



# ZENTRUM FÜR MUSIK STADT BRAUNSCHWEIG

## Leseführer

Dieses Dokument ist ein Wegweiser für die Entwicklung des "Zentrum für Musik" als dritter Ort und legt die räumlichen und programmatischen Bedingungen fest.

Nach der Aufgabenstellung wird in Kapitel 1 der "Dritte Ort" und seine Bedeutung für das "Zentrum für Musik" erläutert. Kapitel 2 zeigt die soziale Infrastrukturforschung und die Nutzerbefragung, die den Kontext und den Input für den zukünftigen Ort und die Nutzer liefern. Kapitel 3 beschreibt (eine Analyse) des Programms und die räumlichen Beziehungen zwischen den Programmkomponenten. Kapitel 4 zeigt relevante Referenzprojekte und wie man von diesen Referenzen lernen kann, und Kapitel 5 beschreibt weitere Empfehlungen.

Der Name "Zentrum für Musik" ist der (bisher vorliegende) eindeutige Referenzname für dieses Projekt, bezieht sich aber nicht ausdrücklich auf einen endgültigen Namen des zukünftigen Projekts.

<b>0.1 AUFTRAG UND METHODE</b>	<b>3</b>	<b>3. PROGRAMM UND BEZIEHUNGEN</b>	
<b>1. DRITTE ORTE EINFÜHRUNG</b>		<b>3.1 PROGRAMM</b>	<b>30</b>
<b>1.1 DIE ENTWICKLUNG DER GEMEINSCHAFTEN</b>	<b>5</b>	<b>3.2 WÜNSCHE &amp; BEDÜRFNISSE</b>	<b>31 - 32</b>
<b>1.2 EIN ÖFFENTLICHER ORT</b>	<b>6</b>	<b>3.3 RÄUMLICHE BEDÜRFNISSE</b>	<b>33</b>
<b>1.3 DIE ENTSTEHUNG DES DRITTEN ORTES</b>	<b>7</b>	<b>3.4 ANALYSE RAUMPROGRAMM</b>	<b>34</b>
<b>1.4 DIE BEDEUTUNG DES LOKALEN BEZUGS</b>	<b>8</b>	<b>3.5 ÖFFENTLICHKEITSKOEFFIZIENT</b>	<b>35</b>
<b>1.5 ZEIT GESTALTEN UND ENGAGEMENT ERZEUGEN</b>	<b>9</b>	<b>3.6 RÄUMLICHE BEZIEHUNGEN</b>	<b>36</b>
<b>1.6 DESIGN FOR PROGRAMMABILITY</b>	<b>10</b>	<b>3.7 RÄUMLICHEN STRUKTUR</b>	<b>37 - 38</b>
<b>1.7 VIELFALT UND INSPIRATION</b>	<b>11</b>	<b>4. RPM LERNEN VON REFERENZEN</b>	
<b>1.8 EIN GEBÄUDE FÜR DIE ZUKUNFT</b>	<b>12</b>	<b>4.1 RPM ERKLÄRUNG</b>	<b>40</b>
<b>2. SOZIALE INFRASTRUKTUR BRAUNSCHWEIG</b>		<b>4.2 WAS DAS NEUE "ZENTRUM FÜR MUSIK" BRAUCHT</b>	<b>41</b>
<b>2.1 SOZIALER INFRASTRUKTUR SCAN</b>	<b>14 - 15</b>	<b>4.3 RPM ANGEWANDT</b>	<b>42</b>
<b>2.2 SOZIALER INFRASTRUKTUR SCAN - DEMOGRAPHIE</b>	<b>16</b>	<b>4.4 LERNEN VON REFERENZEN</b>	<b>43</b>
<b>2.3 DEMOGRAFISCHE STUDIE</b>	<b>17 - 19</b>	<b>4.5 LERNEN VON REFERENZEN</b>	<b>44 - 52</b>
<b>2.4 FINANZIELLE SITUATION</b>	<b>20</b>	<b>4.6 RPM ZUSAMMENFASSUNG</b>	<b>53</b>
<b>2.5 FREIE 3. ORTE IM AUSSENBEREICH</b>	<b>21</b>	<b>5. EMPFEHLUNGEN</b>	
<b>2.6 OFFENTLICHE PLATZE</b>	<b>22</b>	<b>5. EMPFEHLUNGEN</b>	<b>55</b>
<b>2.7 KOLLEKTIVE HOTSPOTS UND NICHT OFFENTLICHE ORTE</b>	<b>23</b>	<b>FUSSNOTEN</b>	<b>56</b>
<b>2.8 OFFENTLICHE PLATZE</b>	<b>24</b>		
<b>2.9 NUTZERBEDÜRFNISSE</b>	<b>25 - 28</b>		



# 0.1 AUFTRAG UND METHODE

## Einführung

### Ein neuer dritter Ort für Braunschweig

Die Stadt Braunschweig bekommt ein neues und inspirierendes Gebäude: das "Zentrum für Musik", das eine Kombination von einer Musikschule und einem Konzertsaal für etwa 1.000 bis 1.200 Plätze ist. Es wird nicht nur diese beiden wichtigen Funktionen vereinen, sondern auch ein neuer dritter Ort für Braunschweig sein.

Die Rolle von includi und diesem Dokument ist zum einen, einen dritter Ort innerhalb des aktuellen Programms zu sichern und ggf. zu ergänzen. Zum anderen, dies in typologische Anforderungen zu übersetzen, so dass der dritte Ort nicht nur im Programm, sondern auch in (den räumlichen Qualitäten) des Gebäudes gesichert ist.

Dieser Auftrag wurde im Juni 2023 von der Stadt Braunschweig erteilt und im September - Oktober 2023 ausgeführt.

### Arbeitsweise

Die Methoden, die zu dieser Aufgabe verwendet wurden und deren Ergebnisse in diesem Dokument vorgestellt werden, sind ein Workshop mit dem Kernteam zur Bedeutung eines dritten Ortes für das "Zentrum für Musik", eine Online-Nutzerumfrage, Desk Research zur sozialen Infrastruktur und ein abschließender Workshop zur weiteren Definition der räumlichen und programmatischen Bedürfnisse des zukünftigen "Zentrums für Musik" in Bezug auf einen dritten Ort.

### Rolle dieses Dokuments

Dieses Dokument legt lediglich die typologischen Konsequenzen des räumlichen und programmatischen Anforderungsprogramms für das "Zentrum für Musik" fest und dient zusätzlich als Grundlage für die weitere Entwicklung und als Bewertungsrahmen für einen Architekturwettbewerb.



—  
CAPTION Luftbild von Braunschweig, Quelle: wikipedia



# **1. DRITTE ORTE**

## EINFÜHRUNG



# 1.1 DIE ENTWICKLUNG DER GEMEINSCHAFTEN

## Die Notwendigkeit der Wiederbelebung von starken Gemeinschaften

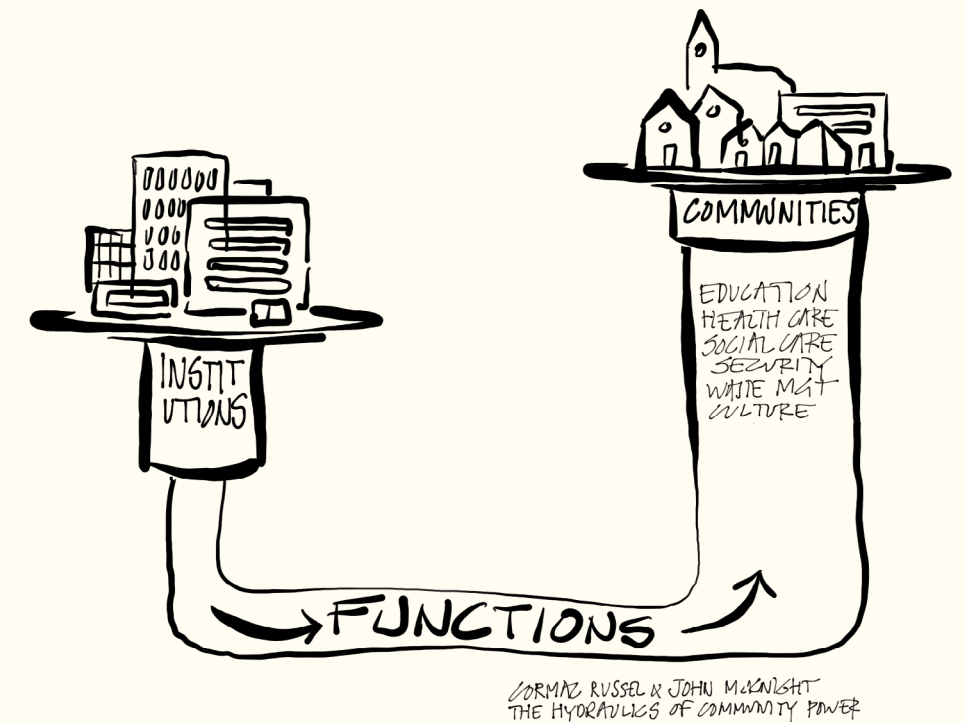
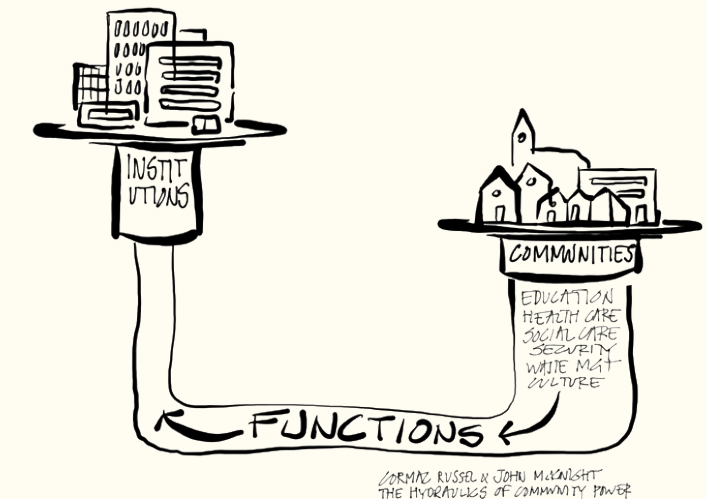
In der schnellen Welt von heute hat der Sinn für Gemeinschaft, der uns einmal eng verbunden hat, zu schwinden begonnen. Großfamilienhaushalte und enge Nachbarschaften sind seltener geworden, überschattet von den Anforderungen der Arbeit, die die Menschen weit verstreut. Aufgrund des Kapitalismus wurden viele unserer städtischen Umgebungen so gestaltet, dass Effizienz und Profit Vorrang vor der Schaffung echter Räume für menschliche Beziehungen haben. Und da die Abhängigkeit vom Auto als Transportmittel wächst, werden zufällige Begegnungen mit Nachbarn auf den alltäglichen Wegen immer unwahrscheinlicher. Hinzu kommt, dass die heutige Technologie das Gedeihen von Gemeinschaften auch nicht gerade erleichtert: Das Internet ist ein einfacher Ersatz für soziale Interaktion im wirklichen Leben und ermutigt die Menschen, zu Hause zu bleiben, anstatt nach gemeinsamen Räumen zu suchen<sup>1</sup>.

All diese gesellschaftlichen Entwicklungen haben zu einer ungewöhnlichen Realität geführt: Wir sind heute eher von Fremden umgeben als von einer eng verbundenen Gemeinschaft. Dieser Wandel hat zu einer weit verbreiteten Epidemie von Einsamkeit und Isolation geführt und uns von der gemeinsamen Menschlichkeit, die Gemeinschaften im wirklichen Leben ausmacht, abgekoppelt.

In dem Maße, in dem sich unsere Gemeinschaften ausdehnten und weniger eng wurden, wurden unsere sozialen, pädagogischen und medizinischen Funktionen an andere Parteien vergeben und schrittweise institutionalisiert. Einerseits hat dies zu einem Machtzuwachs dieser Institutionen geführt, andererseits zu einem Rückgang der Beteiligung der Bevölkerung an wichtigen sozialen Grundfunktionen. Diese Lücke zwischen den Institutionen und der lokalen Gemeinschaft hat eine Gesellschaft geschaffen, in der sich

die Gruppen nicht mehr vermischen. Den Institutionen fehlt es an Verbundenheit, während die Gemeinschaft das Gefühl hat, keinen Einfluss zu haben.

Der irische Community Builder Cormac Russel und der amerikanische Professor John L. McKnight erklären dieses Phänomen in ihrem Modell "Hydraulics of Community Power"<sup>2</sup>. Das Modell besteht aus einer "Gemeinschaftskolbenpumpe" und einer "institutionellen Kolbenpumpe", die zusammenarbeiten, um wichtige Funktionen in der Gemeinschaft zu erfüllen. Das Modell plädiert für einen sozialen Wandel, bei dem lokale Gemeinschaften dazu ermutigt werden, institutionelle Rollen durch gemeinschaftsorientierte Initiativen zurückzugewinnen, die auf lokale Stärken zurückgreifen. Dies stärkt die Gesellschaft und befähigt ihre Mitglieder, sich wieder mit ihren sozialen Wurzeln zu verbinden.



<sup>1</sup> CAPTION Cormac Russel, John McKnight, *The Hydraulics of Community Power*, 2019, <https://www.nurtureddevelopment.org/blog/abcd-presentations/the-hydraulics-of-community-power/> (Nov 25, 2019), sketch: includi



# 1.2 EIN ÖFFENTLICHER ORT

## Das Entstehen von inklusiven dritten Orten

Gemeinschaften brauchen einen Ort, an dem sie sich treffen, existieren und sich entwickeln können. Der öffentliche Raum ermöglicht genau das: eine gemeinsame Basis, auf der Menschen aus allen Schichten der Gesellschaft interagieren und sich austauschen können. Der öffentliche Raum war jedoch nicht immer so integrativ. Vor nicht allzu langer Zeit gehörte er nur denjenigen, die die Macht, die Zeit und das Geld hatten, um über ihn nachzudenken und ihn zu genießen. In seinem Buch "Structural Transformation of the Public Sphere" definiert der deutsche Philosoph Jürgen Habermas<sup>3</sup> die Transformation des öffentlichen Raums als den Übergang von einem elitären Privileg zu etwas, das letztlich allen sozialen Schichten zugute kommen sollte. Ihm zufolge ist der öffentliche Raum eine Grundvoraussetzung für die Demokratie, denn "wir brauchen Freiräume für die rationale Diskussion öffentlicher Fragen".

Er bereitete dem amerikanischen Soziologen Ray Oldenburg den Weg für die Einführung des Konzepts des Dritten Ortes. In seinem ikonischen Werk "The Great Good Place"<sup>4</sup> stellt er ein überzeugendes Konzept für eine gesunde Existenz vor - die Notwendigkeit eines Gleichgewichts zwischen drei Bereichen: das Zuhause, der Arbeitsplatz und der Bereich der dritten Orte: inklusive und frei zugängliche soziale Orte, die eine Fundament für das Gemeinschaftsleben bilden und bedeutungsvolle Interaktionen ermöglichen. Dritte Orte helfen dem Einzelnen nicht nur, sich wieder mit seiner Gemeinschaft zu verbinden und aus der Isolation auszubrechen, sondern sie ermöglichen auch eine Unterbrechung der Routine, neue Einsichten, eine erweiterte Perspektive, verbesserte soziale Fähigkeiten und Vernetzung. Wie Habermas es ausdrückte: "Indem wir uns auf soziale Beziehungen einlassen, ermöglichen wir unsere eigene persönliche Entwicklung." In jüngerer Zeit hat auch

der amerikanische Soziologe und Stadtforscher Eric Klinenberg in seinem Buch "Palaces for the People" die Bedeutung sozialer Orte für die Schaffung integrativer und gesunder lokaler Gemeinschaften hervorgehoben.

Allerdings sind Inklusivität und Zugänglichkeit des dritten Ortes keine Selbstverständlichkeit. Damit er wirklich funktioniert, muss er gestaltet und aktiv gefördert werden. Simone Pullagar ist eine der Denkerinnen, die dies in ihrem Werk "Feminist perspectives on third spaces"<sup>5</sup> betont hat. Sie erläutert, wie sich beispielsweise die Arbeits- und Familienstrukturen von Frauen sowie Sicherheits- und Infrastrukturaspekte auf die Zugänglichkeit von dritten Orten für Frauen auswirken. Um einen wirklich inklusiven Raum zu schaffen, müssen die unterschiedlichen Bedürfnisse aller Nutzer berücksichtigt werden, unabhängig von ihrem Geschlecht, ihrem Hintergrund und ihrem sozioökonomischen Status. Wie Nina Simon, Befürworterin von gemeinschaftsorientierten Einrichtungen, zu sagen pflegt: "Of + By + For = All."



**CAPTION** Bild oben: Kalk Library. Bild unten: Huttrop Library. Beide Projekte durch includi.



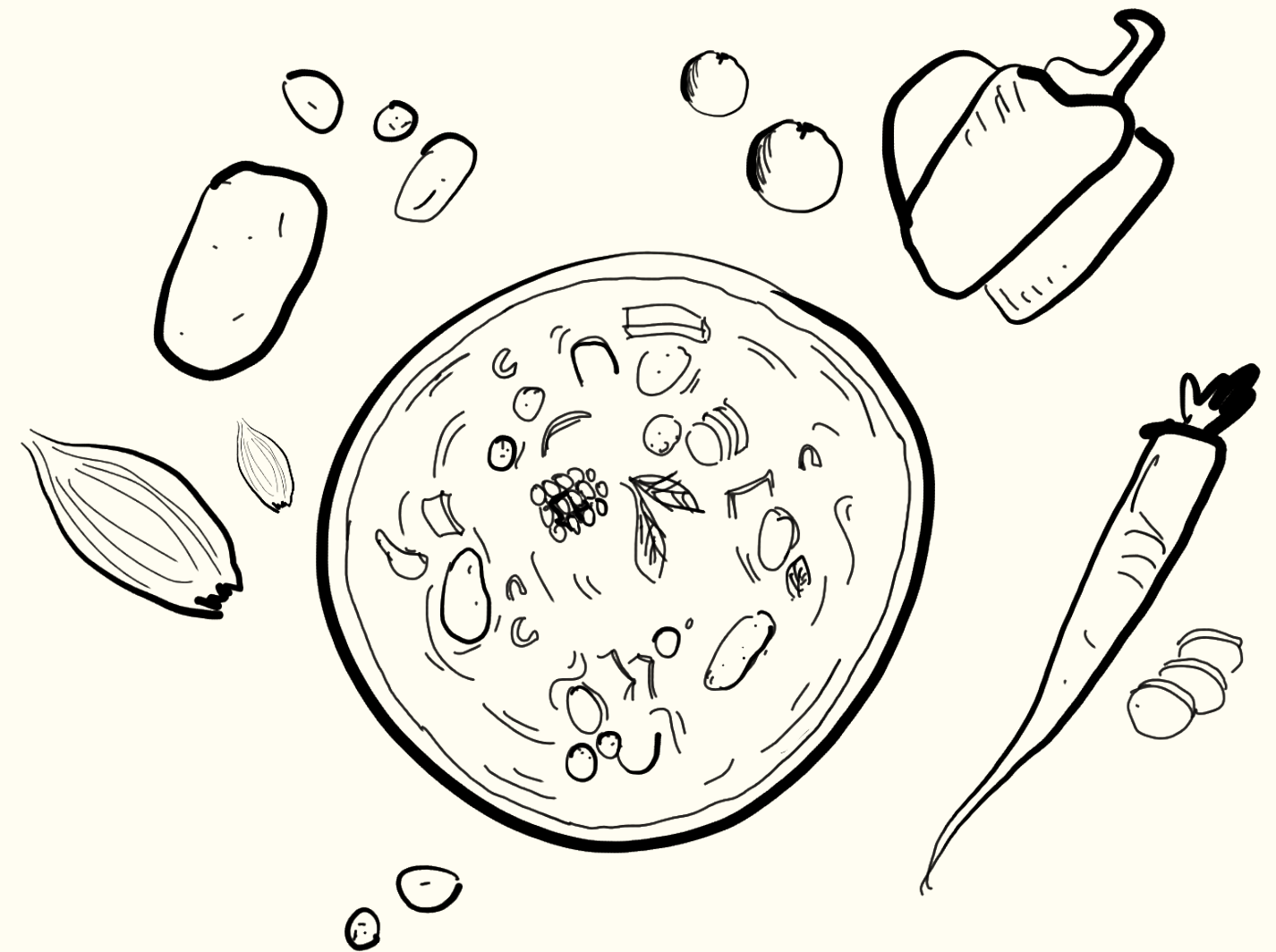
# 1.3 DIE ENTSTEHUNG DES DRITTEN ORTES

## Bedingungen und Rezepturen für einen inklusiven dritten Ort

Wie können wir also einen solchen inklusiven dritten Ort schaffen, an dem Gemeinschaften florieren können? Im Einklang mit Oldenburgs Gedanken ist ein erfolgreicher dritter Ort einer, an dem sich alle wohl und gleichberechtigt fühlen. Er skizziert die folgenden Bedingungen für das Florieren eines dritten Ortes: Er sollte ein neutraler Ort (1) sein, an dem es keine formalen Verpflichtungen gibt und die Menschen sich wohlfühlen und frei sind, zu kommen und zu gehen, wie es ihnen gefällt. Darüber hinaus sollte es ein Ort der Gleichmachung (2) sein, d. h. die Mitgliedschaft ist nicht vorgeschrieben und die Interaktionen werden nicht durch den sozialen Status, sondern durch die individuelle Persönlichkeit bestimmt. Gespräche (3) sind von zentraler Bedeutung, und die Atmosphäre sollte unbeschwerte und angenehme Interaktionen ermöglichen. Der Raum sollte günstig gelegen und bei Bedarf erreichbar sein (4). Regelmäßige Besucher (5) spielen eine wichtige Rolle bei der Schaffung einer einladenden Atmosphäre. Das Ambiente ist bescheiden (6) und nicht präventios oder übermäßig schick. Es sollte eine spielerische Stimmung erzeugen und Lachen und Freude fördern (7). Und schließlich bietet es ein komfortables, gemeinschaftsorientiertes Umfeld, das wie ein zweites Zuhause wirkt (8).

Schließlich schimmert durch alle diese Konzepte die De-Institutionalisierung der öffentlichen Institutionen. Wenn - wie in diesem Projekt - mehrere Institutionen vereint werden, ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Funktionen dieser Institutionen miteinander vermischt werden, als ob das gesamte Programm eine Reihe von Zutaten in einer herrlichen Minestrone-Suppe wäre, bei der das Ganze besser schmeckt als die Summe seiner Teile. Diese Vermischung der Funktionen, das Umrühren des Programms, ist für die De-Institutionalisierung von wesentlicher

Bedeutung. Bei einem gut funktionierenden dritten Ort geht es also nicht nur um "ein bisschen Gemütlichkeit" im Design, sondern viel mehr um eine Grundhaltung dazu, wie Räume erlebt werden, wie Nutzer sie annehmen, nutzen und verändern können, wie räumlicher, funktionaler und mentaler Mehrwert entsteht, indem das Programm zu einem neuen und unerwarteten Ganzen gemischt, zerhackt und kombiniert wird. Es ist wichtig, dass Architekten erkennen, dass ein gut funktionierender dritter Ort nur dann gut funktioniert, wenn er Teil des Referenzrahmens des Nutzers geworden ist - nicht des Architekten.



CAPTION Skizze Minestrone-Suppe, includi.



# 1.4 DIE BEDEUTUNG DES LOKALEN BEZUGS

## Nutzerstudien als erster Schritt

Wenn Kulturstätten zu Dritten Orten nach Oldenburgs Gusto werden sollen, geht es nicht nur darum, das Interior Design zu verändern. Ein „Vintage-Look & Feel mit gentrifizierungssicherem Hipster-Interior“ führt nicht automatisch zu einem von den Einheimischen frequentierten Dritten Ort. Der erste Schritt ist es, die Nutzer miteinzubeziehen.

Eine bewährte Methode der Nutzereinbindung wurde von Nina Simon mit ihrem „Of + By = For All“<sup>6</sup>-Team entwickelt (zu dt.: Von allen + mit allen = Für alle). Bei der Entwicklung des Programms für das Santa Cruz Museum of Art & History, ein Museum, das seine Relevanz verloren zu haben schien, bezog sie die lokale Gemeinschaft mit ein. Das Ergebnis war ein aufregendes Nutzungsangebot und langfristige sowie bedeutende Veränderungen in der Programmgestaltung. Mittlerweile helfen Nina Simon und ihr Team anderen Kultureinrichtungen, das Gleiche zu tun. Ihr Geheimnis? Hinhören, worauf es ankommt.

