

Dokumentation des Entstehungsprozesses
der abschließenden Arbeit

3D-Modell gestützte Raumplanung zur Verbesserung der Lebensqualität in urbanen Räumen anhand des Welser Stadtplatzes

verfasst von

Johanna ECKERSTORFER

betreut von

MMag. Herbert MESCHUH

Abgabedatum:

26.02.2026

8B

BRG Wels Wallererstraße

Wallererstraße 25

4600 Wels

Abstract

Diese Abschließende Arbeit behandelt die 3D-Modellierung des Welser Stadtplatzes als Beispiel einer Umgestaltung von urbanen Räumen. Mit dem Ziel mehr Lebensqualität zu schaffen, soll diese Arbeit ein Beispiel für eine zukunftsorientierte Raumplanung sein. Zuerst sind Interviews mit Fachleuten aus der Stadtplanung und dem Stadtmarketing angeführt, welche als Grundlage für die Modellierung herangezogen werden. Im Hauptteil wird der Entwurf der Umgestaltung in Text und Bild festgehalten. Anschließend ist nach einer kurzen Einführung in das 3D-Modellierungsprogramm SketchUp der Prozess der dreidimensionalen Gestaltung dokumentiert. Das letzte Kapitel beinhaltet die Beschreibung des 3D-gedruckten physischen Modells als Endprodukt. Eine wichtige aus der Arbeit gewonnene Erkenntnis ist, wie viel Vorbereitung in Umgestaltungen im öffentlichen Raum steckt und was alles dabei zu bedenken ist. Darüber hinaus braucht es auch beim darauffolgenden Entwurf eine gut strukturierte Vorgehensweise. Beim 3D-Druck ist der Maßstab entscheidend dafür, wie detailliert das Modell ist. Bei einer kreativen Arbeit wie dieser ist es jedoch normal, dass der Entstehungsprozess nicht linear ist und manche Ideen verworfen oder überarbeitet werden.

Vorwort

Ein großes Dankeschön allen, die mich bei dieser Abschließenden Arbeit unterstützt haben. An Herrn Doblhammer und Frau Niederhofer, mit mir zwei Interviews zu führen, die als Basis für meine Arbeit dienten. Ebenso danke an Benedikt Eckerstorfer, welcher das Modell mithilfe des 3D-Druckers greifbar gemacht hat. Natürlich wäre diese Arbeit nicht dieselbe ohne meinen Betreuungslehrer MMag. Herbert Meschuh, der das ganze Projekt begleitet und unterstützt hat.

Wels, 11. August 2025

Johanna Eckerstorfer

Inhaltsverzeichnis

Abstract	I
Vorwort	II
1 Einleitung	1
2 Interviews: Zusammenfassung	2
3 Design.....	2
3.1 Bodenbelag.....	3
3.2 Müllentsorgung	4
3.3 Begrünung	4
3.4 Wasserversorgung	5
3.5 Sitzgelegenheiten	6
3.6 Spielplatz.....	7
3.7 Beschattung.....	8
3.8 Parkplätze	9
3.9 Radständer	9
3.10 Finales Design	10
4 Modellierungsprogramm SketchUp	11
5 3D-Modell: Grundriss	12
6 3D-Modell: Elemente	14
6.1 Bodenbelag.....	14
6.2 Müllentsorgung	16
6.3 Begrünung	17
6.4 Wasserversorgung	19
6.5 Sitzgelegenheiten	20
6.6 Spielplatz.....	22
6.7 Beschattung.....	30
6.8 Parkplätze	30
6.9 Radständer	31
7 finales 3D-Modell.....	32
7.1 fertige Gestaltung.....	32
7.2 Belebung des Modells	37
8 3D-Druck	40

9	Erkenntnisse.....	42
10	Literaturverzeichnis.....	43
11	Abbildungsverzeichnis.....	43
12	Anhang.....	45
12.1	Interview mit Herrn Doblhammer (Mitglied der Stadtplanung)	45
12.2.	Interview mit Frau Niederhofer (Marketingabteilung der Stadt Wels)	50

1 Einleitung

Seit jeher gilt ein Stadtplatz als Aushängeschild einer Stadt und ist sowohl für die Bevölkerung als auch für den Tourismus von Bedeutung. Als Treffpunkt verschiedener Gesellschaftsschichten mit individuellen Bedürfnissen und Anforderungen an einen urbanen Raum wie diesen gilt es, den Stadtplatz so lebenswert und vielfältig wie möglich zu gestalten. Als gebürtige Welserin ist mir der Welser Stadtplatz ein besonderes Anliegen, denn Stand 2026 wird in der westlichen Hälfte des Platzes Autos anstelle von Personen der Vorrang gegeben. Mein Ziel ist es, mithilfe eines anschaulichen 3D-Modells dem Stadtplatz eine Qualität zu verleihen, die derzeit noch fehlt. Diese Art von Utopie wird dadurch einstweilen im Kleinformaat Realität. Basierend auf zwei Interviews mit Experten aus der Welser Marketing- und Raumplanungsbranche folgen eigene Ideen in Form von Skizzen und Plänen. Hauptteil der Arbeit ist das daraus resultierende digitale 3D-Modell der Stadtplatzhälfte. Als finales Produkt wird eine 3D-gedruckte Version präsentiert.



Abb. 1: Westliche Seite des Welser Stadtplatzes (Samstag, 06.09.2025, 13:08 Uhr)

2 Interviews: Zusammenfassung

Ausschlaggebend für das erste Interview am 28. April 2025 mit Herr Doblhammer aus der Stadtplanung Wels war das Radvernetzungstreffen 2025 in Linz. Er war bereit dazu, ein Interview aufzeichnen zu lassen und darin seine Expertise kundzutun, weil er selbst bereits mehrmals den Welser Stadtplatz umgestaltet hatte. Bevor Herr Doblhammer die Interviewfragen beantwortete, kam es noch zu einer persönlichen Tour quer über den Stadtplatz, um die Situation vor Ort besser beschreiben zu können.

Auf Empfehlung meines Betreuungslehrers Herrn Professor Meschuh kam es zu dem zweiten Interview am 6. Mai 2025. Dieses Mal willigte Frau Niederhofer aus der Marketingabteilung der Stadt Wels dankenswerterweise ein, einige Fragen zu beantworten.

Die Grundaussage der beiden Interviews ist, dass sich Veränderung an so einem prominenten Platz immer als schwierig erweist. Es gibt viele direkt betroffene Personen, sei es im Handel, Anrainer und Anrainerinnen oder auch in der Tourismusbranche, welche ein gewisses Mitspracherecht haben. Dazu kommen Einschränkungen aufgrund der baulichen Gegebenheiten oder Anforderungen aus der Verkehrsplanung. Derzeit ist der Stadtplatz auf eine flexible Raumgestaltung angewiesen, um sich diversen Veranstaltungen anpassen zu können.

Damit ich diese abschließende Arbeit nach meinen Vorstellungen umsetzen kann, habe ich mich dazu entschieden manche Faktoren außen vor zu lassen. Statt mich in Details zu verlieren und jede einzelne Vorgabe einzuhalten, nehme ich mir die künstlerische Freiheit heraus, auch nicht sofort umsetzbare Elemente zu integrieren. Das Endprodukt soll als Inspiration dienen, die zukunftsorientiert ist und zur Veränderung anregt.

3 Design

Bevor die eigentliche 3D-Gestaltung begonnen werden konnte, war der erste Schritt die Ausarbeitung der einzelnen Designelemente. Dabei wurden diese in folgende Kategorien eingeteilt, um einen Überblick zu erhalten, welche Bestandteile des Platzes Verbesserungspotenzial besitzen.

- Bodenbelag
- Müllentsorgung
- Begrünung
- Wasserversorgung
- Sitzgelegenheiten
- Spielplatz
- Beschattung
- Parkplätze
- Radständer

Anschließend wurden für jede Kategorie Skizzen entworfen, die nachhaltige und innovative Ideen beinhalten. Sie sollen sich alle im Stil ähneln und gut in die Umgebung einfügen.

3.1 Bodenbelag

Im folgenden Absatz wird die Wahl des richtigen Bodenbelags als Grundlage des Stadtplatzes behandelt. Anstelle vom derzeitig teilweise eingesetzten Asphalt gibt es viele andere Möglichkeiten, die jedoch alle ihre Vor- und Nachteile mit sich bringen. Zunächst war ein Belag namens Terraway angedacht, welcher aus einer Splitt Schicht und einem Epoxidharzbinder zur Fixierung besteht. Laut Luca Angelini erweise sich dieser als besonders gut in Kategorien wie Schallabsorption oder Rutschfestigkeit. Terraway ist einer von fünf Bodenbelägen, die Angelini in seiner Arbeit in puncto Ökologie, Kosten, Produkt- und Nutzungsprofil gegenübergestellt hat. Dabei schnitt Terraway in der Kategorie Ökologie schlecht ab. Auch das Prinzip der Schwammstadt – ein Stadtplanungskonzept, in dem der Boden auch in der Innenstadt wasseraufnahmefähig bleiben soll - hat seine Schwächen. Angelini gibt an, hier seien die Kosten sowie der CO₂-Wert im Vergleich sehr hoch.¹

Eine andere Herangehensweise ist die TTE-Bauweise, welche ein Kunststoffgitter über einer unversiegelten Fläche darstellt. Da an einem so hoch frequentierten Ort, wie dem Welser Stadtplatz, ein begrünter und gleichzeitig begehbare Boden schwierig zu erhalten ist, fiel die Entscheidung auch gegen diese Bauweise. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit einen grünen Sickerstreifen einzubauen, allerdings würde das für jegliche Umbauarbeiten im Zuge etlicher Veranstaltungen für Komplikationen sorgen. Außerdem müsste dieser Grünstreifen vermutlich umzäunt werden, um eine dauerhafte Erhaltung des Rasens gewährleisten zu können.²

Zuletzt führt Angelini die Bauweise mit offenporigem Asphalt an, wobei auch hier auf einen begrünter Sickerstreifen verwiesen wird, welcher die Methode für dieses Projekt der Stadtplatzumgestaltung unbrauchbar macht.³

Um dem Platz optisch und funktional gerecht zu werden, fiel die Entscheidung schließlich auf ein Pflaster aus großflächigen Fliesen. Diese unterscheiden sich je nach Zone (Fahrradstraße, Zwischenbereich oder Fußwege) in Farbe und Form. So kann der öffentliche Raum allein durch den Bodenbelag eingeteilt werden. Hinzu kommt, dass so der Platz zur Gänze in Ausnahmefällen befahrbar ist. Sei es mit einem Rettungsfahrzeug, Baumaschinen oder Aufbaufahrzeugen für Veranstaltungen. Durch diese einheitliche Gestaltung des Stadtplatzes mithilfe der Bodenfliesen, entsteht eine Kohärenz zwischen den zwei Stadtplatzhälften. Zuvor war eine klare Einteilung in Fußgängerzone mit Pflaster auf der östlichen und Straße aus Asphalt auf der westlichen Seite gegeben.

¹ Vgl.: Angelini, Luca: Untersuchung von versickerungsfähigen Straßenaufbauten von P&R-Anlagen. Wien: Februar 2023. [URL](#) [Zugriff: 18.09.2025]

² Vgl.: ebd.

³ Vgl.: ebd.

3.2 Müllentsorgung

Eine Neugestaltung der Müllentsorgung am Stadtplatz war aufgrund der fehlenden Recyclingmöglichkeiten vor Ort nötig. Um für anstehende Veranstaltungen gerüstet zu sein, wurde darauf geachtet, dass die Mistkübel flexibel sind und an beliebiger Stelle platziert werden können. Anstelle eines Restabfalls waren einzelne Mistkübel für den jeweiligen Abfall vorgesehen, jedoch benötigte dieser Entwurf zu viel Platz. Daraufhin war die Überlegung ein ähnliches System, wie an Bahnhöfen einzusetzen. Dabei sind vier verschiedene Mistkübel, kompakt nebeneinander installiert: Kunststoff, Restmüll, Altpapier und Metall. Für ein allgemeines Verständnis wurden auf leicht lesbare Symbole geachtet. Die gängigen Farben für die Recyclingkategorien wurden beibehalten. Bloß die Farbintensität wurde im finalen Entwurf gesenkt, sodass sie sich der pastellfarbenen Häuserfassade anpassen. Hinzu kam im neuen Entwurf eine extra hinzugefügte Halterung für sämtliche Pfandflaschen. Von Vorteil für jene, die die Flasche direkt entsorgen möchten und es so anderen Leuten erleichtern, diese wieder einzusammeln, ohne in die Mistkübel greifen zu müssen. Aufbauend wurde der Mistkübel mit vier Klappen und den jeweiligen Fußpedalen versehen, um das Eindringen von Wasser zu vermeiden. Durch das Betätigen des Pedals lässt sich der Mistkübel öffnen. Des Weiteren war es eine bewusste Entscheidung, die Außenwand mit Holzleisten zu verkleiden. Dadurch erhielt das Design ein natürlicheres Aussehen und sticht nicht mehr so hervor.

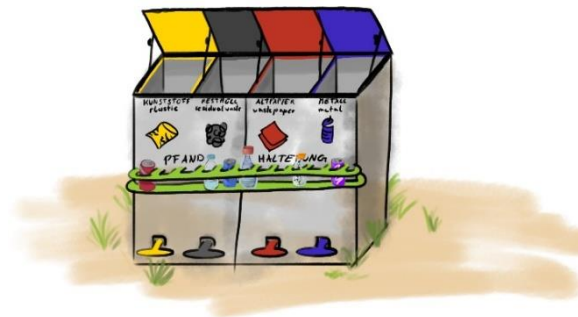


Abb. 2: Erster Entwurf des Abfalleimers

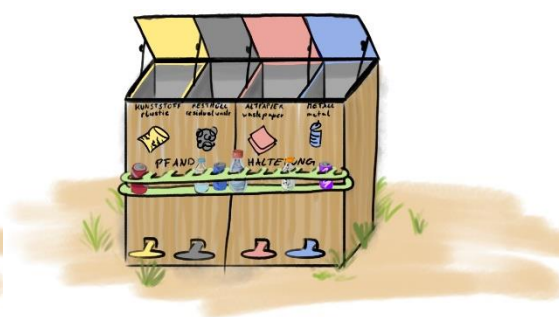


Abb. 3: Finaler Entwurf des Abfalleimers

3.3 Begrünung

Entscheidend für eine gelungene Umgestaltung war auch die passende Bepflanzung. Hierbei spielten einige Faktoren eine Rolle, wie zum Beispiel die Hitzebeständigkeit, Langlebigkeit, Pflegeaufwand und auch die ökologische Wertigkeit. Neben einigen Bäumen, um die Luft zu filtern und Schatten zu spenden, waren auch große Pflanzentröge angedacht, welche mit robusten Pflanzen, wie dem Echten Federgras oder Lavendel bepflanzt werden könnten. Ebenso wurden Salbei, Sukkulente und die Küchenschelle als geeignet in Betracht gezogen, wobei es bei der Komposition der Beete

auf unterschiedliche Dinge ankam: die unterschiedlichen Blühzeiten, aufeinander abgestimmte Farbkombinationen und ähnliche Bedürfnisse.⁴

Darüber hinaus waren im Entwurf mehrere Bäume eingeplant, welche durch kreisrunde Aussparungen direkt in den Boden gesetzt werden. Mögliche Baumarten wären die Hainbuche, der Ginkgobaum, die Linde, die Eiche oder der Ahorn. Sie alle passen zu den Ansprüchen am Stadtplatz und qualifizieren sich dadurch für diesen Standort.⁵

Schließlich war bis auf eine Position der einzelnen Bäume keine fixe Zuteilung der Arten vorgesehen, um in der Umsetzung möglichst viel Freiraum zu haben. Die Vielzahl der Baumarten trägt zur diversen Gestaltung des Platzes bei.

3.4 Wasserversorgung

Um Besucherinnen und Besucher auch auf der westlichen Seite des Stadtplatzes zum Verweilen anzuregen, waren mehrere Trinkbrunnen angedacht. Dabei kam die Idee auf, sie in Form des Wahrzeichens der Stadt, dem Ledererturm, zu gestalten. Die derzeit vorhandenen Trinkbrunnen in der Stadt der Firma eww ag weisen bereits eine ähnliche Form auf und gleichen den neuen Trinkbrunnen auch in der Funktionsweise. Beim ersten originalgetreuen Entwurf wurde noch mit Farbe gearbeitet, jedoch wurde dieses Design im Laufe des Prozesses verworfen, denn die farbige Gestaltung des Trinkbrunnens war für den Verwendungszweck zu verspielt.⁶

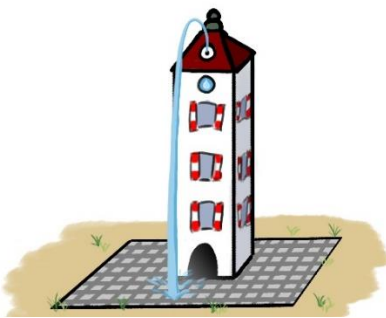


Abb. 4: Erster Entwurf des Trinkbrunnens

Außerdem wäre der ursprüngliche Entwurf in der Herstellung und Instandhaltung zu aufwendig. Also bestand der Brunnen im späteren Design aus Metall, welches dieselbe Form wie der Ledererturm aufwies. Dabei war wichtig, viele Merkmale des Originals einzubauen, um eindeutig erkennbar zu machen, dass es sich hierbei um eine Miniatur handelte. Im Hinblick auf die hohen Temperaturen im Sommer war es auch wichtig, durch ein weiteres Feature für die nötige Abkühlung zur sorgen. Wie schon in anderen

⁴ Vgl.: Friess, Delia: Klimawandel im Garten. Welche Pflanzen Hitze vertragen und wie ihr richtig gießt. 04.03.2024. [URL](#) [Zugriff: 20.10.2025]

⁵ Vgl.: City Tree Suit, Forstliche Versuchs- und Forschungsanstalt Baden-Württemberg: Tool zu Stadtbaumauswahl. [URL](#) [Zugriff: 20.10.2025]

⁶ Vgl.: eww ag: Unsere Trinkbrunnen in Wels. [URL](#) [Zugriff: 06.01.2026]

Städten sollte auch dieser Trinkbrunnen mit Wasserdüsen versehen sein, sodass bei Betätigung eines bestimmten Knopfes Sprühnebel seitlich austritt. Mit zwei unterschiedlichen Symbolen sind die Knöpfe für Wasserstrahl und Sprühnebel klar auseinanderzuhalten. Ein quadratisches Gitter unter dem Trinkbrunnen gewährleistet, dass überschüssiges Wasser zurück in die Kanalisation gelangt.

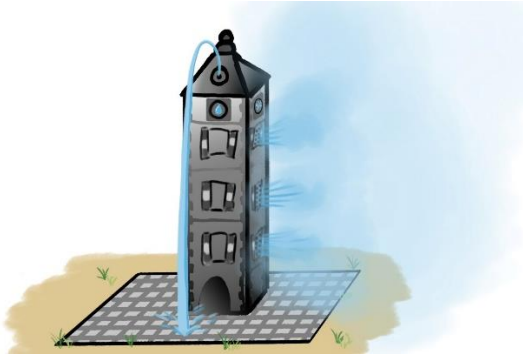


Abb. 5: Finaler Entwurf des Trinkbrunnens

3.5 Sitzgelegenheiten

Zu erfüllende Grundvoraussetzungen bei den Sitzmöglichkeiten sind folgende: Die Bänke sollen aus möglichst nachhaltigen Materialien bestehen, wie zum Beispiel Holz. Darüber hinaus sollen sie abbaubar sein und ebenso wie die bereits vorhandenen Bänke auf der Ostseite des Stadtplatzes durch ein einfaches Stecksystem entfernbar sein. Um eine Rastmöglichkeit für alle und jeden Körperbau zu schaffen, war es des Weiteren wichtig keine beabsichtigten Sitzplatzunterteilungen zu schaffen. Statt strategisch platzierten Armlehnen auf der ganzen Länge einer Sitzbank soll eine durchgehende Sitzfläche entstehen. So ist es für Notdürftige möglich, auf dieser Bank nicht nur zu sitzen, sondern auch zu liegen. Schließlich soll der Stadtplatz für Inklusion stehen und dabei darf es nicht zu einer konsequenten Ausgrenzung bestimmter Bevölkerungsgruppen im öffentlichen Raum kommen.

Daher war es von Vorteil, das Design aus möglichst simplen Formen aufzubauen. Als Ergebnis kam es zu geschwungenen und somit organischen Sitzbänken aus vertikalen Holzlatten. Um dieses Design je nach Standort bestmöglich umzusetzen, wurden zwei Prototypen erstellt. So könnte einerseits unter einem der Bäume am Stadtplatz eine Rundbank, aus zwei entnehmbaren Einzelteilen, platziert werden. Als zweites kam es zum Entwurf einer leicht S-förmigen Bank, um sich den Wegen oder Bäumen anzupassen. In Kombination mit einem Blumenbeet auf der Rückseite der Sitzbank wirken die Elemente wie eine kleine Oase, die zur Rast oder auch zum Gespräch einlädt. Hohe Pflanzen im Beet gliedern den Raum und schaffen einen ruhigen Platz am sonst so belebten Stadtplatz.

