie erkannt, dass die Revitalisierung des Raumes auch positive Auswirkungen auf die beteiligten Kulturzentren aufweisen wird.

//

Tra dicembre 2018 e gennaio 2019 hanno risposto positivamente al nostro contatto e si sono dimostrati disponibili ad incontrarci cinque stakeholder; in ordine di tempo:

- Biobiblioteca Claudia Augusta, 11.12.18;
- Galleria d'Arte A. Casciaro, 18.12.18;
- Teatro Stabile, 08.01.19;
- Unibz Language Centre, 09.01.19;
- Centro Trevi, 16.01.19.

In ogni incontro abbiamo presentato in modo generico la nostra idea di base, il suo intento e i suoi obiettivi, dimostrandoci però ben disposti a ricevere consigli e critiche costruttive. Abbiamo discusso dettagliatamente sulla situazione attuale e sui cambiamenti desiderati nella progettazione del parco. Il co-design ha creato un'area di interazione attorno ad Esperanto.

Tutti gli stakeholder hanno accettato di includere il parco nella propria pianificazione di eventi. Inoltre, hanno riconosciuto che rivitalizzando tale spazio, anche la zona intorno ne avrebbe tratto beneficio, con indubbi risvolti positivi per ciascuno dei centri coinvolti.

“Since we arrived here, we figured out the lack of awareness of cultural centres in the neighbourhood”

Valeria Trevisan,
Claudia Augusta Library

The stakeholder possibly involved in the life of the park are:

- occasional and regular users;
- neighbours;
- nature and non-human elements in general;
- owners, official institutions, maintainers, etc.

The next step we focused on a part of these, defining the stakeholder target.

We contacted them and we asked for a meeting. Thus, we could receive ideas, feedbacks and critics about the whole project.

(1)



Centro Trevi (1), Meetings with Claudia Augusta Library (2), Alessandro Casciaro Art Gallery (3), unibz Language Centre (4) and Vereinigte Bühnen Bozen (5). Pictures by Meike Hollnaicher, Emanuele Broglio, Mina Mahouti



(2)



(5)



(3)



(4)

Furniture



Needs

Basierend auf den Gesprächen mit den Kulturinstitutionen, haben wir ein System von Sitzelementen entwickelt, welches flexibel für verschiedene Aktivitäten

und Veranstaltungen genutzt werden kann. Dadurch kann sich jeder Organisator das Zentrum des Parks passend für seine Veranstaltung gestalten.

Ausgehend vom bestehenden Zentrum des Parks haben wir uns zum Ziel gesetzt,

diesen buchstäblich "zentral" im kollektiven Interesse zu gestalten: **Wir machen Kommunikation möglich, schaffen einen Ort der Vernetzung und ermöglichen es den Besuchern diesen Ort zu erleben und sich wohlfühlen.**

//

Basandoci sui feedback ricevuti durante gli incontri con le parti interessate, abbiamo progettato un sistema di moduli capaci di accogliere adeguatamente, agli eventi organizzati, vari tipi di

utenti. Ciò consente a ciascun organizzatore di progettare il centro del parco in base al proprio evento.

A partire dal centro già esistente del parco, ci siamo posti l'obiettivo di renderlo letteralmente

"centrale" nell'interesse collettivo: **rendere possibile la comunicazione, creare un luogo di networking e consentire ai visitatori di sperimentare questo luogo e sentirsi a proprio agio.**

Design choices

Wir lenken bewusst die Aufmerksamkeit auf den Mittelpunkt des Parks, rund um den bestehenden Brunnen. Geplant ist ein 3-stufiges Amphitheater, welches aus 24 Modulen besteht. Wenn diese nebeneinander gestellt werden, bilden sie einen Kreis, der das Zentrum umschließt. Da der Kreis aus mehreren Elementen besteht, können auch andere Formationen gestaltet werden. In der Vorbereitung einer Veranstaltung kann die Interaktionsfläche nach Belieben neu arrangiert werden. Jedes Modul besteht aus drei Ebenen in verschiedenen Höhen (40cm, 80cm und 120 cm), die jeweils stehen, liegen oder sitzen ermöglichen. Darüber hinaus können durch die Anordnung der einzelnen Elemente verschiedenen Szenarien entwickelt werden: Von einem großen Tisch bis hin zu einer Treppe, einer Bühne oder einfach nur zu verschiedenen Sitzmöglichkeiten ist alles möglich. Je nach Modularrangement können dort verschiedene Dimensionen an Veranstaltungen stattfinden.

The design imaging, prototyping and intervening in social settings process need an accurate serie of research, design and social actions.



The structure is made in birch wood panels and red fir strips. Picture by Mina Mahouti.

Impotizzando di voler concentrare l'attenzione del "pubblico" verso il centro della fontana esistente, come se fosse un palcoscenico, abbiamo realizzato tutt'intorno una platea composta da 24 parti. Essi, se affiancati l'uno all'altro, compongono una sorta di anello che circonda il centro. Poichè però il cerchio consiste di diversi elementi, durante l'allestimento di un evento, è possibile disporli a proprio piacimento e fargli svolgere di volta in volta la funzione desiderata.

Ogni modulo è composto da tre livelli a diverse altezze (40, 80 e 120 cm) che è possibile usare per stare in piedi, sdraiarsi, sedersi, mangiare e bere, ecc. Inoltre, a seconda della sua posizione e di come esso venga accostato ad altri moduli, può trasformarsi in un grande tavolo con persone poste una di fronte all'altra, o in una scala, in un palcoscenico, oppure soltanto restare a far parte di una platea circolare o semicircolare.



Possible uses of the modules.
 Pictures by Meike Hollnaicher in the
 Parco dei Cappuccini.

Communication

Esperanto will einen neuen Treffpunkt schaffen, aber nicht unbedingt etwas Neues sein. Viele Menschen wissen von den Veranstaltungen, die in den einzelnen Vereinen organisiert werden, an denen sie regelmäßig teilnehmen; Andere kennen keine Aktivitäten; wieder Andere wissen nicht einmal von der Existenz der verschiedenen Kulturzentren. Es geht darum, mit einer sehr einfachen Symbolik und einer starken Farbe, viel Aufmerksamkeit zu generieren. Der gelbe Kreis kombiniert diese beiden Aspekte und wird dann mit der dunkelblauen Farbe in Kontrast gesetzt, um den Informationsgehalt zu veranschaulichen. Auch wenn es sich um ein Projekt interkultureller Themen handelt, versuchen wir nicht zu formal, nicht zu anders, nicht zu speziell zu sein: Wir versuchen viele verschiedene Menschen mit unserer Kommunikation anzusprechen.

In diesem Sinne wurden auch die Plakate und Flyer gestaltet, die dies in Kombination mit Illustrationen und Bildern widerspiegeln. In jeder Form der Kommunikation wird auf Deutsch und Italienisch kommuniziert, um die südtiroler Mehrsprachigkeit aufzugreifen. Weitere Kommunikationsmedien sind Flaggen, die Esperanto über die Mauern des Parks hinweg sichtbar machen, eine Website und verschiedene Social Media Kanäle.

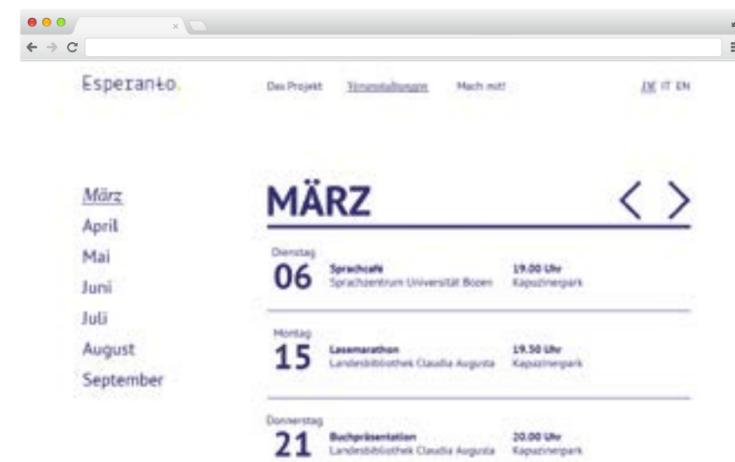
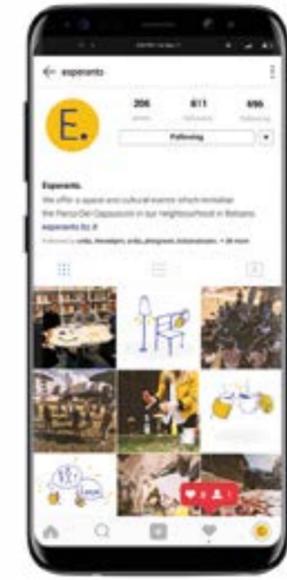
//

Esperanto vuole fornire un nuovo centro di incontro, senza però essere per forza qualcosa di totalmente innovativo. Molte persone conoscono gli eventi organizzati soltanto dal circolo che frequentano abitualmente; altre non sono a conoscenza di nessuna attività; altre ancora non sanno nemmeno dell'esistenza dei vari centri culturali. L'intento è perciò quello di attirare l'attenzione con una figura molto semplice con un colore vivace e facilmente visibile. Il cerchio giallo concilia questi due aspetti, abbinandosi poi al colore blu scuro, destinato ad illustrare i contenuti informativi. Sebbene sia un progetto inerente problemi interculturali, cerca di non essere troppo formale: in tal senso, le immagini disegnate sui poster sono un esempio di questa propensione. In qualunque format della comunicazione.

In questo senso, sono stati pensati poster e volantini, che riflettono questo in combinazione con illustrazioni e immagini. Ogni forma di comunicazione è comunicata in tedesco e in italiano per riprendere il multilinguismo altoatesino. Altri mezzi di comunicazione sono bandiere che rendono Esperanto visibile oltre le mura del parco, un sito web e vari canali di social media.



Examples of visual identity of Esperanto. Mockups by Meike Hollnaicher.



Esperanto.

Das Jahresprogramm Il programma annuale

MÄRZ

06 Donnerstag
Martedì **SPRACHE / LINGUA**
Sprachcafé
Caffè Linguistico Sprachenzentrum UNIBZ
Centro linguistico UNIBZ **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

15 Montag
Lunedì **LESUNG / LETTURA**
Lesemarathon
Maratone di lettura Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **19.30 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

21 Donnerstag
Giovedì **BÜHNE / STAGE**
Buchpräsentation
Presentazione del libro Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **20.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

APRIL

10 Mittwoch
Mercoledì **KUNST / ARTE**
Ausstellungseröffnung
Inaugurazione Galerie Alessandro Casciari
Galleria Alessandro
Casciari **18.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

15 Dienstag
Martedì **KULTUR / CULTURA**
Freiluftkino
Cinema Fuori Centro Trevi **20.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

22 Freitag
Venerdì **THEATER / TEATRO**
Freilufttheater
Teatro Fuori Vereinigte Bühnen Bozen **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

MAI

02 Donnerstag
Giovedì **LESUNG / LETTURA**
Lesemarathon
Maratone di lettura Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **19.30 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

08 Mittwoch
Mercoledì **SPRACHE / LINGUA**
Sprach-Speeddating
Speeddating linguistico Sprachenzentrum UNIBZ
Centro linguistico UNIBZ **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

15 Mittwoch
Mercoledì **KUNST / ARTE**
Ausstellungsabschluss
Conclusioni Galerie Alessandro Casciari
Galleria Alessandro
Casciari **20.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

17 Freitag
Venerdì **KULTUR / CULTURA**
Aperitivo Centro Trevi **18.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

25 Samstag
Sabato **KUNST / ARTE**
Transart Festival Vereinigte Bühnen Bozen **14.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

Vorläufiger Veranstaltungskalender
für den Sommer 2019

JUNI

03 Montag
Lunedì **BÜHNE / STAGE**
Buchpräsentation
Presentazione del libro Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **20.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

15 Montag
Lunedì **SPRACHE / LINGUA**
Sprachcafé
Caffè Linguistico Sprachenzentrum UNIBZ
Centro linguistico UNIBZ **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

22 Samstag
Sabato **THEATER / TEATRO**
Workshop Vereinigte Bühnen Bozen **14.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

26 Mittwoch
Mercoledì **KUNST / ARTE**
Workshop mit Installationen
Workshop con installazioni Galerie Alessandro Casciari
Galleria Alessandro
Casciari **16.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

JULI

01 Montag
Lunedì **LESUNG / LETTURA**
Lesemarathon
Maratone di lettura Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **17.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

05 Dienstag
Martedì **KULTUR / CULTURA**
Freiluftkino
Cinema Fuori Centro Trevi **20.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

08 Montag
Lunedì **SPRACHE / LINGUA**
Sprach-Speeddating
Speeddating linguistico Sprachenzentrum UNIBZ
Centro linguistico UNIBZ **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

13 Samstag
Sabato **KULTUR / CULTURA**
Freiluftkino
Cinema Fuori Centro Trevi **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

19 Freitag
Venerdì **KUNST / ARTE**
Transart Festival Vereinigte Bühnen Bozen **16.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

25 Donnerstag
Giovedì **BÜHNE / STAGE**
Buchpräsentation
Presentazione del libro Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

AUGUST

01 Donnerstag
Giovedì **BÜHNE / STAGE**
Buchpräsentation
Presentazione del libro Landesbibliothek
Claudia Augusta
Biblioteca Claudia Augusta **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

08 Donnerstag
Giovedì **KULTUR / CULTURA**
Aperitivo Centro Trevi **18.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

17 Samstag
Sabato **KULTUR / CULTURA**
Freiluftkino
Cinema Fuori Centro Trevi **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

23 Freitag
Venerdì **THEATER / TEATRO**
Workshop Vereinigte Bühnen Bozen **14.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

31 Samstag
Sabato **KULTUR / CULTURA**
Freiluftkino
Cinema Fuori Centro Trevi **19.00 H**
Kapuzinerpark
Parco dei cappuccini

www.esperanto-bz.it

Future perspectives

About networking: what's next?

Das Ziel, welches hinter Esperanto steht, ist die Schaffung eines Netzwerkes an Kulturzentren und engagierten Menschen, die das Projekt weiter vorantreiben. Die Sitzelemente können weiterentwickelt und als Interaktionsfläche bereit gestellt werden. In der ersten Zeit wird auch die Veranstaltungskoordination und die Organisation von uns übernommen. Nach der Anlaufzeit der ersten Monate, bei der die Kulturzentren die Organisation der Veranstaltungen übernehmen und wir als unterstützende Kräfte mitwirken, werden wir operativ allmählich zurücktreten. Die Herausforderung wird darin liegen, ein Kernteam an Kulturschaffenden zu identifizieren, die sich dem Projekt annehmen, dieses weiter entwickeln und weiter tragen.

Wir hoffen, dass QuasiCentro dank der Finanzierung durch die Gemeinde und die Provinz Bozen in der Lage sein wird, diese Aktion der Vernetzung verschiedener Aktivitäten fortzusetzen und dadurch viele Interessengruppen einzubeziehen und sich das Projekt wirksam voranzutreiben.

La creazione di un network, composto dai suoi due attori principali (persone esterne al progetto e centri culturali): questo è il risultato che Esperanto si auspica di ottenere. Gli elementi di seduta possono essere ulteriormente sviluppati e diventare una vera e propria superficie di interazione. Inizialmente il coordinamento dell'evento e l'organizzazione del network formato saranno compito nostro. Dopo il periodo di avviamento dei primi mesi, quando i centri culturali assumeranno l'organizzazione degli eventi e agiremo "solamente" come supporto, ci ritireremo gradualmente dal punto di vista operativo. La sfida sarà identificare un nucleo di creatori che abbracceranno il progetto, lo svilupperanno e lo porteranno avanti.

Speriamo che grazie ai finanziamenti del comune e della provincia di Bolzano, QuasiCentro sarà in grado di continuare questa azione di messa in rete di varie parti interessate e portando avanti il progetto in modo efficace.

**"Esperanto,
C'est la langue de l'amour
Que tout à tout vient à parler
Esperanto, et à ce jour l'espoir
est née
Esperanto"**

Freundeskreis, "Esperanto"


Keywords

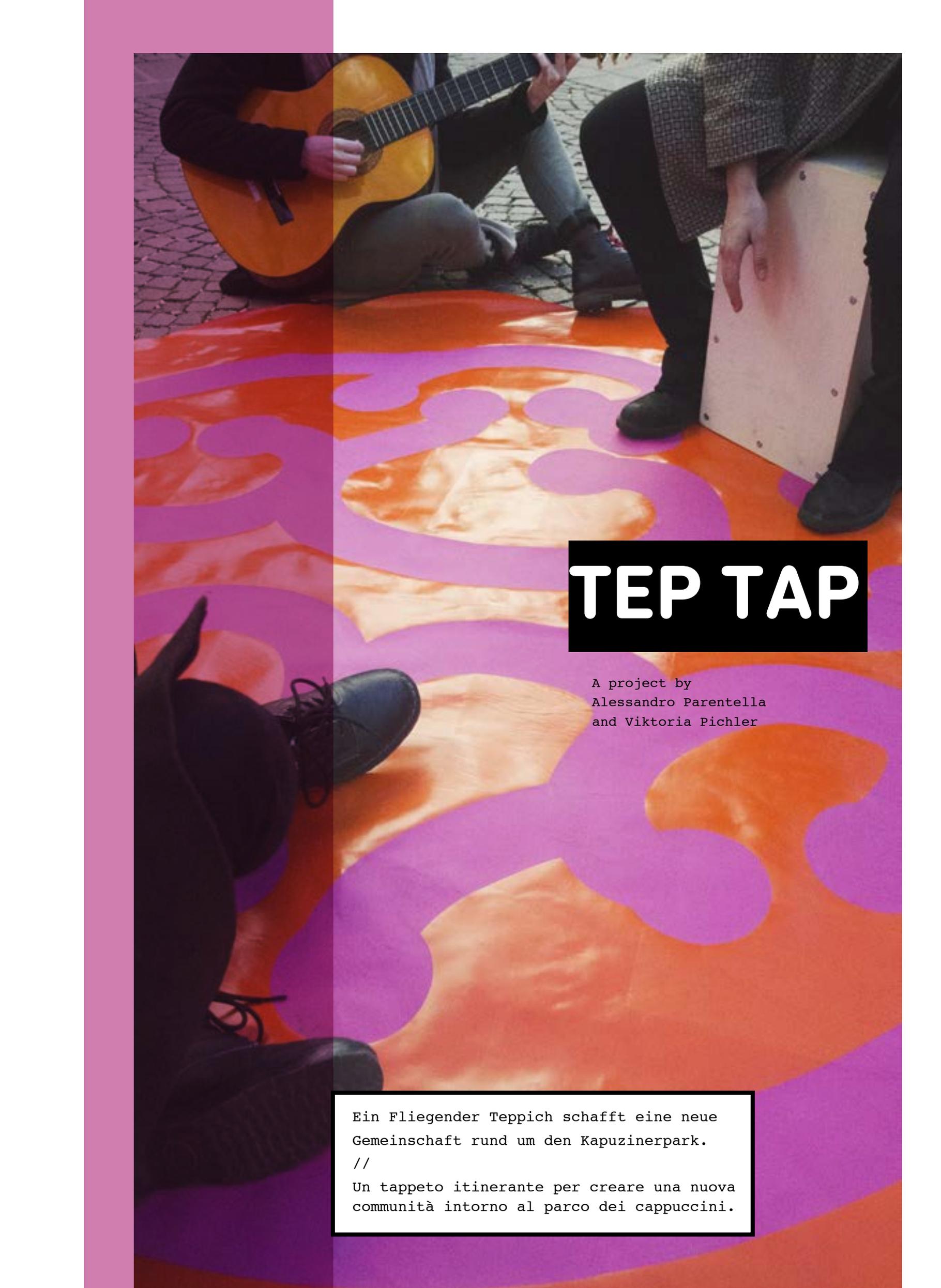
Networking
Cultural events
Public space
Communication

Support

Valentin Riegler
Anton Stahmer

Partners

Centro Trevi, Biblioteca
Claudia Augusta, Galleria
d'Arte Alessandro Casciaro,
Vereinigte Bühnen Bozen,
Centro Linguistico
Universitario



TEP TAP

A project by
Alessandro Parentella
and Viktoria Pichler

Ein Fliegender Teppich schafft eine neue
Gemeinschaft rund um den Kapuzinerpark.

//

Un tappeto itinerante per creare una nuova
comunità intorno al parco dei cappuccini.