### Lokale Identität

Dem Beispiel von Nina Simon folgend, beginnt includi stets mit der Sondierung der lokalen Gemeinschaft mittels Workshops und umfangreichen Nutzerbefragungen. Schließlich geben letzten Endes nur Menschen einem Gebäude einen Sinn. includi schult die Bauherren darin, ihren Nutzern zuzuhören, verborgene Bedürfnisse zu erkennen und offenkundige Erkenntnisse ernst zu nehmen. Die Nutzer stehen immer im Mittelpunkt, denn es geht darum, einen Ort für die Einheimischen zu schaffen. Es gibt keine Entschuldigung dafür, diese Tatsache zu vernachlässigen.



CAPTION Wordclouds mit Antworten auf die beschriebenen Fragen.



# 1.5 ZEIT GESTALTEN UND ENGAGEMENT ERZEUGEN

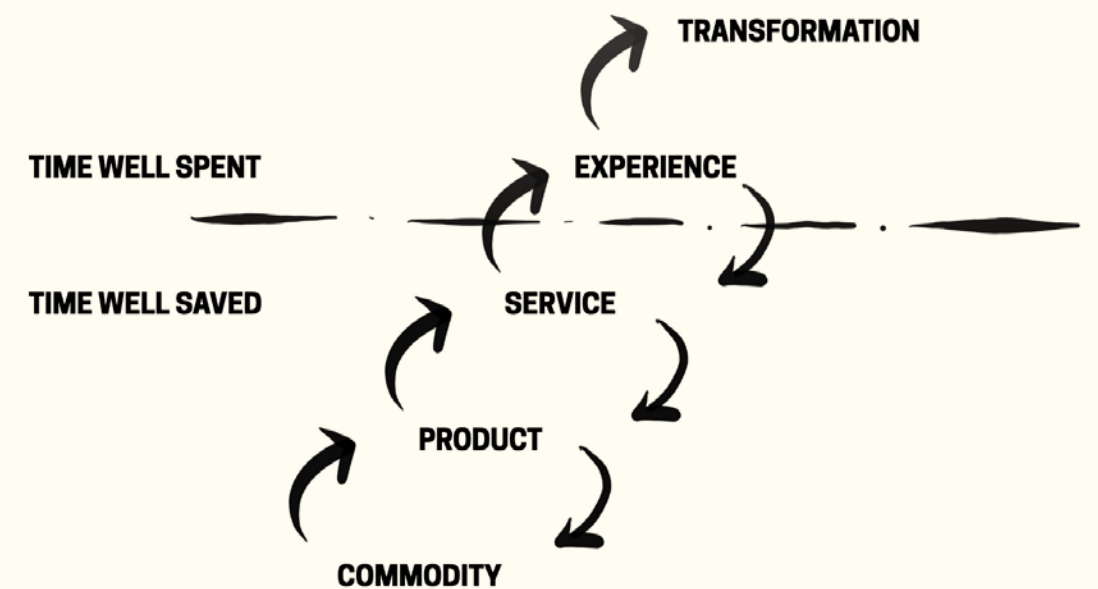
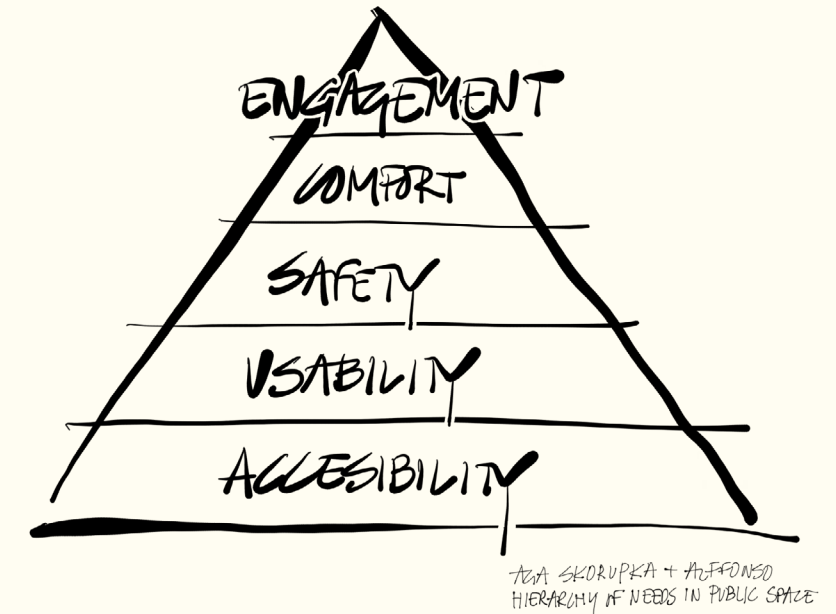
## Wertvolle Erlebnisse

Ein Dritter Ort umfasst, neben die lokale Identität, viele Aspekte. Erstens müssen wir erkennen, dass wir tatsächlich Zeit gestalten. Das Design, das wir machen, bestimmt, wie die Menschen ihre Zeit im Raum verbringen. Diese Zeit sollte sich wie "time well spent" anfühlen. Es sollte angenehm sein, dort zu sein. Das stellt viele Kultureinrichtungen vor eine interessante Herausforderung, denn die meisten dieser Einrichtungen sind nicht darauf ausgelegt, Zeit zu verbringen; sie bestehen oft aus Räumen, die für eine einzige Funktion konzipiert sind.

Für viele Organisationen stellt sich die Frage: "Wie verwandelt man seinen funktionalen Raum in einen Ort, an dem sich die Menschen gerne aufhalten?" Die Autoren Joseph Pine II und James Gilmore stellen in ihrem einflussreichen Buch "The Experience Economy"<sup>7</sup> fest, dass man dafür ein "Erlebnis" braucht. Pine und Gilmore beschreiben diese Erfahrungen als eine individuelle und maßgeschneiderte Wertschätzung dafür, wie wir einer Umgebung Inhalte geben. Wir gestalten das Erlebnis, sozusagen die "time well spent", indem wir Orte schaffen, an denen wir gerne unsere Zeit verbringen. Das ist eine radikale Abkehr von der Bibliotheksvergangenheit, denn Bibliotheken waren traditionell Orte, die darauf ausgelegt waren, so effektiv wie möglich zu funktionieren ("time well saved").

"Was nicht gefühlt wird, wird nicht erlebt". Das ist der nächste Aspekt, der zu berücksichtigen ist. Die Umweltpsychologin Aga Skorupka verwendet die "Hierarchie der Bedürfnisse im öffentlichen Raum"<sup>8</sup>, die zum Teil auf der Hierarchie der Gehbedürfnisse von M.A. Alfonzo (2005) basiert und die wesentlichen Bedingungen beschreibt, die jeder öffentliche Raum erfüllen muss, um Engagement zu erzeugen.

Die erste und wichtigste Bedingung ist laut Skorupka und Alfonzo die Sichtbarkeit. Denn was nützt es, etwas zu schaffen, wenn es nicht gesehen werden kann? Das gilt natürlich auch für die Zugänglichkeit und den allgemeinen Zugang. Die zweite Bedingung ist die Benutzerfreundlichkeit; ein Ort muss ohne Erklärung benutzbar, einladend und klar sein. Die dritte Bedingung ist die Sicherheit - sowohl in sozialer als auch in physischer Hinsicht, denn ein unsicherer Raum führt nicht zu häufiger Nutzung - das versteht sich von selbst. Die vierte wesentliche Bedingung ist der Komfort. Damit meinen wir alle Aspekte des Komforts: ästhetisch, akustisch, visuell und physisch. Schließlich wird jeder ungemütliche Ort nur so kurz wie möglich genutzt - während ein Dritter Ort, wie wir jetzt wissen, dazu gedacht ist, lange genutzt zu werden - und das am besten so bequem wie möglich. Nur wenn all diese Bedingungen erfüllt sind, ist es möglich, sich zu engagieren - sich einzubringen.



**CAPTION** Rechts oben: Die Hierarchie der Bedürfnisse im öffentlichen Raum, von Aga Skorupka und Alfonso. Rechts unten: Erlebnisse und Zeit und Diagramm von Joseph Pine und James Gilmore.



# 1.6 DESIGN FOR PROGRAMMABILITY

## Die Bedeutung persönlicher Eigentümerschaft

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Fähigkeit der Benutzer, die Programmgestaltung selbst zu bestimmen. Ray Oldenburg, der Begründer des Konzepts der „Dritten Orte“, ist diesbezüglich sehr klar: Per Definition müssen die Nutzer Eigentümer werden und an Aktivitäten, die von einem Dritten Ort angeboten werden, aktiv teilhaben können. Es stellt sich die Frage: "können Musikschulen und Konzerthäuser Orte mit aktiv teilnehmenden Nutzern sein?" Nachfolgend zwei Beispiele für ein Theater und eine Bibliothek.

Zunächst zu den Theatern: Stanislawskis Definition des Theaters sieht die Zuschauer in erster Linie als Konsumenten und behandelt das Theater als eine von der Literatur unabhängige Kunstform, in der der Beitrag des Dramatikers als kreativer Künstler respektiert werden sollte<sup>9</sup>. Sowohl ältere als auch neuere Definitionen berufen sich jedoch auf einen aktiveren Zuschauermodus von Susan Bennett<sup>10</sup> und beschreiben das Theater als einen Ort der Zuschauerpartizipation - ähnlich wie der soziale Aspekt, von dem Habermas spricht.

Als zweites zu den Bibliotheken: Das Unesco-Manifest über öffentliche Bibliotheken<sup>11</sup> lässt keinen Raum für Missverständnisse: Die Förderung des „interkulturellen Dialogs“ und der „kulturellen Vielfalt“ ist eines der Hauptziele jeder Bibliothek.

Daher sind Theater und Bibliotheken, sowie auch Musikschulen und Konzerthäuser, auch vor einem eher theoretischen Hintergrund (als Institution) ideal geeignet, um den Nutzern Teilhabe zu ermöglichen, und sollten „per Definition“ in der Lage sein, die Teilnahme und den Beitrag der Nutzer einzubeziehen und das daraus resultierende Programm zu bejahen und zu fördern. Die räumliche Gestaltung muss daher eine teilweise noch nicht bekannte sowie häufig wechselnde Nutzung antizipieren: Flexibilität und Informalität bilden die Grundlage des Prinzips „Nutzergetriebene Programmgestaltung ermöglichen“.

**CAPTION** Eine Bühne in der Bibliothek Deichman Tøyen, einem Projekt von includi in Oslo, Norwegen, deren Programm von den Nutzern selbst gestaltet wird. Nur 16 m<sup>2</sup> groß, aber voll ausgestattet mit einfach zu handhabender professioneller Bühnentechnik. Foto: Jan Willem van Bruggen.





# 1.7 VIELFALT UND INSPIRATION

Wir sind alle unterschiedlich

Außerdem ist es wichtig, dass ein "Zentrum für Musik" wie der öffentliche dritter Ort für alle zugänglich ist und nicht nur für Menschen mit hoch entwickelter musikalische Intelligenz. Der Psychologe Howard Gardner hat uns in seinen Buch "Frames of Mind" gelehrt, dass unsere menschliche Intelligenz auch musikalische, logisch-mathematische, räumliche und physische Aspekte sowie intrapersonale und interpersonale Intelligenz umfasst

Ein letzter Baustein einer erfolgreichen "Zentrum für Musik" als dritter Ort ist die Inspiration: Das "Zentrum für Musik" muss ein inspirierender Ort sein. Die einfache theoretische Untermauerung dafür liefern die Tinker Imagineers, die Inspiration als die gedehnte Grenze vom Bekannten zum Unbekannten definieren, die sie die "Rezeptionszone" nennen - eine mentale und emotionale Grenze, die für jeden Menschen anders ist.



**CAPTION** Bild oben: eine Übersicht über die verschiedenen Intelligenztypen von Howard Gardner. Bild unten: das Diagramm zur Erklärung der Inspiration von Tinker Imagineers.

# 1.8 EIN GEBÄUDE FÜR DIE ZUKUNFT

## Shearing layers

Um eine neues "Zentrum für Musik" zu schaffen, die nicht nur ein einladender Ort ist, sondern auch ein zukunftssicheres, nachhaltiges Gebäude ist, möchten wir eine letzte "Theorie" auf den Tisch bringen: die der "Shearing Layers" des amerikanischen Architekten Frank Duffy.

Jedes Gebäude besteht aus sechs Schichten: den Scherschichten, die der amerikanische Architekt Frank Duffy geprägt hat und die später von Stewart Brand in seinem Buch "How Buildings Learn: What Happens After They're Built"<sup>13</sup>. Die grundlegende Erkenntnis von Duffy ist, dass es nicht "das Gebäude" gibt, sondern verschiedene Schichten, die zusammenarbeiten. Wir brauchen ein gutes Verständnis dieser verschiedenen Schichten, um ein zukunftssicheres Gebäude zu schaffen, das auf die Bedürfnisse der Stadtbibliothek von Reykjavik "reagieren" kann, die sich im Laufe der nächsten 1, 2, 10, 20,... Jahre ändern werden, das wissen wir ganz sicher.

### Was sind die sechs Shearing Layers?

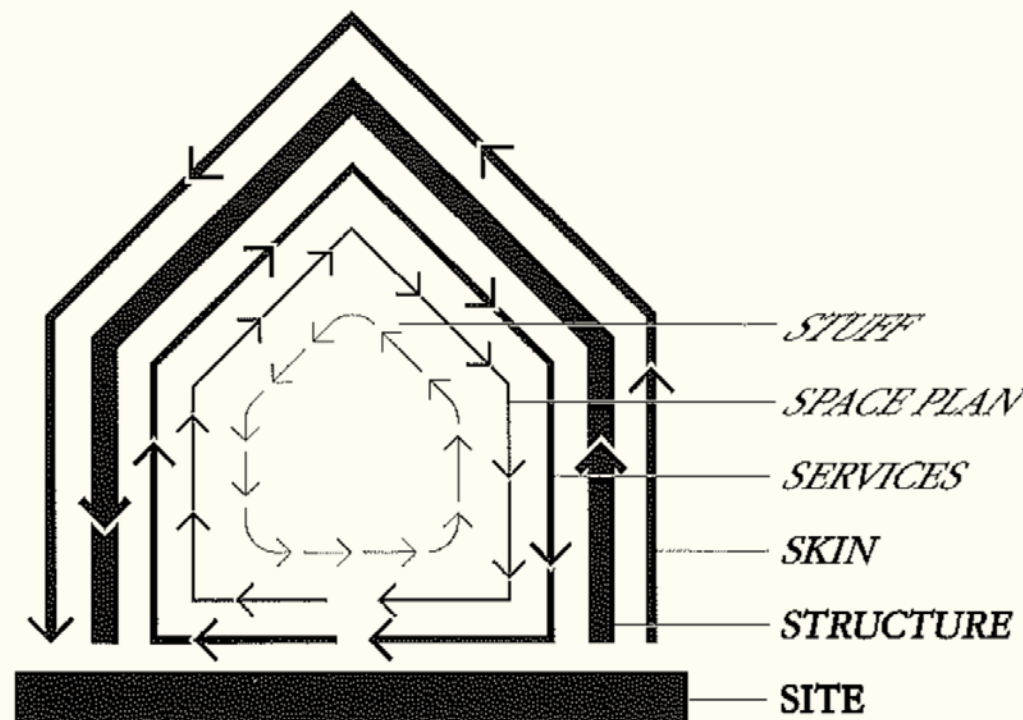
1. Standort - Das ist die geografische Umgebung, die städtische Lage und das gesetzlich festgelegte Grundstück.
2. Structure - Das Fundament und die tragenden Elemente. Die strukturelle Lebensdauer liegt zwischen 30 und 300 Jahren.
3. Skin - Außenflächen wie Böden, Fassade und Dach. Sie werden alle 20 bis 40 Jahre ausgetauscht, um mit der Mode oder der Technologie Schritt zu halten, oder sie werden im großen Stil repariert.
4. Services - Das sind die funktionierenden Teile eines Gebäudes: elektrische Leitungen, Klimaanlage, Brandschutz und bewegliche Teile. Sie verschleßen oder veralten alle 7 bis 15 Jahre.

5. Space Plan - Die Inneneinrichtung mit Wänden, Decken, Fußböden und Türen und deren Verkleidungen. Sie ändern sich alle 3 bis 30 Jahre. Öffentliche Dienstleistungen ändern sich alle 10 bis 15 Jahre.

6. Stuff - Möbel, Sonderanfertigungen, Küchengeräte, Lampen: all die Dinge, die sich schnell verändern.

### Die Herausforderung

Wenn wir ein Gebäude errichten wollen, das sich auf ständig ändernden und weiterentwickelnden Bedürfnisse reagieren kann, müssen wir uns darüber im Klaren sein, dass Flexibilität und Anpassungsfähigkeit durch das Verständnis dieser Ebenen und ihres Zusammenspiels entsteht. Das Gebäude sollte also zukunftssicher sein, sich für die nächsten 20 bis 40 Jahre eignen und ein zeitloses Design bieten, während es gleichzeitig den "Kram" aufnehmen kann, also all die Dinge, die sich schnell ändern. Denn wenn wir ein dritter Ort schaffen wollen, brauchen wir diese Symbiose aus zeitloser "Basis" und modischem "Zeug".



**CAPTION** die Prinzipien der Shearing layers in einer Zeichnung erklärt aus dem Buch von Stewart Brand.



**2. SOZIALE  
INFRASTRUKTUR  
BRAUNSCHWEIG**

# 2.1 SOZIALER INFRASTRUKTUR SCAN

## Rahmen für die Datenanalyse

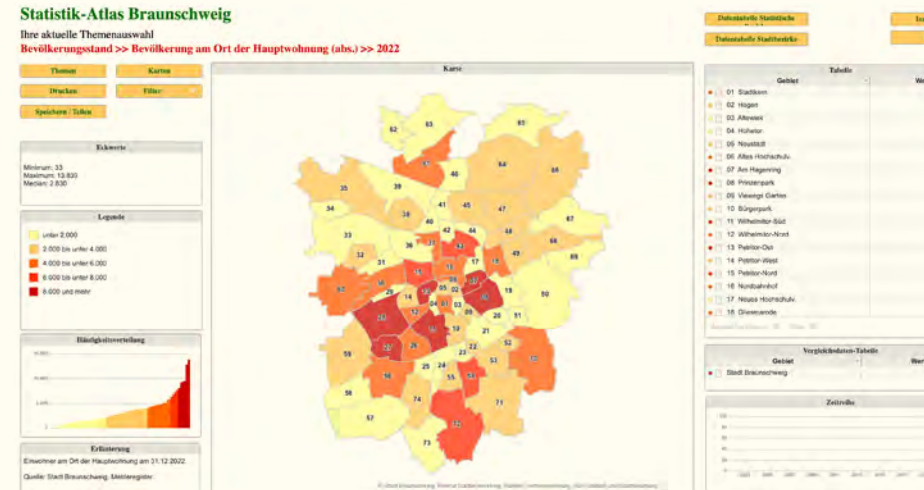
Um den zukünftigen Standort des "Zentrums für Musik" in Bezug auf die zukünftigen Nutzer und die Umgebung besser zu verstehen und um einen Beitrag zur Erfüllung der Rolle des Zentrums als dritter Ort zu leisten, wurde eine Untersuchung der sozialen Infrastruktur durchgeführt, die auf den folgenden Seiten näher erläutert wird.

### Sozio-ökonomische Forschungskarten

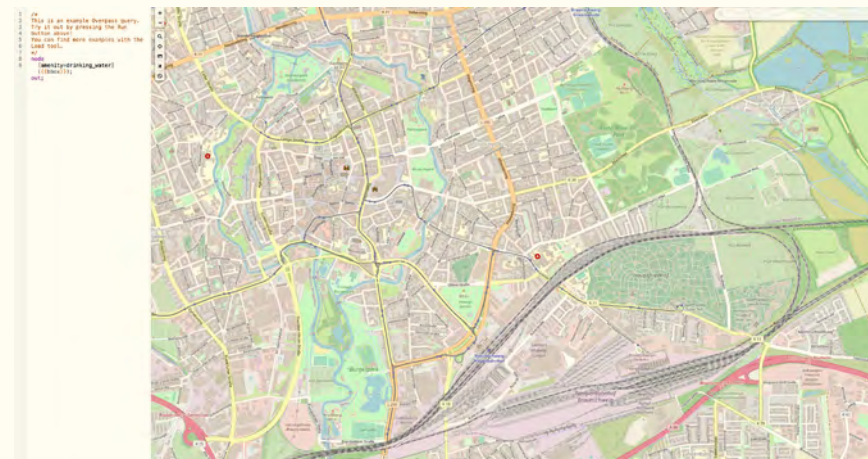
Die Quelldaten, die als Grundlage für die Erstellung der Forschungskarten in diesem Kapitel verwendet wurden, basieren auf dem "Statistik Atlas" der Stadt Braunschweig. In diesem Dokument gibt es zwei Arten von Karten. Der erste Typ sind Karten, die direkt von der Website abgeleitet wurden, um den Kontext zu veranschaulichen und das potenzielle Nutzerprofil zu antizipieren. Die zweite Art von Karten wurde weiterverarbeitet, um ein besseres Verständnis der räumlichen Bedeutung für das zukünftige "Zentrum für Musik" zu erhalten.

### Physische Angebote

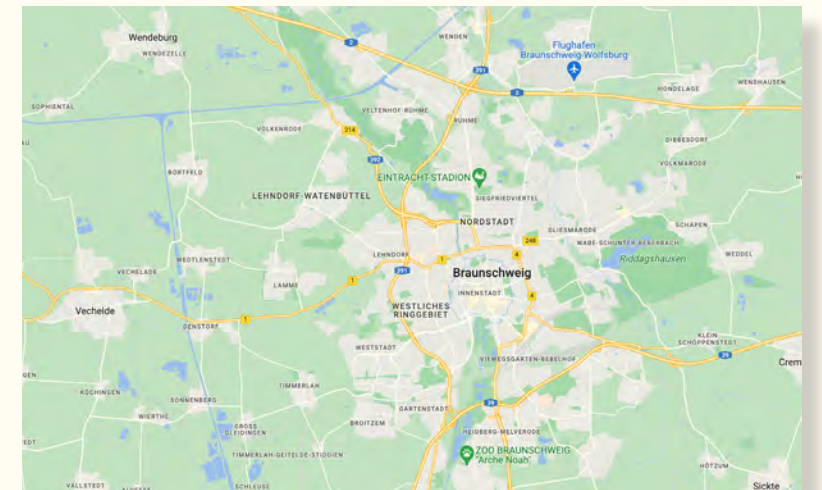
Um die Rolle des zukünftigen "Zentrum für Musik" in Braunschweig zu verstehen, sind verschiedene derzeit verfügbare Angebote abgebildet, die aus Open-Source-Daten wie Open Street Map und Google Map extrahiert und dann in Mapbox visualisiert wurden.



Sozio-ökonomische Datenquelle der Stadt Braunschweig



Open Street Map Overpass



Google Map



# 2.1 SOZIALER INFRASTRUKTUR SCAN

## Rahmen für die Datenanalyse - physische Angebote

Die für die Studie ausgewählten Arten von physischen Angeboten werden verwendet, um das Niveau der sozialen Infrastruktur und dritter Orte zu untersuchen, die in Braunschweig zur Verfügung stehen. Nachfolgend sind die verschiedenen Arten von Orten aufgeführt, an denen sich die Menschen neben ihrem Zuhause aufhalten und die in dieser Studie gezeigt werden.