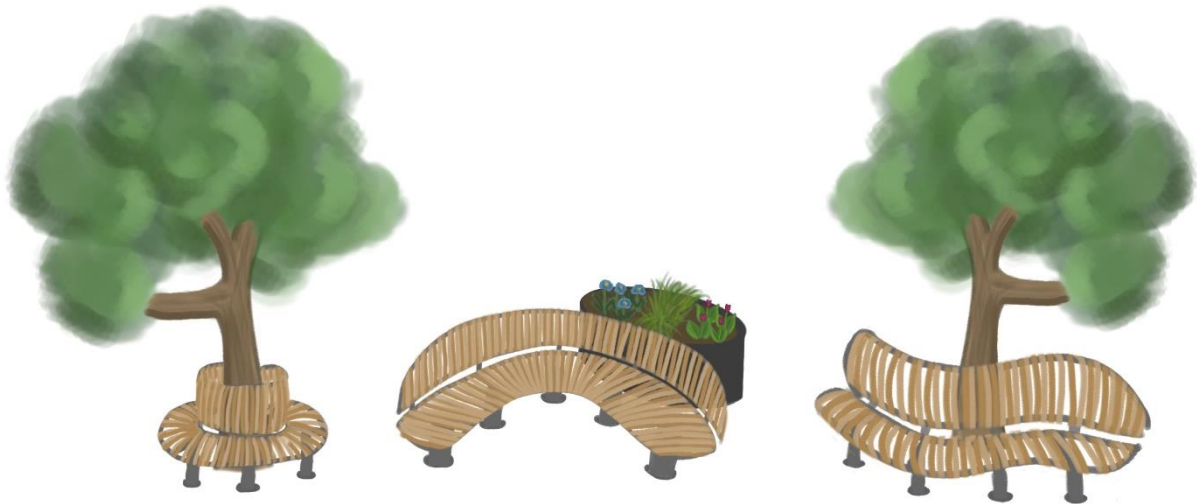


Abb. 6: Sitzbänke in drei Varianten

3.6 Spielplatz

Als Spielmöglichkeit für Kinder gibt es bereits das Wasserspiel auf der östlichen Stadtplatzseite, jedoch nur in den Sommermonaten. Es bedurfte eines ganzjährigen Angebots, welches sich gut in die westlich gelegene Umgestaltung integrieren lässt. Dabei war geplant, eine ovale Grube mit einer ungefähren Länge von 25 Meter für einen Spielplatz anzulegen. Daraufhin könnten verschiedene Spielelemente miteinbezogen werden, wie etwa eine Sandkiste, Holzstämmen zum Balancieren oder eine Schaukel. Bei der Letzteren war es wichtig, neben einer normalen Sitzfläche auch eine Kleinkindschaukel zu befestigen, um den Spielplatz für Kinder jeden Alters attraktiv zu machen. Ebenso war die Überlegung, eine Kiste mit Sandspielzeug zur Verfügung zu stellen, wodurch die Nutzung dieses Spielelements gesteigert werden könnte. Eventuell würde sich dieses Angebot zu einer Tauschbörse von derartigem Spielzeug umwandeln und bei Eltern und Kindern Anklang finden. Es handelt sich hierbei um ein ähnliches Prinzip wie bei den Bücherkästen, welche im öffentlichen Raum vorzufinden sind. Zu guter Letzt bildete ein Kletterturm im Zentrum des Ovals das Hauptelement. Dieses soll im Design ebenfalls an den Ledererturm angelehnt sein. Durch unterschiedliche Holzarten ist es möglich, dem Original nahe zu kommen. Aufgrund der begrenzten räumlichen Möglichkeiten sollte der Turm eine Vielzahl an Nutzungen aufweisen. So gibt es eine Rutsche, eine Leiter, eine Kletterwand, eine Treppe aus Seilen und auch eine Rutschstange. Im Inneren befinden sich zwei Etagen mit offenen Wänden, die geschlossenen Wände mit Fensterrahmen.



Abb. 8: Spielplatz in der Seitenansicht



Abb. 7: Spielplatz in der Vogelperspektive

3.7 Beschattung

Eines der größten Probleme derzeit am Stadtplatz ist die direkte und starke Sonneneinstrahlung an heißen Tagen. Auch nach der Umgestaltung würde man damit zu kämpfen haben, solange die Bäume noch kein ausreichendes Wachstum aufweisen. Somit war ein Entwurf verschiedener Sonnensegel angedacht, welche zwischen Bäumen aufgespannt werden könnten, jedoch würden die Bäume allein als Stützpfeiler nicht ausreichen, um ausreichend Schatten spenden zu können. Deshalb wurden metallene Pfosten in das Design integriert, welche ähnlich wie Laternenpfähle aufgestellt werden könnten. Diese können dann entweder an Häuserfassaden oder frei im Raum platziert werden um dreieckigen, in beigen Farben gehaltene Sonnensegel zu spannen. Von Vorteil wäre, wenn die Position der Sonnensegel so gewählt würde, dass sie keine Einsatzfahrzeuge behindern und ihre Montage schnell und einfach abläuft. Zusätzlich müssten die Segel noch auf ihre Standhaftigkeit gegenüber Unwetter geprüft werden, um diese im Sommer nicht ständig auf- und abspannen zu müssen.



Abb. 9: Mögliche Befestigung eines Sonnensegels

3.8 Parkplätze

Da die Anzahl der aktuellen Parkplätze vergleichsweise hoch ist und diese viel Platz benötigen, wurde in dieser Utopie darauf abgezielt, statt Parkraum mehr Raum für Fußgängerinnen, Fußgänger und Radfahrende zu schaffen. Jedoch sollte der Stadtplatz auch für Menschen mit Beeinträchtigung frei zugänglich sein, weswegen auch in diesem Konzept einige Behindertenparkplätze vorgesehen waren. Dafür wurden zwei rechtwinkelig zur Straße liegende barrierefreie Stellplätze mit den Maßen je 3,50 Meter Breite und 5 Meter Länge entworfen, die den erforderlichen Maßen für Behindertenparkplätze in Österreich entsprechen.⁷

Anstelle einer herkömmlichen Asphaltierung war angedacht ein enges, diagonales Gitter aus Asphalt über dem Gras zu installieren. Rollstuhlfahrende können es problemlos befahren, und es ist möglich das Gras leicht zu mähen.

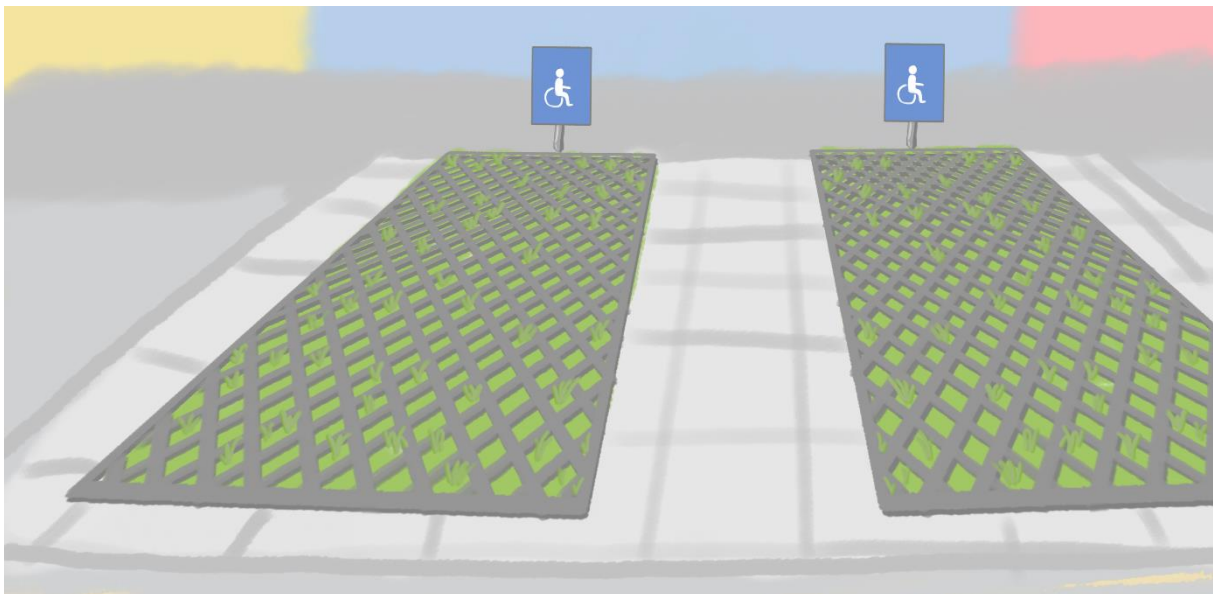


Abb. 10: Die zwei Sonderparkplätze mit Gitterboden

3.9 Radständer

Um den Radverkehr auf dem Stadtplatz zu fördern, ist es nicht nur sinnvoll eine Fahrradstraße zu installieren, sondern auch für die nötigen Möglichkeiten zum Abstellen der Räder zu schaffen. So wurde darauf geachtet, mehr Radständer bereitzustellen. Wie das derzeitige Model sollen sie dieselbe Form aufweisen und bei diversen Veranstaltungen modular sein. Die Maße entsprechen hierbei denen des Fahrradständers der Firma Archipark.⁸

⁷ Vgl.: Österreichisches Institut für Bautechnik: OIB- Richtlinie 4. Nutzungssicherheit und Barrierefreiheit. Wien: Mai 2023. [URL](#) [Zugriff: 20.10.2025]

⁸ Vgl.: Archipark. Michalak, Pawel: Anlehnbügel Fahrradständer U-TRIO. [URL](#) [Zugriff: 06.01.2026]

3.10 Finales Design

Als letzten Schritt der Designphase wurden alle Elemente in einem Entwurf vereint. Dabei wurde mithilfe der Vogelperspektive aus Google Maps ein maßstabsgetreuer Plan erstellt. Hierbei wurde die derzeitige Straße zu einer Fahrradstraße umgewidmet und nur mehr am östlichen Ende für Fahrzeuge, die an den Parkplätzen für Menschen mit Behinderung parken, zugänglich gemacht. Des Weiteren können Einsatzfahrzeuge den Stadtplatz weiterhin befahren. Eine bewusste Durchkreuzung dieser Fahrradspur war angedacht, und so entstanden mehrere andeutete Übergänge durch weiße, geschwungene Linien, welche die Fahrradfahrenden auf Überquerungen aufmerksam machen sollten.⁹



Abb. 11: Stadtplatz ohne mobile Elemente

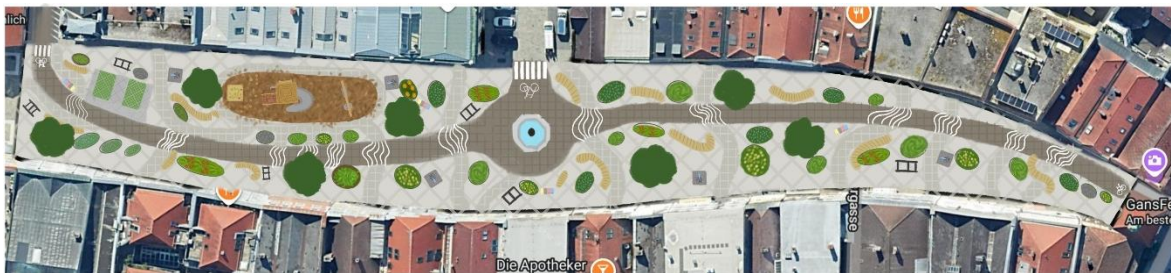


Abb. 12: Stadtplatz mit allen Elementen bis auf die Sonnensegel



Abb. 13: Stadtplatz mit Sonnensegeln als Beschattung

⁹ Vgl.: Google: Stadtplatz Wels [Kartendienst]. 2026. [URL](#) [Zugriff: 06.01.2026]

4 Modellierungsprogramm SketchUp

In Hinsicht auf die 3D-Modellierung überzeugte das Modellierungsprogramm SketchUp in vielen Punkten. Das kostenlose Online-Programm bietet den Vorteil einer gut strukturierten Benutzeroberfläche, die auch für Einsteigerinnen und Einsteiger einfach zu bedienen ist.

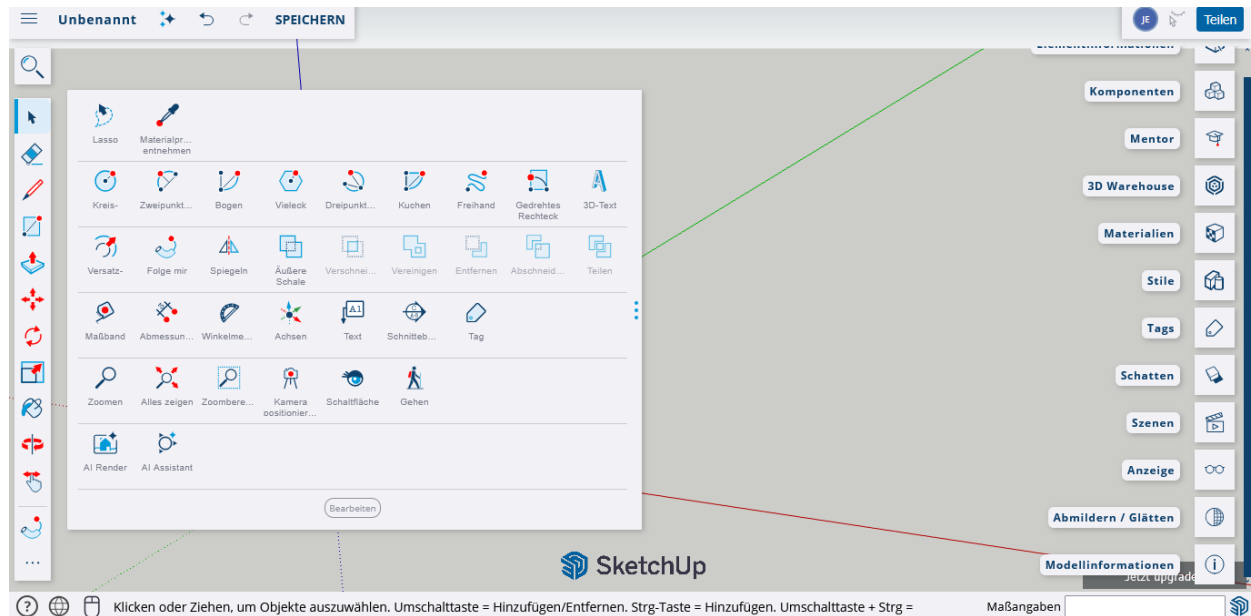


Abb. 14: Werkzeug zur Bearbeitung in SketchUp

Sobald man ein neues Modell erstellt, öffnet sich ein Menü mit je einer Schaltfläche auf einer Seite des Bildschirms. Links sind alle Werkzeuge verortet, und beim Erweitern der Leiste ist das gesamte Sortiment zu erkennen. Die wichtigsten Funktionen sind folgende: Stift, Fläche hochziehen, Drehen, Skalieren, Einfärben, Folge mir, Kreis, Bogen, Winkelmesser und Maßband. Die Funktion „Fläche hochziehen“ kann aus Flächen dreidimensionale Körper formen, indem diese hoch- oder runtergezogen werden. Beim Werkzeug „Folge mir“ können Körper an bestimmten Leitlinien entlang geformt werden und so auch ungerade Körper gestaltet werden. Auf der rechten Seite befinden sich unterschiedliche Funktionen, wie etwa ein digitales Warenhaus, aus welchem vorhandene Modelle importiert werden können. Außerdem können eigens hochgeladene Modelle wiederum in andere eingefügt werden. Darunter befinden sich die Materialien, womit Oberflächen gestaltet werden können. In der Funktion „Schatten“ kann das Modell geografisch verortet werden und der Schatten dementsprechend angepasst werden. Mithilfe der „Szenen“ können Kamerarundfahrten im Modell gemacht werden. Zu guter Letzt werden in „Modellinformationen“ die richtigen Maßeinheiten eingestellt.

5 3D-Modell: Grundriss

Ursprünglich war geplant, ein bereits vorhandenes 3D-Modell des Welser Stadtplatzes aus dem Internet als Basis für die Raumplanung zu verwenden, jedoch blieb eine Online-Recherche erfolglos. Einzig der Ledererturm steht als Modell in dem Modellierungsprogramm SketchUp gratis zu Verfügung, wie Herr Professor Meschuh mir in einer E-Mail mitteilte. Daher fiel die Entscheidung leicht, das 3D-Modell des Stadtplatzes ebenfalls in der Online-Version von SketchUp zu modellieren. Der Stadtplatz soll darin maßstabsgetreu nachgebildet werden, wobei Google Maps für die Abmessungen herangezogen wurde. Mithilfe einer groben digitalen Skizze war es möglich, die ersten Grundrisse zu modellieren. Anschließend wurde das bereits vorhandene 3D-Modell des Ledererturms eingefügt. Schließlich wurde die Häuserzeile als Kulisse für das Modell rechts und links erstellt.

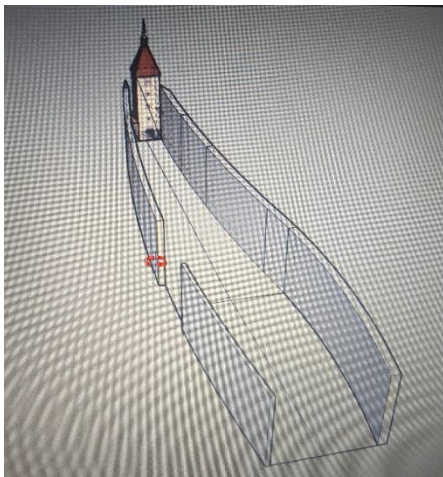


Abb. 15: Grober Aufbau des westlichen Stadtplatzes

Wie auf dem Bild zu sehen, bildete die Häuserzeile anfangs noch als Einheit, später aber wurde sie in die einzelnen Häuser unterteilt, um diese individuell einfärben zu können. Dabei war die erste Idee, die Fassaden flächig in je einer Farbe zu gestalten, jedoch wirkte das zu vereinfacht, weshalb diese Idee verworfen wurde.

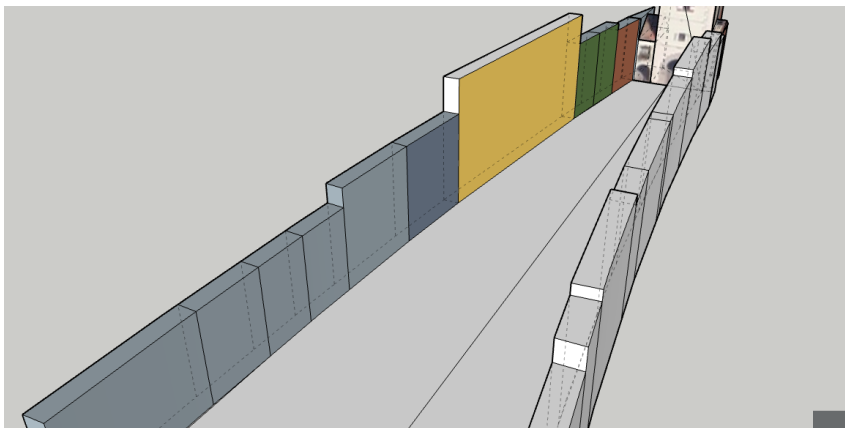


Abb. 16: Erste Version der Fassadengestaltung

Denn letztendlich soll die Utopie sich auch optisch in den Stadtplatz einfügen, wozu eine detailgetreue Visualisierung der Häuserfassaden im 3D-Programm dient. Ein Flyer vom Tourismusverband Region Wels beinhaltete Abbildungen aller Häuser am Welser Stadtplatz und diente als ideale Vorlage der Fassaden, die einzeln ab fotografiert wurden. Anschließend wurden die Bilder zurechtgeschnitten und in das Programm eingefügt. Daraufhin konnten dieses Bildmaterial auf die modellierten Flächen projiziert werden.¹⁰

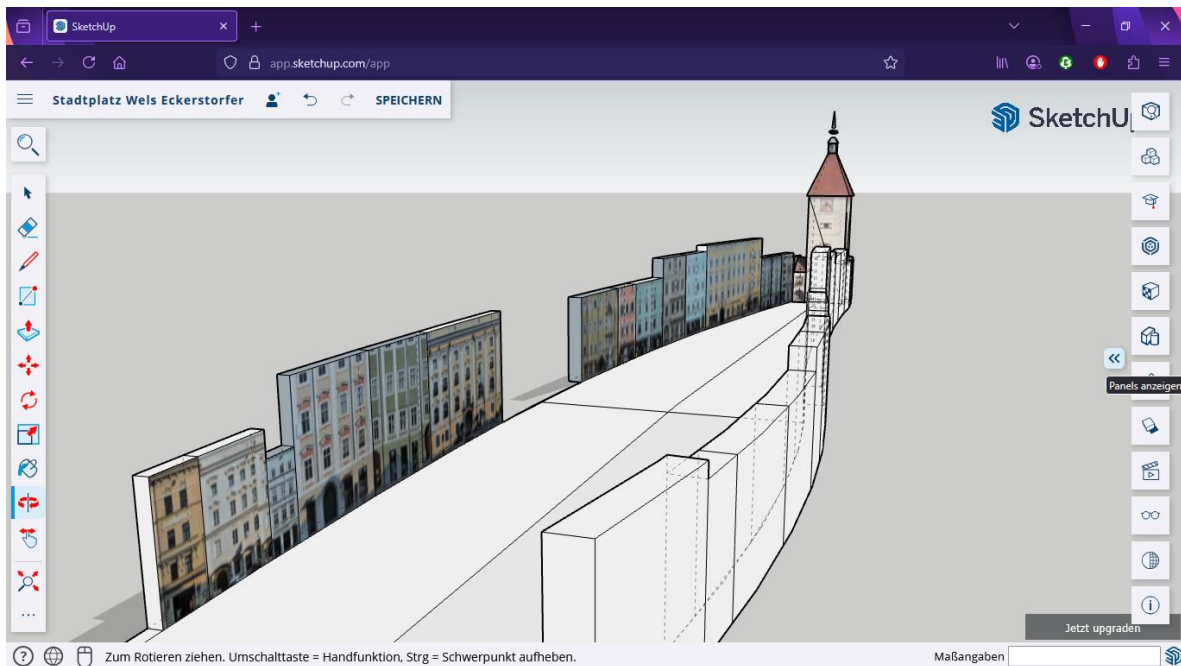


Abb. 17: Finale Häuserfront

Meist wurde dann noch die Höhe der Häuser angepasst, da diese zuvor nur von Google Maps Street View abgeschätzt werden konnte. Allerdings wurde manchmal die Fassade auf das falsche Haus gelegt und konnte auch nicht durch erneutes Einfügen verändert werden. Deshalb sind einige Fassaden als Bilder eingefügt und vor die jeweilige Fassade platziert worden. Dazu kam, dass die Bilder hier nicht mehr zurechtgeschnitten werden konnten und so über die eigentliche Fassade ragten. Als Abschluss der Häuserfassaden wurden hinter die betroffenen Bilder noch quaderförmige Objekte eingefügt, um später für den 3D-Druck die geeignete Höhe zu haben. Unter anderem deswegen, weil ein zweidimensionales Bild allein nicht ausgedruckt werden kann, und so haben alle Häuser eine Raumtiefe von 1m maßstabsgetreu. Eine weitere Detailierung der Häuserfassaden ist nicht nötig, denn der primäre Fokus liegt auf der Raumgestaltung der Stadtplatz-Fläche.¹¹

¹⁰ Vgl.: Tourismusverband Region Wels: Der Stadtplatz: Ein lebendiges Geschichtsbuch [Flyer]. Wels: Juni 2024.

¹¹ Vgl.: Google: Stadtplatz Wels [Kartendienst]. 2026. [URL](#) [Zugriff: 06.01.2026]

6 3D-Modell: Elemente

6.1 Bodenbelag

Als Vorlage zur Modellierung der Bodenplatte diente die oben angeführte Skizze, welche jedoch an das 3D-Modell des Stadtplatzes angepasst werden musste. Hierbei waren die Proportionen nicht gänzlich ident, was darauf zurückzuführen ist, dass der Stadtplatz im Vorhinein nicht exakt vermessen werden konnte. Zuerst wurde ein Modell für den bereits vorhandenen Springbrunnen erstellt.

