

[vom] bodenlos

Spielen in den Bäumen

A. W. Faust und Peter Hausdorf



Man kann behaupten, der Wursch in die Bäume zu klettern ist ein menschlicher Urinstinkt. Der Spielplatz „[vom] bodenlos“ greift diesen Antrieb auf und trägt die kindliche Aktivität in die Baumkronen. An diesem Ort wird der Boden nicht mehr berührt! Man bewegt sich kletternd, balancierend, schwebend, schwingend. Im Mittelpunkt stehen dabei Netzkonstruktionen, die von den Bäumen selbst getragen werden. Eine Innovation.

Auf der Landesgartenschau Wolfsburg ist ein Spielplatz entstanden, der genau diese Träume realisiert. Als Teil der neu entstehenden „Erlebniswelt Allerpark“ – eine touristische Ergänzung der Autostadt – liegt er eingebettet in einem kleinen Waldstück mit Blick auf den Allersee zwischen der VW Arena und dem geplanten Multidom, einer Ski- und Kletterhalle. Leitmotiv der Erlebniswelt ist das Thema „Bewegung“.

„[Vom] bodenlos“ ist dabei neben der Skate-Skulptur im Norden ein erster Baustein der Spielandschaft im Allerpark. Nach Abschluss der Landesgartenschau werden auf dem Gelände ein Bikerparcours und eine Wasserkianlage in Betrieb genommen. Als besondere Perle für das Freiraumsystem wurde frühzeitig das kleine Waldstück erkannt, das im Süden an den Allerpark grenzt. Der sehr homogen strukturierte Eichenbestand bietet ein atmosphärisches Potenzial mit dem die neu angelegten Parkteile des Allerparks naturgemäß nicht wuchern können. Der lichte Schatten der Eichen und der weitgehend erhaltene „wilderer“ Charakter des Waldparks bieten einen echten Kontrastraum zu den Rasenkubaturen des Hauptparks. Im Spielkonzept, das für den Allerpark im Hinblick auf die Gartenschau erstellt wurde, kam dem Wäldchen die Bedeutung des zentralen Spielortes zu.





Entwurfskonzept „[vom] bodenlos“

Grundlage für dessen Entwicklung war das Entwurfskonzept des Büros [no]te] hausdorf] sinai]: Der Grundgedanke von „[vom] bodenlos“ ist es, eine Welt zu schaffen, in der die Bewohner den Boden nicht mehr berühren. Im Mittelpunkt steht eine Kletterlandschaft aus Seilen- und Seilstrukturen, die in die Bäume eingewoben zu sein scheint. Ergänzt wird dieses schwebende Gewebe durch eine Folge von Seilbrücken, Kletterstämmen und Plattformen, die an das Netz angedockt sind und von hier ausgehend eine vorhandene Lichtung als Hangelpfad umschreiben. Als „statisches“ Element ist in die Spiellandschaft ein streng kubischer Spiel- und Aussichtsturm eingestellt. Von ihm aus ist das Netz auf oberer Ebene zugänglich. In über 5 m Höhe werden Blicke zum Schloss und zum Allerseer See möglich.

Vision: Seilstruktur in Bäumen

Von der ersten Idee an, sollten die vorhandenen Bäume in die Netzlandschaft („Netzscape“) einbezogen werden. Zusätzliche Stüt-

zen als Tragwerk der Netzstruktur hätten das Bild eines in den Bäumen schwebenden Netzes geschwächt – die Stämme selbst sollten das Netz tragen. So schlicht dieses Konzept klingt, stellt es technisch eine Innovation dar: Die Bäume werden zum Teil des statischen Systems und müssen in dieser Hinsicht vorab beurteilt werden. Das Wissen um statische Funktionsweisen im „Bauwerk Baum“ und die Verlässlichkeit empirisch bzw. im Versuch ermittelter Aussagen zur Baumstatik hat heute einen Stand erreicht, der sichere Aussagen zur Aufnahme von Lasten durch Bäume ermöglicht. Damit ist die dauerhafte Einbeziehung von Bäumen in Bauwerke machbar und nicht zuletzt genehmigungsfähig.