Einleitung

Introduzione

Ursprünglich wurde der Kapuzinerpark als Obst- und Gemüsegarten von den Mönchen genutzt. Klostergärten waren oft das visuelle Zentrum des Klosters und wurden von Mauern umrandet. In der persischen Mythologie wird der Garten als Mikrokosmos beschrieben, indem alle Pflanzen zusammenkommen. Ein Garten heute könnte somit als ein Ort gesehen werden, wo verschiedene Kulturen aufeinander treffen.

„...es war nicht unüblich, dass der Klostergarten sich auch über die Mauern hinaus bewegte, so ergrößerten sich die Gärten auch außerhalb ihrer Mauern...“

Storicamente il Parco dei Cappuccini era usato dai monaci come giardino per la coltivazione di frutta e verdura. I giardini dei monasteri formavano spesso il centro visivo dei conventi e erano solitamente circondati da mura. Un giardino che, secondo la mitologia Persiana, era un microcosmo dove tutte le piante si riuniscono e i caratteristici tappeti persiani ne erano la rappresentazione. Un giardino che oggi si ripropone come un microcosmo dove tutte le culture possano incontrarsi.

„...non era insolito che i giardini si espandessero oltre le mura dei monasteri, e molte volte si estendevano al di fuori di questi...“



“Carpets are reproductions of gardens”



DESIGN RESEARCH

The concept TEP TAP was developed as a result of an ongoing process of field and data research related to Parco dei Cappuccini.

Defining the public space.

In order to comprehend the life in the park, its dynamics and to frame possible problems, the first step in the research process has been to trace an history line of the park and its

evolution, from a monastery garden to a public park. Together with collection of data, the research focused on actively observing the life in the park and in the surrounding area: taking part to its life, collecting field notes, mapping its actors, talking to and interviewing its users and doing preliminary interventions, allowed us to get an insight of the the actual situation of the public space.

TEP TAP Konzept Concept



Definition of the concept.

The next step in the research has been to collect study cases of urban and park regeneration projects, together with studies in the fields of sociology and anthropology. Once defined the focus area of the project, gatherings and circular shapes, the research aimed to test the effectiveness of circular shapes as a means to gather people together. Numerous interventions were done in the parks of Bolzano, with circles of different sizes and materials, offering different possibilities of interaction between people or between people and artifacts. The conclusion derived from the interventions allowed to redefine the concept and to make it a suitable tool to revitalize the park.

Menschen treffen sich!
Sie sitzen gemeinsam um den Tisch, sie setzen sich gemeinsam in den Park um in der Sonne zu picknicken und sie versammeln sich rund um einen Straßenmusiker um gemeinsam der Musik zu lauschen. Normalerweise formt man einen Kreis, damit sich niemand ausgeschlossen fühlt.

Der Name TEP TAP setzt sich aus dem deutschen und italienischen Wort für "Teppich" zusammen (Teppich und Tapetto). TEP TAP ist das Konzept eines fliegenden Teppichs, der an verschiedenen Orten in Bozen auftaucht. Darauf zu sehen gibt es verschiedene Veranstaltungen unter anderem kleine Konzerte, Lesungen, Ausstellungen Tanz- und Kunstperformances. Der Teppich agiert dabei als ein Kommunikationsinstrument, darüberhinaus schafft die farbenfrohe Gestaltung Aufmerksamkeit. Mit den verschiedenen Veranstaltungen kommen so immer mehr Menschen in den Kapuzinerpark, wo es eine permanente Plattform als Bühne gibt. Die Events finden abwechselnd im Park und auf dem Teppich statt. Es gibt einen rotierenden Kalender und dazugehörige Facebook Events aber auch noch gedruckte Poster.

All diese Veranstaltungen hauchen dem Park langsam wieder neues Leben ein und erschaffen außerdem eine neue Gemeinschaft, die den Park nun gemeinsam nutzt.

Le persone si riuniscono!
Si siedono intorno a un tavolo, creano un cerchio per godersi un picnic al sole, si ritrovano per ascoltare un artista di strada mentre suona le sue canzoni. Le persone creano cerchi per includere gli altri.

Il nome TEP TAP si forma dall'unione della parola tappeto, in italiano e in tedesco (Teppich e Tappeto). È il concept di un tappeto itinerante, che viene posizionato in diversi luoghi nella città di Bolzano, ospitando piccoli concerti, letture e performance. Il tappeto è uno strumento di comunicazione che permette di attrarre nuove persone nel Parco dei Cappuccini, questo grazie a una serie di eventi che si alternano tra la città e il parco, dove si trova una piattaforma gemella al tappeto. Gli eventi si alternano in un calendario che viene comunicato tramite i social media, le pagine dedicate e poster stampati.

Questa serie di eventi mira a ripopolare il parco, coinvolgendo una nuova gamma di utenti, creando una nuova comunità che possa riportare vita nel parco.

Erklärung Spiegazione

DER TEPPICH IL TAPPETO

Der fliegende Teppich ist ein Kommunikationsmittel und versucht mehr Menschen in den Park zu bringen. Menschen assoziieren hoffentlich den Park bald nicht mehr mit seinem schlechten Image, sondern mit interessanten kleinen Events, die einen regelmäßig aufs neue überraschen. Der Teppich wandert in ganz Bolzano herum und bespielt die Stadt mit neuem Leben.

Il tappeto è uno strumento di comunicazione, con lo scopo di attirare nuovi utenti nel parco e di riqualificarne l'immagine. L'obiettivo è di creare un'associazione positiva tra il parco e la serie di piccoli eventi che si spostano tra questo e il tappeto, che appare in diversi luoghi della città di Bolzano

DIE VERANSTALTUNGEN GLI EVENTI

Der Kalender wird ständig um neue Veranstaltungen erweitert. Man erfährt davon über die gängigen sozialen Netzwerke, aber auch über Poster, die in der Stadt aufgehängt werden. Alle Veranstaltungen sind kostenlos und für alle freizugänglich.

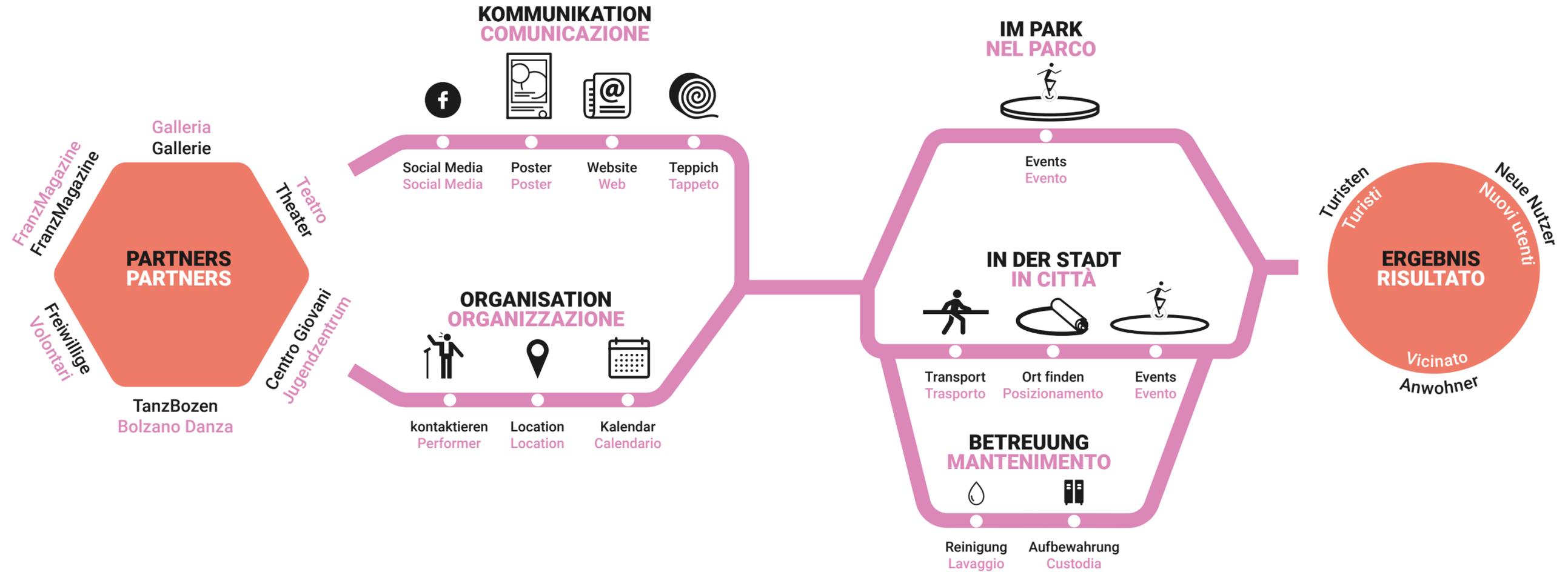
Un calendario che verrà continuamente aggiornato e che consisterà di diversi eventi culturali. Questo verrà comunicato al pubblico tramite comunicazione sui social media, newsletter e poster cartacei. Gli eventi saranno aperti a tutti gratuitamente, alternandosi tra il parco e la città.

DIE PLATTFORM LA PIATTAFORMA

Im Kapuzinerpark gibt es eine fix installierte Plattform aus Holz mit der gleichen Grafik. Sie kann als Bühne und als Sitzgelegenheit imPark genutzt werden.

Una piattaforma in legno, con stesse grafiche e colori del tappeto, è installata permanentemente nel Parco dei Cappuccini. Questa serve come palco per ospitare gli eventi nel parco e modifica l'aspetto di questo con il design colorito. Creazione di un'identità per il parco. Un'immagine positiva di una realtà considerata degradata dai cittadini.



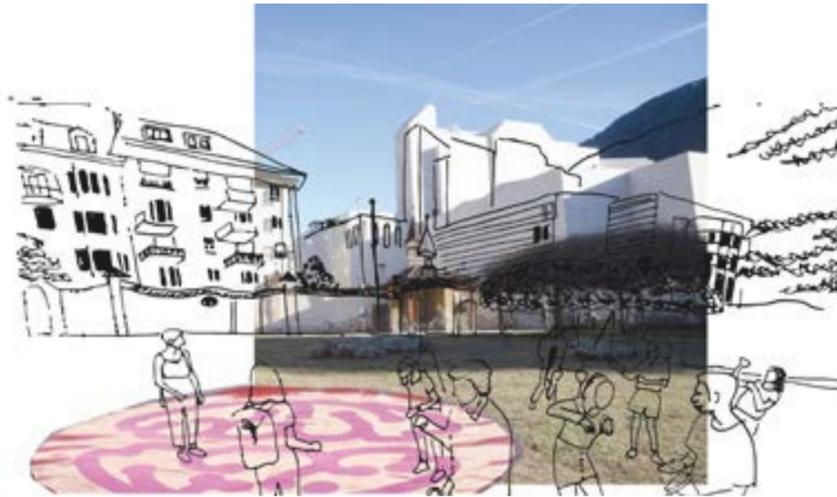


+ Grafik : Potentielle Stakeholder für, die der Teppich interessant sein könnte ihn als Format zu etabliern.
 + Kommunikation und Organisation
 + Die Events: in der Stadt und im Park.
 + Die Betreuung des Teppichs (Lagerung und Reinigung)
 + das positive Ergebnis (Wiederbelebung des Parks)

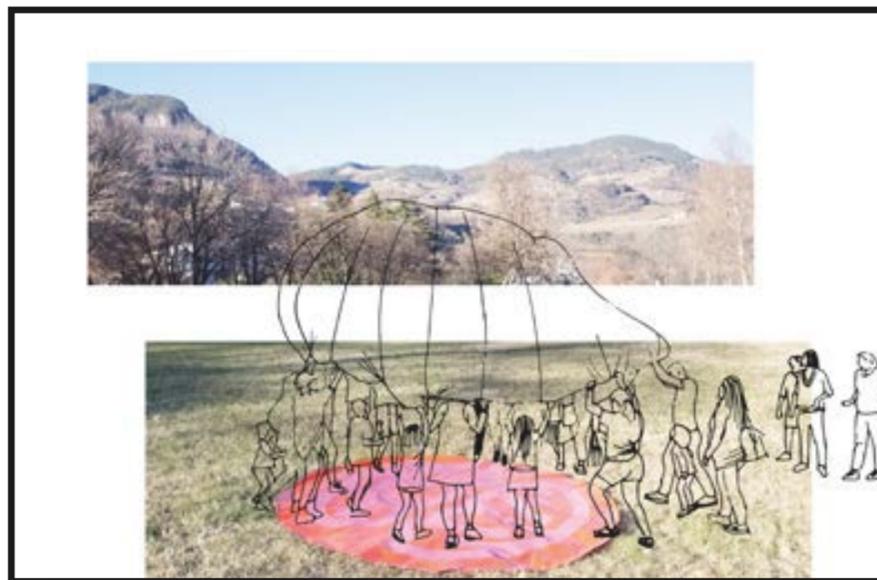
A first prototype of the final project was tested in the park and in the city. Short exhibitions popped-up on the itinerant carpet. We were able to track people's reaction, the way they interacted with the carpet, with the performers and between themselves. Further research will be conducted to evaluate the project, to understand its strengths and weaknesses, in order to reshape it and optimize it.

Verbindungen Conessioni

EINE ART METROKARTE ZEIGT, WOHIN SICH DER TEPPICH BEREITS BEWEGT HAT UND NOCH AUFTAUCHEN WIRD.



Parco dei Cappuccini

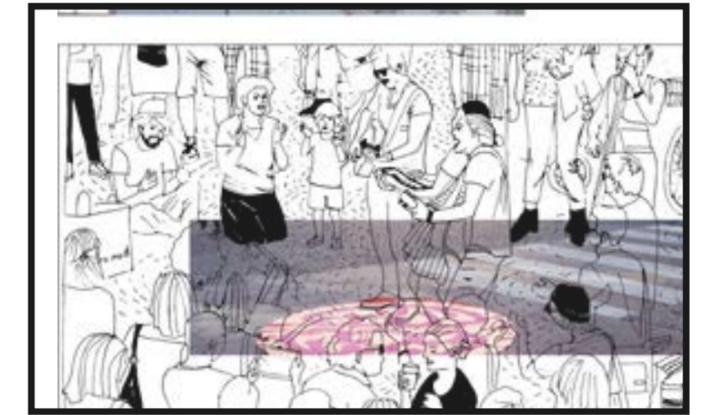


4. Talvera

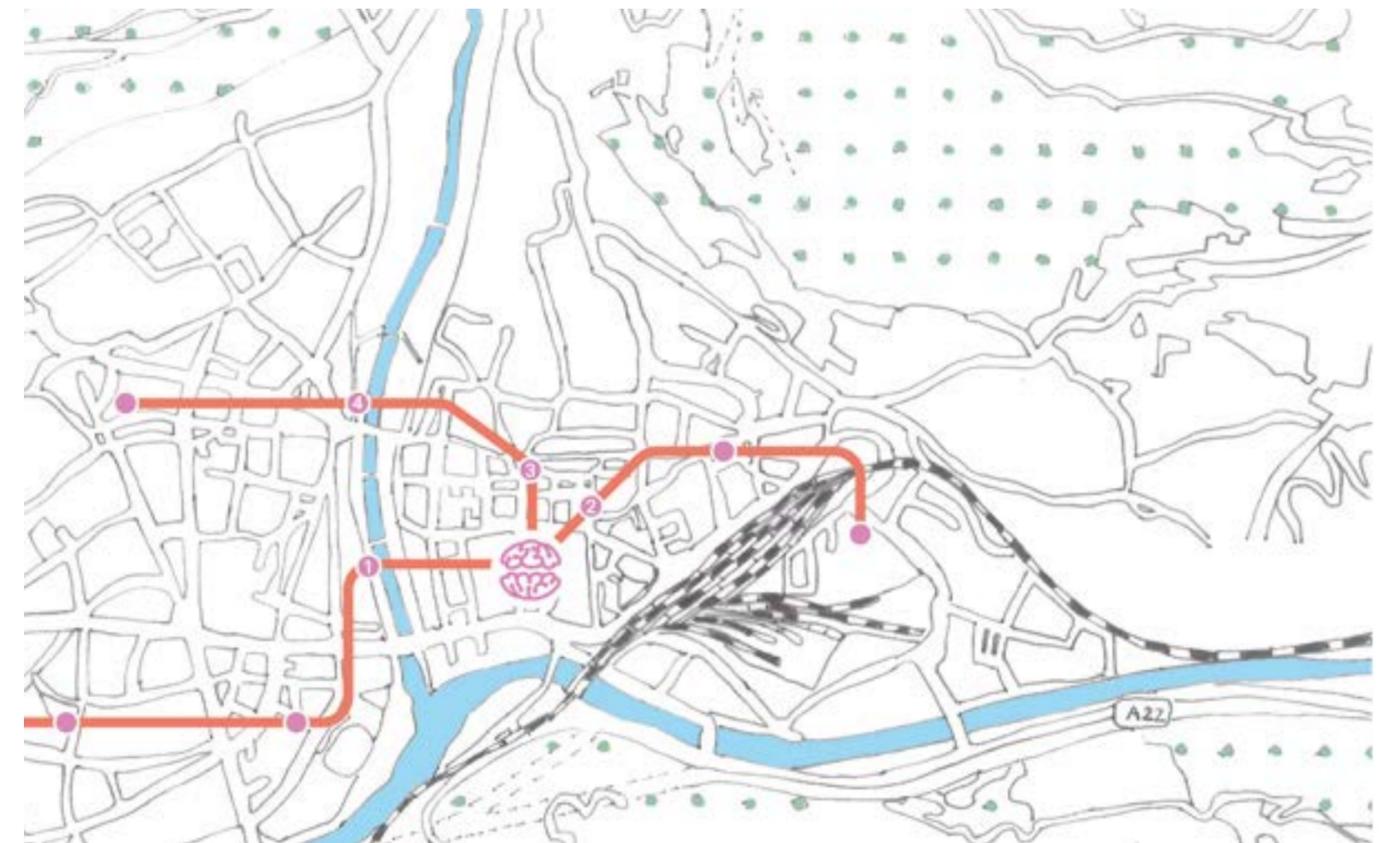
“A park without borders...creates a neighbourhood that people love and feel connected to”



1. Museion



2. Piazza walter



Karte Bozen: TEP TAP weg Plattform Kapuzinerpark

Umsetzung Realizzazione

Nach einigen Recherchen und Versuchen haben wir uns schließlich für einen PVC TEP TAP entschieden. Wir haben ein sehr widerstandsfähiges Material gewählt. Dieses zu bedrucken war nicht gerade einfach. Die C.L.A. (Lavoratori Associati Coop. Sociale) hat uns dabei sehr unterstützt und uns den Teppich bei ihnen bedrucken lassen.

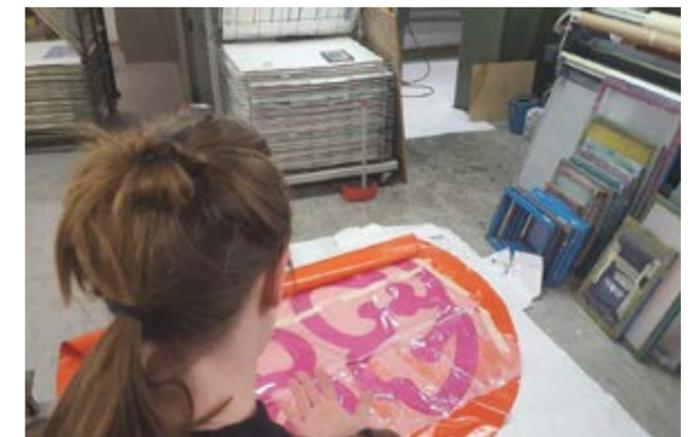
Weiters haben wir uns entschieden eine Tasche zu entwerfen, die aus den Abschnitten des Kreischnitts, gefertigt werden konnte. So ist der TEP TAP einfach durch die Stadt zu transportieren. Durch unsere Ethnografie im Park haben wir vermehrt festgestellt, dass aktuelle Parknutzer oft ihre eigenen Sitzkissen oder Karton mitnehmen um die Bänke in den Wintermonaten zu nutzen. Deshalb haben wir beschlossen dem Teppich und der Plattform noch kleine bedruckte Sitzkissen hinzuzufügen. Alles sind natürlich nur die ersten Prototypen werden natürlich auch von uns nun getestet und in Frage gestellt. Vielleicht wäre es gut noch einmal nach einem anderen Materialien zu suchen, welches uns die gewünschten Eigenschaften ebenso bietet. Einige Fragen wurden während den vielen Gesprächen in den Raum gestellt: Vielleicht wäre Filz eine Alternative oder auch Kautschuk.