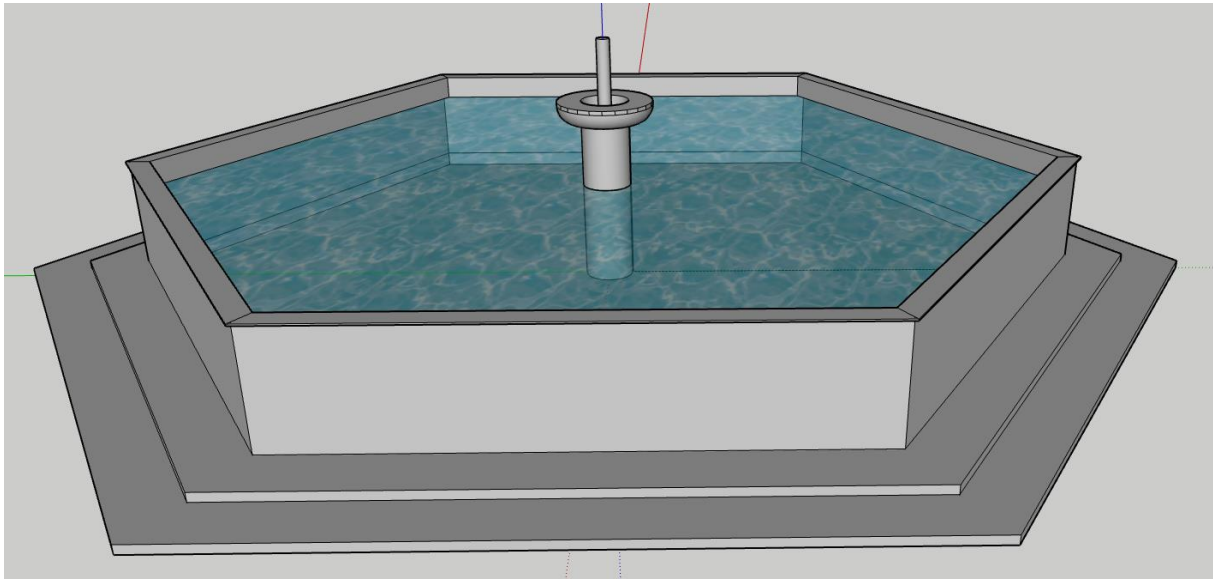


Abb. 18: Modell des derzeitigen Brunnens am Stadtplatz

Im zweiten Schritt wurde der Brunnen auf den Grundriss des Stadtplatzes gesetzt und eine Fahrradstraße eingezeichnet. Schwierig dabei war es mithilfe einfacher geometrischer Formen, wie dem Kreis, Halbkreis oder Geraden eine gleichmäßige Krümmung zu modellieren. Das Programm beinhaltet auch die Funktion, Linien mit Freihand zu zeichnen, jedoch werden diese durch die unpräzise Mausbewegung zu verwackelt, was es für diese Zwecke unbrauchbar macht. Wichtig beim Entwurf war, die Straße an jeder Stelle annähernd fünf Meter breit zu machen. An den Zu- und Ausfahrten wurden Zebrastreifen und Fahrräder als Straßenbemalungen eingefügt. Um ein einheitliches Modell zu erhalten, wurde das Fahrradsymbol eigenständig mit einfacher Geometrie nachgestellt.

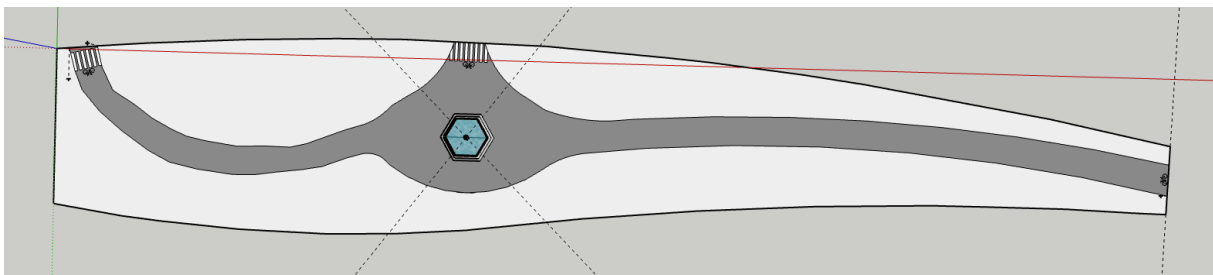


Abb. 19: Modell der Fahrradstraße

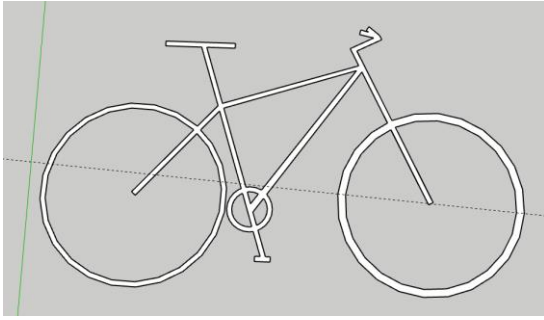


Abb. 20: Konstruiertes Fahrradsymbol als Straßenbemalung

Anschließend konnten die Querverbindungen für die Fußgänger und Fußgängerinnen modelliert werden, wobei einfache Kurven S-förmig die geschwungenen Formen erzeugten. Ebenso wie bei der Straße mussten sie an die 3D-modellierte Bodenplatte angepasst werden. Im gleichen Schritt wurden auch die Grundrisse der fixen Elemente Spielplatz und Parkplätze eingezeichnet. Dadurch konnte das finale Modell im späteren Verlauf besser eingefügt werden. Für die Wege galt eine ungefähre Breite von 2 Metern und der Verzicht auf gerade Linien. Vereinfacht wurden Untergrund, Wege und Straßen in weiß, hellgrau und dunkelgrau eingefärbt.

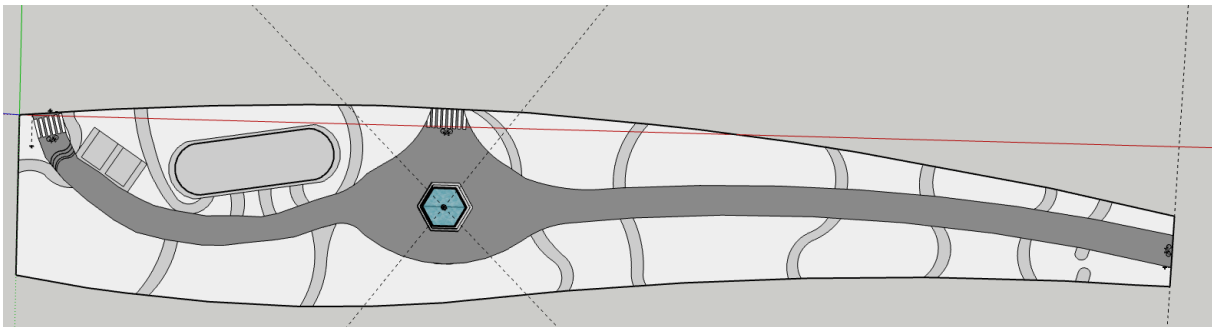


Abb. 21: Boden mit eingefügten Wegen

Ziel war es, wie in der Skizze großes Pflaster in unterschiedlichen Farben zu verwenden. In dem Programm kann ein eingefügtes Material, wie Fliesen, nur auf eine Fläche angewendet und angepasst werden. Damit nicht das Material auf jede Fläche einzeln richtig skaliert werden musste, wurde das Format der Ausgangsfläche kopiert und konnte so auf andere, dazugehörige Flächen übertragen werden. Vor allem beim Untergrund wurden die Fliesen deutlich größer skaliert, um so anstelle eines unebenen Kopfsteinpflasters eine fast nahtlose Oberfläche zu erhalten. Auch die Ausrichtung des Pflasters wurde so gewählt, dass die Fugen Diagonalen über den Platz ziehen und die Fläche sich von den anderen unterscheidet. Zwischen den Flächen wurden keine Höhenunterschiede gemacht, sodass der gesamte Platz barrierefrei begeh- und befahrbar ist. Als letztes wurden weiße, geschwungene Linien als Bodenbemalung zwischen den Wegen eingezeichnet. Dabei wurde für eine Gruppe die erste Linie mehrfach dupliziert, um ein ähnliches Muster zu erzeugen.

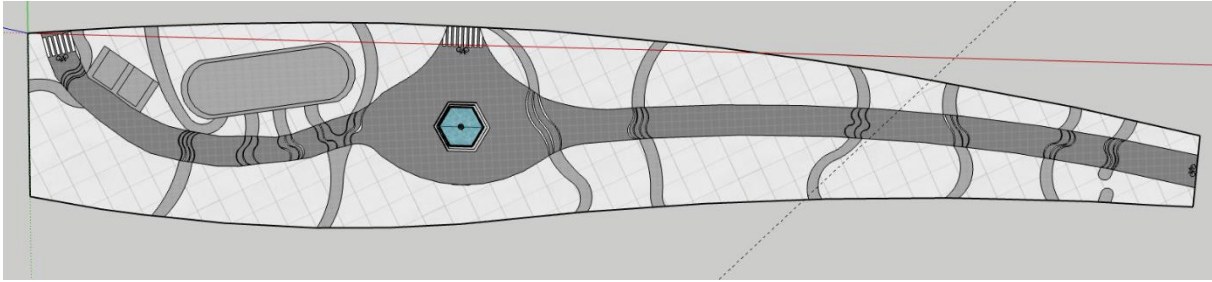


Abb. 22: Fertige Pflasterung am Stadtplatz

6.2 Müllentsorgung

Beim Modellieren des Abfalleimers gab das Design die Orientierung vor, denn die grundlegende Form ist simpel. Mit Erstellung eines der vier Mistkübel konnte durch Duplizieren schnell eine ähnliche Form wie im Entwurf erreicht werden. Die Deckel wurden dabei absichtlich im offenen Zustand dargestellt, sodass auch das Innere des Objekts gezeigt werden konnte. Die Scharniere wurden aufgrund der Zeitersparnis nur durch Stäbe modelliert, schließlich wird das Modell nicht flexibel sein. Aufgrund dessen sind die Fußpedale auch angewinkelt. Im weiteren Schritt sollten die Mülleimer mit Holzlatten verkleidet werden. Um das Modellieren zu vereinfachen, wurden die einzelnen Bretter nur mit Linien angedeutet, welche dadurch jedoch nicht im 3D-gedruckten Modell ersichtlich sein werden. Anschließend konnten die Symbole für den jeweiligen Abfall durch Kreise, verzerrte Rechtecke und Zylinder auf die Vorderseite platziert werden. Mit der Funktion „Text“ war es möglich, wie im Design eingezeichnet, Beschriftungen hinzuzufügen. Damit diese Elemente auf der Fläche auch im ausgedruckten Modell ersichtlich sind, wurden sie hervorgehoben mit ein bis zwei cm Stärke. Zuletzt wurde die Pfandhalterung modelliert, indem aus dem oberen der beiden waagrechten Bretter Bögen herausgeschnitten wurden. Zuvor musste aber die Breite einer Pfandflasche bei der Anzahl der Pfandhalter berücksichtigt werden. So konnten diese gleichmäßig und symmetrisch auf die Länge des Abfalleimers verteilt werden. Zur Veranschaulichung der Halterung wurden Pfandgebinde in zwei unterschiedlichen Arten als Dosen und Flaschen in die Halterung gestellt. Im Gegensatz zum restlichen Abfalleimer wurden diese nicht eingefärbt, da sie nicht zum eigentlichen Element gehören und nur die Funktion veranschaulichen sollen.

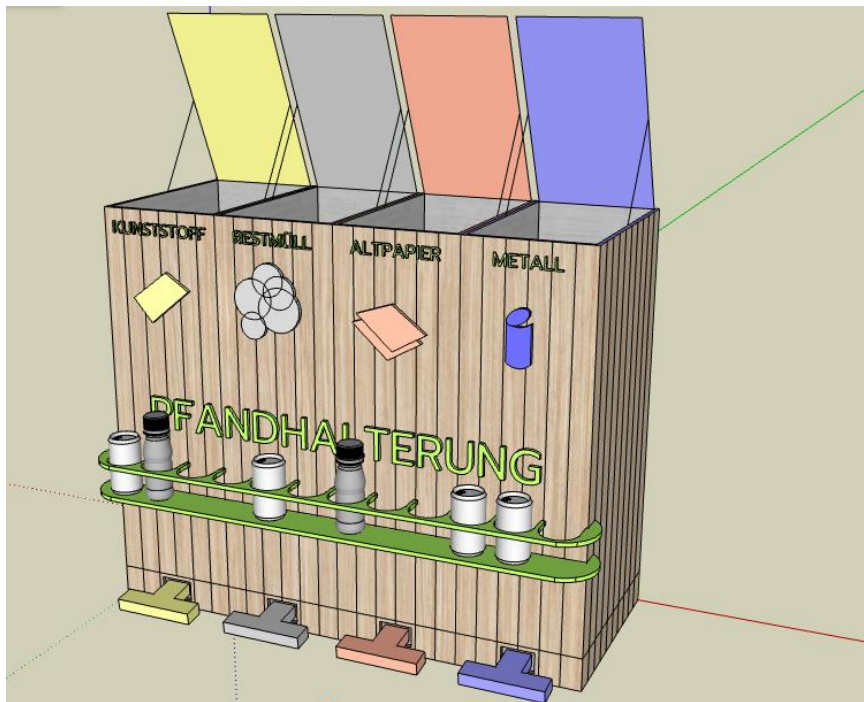


Abb. 23: Fertiges Modell des Abfalleimers

6.3 Begrünung

Im Hinblick auf ein ausgedrucktes 3D-Modell wurde beim Modellieren der Bäume eine vereinfachte Form gewählt. Da die wolkenförmige Baumkrone schwierig zu modellieren ist, wurde ein bereits vorhandenes Modell übernommen. Im Anschluss wurde noch der Stamm verbreitert, um ein stabileres Objekt für das Endprodukt zu erhalten.

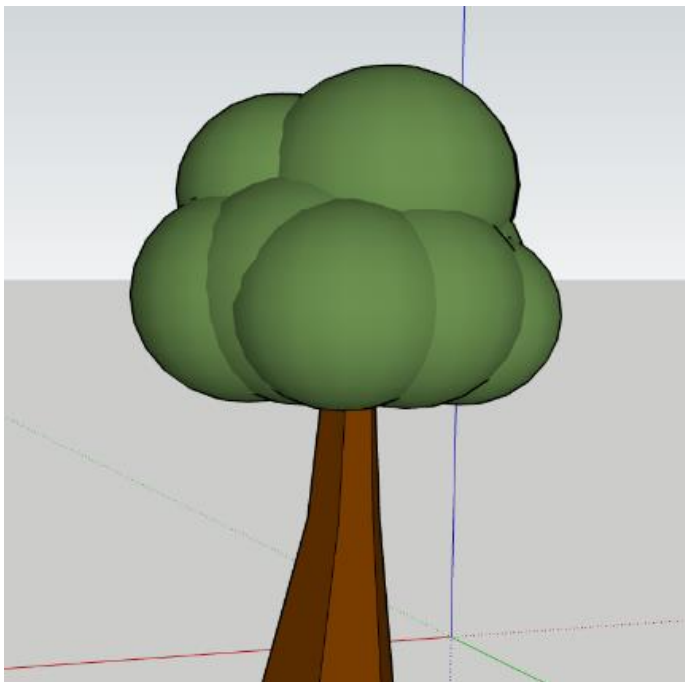


Abb. 24: Baummodell

Für das Modell der Pflanzentröge wurde ein Kreis zu einem Oval geformt, welches in die Höhe von 80cm gezogen wurde. Die Erde wurde 5cm unter den Rand bewegt, worauf Pflanzen platziert werden konnten. Die erste Idee war es, detailgetreue Pflanzenmodelle aus dem Programm einzufügen. Allerdings wurde das Programm durch die komplexen Modelle so sehr verlangsamt, dass ein weiteres Bearbeiten nur schwer möglich war. Auch eine realistische Farbgebung wie diese würde stark von anderen Elementen am Stadtplatz abweichen, welche deutlich einfacher gestaltet sind. Letztlich wäre es nicht möglich diese Strukturen der Pflanzen in dem notwendigen Maßstab auszudrucken.



Abb. 25: Modell eines realistischen Pflanzentrogs

Daraufhin wurden die Pflanzen durch geometrische Körper ersetzt, welche durch die Färbung Blumen repräsentieren sollten. Jedoch konnte die Datei dadurch nicht verkleinert werden und wie zuvor, arbeitete das Programm nur mehr sehr langsam. Also musste ein neues Modell erstellt werden, wobei gleich einfache Formen und Materialien verwendet wurden. Dadurch war die Datei deutlich kleiner und praktischer für weitere Verwendungszwecke.

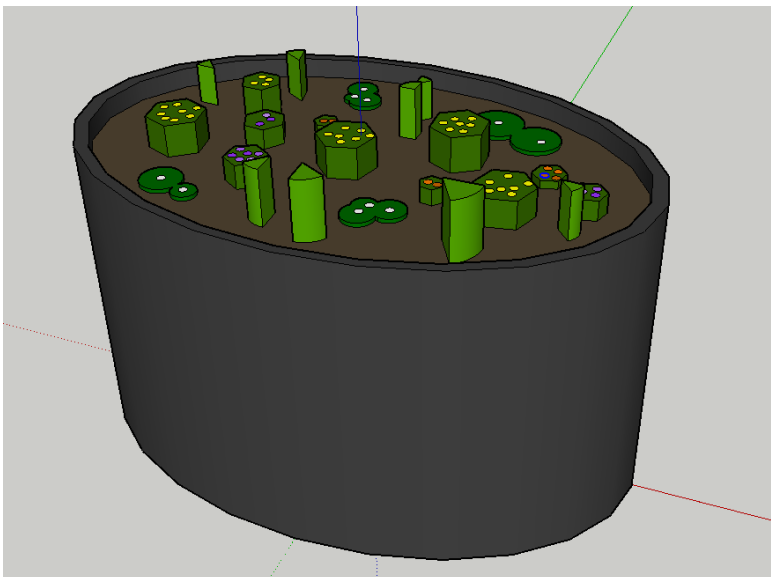


Abb. 26: Ein vereinfachtes Modell des Pflanzentrogs

6.4 Wasserversorgung

Um den Trinkbrunnen zu modellieren, wurde das Element in zwei Teile aufgeteilt. Die Bodenplatte wurde aus einem Quadrat geformt, welches in die Höhe gezogen wurde. Darauf wurde vorerst ein Gitterrost eingefügt, um es an die Fläche anzupassen. Allerdings wurden so die Schnittstellen des eingefügten Modells zu stark sichtbar. Stattdessen wurde das Gitter händisch aufgezeichnet, indem aus einem Raster die jeweiligen Löcher tiefer gesenkt wurden, um so ein Eindruck eines Abflussgitters zu schaffen. Der Maßstab des Gitters ist deutlich größer als in Realität, damit die Struktur der Löcher auch beim Druck erkennbar ist. Für den eigentlichen Trinkbrunnen wurde wie bereits erwähnt der Ledererturm nachmodelliert mit seinen Fenstern als typische Erkennungsmerkmale. Auch sonst wurde durch unterschiedliche Tiefen der Torbogen und die Kanten dargestellt. Anschließend wurde auf das Dach anstelle der tatsächlichen Turmspitze nur eine Halbkugel gesetzt, um Verletzungen vorzubeugen. Durch die Hervorhebung der Knöpfe wurde vergewissert, dass auch sehbehinderte Menschen den Trinkbrunnen bedienen können. Nach Fertigstellung beider Elemente konnte das Modell zusammengefügt und der Trinkbrunnen so auf der Bodenplatte platziert werden, dass ein Wasserstrahl auf das Gitter treffen würde.

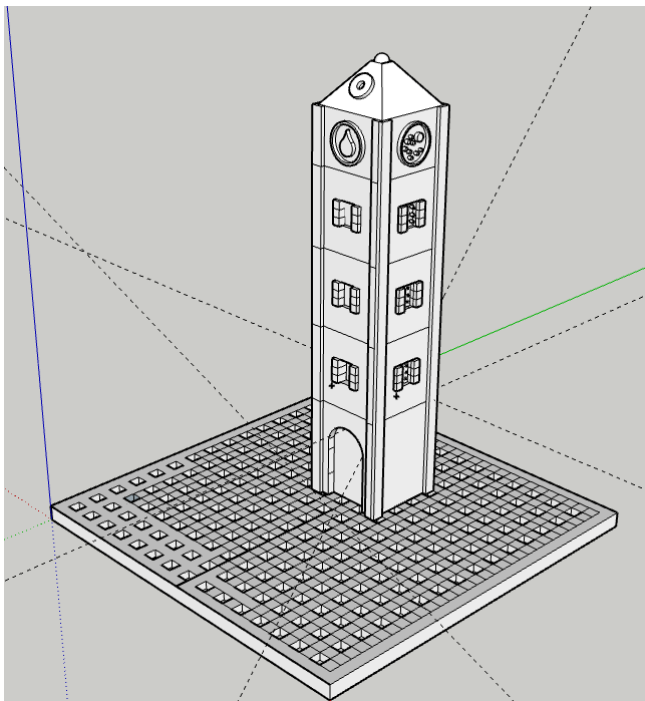


Abb. 27: Modellierter Trinkbrunnen ohne farbliche Gestaltung

Das fertige Modell wurde in Metalloptik eingefärbt, wobei die Symbole auf den Knöpfen durch blaue Färbung hervorgehoben wurden. Schließlich wurde ein Wasserstrahl modelliert, welcher aus Zylinderformen, die an einem Bogen entlanglaufen, besteht. Die Herausforderung hierbei war, den Anfang und Endpunkt im rechten Winkel zur angrenzenden Fläche zu modellieren. Denn nur so war das Erzeugen eines Zylinders im Programm möglich.