Realisierung und technische Ausstattung

Die Netzlandschaft überspannt eine Fläche von ca. 1750 m² und besteht aus einer Komposition oktogonaler Einheiten die zu zweitartig aufgespannten Großflächen zusammengefügt sind. Die Lagegeometrie des Net-

zes folgt damit den Standorten der fünf einbezogenen Eichen. Die Hochpunkte des Raumgebildes bilden die Einhängelkränze an den Stämmen in bis zu 4,75 m Höhe, während die Netzränder auf den Boden abgespannt sind. Die Befestigung am Baum erfolgt mit einem am Stamm druckgedämpften Keilringssystem, das für diesen Zweck mit dem Hersteller entwickelt wurde. Im Hinblick auf die Spielplatzsicherheit können Kletternetze bei richtiger Anordnung und Wahl der Maschenweiten grundsätzlich als Spielgerät und Absturzsicherung in einem bewertet werden. Insofern ist die relevante Absturzhöhe zunächst die Höhe des Netzrandes. Dieser liegt im Hinblick auf den flächenhaften Fallschutz aus Holzhäcksel bei bis zu 2 m. Netzöffnungen und Durchdringungen in größeren Höhen sind jeweils mit Kletterkegeln und -trichtern kombiniert, die auch als Netzzugänge dienen. Zusätzliche Komponenten bilden Seilbrücken und „Himmelsleitern“ zu den benachbarten Bäumen außerhalb des Netzes.



MiniM
 Alles in der Natur modern



Kletterlandschaft

Gestalterisches Ziel für die Kletterlandschaft war die Schaffung einer möglichst reinen Netzarchitektur zwischen den Stämmen. Die ergänzenden Spielbauten wurden bewusst streng und architektonisch entwickelt, auch um den Kontrast zu den Baumnetzen zu stärken und diese in ein Wechselspiel zu bringen. Die stärkste Struktur hierin stellt der weiße Turm dar. Er ist als Stahlfachwerkkonstruktion ausgebildet mit einer innen liegenden Rumpenspinde. Über verschiedene Ebenen sind für Kinder wie auch Erwachsene die Netzebene und die Aussichtsplattform erreichbar.

In ihrer Schlichtheit wie ein Schwesterbauwerk des Turms wirkt die Doppelschaukel, die den Raum abschließenden Damm neben dem Spielplatz besetzt. Die in den sich gegenüberstehenden Rahmen eingehängten Schaukeln sind so miteinander verbunden, dass die Schaukelbewegungen miteinander pendelartig korrespondieren. Ein gemeinsames Schaukelerlebnis ist die Folge, deren optischer

Ablauf auch für Zuschauer seinen Reiz hat. Turm und Schaukel markieren von Ferne den Endpunkt des Parks, sind damit nicht nur Teil der Spiellandschaft sondern auch zeichnerische Parkarchitekturen und Orientierungspunkte.

Fazit

In den ersten Wochen der Gartenschau konnte bereits ein reges Interesse an dem Spielplatz festgestellt werden. Während ganze Schulklassen in den Wald pilgern und „[vom] bodenlos“ klettern, stehen die erwachsenen Besucher zunächst abseits, um dann zaghaft zu balancieren und in den Seilen zu spielen. Die gesamte Netzstruktur erweist sich dabei als überraschend flexibel und stellt eine größere Herausforderung dar, als zunächst vermutet. Obwohl erst drei Monate alt, so hat man doch den Eindruck, als ob der Spielplatz schon immer in dem Wald gewesen ist: mindestens so lange wie der Traum „[vom] bodenlos“ zu sein.

Waldspielplatz

Landesgartenschau Wolfsburg 2004
 Erlebniswelt Allerpark

Bauherr: Stadt Wolfsburg vertreten durch die Marketing- und Servicegesellschaft Allerpark mbH

Planung: [nolte] hausdorf] sinai]; Freie Landschaftsarchitekten Folco Nolte, Peter Hausdorf, AW Faust
 Mitarbeit: Matthias Grobe, Britta Horn, Sebastian Raake

Baumstatik: Dipl. Ing. Klaus Schöpe, öbv SV, Edewecht

Statik: Dr. Schroeter & Dr. Kneidl Beratende Ingenieure GmbH, Weiden

Prüfstatik: Dieter Sigmund Prüflingenieur für Baustatik, Mering

Technische Planung und Ausführung der Netzstrukturen:

Corocord Raumnetz GmbH, Berlin

Baumpflege und Montage: Firma Baumrausch, Wolfsburg

Spielturn, Schaukeln, sonstige Spielgeräte: Norbert Schwarz, Spielgeräte und Parkbauten, Berlin; FHS Spielgeräte, Amsberg

Baukosten: Netzstrukturen: brutto 120 000,- Euro; Parkbauten und Spielgeräte: brutto 72 000,- Euro