Zuschnitt: Tragetasche aus den Reststücken



TEP TAP Zuschnitt



Im C.L.A. Druck Prototype

TEP TAP bewegt sich

durch Bozen



Möglichkeiten Possibilità



Yoga



... der Teppich wird einfach schnell ausgerollt



... und ist auch sofort wieder verpackt.



Tanz und Festivals



Straßenmusiker

“Wenn man so möchte, sind **Straßenmusiker*innen Botschafter der Musik.** Sie bringen sie in den öffentlichen Raum, halten den Wert der Kunst im Gedächtnis der Gesellschaft. Sie erinnern uns immer wieder daran, **dass wir auch innehalten können und uns Zeit für unsere Gedanken geben müssen.** Trifft uns ihre Musik, scheinen unsere Sorgen und Probleme belangloser zu werden, wir gewinnen Distanz.”

Keywords

- + gathering
- + forming new Communities
- + create events
- + reactivate the park

Support

Großes DANKESCHÖN an C.L.A.
Lavoratori Associati Coop.
Sociale
Kurt Wiedenhofer
Waltraud Kofler-Engl



The Slow Garden

A concept for
Parco dei Capuccini

A project by
Claudia Bumb
and Nike Dieterich

Looking out for a possibility to have a rest, it is not unusual that we find ourselves in nature. Having an own garden is a luxury not easy to attain, especially in an urban surrounding. The Slow Garden embodies the exploration of slowness and the deceleration of metabolisms in public spaces.

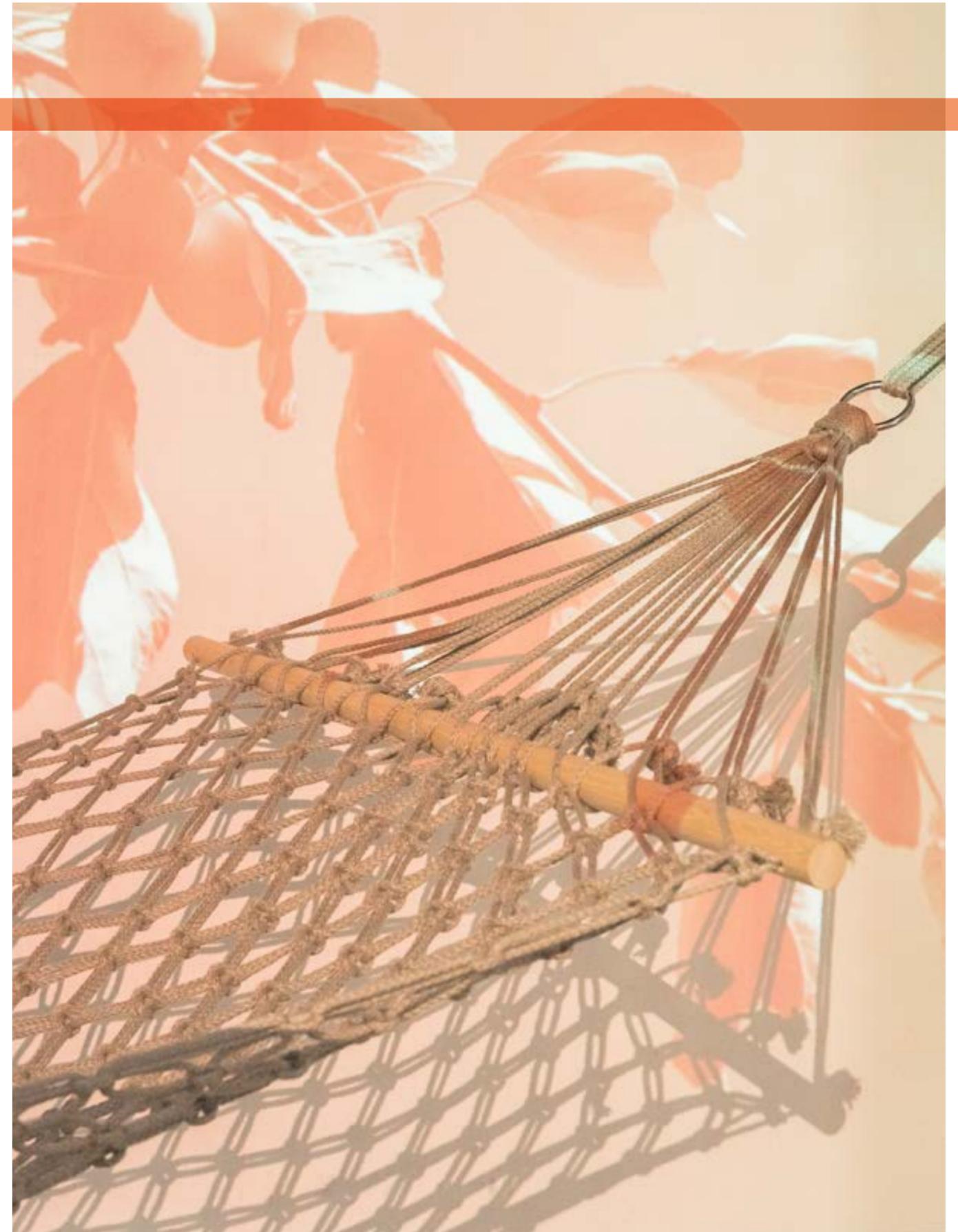
Intro

Wenn wir nach einem Ort der Erholung suchen, finden wir uns häufig in der Natur wieder. Die Bedeutung naturbelassener Orte wird vor allem dann deutlich, wenn wir hunderte von Kilometern hinter uns lassen um unsere freien Tage in einer entlegenen Oase zu verbringen. Einen eigenen grünen Fleck, wie einen Garten, zu besitzen ist heutzutage besonders im urbanen Raum nur wenigen Glücklichen vergönnt. Öffentliche Plätze, sowie Parks sind oftmals Orte von exponierter Gestalt und regem Treiben, nicht von aber von Ruhe und Intimität.

Die folgende Arbeit The Slow Garden ist das Konzept für ein Redesign des Kapuzinerparks in Bozen, welches beabsichtigt, Flora und Fauna anhand eines florierenden Gartens wieder zu beleben. Das Projekt widmet sich der Entschleunigung des Alltags durch Design und der Verlangsamung von Metabolismen im öffentlichen Raum. Dabei entstanden sind ein Gestaltungskonzept nach den Kriterien der Permakultur, sowie ein demokratisches Mobiliar als Gelegenheit zum entspannten Verweilen. Das Design für eine reproduzierbare Hängematte mit Open-Source Anleitung schafft die Möglichkeit ein individuelles und transportables Möbelstück herzustellen und befähigt so Besucher zur Partizipation und Mitgestaltung. The Slow Garden ist der Entwurf eines Ortes, an welchem jede*r Besucher*in sich wie im eigenen Garten fühlen soll.

Quando siamo alla ricerca di un luogo di rilassamento, spesso ci troviamo nella natura. L'importanza di luoghi intatti diventa particolarmente evidente quando ci lasciamo alle spalle centinaia di chilometri per trascorrere le nostre vacanze libere in un'oasi isolata. Avere il proprio spazio verde, come un giardino, è oggi concesso solo a pochi fortunati, soprattutto nelle aree urbane. Le piazze pubbliche, così come i parchi, sono spesso luoghi di forma esposta e di vivace attività, ma non di pace e intimità.

L'opera seguente "The Slow Garden" è il concetto di ridisegno del Parco dei Cappuccini di Bolzano, che intende a far rivivere la flora e la fauna attraverso un florido giardino. Il progetto è dedicato alla decelerazione della vita quotidiana attraverso il design e la rallentamento dei metaboliti negli spazi pubblici. Il risultato è stato un concetto di design basato sui criteri della permacultura, così come mobili democratici come opportunità per rilassarsi e soffermarsi. La progettazione di un'amaca riproducibile con istruzioni open-source crea la possibilità di creare un mobile individuale e trasportabile, consentendo così ai visitatori di essere coinvolti e partecipare alla realizzazione. The Slow Garden è il progetto di un luogo dove ogni visitatore può sentirsi come nel proprio giardino.





Für die Neugestaltung haben wir uns zunächst mit der Geschichte, den aktuellen Strukturen, sowie den Problemen der Anlage befasst. Die historischen Bilder von 1898 (oben) und 1910 (rechts) lassen die Entwicklung des Parkes erahnen.



Eine kurze Ethnographie

Der Kapuziner Park ist seit über 20 Jahren (1993/94) an die autonome Provinz Bozen vermietet und fungiert als öffentlicher Park. Zuvor war die Fläche von dem benachbarten Kapuziner Kloster bewirtschaftet und hatte die Funktion eines Mönchsgartens. Es wuchsen Kräuter und lokale Obstbäume, darunter alte, kaum mehr existierende Sorten, sowie andere Nutzpflanzen. Heute ist der Park von Rasenflächen dominiert. Es gibt einige geschotterte Wege, Büsche, Bänke, zwei Bäume, eine Kapelle, einen überschaubaren Spielplatz, sowie einen abgeschalteten Brunnen im Zentrum. Wir haben untersucht, was der Park für die Anwohner und Nutzer, als auch für bewusste Nicht-Nutzer bedeutet, um zu erschließen, was den Park ausmacht oder weshalb er gemieden wird. Regelmäßige Besucher sind vor allem die Bewohner*innen des nahegelegenen Seniorenheims und New Locals (Gruppen, hier vornehmlich junger Männer, mit Migrationshintergrund). Es wurde deutlich, dass der Park auch als Drogen-Umschlag-Punkt genutzt wird. Zudem gaben Bozner Bürger an, den Park aufgrund der dort vorstatten gehenden, kriminellen Geschäfte zu meiden. Innerhalb der zwei Monate intensiver Recherche im Park ist uns nie eine übergreifige Situation

begegnet. Auch vergangene Lokalzeitungsartikel sprachen gegen Entwicklungen von Gewalt.

Unserer Einschätzung zufolge existiert zwar der Handel von Drogen, die unterschiedlichen Besucher koexistieren jedoch auf friedliche Weise. Der Ort wird von verschiedenen Gruppen besucht und dient als Raum für soziale Interaktion und das Verbringen von Zeit im Freien. Uns fiel auf, dass der Park eine Besonderheit mit sich bringt, die andere öffentliche Räume nicht besitzen. Die Eingrenzung durch eine Denkmal-geschützte, historische Mauer schafft eine Atmosphäre von Intimität und Schutz. Es findet eine Abgrenzung zu den Anliegenden Straßen und Gebäuden statt, demnach eine Abgrenzung von Verkehr, Konsum, und Hektik. Unserer Meinung nach trägt diese Situation ein großes Potential in sich und dieses wollen wir weiter herausarbeiten. Dementsprechend haben wir beschlossen die Bedürfnisse der Nutzer zu integrieren und genau diese zu adressieren. Der Park soll einen Mehrwert für möglichst viele unterschiedliche Besucher darstellen und keinesfalls ausgrenzen.

Recherche

Die Auseinandersetzung mit bereits existenten Gestaltungsansätzen öffentlicher Räume brachte eine Vielfalt an unterschiedlichen Perspektiven hervor. Uns beeinflusste der theoretische Ansatz von Jan Gehl, der Human Scale, dem Gestalten öffentlicher Orte und Gebäude unter der Berücksichtigung menschlicher Bedürfnisse. Demzufolge spielten die realen Bedürfnisse der Bozner eine wichtige Rolle. Für viele Besucher beinhaltet die zentrale Aufgabe eines Parks die Funktion eines Treffpunktes. In Bozen werden derzeit neun vorübergehende Aufnahmeunterkünfte betrieben, oft mit nur wenig Raum für sich, sodass für den Durchschnittsbürger selbstverständliche Aktivitäten, wie das Einladen von Gästen im eigenen Haus für Sie keine Option ist. Diese Personen brauchen Ausweichmöglichkeiten, welche von finanziellen Ausgaben entkoppelt sind.

Für das nahegelegene Seniorenheim stellt der Park die nächst gelegene Grünfläche dar. Nicht alle Bewohner*innen können weite Strecken spazieren, weshalb der Kapuziner Park eine gute Gelegenheit bietet sich ins Grüne zu begeben und auf einer Parkbank nieder zu lassen. Uns viel auf, dass es allgemein wenige Gärten in Bozen gibt und die Stadt relativ dicht bebaut ist. Wenige Bewohner*innen besitzen eine eigene Freifläche. Daher haben wir anfangs in Betracht gezogen einen Community Garten mit Nutzflächen einzuplanen. Da wir aus eigener Erfahrung mit einem derartigen Gartenprojekt wissen, dass hier sehr viel Eigeninitiative verlangt wird, um die Beete über einen langen Zeitraum instand zu halten haben wir uns dagegen entschieden. Unserer Meinung nach kann dieses Konzept innerhalb eines freien Projektes nicht von externen Designern entwickelt werden, sondern muss aus einem expliziten Auftrag erfolgen. Für den Fall, dass es in Bozen das starke Bedürfnis nach einem Community Garten gibt, werden sich Interessensgemeinschaften mobilisieren und für den benötigten Raum einsetzen.



Parco dei Capuccini, 2016

Zu diesen Erkenntnissen kommen viele weitere Bedürfnisse von verschiedensten Gruppen, wie Spielplätze für Kinder, Orte für sportliche Aktivitäten sowie Stätten für kulturelle Events. Aus dem Grund haben wir zusätzlich die Gegebenheiten innerhalb Bozens Zentrum betrachtet und abgewogen, welche dieser Bedürfnisse bereits gedeckt werden. Der größte und wohl beliebteste grüne Ort sind die Talvera-Wiesen. Hier ist bereits eine große Hundewiese, eine vielfältige Auswahl an Spielgeräten für Kinder jeden Alters, ein Volleyballfeld, eine Skateplatz und weite freie Flächen entlang des Flusses. Zum einen war es uns wichtig, dass wir andere Bedürfnisse nicht per se ausschließen, das heißt einen Ort zu schaffen, der dennoch attraktiv für viele Menschen mit unterschiedlichen Interessen ist. Unter den herausgearbeiteten Stakeholdern befinden sich nicht nur verschiedenste Gruppen von Menschen sondern auch die nicht-menschlichen Bewohner*innen, mit denen wir unseren Lebensraum teilen. Deren primäre Bedürfnisse sind Platz, Licht, Schutz, symbiotische Partnerschaft und genügend Nährstoff.

Slow Design

Entschleunigung spielt für das Konzept des Kapuziner Parks eine tragende Rolle. Wir wollen Design als Tool benutzen, um den Alltag der Bozener und Besucher zu verlangsamen und einen Raum für Erholung zu schaffen, wenn sich die Möglichkeit verwehrt, sich auf den Berg zu begeben. „Slow Design“ in dessen methodischer Anwendung bezieht sich jedoch nicht ausschließlich auf Geschwindigkeit, sondern auch auf Denkweisen, Wahrnehmungen, Handlungen und Beziehungen.* Wir haben im ersten Schritt verlangsamende Prozesse, Aktivitäten, Objekte und Gegebenheiten in unterschiedlichen Kategorien gesammelt und analysiert, um zu ermitteln, wie wir „Slowness“ in unser Design integrieren wollen. Dabei sind fünf unterschiedliche Kategorien entstanden: Material, Form, Kultur, Aktivität, Atmosphäre. Dem gegenüber haben wir unsere Kernabsichten gestellt: Diversität, Entschleunigung, Resilienz, Bezug zur Natur, Intimität, Sozialer Raum.

* The Slow Design Principles

A new interrogative and reflexive tool for design research and practice
Carolyn F. Strauss, Alastair Fuad-Luke



Definition slow:

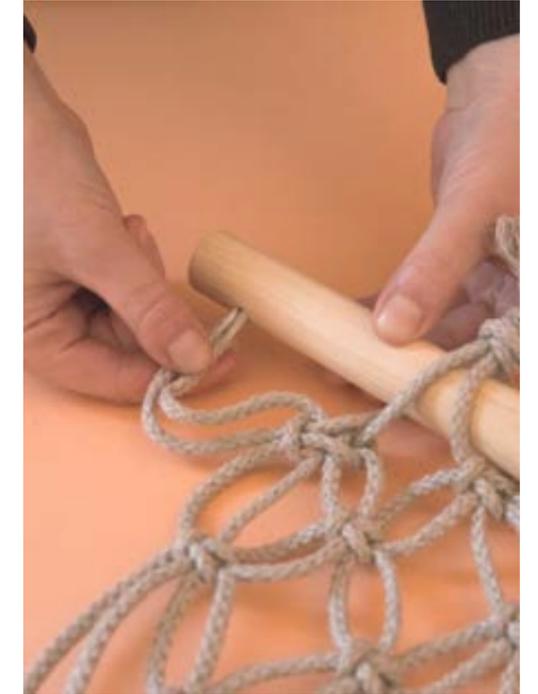
Moving or operating, or designed to do so, only at a low speed; not quick or fast.



Es entstand ein „Slow Artifact“, eine Open Source Hängematte für den Park, welche dazu einlädt sich zu erholen. Die Reproduzierbarkeit regt zur Partizipation an, lässt den Benutzer Co-Gestalter werden und vermittelt die Fähigkeit einer handwerklichen Fertigkeit. Der Prozess der Eigenproduktion erzeugt Wertschätzung für ein Produkt und offenbart den Aufwand an Energie für das manuelle Herstellen von Objekten. Ein organisches Knotenmuster, steht in Analogie zu den organischen Entstehungsprozessen der Natur. Die Materialien Hanf und Holz sind natürlich, lokal und robust, Eigenschaften die allesamt industrielle Stoffströme entschleunigen. Dabei haben wir uns an den Prinzipien des „Slow Designs“ orientiert. (siehe Kapitel Design Research) Die Gestaltung des Parks orientiert sich ebenso an unseren eigenen Kriterien und findet Umsetzung in den verschiedenen genannten Kategorien. (Siehe Kapitel Überblick) Es werden bewusst wenige Artefakte eingeplant um die Aufmerksamkeit an den Ort, die sich dort befindlichen Lebewesen und sich selbst zurichten. Man befindet sich in einer entschleunigten Umgebung, inspiriert von den langsamen Metabolismen der Natur.



Open Source Hängematte



Die Hängematte wird als Open Source Produkt zum selbst herstellen, als auch als Leihmobiliar im Park zur Verfügung gestellt. Im Gestaltungsprozess waren vor allem die Reproduzierbarkeit, die ökologische Bilanz des Produktes, als auch die Funktionalität entscheidend. Die Technik sollte keine vorherigen handwerklichen Kenntnisse erfordern und ohne den Gebrauch besonderer Werkzeuge umsetzbar sein. Die Hängematte kann an jedem Ort geknüpft werden, sei es an einem Baum im Park oder im eigenen Wohnzimmer.

Wir haben die Hängematte aus verschiedenen Gründen mit einer Hanfkordel getestet, wenn auch das Resultat keine preiswerte Variante darstellt. Hanf entstammt zum einen einer alten und fast verlorenen italienischen Tradition und war lange ein wichtiger Industriezweig, sowie eine geschätzte, lokale Ressource, an dessen Vorzüge wir erinnern möchten. Es ist ein besonders umweltfreundliches Material in der Herstellung, lässt sich kompostieren und ist besonders robust. Die Technik ermöglicht das aneinander kneten verschiedener Seile, sodass auch alte Seile aus dem Sportbereich oder ähnlichen Quellen wiederverwendet werden können.