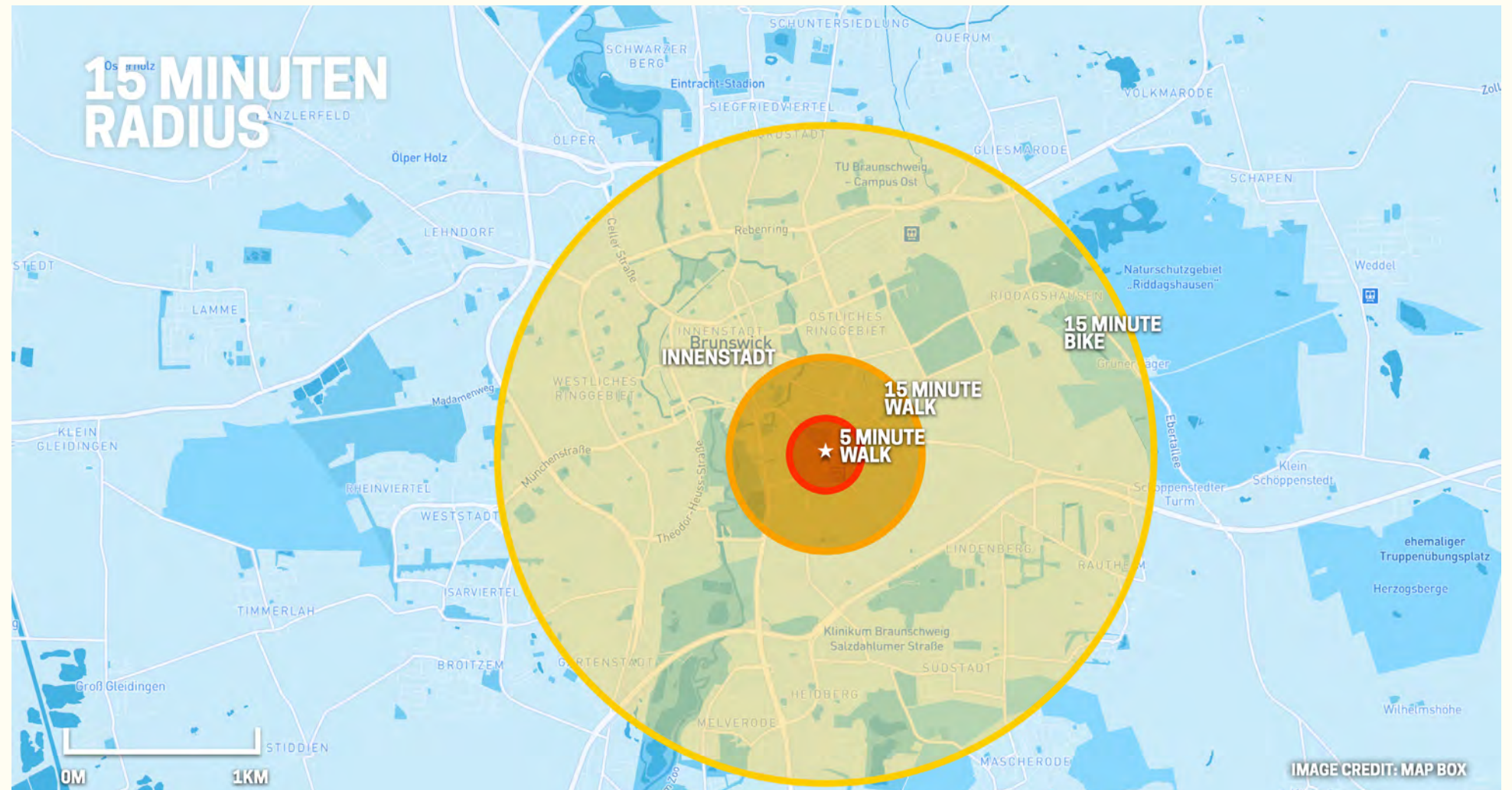
1. "Common ground" - öffentliche Räume, die allen offenstehen und sich in öffentlichem Besitz befinden, aber kein spezifisches Programm oder sichtbares Management haben, z.B. Plätze, Parks.

2. Öffentliche Plätze - öffentliche Räume, die allen offenstehen, sich in privatem oder öffentlichem Besitz befinden können und ein sichtbares Management haben, das das Raumprogramm bestimmt, z.B. Cafés, Geschäfte, Bibliotheken.

3 Kollektive Hotspots - öffentliche Räume, die allen offenstehen, die ein Abonnement erworben oder eine Einladung erhalten haben, die sich in privatem oder öffentlichem Besitz befinden können und deren sichtbares Management das Raumprogramm bestimmt, z. B. Sportvereine, Kinos, Museen.

4. Nicht-öffentliche Orte - private Räume, die nur bestimmten Mitgliedern offenstehen, wenn du bestimmte Bedingungen erfüllst. Sie werden von einer gemeinnützigen, staatlichen oder privaten Organisation gebaut und/oder verwaltet. z.B. Schulen

Die Anzahl und der Umfang der Orte wurden auf der Grundlage des 15-Minuten-Geh-Stadtmodells bestimmt. Dieses Modell zeigt, dass eine effiziente Stadt die Grundbedürfnisse für das tägliche Leben und die Freizeit innerhalb eines Radius von 15 Minuten zu Fuß erfüllen sollte. Der 5-Minuten-Radius ist die Schwelle, ab der sich eine Person entscheidet, zu Fuß zu gehen oder ein anderes Verkehrsmittel zu benutzen, und er ist auch das Ausmaß der Auswirkung eines Standorts auf die Nachbarschaft.



**CAPTION** Skizzen zur Erklärung der 4 Arten von Orten und Karte mit dem 5/15-Minuten-Radius zu Fuß und dem 15-Minuten-Radius mit dem Fahrrad in Bezug auf den geplanten Standort.



# 2.2 SOZIALER INFRASTRUKTUR SCAN

## Demographie

### Demographische Situation

Laut Wegweiser Kommune fällt Braunschweig unter den Demografiety 7, der Großstädte und Hochschulstandorte mit heterogener sozioökonomischer Dynamik charakterisiert. Damit liegt Braunschweig in einer ähnlichen Kategorie wie Berlin, Hannover und Bremen, wobei sich der Demografiety 7 dadurch auszeichnet, dass er im Vergleich zu den anderen Klassifizierungstypen das niedrigste Durchschnittsalter aufweist. Dies deutet darauf hin, dass Städte, die in diese Kategorie fallen, in der Regel eine relativ junge

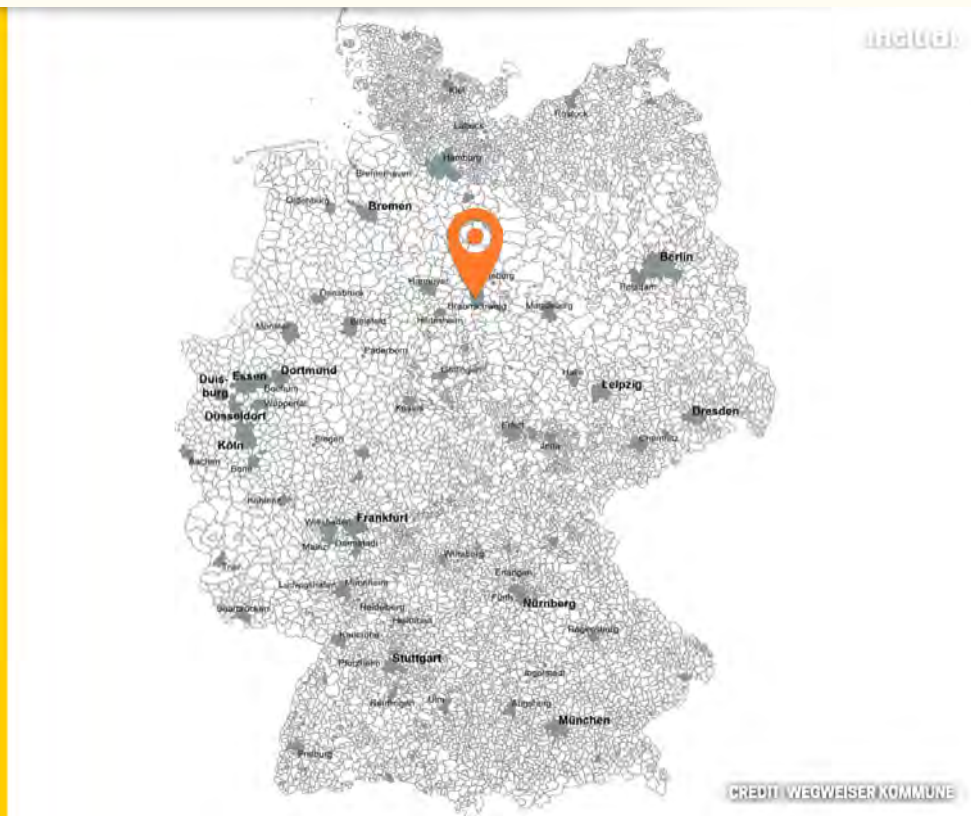
Bevölkerung haben. Der demografische Typ 7 umfasst überwiegend Großstädte mit überdurchschnittlichem Bevölkerungswachstum. Diese städtischen Gebiete ziehen oft eine beträchtliche Anzahl hochqualifizierter Personen an, die sowohl in ihnen wohnen als auch arbeiten. Darüber hinaus weist diese demografische Kategorie eine hohe Prävalenz von Ein-Personen-Haushalten auf, was die Lebensumstände ihrer Bewohner widerspiegelt. Trotz der Anwesenheit hochqualifizierter Einwohner haben diese Gebiete jedoch tendenziell eine geringere Kaufkraft und höhere soziale

Belastungen. Diese Kombination von Faktoren prägt die komplexe sozioökonomische Landschaft der Städte des Demografiety 7, zu denen auch Braunschweig gehört.

**DEMOGRAFIETY 7**

Großstädte und Hochschulstandorte mit heterogener sozioökonomischer Dynamik

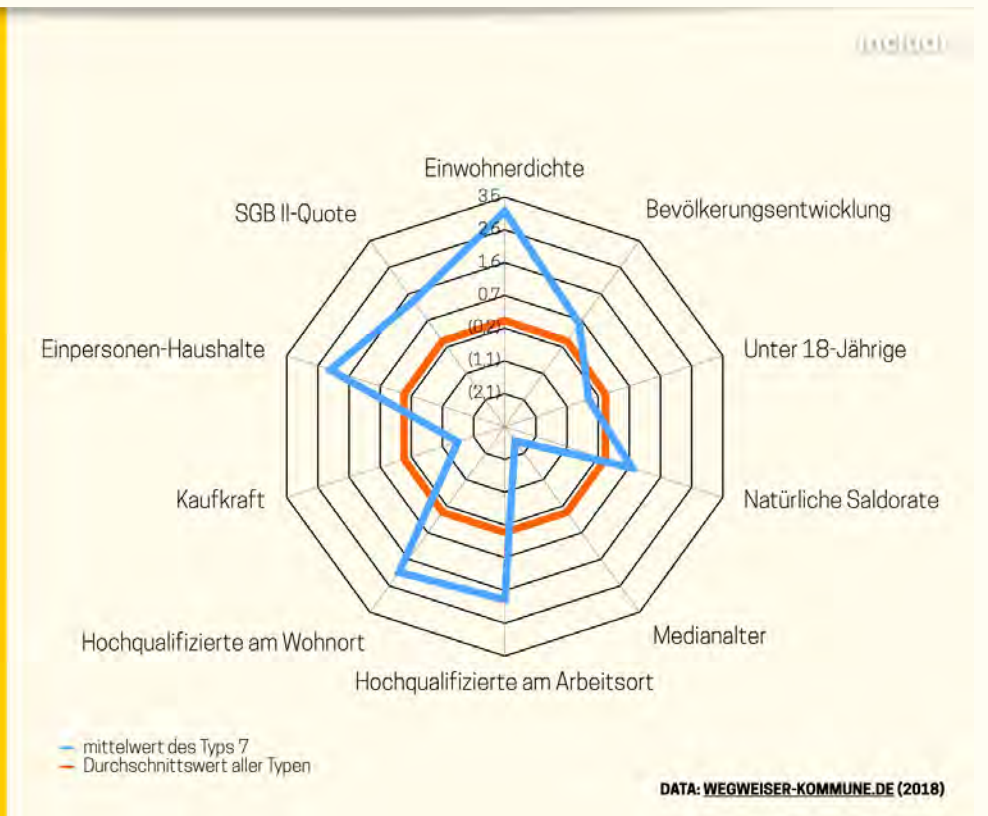
- Die Situation ist vergleichbar mit Städten wie Berlin, Hannover, Bremen usw.
- Geringstes Durchschnittsalter über alle Typen hinweg



**DEMOGRAFIETY 7**

Großstädte und Hochschulstandorte mit heterogener sozioökonomischer Dynamik

- Überwiegend Großstädte mit überdurchschnittlicher Bevölkerungsentwicklung
- Viele Hochqualifizierte am Wohn- und Arbeitsort
- Hoher Anteil von Einpersonenhaushalten
- Geringe Kaufkraft und hohe Soziallasten





# 2.3 DEMOGRAFISCHE STUDIE

## Nachbarschaft und weiteren Umgebung

### Profil der unmittelbaren Nachbarschaft (innerhalb von 15 Minuten zu Fuß)

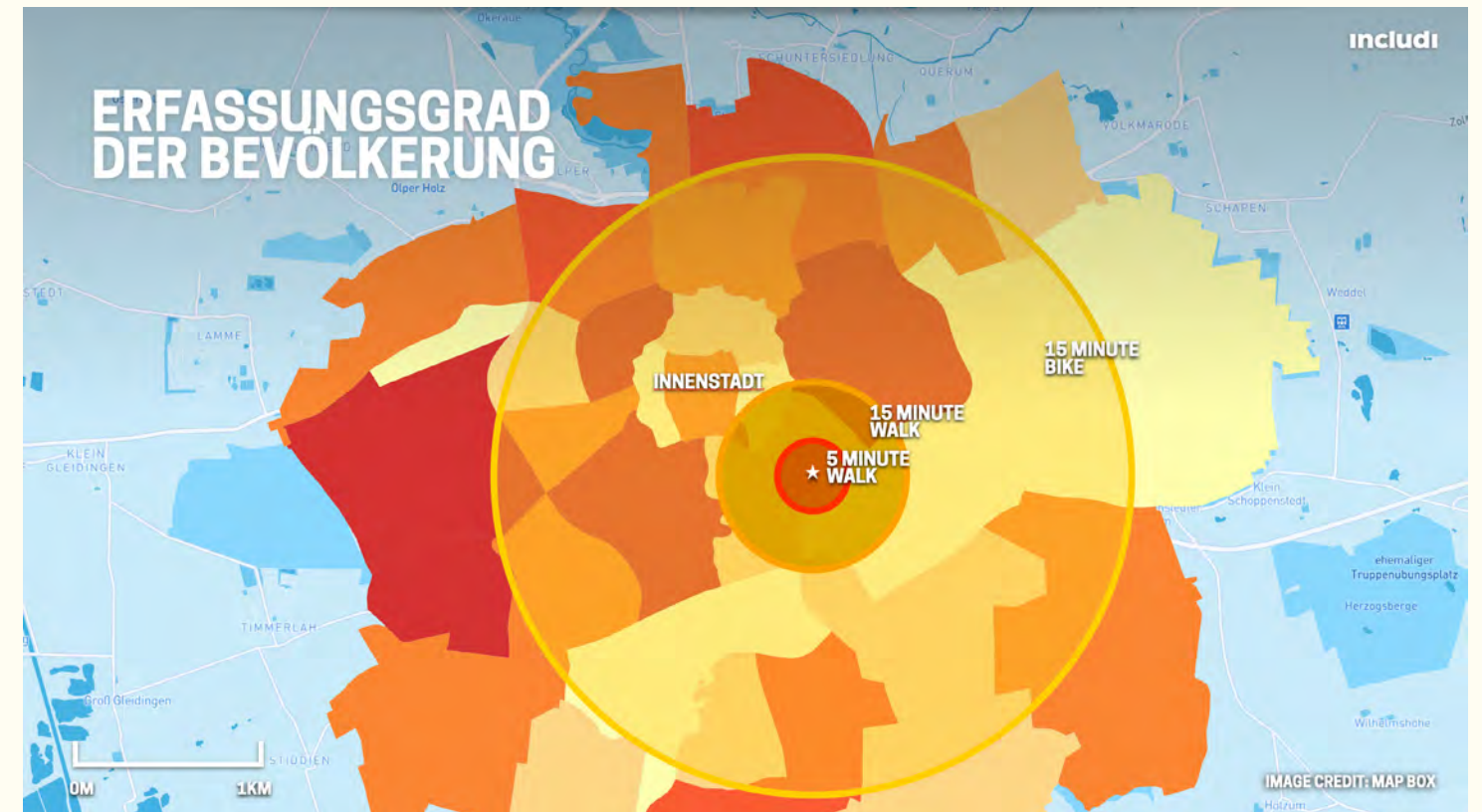
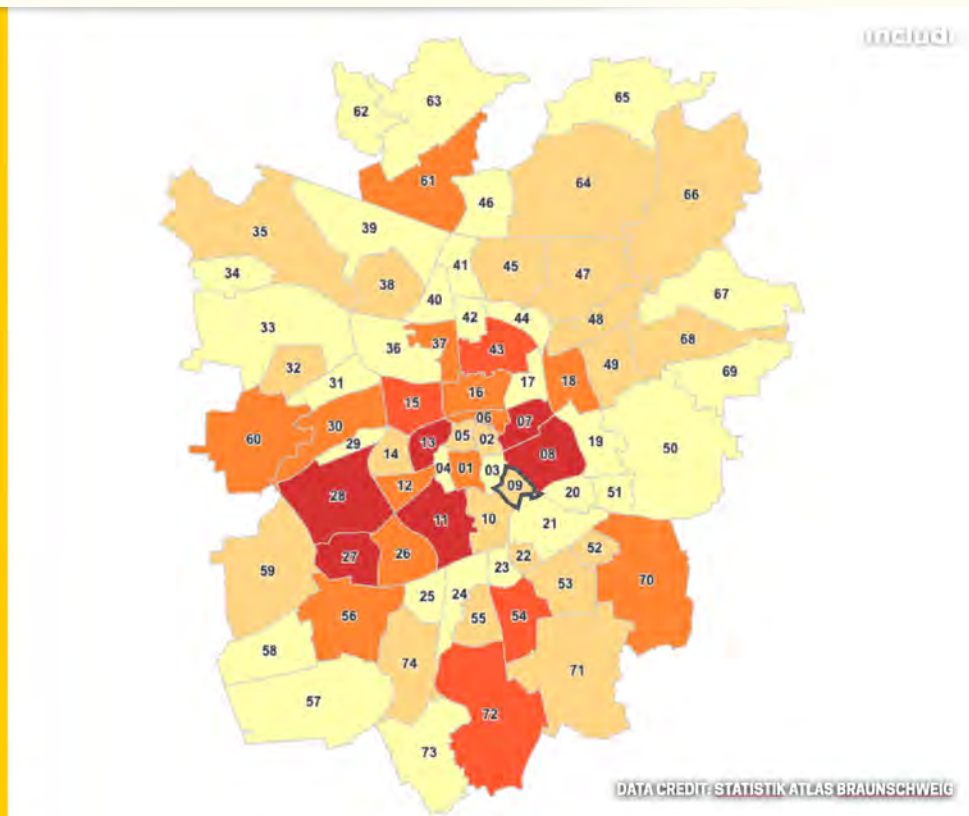
In dieser besonderen Ecke der Stadt ist die Bevölkerung im Vergleich zu anderen Teilen der Innenstadt auffallend dünn. Sie grenzt jedoch an ein Viertel, das in starkem Kontrast dazu steht und eines der am dichtesten besiedelten Gebiete Braunschweigs ist. Demografisch gesehen gehört die Mehrheit der Bewohner dieses Stadtteils zur Altersgruppe der 18- bis 45-Jährigen, also der Altersgruppe, die sich in der Blütezeit ihres Berufslebens befindet. Was die Wirtschafts- und Beschäftigungsdynamik betrifft, so entsprechen die finanzielle Situation und die Arbeitslosenquote der Bewohner dieses Gebiets

weitgehend dem gesamtstädtischen Durchschnitt. Während das Stadtzentrum insgesamt von einer vielfältigen kulturellen Zusammensetzung geprägt ist, bildet das Gebiet um das zukünftige Haus der Musik eine Ausnahme. Hier ist die Bevölkerung in Bezug auf den kulturellen Hintergrund weniger vielfältig und setzt sich hauptsächlich aus Einheimischen zusammen.

### Profil der weiteren Umgebung (innerhalb von 15 Minuten mit dem Fahrrad)

Das künftige "Zentrum für Musik" profitiert von einer strategischen Lage innerhalb eines Radius von 15 Minuten Fahrzeit, die einen

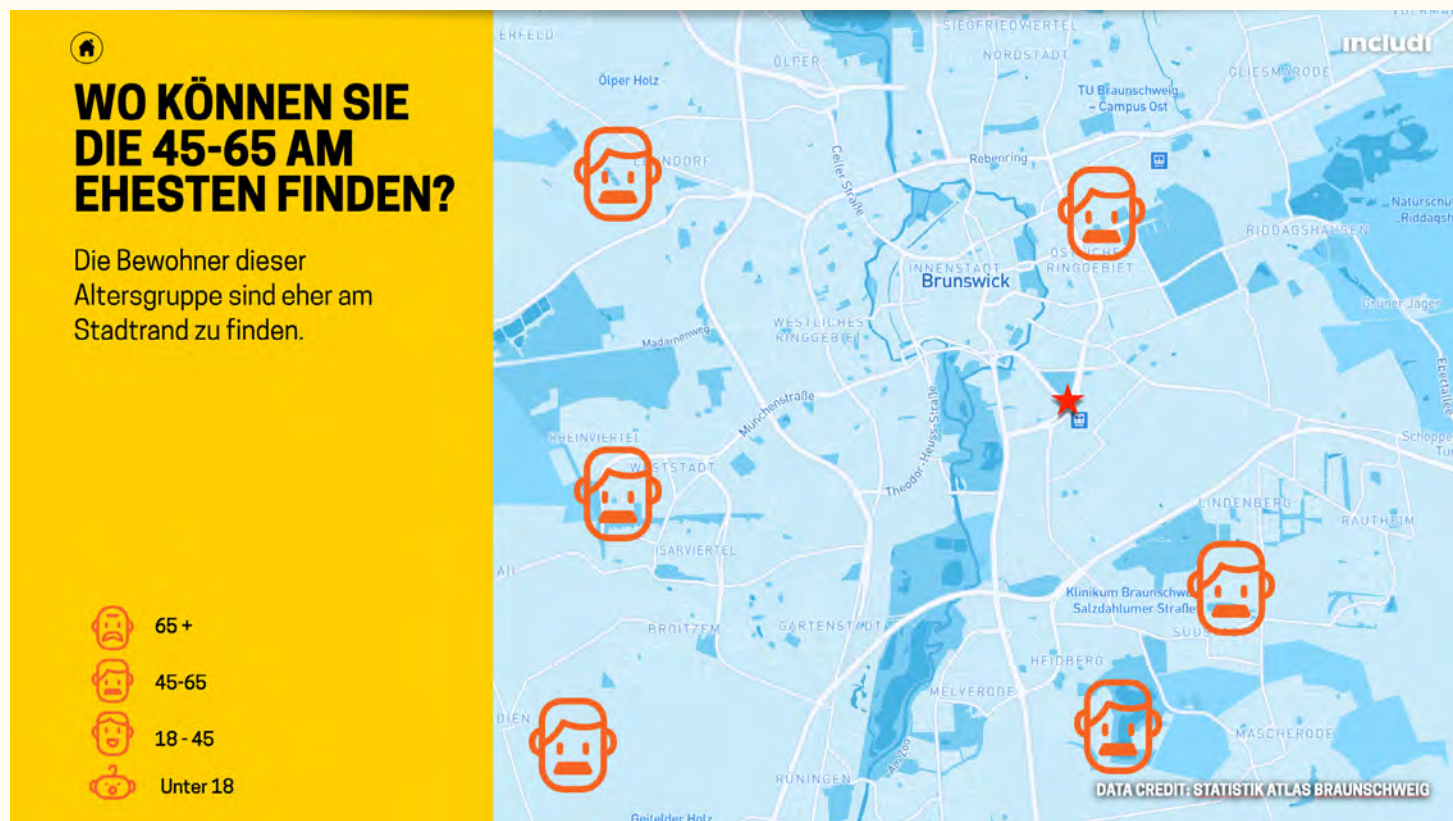
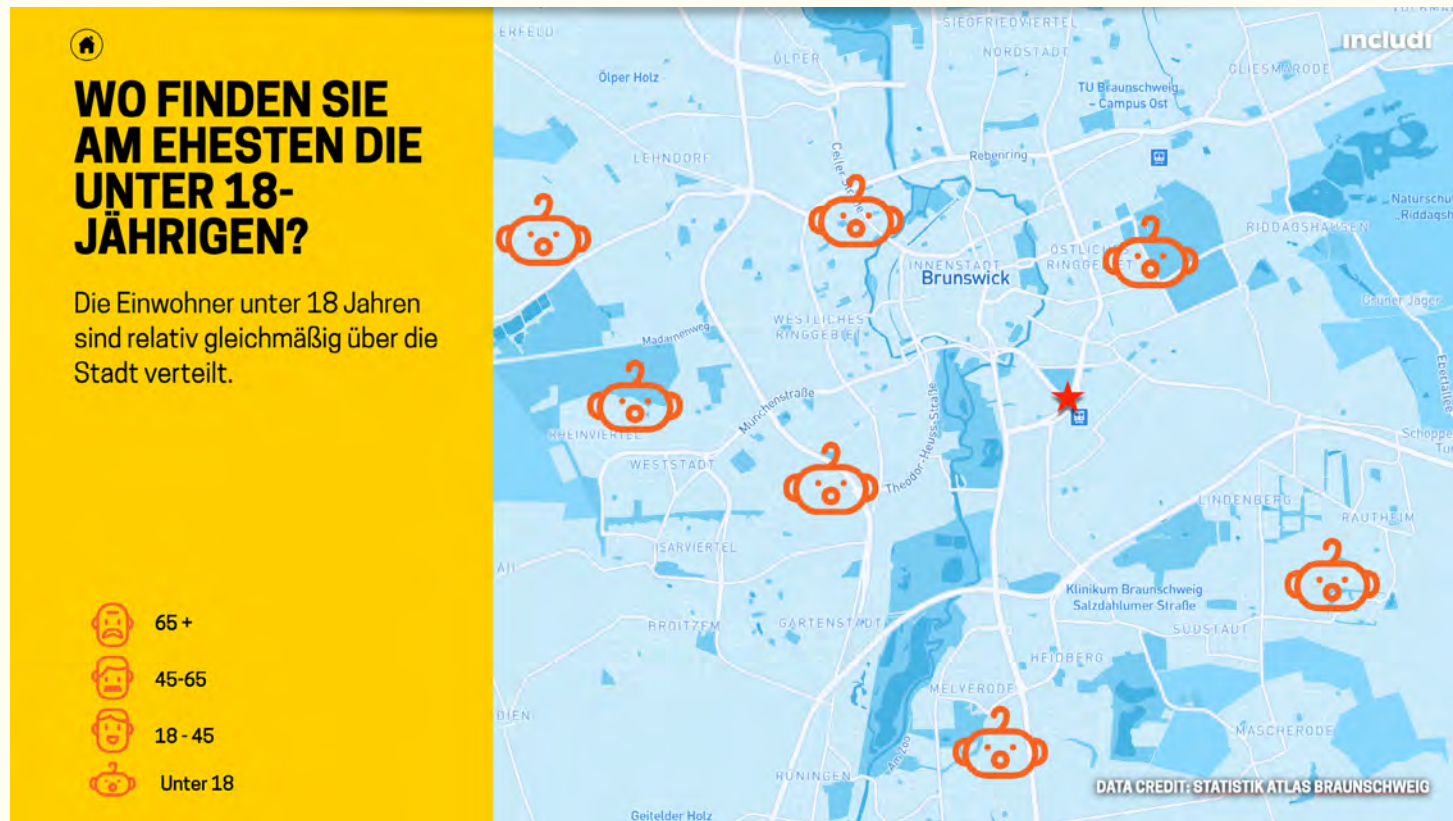
wesentlichen Teil der dicht besiedelten Gebiete Braunschweigs umfasst. In diesem Gebiet leben vor allem Menschen unter 18 Jahren und Menschen zwischen 18 und 45 Jahren. Darüber hinaus erstreckt sich der Standort auch auf Gebiete, in denen Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund ansässig sind. Er umfasst auch Regionen mit einer höheren Konzentration von Personen, die mit einer geringeren finanziellen Stabilität konfrontiert sind und eine höhere Arbeitslosigkeit aufweisen.





