

HIGHLIGHTING VATNSMYRI



De stad Reykjavik is gebouwd volgens een systeem van individuele buurten die als een kluwen zijn uitgespreid rond vatnsmyri airport. De verplaatsing van dit vliegveld betekent een kans om een 150 Ha grote uitbreiding nabij de oude binnenstad van Reykjavik te realiseren. Highlighting vatnsmyri gebruikt de bestaande landingsbanen als ontginningsaders voor toekomstige stedelijke ontwikkelingen. De Noord-Zuid baan wordt getransformeerd tot een nieuwe zeeleng waardoor een systeem van 'groene' steppingstones door Reykjavik snijdt. Een stedelijk grid structureert de toekomstige bebouwing. De positie binnen het grid bepaalt het soort gebruik van het veld en de daarbij horende bebouwingsdichtheid.

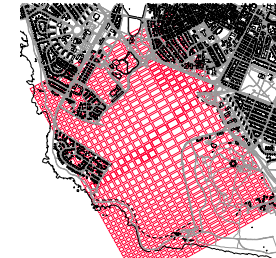
plangebied (150 ha)



nieuw plangebied



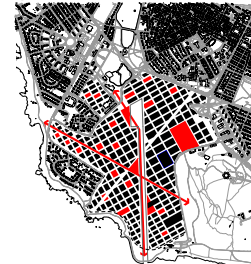
organisatie



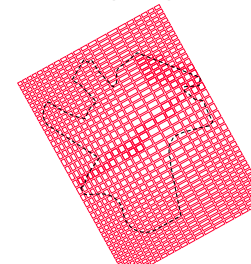
hoofdassen



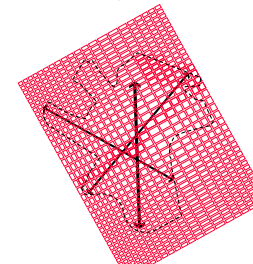
groenstructuur



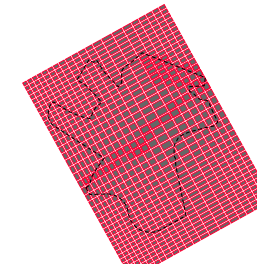
'morphing' de grid



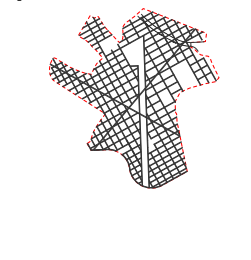
contrast grid-assen



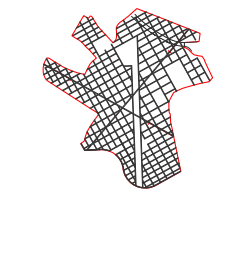
variabele korrel



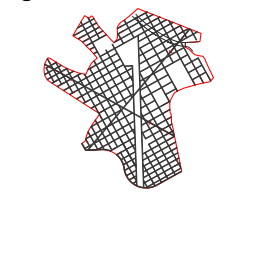
planstructuur



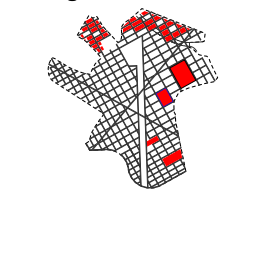
hoofdinfrastructuur



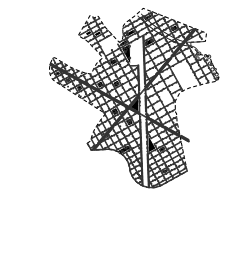
gridinfrastructuur



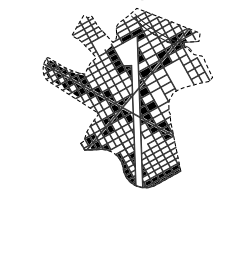
integreren functies



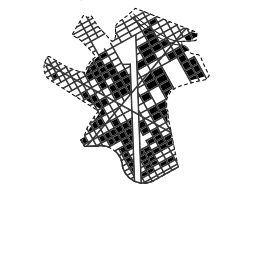
publieke ruimtes



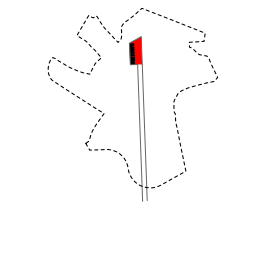
woon/werk-gebieden



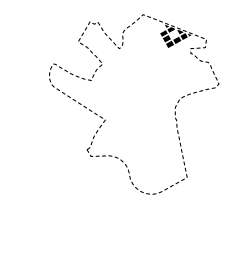
woongebieden



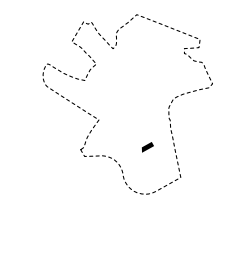
zeehaven



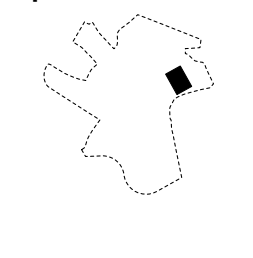
ziekenhuis



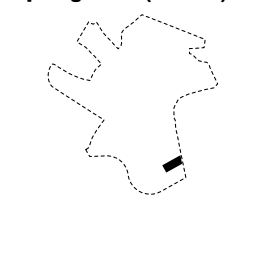
markthal



sportvelden



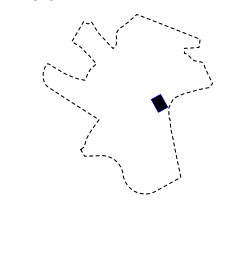
plangebied (150 ha)



university of iceland



hub



PROGRAMMA

Wonen: 69ha
Functies: 16ha
Groenzones: 13ha
Publieke ruimten: 8ha
Water: 17ha
Infrastructuur: 42ha

wonen 20/ha 750st
wonen 30/ha 750st
wonen 100/ha 3000st

density (Units/Hectare)