Material:

- 300m Hanfseil, Ø 4,5cm
- 2 Metallringe, Ø 5,5cm
- 2x1m Holzleisten, Ø 25cm
- 2 Bohrlöcher, Ø 0,7cm

Begründung:

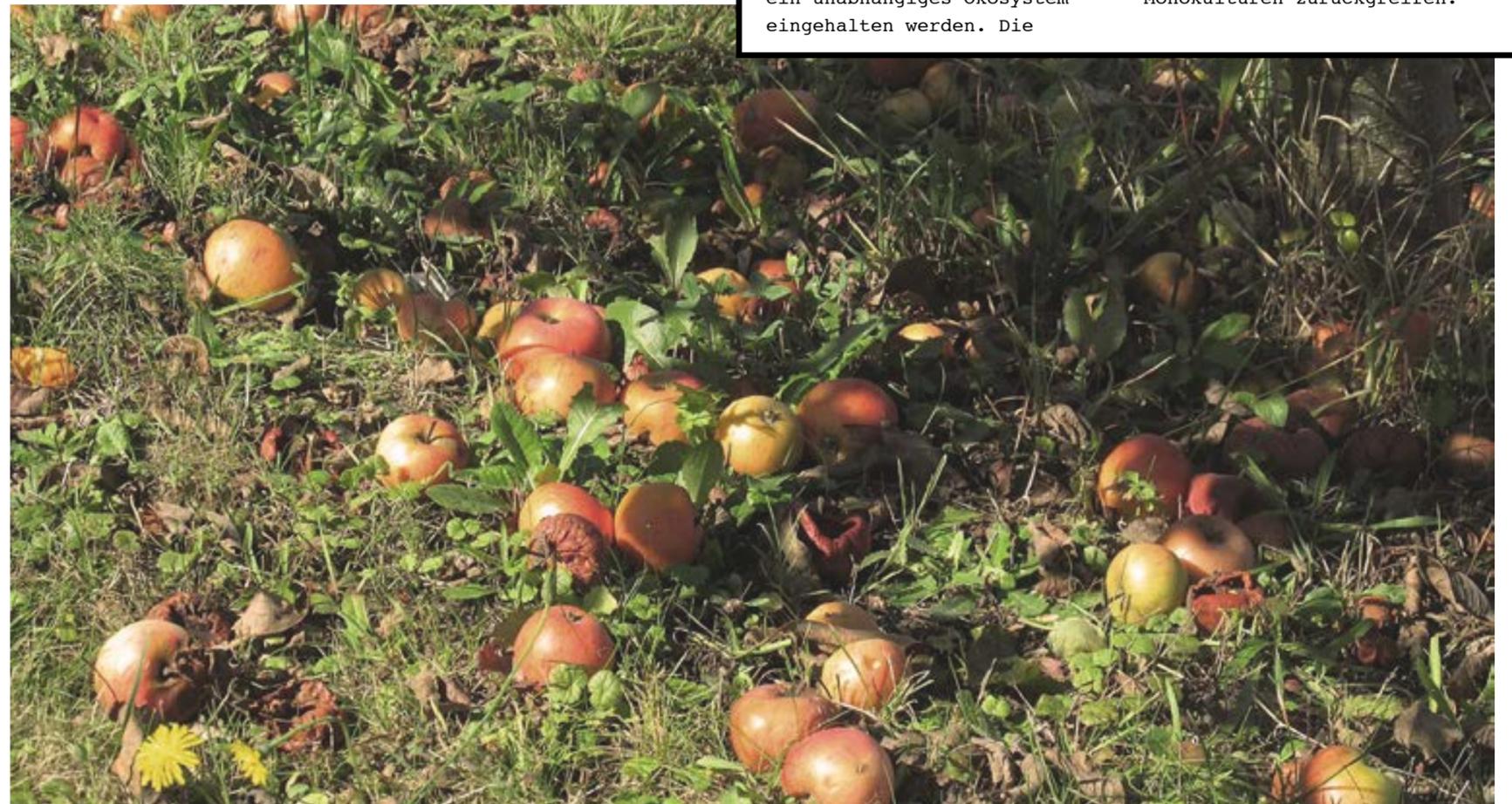
- Hanfseil ist sehr robust und ökologisch in der Herstellung
- Das Hanfseil kann in verschiedenen Farben gefärbt werden
- Die Hängematte kann problemlos gewaschen und repariert werden
- Abgesehen von den Metallringen ist die Hängematte gänzlich ökologisch abbaubar
- Die Metallringe können langfristig wieder verwendet oder umfunktioniert werden

Permakultur Waldgarten

Mit dem Fokus auf Vielfalt wollen wir die Bedürfnisse der nicht-menschlichen Lebewesen auf gleiche Weise berücksichtigen, wie die der Menschen. Diversität stellt also auf allen Ebenen den zentralen Leitfaden des Designs dar und wiederholt sich auch anhand eines breiten Spektrums an Pflanzen und Tieren. Die Natur als Ort an sich ist ein status-neutraler Ort, welcher nicht zwischen Kultur, Herkunft und finanziellem Background differenziert und somit die Grundlage für gleichwertige Existenz.

Für die Gestaltung des Kapuziner Parks haben wir uns mit dem Bepflanzungskonzept der Permakultur befasst. Es gibt eine diverse Vielfalt an Varianten für dessen Anwendung, abhängig von den geografischen, klimatischen und topografischen Bedingungen, die eine zu bepflanzende Fläche bietet. Das Mimen natürlicher Prozesse durch Permakultur hat den Vorteil, dass resiliente, also sich selbst erhaltende Ökosysteme entstehen, welche nur wenig bis keine Pflege bedürfen, aber besonders widerstandsfähig sind. Die Bedingungen des Parks ließen uns darauf schließen einen Waldgarten für den Park zu planen.

Diese Form weist einige parallelen zum einstigen Mönchsgarten auf, sodass eine Neuinterpretation des Gartens entsteht. Er bietet zugleich einen Lebensraum für viele Kleintierarten wie Vögel und Insekten. Ein Waldgarten macht sich das natürliche Schichtsystem des Waldes zueigen. So entsteht eine vertikale Größenhierarchie an Pflanzengruppen, welche sich gegenseitig unterstützen. Ein lichtdurchlässiges Schattendach aus Blättern entsteht durch Obstbäume. Darunter wachsen Zwergobstbäume und Nussbäume, gefolgt von einer Strauchschicht, beispielsweise bestehend aus Beerensträuchern. Am Boden wachsen mehrjährige Kräuter, Gemüse und andere Gewächse wie Farne an sehr schattigen Plätzen oder Distelpflanzen auf Flecken mit intensiverer Sonneneinstrahlung. Zuletzt folgen Kletterpflanzen und Bodendecker. Das Schichtsystem funktioniert unter der Erde auf gleich Weise wie oberhalb, denn Pflanzen ziehen ihre Nährstoffe aus unterschiedlichen Tiefen. Die Mauer bietet Schutz vor Wind, was vielen Pflanzen zugute kommt. Schädlinge werden durch Kräuter, welche Insekten in den Garten locken in Schach gehalten. Das Sonnenlicht wird im Waldgarten maximal



genutzt, da die Pflanzen im Frühjahr zu unterschiedlichen Zeiten austreiben. Es sind mehrjährige und selbstaussäende Pflanzen vorgesehen, sodass sich das System selbst erhält und unterstützt.

Für die Entstehung des Gartens können Schulklassen, Nachbarn oder andere am Prozess interessierte Personen einbezogen werden. Die Anlegung sollte unter Anleitung einer Person mit Expertise erfolgen, damit die komplexen Bedingungen für ein unabhängiges Ökosystem eingehalten werden. Die

gemeinsame Aktivität einen Raum zu schaffen verbindet Menschen und stärkt Communities. Es entsteht die Gelegenheit Biodiversität und die Komplexität von Ökosystemen zu erfahren und einen veränderten Bezug zur Natur und zum geteilten, eigenen Garten zu entwickeln. Durch das pflanzen alter Sorten, wie seltener Apfelarten wird deutlich, welche Vielfalt die Natur im Stande ist hervor zu bringen. Eine Tatsache, der wir uns heutzutage vermehrt entfremden, wenn wir auf ertragreiche Züchtungen in Monokulturen zurückgreifen.

Darüber hinaus

Ein Weg zum entschleunigen



Über den Permakultur Waldgarten und die Open Source Hängematte hinaus sollen hier kurz die anderen Kernelemente des Parks skizziert werden. Die Hauptaktivitäten – abgesehen vom Entschleunigen – sind Leute zu treffen und sich im gegebenen Raum zu bewegen.

Sobald jemand den Garten betritt taucht er/sie in eine Welt aus florierendem Grün. Ein geschlängelter Weg führt einen durch den Garten. So wird jeder Besucher direkt beim Eintritt gezwungen, sich langsamer zu bewegen und vermieden, dass Leute den Weg durch den Park als Abkürzung benutzen. Der Weg ist auf Holzplanken leicht erhöht, so dass darunter ein Schutzraum für Pflanzen und Tiere gebildet wird. Nach ein paar Metern zweigt ein schmaler Pfad aus Steinen ab. Hier wird das Tempo des Besuchers noch weiter gedrosselt: Balancierend bewegt man sich von Stein zu Stein durch den dichten Garten und kann so dem Großteil der anderen Parkbesucher ausweichen.

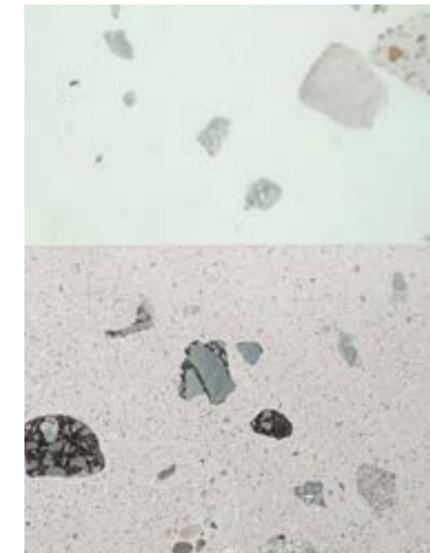


Ein Ort der Zusammenkunft

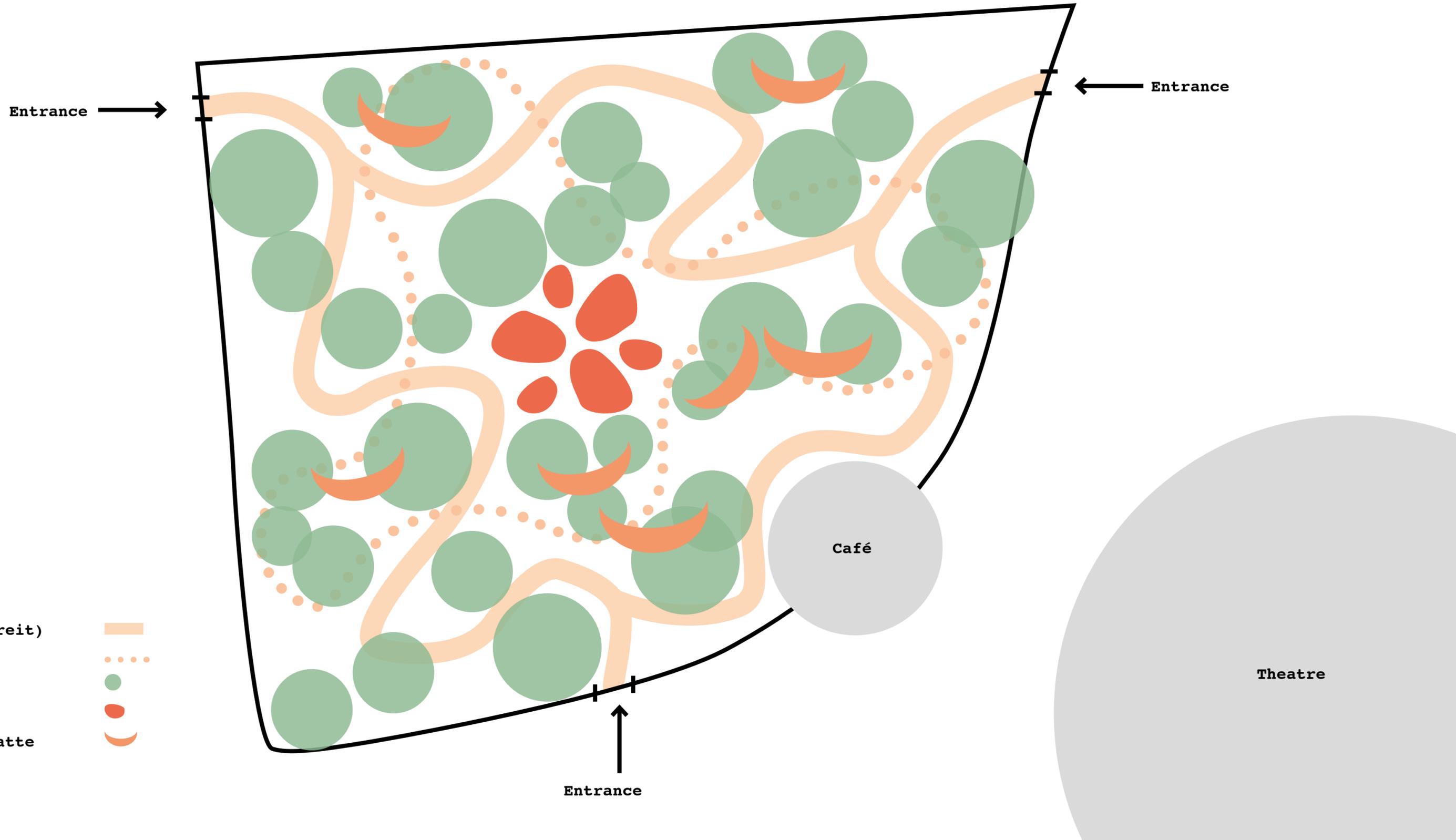


In der Mitte des Gartens ist eine Lichtung mit einer Gruppe von Tischen, die zum Zusammenkommen und picknicken einladen. Hier ist der Ort der Begegnung, verschiedenen Leute kommen zusammen und haben Gelegenheit miteinander ins Gespräch zu kommen. Darüber hinaus bietet es sich an, die Tische für Workshops, Sprachkurse, einen Schachclub oder andere Aktivitäten zu nutzen.

Materialtechnisch haben wir für die Tische „Urban Terrazzo“ angedacht. Hierfür wird Bauschutt in bunt gefärbten Beton eingearbeitet, welcher an Terrazzo Boden erinnert. Terrazzo ist in dieser Region sehr üblich ist aber kostspielig und nicht robust genug für Möbel im öffentlichen Raum. „Urban terrazzo“ bildet eine günstige, robuste und ästhetische Alternative.



Überblick



Design Research

This text provides information about the processes of our design research for the redesign of the Parco Dei Cappuccini. We will reflect on the different methodologies that were most important to our decision making as well as our design outcomes.

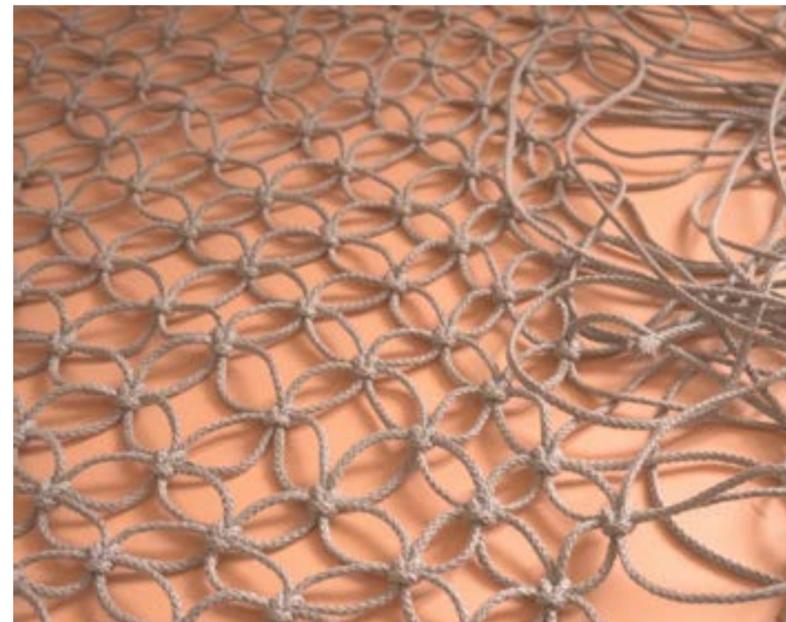
Exploration in the field - Practical Research

Examining the park was our starting point. Analyzing its physical and sensual appearance made us understand the park better and become sensitive about its characteristics. We recorded the negative sides of the park that showed the need for improvements and set this list into contrast with positive sides and potentials that already existed. In conclusion we found that the wall inherits great values, which are intimacy and a shield from a loud and noisy street. We mapped Stakeholders, the relations between them and their needs, to understand who is using the park and who potential users could be in the future. Also we took the city of Bolzano and its public spaces under consideration, to see where needs are already being fulfilled. Our decisions were not solely made by rational conclusions but sometimes also from our intuition. Therefore, an important part of our focussed stakeholders were the non-humans. We felt a great urge to revitalize the bio-

diversity of the park, getting triste feelings ourself, looking at its currently rather poor appearance of grass and shrubs. Moreover it turned obvious that some groups such as the new locals and the elderly from the nearby residence value this place as an alternative place to their accommodations. Examining the city of Bolzano, we discovered that very few people have the pleasure of an own green spot, and, that existing public spaces are often exposed and equipped for active leisure time, like outdoor sports and playgrounds. Therefore the concept is addressing those humans, who lack an own intimate place, like a garden where they can go for recreation, socializing and connecting to nature.

Finding solutions - Theoretical Research

We started our theoretical research looking at design concepts for public spaces in general. An important source for us was the book "Cities for people" of Jan Gehl, making the human scale a subject of discussion. With the aim for creating a bio-diverse space that embodies intimacy and fosters deceleration we decided to include two methodologies to our designs. Permaculture was the guideline for our planting concept, while slow design became the overall guideline for further decisions. To understand the mechanisms we



started doing research on both topics, reading books, articles and talking to people and experts. Having a guided tour with Waltraud Kofler Engl, a historian and director of the Amt für Bau- und Kunstdenkmäler, we received detailed information about the former history of the park. The fact, that old Tyrolean sorts are decreasing and being displaced was interesting to us and influenced our decision making for the planting. In terms of "Slow Design", we explored "slow" by mapping different categories which were material, structures, culture, atmosphere and activity. Over days we collected different examples to find solutions on how to implement "slowness" into our designs. In addition to that, we read articles to understand the backgrounds and came across the five principles, which gave us orientation and inspirations for our own designs. In the following we researched for appropriate materials in and around Bolzano but also online. By the end we came out with an easy to make, open source hammock, made from hemp, wood and metal that encourages people to learn a craft and discover the pleasure of making something, using their own hands. The garden itself can be regarded as a slow design itself, revealing the slow processes of nature and the beauty in diversity.

Research Conclusion

We classify our design into consensual design, since our results are aiming to bring pleasure to as many humans and non-humans as possible. Moreover we were seeking to improve the lives of our addressed stakeholders. The act of classifying our project helped us question our intention and the effect of our design towards the users. Parts could be regarded as agonistic, raising the implicit question of how we relate to nature and how green spaces should be. The Slow Garden is also an alternative draft towards the neat green lawned areas in parks, which derive from old dynasties, when ruling powers showed their wealth through growing grass instead of food. In the following scheme we have rebuilt our design research process chronologically to reflect and display our procedure. Summarizing, the practical research phase, which was all about understanding the park in relation to its stakeholders was the most important part for us in the beginning. After setting a focus and an aim, our research was more precise and mostly based on theoretical research to elaborate our ideas and find solutions.

Initial research

- Historic background: Monk garden
- Structure / infrastructure
- Stakeholders

Humans

Needs

- Recreation
- Longing for nature
- Easy access
- Deceleration

Slowness

Extending the idea of deceleration to our ways of thinking, sensing, acting and relating.

Slow Design

What makes an artifact slow?

- Durability
- Choice of material
- Choice of production
- Impact on user: behaviour change

Open Source Hammock

- Reproducible
- Easy to make
- Easy access to materials

What makes the hammock slow?

Reveal: Revealing the process of knotting, manufacture and craftsmanship

Expand: The hammock stands for laziness and leisure time

Reflect: Ecological, perceptual and emotional values of the material (hemp): Raw, simple, strong, local natural, unpolished, solid, local

Engage: Learning a craft, enabling self production, open source, collaborative, transparent production

Participate: flexible design, people can use other materials, dye it, change measurements

Evolve: Behaviour change by becoming a maker instead of a consumer

Non-Humans

- Animals
- Plants

Needs

- Space / light / water
- Nutrients
- Symbiotic counterparts

Permaculture

is mimicking patterns and relations found in nature. It can be applied to all kinds of human surroundings or space.

Given circumstances: the wall, rain, wind, shadow, sun, temperature, condition of soil

Layering

- Trees
- Bushes and shrubs
- Climbers
- Perennial flowers
- Groundcover
- Insectary plants, pollinators
- Nitrogen fixer, Bacteria

Permaculture Forest Garden

- Selfsustaining ecosystem
- Embracing diversity
- Little maintenance

Aiming for a diversity of people, plants and animals.

Consensual design

Hammocks

They are a symbol of slowness, decelerating everyone as soon, as they are lying in one. Being open source the hammock expands the experience of slowness beyond the experience of relaxation. It gives everyone the opportunity to become a maker and experience the time consuming craft of knotting a hammock.

Garden

The garden creates a calm and harmonic atmosphere where people can escape their daily routines and stress. It is enriching the diversity of people, plants and animals. It helps people to let go, wonder around and to slow down. In combination with the hammock we create a moment of slowness and recreation.