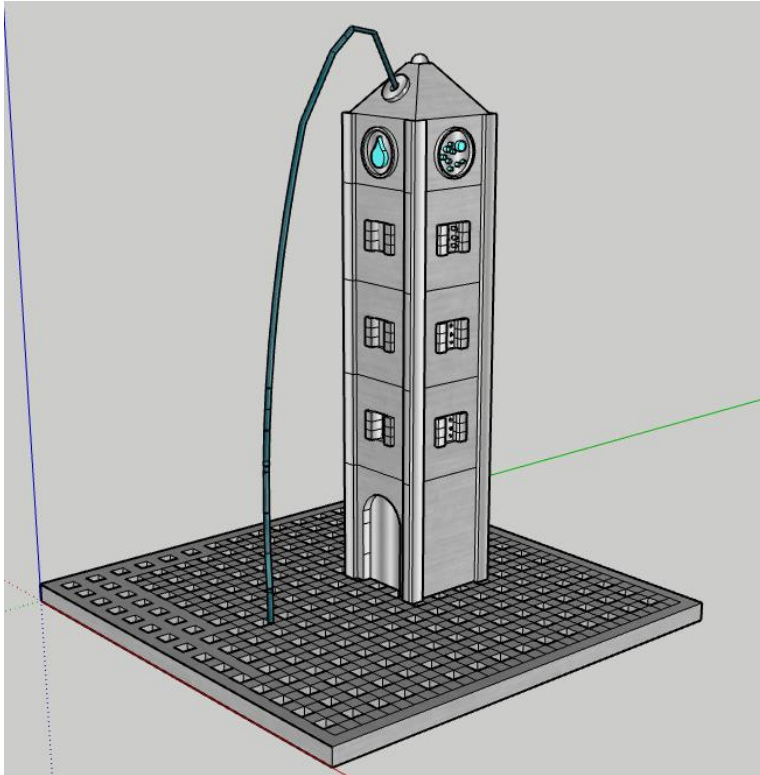


Abb. 28: Finales Modell des Trinkbrunnens

6.5 Sitzgelegenheiten

Um den Arbeitsaufwand nicht exponentiell zu erhöhen, wurden nur zwei von insgesamt drei Designs der Sitzbänke im dreidimensionalen Raum umgesetzt. Für offene Flächen wurde eine geschwungene Bank erstellt, und für Sitzgelegenheiten unter Bäumen wurde eine Rundbank 3D-modelliert.

Im ersten Schritt wurde die Sitzfläche erstellt und anschließend ihre Ecken durch das Hinzufügen einer runden Kante abgemildert. Nachdem die Fläche angehoben wurde, konnten vier zylinderförmige Stützen angebracht werden.

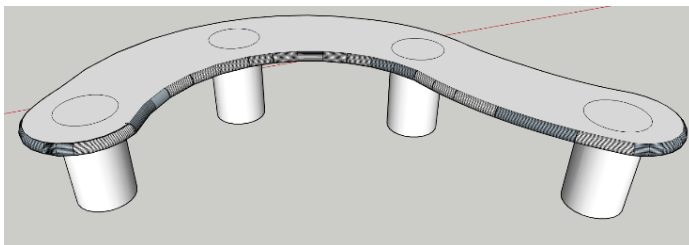


Abb. 29: Sitzfläche mit Stützbeinen der modellierten Bank

Später wurden die Beine verschmälert und eine Scheibe eingefügt. Diese sollte bloß dem ausgedruckten Modell mehr Stabilität verleihen, denn bei dieser Umsetzung wäre es nicht möglich die Stützen in Löcher im Boden einzulassen. Die Rückenlehnen konnte durch vier kleine Verbindungen an der Sitzfläche angebracht werden. Aufgrund der gebogenen Geometrie entstanden bei der Modellierung viele Teilflächen.

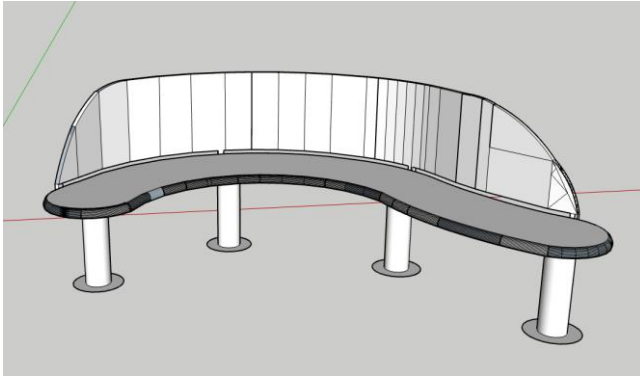


Abb. 30: Form der fertigen Bank

Diese konnten im nächsten Schritt nur teilweise mit Linien überdeckt werden. Ähnlich wie beim Abfalleimer wurden diese ohne Hervorhebung auf die Flächen platziert. Das Laminat ist ebenfalls dasselbe Material, wodurch bei der späteren Zusammenstellung ein stimmiges Gesamtbild entsteht.

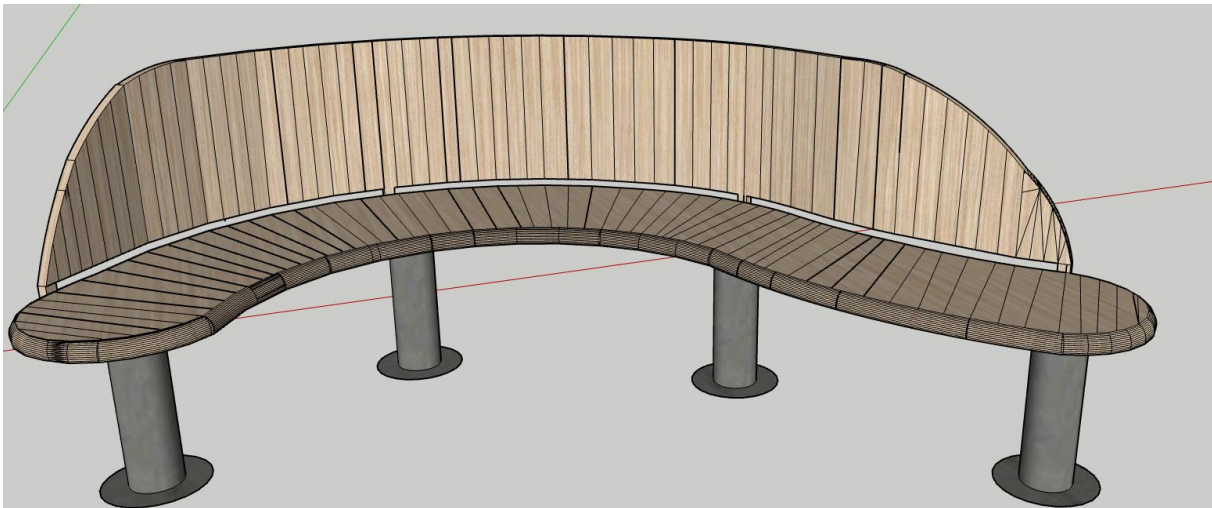


Abb. 31: Finales Modell der normalen Sitzbank

Die Modellierung der Rundbank erfolgte wesentlich schneller. Grund dafür war zum einen die vertraute Vorgehensweise durch das erste Modell. Zum anderen war eine runde Form deutlich einfacher zu modellieren, weil Sitzfläche und Lehne nur aus unterschiedlich skalierten Kreisen hergeleitet wurden. Zusätzlich musste aber auch die Pflanzgrube rund um den Baum erstellt werden. Neben Kies für die innere Fläche wurden auf den umliegenden Ring Pflastersteine als Material gesetzt. Das Unkraut auf der Seitenfläche konnte durch eine Oberfläche aus Steinfliesen mit Gras erzielt werden.

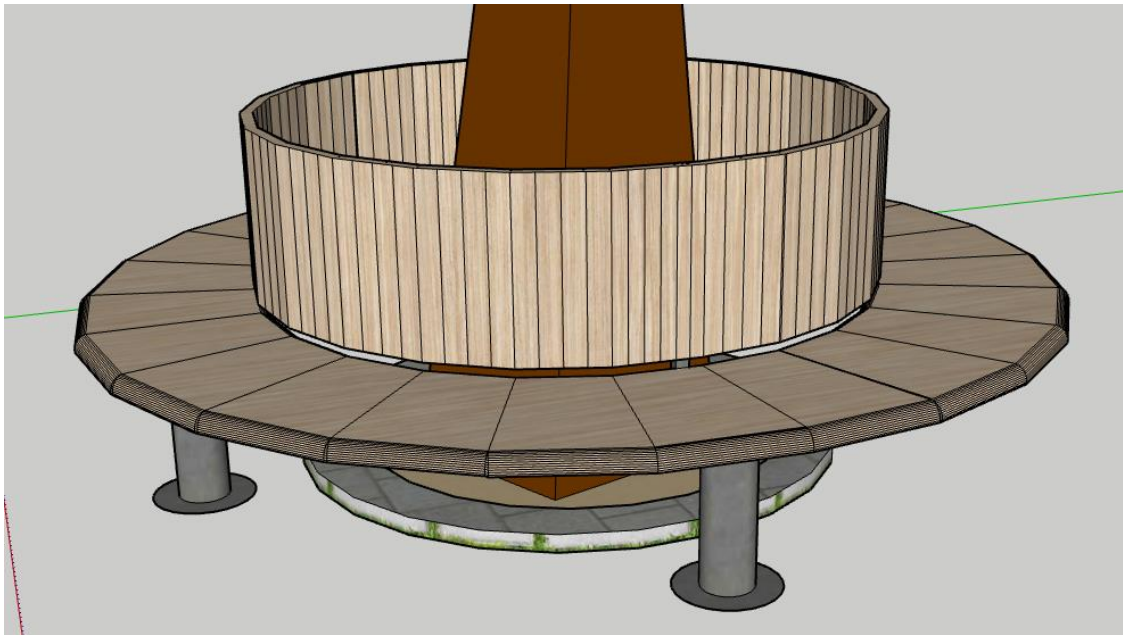


Abb. 32: Modell der Rundbank mit Baum

6.6 Spielplatz

Als zuvor die Bodenplatte des Modells im Programm erstellt wurde, konnte auch schon der Grundriss für den Spielplatz festgelegt werden. Dieser wurde in eine neue Datei importiert, und die einzelnen Spielelemente wurden vorerst nur mit schwarzen Umrissen gekennzeichnet. So konnten diese einfacher skaliert werden, sodass der Platz dem vorgefertigten Design entsprach.

Im nächsten Schritt wurde das erste Element, die Sandkiste, modelliert. Mit einem Quadrat als Grundform konnte sie effizient erstellt werden, wobei es wichtig war einige entstandene Linien zu entfernen. So zum Beispiel bei der Randfläche aus vier Brettern, welche diagonal zugeschnitten wurden. Erst nach der Konstruktion dieser horizontalen Fläche wurden diese diagonalen Linien im Nachhinein statt den entstandenen geraden Strichen eingezeichnet. Damit konnte die Sandkiste deutlich realitätsgetreuer modelliert werden. Im Anschluss wurde in der Mitte ein Material verwendet, welches den Spielsand darstellen soll. Zur Verdeutlichung wurde hierbei ein Modell eines Sandhügels verwendet. Die eigenständige Anfertigung eines solchen Elements wäre in diesem Fall zu aufwendig und würde nicht so nah an die Wirklichkeit kommen. Mithilfe des Skalier-Werkzeugs wurde das importierte Modell mehrfach dupliziert und in die Länge und Breite unterschiedlich skaliert. Auch die Ausrichtungen der einzelnen Sandhügel konnten variiert werden. Anschließend wurden sie in den Sandkasten gesetzt, jedoch trat hierbei ein Problem auf. Auf der Unterseite der Kiste ragten einzelne Teile der eingefügten Sandhügel aus der Bodenplatte heraus. Diese mussten entfernt werden, ohne den Rest des Modells zu zerstören. Indem die entworfene Sandkiste gruppiert und gesperrt wurde, konnten die Sandhügel in ihre Einzelteile aufgelöst werden. Weiters musste das Modell so ausgerichtet werden, dass seitlich die Bearbeitung stattfinden

konnte. Somit konnte nur der untere Teil des Modells ausgewählt und gelöscht werden. Die anderen Elemente blieben dadurch intakt. Um noch deutlicher auf die Funktion dieses Spielelements hinzuweisen. Wurden auch einzelne Sandspielzeuge drapiert. Aus dem Programm importiert wurden ein Eimer und eine Schaufel, welche in jeweils zweifacher Ausführung in unterschiedlichen Farben auf der Sandoberfläche verteilt wurden. Sobald die Sandkiste final modelliert war, konnte zum nächsten Element des Spielplatzes übergegangen werden.

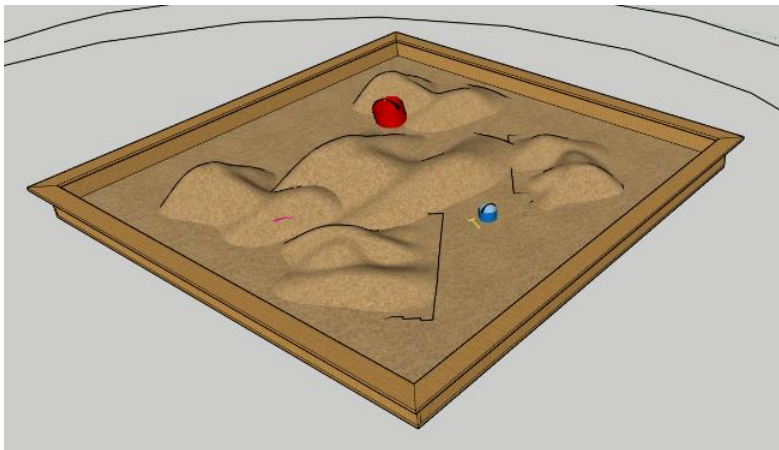


Abb. 33: Fertige Sandkiste im 3D-Modell

Als zentrales Element des Spielplatzes war ein Spielturm, in Anlehnung an den Ledererturm, angedacht. Dieser sollte zum Großteil aus Holz bestehen, wobei auch eine Rutsche, Kletterwand, Rutschstange und Seilwand an den Turm angebracht sind. Als Basis wurde ein hohler Turm modelliert. Alle Seiten bekamen die gleichen Verzierungen und den Kanten wie das Original, und einige Fenster wurden eingebaut. An Stellen, wo eine Öffnung nötig war, wurden bogenförmige Löcher ausgeschnitten. Schwierig war, die richtigen Maße für alle Elemente auf den Fassaden zu finden. Durch Betrachtung des Originals vor Ort konnten schließlich die passenden Proportionen erreicht werden, auch wenn der Spielturm nur zwei anstelle von vier Stockwerken aufweist. Ohne den Turm weniger breit zu machen, und so im selben Maßstab zu bleiben, fiel die Entscheidung bewusst dagegen. So konnte mehr Spielraum geschaffen und trotzdem eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Ledererturm beibehalten werden. Weiters war es schwierig, wie in der nächsten Abbildung zu sehen, das Modell von innen zu bearbeiten. Wie bei anderen schmalen Elementen versperrten auch hier die anderen Wände das Sichtfeld. Deshalb sind beim Spielturm außen auch mehr Details verbaut. Ein weiterer Grund dafür ist, dass im 3D-Modell das Modell am Stadtplatz nur von der Außenseite ersichtlich sein wird.

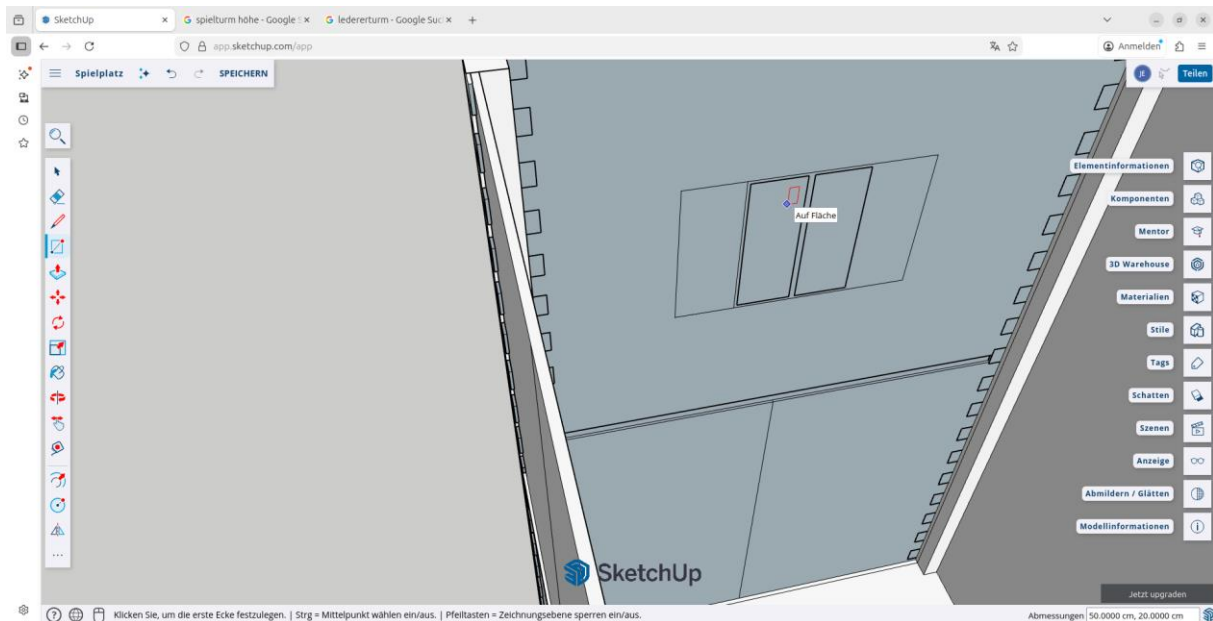


Abb. 34: Innenansicht einer Seite des Spielturms mit eingezeichnetem Fenster

Für die weitere Vorgehensweise wurde das Design noch einmal überarbeitet. Die Klettwand sollte statt zur Hälfte auf die ganze Fläche einer Seite montiert werden. Ebenso wurde beim Überdenken des Entwurfs aus einem schrägen Aufgang aus Kletterseilen eine seitlich aufgestellte Wand, welche mit dem Turm an einem Ende verbunden ist. Die Eingänge, Fenster und Wände wurden so gewählt, dass im Unter- und Obergeschoss je ein Eingang verbaut wurde.

Von den Elementen wurde als erstes die Rutschstange an eine Kante des Turms gesetzt. Diese sollte sich neben dem oberen Eingang befinden, sodass die Nutzung möglich ist. Indem zwei Linien, eine vertikal, die andere horizontal, mit einem Bogen verbunden wurde, konnte an einem Ende ein Kreis gezeichnet werden. Anschließend konnte diese Form entlang der gezogenen Linien erweitert werden. So entstand die erwünschte Form einer Rutschstange. Durch Metalloptik wurde das Material angepasst. Im Anschluss entstand die danebenliegende Leiter, welche in die Wand integriert ist. Neben der kompakten Form ist ein weiterer Vorteil dieser Bauweise zusätzliches Licht, welches durch die Öffnungen ins Innere des Untergeschoßes gelangt.

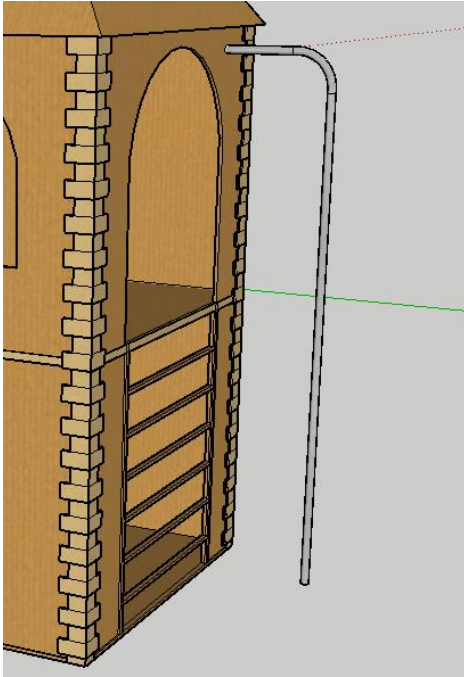


Abb. 34: Eine Turmseite mit Leiter und Rutschstange

Als nächstes konnte die neu entworfene Seilwand modelliert werden. Dafür wurde neben einem der Eckpfosten ein weiterer platziert. An einem der Pfeiler konnten Kreise in gleichmäßigen Abständen zueinander eingezeichnet werden. Diese dienten als runde Flächen, mit der die horizontal liegenden Seile modelliert worden waren. Im selben Abstand entstanden die querliegenden Seile. Sobald diese von unten nach oben hochgezogen wurden, konnte die Seilstücke über dem Boden entfernt werden. Verankert an den Pfosten, blieb ein Netz aus Seilen übrig, welches grün eingefärbt wurde.

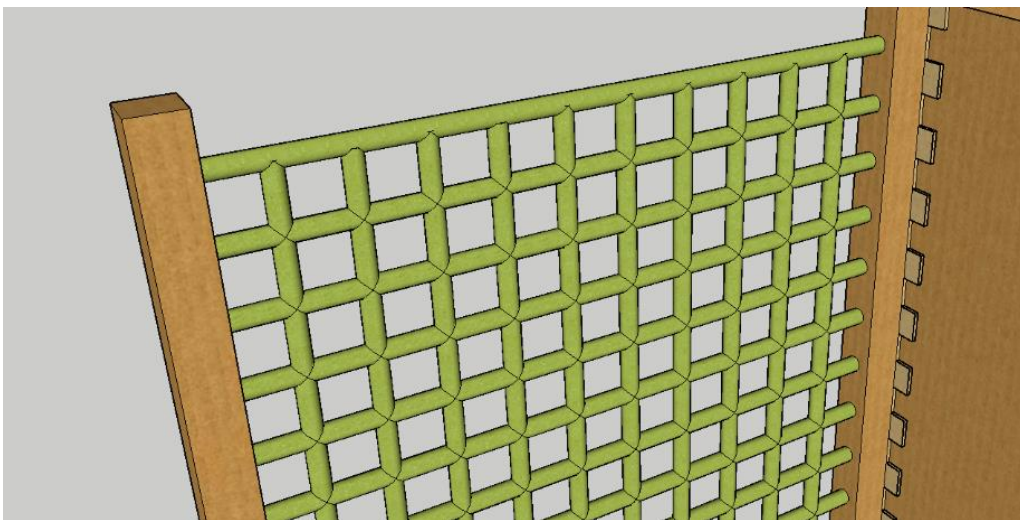


Abb. 35: Ausschnitt der Seilwand

Beim Gestalten der Kletterwand konnte glücklicherweise ein ideales Modell in SketchUp gefunden werden. Zunächst war das Modell eine schräg gebaute Kletterwand. Die Griffe konnten als eigene Gruppe isoliert werden und senkrecht zum Boden gedreht werden. Mit der richtigen Skalierung füllten diese eine Seite des Spielturms aus. Es mussten

jedoch zwei Fenster entfernt werden, um alle Griffe anbringen zu können. Die zwei unterschiedlichen Farben der Klettergriffe lieferten genügend Abwechslung für das Spielelement. Kindern ist es so möglich, den Schwierigkeitsgrad selbstständig zu erhöhen, indem nur eine Farbe als Kletterroute verwendet wird.