# 2.3 DEMOGRAFISCHE STUDIE

Altersgruppenverteilung im Umkreis des Zentrums Braunschweig





# 2.3 DEMOGRAFISCHE STUDIE

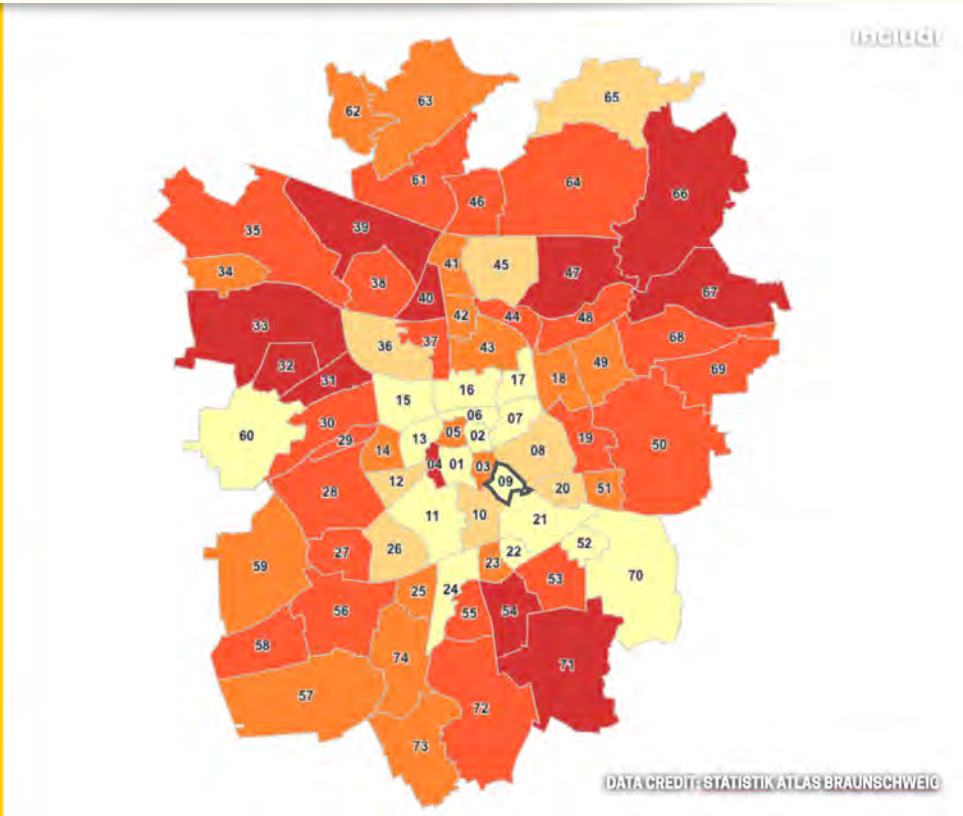
Alter pro Stadtteil und nicht lokaler kulturelle Hintergrund

**DURCHSCHNITTSALTER PRO STADTTEIL**

Relativ hoher Anteil junger Menschen, die in den umliegenden Vierteln des Bahnhofsviertels leben.



Niedrigste  Höchste

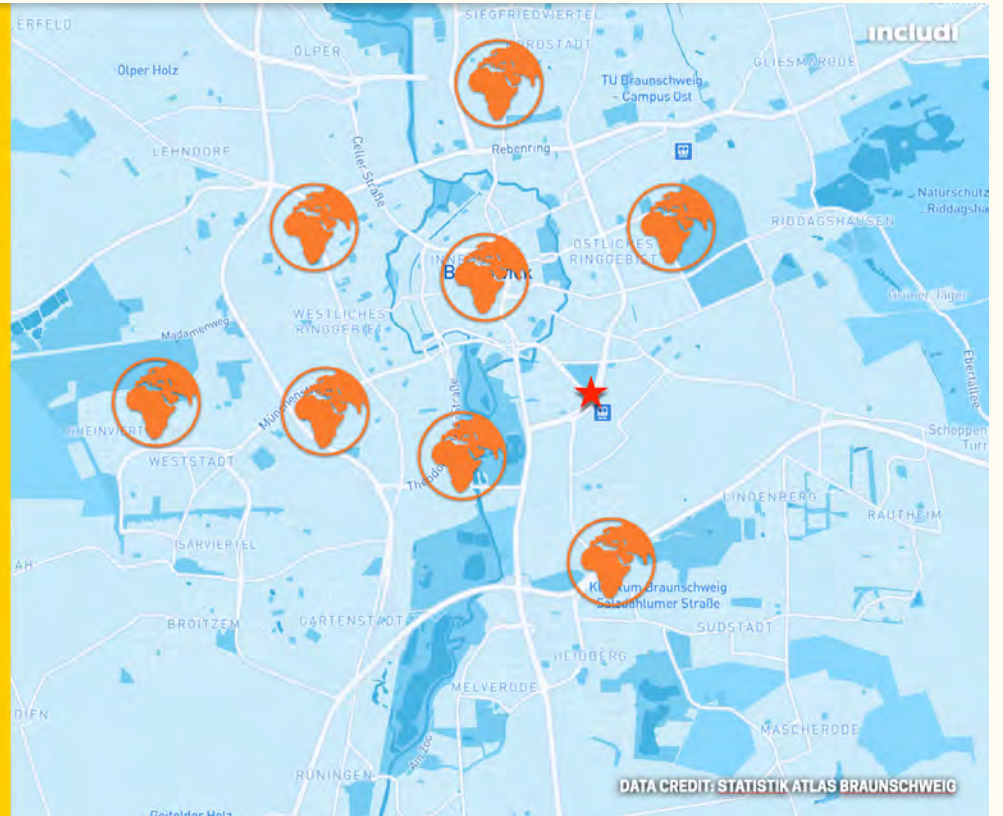


**NICHT LOKALER KULTURELLER HINTERGRUND**

Einwohner, die nicht aus der lokalen Kultur stammen, sind vor allem in der Nähe des Stadtzentrums zu finden, insbesondere im südwestlichen Teil.



Niedrigste  Höchste



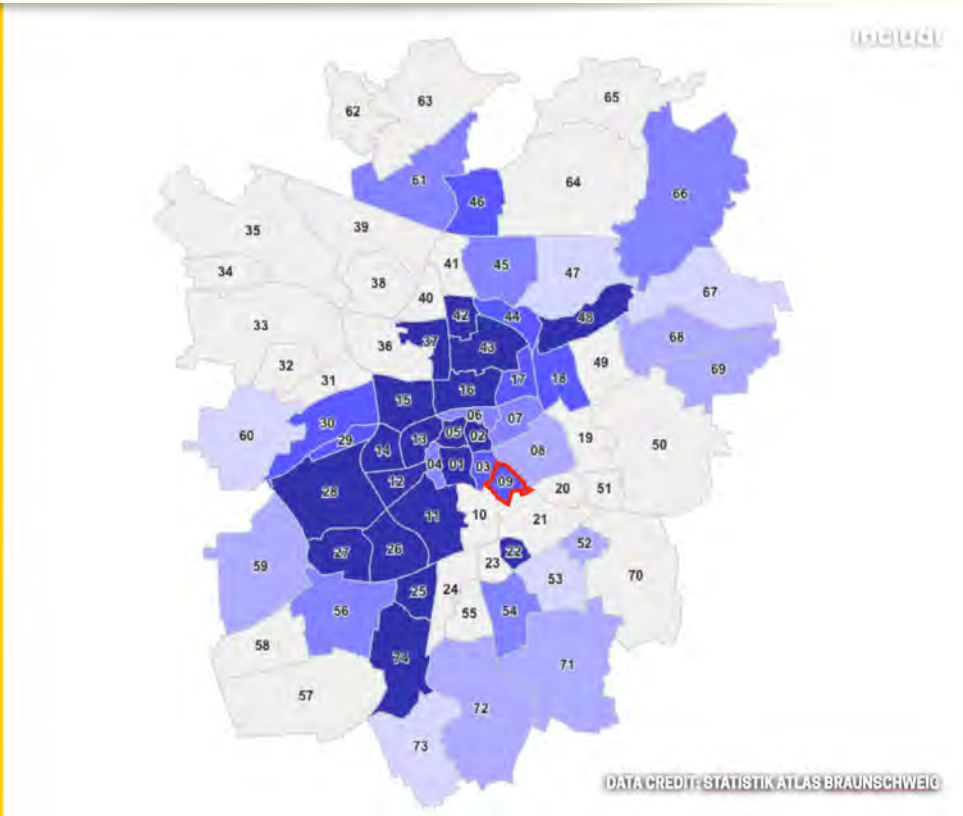
# 2.4 FINANZIELLE SITUATION

Einkommensunterstützung und Arbeitslosigkeit

**ANTEIL DER PERSONEN, DIE EINKOMMENSUNTERSTÜTZUNG BENÖTIGEN**

Die finanzielle Situation der Anwohner entspricht in etwa der durchschnittlichen Situation

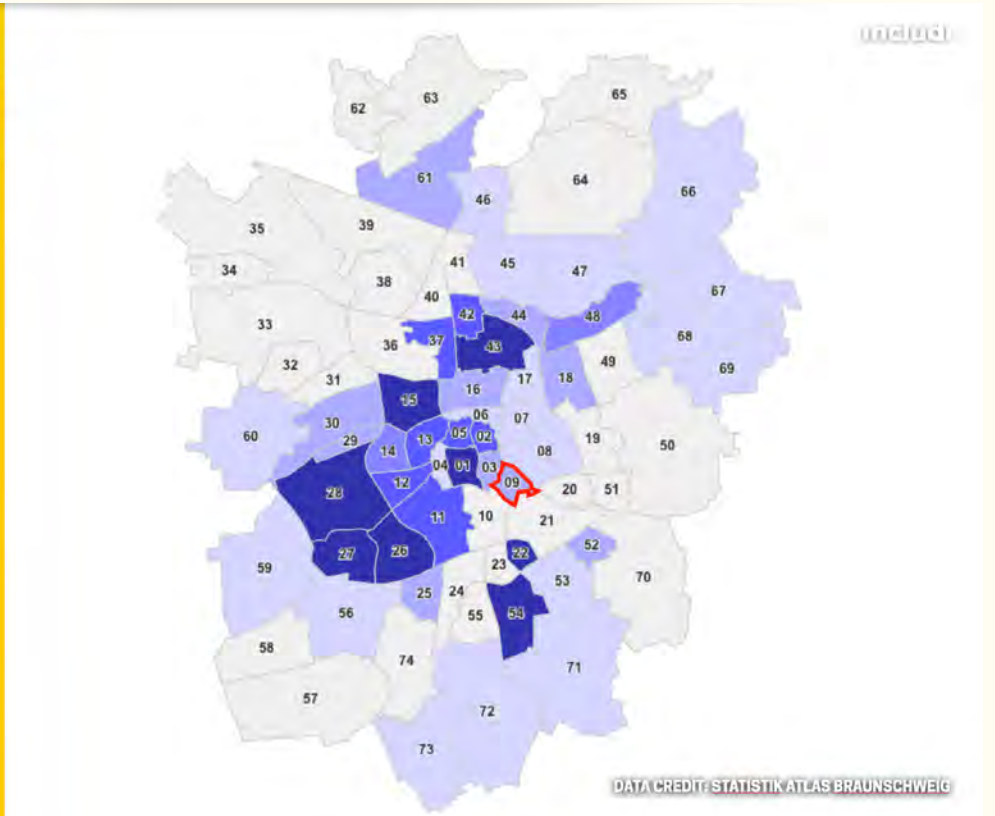
Niedrigste  Höchste



**ARBEITSLOSIGKEIT ZWISCHEN 15 UND 65 JAHREN**

Die Arbeitslosigkeit der Anwohner entspricht in etwa dem Durchschnitt

Niedrigste  Höchste



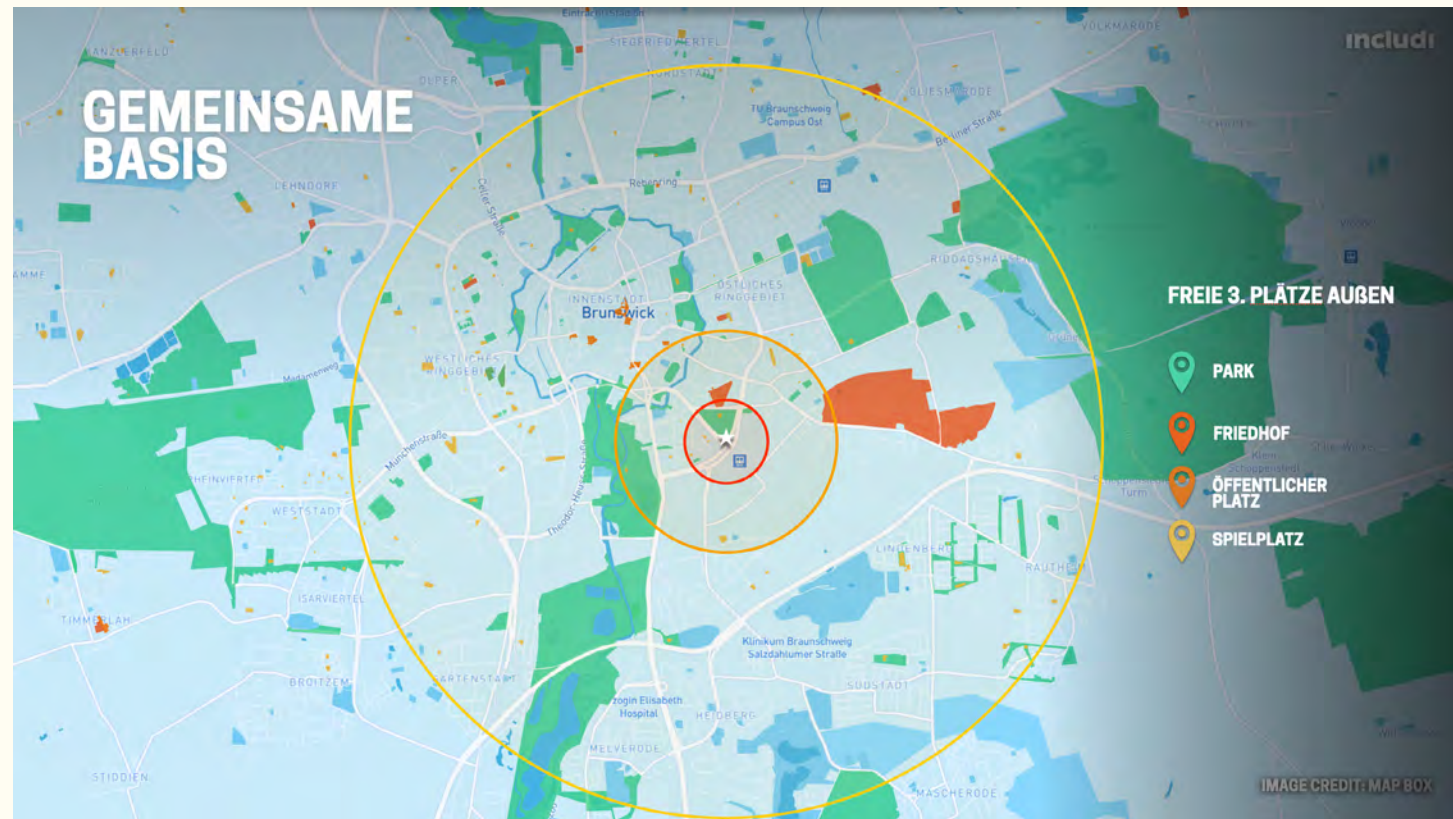


# 2.5 FREIE 3. ORTE IM AUSSENBEREICH

## Kategorie 1 - "Common ground"

Das kommerzielle Zentrum, mit der größten Konzentration an Geschäften und Gastronomiebetrieben, liegt in der Mitte der Stadt; ebenso wie die Bibliotheken, (soziokulturelle) Stadteinrichtungen, Gemeindezentren und Kirchen. Mit dem neu zu entwickelnden „Bahnhofsquartier“ entsteht ein urbanes Stadtquartier, das zukünftig durch kurze Wege, öffentliche Orte und Einrichtungen wie Parks, grünen Straßenräume und Plätze sowie kulturellen und sozialen Angeboten in Gebäuden und im öffentlichen Raum gekennzeichnet sein wird. Dieser Standort für das geplante „Zentrum für Musik“, gegenüber von dem Bahnhof, bietet die Chance