Fazit

Die Hängematte und der Garten sollen vor allem einen Ort für Menschen ohne eigenen Rückzugsraum bieten, welcher ihnen das Gefühl von Zuhause und Privatsphäre vermittelt. Dabei soll sich jede*r Besucher*in im Park wohl und willkommen fühlen. Wir erhoffen uns anhand des Slow Gardens, eine ausgeprägte Kultur der Vielfalt aufblühen zu lassen.

Ob das Konzept auf Dauer Anklang findet, ließe sich nur durch die Umsetzung in der Realität herausfinden. Sicher ist jedoch, dass bei der Gestaltung öffentlicher Räume nie alle Personen oder Gruppen gleichermaßen adressiert werden können, da

es sehr individuelle und somit gegensätzliche Interessen gibt, deren Spektrum die Grenzen eines einzigen Raumes übersteigt. Unser Anspruch war es herauszufiltern, welche Bedürfnisse die Bewohner*innen von Bozen für einen öffentlichen Raum bisher nicht gedeckt werden. Wir haben versucht unsere Vision klar zu formulieren und eine ganzheitliche Lösung zu entwickeln. Einige Probleme sind im aktuellen Stand erhalten geblieben. So ist ungewiss über welchen Stakeholder die Hängematten verliehen werden könnten, oder wie der Permakultur-Garten bis ins kleinste Detail umgesetzt werden würde.



Keywords

Slow design
Permaculture
Open Source
Hammock

Take park.

Take trash.
Choose bin.
Binfluence.

A project by
Felix Strohbach
and Pauline Alt.

IS THIS
PARK CLEAN?

YES

NO

binfluence.

Die Wahlbeteiligung sinkt und jeden Tag produzieren wir Millionen Tonnen Müll. Eine einfache Frage kombiniert die zwei traurigen Tatsachen zu etwas Positivem. Im Kapuzinerpark Bozen sammeln Menschen Müll um ihre Meinung zu äußern. Was innerhalb der alten Mauern begonnen hat, wird bald die Welt vieler Mülleimer verändern.

Intro

Die Frage "Is this park clean?" fordert eine Entscheidung vom Park-Besucher. Gleichzeitig motiviert sie zum Aufsammeln von herumliegendem Müll. Eine Frage, zu der jeder eine Meinung hat und die sich zur selben Zeit erübrigt. Mit jedem Besucher, der für seine Antwort Müll einsammelt, wird der Park ein bisschen sauberer.

Die Frage haben wir in einfachem Englisch gestellt, damit alle sie verstehen. Auch Menschen, die weder Deutsch noch Italienisch sprechen. Touristen, Einheimische und "New Locals". Jeder wird zur Teilnahme ermutigt und niemand davon ausgeschlossen. Der erste Prototyp aus Holz und Stoff hat dem Wetter und dem Gewicht des Mülls nur ein paar Wochen standgehalten. Deshalb haben wir ein Gestell aus Metall gebaut. Statt Plastiktüten verwenden wir die Mülleimer aus dem Park. Die Frage kann getauscht und verändert werden. Take trash. Choose bin. Binfluence.

Pauline Alt, Felix Strohbach
Freie Universität Bozen, 2019

La domanda "Is this park clean?" suscita una decisione da parte del visitatore del parco. Allo stesso tempo, motiva le persone a raccogliere i rifiuti in giro. Una domanda su cui tutti hanno un'opinione e superflua allo stesso tempo. Con ogni visitatore che raccoglie i rifiuti per dare risposta, il parco diventa un po' più pulito. Abbiamo posto la domanda in inglese, in modo che tutti potessero capirla. Anche le persone che non parlano né tedesco né italiano. Turisti, cittadini e "nuovi cittadini". Tutti sono incoraggiati a partecipare e nessuno è escluso. Il primo prototipo in legno e tessuto ha resistito alle intemperie e al peso della spazzatura solo per poche settimane. Per questo motivo abbiamo creato una struttura nuova metallica. Dove al posto dei sacchetti di plastica, utilizziamo i bidoni della spazzatura del parco e dove la domanda può essere cambiata e modificata. Take trash. Choose bin. Binfluence.

Pauline Alt, Felix Strohbach, Freie Universität Bozen, 2019

"Take trash.
Choose bin. Binfluence."

Design Research

Everything started with a picnic. We sat on the grass, observed the happenings and felt the spirit of the park. We talked to other visitors and got in touch with birds, grasshoppers, trees and clover. We experienced the living beings and the dead.





We wanted to get to know the people who are currently using the park, but not only the talkative ones. Therefore we installed a banner asking "What is your name?" and added our names. Next to the banner we placed a pen. Now everyone was able to introduce themselves anonymously. Some already signed the banner while we were there. To close the intervention we welcomed some of them with another banner as a "thank you" for their participation.



welcome.

Hey, wir sind Pauline und Felix. Wie heißt du? Das ist der Anfang einer normalen Unterhaltung mit neuen Menschen. Wir wissen noch nichts über sie, ihre Namen sind ein guter Start. Aus einem weißen Stoffrest mit roten Rechtecken gestalteten wir ein vertikales Banner mit der Frage: "What is your name?". Das provisorische Design und die handgeschriebenen Buchstaben wählten wir, um die Menschen dazu zu ermutigen darauf herzukritzeln. Die roten Rechtecke bilden einen gewollten Kontrast zu den komplementären grünen Wiesen im Park. Mit dem weißen Stoff als Hintergrund hat die Farbe rot außerdem eine Signalwirkung und hebt sich vom Rest des Parks deutlich ab. Als Abschluss der Intervention haben wir ein weiteres Banner aufgehängt. Gestalterisch genauso umgesetzt begrüßte er fünf zufällig gewählte Namen vom ersten Banner mit einem "Willkommen". Sowohl beim ersten, als auch beim zweiten Banner sind wir mit den Menschen im Park in Kontakt gekommen und haben positives Feedback dafür bekommen. Das schönste Erlebnis war ein kurzes und spontanes Konzert auf der Sitzbank unterhalb des "Welcome"-Banners. Durch die fröhlichen Melodien wirkte der Park mit einem Mal gemütlich.

take park.



Beim Aufhängen des ersten Banners sind wir mit einer Frau ins Gespräch gekommen. Sie war begeistert von unserem Plan den Park wieder mit neuem Leben zu füllen. Früher war sie oft hier, heute stört sie vor Allem der viele Müll. Inspiriert von dieser Unterhaltung wollten wir etwas zur Sauberkeit des Parks beitragen. Wir wollten spielerisch die Menschen im Park zum Einsammeln von Müll motivieren. Eine reflektierende, humorvolle Frage, die jeder verstehen würde: "Is the park clean?". Aus Holzresten, Schrauben und einem weiteren Stoffbanner bastelten wir ein Gestell mit zwei Plastiktüten. Wir platzierten es direkt neben einem der bereits existierenden Mülleimern im Park. Die Menschen sollten es so leicht wie möglich haben an unserem Experiment teilzunehmen. Meinung äußern und gleichzeitig aufräumen. Schon während wir unser Müll-System im Park installiert haben, riefen uns Leute "No, it is not clean." zu. Nach drei Tagen waren beide Tüten meistens voll. Die Menschen haben den Müll auch bei "Yes" rein geworfen, wenn "No" bereits voll war. Sie konnten keine freie Entscheidung mehr treffen, der Park wurde dadurch aber tatsächlich etwas sauberer. Wind, Wetter und das Gewicht des Mülls haben unser Gestell nach ein paar Wochen ziemlich mitgenommen. So konnten wir es nicht mehr stehen lassen.

binfluence?

Eine geschlossene Frage, auf die es nur noch eine Antwort gibt. Nach der Definition von Sherry Arnstein ist das Manipulation. Wir trennten uns von den Plastiktüten und integrierten einen bereits bestehenden Mülleimer aus dem Park. Die Park-Besucher hatten jetzt nur noch eine Wahlmöglichkeit: "Yes, the park is clean." Das System funktionierte weiterhin. Mit jedem Teil, das die Park-Besucher in den Eimer warfen, wurde der Park ein bisschen sauberer. Auch mit zwei Auswahlmöglichkeiten war unser Mülleimer-System nach Arnsteins Definition keine Form der Partizipation. Wir haben uns zwar ein grobes Stimmungsbild gemacht, aber die Antworten wurde von uns weder ausgewertet noch statistisch festgehalten. Die Meinung der Park-Besucher hatte keinen Einfluss auf weitere Entscheidungen. Nach Arnstein wäre unser Mülleimer höchstens auf der vierten Stufe "Consultation" und würde als Vorstufe der Partizipation verstanden. Wir interessierten uns zwar für die Sichtweisen der Park-Besucher, aber in wie weit wir diese Sichtweisen beachten würden, blieb uns überlassen. Außerdem haben wir zu keinem Zeitpunkt darüber informiert, was mit einem möglichen Ergebnis der Umfrage passieren könnte. Ein partizipatives Projekt war unser Mülleimer-Gestell bis jetzt nicht und sollte es auch nicht mehr werden. Unser Fokus lag jetzt auf etwas Anderem.



where to go now?



Picture by
Felix Strohbach.

self-reflection.

Einen Moment innehalten. Hinterfragen was sonst selbstverständlich ist. Sich über die Auswirkungen des eigenen Handelns bewusst werden. Selbstreflexion kann der erste Schritt zu einer Verhaltensänderung sein. Wir wollten die Menschen im Park diesem ersten Schritt näher bringen. Dabei haben wir unsere eigenen Ziele besser verstanden. Mit kleinen Handgemalten Schildern und einem kleinen Spiegel mit Fake-Kamera wollten wir Reaktionen provozieren. Durch Symbole wollten wir Sprachbarrieren ausweichen. Der Soziologe Bruno Latour sieht Artefakte als eine Art Akteure an. Sie lösen Handlungen aus und verändern sie und das konnten wir beobachten: An manchen Schildern blieben die Menschen kurz stehen, andere beachteten sie nicht. Den Spiegel mit Fake-Kamera drehten sie erst von der Sitzbank weg, platzierten ihn um und entfernten sogar die Kamera. In der Akteur Netzwerk Theorie von Bruno Latour, John Law und Michel Callon werden die Beziehungen zwischen Menschen und Gegenständen beleuchtet. Gegenstände können mit Menschen kommunizieren.

Bei unseren Interventionen im Park haben wir durch unsere Artefakte mit den Park-Besuchern kommuniziert. Dadurch konnten wir Handlungen auslösen, die wir als Personen nicht erreicht hätten. Der Spiegel mit Fake-Kamera sollte testen, ob sich die Leute beobachtet fühlen und ob ihnen das unangenehm sein würde. Ihre Taten sprechen für sich. Bei den anderen Schildern waren die Reaktionen weniger aussagekräftig. Der Versuch Park-Besuchern ihr Verhalten aufzuzeigen hat uns selbst den Spiegel vorgehalten. Was ist das Ziel unseres Projekts? Wen wollen wir damit erreichen? Wie setzen wir das um?

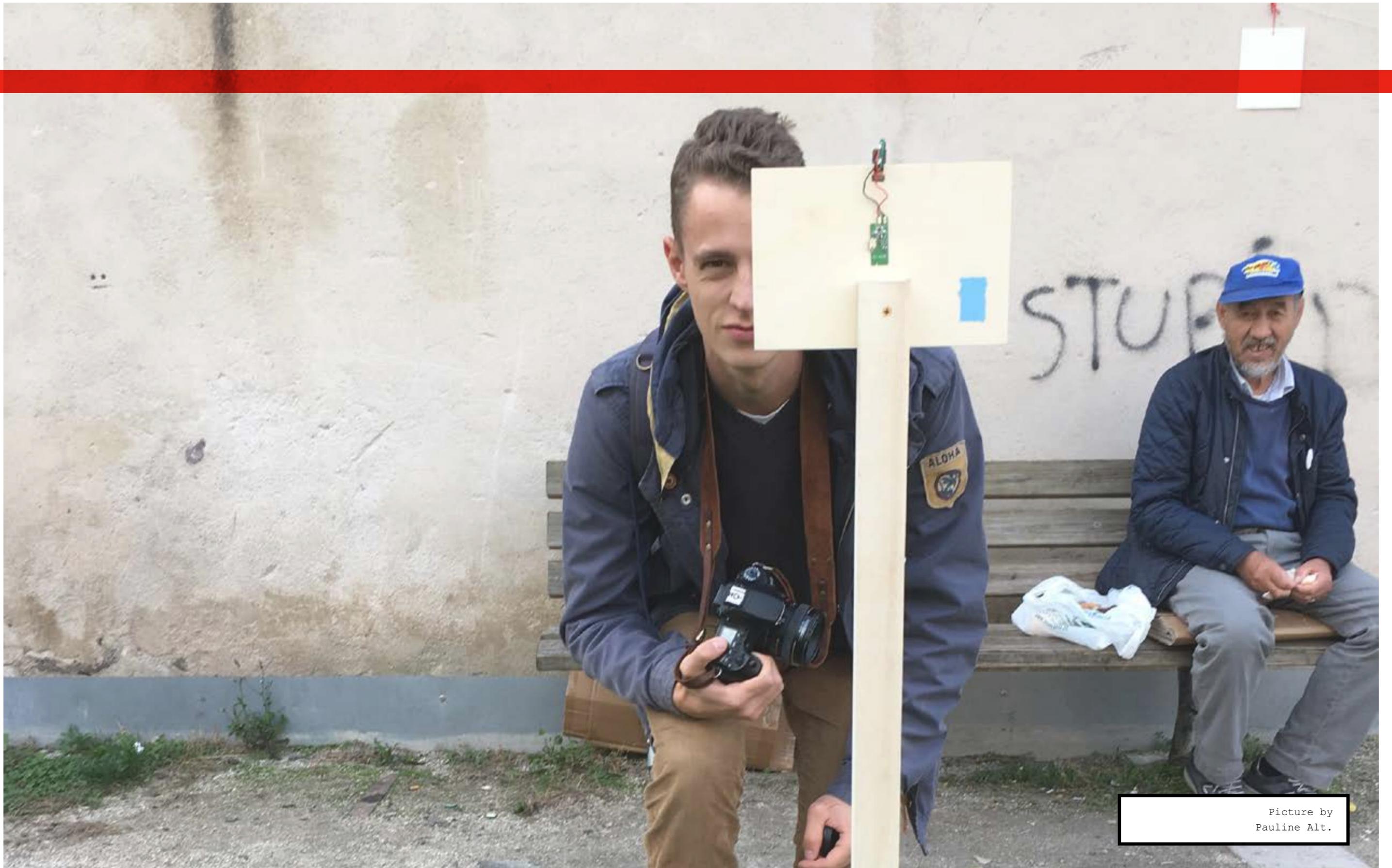
Bei unserem Mülleimer-System waren die Reaktionen messbar. Die Tüten füllten sich mit Müll und wir wurden häufig darauf angesprochen. Wir erkannten das Potenzial der Idee und entwickelten sie weiter. Der erste Prototyp aus Holz und Stoffresten hat dem Wetter und dem Gewicht des Mülls nur ein paar Wochen standgehalten. Wir brauchten etwas Stabiles. Etwas das starkem Regen, böigem Wind und dem Gewicht des Mülls trotzen würde.

Research action: Design through research. Experience through observation. Conclusions through self-reflection. Our interventions in the park illustrated the relations between humans and acting entities. The sociologist Bruno Latour considers artefacts as

communicating actants. Therefore, we were communicating with the park-visitors through our signs and banners. Reflecting on the reactions we experienced, the bin-system provided the strongest response. Wind and weather devastated our first prototype, but the idea survived.

Picture by
Felix Strohbach.





Picture by
Pauline Alt.



make it resistant.



Pictures by
Pauline Alt & Felix Strohbach.

binfluence?

Puristisch und solide. Unlackierte Rohre aus Stahl tragen das Plakat aus hauchdünnem Tyvek, einem Vliesstoff aus verdichteten Polyethylenfasern. Es ist reißfest, wasserundurchlässig und recyclebar. Kaum sichtbare Stahldrähte mit Schraubklemmen zentrieren das Plakat über den Mülleimern. Kleine Metallringe stabilisieren die Aufhängung und schützen vor dem Einreißen. Das zurückhaltende Design des Gestells bietet Platz für die zentrale Frage: "Is this park clean?" Die roten Lettern kontrastieren das weiße Plakat und können aus über 50 Metern Entfernung gelesen werden.

Jeder Mülleimer kann in das Gestell integriert werden. Das Gestell ist zu schwer um es alleine wegzutragen und leicht genug um es zu zweit an jedem öffentlichen Mülleimer der Stadt zu platzieren. Plakat und Frage können schnell und einfach ausgetauscht werden. Steht der Binfluencer an der gewünschten Stelle, füllt er sich von selbst.

Die Antworten könnten statistisch erfasst werden und ein Stimmungsbild zur gestellten Frage abbilden.

IS THIS
PARK CLEAN?

YES

NO

binfluence

Picture by
Felix Strohbach.

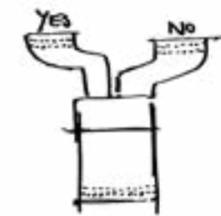
binfluence.

Was innerhalb der alten Klostermauern begonnen hat, wird bald die Welt vieler Mülleimer verändern. Binfluence ist eine Marke und kann sich zu einer Bewegung entwickeln. Der Name setzt sich aus den englischen Worten bin und influence zusammen. Das Gestell gibt Mülleimern eine neue Bedeutung und beeinflusst damit das Verhalten von Menschen. Gleichzeitig spielt Binfluence auf einen neu entstandene Berufsgruppe an. Seit ein paar Jahren nennen sich Menschen Influencer, wenn sie Marketing als persönliche Posts tarnen. Der gesellschaftliche Mehrwert dieser Berufsgruppe ist nicht klar, der des Binfluencers schon. Während Influencer zukünftigen Müll posten, sammeln Binfluencer den vorhandenen Müll ein. Entgegen ihrer Ziele haben sie trotzdem eine Gemeinsamkeit. Beide sind auf Instagram. @binfluencenow



“Während Influencer Müll posten, sammeln Binfluencer Müll ein.”

The Binfluencer is an open artifact. A halfway-product to be developed further. With an online-template people are able to insert their own questions, post it on Instagram and change the purpose of every available bin. It amplifies behaviours towards decision making and creates consciousness about the roles of ourselves individually.



#binfluence



Picture by
Felix Strohbach.

What if we could ...

... binfluence everywhere?

Hunderterte in Bozen, Tausende in Südtirol und Millionen weltweit. Überall stehen ungenutzte öffentliche Mülleimer, die auf ihren Einsatz warten. Jeder dieser Mülleimer könnte die Menschen vor eine andere Entscheidung stellen und würde nebenbei für Sauberkeit sorgen. Mit einem Online-Template zum downloaden, kann die Frage verändert werden. Für die Fragen haben wir die Monotype Schriftart Courier gewählt, weil sie für jeden frei verfügbar ist. Das Template ermöglicht mehrere Formate. Zum Beispiel DIN A0 für öffentliche Plätze und ein Postkartenformat für Zuhause. Zusätzlich gibt es eine Vorlage für ein Gestell zum Ausschneiden aus Pappe oder Lasercutten aus Aluminium. Jeder kann Binfluencer sein.

Take trash. Choose bin.
Binfluence.



Instagram:
[@binfluencenow](#)



binfluence!



Picture by
Felix Strohbach.



Keywords

#binfluence
@binfluencenow

Support

Seab AG Bozen

Partners

Provinz Bozen

KOMEVUOI

Multifunctional public
furniture

A project by Leonie Bahl and
Anna Laumer.



Komevuoi is half-open designed furniture. The pipe construct itself is fixed, but open elements can be changed. Through turning, tilting, arranging, switching modules or adding things, people are invited to create their individual space and furniture.

Intro

Sitzen, Liegen, Entspannen, Spielen, Verweilen, Lesen, Schauen, Treffen und Reden. Jeder Mensch hat unterschiedliche Bedürfnisse und Erwartungen an öffentliche Plätze. Um diese bestmöglich zu befriedigen haben wir Komevuoi kreiert: Ein multifunktionales public furniture, das sich jeder Nutzende entsprechend seiner Bedürfnisse anpassen kann.

Das Gerüst ist konstruiert aus wetterfesten Metallrohren. Ergänzt werden diese mit komfortablen, trotzdem robusten Hanftextilien und Holzmodulen, die mit Seilen befestigt werden. Je nach Bedarf kann das Gerüst gedreht und gewendet, die Module unterschiedlich genutzt, individuelle Arrangements gebildet und eigene Elemente hinzugefügt werden.