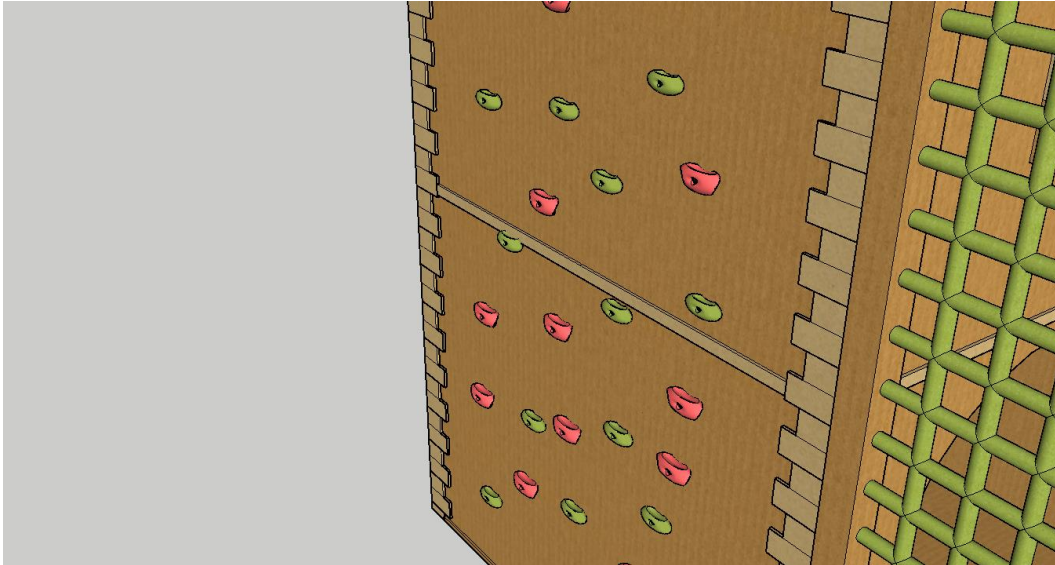


Abb. 36: Fertiges Modell der Kletterwand

Die Rutsche erwies sich als das anspruchsvollste Element. Sie sollte sich monoton fallend in einem Halbkreis um den Turm winden und dabei keine Gefahr für Kinder auf der Seilwand darstellen. So wurde der Endpunkt der Rutsche ein Stück neben und hinter dieser Wand gesetzt. Zunächst musste am Beginn sowie am Ende der geplanten Rutschfläche ein gleich großer Halbkreis erstellt werden. Dieser hatte eine 2 cm Dicke, wie auch die gesamte Rutsche später. Ebenso wie bei der Rutschstange verband eine gebogene Linie die zwei Halbkreise, um als Leitlinie zu dienen. Die Schwierigkeit bei dieser Linie bestand darin, dass sie noch angepasst werden musste. Je nach Perspektive verschob sie sich in ungewollte Richtungen, da das Programm jederzeit von selbst nach Fixpunkten sucht. So wurde die Linie zum Beispiel auf den dahinterliegenden Turm fixiert und verzerrte sich sehr stark. Daraufhin wurde das Modell so gedreht, dass bei Bearbeitung der Leitlinie nichts im Hintergrund war. Durch Unterteilung der Linien konnte außerdem eine abgerundete Form erzielt werden. Im Anschluss zog ein Werkzeug die Rutschbahn von einer Fläche zur anderen der Leitlinie entlang. Am Startpunkt geht die Rutsche nicht direkt in den Halbkreis über, jedoch konnte dieses Problem nicht behoben werden. Allerdings ist dieses Detail von der Ferne nicht zu erkennen und wird im Gesamtmodell nicht weiter auffallen, weshalb keine weiteren Änderungen stattfanden. Die Stützen, langgezogene Zylinder, verliehen dem Element die nötige Stabilität. Zuletzt wurde die Rutsche mit einem metallenen Material versehen.

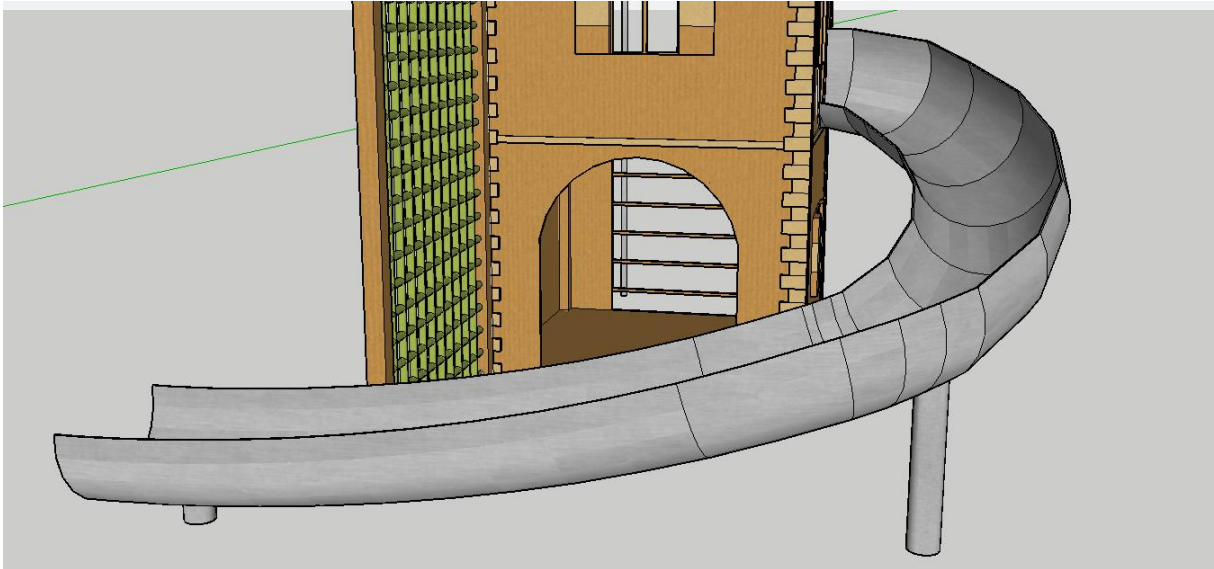


Abb. 37: Eine Seitenansicht der Rutsche

Anders als beim Trinkbrunnen gab es beim Spielturm keine sicherheitstechnischen Einwände, die Turmspitze des Ledererturms nachzubilden. So wurde im letzten Schritt eine kleine Fläche auf das Dach modelliert, um darauf die Turmspitze zu setzen. Hochgezogen zu einem Quader, konnte dieser von allen Seiten ausgehöhlt werden. Darauf kam eine Halbkugel, bei der ein Segment mithilfe einer kreisförmigen Leitlinie den Körper erstellte. Getrennt durch einen kurzen Zylinder befindet sich darüber eine ganze Kugel, modelliert nach demselben Prinzip. Eine kleine Spitze deutet die in Wahrheit hohe Antenne an. Für die kleinere Version des Ledererturms eignet sich die kürzere Spitze jedoch besser.

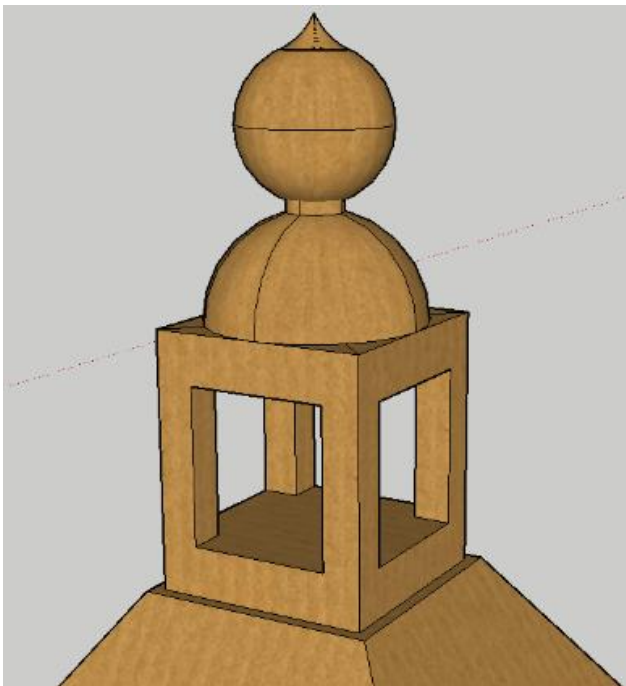


Abb. 38: Spitze des Spielturms in der Nahaufnahme

Zur Modellierung des Schaukelgerüsts wurde eine Schaukel grob abgemessen, jedoch hatte diese, anders als der ursprüngliche Entwurf, einen A-Rahmen. Deshalb wurde das Design angepasst, um eine stabilere und langlebigere Schaukel zu erhalten. Zuerst entstand der Querbalken, indem eine Kreisfläche zu einem Zylinder gezogen wurde. Daraufhin wurde ein Stamm des A-Rahmens modelliert und dreimal dupliziert. Mithilfe der richtigen Abmessungen und Drehung, konnten die übrigen Balken an die richtige Stelle platziert werden. Das Gerüst wurde mit demselben Material wie der Spielturm eingefärbt. Im letzten Schritt konnten die zwei Schaukeln modelliert werden. Dabei entstanden zunächst die Sitzflächen im richtigen Abstand zum Boden. Bei der Schaukel für Kleinkinder wurde aus acht vertikalen Stäben und einem horizontalen Rahmen ein sicherer Sitz erstellt. Weiters wurden durch Dreiecke die Verbindungen zu den Ketten geschaffen, welche seitlich angebracht sind. Anstatt eine komplexe Metallkette zu modellieren, wurde die Form beim Prozess auf eine einfache Stange reduziert. Durch die graue Färbung kann aus der Ferne ohnehin kein Unterschied gemacht werden.



Abb. 39: Fertiges Modell der Schaukel



Abb. 40: Eine Schaukel in der Nahaufnahme

Sobald alle modellierten Elemente auf die Fläche des Spielplatzes gesetzt wurden, konnten die Holzstämme als letztes Element erstellt werden. Eine Kreisfläche mit gewünschtem Durchmesser diente als Vorlage für alle Stämme. Die duplizierten Kreise wurden vorerst in einem gewünschten Pfad neben die Sandkiste gesetzt. Wichtig dabei war, nicht zu nah an den Spielturm zu geraten, damit der Sicherheitsabstand eingehalten wurde. Für das Material bot sich ein Querschnitt eines Holzstamms an, welcher nur mehr richtig skaliert werden musste. Die einzelnen Stämme unterschieden sich hierbei in Ausrichtung, Größe und Ausschnitt des Materials.

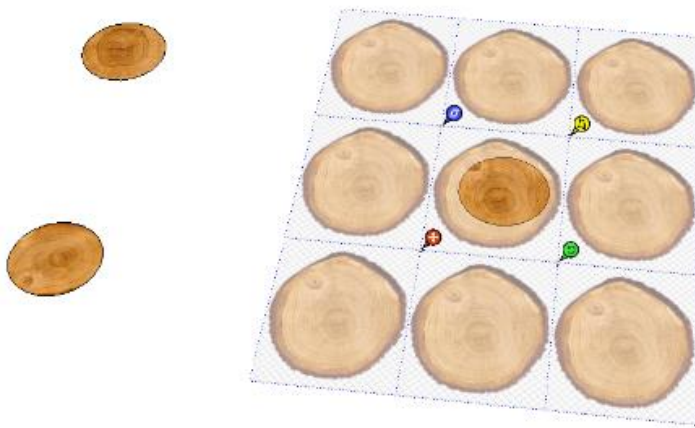


Abb. 41: Werkzeug für die Anpassung eines Materials an eine Fläche

Im Anschluss erhielten die Stämme eine Höhe zwischen 10 und 20 cm, und die Seitenfläche wurde mit einem Längsschnitt von Holz verkleidet.

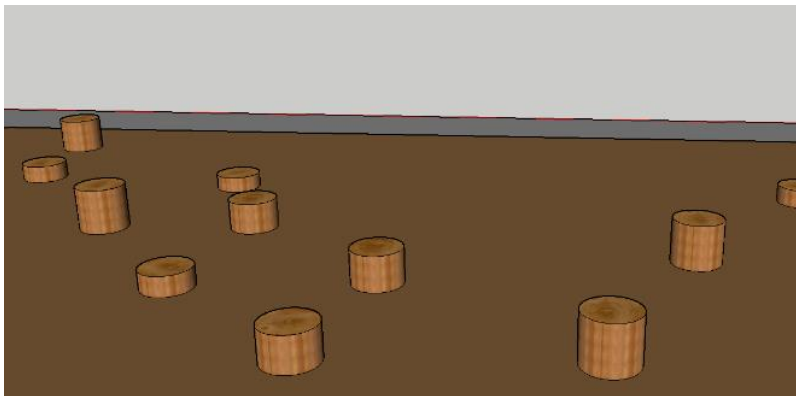


Abb. 42: Finales Modell der Holzstämme

Im Gesamtbild wurde darauf geachtet, dass die Farbe des Untergrunds, welcher Rindenmulch darstellen sollte, zu den Spielelementen passt. Auffallend war, dass zwischen den Objekten viel Leerraum vorhanden ist. Vermutlich ist das auf die nötigen Sicherheitsabstände zurückzuführen. Interessant ist, dass erst bei genauen Abmessungen und Maßstäben diese Dinge ersichtlich werden. Deshalb ist auch dieses Modell etwas anders geworden, als das Design vermuten ließ.

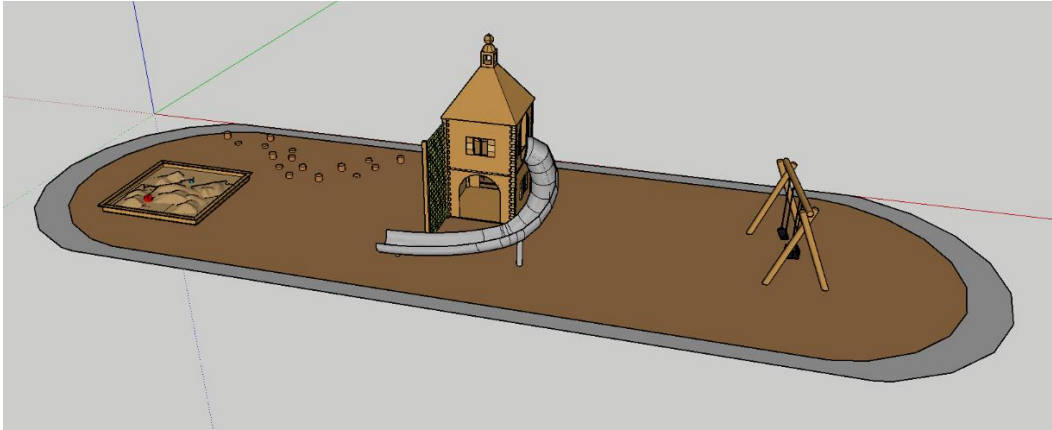


Abb. 43: Spielplatz in der Seitenansicht

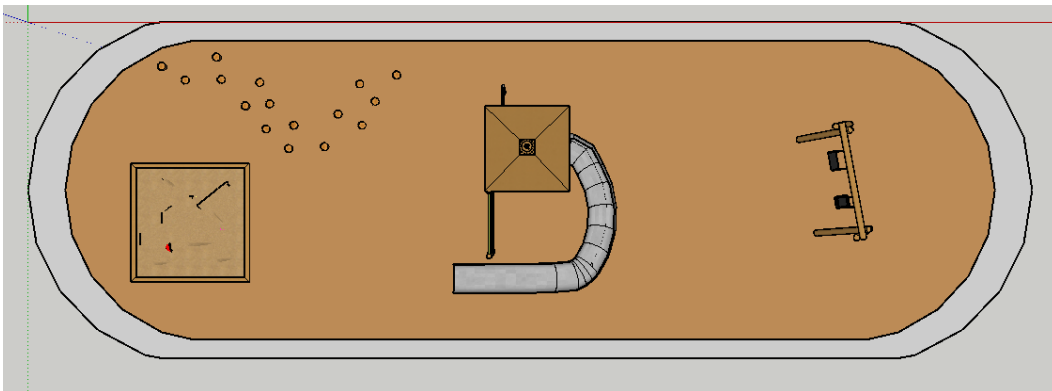


Abb. 44: Spielplatz in der Vogelperspektive

6.7 Beschattung

Aufgrund des temporären Einsatzes der Sonnensegel wurde dieses Element nicht modelliert. Des Weiteren haben die Bäume im finalen 3D-Modell bereits die ausreichende Größe, sodass keine weitere Beschattung angedacht wäre.

6.8 Parkplätze

Anfangs wurden die zwei Parkplätze zeitgleich modelliert, jedoch war es später deutlich effizienter, einen fertig zu modellieren und ihn dann zu duplizieren und neben das Original zu platzieren. Bei der Gestaltung des Gitters konnte der Prozess beschleunigt werden, indem ein kleiner Ausschnitt öfters dupliziert wurde. Anschließend mussten jedoch die Flächen noch voneinander getrennt werden, sodass nur das Gitter aus Beton in die Höhe gezogen wurde. Die dadurch entstandenen Grasflächen konnten grün gefärbt werden. Im Anschluss wurden die Seitenflächen um die Parkflächen herum leicht angeschrägt, um einen stufenlosen Übergang zu der angrenzenden Straße zu schaffen.

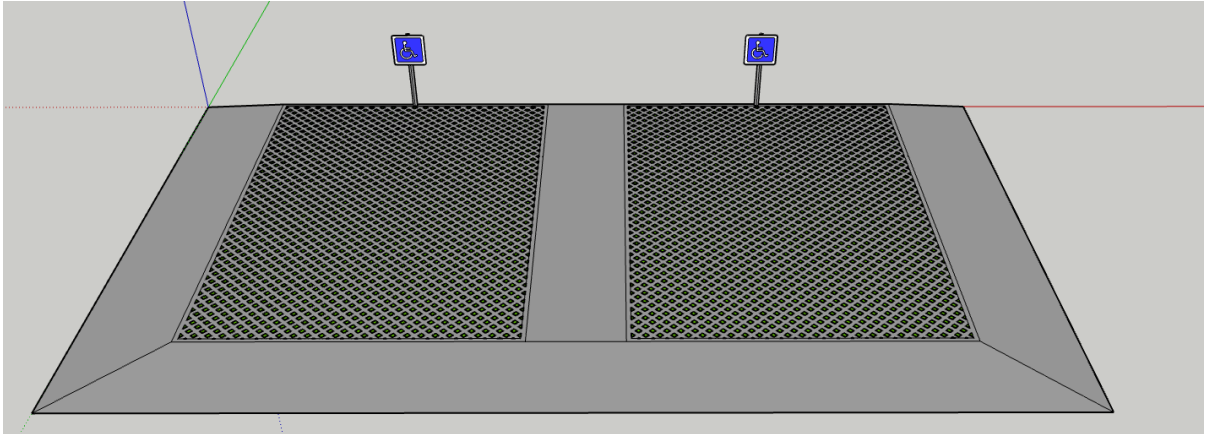


Abb. 45: Finales Modell der zwei Parkplätze

Anstelle eines eingefügten Bildes als Vorlage für die Schilder wurde wie bei den Fahrradsymbolen das Symbol mit geometrischen Formen nachgebildet. Die Abbildung war so deutlicher zu erkennen und fügte sich besser in das Gesamtkonzept.



Abb. 46: Detailaufnahme vom modellierten Parkschild

6.9 Radständer

Mithilfe der Maße des Modells von Archipark konnte eine präzise Kopie im 3D-Programm erstellt werden. Ein fertiggestellter Bogen wurde zweimal dupliziert, um die anderen beiden Bögen zu modellieren. Beim Material wurde dasselbe dunkelgrau wie bei den Pflanzentrögen gewählt.¹²

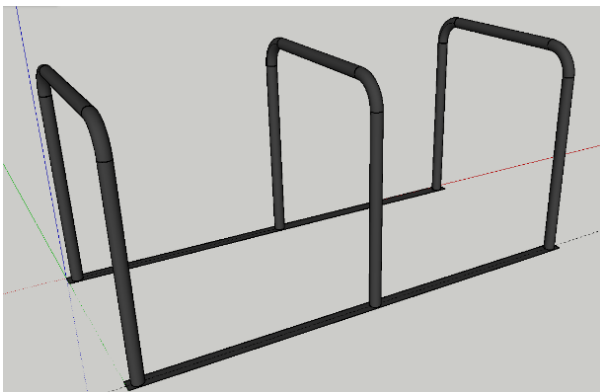


Abb. 47: Fertiges Modell eines Radständers

¹² Vgl.: Archipark. Michalak, Paweł: Anlehnbügel Fahrradständer U-TRIO. [URL](#) [Zugriff: 06.01.2026]

7 finales 3D-Modell

7.1 fertige Gestaltung

Zum Schluss der 3D-Modellierung wurden alle einzelnen Elemente in das Modell des Stadtplatzes eingefügt. Dabei galt das zuvor entworfene Design als Vorlage für die jeweilige Platzierung. Allerdings wichen die Maße des modellierten Stadtplatzes von dem Entwurf etwas ab, und so mussten manche Elemente an andere Stellen platziert werden. Da die einzelnen Objekte automatisch gruppiert werden, konnten sie mithilfe des Bewegungswerkzeugs auf der Fläche an den richtigen Orten verschoben werden.