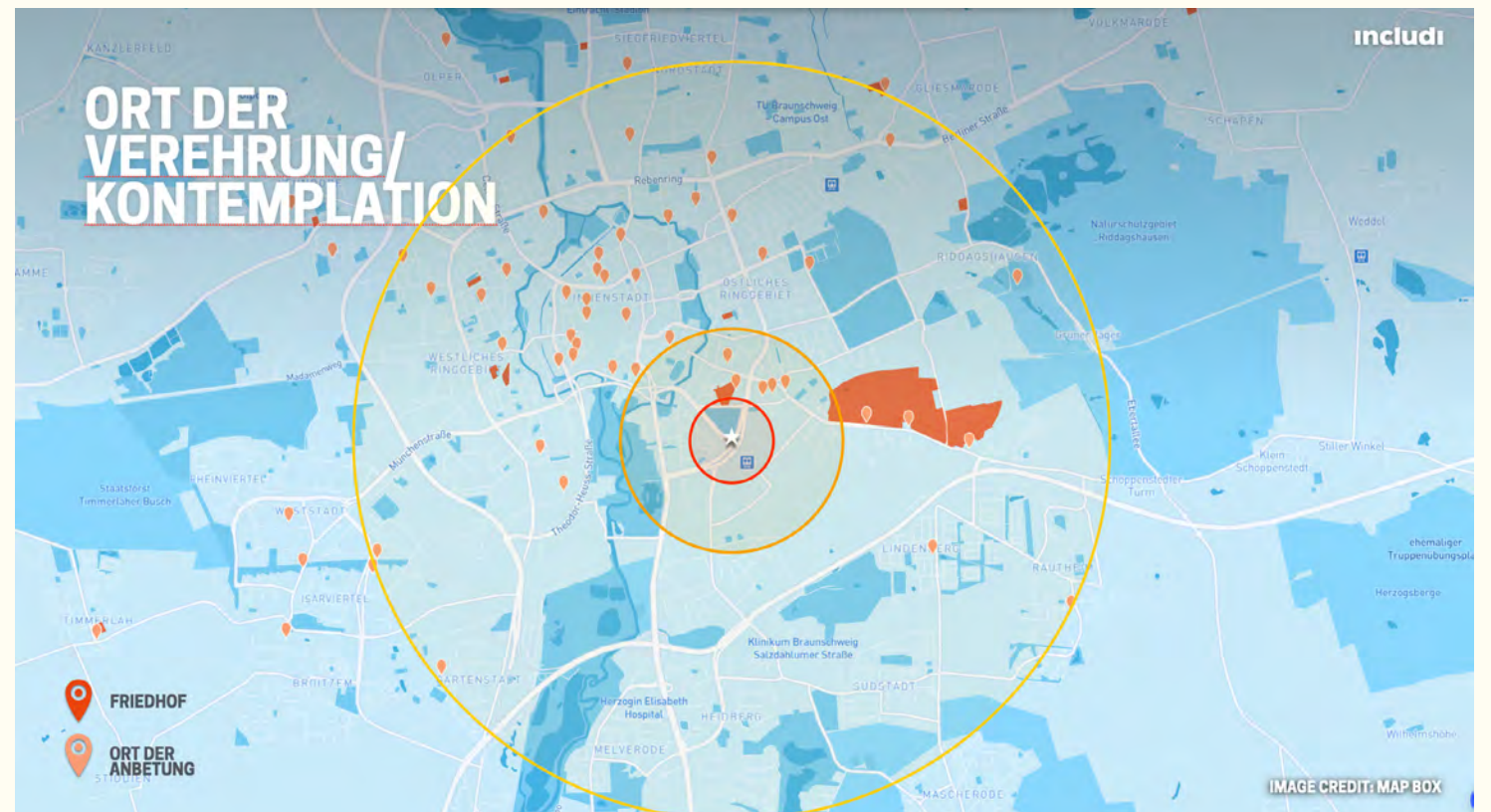
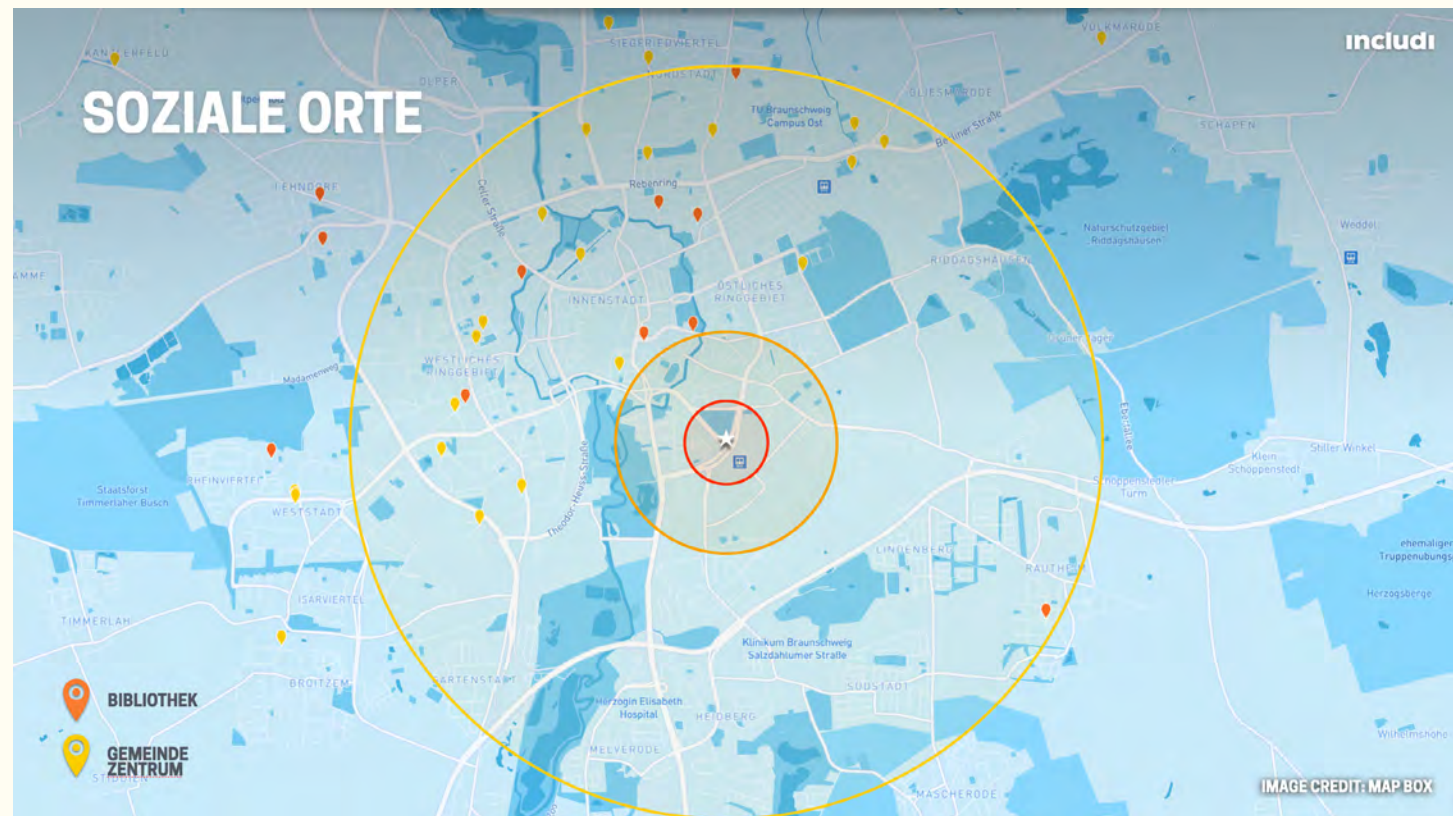
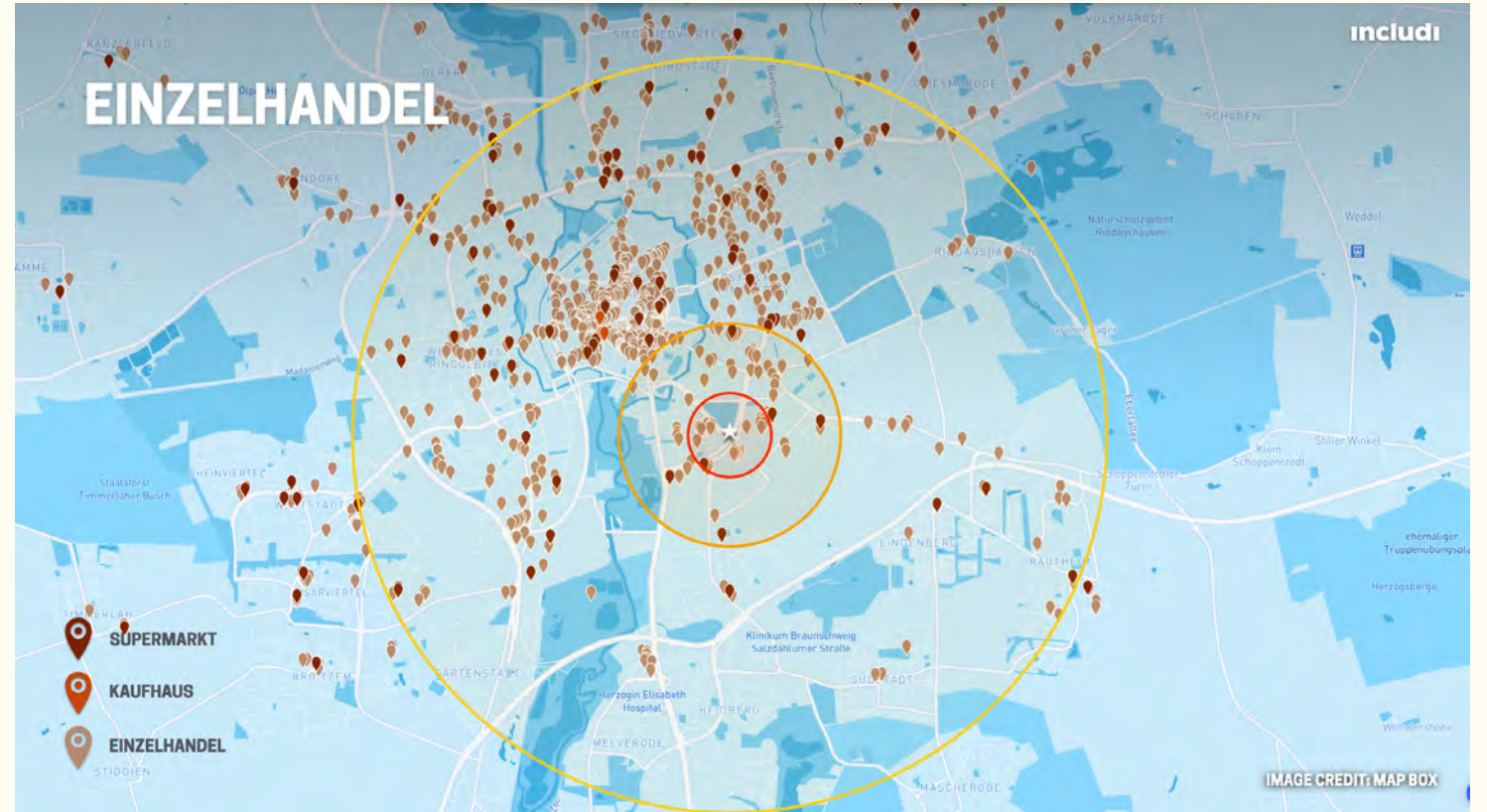
die Innenstadt mit dem Bahnhof zu verbinden und gleichzeitig als sozialer und kultureller Ort und Ankerpunkt für diesen Teil der Stadt zu fungieren, zumal sich in diesem Stadtteil bislang weithin keine Kultureinrichtung befindet, wie sie bereits in anderen Stadtteilen(Theater, Soziokulturelle Zentren etc.) zu finden sind.





# 2.6 OFFENTLICHE PLATZE

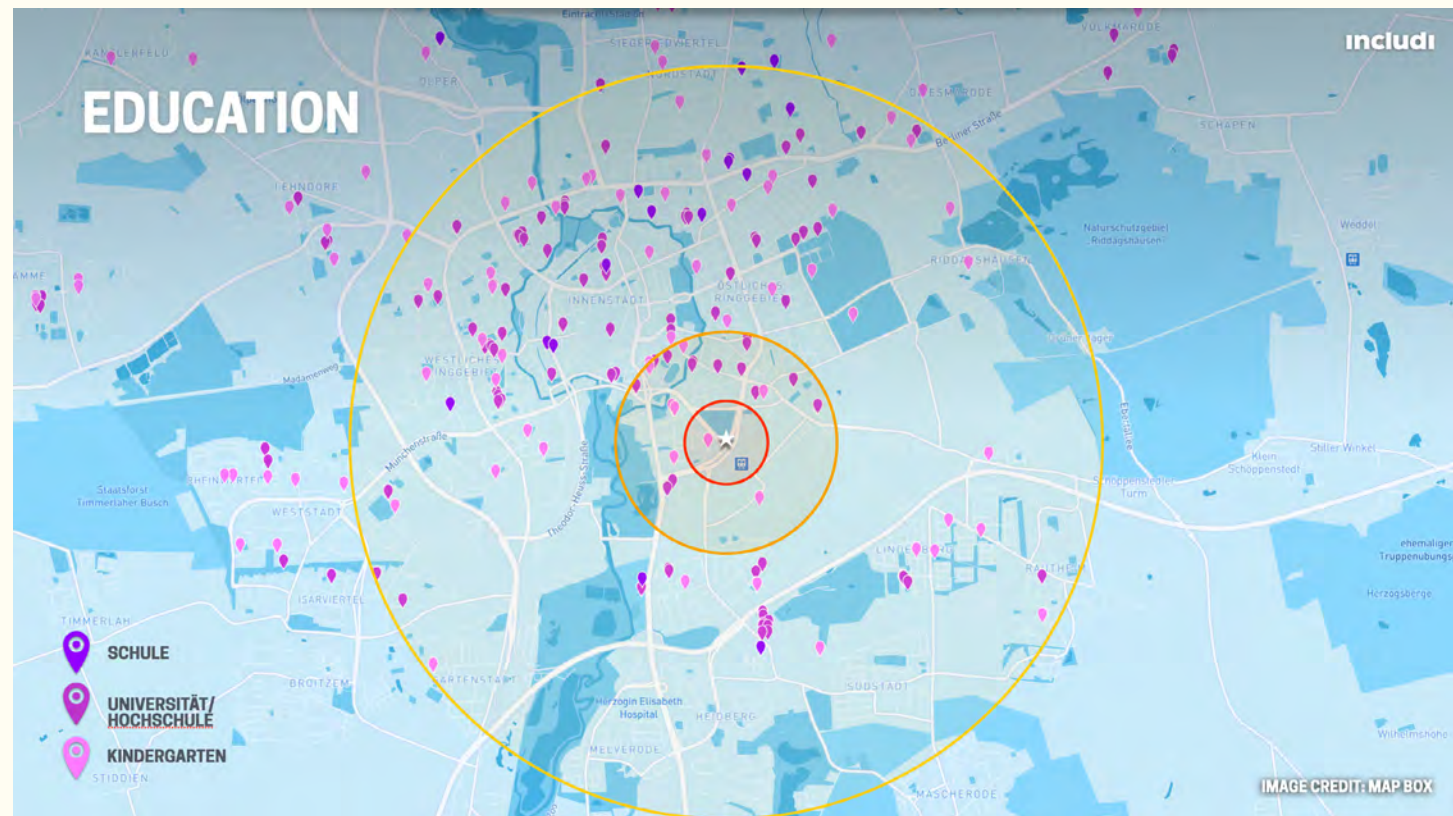
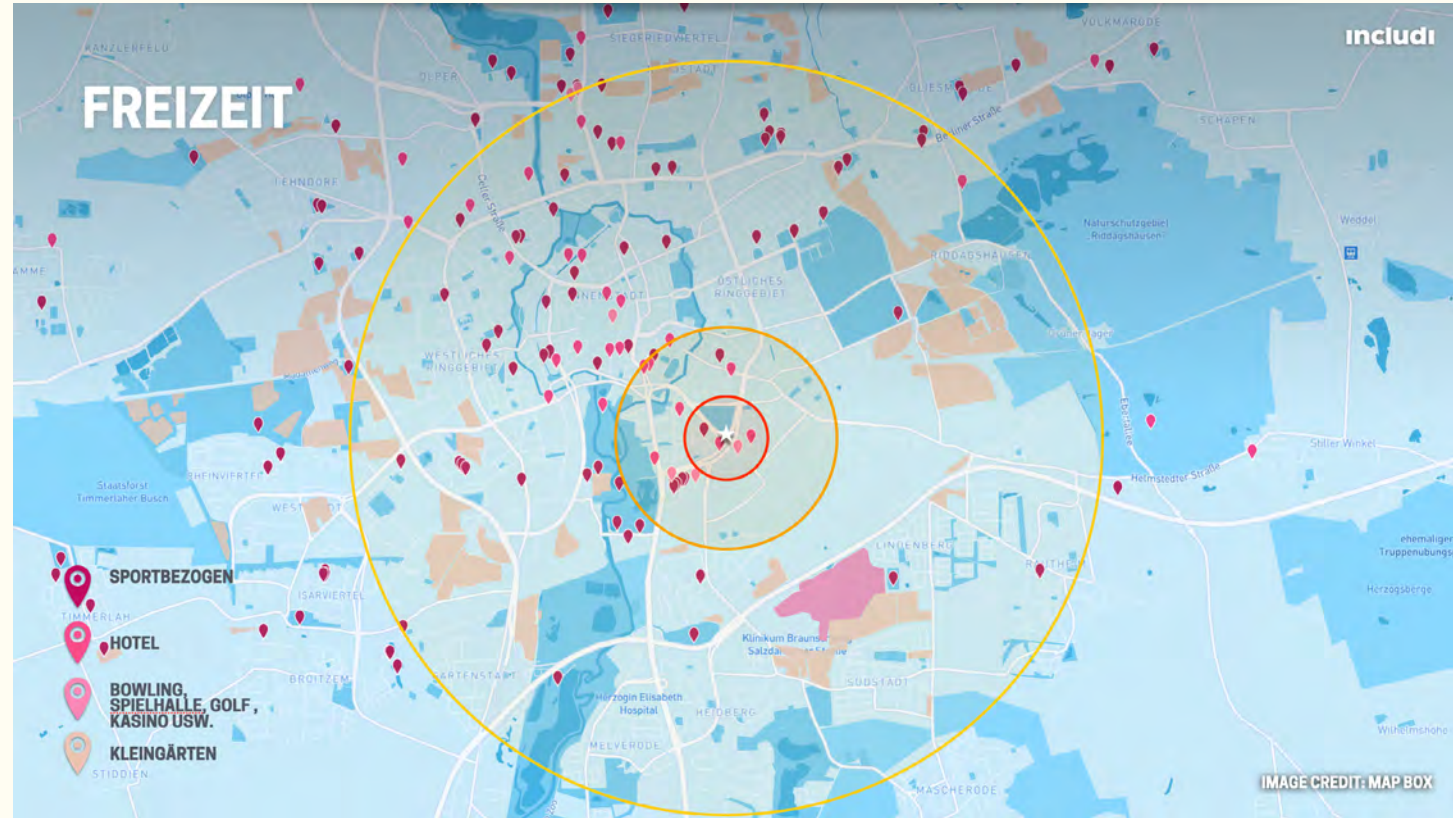
Kategorie 2 Sozialer Infrastruktur





# 2.7 KOLLEKTIVE HOTSPOTS UND NICHT OFFENTLICHE ORTE

Kategorie 3 Sozialer Infrastruktur + Kategorie 4 Sozialer Infrastruktur





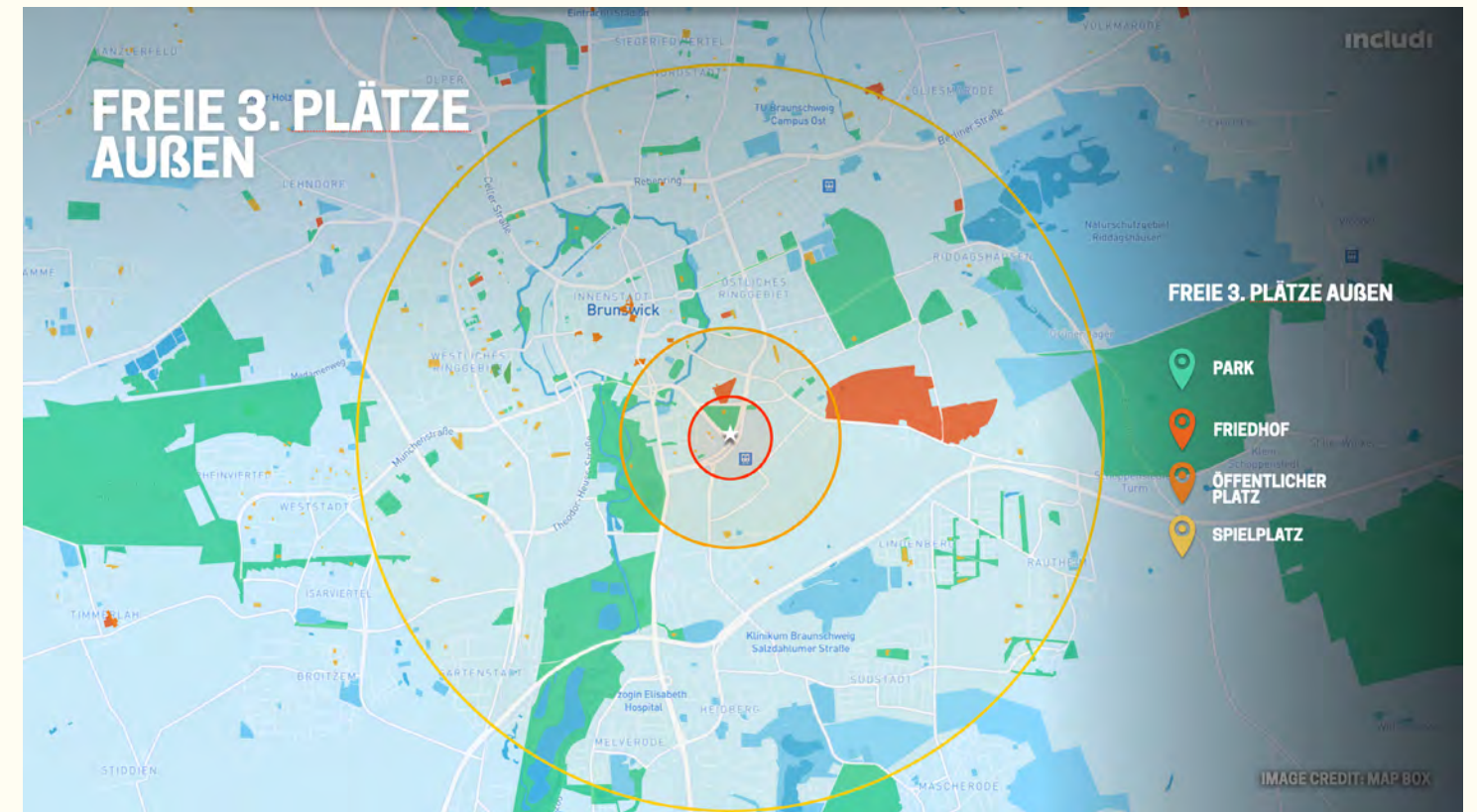
# 2.8 OFFENTLICHE PLATZE

## Analyse bereits vorhandenes Angebot

Wenn es darum geht, "Third Place"-Erlebnisse zu bieten, die für alle Jahreszeiten geeignet sind und über Innenräume verfügen, ist es wichtig zu wissen, dass die meisten dieser Orte mit Kosten verbunden sind oder eine Mitgliedschaft erfordern. Dies kann zu Ungleichheiten führen, da Menschen mit begrenzten finanziellen Mitteln, insbesondere unterprivilegierte Menschen und Kinder, keinen Zugang zu Treffpunkten außerhalb ihres Hauses haben. Die Stadt bietet zwar eine Vielzahl kostenloser Freiflächen wie Parks, Plätze und Spielplätze für verschiedene Altersgruppen, darunter auch Kinder, doch sind sie aufgrund der Witterungsbedingungen

und des Fehlens strukturierter Programme oder Aktivitäten nicht unbedingt ideal für längere soziale Interaktionen. Es gibt viele Bibliotheken, Gemeindezentren und Gotteshäuser in der ganzen Stadt, die sich an Menschen richten, die über ein höheres Einkommen verfügen. Diese Einrichtungen richten sich an Menschen, die das ganze Jahr über Indoor-Aktivitäten suchen. Vor allem Bibliotheken und Gemeindezentren bieten kostenlosen Zugang zu Wissen und Gemeinschaftsräumen, sind aber nicht unbedingt für große Gruppen oder längere Aufführungszeiten und Musikgenuss ausgelegt. Außerdem sind sie oft schallempfindlich und unterliegen

betrieblichen Einschränkungen. Es besteht Bedarf an einem umfassenderen "Dritten Ort" auf Stadtebene, einem zentralen Punkt, der verschiedene Gruppen aus der ganzen Stadt zusammenbringen kann. Ein solcher Ort würde erweiterte Möglichkeiten für soziale Interaktion, Ideenaustausch und die Erkundung alternativer Ausdrucksformen bieten und damit ein einzigartiges und derzeit unerfülltes gesellschaftliches Bedürfnis erfüllen.





# 2.9 NUTZERBEDÜRFNISSE

## Sich zu Hause fühlen

Es wurde eine Online-Nutzerumfrage mit insgesamt 227 Teilnehmern durchgeführt, die hauptsächlich der Altersgruppe von 35 bis 66 Jahren angehörten. Die Geschlechterverteilung unter den Teilnehmern war ziemlich ausgewogen. Außerdem ist es bemerkenswert, dass die Mehrheit der Befragten derzeit in irgendeiner Form berufstätig ist. Die Altersgruppe 0-17 Jahre wurde aus der Analyse herausgenommen, da nur eine Antwort eingegangen ist und diese nicht repräsentativ für den Rest von Braunschweig ist.

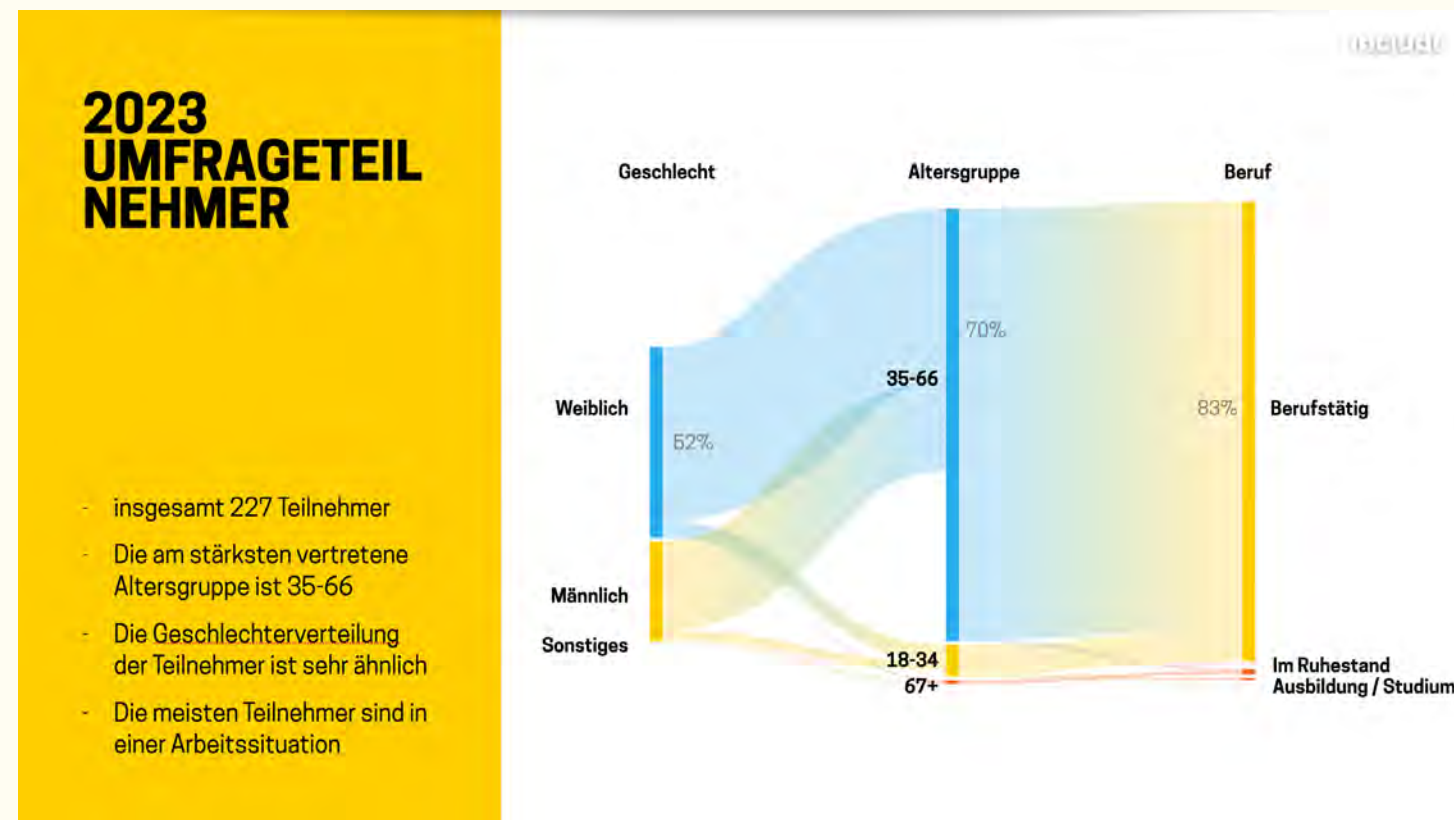
Auf die Frage 'Was brauchen Sie, damit Sie sich Zuhause fühlen wenn Sie nicht Zuhause sind?' ist folgendes geantwortet. Im Allgemeinen legen die Nutzer Wert auf Komfort und ein Gefühl der

Vertrautheit. Sie legen großen Wert auf eine gemütliche Atmosphäre, die Anwesenheit von Freunden und Familie, den Genuss von gutem Essen und persönliche Entspannung. Diese Elemente sind ausschlaggebend für die Schaffung einer Umgebung, in der sie sich zu Hause fühlen können, auch wenn sie nicht zu Hause sind. Das unterstreicht ihr Bedürfnis nach einer warmen, einladenden und pflegenden Atmosphäre, die ihr Wohlbefinden steigert und ihnen hilft, sich zu entspannen.