Mit einfacher Formsprache und Bildsprache wird ein niedrighschwelliger Zugang zum Möbelstück und seiner Nutzung geschaffen. Dies ermöglicht eine Integration aller Parkbesucher, und inspiriert diese, kreativ und spielerisch Herr über den eigenen öffentlichen Raum zu werden.

Sedersi, sdraiarsi, rilassarsi, giocare, riposarsi, soffermarsi, leggere, guardare, incontrare e parlare. Ognuno ha esigenze e aspettative diverse nei confronti dei luoghi pubblici. Abbiamo creato Komevuoi per soddisfarle nel miglior modo: Un arredo pubblico multifunzionale che ogni utente può adattare alle proprie esigenze.

La struttura è costruita con tubi metallici resistenti alle intemperie. A questi, si aggiungono comodi ma robusti tessuti di canapa e moduli in legno fissati con corde. A seconda delle esigenze, l'arredo può essere ruotato e girato, i moduli possono essere utilizzati in modi diversi, si possono creare configurazioni individuali e si possono aggiungere elementi singoli.

Con un linguaggio chiaro di forme e immagini, si semplifica il rapporto tra l'utente e il mobile ed il suo utilizzo. Questo permette l'integrazione di tutti i visitatori del parco e li ispira a diventare autori creativi del proprio spazio pubblico.

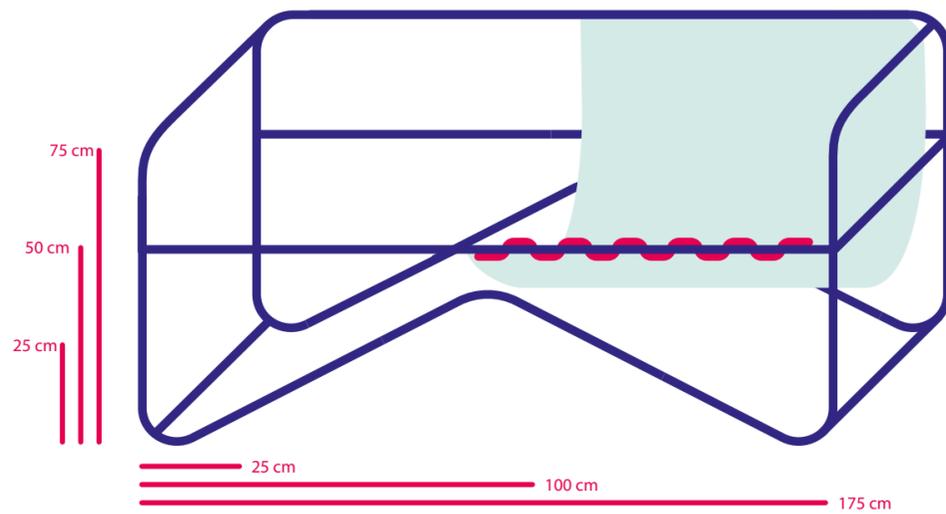
"The ability of great public furniture to inspire innovation [...] and revitalize public spaces." – Futurecapetown

Design Research

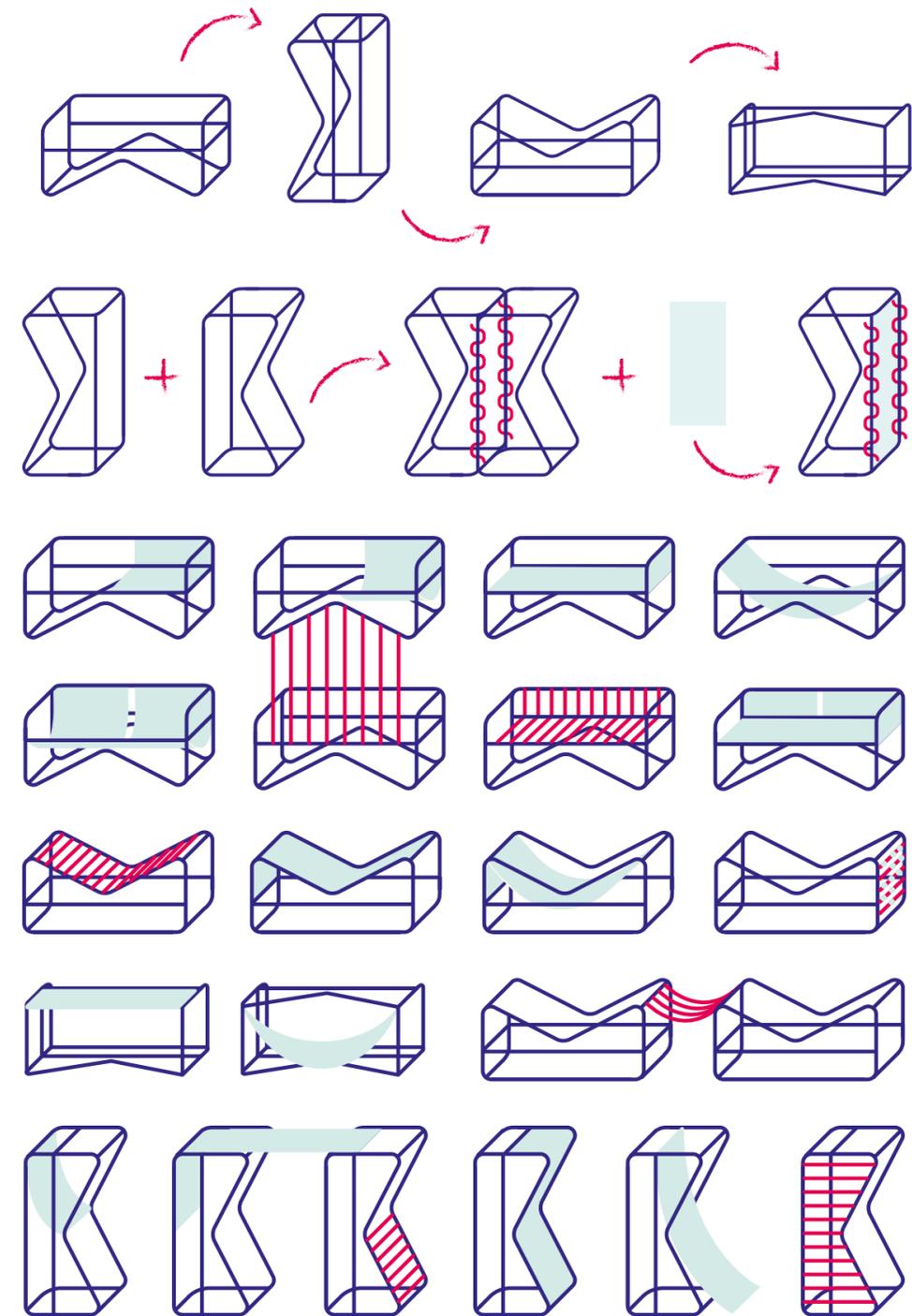
With increasing urbanization, more densely populated cities and rising rents, public spaces are becoming increasingly important. Therefore, public furniture as a central element of urban spaces plays an active role in the design of cities and urban society.



Das Prinzip Komevuoi



Komevuoi arbeitet mit Vielzahlen von 25cm. Das Grundgerüst hat eine Länge von 75 x 75 x 175 cm und einen Löcherabstand von jeweils 10 cm. Die Rohe haben einen Durchmesser von 2,5 cm. Basierend auf diesem simplen System können alle Rahmen und Module einfach und schnell miteinander verbunden und kombiniert werden, wodurch sich die Vielfalt der Nutzungsmöglichkeiten erhöht.

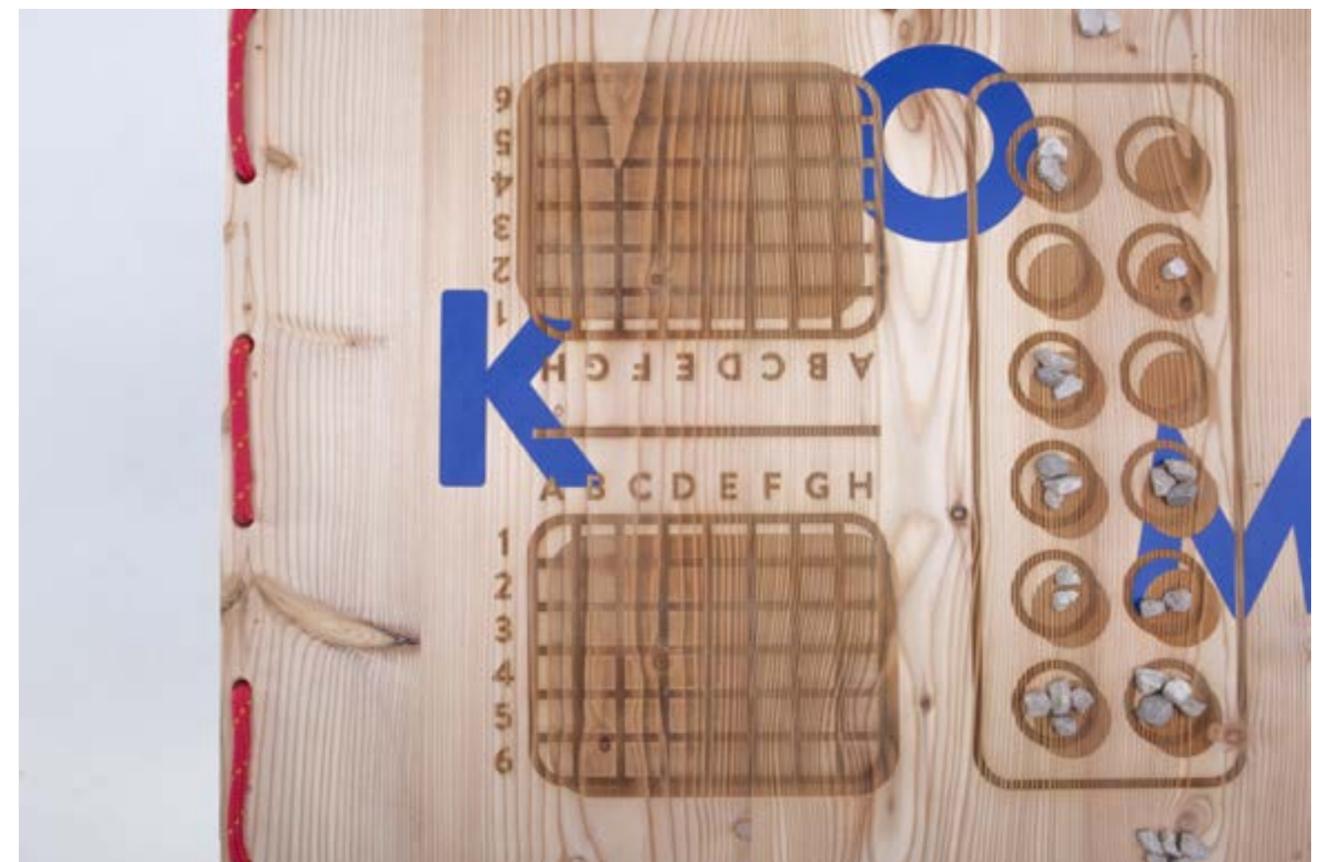


Tilt, move, combine

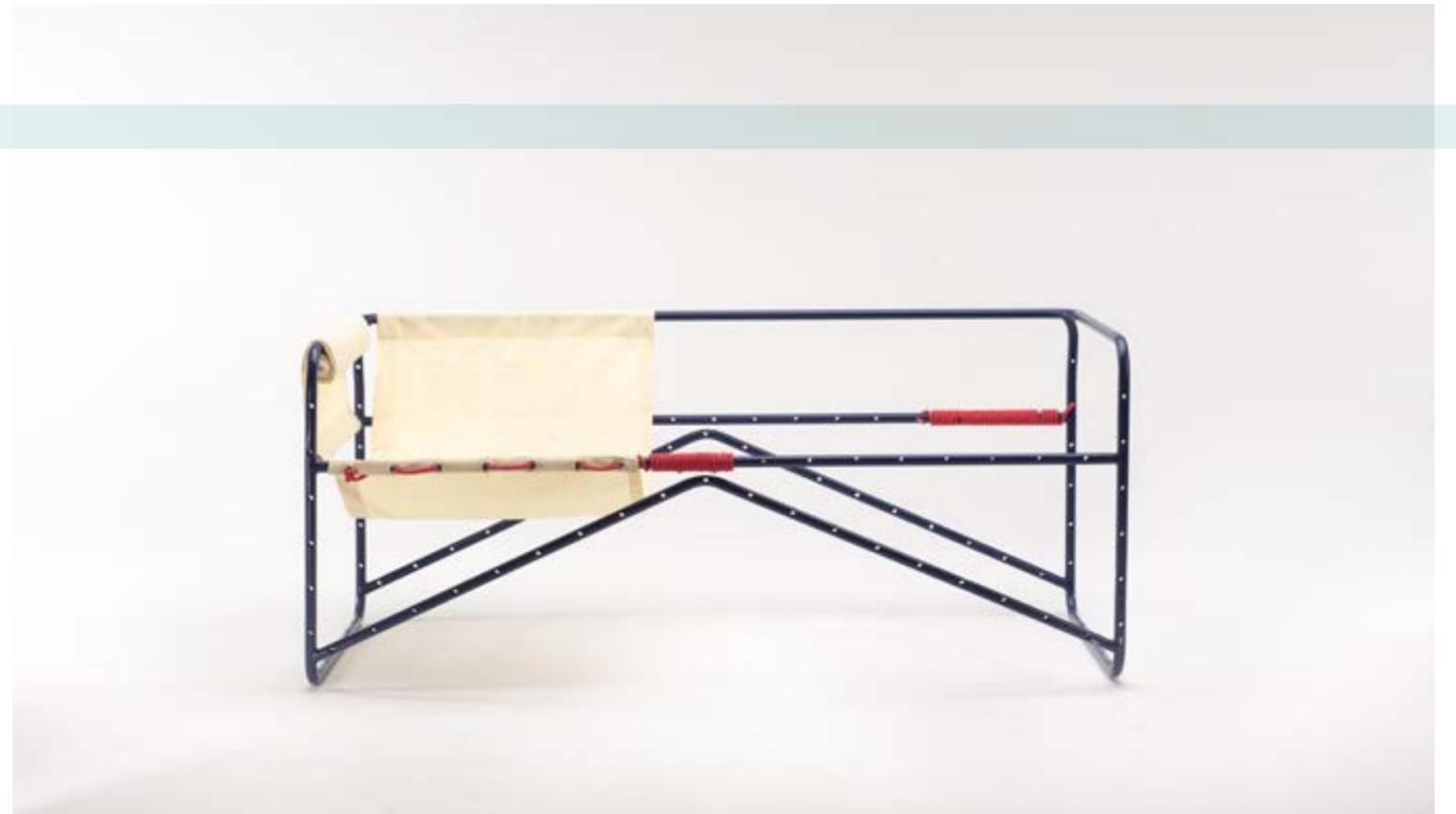
Switch, change, invent, play

Da ist das Ding









Material

Das Gerüst von Komevuoi besteht aus gebogenen Metallrohren. Diese Wahl beruht auf der Langlebigkeit und Wetterfestigkeit des Materials. Die Verarbeitung der Rohre ist simpel und einfach zu reproduzieren. Die Rundungen schaffen eine Willkommensatmosphäre und reduzieren die Verletzungsgefahr. Neben diesen positiven Eigenschaften wird durch die Verwendung von Rohren auch Transparenz gewährleistet. Transparenz steigert die Übersichtlichkeit über den Park und schafft und somit Sicherheitsgefühl. Nach einer Studie zur Qualität des öffentlichen Raums ist das Sicherheitsgefühl ausschlaggebendes Kriterium für die Attraktivität urbaner Plätze (vgl. Flükiger, Leuba 2015, S.10)

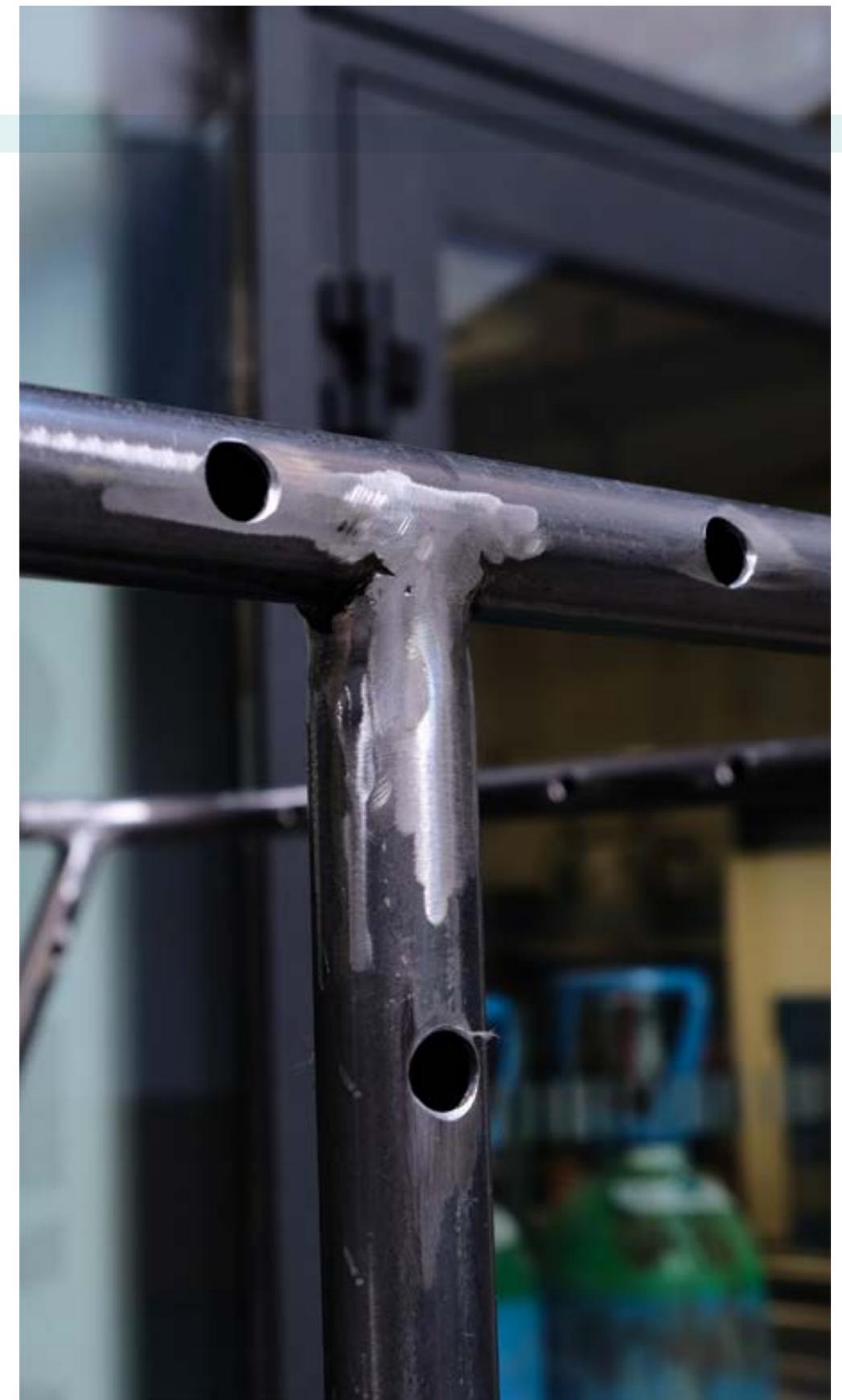
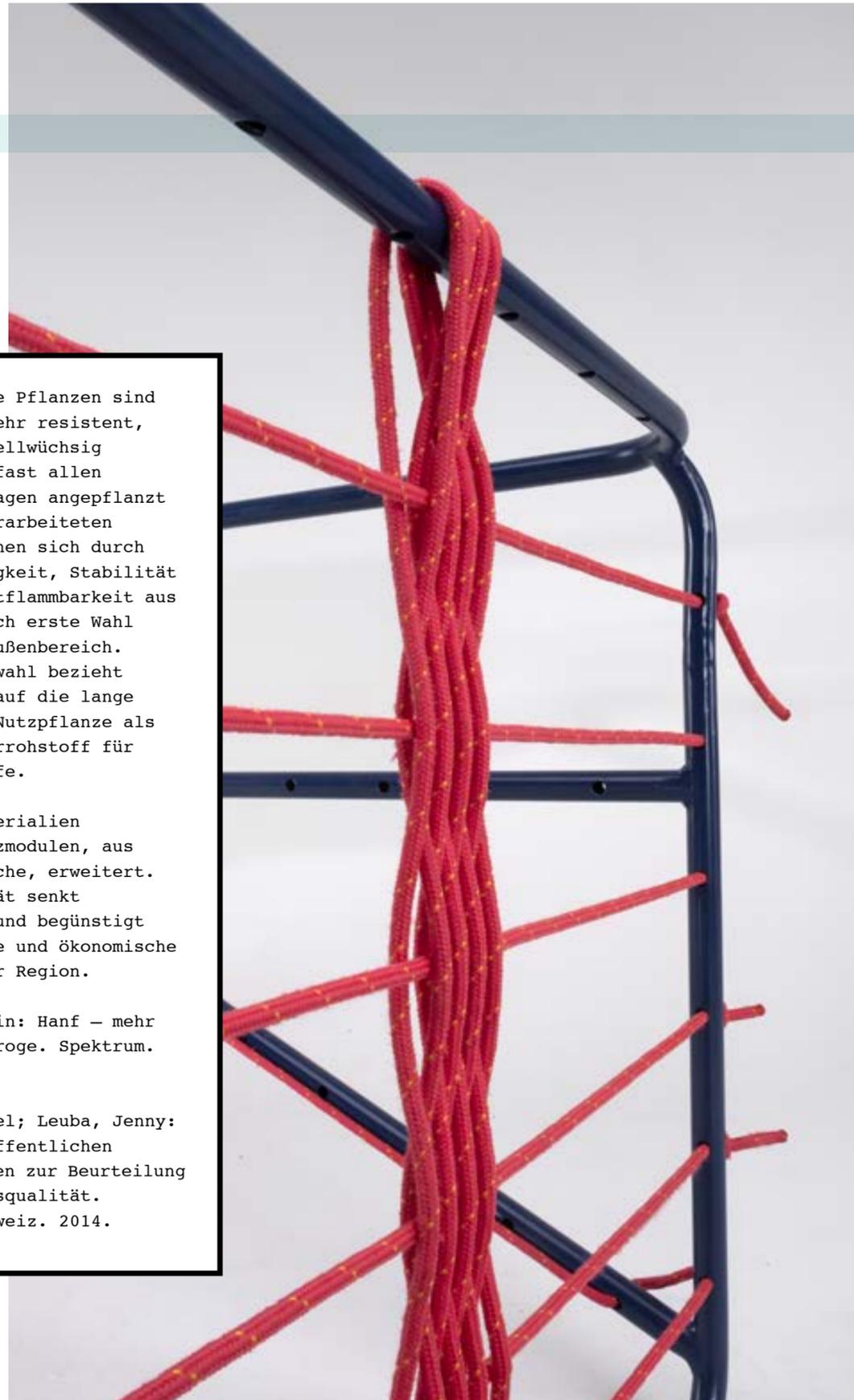
Weiteres verwendetes Material ist Hanf Canvas. Dieses Material zeichnet sich primär durch seine ökologischen Vorteile aus. Hanf Pflanzen werden kaum von Krankheiten befallen und bedürfen daher kaum pestizider