20/Ha



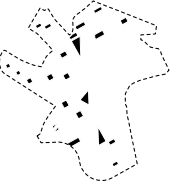
30/Ha



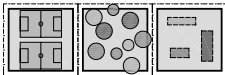
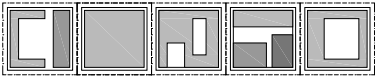
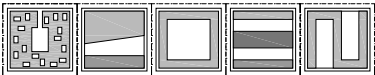
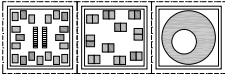
100/Ha



VOIDS



schemes generic



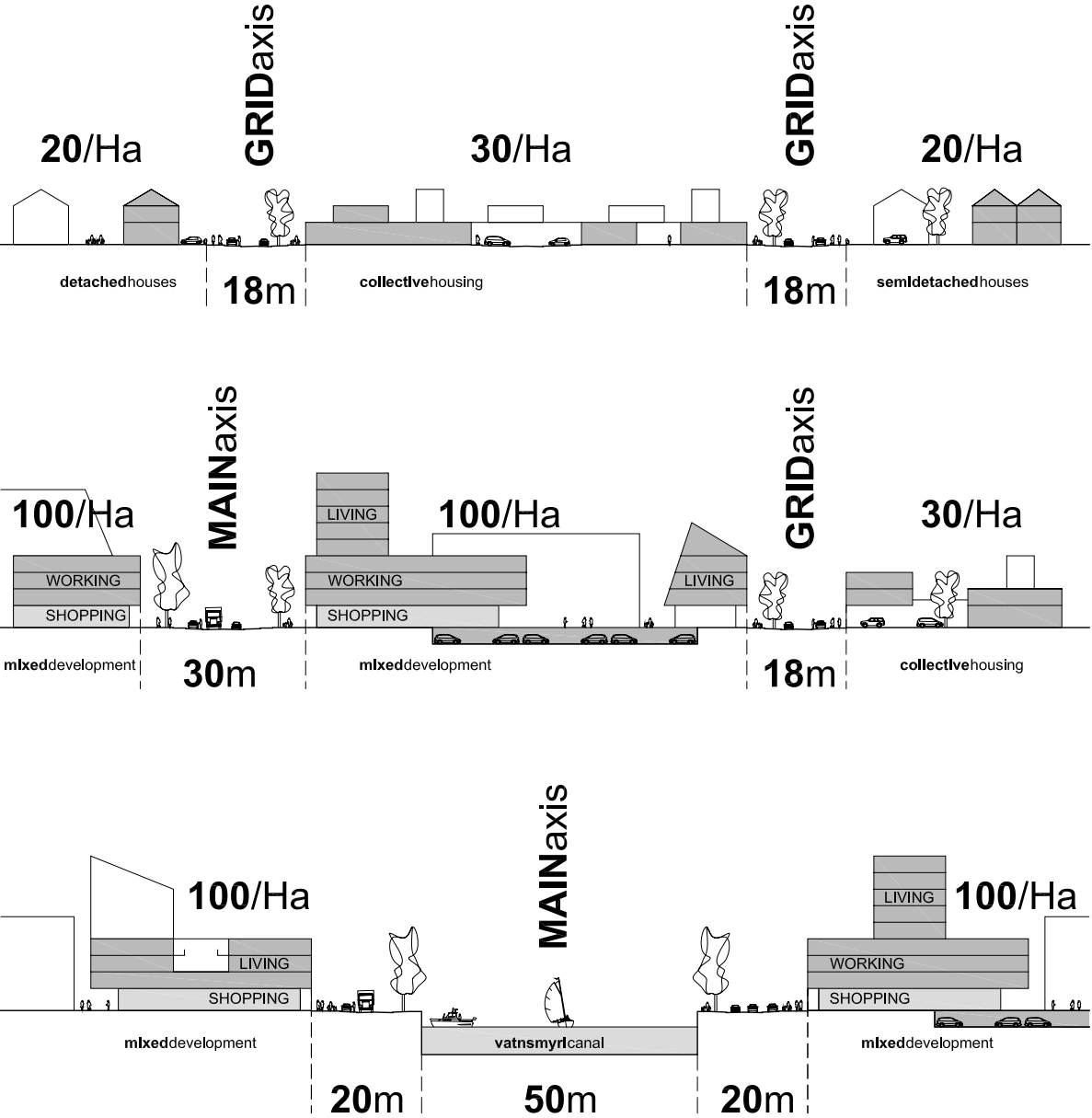
rules generic

- * individual development
- * detached/semidetached
- * max. height 2-3 buildinglayers

- * collective development
- * max. height 2-3 buildinglayers
- * overbuilt plot corners
- * collective parking facilities

- * collective development
- * max. height 4 buildinglayers
- * max. height of accents 8 buildinglayers (max. 25% of plot)
- * overbuilt plot corners
- * collective parking facilities

- * sportspark
- * forestpark
- * square + kiosks
- * skatepark,



PROFIELEN