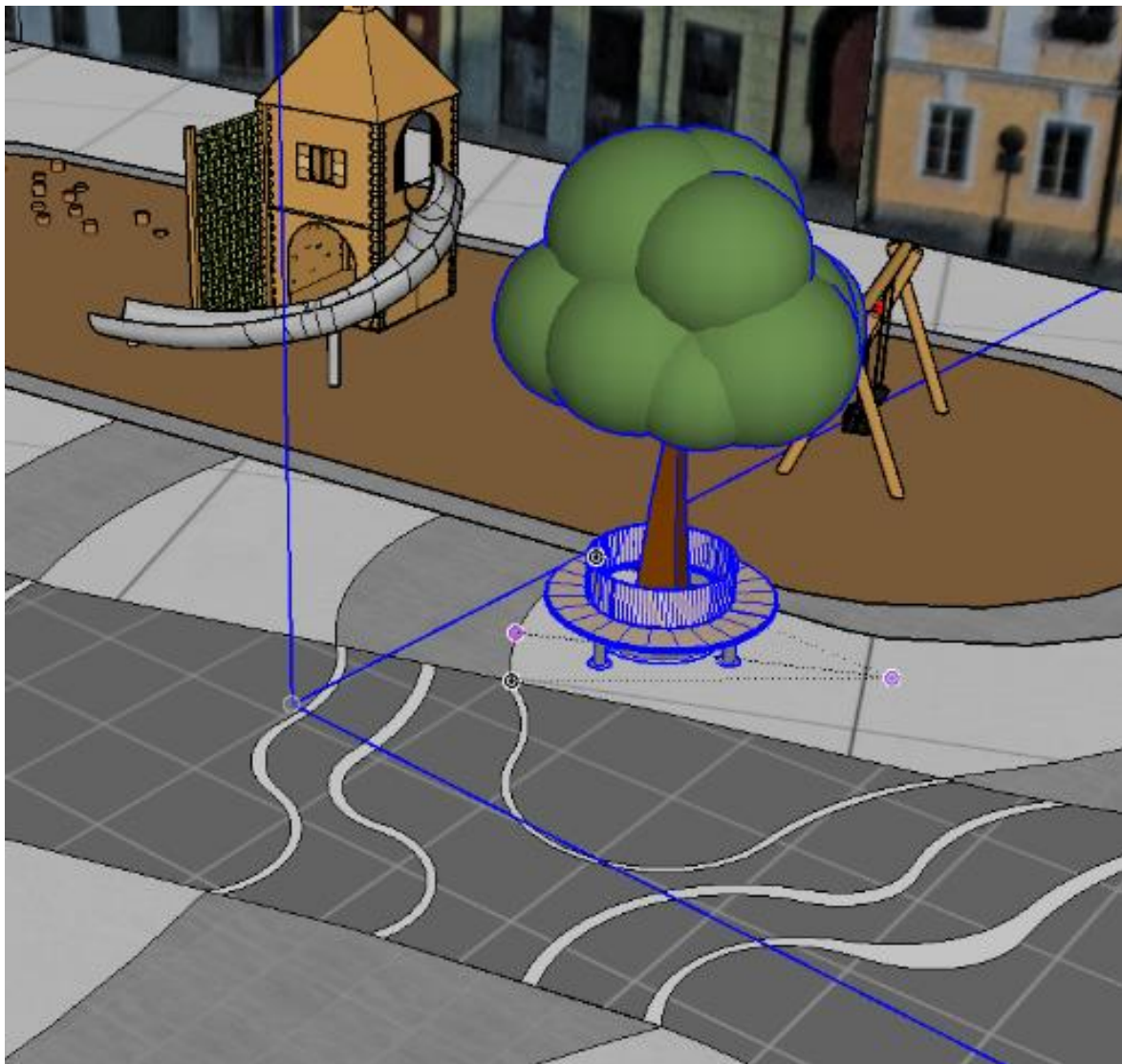


Abb. 48: Das Werkzeug, um Objekte zu verschieben

Element für Element wurde der Entwurf im 3D-Programm nachgestellt, wobei sich wiederholende Objekte verschieden ausgerichtet wurden. So konnte der Platz abwechslungsreicher gestaltet werden und Abfalleimer etc. an die Wege angepasst werden. Essenziell war dabei, das Modell immer wieder zwischen dem Bearbeiten zu speichern. So konnte der Fortschritt gesichert werden, falls die Internetseite abgestürzt war.

Für ein realistisches Endprodukt wurde auch die Funktion „Schatten“ aktiviert. Erst im Verlauf des Projekts entdeckte man, dass Modelle auch geolokalisiert werden können. Dadurch war es möglich, den Stadtplatz direkt mit dem echten auf einer Karte zu überlappen. Der Sonnenstand im Modell bildet also die wirkliche Einstrahlung am Stadtplatz ab.



Abb. 49: Geolokalisierung des Modells



Abb. 50: Stadtplatz in der Frontansicht

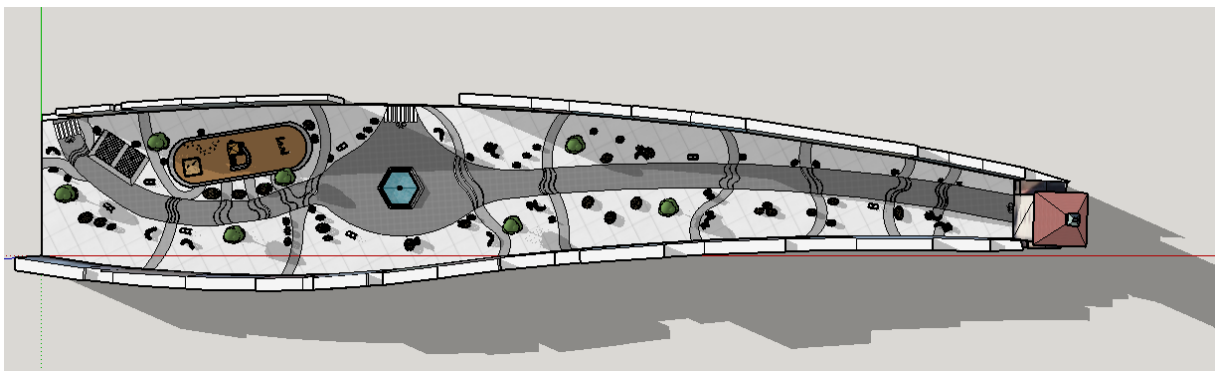


Abb. 51: Stadtplatz in der Vogelperspektive



Abb. 52: Ausschnitt mit Trinkbrunnen und Bank

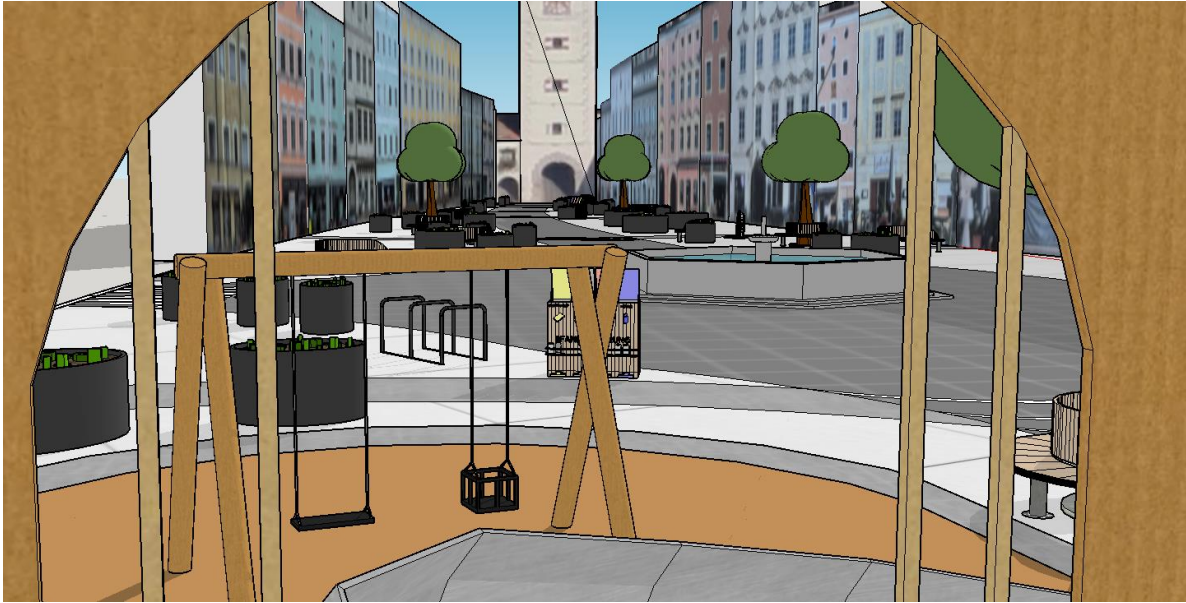


Abb. 53: Sicht aus dem Spielturm



Abb. 54: Spielplatz im finalen Modell

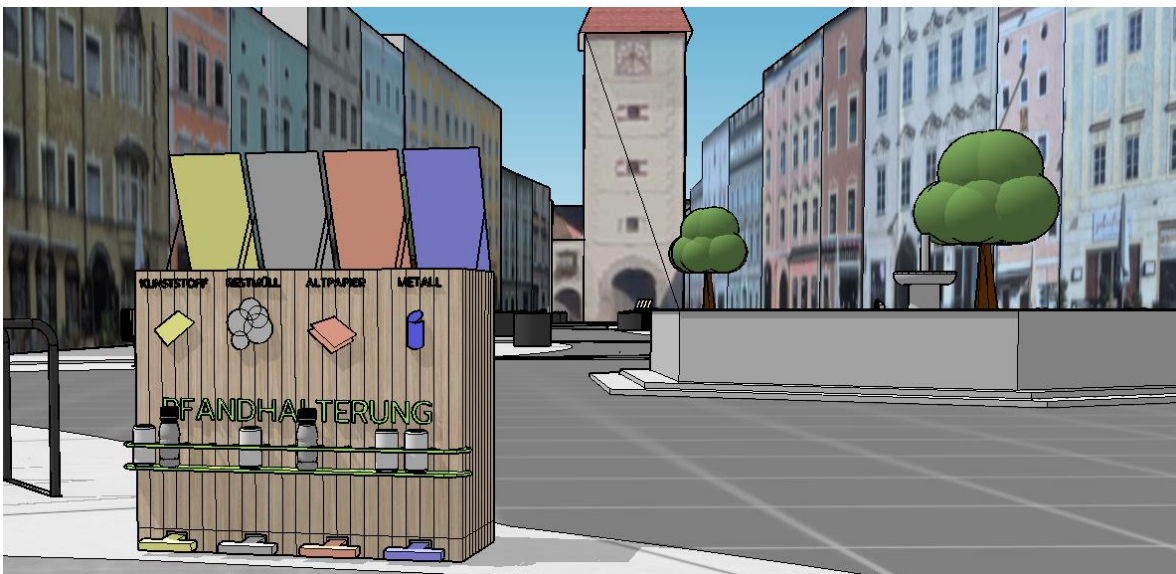


Abb. 55: Mistkübel am Stadtplatz

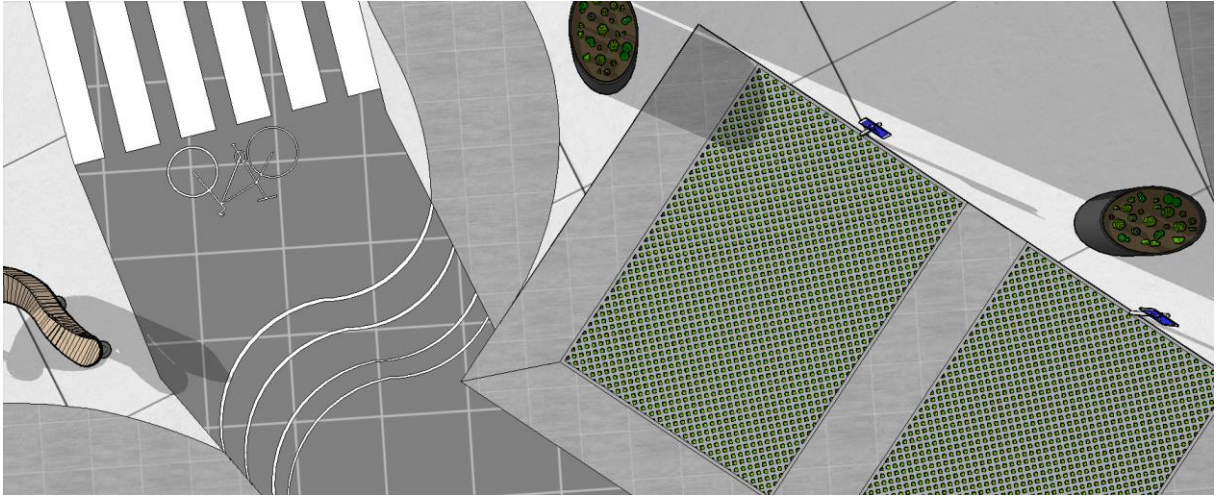


Abb. 56: Parkplätze und Fahrradstraße aus der Vogelperspektive

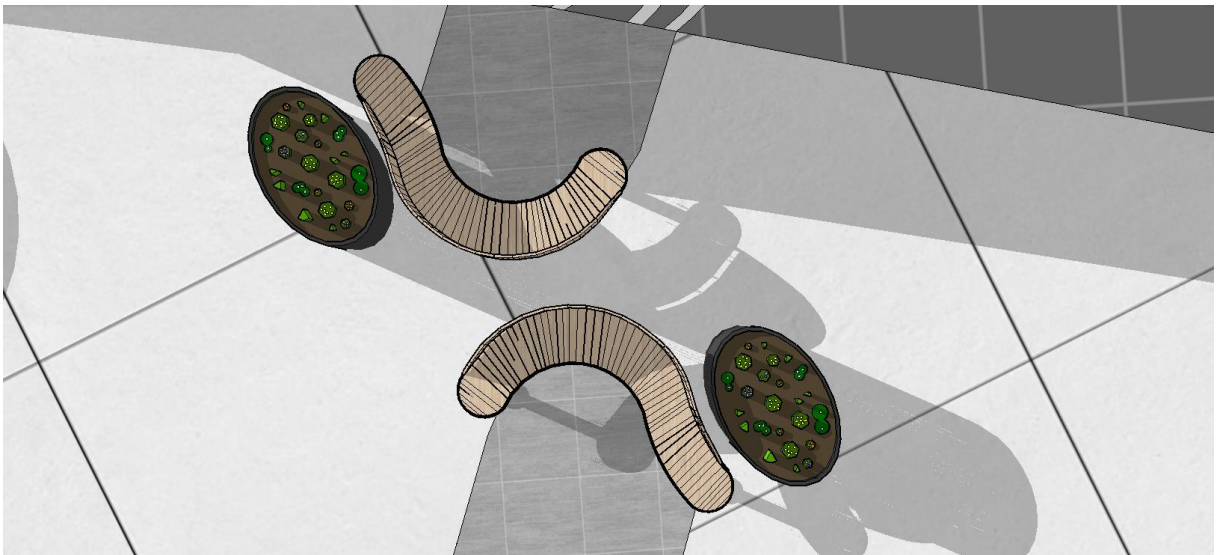


Abb. 57: Sitzbänke aus der Vogelperspektive

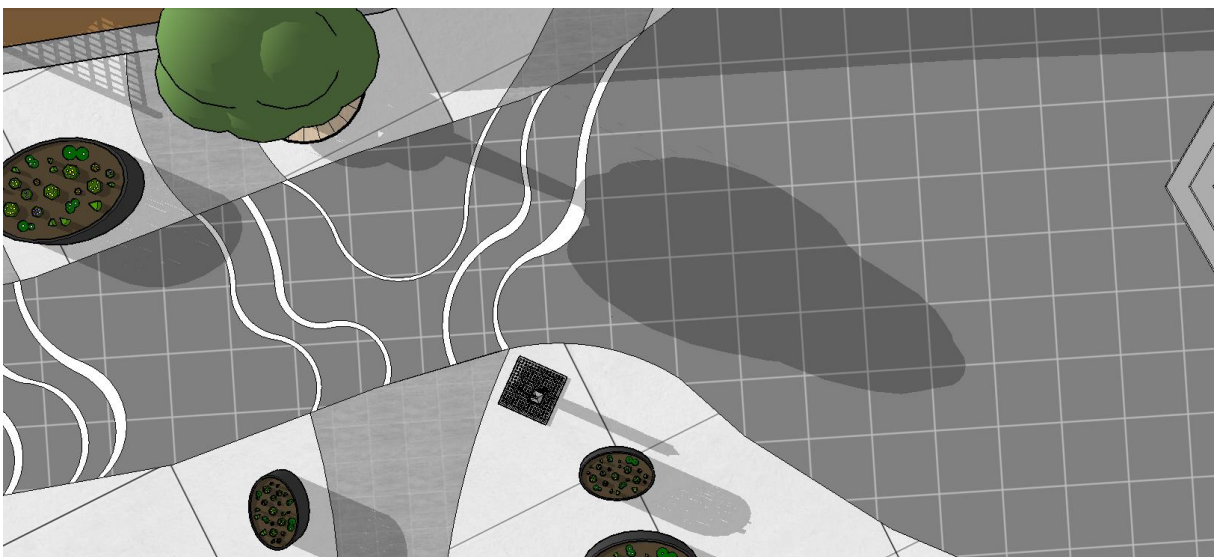


Abb. 58: Angedeutete Fußgängerübergänge aus der Vogelperspektive

7.2 Belebung des Modells

Für eine vollständige Visualisierung des Modells ist es auch wichtig dem Modell Leben einzuhauchen. Eine künstliche Intelligenz könnte durch einen bestimmten Befehl das Design in ein realistisches Bild umwandeln und Fußgehende, Radfahrende und parkende Autos zusätzlich generieren. Dazu wurde ein Versuch mit der KI „Adobe Firefly“ durchgeführt mit der Bilddatei des fertigen Modells und folgendem Prompt: Erstelle ein fotorealistisches Bild aus dem 3D-Entwurf. Beachte die eingezeichneten Bodenmarkierungen, die dunkelgrauen Pflanzentröge, die geschwungenen Sitzbänke aus Holz, die Rundbänke unter den Bäumen, die zwei Parkplätze (Füge zwei parkende Autos ein), den Spielplatz, die Trinkbrunnen aus Metall in Form des großen Stadtturms (Lederturm Wels), den Springbrunnen, die Recyclingmiskübel mit Holzverkleidung und die Radständer mit drei großen Bügeln. Füge Fußgänger und Fahrradfahrende ein. Letztere sollen nur auf dem Weg in der Mitte in dunkelgrau fahren.

Daraus generierte die KI eine Version des Modells, welche zwar deutlich realistischer aussah und eine hohe Auflösung besaß, jedoch kaum den angeführten Prompt beachtete. Elemente wie die geschwungenen Bänke oder die Recyclingmiskübel wurden zum Beispiel nicht eingebaut, obwohl explizit danach verlangt wurde. Andere Bestandteile, wie die Bodenmarkierungen oder die Trinkbrunnen erhielten ein ganz anderes Design, als konzipiert war. In einem weiteren Schritt wurden zusätzliche Bilder der einzelnen Elemente eingefügt, da diese in der originalen Abbildung sehr klein waren, allerdings führten auch diese Erweiterungen zu keinen zufriedenstellenden Ergebnissen. Das Problem daran war, dass diese verloren gegangenen Details wichtige Bestandteile der Arbeit sind. Schließlich ist jede Einzelheit wichtig für ein stimmiges Gesamtkonzept des Stadtplatzes.¹³

Um dennoch eine belebte Alltagszene zu schaffen, wurden Menschen und Fahrzeuge im Programm SketchUp eingefügt. Dabei konnte, wie zuvor bei anderen Elementen, auf das digitale Warenhaus zurückgegriffen werden. Die Personen sind dabei nur in 2D eingefügt, wodurch die Dateigröße geringgehalten werden konnte. Bei den Fahrzeugen auf den zwei Parkplätzen handelt es sich um einen PKW und einen Lieferwagen. Dadurch zeigt sich die Nutzung durch Beeinträchtigte sowie Warenlieferungen für ansässige Lokale. Des Weiteren sind an manchen Fahrradständern auch Räder abgestellt. Abschließend konnten auf der Ostseite einige Sitzgarnituren aufgestellt werden. Diese stehen repräsentativ für Schanigärten, die sich bei einer realen Umsetzung durchaus auch etablieren könnten.

¹³ Vgl. Adobe Firefly: Bild generiert von Gemini 2.5 (w/ Nanon Banana). [URL](#) [Zugriff; 12.2.2026]



Abb. 59: Frontalansicht des belebten Stadtplatzes



Abb. 60: Detailansicht des belebten Stadtplatzes

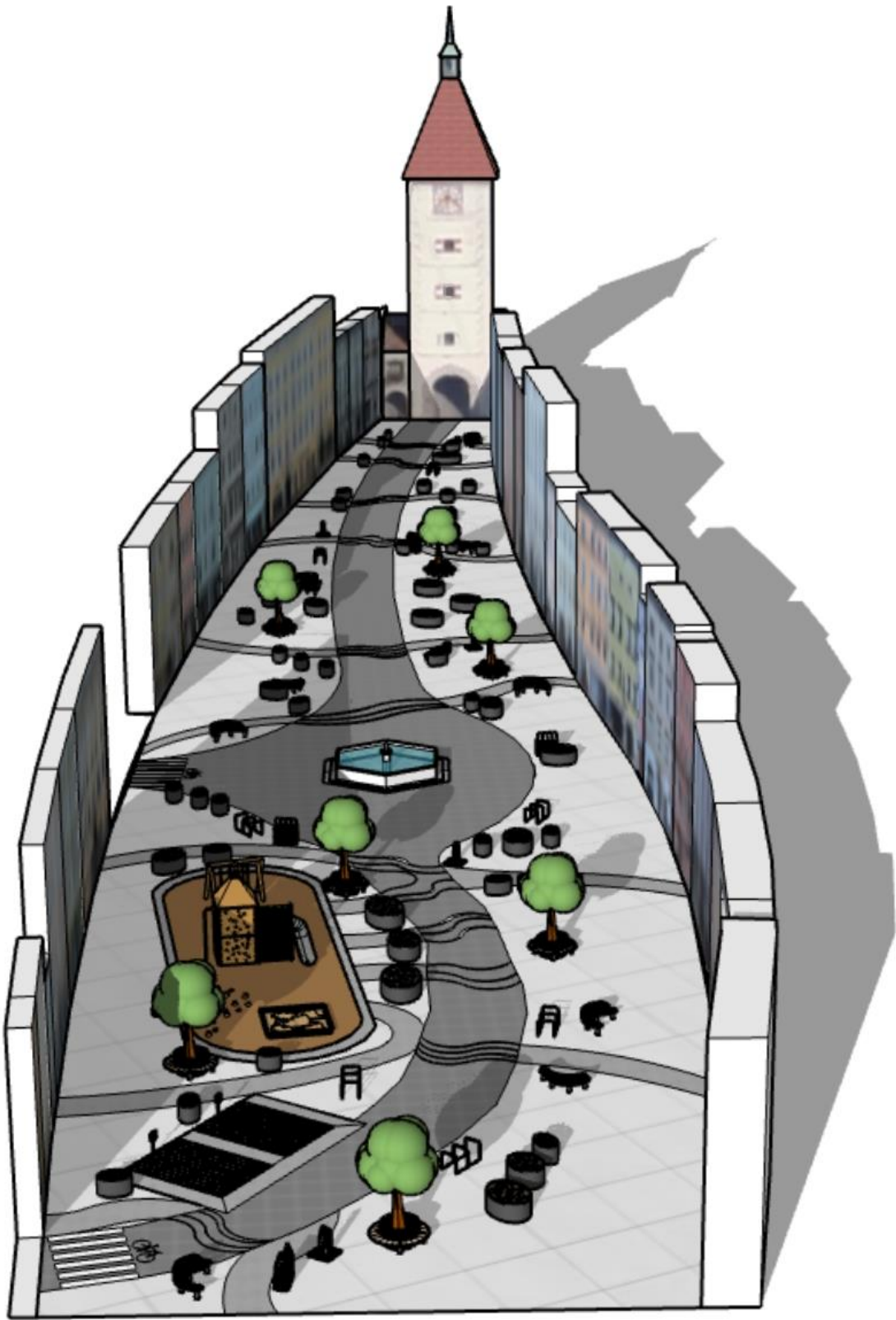


Abb. 61: Blick aus der Luft Richtung Westen

8 3D-Druck

Nachdem das Modell in SketchUp finalisiert wurde, konnte sich Gedanken über die Ausführung des 3D-Drucks gemacht werden. Zum Ziel wurde sich gesetzt, den modellierten Stadtplatz auf einem Tisch und später eventuell auch in einer Vitrine ausstellen zu können. So wurde eine Länge von etwa einem Meter angesteuert. Hierbei müsste der Stadtplatz in einem Maßstab von 1:200 ausgedruckt werden, was einige Probleme mit sich zöge. Die einzelnen Elemente am Platz würden im Druck viele Details verlieren. Zudem wären Elemente wie der mehr als ein Meter hohe Trinkbrunnen im Miniaturmodell nur einem halben Centimeter hoch. Deshalb wurde das Modell auf zwei Teile aufgeteilt, welche in unterschiedlichen Maßstäben gedruckt werden sollten. Zum einen wurde der Grundriss des Stadtplatzes mit der Häuserfassade und dem Ledererturm im zuvor erwähnten Maßstab 1:200 gedruckt. Anstelle der Elemente wurde nur ein Grundriss mit schwarzem Fineliner auf Papier gezeichnet. Für die modellierten Elemente wurde der Maßstab 1:20 gewählt, sodass die Einzelheiten erkennbar sind. Für eine zukünftige Präsentation können diese neben das Modell des Startplatzes gestellt werden. Alle 3D-gedruckte Modelle wurden nur mit weißem Kunststoff gedruckt, um ein einheitliches Gesamtbild zu bekommen. Damit der Materialaufwand vom Druck möglichst minimal gehalten wurde, bestehen einfache Körper aus Karton, welche per Hand fertiggestellt wurden. Diese Technik wurde auch bei filigranen und sehr großen Elementen angewendet, da diese im 3D-Druck nicht umsetzbar wären. Beispielsweise wurden die Bodenstangen der Fahrradständer oder der Ledererturm bis auf seine Spitze aus festem Papier erstellt. Anschließend konnten sie mit den dazugehörigen 3D-gedruckten Teilen zusammengeklebt werden.