Behandlung. Die Pflanzen sind des Weiteren sehr resistent, genügsam, schnellwüchsig und können in fast allen klimatischen Lagen angepflanzt werden. Die verarbeiteten Textilien zeichnen sich durch hohe Reißfestigkeit, Stabilität und geringe Entflammbarkeit aus und sind demnach erste Wahl für Möbel im Außenbereich. Diese Materialwahl bezieht sich außerdem auf die lange Tradition der Nutzpflanze als wichtiger Faserrohstoff für Seile und Stoffe.

Diese zwei Materialien werden mit Holzmodulen, aus heimischer Lärche, erweitert. Die Regionalität senkt Transportwege und begünstigt die ökologische und ökonomische Entwicklung der Region.

Viering, Kerstin: Hanf – mehr als nur eine Droge. Spektrum. de. 2016

Flükiger, Samuel; Leuba, Jenny: Qualität von öffentlichen Räumen. Methoden zur Beurteilung der Aufenthaltsqualität. Fußverkehr Schweiz. 2014.



Komevuoi – Fundament



What values can be created by public furniture? This question led to an exploration of urban design, semi-open design and the transformation of cities and urban living. In this context, questions about the material, such as the origin of the materials or the environmental impact must also be answered.

People are attracted to public places and parks. This behaviour is based on the urge for interaction and the enhancement of happiness and health in a natural environment (cf. Kirt 2018). Therefore, public spaces, especially city parks, play a central role in the revitalization of cities and districts and in improving living together.

Street furniture as the main elements in public spaces serves to beautify and meet the expectations of users in the best possible way. But they are also vehicles for creating an identity, as well as communal spaces and individual arrangements.

In order to develop furniture, it is important to understand the true function of a space. Parco Cappuccini, as a city park, is currently in disrepute. Negative

reports about drug crimes and vandalism have greatly weakened the park's attractiveness as a recreational area. Nevertheless, current and potential uses can be identified. Most people visit the Cappuccini Park to relax, meet people, take a short walk, spend time with their children or attend events. Komevuoi is, therefore, a furniture that combines all these aspects in one object. With Komevuoi we want to inspire the user to use the furniture however he wants and however he needs. Through the integration of the users and the open, playful design of the furniture, new park visitors are attracted, a unique identity is created and the space is filled with new life.

Kirt, Martin: Designing Outdoor Public Spaces is vital to Cities. 2018.



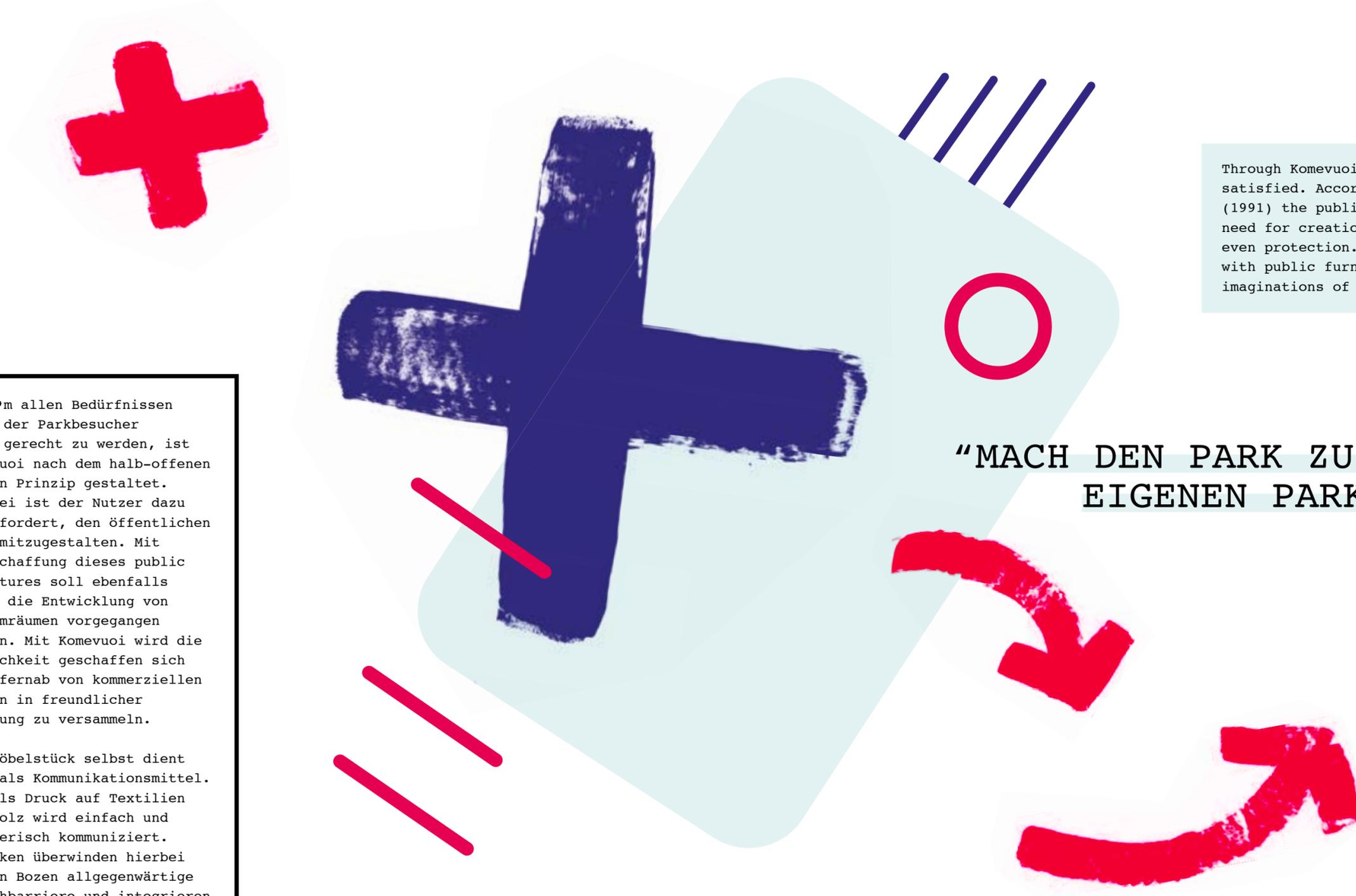
Komevuoi - Wertvoll

Um allen Bedürfnissen der Parkbesucher gerecht zu werden, ist Komevuoi nach dem halb-offenen Design Prinzip gestaltet. Hierbei ist der Nutzer dazu aufgefordert, den öffentlichen Raum mitzugestalten. Mit der Schaffung dieses public furnitures soll ebenfalls gegen die Entwicklung von Konsumräumen vorgegangen werden. Mit Komevuoi wird die Möglichkeit geschaffen sich auch fernab von kommerziellen Räumen in freundlicher Umgebung zu versammeln.

Das Möbelstück selbst dient auch als Kommunikationsmittel. Mittels Druck auf Textilien und Holz wird einfach und spielerisch kommuniziert. Grafiken überwinden hierbei die in Bozen allgegenwärtige Sprachbarriere und integrieren alle Nutzergruppen.

Through Komevuoi different needs are satisfied. According to Manfred, Max-Neef (1991) the public furniture can meet the need for creation, freedom, identity and even protection. By doing and interacting with public furniture people create own imaginations of public spaces.

“MACH DEN PARK ZU DEINEM
EIGENEN PARK”

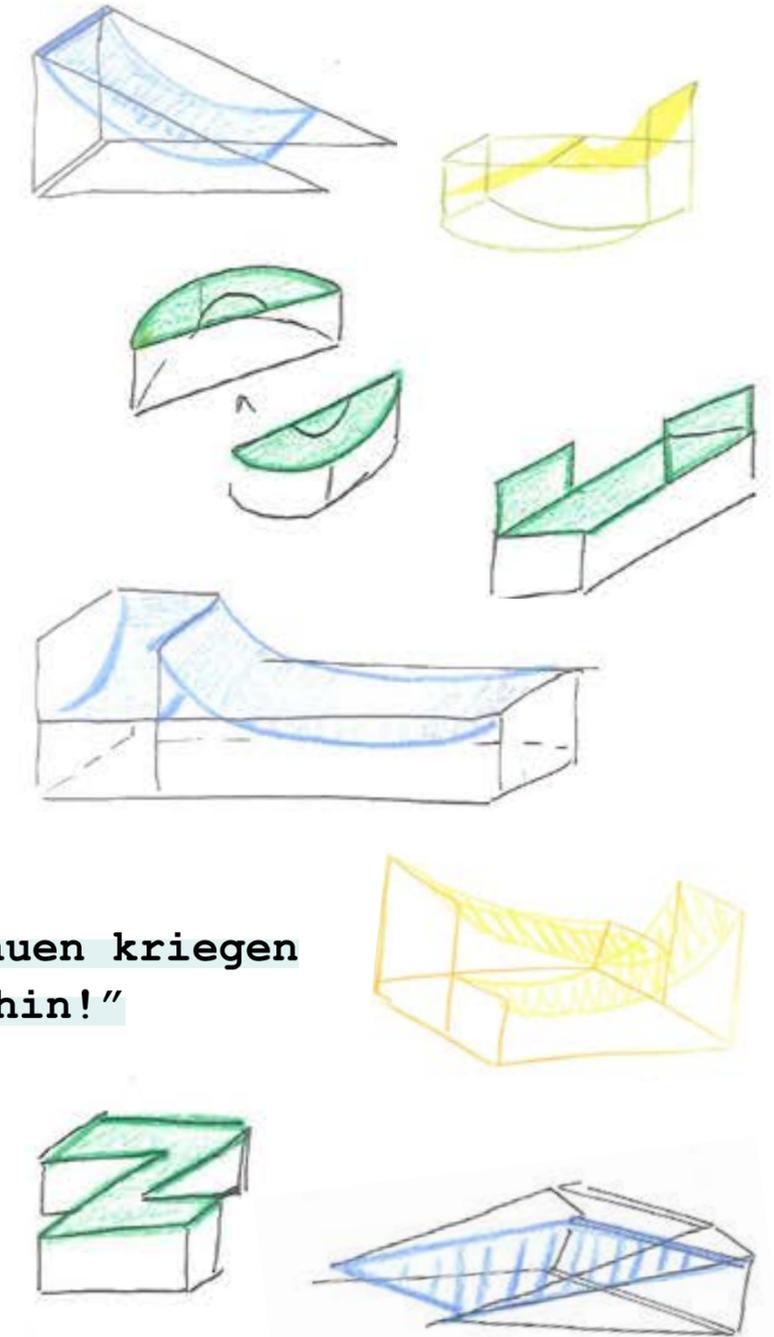


Wie es so weit kommen konnte



Leonie: Also Kisten bauen kriegen wir schon mal hin!"

Sketching. Prototyping.
Rethinking.





We are modeling.



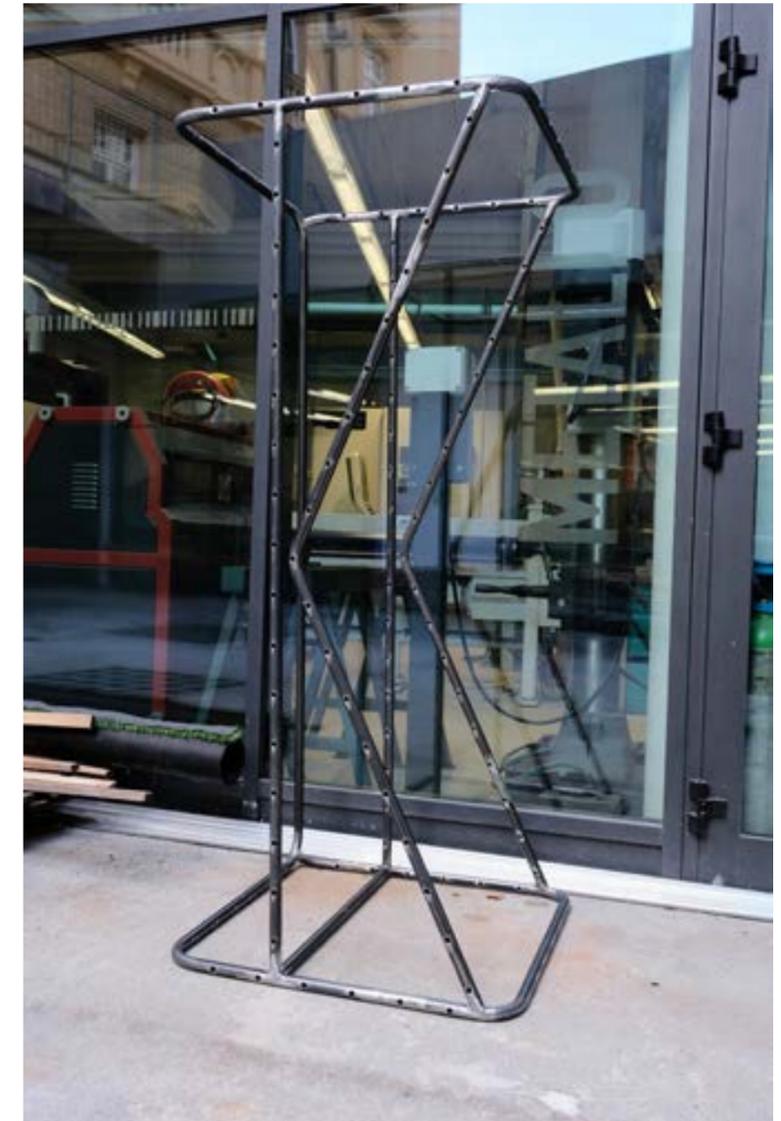
Schöpfungsgeschichte



Anna: "Albert! Der Bohrer ist schon wieder gebrochen!"



Und 7 Tage vor Ausstellung schufen sie das Möbelstück und es wart gut.



Und was lernen wir daraus?

Nach drei Monaten Projektzeit können wir als erstes festhalten: Wir sind geschafft. Möbel konzipieren und bauen ist anstrengend – mental und körperlich. Dennoch haben wir Zahlreiches gelernt. Hier vor allem der Umgang mit neuen Materialien, Techniken und Werkzeugen, welcher sehr bereichernd war. Rückblickend wurde uns auch die Wichtigkeit der Prototyping Phase verstärkt bewusst. Wir durchliefen zahllose Sketching Sessions, bauten verschiedene Prototypen, entwarfen, verwarfen und reflektierten. Obwohl wir von vornherein anstrebten so schnell wie möglich in Echtgröße zu bauen, kamen wir erst durch die energiereiche und nervenaufreibende Modeling Phase zu unserem finalen Entwurf. Hier zeigte sich auch, dass Kommunikation im Team das A & O für eine gelingende Projektarbeit ist. So muss erst einmal eine "gemeinsame Sprache" gefunden und sich gegenseitig eingespielt werden, um nicht größtenteils aneinander vorbei zu reden. Spaß darf natürlich auch nicht fehlen, von dem wir allerdings reichlich hatten. Mit unterschiedlichen Hintergründen, im

Drop the mic.



Selbstreflexion

Kommunikationsdesign und in den Gesellschaftswissenschaften, konnten wir auch von unterschiedlichen Kenntnissen und Fähigkeiten profitieren und lernen. Dies zeigt, dass Interdisziplinarität positiv für das Facettenreichtum und die Tiefe eines Projektes beiträgt. Mit Betrachtung des Gesamtauftrags - der Revitalisierung des Parco Cappuccini lässt sich festhalten, dass allein durch eine Veränderung der Parkmöbel nicht zwangsläufig eine Revitalisierung des

Parkes einhergeht. Dieser Tatsache sind wir uns durchaus bewusst. Unser Möbelstück dient daher primär als Sensibilisierungsinstrument für das Thema Stadtmöbel. Stadtmöbel sollten freundlich und für alle Nutzergruppen passend designt sein. Sie sollten spielerisch, offen und zugänglich sein. Erst so zeigt sich eine Stadt sympathisch und offen für all ihre Bewohner und Besucher.



Keywords

Modular furniture
Komevuoi
Public design

Support

ALBERT <3

Partners

Provinz Bozen

Der Kapuziner

Ein Ort der Begegnung für
soziale Innovationen

Ein Projekt von
Maren Amparo und Clara Gulde

Der Kapuziner ist eine Bar und ein Ort der Begegnung für soziale Innovationen und Menschen wie dich und mich. Als Rahmenwerk ermöglicht er der Gemeinschaft ihre Ideen und Visionen zu kommunizieren. Als sozio-kulturelle Bar aktiviert er Potentiale und bringt alte und neue Einwohner der Stadt zusammen. Offen für verschiedene Veranstaltungen agiert der Raum als Medium um gemeinsame Erlebnisse zu ermöglichen und eine neue Vision von urbanem Leben aufzuzeigen.

Der Kapuziner

Der Kapuziner ist eine Bar und ein Ort der Begegnung im Kapuzinerpark in Bozen. An diesem Ort treffen diverse Menschen zusammen, die sich sonst vielleicht nicht begegnen würden. Neben einem einfachen Speisenangebot, welches für jeden Geldbeutel erschwinglich ist, bereichert er das Stadtleben mit einem vielseitigen Sozial- und Kulturprogramm. Dieses Programm lebt von Events, welche von sozialen Vereinen und Institutionen im Kapuziner veranstaltet werden. Die Vielseitigkeit der Veranstalter garantiert dabei die Diversität der Veranstaltungen sowie des Publikums. Der Kapuziner hat das Potential, ein Sprachrohr für die vielen soziale Vereine und Institutionen der Stadt zu sein und ihnen eine zentrale Plattform im Stadtzentrum zu liefern, die vielen fehlt. Die genaue Ausgestaltung des Angebotes hängt von der Zusammenarbeit mit den Partnern ab. So ist Der Kapuziner ein Langzeitprojekt, welches sich über die Zeit entwickeln und aufbauen kann. Er bietet dabei einen physischen Rahmen und ein Wertegerüst, in dem die Begegnungen und der Austausch stattfinden.