18-34 Jahre: Sie suchen eine gemütliche Atmosphäre, die Gesellschaft von Freunden und Familie, gutes Essen, Musik und ein Gefühl der Sicherheit. Außerdem legen sie Wert auf Ästhetik und hochwertige Materialien.

35-66 Jahre: Sie schätzen Komfort, Ruhe, Natur, die Gesellschaft von Freunden und Familie und Rückzugsmöglichkeiten. Sie schätzen auch Sauberkeit, Ordnung, den Komfort des eigenen Bettes und die Annehmlichkeiten einer vertrauten, einladenden Umgebung.

Alter 67 und älter: Sie sehnen sich nach Natur, Kultur und geselligen Nachbarn. Sie bevorzugen eine friedliche Umgebung, freundliche Menschen und die Anwesenheit von Familie und Freunden. Eine einladende und warme Atmosphäre sowie eine gute Beleuchtung sind ihnen wichtig.



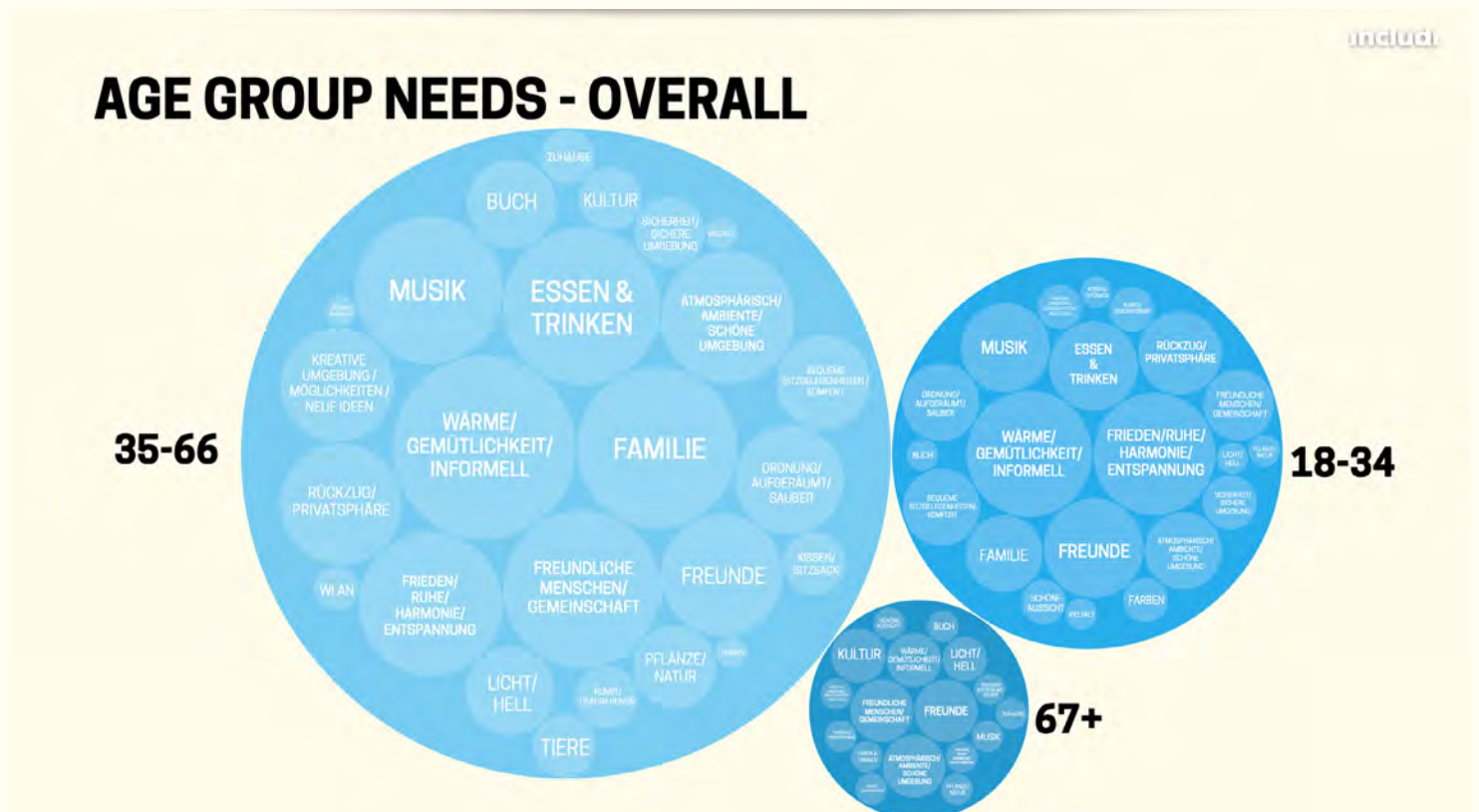
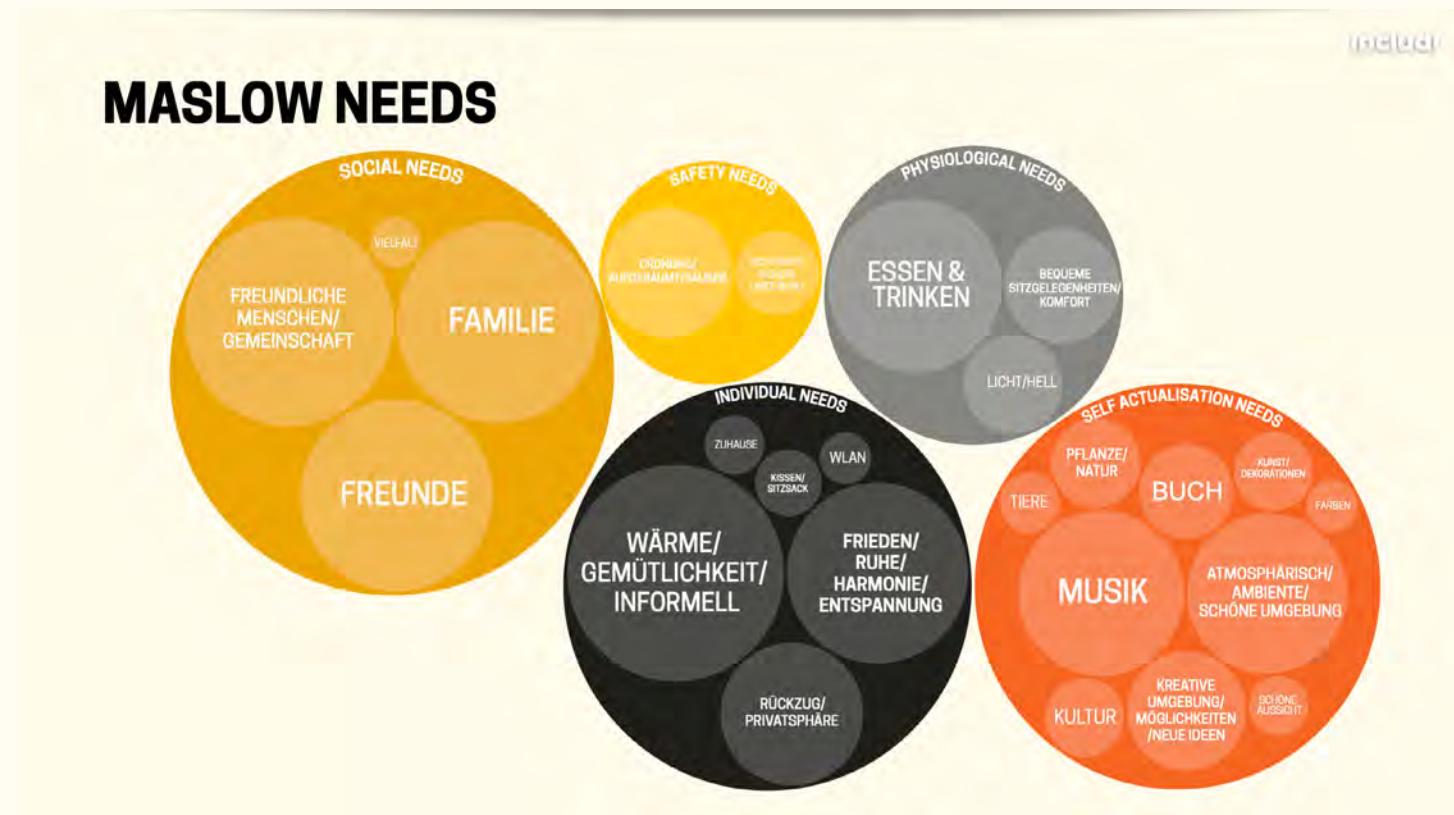
# 2.9 NUTZERBEDÜRFNISSE

## Sich zu Hause fühlen

Beginnend mit den grundlegenden physiologischen Bedürfnissen betonen die Befragten die Bedeutung von Wärme, Gemütlichkeit, Ruhe und Zugang zu Essen und Trinken in ihren idealen Umgebungen. Die sozialen Bedürfnisse folgen dicht darauf: Die Teilnehmer suchen nach Umgebungen, die den Austausch mit freundlichen Menschen ermöglichen, die Gemeinschaft stärken und die Verbindung zu Familie und Freunden anregen. Die Selbstverwirklichung ist eine weitere wichtige Priorität: Musik, Ästhetik, Kreativität und kulturelle Erlebnisse zeigen, dass die Teilnehmer sich nach Umgebungen sehnen, die persönliches und geistiges Wachstum ermöglichen. Auch

Sicherheit spielt eine Rolle, was sich in den Vorlieben für Sauberkeit, Ordnung und ein sicheres Umfeld zeigt. Individueller Komfort wird hoch geschätzt, was sich in dem Wunsch nach persönlichem Freiraum, Privatsphäre, bequemen Sitzgelegenheiten und WLAN-Zugang äußert, die den Komfort erhöhen. Die Teilnehmer drücken auch ihre Verbundenheit mit der Natur aus, indem sie grüne Elemente wie Pflanzen und schöne Aussichten bevorzugen. Die Bedeutung von kulturellem und künstlerischem Engagement wird deutlich, wenn die Befragten Interesse an Kunst, kulturellen Erfahrungen und Musik zeigen. Diese unterschiedlichen Prioritäten unterstreichen

die Komplexität der Nutzerbedürfnisse und machen deutlich, wie wichtig es ist, Räume so zu gestalten, dass sie einer Vielzahl von Bedürfnissen nach Wohlbefinden, Komfort und Erfüllung gerecht werden. Abschließend lässt sich sagen, dass die Berücksichtigung dieser vielfältigen Bedürfnisse entscheidend für die Schaffung von Umgebungen ist, die die allgemeine Zufriedenheit der Nutzer fördern und ihre Lebensqualität verbessern.







# 2.9 NUTZERBEDÜRFNISSE

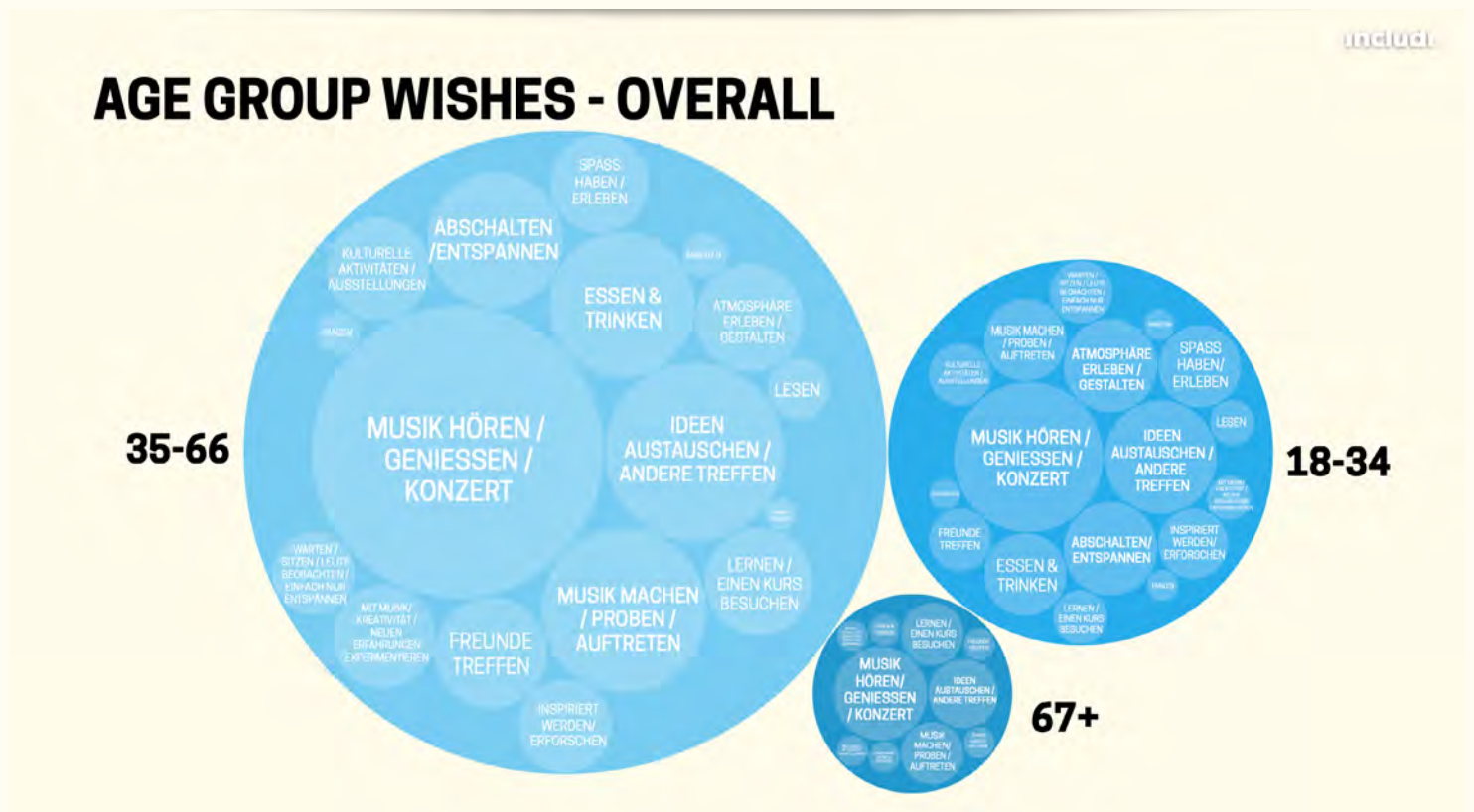
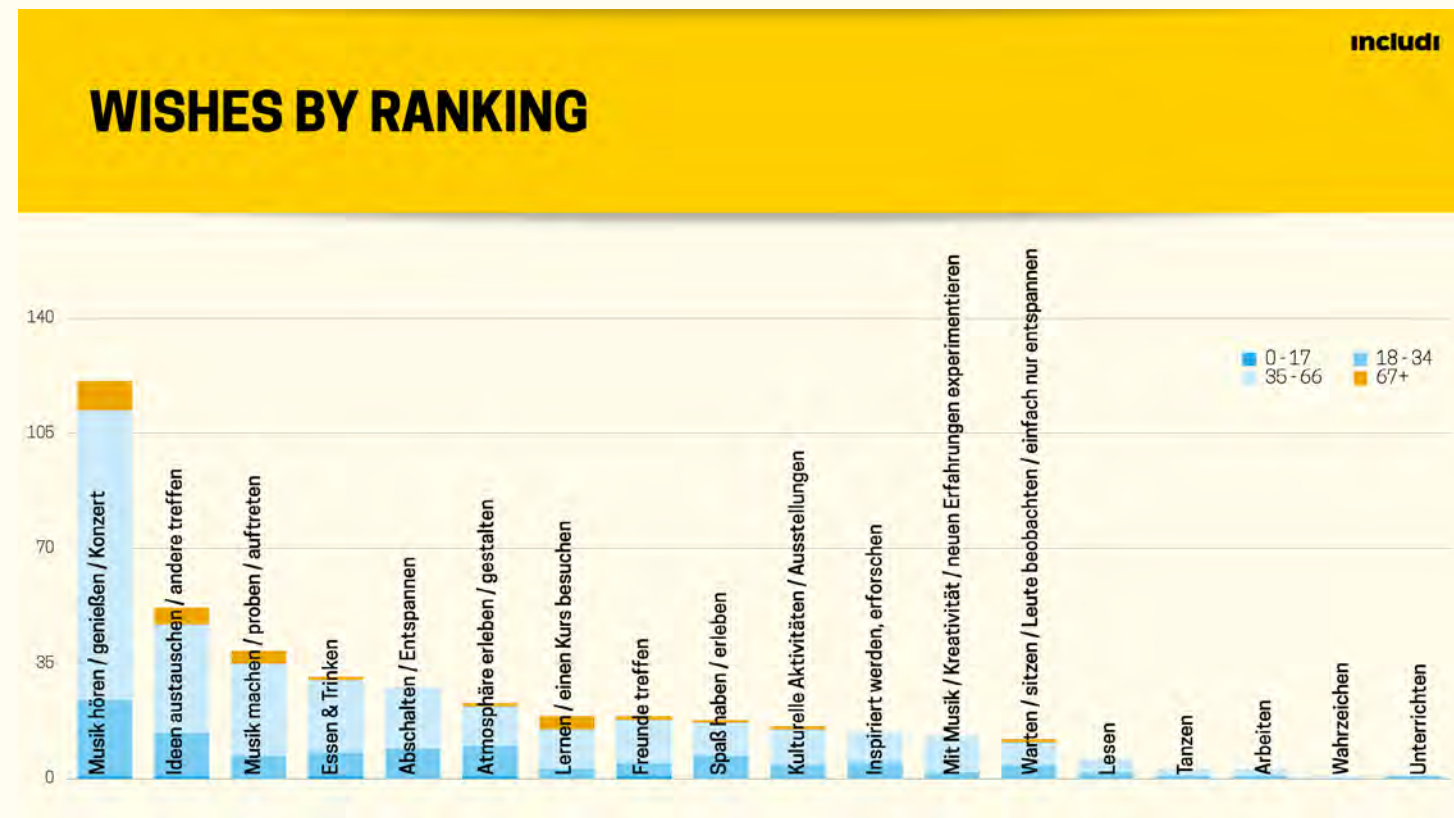
## Aktivität

Die Antworten auf die Frage: "Was möchten Sie gerne tun"? offenbaren eine Vielzahl von Motivationen. Die Menschen äußern Interesse an sozialer Interaktion, verschiedenen Aktivitäten und kultureller Bereicherung. Sie wünschen sich einen multifunktionalen Raum zum Entspannen, Lernen und Interagieren und betonen seine Rolle als Zentrum der Gemeinschaft. Außerdem sind verschiedene Altersgruppen interessiert, was die Notwendigkeit eines inklusiven Programms unterstreicht. Einige praktische Überlegungen, wie Zugänglichkeit und Nachhaltigkeit, sind ebenfalls offensichtlich.

Die Altersgruppe der 18- bis 34-Jährigen wird von dem Veranstaltungsort energisch angezogen, weil sie einen inspirierenden Ort sucht, um in Musik, Kunst und Kultur einzutauchen. Ihre

Motivation wird durch ein starkes Bedürfnis nach sozialer Interaktion angeheizt, da sie Freunde treffen und neue Kontakte knüpfen wollen. Die angeborene Neugier dieser Altersgruppe führt sie dazu, neue Stile und Erfahrungen zu erforschen, was den Veranstaltungsort zu einem aufregenden Zentrum für Lernen und kreativen Ausdruck macht. In der Altersgruppe der 35- bis 66-Jährigen sind die Beweggründe vielfältig: Die Besucher suchen einen vielseitigen Ort der Entspannung, des gesellschaftlichen Engagements und der kulturellen Bereicherung. Soziale Interaktion ist nach wie vor ein zentrales Thema, um sich mit Freunden zu treffen, Konzerte zu besuchen und kulinarische Köstlichkeiten zu genießen. Praktische Faktoren wie Erreichbarkeit und Bequemlichkeit sind ebenfalls entscheidend und unterstreichen die Rolle des Veranstaltungsortes

als Quelle kultureller Bereicherung und Bequemlichkeit. In der Altersgruppe 67+ ist eine tiefe und dauerhafte Wertschätzung für Musik, Kunst und Kultur offensichtlich. Die Besucher dieser Altersgruppe betrachten den Veranstaltungsort oft als lebenslange Leidenschaft, die von dem Wunsch angetrieben wird, zu lernen, Musik zu genießen und sich mit anderen auszutauschen.





# **3. PROGRAMM** UND BEZIEHUNGEN



# 3.1 PROGRAMM

## Arbeitsweise

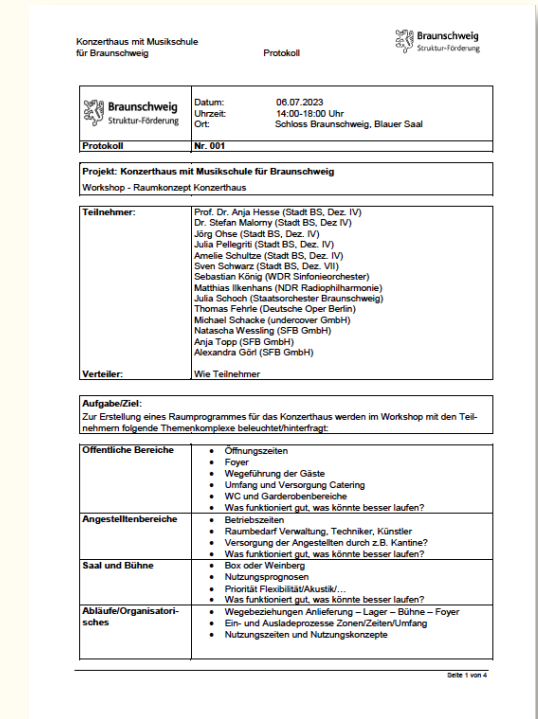
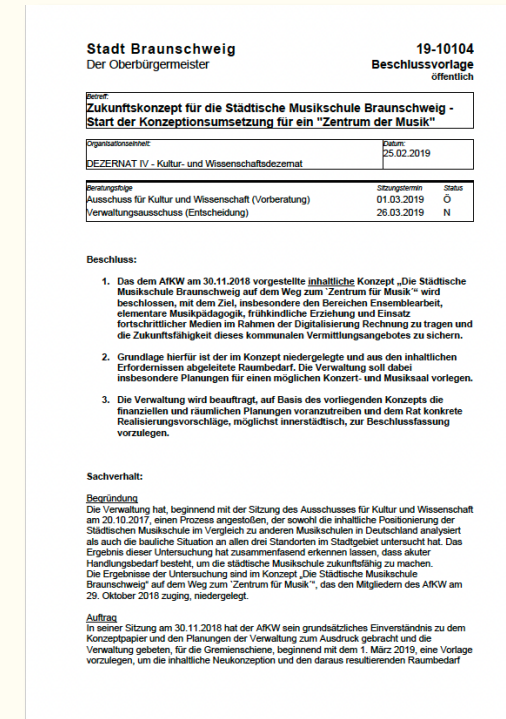
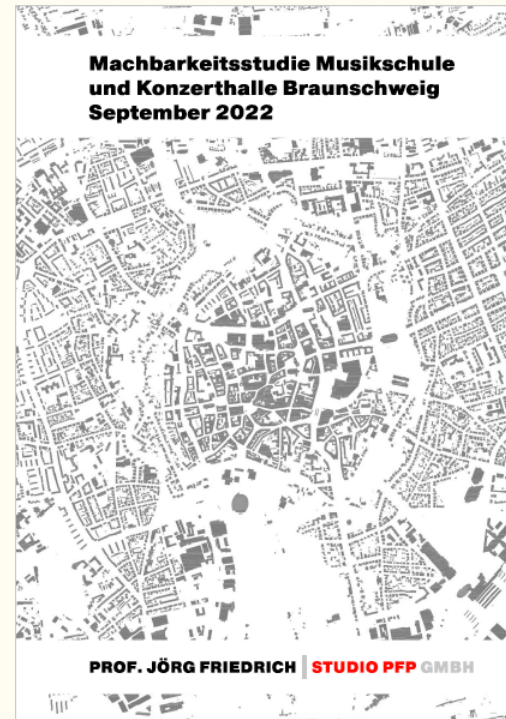
### Ressourcen

In diesem Kapitel wurden die räumlichen Voraussetzungen, die das neue "Zentrum für Musik" benötigt, kategorisiert. Der erste Schritt dazu ist eine genauere Analyse der Dokumente, die bereits vor dem Beginn dieser Machbarkeitsstudie erstellt wurden. Aufgrund der großen Zahl der vorliegenden Dokumente wurde mit dem Kernteam vereinbart, nur die gezeigten Dokumente zu analysieren. Diese Dokumente bilden einen Ausgangspunkt für das Raumprogramm der Wünsche und Anforderungen. Bei der Analyse wurde auf mehreren Ebenen unterschieden, um ein möglichst breites und vollständiges Verständnis der Anforderungen zu erhalten. Bei der Analyse dieser Dokumente wurden sie in Programm, harte und weiche räumliche Wünsche und Anforderungen unterteilt. Harte Anforderungen betreffen messbare und physische Elemente. Weiche Anforderungen betreffen atmosphärische und eher mentale Elemente.