Abb. 63: Trinkbrunnen in 1:40 neben einer 2-Euro-Münze

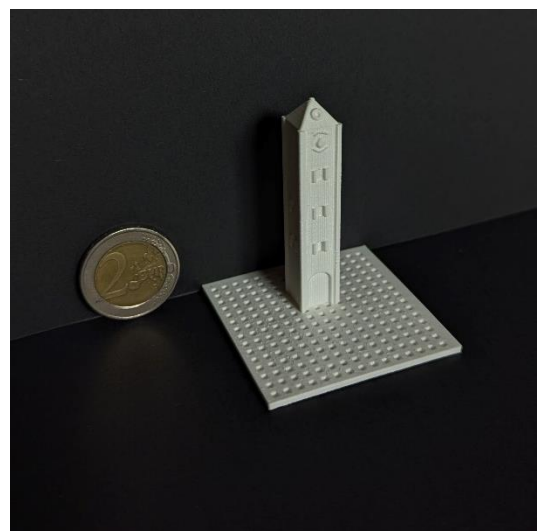


Abb. 62: Trinkbrunnen in 1:20 neben einer 2-Euro-Münze

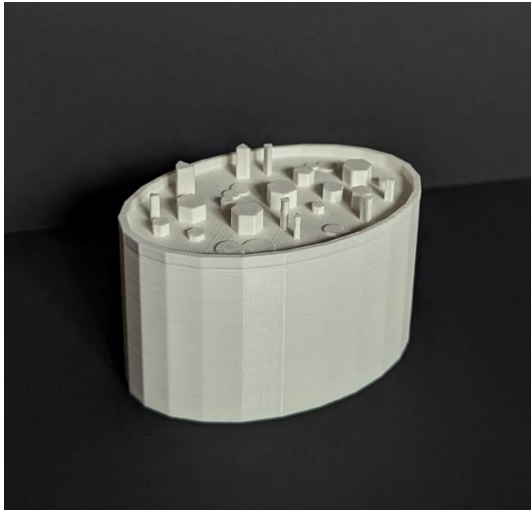


Abb. 64: 3D-gedruckter Pflanzentrog



Abb. 65: 3D-gedruckte Rundbank

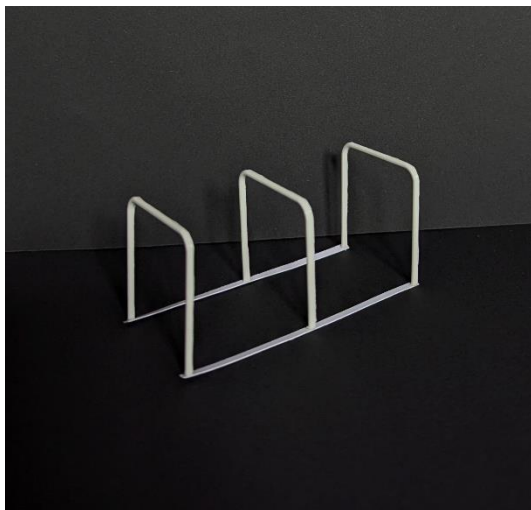


Abb. 66: 3D-gedruckter Fahrradständer mit Querstangen aus Papier

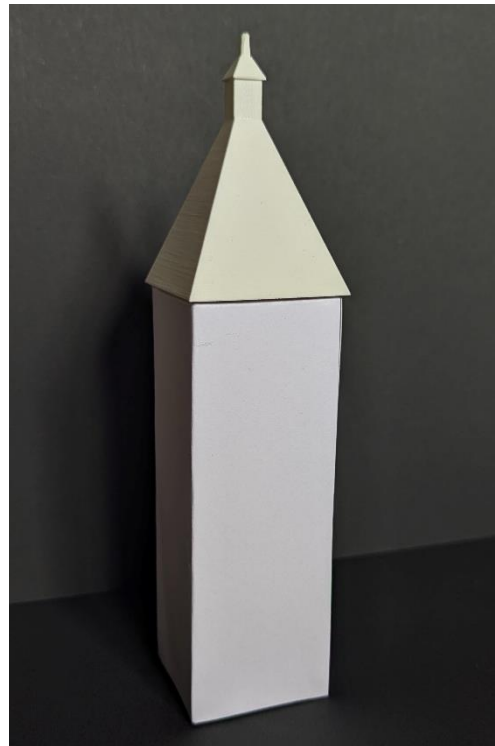


Abb. 67: Ledererturm mit 3D-gedruckter Spitze und Papierkörper

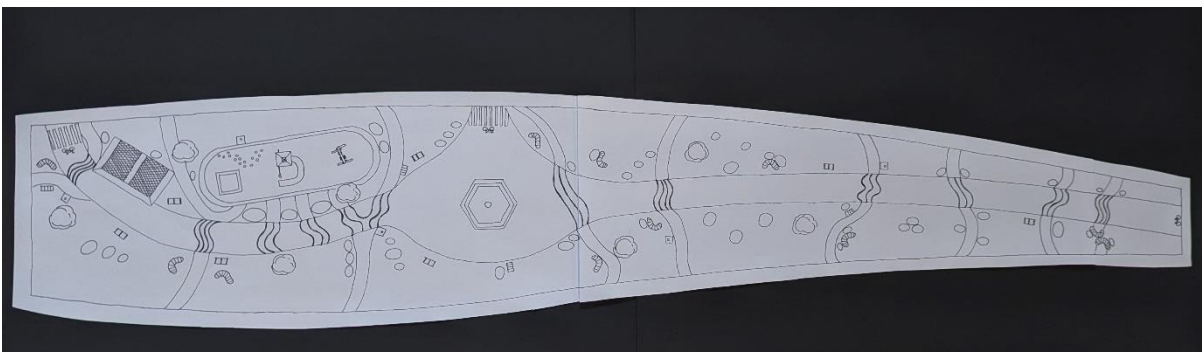


Abb. 68: Grundriss auf Papier mit schwarzem Fineline

9 Erkenntnisse

Nachdem ich mich monatelang mit der Umgestaltung des Welser Stadtplatzes beschäftigt habe, konnte ich viele Erfahrungen sammeln. Zum einen wurde mir bewusst, dass eine Raumgestaltung viel Vorbereitung bedarf, wobei mir die zwei geführten Interviews die Ausgangslage verdeutlicht haben. Dadurch erhielt ich einen guten Überblick über derzeitige Problemstellen und auch möglichen Komplikationen, die bei einer Umgestaltung an einem Ort auftreten können. Mir wurde bewusst, dass zur Umsetzung der eigenen Vision dieser künstlerisch/gestalterischen Abschließenden Arbeit nicht alle tatsächlichen Vorgaben miteinbezogen werden können. Ebenso ist mir aufgefallen, dass in diesem Projekt vor allem meine Anliegen verwirklicht wurden, weshalb diese persönliche Utopie womöglich nicht allen zusagt. Weiters lehrte mich dieses Projekt, dass auch nach der Planung neue Ideen aufkommen, wie der Platz gestaltet werden könnte. Dieser kreative Prozess lässt sich also nicht klar in Planung und Schaffensphase trennen. Mir ist aber auch klar geworden, dass das finale Modell immer Verbesserungspotential hat. Dabei muss man jedoch früher oder später einen Schlussstrich ziehen. Sonst hätte ich mich zu sehr in Details zu verloren.

Die Entscheidung, das Modell digital zu entwerfen und zu erstellen, war im Nachhinein die passende Wahl. Besonders das Skizzieren auf dem Tablet war praktisch, da ich die Designs so leicht modifizieren konnte. Auch wenn ich erst wenig Erfahrung in der 3D-Modellierung am Computer gesammelt hatte, fiel mir das Modellieren im Programm SketchUp nicht sehr schwer. Für zukünftige Projekte werde ich wieder digital arbeiten, falls ich ein Modell in Farbe benötige. Durch den 3D-Druck ist es dann auch analog verfügbar. Ansonsten denke ich, dass ein selbst gebautes Modell aus Karton oder ähnliches ausreichend ist. Beim physischen Modell lernte ich, wie wichtig die richtigen Maßstäbe für eine bestmögliche Präsentation des Projekts sind.

Zusätzlich zur Präsentation im schulischen Rahmen ziehe ich in Erwägung, das Projekt der Stadt Wels vorzustellen. Eventuell ist die derzeitig zuständige Behörde dazu bereit, Ideen aus meinem Modell bei zukünftigen Platzumgestaltungen miteinfließen zu lassen. In jedem Fall war diese Abschließende Arbeit eine wertvolle Erfahrung für mich und zeigt, wie die Lebensqualität in urbanen Räumen gesteigert werden kann.

Abb. 6: Sitzbänke in drei Varianten	7
Abb. 7: Spielplatz in der Vogelperspektive	8
Abb. 8: Spielplatz in der Seitenansicht	8
Abb. 9: Mögliche Befestigung eines Sonnensegels	8
Abb. 10: Die zwei Sonderparkplätze mit Gitterboden	9
Abb. 11: Stadtplatz ohne mobile Elemente	10
Abb. 12: Stadtplatz mit allen Elementen bis auf die Sonnensegel	10
Abb. 13: Stadtplatz mit Sonnensegeln als Beschattung	10
Abb. 14: Werkzeug zur Bearbeitung in SketchUp	11
Abb. 15: Grober Aufbau des westlichen Stadtplatzes	12
Abb. 16: Erste Version der Fassadengestaltung	12
Abb. 17: Finale Häuserfront	13
Abb. 18: Modell des derzeitigen Brunnens am Stadtplatz	14
Abb. 19: Modell der Fahrradstraße	14
Abb. 20: Konstruiertes Fahrradsymbol als Straßenbemalung	15
Abb. 21: Boden mit eingefügten Wegen	15
Abb. 22: Fertige Pflasterung am Stadtplatz	16
Abb. 23: Fertiges Modell des Abfalleimers	17
Abb. 24: Baummodell	17
Abb. 25: Modell eines realistischen Pflanzentrogs	18
Abb. 26: Ein vereinfachtes Modell des Pflanzentrogs	18
Abb. 27: Modellierter Trinkbrunnen ohne farbliche Gestaltung	19
Abb. 28: Finales Modell des Trinkbrunnens	20
Abb. 29: Sitzfläche mit Stützbeinen der modellierten Bank	20
Abb. 30: Form der fertigen Bank	21
Abb. 31: Finales Modell der normalen Sitzbank	21
Abb. 32: Modell der Rundbank mit Baum	22
Abb. 33: Fertige Sandkiste im 3D-Modell	23
Abb. 34: Eine Turmseite mit Leiter und Rutschstange	25
Abb. 35: Ausschnitt der Seilwand	25
Abb. 36: Fertiges Modell der Kletterwand	26
Abb. 37: Eine Seitenansicht der Rutsche	27
Abb. 38: Spitze des Spielturms in der Nahaufnahme	27
Abb. 39: Fertiges Modell der Schaukel	28
Abb. 40: Eine Schaukel in der Nahaufnahme	28
Abb. 41: Werkzeug für die Anpassung eines Materials an eine Fläche	29
Abb. 42: Finales Modell der Holzstämmen	29
Abb. 43: Spielplatz in der Seitenansicht	30
Abb. 44: Spielplatz in der Vogelperspektive	30
Abb. 45: Finales Modell der zwei Parkplätze	31
Abb. 46: Detailaufnahme vom modellierten Parkschild	31
Abb. 47: Fertiges Modell eines Radständers	31

Abb. 48: Das Werkzeug, um Objekte zu verschieben	32
Abb. 49: Geolokalisierung des Modells.....	33
Abb. 50: Stadtplatz in der Frontansicht.....	34
Abb. 51: Stadtplatz in der Vogelperspektive	34
Abb. 52: Ausschnitt mit Trinkbrunnen und Bank	34
Abb. 53: Sicht aus dem Spielturm	35
Abb. 54: Spielplatz im finalen Modell	35
Abb. 55: Mistkübel am Stadtplatz	35
Abb. 56: Parkplätze und Fahrradstraße aus der Vogelperspektive	36
Abb. 57: Sitzbänke aus der Vogelperspektive	36
Abb. 58: Angedeutete Fußgängerübergänge aus der Vogelperspektive	36
Abb. 59: Frontalansicht des belebten Stadtplatzes	38
Abb. 60: Detailansicht des belebten Stadtplatzes	38
Abb. 61: Blick aus der Luft Richtung Westen	39
Abb. 63: Trinkbrunnen in 1:20 neben einer 2-Euro-Münze	40
Abb. 64: Trinkbrunnen in 1:40 neben einer 2-Euro-Münze	40
Abb. 65: 3D-gedruckter Pflanzentrog.....	41
Abb. 66: 3D-gedruckte Rundbank	41
Abb. 67: 3D-gedruckter Fahrradständer mit Querstangen aus Papier.....	41
Abb. 68: Ledererturm mit 3D-gedruckter Spitze und Papierkörper	41
Abb. 69: Grundriss auf Papier mit schwarzem Fineliner	41

12 Anhang

12.1 Interview mit Herrn Doblhammer (Mitglied der Stadtplanung)

Anmerkung: Die beiden Interviews wurden wortwörtlich transkribiert und enthalten daher Grammatikfehler und unvollständige Sätze.

28.4.2025

Johanna: Hat sich die Stadt schon einmal Gedanken über eine mögliche Entsiegelung des Stadtplatzes gemacht? Was spricht für und was spricht gegen eine Schwammstadt?

Herr Doblhammer: Da hat man sich dann insofern auf die jetzige Situation geeinigt als das, dass man die Bäume eigentlich schon im Rhythmus des Platzes aufstellen haben will. Also immer zwei gegenüber und in einem bestimmten Abstand. Das man gesagt hat: „Da in der Mitte sind die Schanigärten und links und rechts ist die Feuerwehr und die Autos können durchfahren. Aus dem heraus ist man dann, weil das so nicht möglich war, man hätte vielleicht auch da einen Ort gefunden, aber nicht jetzt so eine Klarheit und so eine Strukturiertheit, hat man sich eben auf diese Baumtröge geeinigt.

Johanna: Wenn man jetzt von den Parkplätzen spricht, gibt es ja auch entsiegelte Parkplätze, wo dann ein Gitter ist. Könnte das umgesetzt werden?

Herr Doblhammer: Es ist so, dass es da auch in der Stadt Wels einen Wandel gibt. Bevor man so etwas an so einem prominenten Ort macht, probiert man es natürlich woanders aus. Was natürlich vernünftig ist, weil wenn es nicht funktioniert, ist es auch nicht gut. Und in dem Zusammenhang gibt es gerade solche Parkplätze in der Rennbahnstraße ganz neu gemacht. Und wir werden in Zukunft auch Parkplätze bauen die in einer gewissen Weise, man könnte vielleicht schwammstadtleitend sagen, sind. Schwammstadtleitend haben die Wiener jetzt erprobt. Das ist ein Zugang, wo man mit relativ wenig technischem Aufwand über Substrat, wo der Baum drinnen steht, arbeitet. Und wo man Zumischungen macht, damit das Wasser nicht so schnell wegläuft. Das läuft und da wird es in naher Zukunft, also da gibt es einerseits die Parkplätze in der Messe und es gibt auch eine Planung, die aber noch nicht so ist, dass ich sie jetzt sagen kann, aber man ist gerade dabei das in einem Plan zu gestalten, zu integrieren und dort wird man quasi, wenn sich das bewährt, natürlich auch woanders auch machen. Wir haben auch negative Erfahrungen kann man sagen, und zwar haben wir in der Bäckerstraße, wo wir gerade durchgegangen sind. Da war der Wunsch, dass man Terraway oder Terrasystem, die sind auf der Wolferstraße zum Beispiel in Wien kann man das sehen oder auch St. Pölten in der Fußgängerzone. Das ist eine ähnliche Überlegung. Das sind verdichtungsfähige Belege, die man sogar kerchern kann und die luft- und wasserdurchlässig sind. Wir haben aber dann gesehen, dass der Schwerverkehr uns die Baumstandorte in der Schmiedgasse kaputt gemacht hat. Es ist auch ein Baum zerstört worden. Der ist angefahren worden und ist inzwischen ersetzt worden. Und wir haben eben gesehen, wenn wir das ersetzen müssen wir alles neu machen. Das ist relativ kostenintensiv. Und jetzt gibt es dort wieder Baumgitter statt Terraway. Da war der Druck auf die Flächen zu groß. Man müsste das alles einzäunen und das wollen wir nicht. Und Schwammstadt ist natürlich auch eine Kostenfrage also da gibt es ja Unterschiede Modelle. Wir gehen in eine Richtung, dass man wie Wien versuchen das umzusetzen, allerdings schwammstadtleitend. Es gibt in Linz eine Schwammstadt. Da kostet so ein [unverständlich, vermutlich Schwammstadtbaum] ungefähr 25 000 Euro, was schon viel ist. Da muss man halt dann auch fragen: „Spricht das für die Situation?“

Johanna: Denken Sie, der Stadtplatz ist auch im Hochsommer bei extremen Temperaturen attraktiv?

Herr Doblhammer: Der Stadtplatz ist im Hochsommer eigentlich ein sehr heißer Platz. Es wechselt dort auch [unverständlich] der Schanigärten. Also die Nordseite, die dann die Sonne hat, ist sicher in den Übergangszeiten die Beliebtere. Aber im Hochsommer ist sie dann beschirmt und hat Markisen. Was wir nicht wollen, ist ein Einhausen, also das komplette Einhausen der Schanigärten. Es sollte auch des Platzes Ambiente entsprechend sein. Und insofern ist uns das bewusst mit dem Hochsommer. Erste Antworten sind diese Wassergestaltungen, dort wo praktisch unsere konsumfreie Zone ist. Das wird auch sehr gut angenommen und es ist auch ein sehr guter Spielplatz für

Kinder. Das gefällt mir persönlich sehr gut. Wir haben da auch Probleme mit den Anrainern wegen der Lautstärke von den Wassersprudlern. Da haben wir sogar beim Volksanwalt eine Anzeige bekommen. Also es ist auch das nicht widerspruchsfrei. Aber die Stadt steht zu dem. Also das ist widerspruchsfrei das wir das wollen und wir werden auch am Kaiser-Josef-Platz solche Installationen machen, beim nächsten Abschnitt. Da hat es ja auch zwei Brunnen gegeben. Da kann man drüber diskutieren, aber das Thema Hitze und Wasser ist schon bewusst.

Johanna: Wie viele Parkplätze für Magistratsbedienstete am Stadtplatz werden unbedingt benötigt? Welche Entfernung vom Arbeitsplatz zu den Parkplätzen wäre zumutbar?

Herr Doblhammer: Parkplätze und Magistrats haben wir draußen besprochen, ist nicht leicht zu sagen. Grundsätzlich gibt es in den Tiefgaragen und an anderen Orten Vereinbarungen, dass Zwangsbedienstete dort Dauerparkplätze mieten können. Das wird auch gemacht, auch am Kaiser-Josef-Platz oder in der Garage beim Volksgarten. Aber inwiefern diese Parkplätze benötigt werden, unbedingt kann ich nicht sagen. Ich kenne vor allem Leute in diesen anderen Garagen Stellplätze haben. Was sicher das Thema ist das Bewohnerparken und der Handel und die Kaufmannschaft.

Johanna: Auf welche Probleme bzw. Widerstände sind Sie bei der Umgestaltung des Stadtplatzes gestoßen?