“DER KAPUZINER IST EIN SPRACHROHR FÜR DIE VIELEN SOZIALEN VEREINE UND INSTITUTIONEN DER STADT”

Design Research

We started our journey by Co-Designing a timeline for the Park. From the beginning we oriented our vision and value system towards the original purpose of the park when it was still used by the order of the Capuchins. The order was known for having close bonds to the people and the poor, often being engaged in social projects. Using this as a starting point of our research, we envision the Park of the Capuchins as an urban living space for everyone. A living space, where encounters take place and people of different cultural backgrounds enter in a dialogue.

Der Kapuziner è un bar e un luogo d'incontro nel Parco dei Capuccini a Bolzano. In questo luogo si incontrano persone che altrimenti non si sarebbero incontrate. Oltre al menu semplice, accessibile per ogni tipo di portafoglio, Der Kapuziner aumenta la vita di città col suo vasto programma sociale e culturale. Questo programma vive di eventi, organizzati nel Kapuziner da associazioni e istituzioni sociali. Questa varietà di eventi garantisce anche un vasto pubblico. Der Kapuziner ha il potenziale per essere un portavoce delle numerose associazioni sociali e istituzioni della città e per fornire loro una piattaforma centrale nel centro della città che molti non hanno. La forma esatta dell'offerta dipende dalla collaborazione con i partner. Der Kapuziner è un progetto a lungo termine, che può svilupparsi e svilupparsi nel tempo. Offre un quadro di riferimento e un quadro di valori in cui si svolgono incontri e scambi.



Eine sozio-kulturelle Bar im Zentrum Bozens

Begonnen haben wir unser Projekt mit einem Blick in die Vergangenheit. Ursprünglich wurde der Kapuzinerpark als Garten des Kapuzinerordens genutzt. Dieser Orden ist bekannt für seine Nähe zum einfachen Volk und den Armen sowie für sein Engagement in sozialen Projekten. Davon ausgehend stellten wir uns den Park als einen urbanen Lebensraum vor, einen Ort wo Menschen mit unterschiedlichen kulturellen und sprachlichen Hintergründen sich begegnen und in einen Dialog treten. Von Beginn an lag unser Fokus darauf, einen gemeinsamen Raum zu schaffen, in dem alles möglich ist, einen Raum den die Einwohner Bozens zu ihrem machen können. Mithilfe eines einfachen dreisprachigen Fragebogens von unserem Kommilitonen Emmanuele Broglio hatten wir direkte Antworten der Nutzer und Anwohner auf die Frage, was sie im Park ändern würden, wenn es die Möglichkeit dazu gäbe. Neben Kritik an der aufgrund der umliegenden Mauern fehlenden Einsehbarkeit des Parks von außen sowie des schlechten Sauberkeitszustandes wurde der Wunsch nach Kontrolle der derzeitigen Nutzer des Parks mehrmals deutlich artikuliert. Nach einigen Wochen regelmäßiger Recherche im und um den Park haben sich für uns folgende kritische soziale Themen bestätigt:

fehlende Kommunikation zwischen langjährigen und neuen Einwohnern, fehlende soziale Treffpunkte, soziale Segregation und Marginalisierung, sowie eine mangelnde Identifikation der Parknutzer mit dem Park.

Vom zuständigen Architekten Kurt Wiedenhofer übernahmen wir die Idee, eine Bar im Park zu bauen. Bereits in der ersten Phase des Projektes lag die Errichtung einer Bar als Ort der Begegnung und lokale Institution für Diversität im Zentrum unseres Konzepts. Indem wir einen Ort schaffen, wo alltägliche Situationen stattfinden, werden Spielräume für Dialog und Austausch eröffnet. Aus diesem Grund haben wir uns dafür entschieden, einen physischen Raum zu bauen, welcher eine feste Institution im Kapuzinerpark darstellt. Die Bar fügt sich als sozialer Treffpunkt in den Alltag der Anwohner und Einwohner ein und belebt so den Park. Dies fordert eine neue Identifikation mit dem Ort. Das hat zur Folge, dass der Kapuzinerpark wieder sauber und sicher ist. Orientiert an der ursprünglichen Philosophie des Kapuzinerordens und gelegen im Kapuzinerpark nennen wir die Bar Der Kapuziner.

A questionnaire by our study colleague Emmanuele Broglio helped us deepen our understanding of the wishes of the citizens and neighbouring residents. We became aware of the friction between locals and new locals and started to understand what was the center of the problem: a lack of communication between locals and new locals,

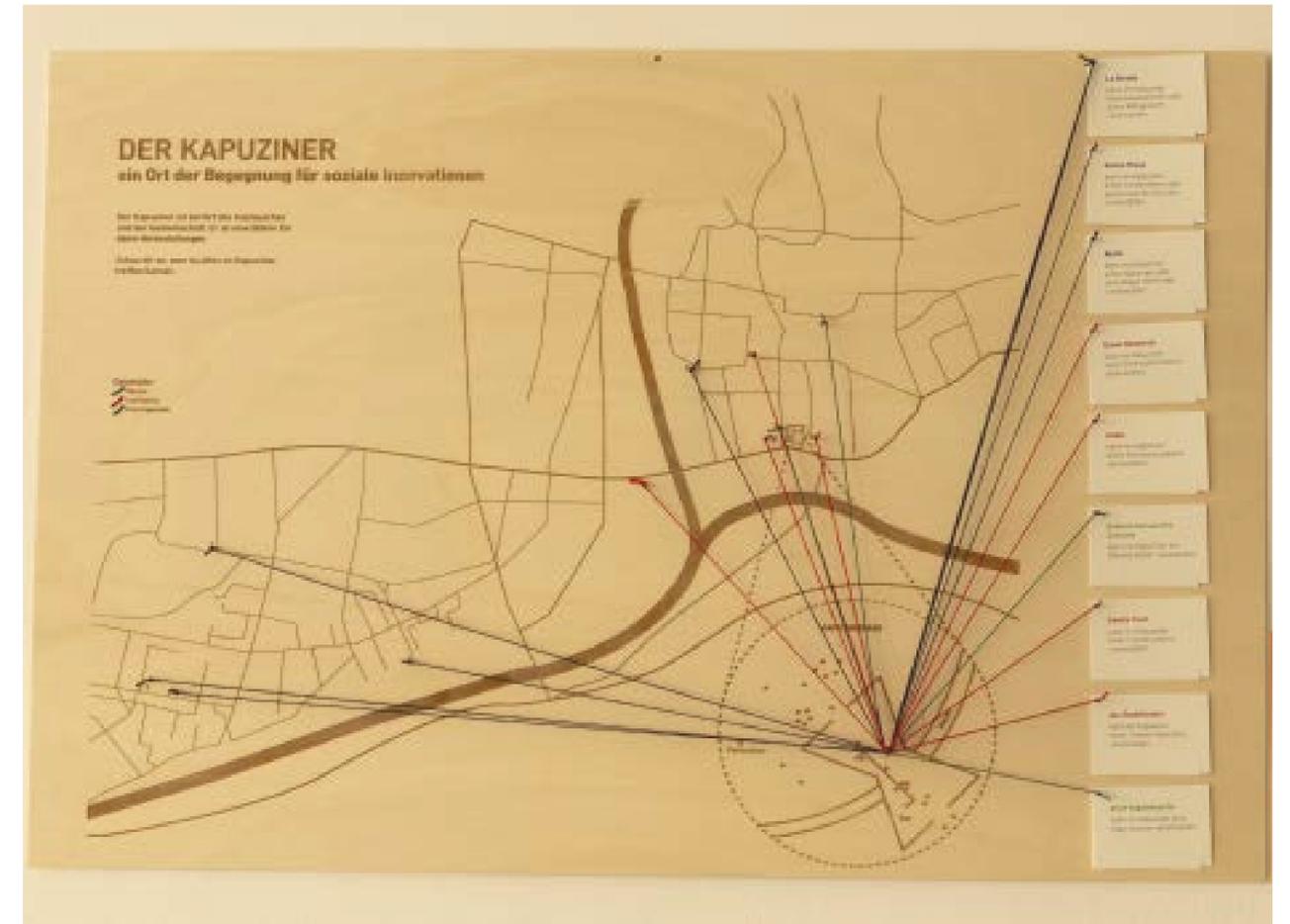
a lack of social meeting spaces, social segregation and marginalization as well as an insufficient identification with and ownership of the space. Facing that friction, our project intends to bring together locals and new locals. We aim at a socially-conscious design as reaction to pressing contingent realities.



The Bar as Nodal Point on Several Dimensions

CONNECTING THE PRIVATE, THE COMMON AND THE PUBLIC

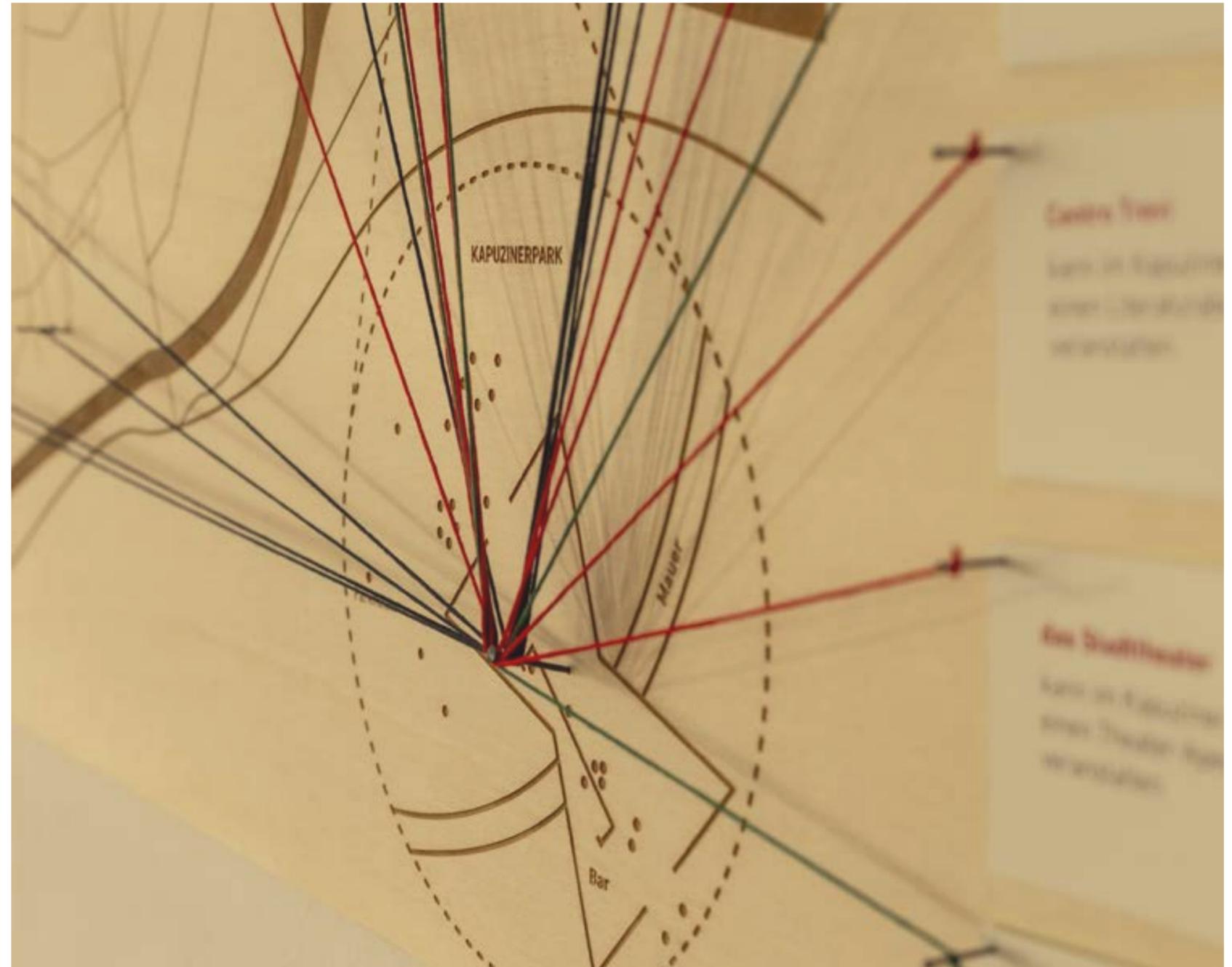
Für unseren Kurs in Information Design haben wir eine vereinfachte Karte Bozens gezeichnet, auf der wir potentielle Partner räumlich verortet haben. Der Kartenausschnitt ist davon bestimmt, wo sich die potentiellen Partner befinden. Mithilfe eines vergrößerten Ausschnittes zeigen wir, wo die sich Bar befinden soll und wie der diaboloförmige Bau aussehen könnte. Da wir bisher noch nicht mit der konkreten Partnerakquise begonnen haben handelt es sich bei dieser Karte um ein Dialogobjekt, anhand dessen verschiedene Potentiale aufgezeigt und diskutiert werden können. Aus diesem Grund haben wir uns entschieden mit Holz zu arbeiten um die Karte an sich anschaulicher und haptischer zu machen. Mithilfe von zusätzlichen Elementen wie Nadeln und Fäden zeigen wir in einer zweiten Ebene das Beziehungsnetzwerk, welches durch den Kapuziner entstehen könnte.



By introducing a socio-cultural bar concept, we create a framework that enables the community to communicate their ideas and visions. This activates unused potential by bringing together locals and new locals. Open to diverse events, the space acts as a medium to enable and Co-Design experiences and offer an alternative narration of urban life. We see the bar as socio-spatial construct and as nodal point on several dimensions: the private, the common and the public.

Ein Bindeglied zwischen Innen und Außen

Aufgrund seiner ursprünglichen Verwendung ist der Park noch heute von einer Mauer umgeben, welche das Innere vom Äußeren trennt. Unsere Vision einer Bar, welche Menschen verbindet, die sich sonst nicht so einfach begegnen würden, führte uns zu der Entscheidung, diese Verbindung durch einen physischen Durchbruch der Mauer zu unterstreichen. So wird die Bar an der südöstlichen Parkseite zum Bindeglied zwischen dem Inneren des Parks und der äußeren Umgebung, dem Stadttheater. Die Eingänge finden sich an den gegenüberliegenden Seiten, sodass man die Bar auch als Durchgang vom Park zum Theatervorplatz und umgekehrt nutzen kann. Um den Durchbruch in der Wand möglichst klein und die Raumgröße dennoch maximal zu gestalten, haben wir uns für einen diaboloförmigen Bau entschieden.



Envisioning this bar to connect people that do usually not meet easily we decided to physically connect the inside and the outside of the park by breaking through the wall.

Kulinarik und Kultur

Wichtig war uns von Beginn an auch, die jetzigen Nutzer des Parks nicht auszuschließen oder zu kontrollieren, sondern sie in unser Konzept mit einzubeziehen und ihnen somit einen Platz und eine aktive Rolle zu geben. Deshalb haben wir zunächst versucht, die Ursache dafür herauszufinden, warum der Park heute von vielen so Obdachlosen und New Locals genutzt wird, die dort ihren Tag verbringen. Gespräche mit engagierten Bürgern und New Locals selbst machten deutlich, dass diese Menschen oft keinen Ort haben, wo sie sich tagsüber aufhalten können. Die Wohnheime für Geflüchtete schicken ihre Bewohner teilweise tagsüber weg, sodass diesen keine andere Möglichkeit bleibt, als sich in der Stadt

herumzutreiben, da sie meist keiner Beschäftigung nachgehen. Um dies zu ändern, schafft *Der Kapuziner* Jobs für New Locals, die im Service der Bar ehrenamtlich oder für Geld arbeiten können.

Auch im gastronomischen Angebot der Bar spiegeln sich unsere menschenorientierte Philosophie und unsere Werte wider. So bietet die Bar Speisen und Getränke zu erschwinglichen Preisen an, denn im *Kapuziner* soll jeder satt werden. Das Menü ist einfach und variiert wöchentlich mit international inspirierten Gerichten.

Our analysis of needs led us to consciously design the functions of the bar. We identified the common need to use a public space. Since some people want to have this space for themselves we see our mission in working as a facilitator to help people realizing that there is a place for everyone.

Furthermore, we regard the current situations of the new locals in Bolzano to be one of the most pressing problems, also in relation to the park: their need of subsistence, identity, sense of belonging and respect. Following our human-centered approach, the bar creates jobs for new locals working in the service and on an organizational and communicative level.

“IM KAPUZINER SOLL JEDER SATT WERDEN”

Neben dem kulinarischen Angebot lebt *Der Kapuziner* von kulturellen und sozialen Veranstaltungen. Nach einer kurzen Recherche zu sozialen Innovationen in Bozen sind wir auf verschiedene Vereine und Institutionen gestoßen. Anstatt das Rad neu zu erfinden soll *Der Kapuziner* diese Akteure vernetzen. Gleichzeitig schafft die zentrale Lage des Parks auch jenen Akteuren ein Forum, welche häufig in der Peripherie Bozens angesiedelt sind. Abgesehen von ein paar zentral gelegenen Vereinen gilt dies für einen Großteil der potentiellen Partner. Dieses Netzwerk fördert die Sichtbarkeit dieser, vereinfacht die Kommunikation untereinander und lockt neue Gemeinschaften an. Es ermöglicht den Akteuren ihre bereits aufgebauten, eigenen Netzwerke miteinander zu teilen und somit zu erweitern. Die zentrale Lage lädt außerdem neue Gesichter ein in den *Kapuziner* zu stolpern und die gelebte Vision von urbaner Gemeinschaft mitzugestalten.

Neben der Plattform für dieses Netzwerk bietet *Der Kapuziner*, eingebettet in den Park, eine Bühne für deren Veranstaltungen. Diese Veranstaltungen profitieren von der Lage sowie der gebotenen Infrastruktur und Serviceleistungen der Bar. Von Urban Gardening, über Literaturabende bis hin zum Yoga-Kurs ist das Spektrum der Veranstaltungen vielseitig, genauso wie seine Veranstalter.

Our socio-cultural bar, *Der Kapuziner*, sits between the definitions of an agonistic and enabling artifact. It connects people, social associations and institutions that would otherwise not have met. It actively pulls in people to diversify human and social capital. Enabling the diverse social associations and institutions to host events in our space, we promote a wide distribution of agency and Co-Design what is happening inside the walls of the Park of the Capuchins. All this takes place in a certain value frame. We amplify values of sharing, communing, collectivity and participation. The people are empowered to fulfill various roles of agency, as guests, hosts, musicians, cooks, and much more. With this approach, we aim at building capacity, not dependency. The focus lies on mutual learning within a network on eye level.

Building a network, we amplify the visibility of and communication between social associations and institutions working on the same or similar vision. Furthermore, by simply creating situations of everyday life we attract communities and offer an alternative narration of urban life. With the events we want to show new paths, for example through fostering a repair culture. By enabling experiences, we invite to a change of perceptions and a contest of beliefs. Our program creates emotions, because we believe that a good story is retold.

Orientiert an der Grundidee der Kapuziner stehen Begegnungen auf Augenhöhe und die Gemeinschaft im Zentrum. Im *Kapuziner* kann man voneinander lernen und seine Perspektiven zu erweitern. Auf diese Weise ist Der Kapuziner ein zentraler und permanenter Ort um der Vision eines gemeinsamen urbanen Lebens ein physisches Zuhause zu geben.



For the future, we never see our project as final. Rather, we want to leave it to the community and the users of the park to motivate people to make the space theirs. We envision a living space as *living space*.



Keywords

(Co-)creation, future-
friendly, capability approach,
visios, infrastructures,
social innovations

PARTNER

Autonome Provinz Bozen-Südtirol,
Abteilung Vermögensverwaltung

UNTERSTÜTZERINNEN // SOSTENITORI

Kurt Wiedenhofer
Waltraud Kofler-Engl
Sabina Frei
Luigi Scolari (Quasi Centro)
Margot Wittig & Winfried Theil (lab:bz)

TEACHING TEAM

Kris Krois (Communication-Interaction-Services)
Karl Pircher (Object-Spaces-Services)
Alastair Fuad-Luke (Design Research)
Lisa Borgenheimer (Information Design)
Andrea de Chirico (Design & Materials)