Außerdem wurden in einem interaktiven Workshop mit dem Kernentwicklungsteam die von includi entwickelten Kartenspiele (digital) gespielt, um Aktivitätsbedürfnisse ("Essential & Expected" und "Have & Do"), räumliche Bedingungen ("Typologie") und potenzielle Partner ("Partners & Patrons") zu entdecken und zu erfassen.

Schließlich wurde ein interaktives (digitales) Online-Spiel (Miro-Game) gespielt, um die Programmkomponenten einen Öffentlichkeitskoeffizienten zuzuordnen und die räumlichen Beziehungen der Programmkomponenten zu entdecken.

Auf den folgenden Seiten werden zunächst die Ergebnisse des Kartenspiels und dann die Ergebnisse der Analyse der Dokumente dargestellt.



**CAPTION** Die oberen 3 Bilder und das Bild unten links sind die Dokumente, bereitgestellt durch den Auftraggeber, die analysiert sind. Das Bild unten rechts zeigt das von includi entwickelte Kartenspiel.



# 3.2 WÜNSCHE & BEDÜRFNISSE

## Kartenspiel Ergebnisse

Die hier gezeigten Ergebnisse der Kartenspiele beziehen sich auf die folgenden Themen.

Beim gelben Spiel "Essential & Expected" geht es darum, einen Einblick in die physischen und psychologischen Anforderungen zu erhalten (die "Need to haves"). Bei dem roten Spiel "Have & Do" geht es um die Aktivitäten (Nice to haves), bei dem blauen Spiel "Partners & Patrons" um externe Stakeholder, mit denen das "Zentrum für Musik" zusammenarbeiten kann (Content Enrichment), und bei dem Spiel "Look&Feel" mit mehrfarbigen Fotos um die Anforderungen an die Aufenthaltsqualität. Das letzte Spiel ist das Typologie-Kartenspiel und mit der räumlichen Gestaltung zu tun hat.

Die Ergebnisse aus dem "Essential & Expected" und "Have & Do" Spiel sind die Kombination aus dem Kernentwicklungsteam und der Nutzerumfrage. Die Ergebnisse aus dem "Look & Feel" Spiel sind aus der Nutzerumfrage. Die Ergebnisse aus dem "Partners & Patrons" und "Typologie" Spiel sind von dem Kernentwicklungsteam.

Um ein tieferes Verständnis dieser Ergebnisse zu bekommen, werden die Ergebnisse (außerhalb "Typologie") auf einer Matrix analysiert (nächste Seite).

Die typologischen Karten zeichnen sich durch eine informelle Atmosphäre, Inklusion, einen angemessenen Maßstab, Flexibilität sowie Sichtbarkeit und Aktivität über die physischen "Grenzen" des Gebäudes hinaus aus.



CAPTION Übersicht über die meistgewählten Karten pro Spiel.



# 3.2 WÜNSCHE & BEDÜRFNISSE

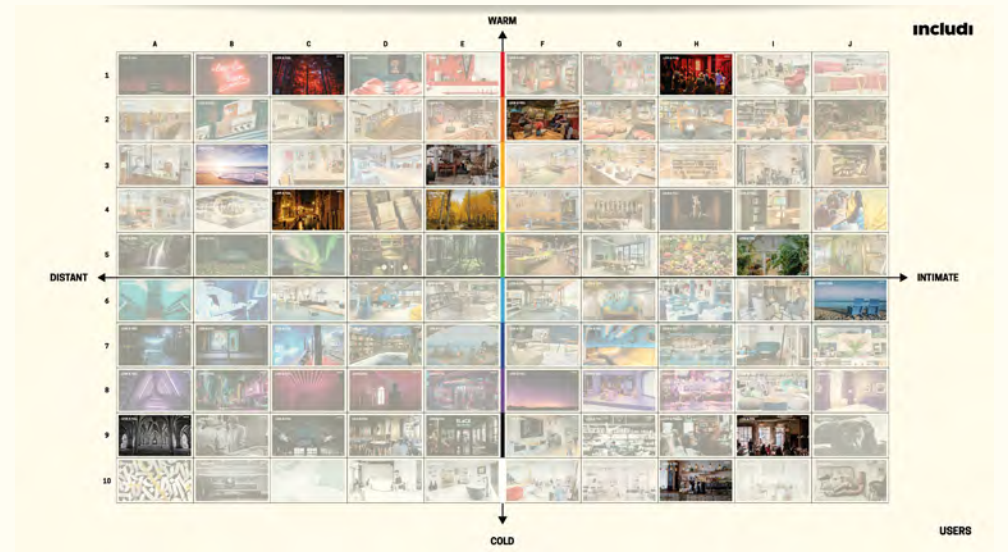
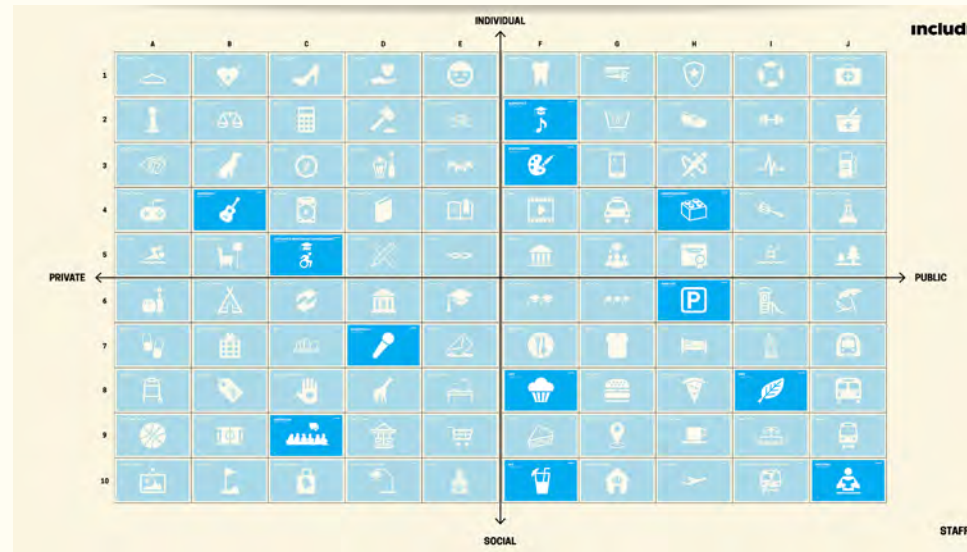
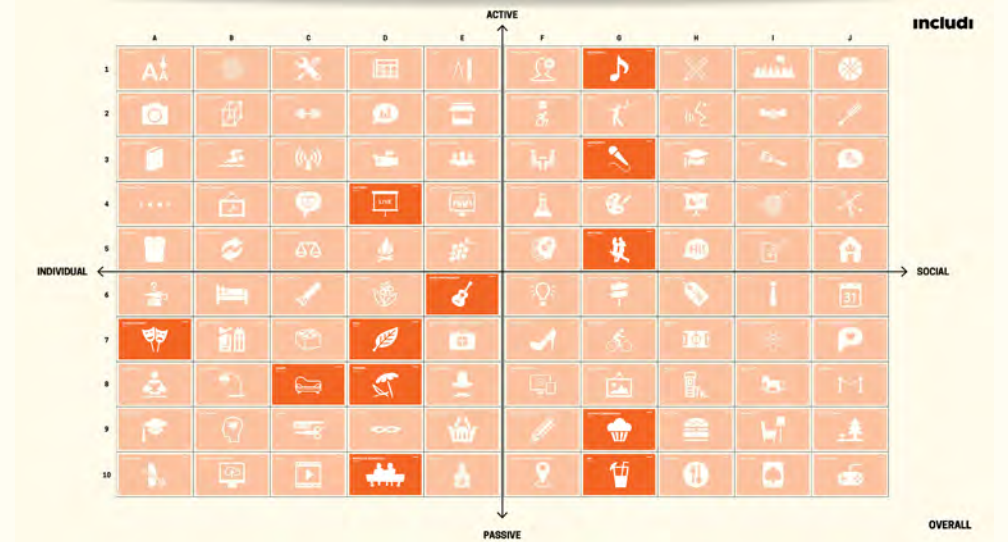
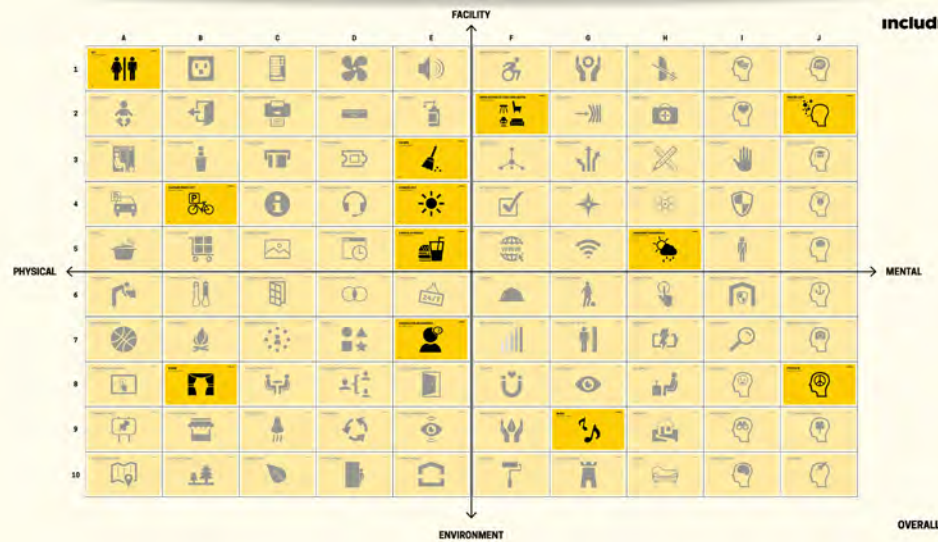
## Kartenspiel Ergebnisse - Matrixen

Die Übersicht über das "Essential & Expected" Spiel zeigt eine Ausrichtung auf die "facility"-bezogenen Bedürfnisse, die sowohl physisch als auch mental sind.

Die Übersicht über das "Have & Do" Spiel zeigt eine leichte Tendenz zu passiven und individuellen Aktivitäten, konzentriert sich aber hauptsächlich auf das Herz und balanciert individuelle und soziale Aktivitäten aus.

Der Überblick über das Spiel "Partner & Patrons" zeigt ein gemischtes Bild, das sich jedoch mehr in Richtung öffentlicher Partner bewegt.

Das "Look & Feel" Überblick zeigt eine Präferenz für eine warme, nahe Atmosphäre, die sowohl "distanziert" als auch intim sein kann.



**CAPTION** Die am meisten gewählten Karten auf den Matrizen für jedes Spiel eingetragen.



# 3.3 RÄUMLICHE BEDÜRFNISSE

## Globale Zusammenfassung

Um die Erkenntnisse über die Bedürfnisse des Projekts weiter zu strukturieren, sind drei Kategorien definiert, anhand derer die Informationen aus den Dokumenten destilliert sind: harte Anforderungen (d. h. Bedingungen, die durch einmalige Maßnahmen erfüllt werden müssen), weiche Anforderungen (d. h. beziehungs-basierte Eigenschaften, die ständig entwickelt und gepflegt werden müssen) und Programmanforderungen (d. h. die Bereitstellung von Angeboten und Aktivitäten). Dieser Überblick hat nicht den Anspruch, exakt richtig oder vollständig zu sein, sondern die wichtigsten Punkte zu erläutern.

Das künftige Haus der Musik soll sich nahtlos in die Außenumgebung einfügen und eine einzigartige urbane Präsenz gewährleisten. Nutzerkomfort und kreative Inspiration stehen an erster Stelle, wobei der Schwerpunkt auf sozialer Interaktion und Inklusion liegt. Das Gebäude sollte eine außergewöhnliche Akustik, Klimakontrolle und Beleuchtung bieten und flexible Raumnutzung gewährleisten. Sicherheit am Eingang, Raumaufteilung, Effizienz und Nachhaltigkeit sind wichtige Aspekte. Das Design sollte einladend und multifunktional sein und die kulturelle Inklusion fördern, damit es zu einem Zentrum für Kreativität, Gemeinschaft und kulturelle Aktivitäten wird.

HARTE ANFORDERUNGEN	WEICHE ANFORDERUNGEN	PROGRAMMANFORDERUNGEN
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Verbindung zum Außenbereich</li> <li>▪ Tiefgarage</li> <li>▪ Städtische Sichtbarkeit</li> <li>▪ Gute Akustik, Klima und Beleuchtung</li> <li>▪ Mobiles Mobiliar - leichte Zugänglichkeit zu allen Räumen</li> <li>▪ Trennung von Backstage mit Frontstage und Musikschule</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Angenehm für alle Benutzer</li> <li>▪ Künstlerisch anregend</li> <li>▪ Soziale Qualität des Aufenthalts</li> <li>▪ Ein Ort der Begegnung</li> <li>▪ Verkehrssicherheit im Eingangsbereich</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Effizient und funktionell</li> <li>▪ Flexibel</li> <li>▪ Zukunftsorientiert</li> <li>▪ Einladend</li> <li>▪ Ort der Begegnung, Kreativität und Entspannung</li> <li>▪ Veranstaltungen und Konzerte</li> <li>▪ Musik entdecken, entwickeln, lehren, praktizieren und teilen</li> <li>▪ Kulturarbeit (mit Flüchtlingen, Migranten und Menschen mit Behinderungen)</li> </ul>

**CAPTION** Übersicht der Anforderungen nach Kategorie.



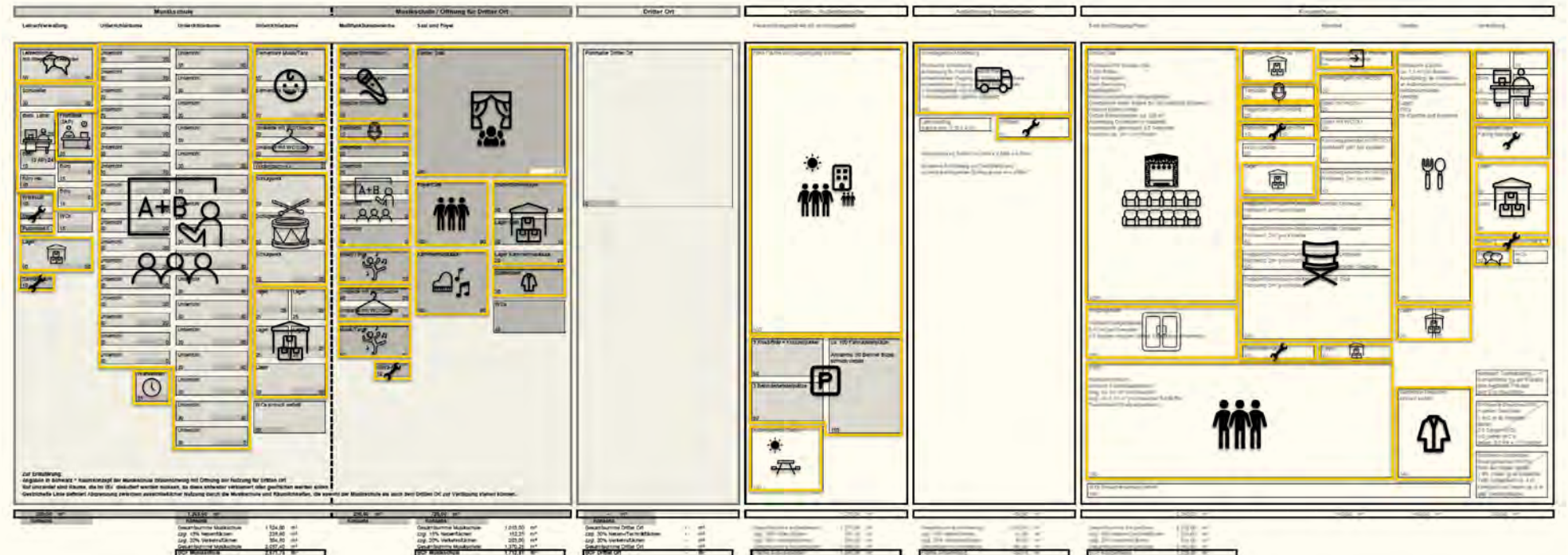
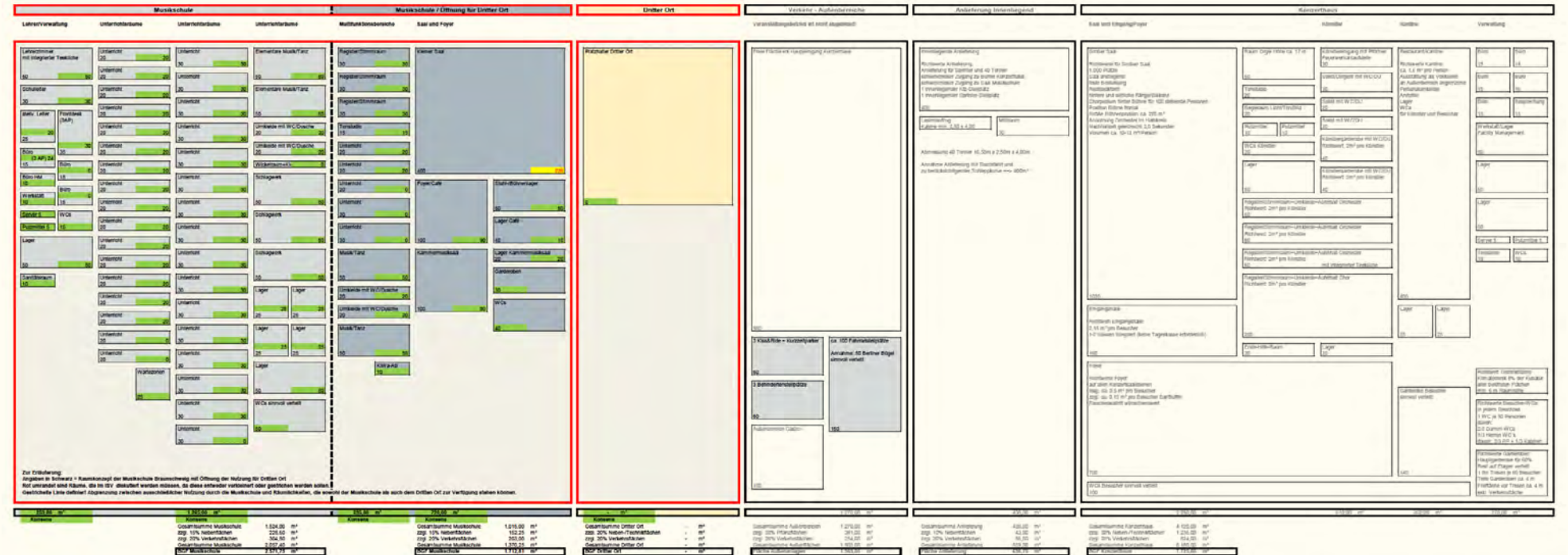
# 3.4 ANALYSE RAUMPROGRAMM

## Dokumentanalyse und Miro Game

Welche Rolle spielt der dritte Ort im räumlichen Anforderungsprogramm? Wo ist der dritte Ort zu finden und wie ist er mit dem Programm der Musikschule und des Konzerthauses verwoben? Wie verhält sich das Raumprogramm zueinander und welche Verbindungen sind denkbar? Dies sind die wichtigsten Fragen, die in diesem Kapitel beantwortet werden. Zur Beantwortung dieser Frage wurde eine Reihe von Schritten unternommen.

Schritt 1 Als erstes wurde das aktuelle Raumprogramm analysiert. Es zeigt auf, dass das Programm nach Instituten (Musikhochschule oder Konzertsaal) aufgeteilt ist. Noch nicht festgelegt oder bestimmt ist in diesem Schritt der Umfang und Funktion(en), der dem dritten Ort zuzuordnen ist.

Schritt 2 Das aktuelle Programm wurde in Cluster eingeteilt, um eine interaktive Art und Weise (durch ein Online-"Spiel") zu ermöglichen, das Programm zu studieren und zu analysieren.



CAPTION Bild oben: Schritt 1. Bild unten: Schritt 2.

# 3.5 ÖFFENTLICHKEITSKOEFFIZIENT

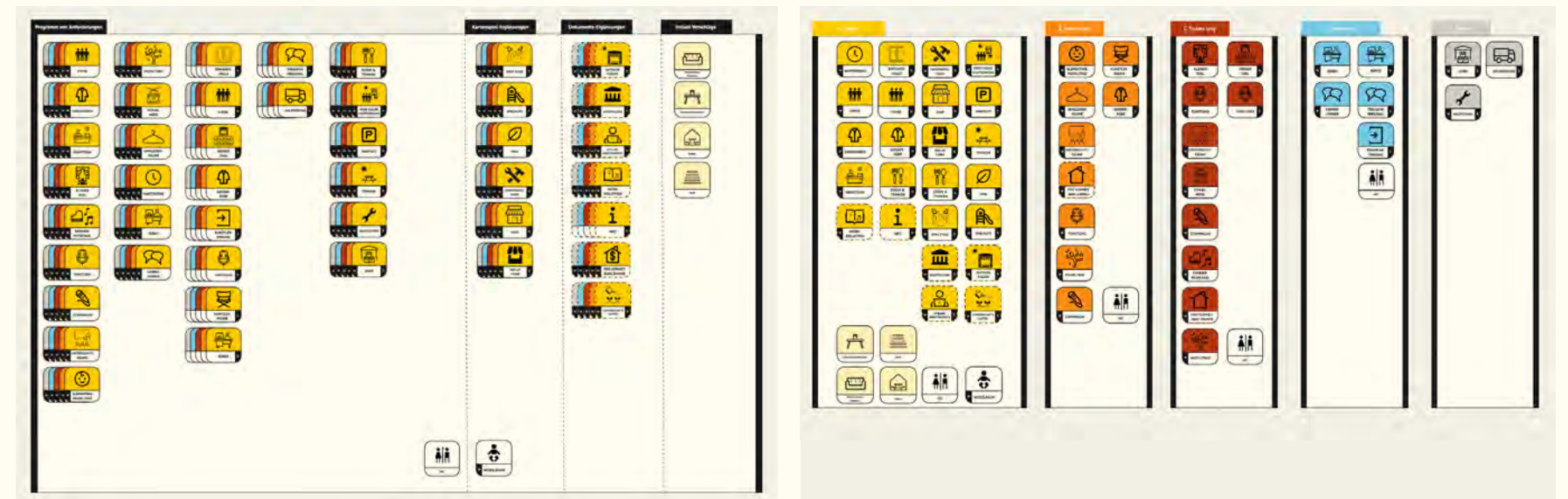
Eine neue Art der Kategorisierung

In Schritt 3 wurden "Funktionsstempel" (ohne m2-Bezug) erstellt, in denen die Programmbestandteile zunächst mit einem undefinierten Grad an Öffentlichkeit, dem sogenannten Öffentlichkeitskoeffizienten, abgebildet wurden (unten links). Im Öffentlichkeitskoeffizienten wurde von der größten bis zur geringsten Öffentlichkeit unterschieden, nämlich: public, semi-public, ticket only, invitation oder service. Diese Formen der Öffentlichkeit werden in der nebenstehenden Tabelle erläutert.