Herr Doblhammer: Die Widerstände sind grundsätzlich: Alles, was Neues ist nicht für jeden sofort gut, sogar wenn es besser wird. Insofern gibt es eigentlich zu jedem Thema immer Leute, die sagen es ist besser oder schlechter oder Widerspruch leisten. Grundsätzlich wird bei uns alles mit dem Stadtmarketing begleitet, auch die Baustellen. Also gerade an diesen Orten. Da wird relativ viel Geld investiert. Dass man A informiert, B aber auch schaut, dass auch während der Baustelle der Handel funktioniert. Also dass alle Geschäfte trotzdem zugänglich, auch wenn Baugruben oder Pflasterung davor sind. Wenn es zu Sperren kommt, wie zum Beispiel die Traungasse, war der Stadtplatz im Sommer eigentlich fast autofrei und man hat einen Beachvolleyballplatz gemacht und so, weil was man nicht möchte ist, dass das so verödet unter Anführungszeichen, temporär. Das ist was man momentan schaut, dass diese Dinge, wenn sie temporär eine Leere erzeugen bespielt werden. Und insofern wird eine Umgestaltung an solchen zentralen Orten immer begleitet, um die Widerstände bezüglich fehlender Information zu minimieren. Also warum macht ihr das? Wie lange dauert das? Wir haben da auch Pläne. In welchem Abschnitt ist damit zu rechnen, damit sich die Leute darauf einstellen können, vielleicht den Urlaub danach buchen. Also da schauen wir eigentlich schon, dass das so widerspruchsfrei wie möglich wird.

Johanna: Hat die Stadt Wels das Budget, um den Stadtplatz in absehbarer Zeit umzugestalten?

Herr Doblhammer: Das Budget ist so. Es gibt einen Budgetprozess. Momentan sind natürlich die Budgets in allen Gemeinden und Städten eher schwierig. Die Stadt Wels hat eine relativ gute Budgetlage. Da haben auch unser Finanzreferent und der Bürgermeister jetzt wieder betont, wie die Traunbrücke eröffnet wurde, die circa 4 Millionen Euro gekostet hat.

Grundsätzlich hat die Stadt das Geld, um Erneuerungen durchzuführen. Und es ist dann eine politische Entscheidung, ob man eine macht und in welchen Rhythmus. Es ist natürlich am Stadtplatz schon vieles passiert. Man hat die Beleuchtung jetzt geregelt. Die technische Infrastruktur ist erneuert. Also wenn man dort etwas ändert, wird es wahrscheinlich die Oberfläche betreffen. Es sind also schon viele Hausaufgaben aus historischer Sicht gemacht worden.

Johanna: Welche Nutzungen hatte der Stadtplatz in seiner Geschichte? Seit wann ist der Stadtplatz so stark für Autos ausgelegt und seit wann gibt es diese Anzahl an Parkplätzen?

Herr Doblhammer: Ja, ich glaube das Faszinierende ist, dass der Stadtplatz so etwas wie ein mittelalterliches Zentrum war und er heute aus der touristischen, aber auch der Sicht der Welser. Der ehemalige Bürgermeister Doktor Koits hat das immer als das Wohnzimmer der Stadt bezeichnet. Die Innenstadt selbst, aber natürlich auch den Stadtplatz und die Fußgängerzone. Und dass daher auch ein Denkmalschutz drauf ist. Es ist eine Schutzzone. Das heißt jeder der dort im Haus etwas ändert, auch die Beleuchtung, ist alles mit dem Denkmalamt abgesprochen und muss auch mit dem Denkmalamt abgesprochen werden. Und in dem Zusammenhang ist natürlich das Thema Geschichte immer präsent. Aber es ändert sich sehr viel. Also wie wir die Beleuchtung gemacht haben. Das ist schon die zweite Beleuchtung, die wir in meiner Zeit errichtet haben. Da habe ich einmal eine Übersicht gemacht über die unterschiedlichen Beleuchtungen in der Zeit, soweit das noch feststellbar ist, und es hat sich sehr viel geändert. Also im Detail ändert sich eigentlich sehr viel, weil diese Orte ständig erneuert werden. Also mehr als vielleicht irgendwo in der Vogelweide. Das mit den Autos ist halt so, es ist ein zentraler Ort mit Geschäften und man kann glaube ich davon ausgehen, dass mit steigender Motorisierung immer Autos am Stadtplatz waren. Wie viele kann man nicht sagen. Ich kann nur sagen wir haben die Stellplätze verbreitet, insofern war es vielleicht sogar einmal mehr, weil die Autos weniger Platz gebraucht haben. Und natürlich, wie die Fußgängerzone noch nicht da war haben sie sogar ganz in der Mitte geparkt. Das hat sich auch geändert. Das wäre eine eigene Studie und im Archiv nachzuschauen. Also in den Achtzigerjahren ist es sicher weniger geworden, mit dem Mittelteil, als man eine Fußgängerzone gemacht hat. Das war auch nicht widerspruchsfrei. Die Zonen waren sehr umstritten am Anfang und heute kann sich das eigentlich keiner mehr wegdenken. Aber es gibt auch Leute, die auch das diskutieren. Vor allem von der Wirtschaft her.

Johanna: Halten Sie sich gerne am Stadtplatz auf und welcher Teil gefällt Ihnen besonders?

Herr Doblhammer: Ich persönlich bin gerne am Stadtplatz. Wobei für mich ist es natürlicher Teil der Arbeit. Also ich gehe nicht wertfrei über den Stadtplatz. Ich sehe unsere Planungen. Es sind da natürlich viele Leute von verschiedenen Abteilungen beteiligt. Ich schaue natürlich auch was funktioniert? Was funktioniert nicht so gut? Wo ist es so wie man es sich gedacht hat oder was heißt es, wenn andere Nutzungen dazukommen? Aber ich persönlich mag eigentlich gerne den Mittelteil mit diesen Wasserbodenfontänen, weil mir das auch so gefällt, wenn die Kinder dort spielen. Also da geht mir das Herz auf. Und das am Stadtplatz aufhalten ist schon tageszeitlich. Aber im Sommer zum Beispiel ist es eher der Abend. Und dann gibt es auch Geschäfte, wo man gerne hingeht. Samstagmittag oder so, aber das sind dann Anlässe.

Johanna: Sind Sie mit der bisherigen Umsetzung zufrieden?

Herr Doblhammer: In der Verwaltung hat man einen Auftrag und den erfüllt man. Und im Zusammenhang mit den Vorgaben gibt es dann natürlich auch eine eigene Bewertung. Ich bin mit manchen Dingen zufrieden. Und bei manchen Dingen denke ich, das wird sich weiterentwickeln müssen. Also was ich schon sehe, ist dass dieser Wechsel zum Schanigarten nicht ganz konfliktfrei ist. Es ist auch nicht ganz konfliktfrei, dass die Ränder alle so besetzt werden. Einerseits über die Parkplätze, aber andererseits auch über die Schanigärten. Ich finde man sollte einen Platz schon queren können. Und da sieht man es ist ein irrsinniger Druck auf dem Platz von unterschiedlichen Interessen. Für uns von der Stadtentwicklung und Verkehrsplanung ist es schon eine Aufgabe, dass man die öffentliche Nutzung stützt. Nicht nur das Einzelinteresse, was natürlich auch funktionieren sollte und im Sinne der Öffentlichkeit ist. Aber wir haben schon auch die Aufgabe da praktisch für die Öffentlichkeit, die ja keinen direkten Fürsprecher hat. Die Leute, die mit dem Kinderwagen auf dem Gehsteig fahren, haben meistens keinen, der für diese Gruppe spricht, aber man muss es mitdenken. Wir haben in der letzten Gestaltung haben wir als Kompromiss für die nicht umsetzbare Begegnungszone dort wo wichtige Querungen sind breitere Übergänge gemacht. Dann ist eine übersichtliche Querung möglich, dass man da auch als Fußgänger angenehm queren kann. Das war ein Kompromiss. Und da sind wir auch dahinter, dass das nicht mit irgendwelchen Nutzungen verstellt wird. Das mit den Bäumen ist natürlich ein Kompromiss mit den Trögen, aber es ist ein erster Anfang.

Johanna: Welche Hauptfunktionen erfüllt der Stadtplatz derzeit? Können Sie diese nach Wichtigkeit reihen?

Herr Doblhammer: Ich glaube das der Stadtplatz noch immer eine Funktion hat als öffentlicher Raum für eine Stadt. Das heißt da kommen Leute, die da nicht wohnen, her. Also auch Touristen, die den Ledererturm fotografieren. Erstaunlicherweise, es ist ja ein schöner Platz. Und insofern ist dieser Platz mehr als ein Platz für die, die hier wohnen, sondern wirklich ein Platz für alle, die kommen und soll das auch erfüllen. Die Hauptfunktionen sind einerseits die Funktionen dieses Platzes, wenn man dort ein Haus hat, wenn man dort wohnt. Der Platz ist für die Leute, die dort ein Geschäft haben. Auch

für die Verwaltung mit dem zentralen Rathaus als Anlaufstelle, aber auch Arbeitsort natürlich. Auch für die Kirchgeher, für die Lokalbesucher. Es sind zeitlich so viele unterschiedliche Nutzungen. Wir hatten auch einmal innerhalb der Verwaltung aus Interesse vor der Umgestaltung eine Webcam am Ledererturm. Und wir haben einmal an einem frühlingshaften Februarwochenende ein Wochenende in Zeitraffer uns angeschaut. Und das war unglaublich, wie sich das ändert. Wie auf einmal um elf am Abend ganz andere Leute kommen. Dann gibt es irgendwann am Wochenende eine Pause um vier Uhr in der Früh und um sechs Uhr kommen schon die ersten Kirchgeher. So sieht man viele Nutzungen, die man sonst nicht wahrnimmt. Das ist glaube ich auch der Anspruch an den Platz, dass er viele Funktionen aufnehmen kann, die man teilweise auch nicht sieht oder jetzt auch nicht präsent sind und erst in ein paar Jahren da sind. Und auch die ganzen Veranstaltungen natürlich, wo man dann den Weihnachtsmarkt hat, wo man vielleicht ein Stadtfest hat mit einer Bühne. Alles Mögliche war schon da. Und das ist auch warum der Platz ein Platz ist und es ihn als Platz geben muss im Sinne des Wortes.

Johanna: Bitte beschreiben Sie den Platz mit drei Adjektiven!

Herr Doblhammer: Für mich ist der Stadtplatz Stadt im Sinne des Wortes, öffentlicher Raum, als Prototyp. Weil er ebenso viele Nutzungen aufnehmen muss. Und er ist auch Stadtplatz im Sinne, dass er eigentlich Platz für die Bürger und Bürgerinnen ist und auch der Anspruch da ist: Das ist keine Privatfläche und muss für alle da sein.

Johanna: Vielen Dank!

12.2. Interview mit Frau Niederhofer (Marketingabteilung der Stadt Wels)

6.5.2025

Johanna: In meiner abschließenden Arbeit geht es darum, dass ich unseren Stadtplatz eigentlich umgestalten, vielleicht noch ein bisschen belebter machen will, denn ich denke, dass er Verbesserungspotenzial hat. Ich habe schon ein Interview mit der Stadtplanung geführt und hätte dann gerne eine weitere Sichtweise und Meinung und habe ein paar Fragen für Sie.

Sie müssen sie nicht beantworten, aber soweit es möglich ist. Welche fixen Veranstaltungen gibt es insbesondere auf der westlichen Seite der Stadtplatzes, das ganze Jahr über und die Parkplätze betreffend? Ist da irgendwas was, das anfällt?

Frau Niederhofer: Veranstaltungstechnisch wird die Westseite bei Veranstaltungen genutzt, die sehr groß sind, die sehr viel Frequenz bringen, weil dann eben auch die Möglichkeit besteht, dass man die Parkplätze sperrt und eben auch die Händler durch die Fußgängerfrequenz quasi die Frequenz bekommen, wo sie dann Angst haben, dass sie weg wäre, wenn die Leute nicht direkt vor dem Haus parken können. [Satz

unverständlich -> fehlt hier im Transkript]

Das passiert eigentlich nicht sehr oft. Das passiert bei Großveranstaltungen, wie bei Musikfestivals im Sommer. Da wird der ganze Stadtplatz gesperrt. Beim Stadtfest, alle zwei Jahre wird der Stadtplatz gesamt gesperrt, manchmal auch bei Sport-Events, sowie beim Triathlon. Die nutzen die gesamte Fläche. Während der Welser Weihnachtswelt hat es einmal einen Versuch gegeben. Da war aber die Zeit doch zu lange, weil es ja quasi vom November bis Dezember ist. Also davon ist man dann wieder weggegangen, da diese Fläche auch zu sperren, sondern man versucht bestmöglich die beiden Teile zu verbinden, in dem was im Pollheimerpark passiert, im Ledererturm passiert und dann vorne und auf der Ostseite vom Stadtplatz, dass man das bestmöglich verbindet. Wir haben da auch teilweise am Minoritenplatz schon etwas gehabt, aber selbst da merkt man schon wie schwierig es ist, dass man die Leute dann eben auch in diese Bereiche hinkommt und das ist immer in der Eventplanung das Schwierige.

Man muss sich immer gut überlegen, wie ist der Fluss der Menschen? Wo passiert was? Damit quasi man wirklich die ganze Fläche nutzt und wirklich was passiert vor Ort. Es gibt nichts Schlimmeres, etwas zu sperren oder zur Fußgängerzone zu machen und dann passiert nichts. Sondern das muss belebt sein, dann kann man das machen und das machen wir aktuell nur mit großen Events.

Johanna: Wie muss der Platz dort dann aufgebaut sein, dass es auch weiterhin möglich ist? Was für räumliche Gegebenheiten müssen vorhanden sein?

Frau Niederhofer: Prinzipiell kommt es immer darauf an, welche Art von Aufbauten man hat. Ob man dort eine riesige Bühne quasi zum Beispiel über die Straße baut, dann muss man sicher temporär Verkehrsschilder entfernen, Radabstellplätze quasi verschieben, Blumentöpfe verschieben. Also das dann so Dinge, die man sehr bedenken muss, auch in der Stadtplanung, dass die Dinge flexibel sind, weil einfach der Platz nicht groß ist und je nachdem, was man dann hinbauen möchte, muss man vor Ort reagieren.

Johanna: Ist der Stadtplatz bei extremen Temperaturen im Sommer auch noch immer als Veranstaltungsort geeignet?

Frau Niederhofer: Das kommt ein bisschen auf die Art der Veranstaltung an. Wir haben ja jetzt im Sommer zum Beispiel am Minoritenplatz immer den Beachvolleyballplatz, über fast zwei Monate. Das haben wir im ersten Jahr direkt am Stadtplatz gehabt. Da hat man schon gemerkt, dass die Sonneneinstrahlung schon schwierig ist. Am Minoritenplatz ist sie viel besser, weil halt die Schattenentwicklung eine ganz andere ist. Also das kommt immer darauf an. Ist es eine Sportaktivität? Ist es eine Aktivität, wo ich nur durchschlendere? Oder ist es was, wo ich möchte, dass die Personen verweilen und dort vor Ort essen? Weil zum Beispiel bei den Schanigärten reagieren ja die Gastronomen sehr gut. Da gibt es von Besprühungsanlagen, über Sonnenschirme oder auch der Brunnen, dass man da mit Wasser spielt, mit sehr viel Pflanzen und Bäumen, weil die Bäume sind ja quasi aus der Eventstrategie. Wie wir früher das Filmfestival gemacht haben, war es das erste Mal, dass da Pflanzen quasi über längere Zeit

gestanden sind. Und auch im Umbau des Stadtplatzes haben wir uns sehr dafür eingesetzt, dass fixe Bäume quasi überall sind, aber da ist immer die Problematik. Was machen wir dann im Winter, wenn man zum Beispiel die Welser Weihnachtswelt aufbaut? Das heißt, darum gibt es jetzt auch mobile Bäume quasi in Töpfen, weil man einfach flexibel bleiben muss. Aber die Bäume und auch die Begrünung ist extrem wichtig und da ist sicher auch noch ein Potenzial nach oben und wir machen auch bei Veranstaltungen oft, dass man auch zusätzliches Grün einbringen.

Johanna: Wie könnte sich eine Begegnungszone oder auch eine Fußgängerzone anstelle der Parkplätze am Stadtplatz auf den Handel auswirken?

Frau Niederhofer: Das ist eine Diskussion die zwei Seiten haben und keine Seite hat in allem Recht. Es ist natürlich die Angst der Händler da, wenn sich was zu einer Fußgängerzone entwickelt und die Leute können nicht mehr direkt vor dem Geschäft parken. Kommt es dann zu einem Frequenzrückgang? Kommen die Leute dann noch? Wie einfach ist es für die Leute öffentlich oder zu Fuß dorthin zu kommen? Also das sind schon Ängste, die auch durchaus berechtigt sind. Es wird sich dann auch was verändern. Ob das dann besser oder schlechter ist, muss man einschätzen, aber ich glaube, wenn man es schafft, dass man die Frequenz bringt, egal wie, ob jetzt mit Events oder mit so attraktiven Angeboten, ob es der Handel oder Gastronomie oder Freizeit, was auch immer ist, dass die Frequenz für alle da ist, quasi das spürbar ist, ja da kommen Kunden und da bewegt sich was und es macht keinen Unterschied quasi in der Wertschöpfung. Dann ist es sicher die beste Lösung. Aber ob wir dort schon sind das ist so die Frage, wie kommt man zum Punkt, dass man das mit guten Gewissen machen kann?

Johanna: Also da haben sie jetzt schon die nächste Frage etwas vorweggenommen, mit dem wie man den Platz gestalten kann.

Aber es ist irgendwie möglich die Bäume fix zu pflanzen oder Wege anzulegen also aus Kies oder so?

Frau Niederhofer: Bei den Bäumen fix anzupflanzen da bin ich wahrscheinlich die Falsche, weil das ist eine Stadtgärtnereifrage, ob sie dann richtig gut wachsen und was die für einen Untergrund brauchen und wie groß man da ausheben muss. Möglich ist es sicher, aber die einfachere Lösung ist sicher, wenn sie mobil sind, weil man einfach viel flexibler in vielen Dingen ist, aber es gibt sicher Standorte wo man das wahrscheinlich fix machen könnte aber das ist eher eine gartentechnische Frage ob es möglich ist. Und bei den Wegen glaube ja theoretisch, aber es ist sicher schwieriger, weil es da genaue Vorgaben gibt. Man braucht immer vier Meter Breite für die Feuerwehrzufahrt, egal wie und wo und das ist, halt dann mit so Wegen in so schmalen Dingen ein bisschen schwieriger. Also da muss man sich halt an vielen Richtlinien auch quasi richten und schauen. Ist es möglich? Wie kann ich das umsetzen? Theoretisch ja, aber praktisch muss man wirklich schauen. Ist das gesetzlich? Kann ich das so machen, dass alle Fluchtwege und so weiter wirklicher trotzdem alles möglich ist?

Johanna: Also könnte eine ausgebaute, würde ich jetzt noch hinzufügen, flexible Raumgestaltung mit eben nicht verankerten Bauteilen umsetzbar sein wo wir noch mehr Bäume in Töpfen, oder noch mehr Sträucher und nur mehr vielleicht auch Lampen also Straßenlaternen hinstellt möglich sein?

Frau Niederhofer: Also prinzipiell, wenn das flexibel gestaltet ist, ist das sicher möglich. Die Beleuchtung hat man ja erst vor zwei Jahren umgestellt, dass man eben die Straßenlaternen entfernt hat und eben die Beleuchtung von oben kommt, damit man eine eigene Lichtstimmung quasi erzeugen kann und eben nicht überall die Steher hat. Das ist eben genau das, wo man dann nicht mehr flexibel ist. Angefangen bei den Mistkübeln. Die müssen irgendwo hängen, aber jeder unnötige quasi Gegenstand, den man nicht bewegen kann, ist halt schwieriger, auch mit Strom ist das so. Aber alles andere was flexibel ist und quasi so anbringbar ist, dass es auch rechtlich in Ordnung ist, sicher eine gute Idee.

Johanna: Was fehlt jetzt ihrer Meinung nach noch auf dem Stadtplatz und wenn es ein Wunschkonzert wäre, was hätten sie da gerne umgesetzt?

Frau Niederhofer: Prinzipielle glaub ich auch das Grün und Wasser sehr wichtig sind, auch wenn man Innenstadtfläche, weil man merkt jetzt im Westen sehr stark, der Brunnen mit dem Wasserspiel und an den Bäumen und den Bänken dieses quasi sich hinsetzen, verweilen wird dadurch schon sehr gefördert. Also das muss man sich sehr gut überlegen. Wie kann man das einbauen oder wie kann man das machen? Ich glaube auch das am Minoritenplatz sehr viel Potenzial ist. Dort zum Beispiel auf das Parken zu verzichten und dort was Nettes reinzubauen, was aber trotzdem flexibel ist vielleicht. Weil gerade im Veranstaltungsbereich ist natürlich super, wenn man schon gewisse Dinge einfach vor Ort hat, die man dann flexibel einsetzen kann, weil auch das Bäume-Thema, Wasser-Thema und Licht-Thema. Es muss ja keine Straßenlaterne sein, sondern eine andere Form von Licht, so wie zum Beispiel die Beleuchtung der Fassaden oder was auch immer. Wenn man das dann auch für mehrere Dinge nutzen kann, ist das immer gut. Und wenn es nicht das ganze Jahr so aussieht, sondern auch einmal anders.

Johanna: Ist es möglich diese größeren Veranstaltungen auch anderswo in Wels abzuhalten?

Frau Niederhofer: Möglich ist das auf alle Fälle, weil es gibt das große Messegelände, aber es ist ganz klar die Strategie diese in der Innenstadt zu machen, weil wir eben wollen, dass die Leute in die Innenstadt kommen. Ich komme ja eher aus der touristischen Seite und höre sehr oft oder mein Standardsatz ist immer: „Sie sind sicher schon an Wels vorbeigefahren, aber Sie waren noch nie am Stadtplatz.“ Viele waren auch schon am Messegelände, haben aber noch in ihrem Leben den Stadtplatz gesehen und die sind dann alle sehr positiv überrascht, wie schön und wie auch von der Architektur und auch von dem Zusammenspiel und von der Gastronomie, wie belebt das eigentlich ist. Genau das wollen wir auch den Welsern zeigen. Für uns sind die

Welser auch die Umgebung, weil viele Welser sind sehr selten in der Innenstadt und wir wollen durch Events schaffen, dass man sie in die Innenstadt bekommt, wo sie dann einkaufen, gehen können, in der Gastronomie sind, oder einfach nur so irgendwo herumsitzen, oder Freizeit machen. Das Ziel ist schon die Leute wirklich in Innenstadt zu bekommen, weil das soll der Raum sein. So ein bisschen das Wohnzimmer und da trifft man sich. Das ist das Ziel der Events eigentlich.

Johanna: Zu guter Letzt. Können Sie den Stadtplatz noch in drei Adjektiven beschreiben?

Frau Niederhofer: Belebt und pulsierend, das auf alle Fälle, dass er lebt, fast ein bisschen italienisch. Abwechslungsreich, wir haben ja diese 63 Bürgerhäuser, mit den unterschiedlichen Stilen. Und für mich ist er entspannend.

Johanna: Danke sehr!