In Form von Workshops hat sich das Kernentwicklungsteam in verschiedene Teams aufgeteilt, um zu klassifizieren, welche Funktion zu welchem Öffentlichkeitskoeffizient gehört (unten rechts). Die kategorisierte Übersicht zeigt, dass eine Vielzahl von Funktionen als public oder semi-public bezeichnet wird.

Das ist eine gute Nachricht! Dies bietet Möglichkeiten und Chancen, das Raumprogramm und das künftige Gebäude so zu gestalten und aufzuteilen, dass sich der Nutzer möglichst reibungslos durch das künftige "Zentrum für Musik" bewegen kann, in dem Barrieren so weit wie möglich reduziert werden und zufällige und wertvolle Begegnungen stattfinden und eine gegenseitige Bereicherung zwischen den verschiedenen Funktionen stattfindet.

	BERECHTIGUNG				KOSTEN	
	OFFEN	RESERVIERUNG	AUF EINLADUNG	NICHT ZUGÄNGLICH/BERECHTIGUNG	KOSTENLOS	(MÖGLICH) KOSTENPFLICHTIG
<b>PUBLIC</b>	X				X	
<b>SEMI - PUBLIC</b>		X			X	
<b>TICKETS ONLY</b>		X				X
<b>INVITATION</b>			X		X	
<b>SERVICE</b>				X	X	



CAPTION Überblick über Schritt 3.



# 3.6 RÄUMLICHE BEZIEHUNGEN

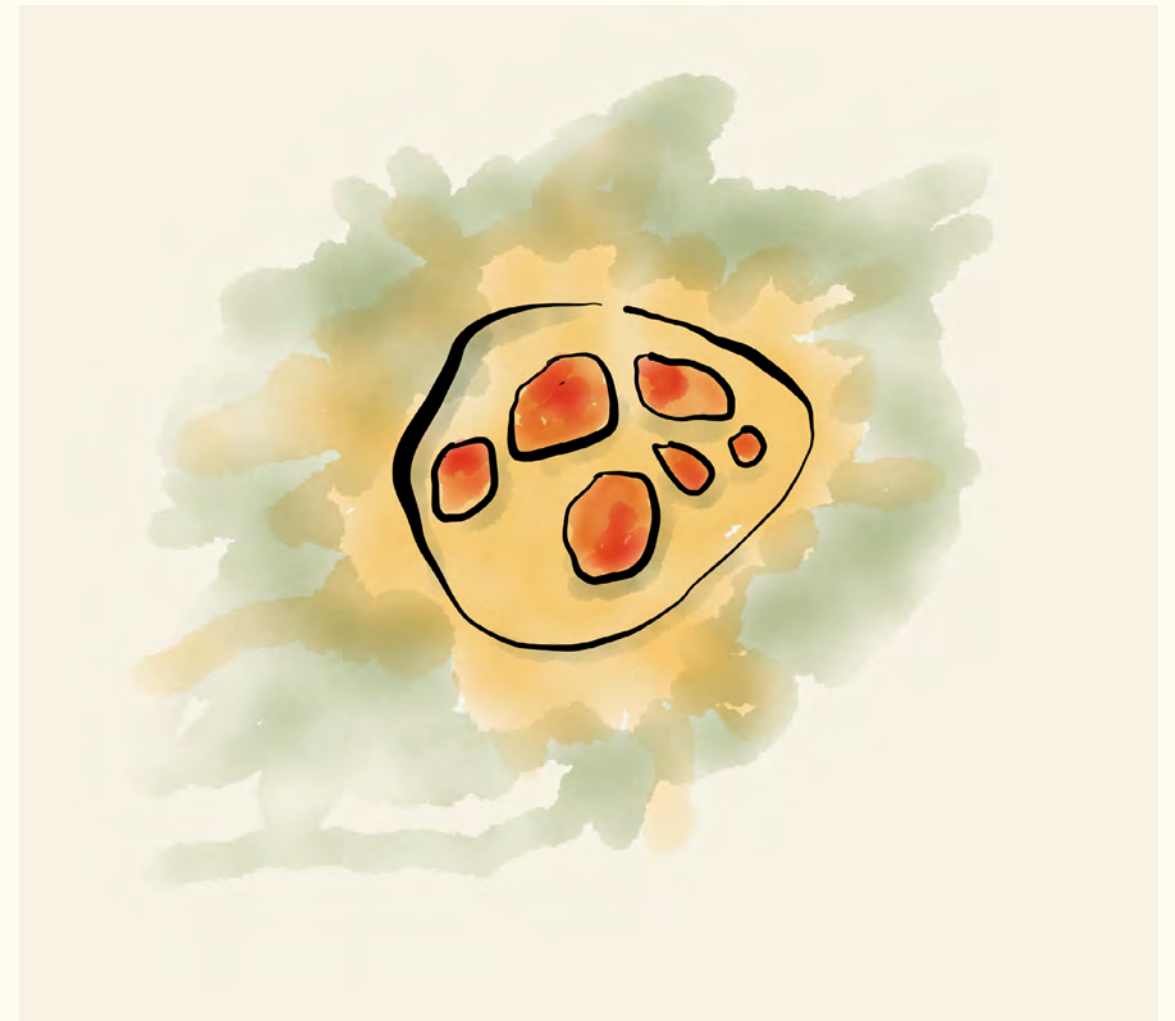
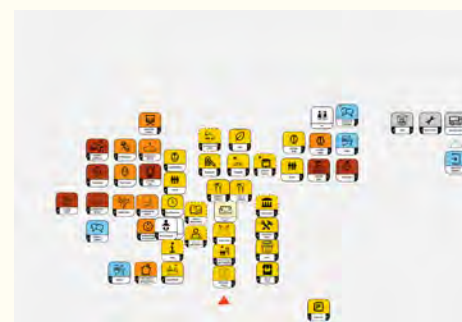
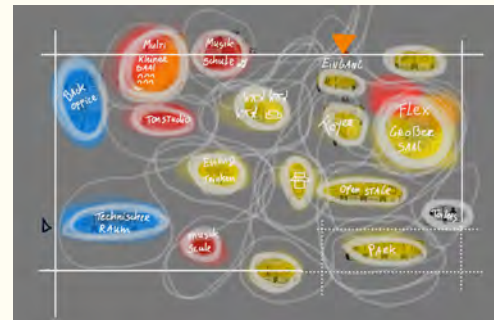
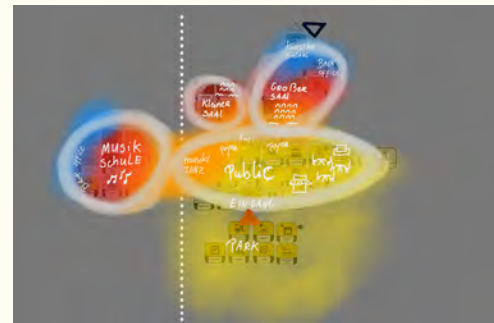
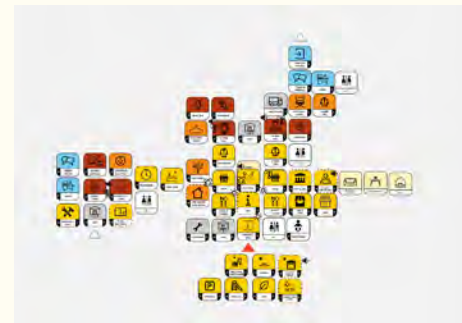
## Miro Game, Analyse und Ambitionsskizze

Schritt 4 Mit der neuen Zuordnung der Funktionen nach dem Öffentlichkeitskoeffizienten haben die Teams ein räumliches Beziehungsdiagramm entwickelt, das die Frage beantwortet: Wie verhalten sich die Funktionen/Programmkomponenten zueinander?

Schritt 5 Die Ergebnisse des räumlichen Beziehungsspiels wurden analysiert und in einer Skizze zusammengefasst, die das Hauptkonzept darstellt.

Das Hauptkonzept ist charakterisiert durch

- eine starke Verbindung zwischen innen und außen
- das "Grün" der Umgebung, das auch innerhalb des Gebäudes eine Rolle spielt
- als "gemeinsame Basis" oder Grundlage für verschiedene Funktionscluster
- wodurch eine zugängliche, niedrighschwellige Umgebung geschaffen wird
- in der die menschliche Maßstab eine wichtige Rolle spielt
- und die Funktionen wie in einer "Minestrone-Suppe" miteinander vermischt werden.








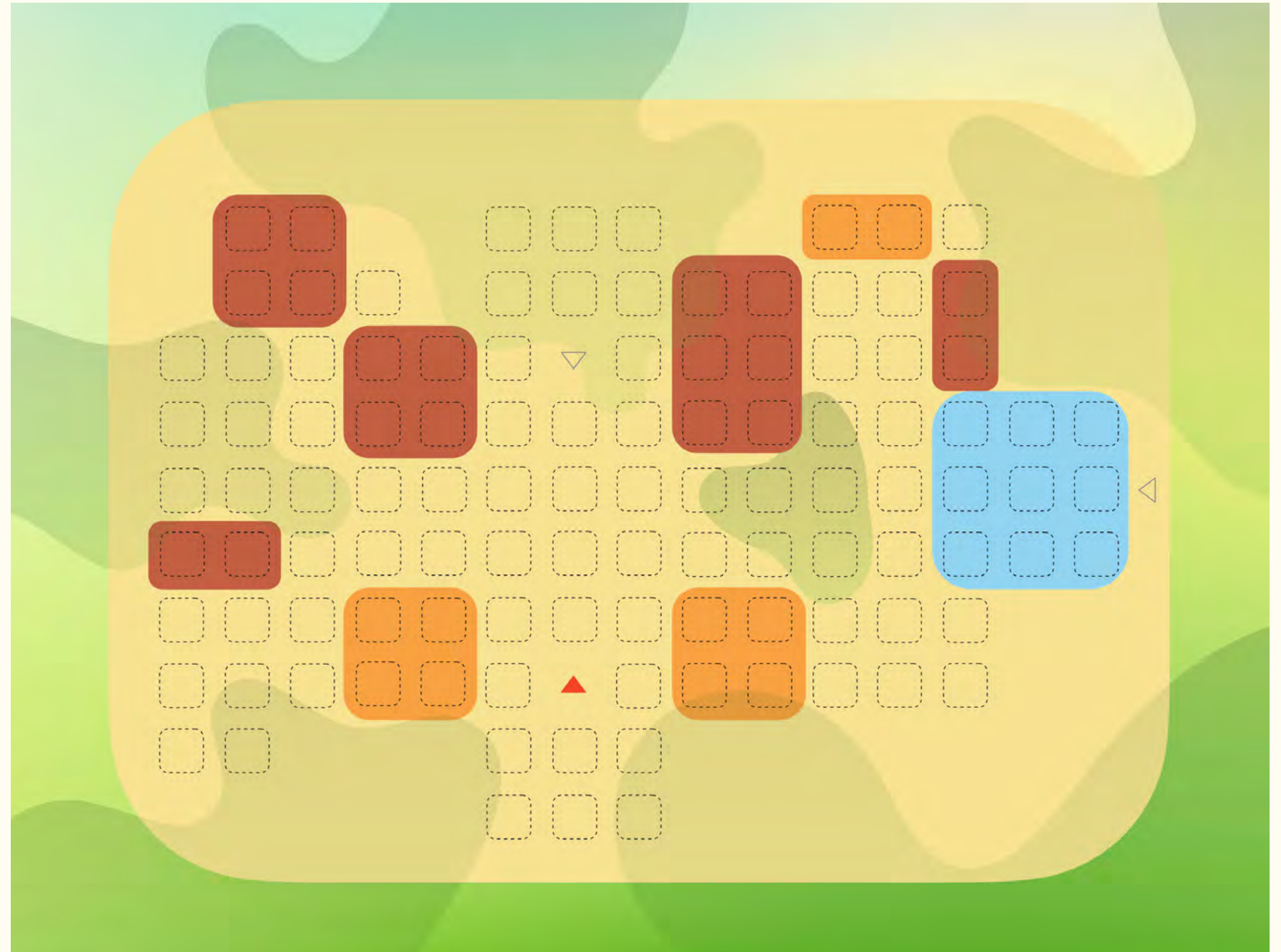
CAPTION Bilder Links: Schritt 4. Bilder mitten und rechts: Schritt 5.

# 3.7 RÄUMLICHEN STRUKTUR

Eine Grundlage

Schritt 6 Die Ziele, Ergebnisse und das Hauptkonzept wurden in eine räumliche Struktur gezeigt, die die Grundlage für die weitere Entwicklung des räumlichen Beziehungsschemas in einer nachfolgenden Phase bildet.

-  Außenumgebung verbunden mit Innen
-  "public" Funktionen / Bereiche als "common ground"
-  "semi public" Funktionen / Bereiche
-  "ticket only" Funktionen / Bereiche
-  "invitation" Funktionen / Bereiche



CAPTION Der räumlichen struktur: Schritt 6.





# **4. RPM**

## LERNEN VON REFERENZEN



# 4.1 RPM ERKLÄRUNG

## Theoretische und methodische Grundlagen

Um ein neues Produkt zu entwickeln - sagen wir mal eine neue Zigarette (warte eine Sekunde und buh uns nicht gleich aus!), besteht eine Möglichkeit, den Entwicklungsprozess zu beginnen, darin, die Eigenschaften anderer Produkte zu untersuchen und die Qualitäten herauszufiltern, die das neue Produkt haben sollte. Dabei wenden wir die Relative Positionierungsmethode (RPM) an. Der erste Schritt besteht darin, die Ausgangssituation, die sogenannte "Default Line", zu betrachten, die auch als Benchmark dient.

Als Nächstes legen wir die gewünschten Eigenschaften fest; für eine neue Zigarette könnten wir Verpackung, Preis, Suchtpotenzial, gesundheitliche Wirkung und soziales Potenzial in Betracht ziehen. In einem dritten Schritt untersuchen wir Referenzen, die sowohl unmittelbar verwandt als auch weniger offensichtlich sind, und bewerten jede von ihnen im Vergleich zur Default Line. Nachdem wir alle Referenzen analysiert und unsere Präferenzen geprüft haben, erstellen wir eine sogenannte "Needs line", die die erwarteten Eigenschaften des neuen Produkts beschreibt. Auf den ersten Blick zeigt die Needs line, welche Referenzen bereits eng mit unseren Präferenzen übereinstimmen. Schließlich hilft es uns, genau die Eigenschaften zu antizipieren, die wir in das neue Produkt einbringen wollen, und so ein Bild zu schaffen, das dem Produkt entspricht.

Die Anwendung der Hierarchie der Raumbedürfnisse macht deutlich, dass das Gebäude geschaffen wird, um seinen Besuchern zu dienen. Wir glauben, dass es wichtig ist, die Faktoren zu untersuchen, die einen Ort zu einem erfolgreichen Dritten Ort machen, an dem

sich alle wohlfühlen, und dass wir, wenn wir sie als theoretische Grundlage nutzen, die grundlegenden Bedürfnisse der Menschen verstehen können. Aber lass uns hier erklären, was wir mit der Hierarchie der Raumbedürfnisse meinen: Die Hierarchie der Raumbedürfnisse basiert auf einer Vielzahl von theoretischen Ansätzen. Abraham Maslow legt mit seiner Bedürfnishierarchie (erstmalig 1943) den Grundstein, indem er feststellt, dass erst dann, wenn weitere Grundbedürfnisse des Menschen befriedigt sind - von den Grundbedürfnissen bis zu den psychologischen Bedürfnissen -, geistige Erfüllung erreicht werden kann.

William H. Whyte (1980) und Aga Skorupka (2008) ergänzen Maslows Denken, indem sie den räumlichen Aspekt als entscheidenden Beitrag zum psychischen Wohlbefinden hinzufügen. Dies erleichtert uns das Verständnis dafür, wie wir für einen angenehmen und dauerhaften Aufenthalt sorgen können. Ray Oldenburg (1989) wendet diese Ideen auf den öffentlichen Raum an, indem er die soziale Rolle von Third Places definiert und aufzeigt, welche Art von Umgebung erforderlich ist, damit Orte florieren. Joseph Pine (1999) geht der Frage nach, was genau die geistige Erfüllung - die letzte Stufe der Maslowschen Hierarchie - fördert: Erfahrung schafft nicht nur bleibende Erinnerungen, sondern verändert letztendlich auch diejenigen, die sie macht. Letztlich ist jedes Kriterium für dritter Orte wichtig, und doch ist es unterschiedlich ausgeprägt. Daraus ergibt sich für uns die Notwendigkeit einer Analyse mit der RPM-Methode, um die Eckpfeiler des neuen "Zentrums für Musik" gründlich zu verstehen.

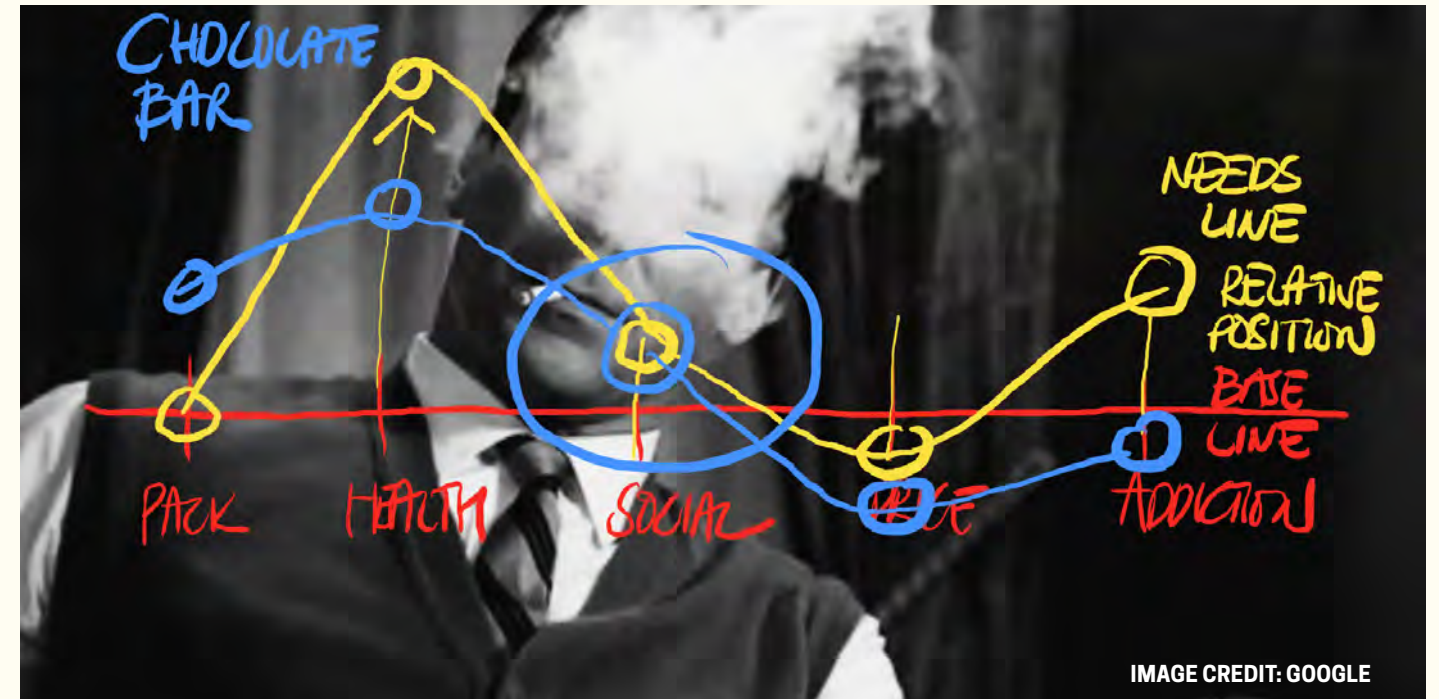


IMAGE CREDIT: GOOGLE

### MASLOV & WHYTE, OLDENBURG, SKORUPKA AND PINE HIERACHY OF SPATIAL NEEDS

#### SELF-ACTUALIZATION

(E1) INSPIRATIONAL (E2) ICONIC (E3) EXPERIENCE (E4) TRANSFORMATION (E5) BRAND IDENTITY

#### INDIVIDUAL NEEDS

(D1) VARIETY OF SPATIAL SIZES (D2) TRANQUILITY (D3) ACCESSIBILITY (D4) PRIVATE NEEDS (D5) COMFORT

#### SOCIAL NEEDS

(C1) HOSPITABLE, ENGAGING AND INVITING (C2) PLACES FOR GROUPS (C3) USABILITY (C4) INFORMALITY (C5) PROGRAMMABILITY

#### SAFETY NEEDS

(B1) SAFETY (B2) ORIENTATION (B3) HUMAN SCALE (B3) INSIDE OUTSIDE CONNECTION (B5) FLOW BETWEEN SPACES

#### PHYSIOLOGICAL AND PHYSICAL NEEDS

(A1) VISIBILITY (A2) LOW - THRESHOLD (A3) SHELTER (A4) FOOD & DRINKS (A5) WELL - BEING

CAPTION RPM applied to the case of cigarettes (top), and the Hierarchy of Spatial Needs (bottom) (Credits: aatvos).

# 4.2 WAS DAS NEUE "ZENTRUM FÜR MUSIK" BRAUCHT

## Kriterienkatalog

Bei den RPM-Eigenschaften handelt es sich um einen Katalog von Kriterien, die für die Bewertung jeder Referenz verwendet werden. Die Tabelle zeigt die besonderen Bedürfnisse für das "Zentrum für Musik". Jedes Kriterium ist wichtig, um einen florierenden Dritten Ort zu schaffen.

### A. Physiologische und physische Bedürfnisse

Der Ort befriedigt alle grundlegenden physiologischen Bedürfnisse, um einen langen Aufenthalt zu ermöglichen, einschließlich Essen und Trinken, sanitäre Einrichtungen usw.

### B. Sicherheitsbedürfnisse

Die Menschen fühlen sich wohl und sicher, wenn sie das Gebäude betreten und nutzen. Es ist leicht zu navigieren und zu überblicken.

### C. Soziale Bedürfnisse

Die Umgebung ist familiär und das Personal ist gastfreundlich. Es gibt Raum für die Menschen, um miteinander in Kontakt zu treten und durch die Programmierbarkeit ein Gefühl der Verantwortung zu bekommen.

### D. Individuelle Bedürfnisse

Einzelpersonen können Räume und Unterstützung finden, die ihren speziellen Bedürfnissen entsprechen. Die Einrichtung und das Mobiliar sind für alle Altersgruppen und Menschen mit Behinderungen geeignet.

### E. Selbstverwirklichungsbedürfnisse

Die Menschen profitieren von einem Besuch: Sie fühlen sich inspiriert, lernen etwas Neues und entwickeln ein gestärktes Gefühl der Zugehörigkeit. Das "Zentrum für Musik" ist einprägsam, hat eine starke Präsenz und ist für alle zugänglich.

## "ZENTRUM FÜR MUSIK" SPEZIFISCH RPM CONDITIONS

### A1 VISIBILITY

Prominente Lage, Sichtachse des Hauptbahnhofs.

### A2 LOW - THRESHOLD

Sichere Verkehrssituation am Eingang, leichter Zugang für Familien und Kinder.

### A3 SHELTER

Regulierbares Raumklima, gute Akustik und Beleuchtung. Bequeme und gemütliche Wartebereiche.

### A4 FOOD & DRINKS

Wichtig, um alle Sinne des Besuchers anzusprechen und einen lebendigen Ort der Begegnung zu schaffen.

### A5 WELL - BEING

Gute Zugänglichkeit für Menschen mit körperlichen Behinderungen und Transport von Instrumenten.

### B1 SAFETY

Kinder können sicher herumlaufen, Schutz wertvoller Materialien.

### B2 ORIENTATION

Klare Orientierung für die verschiedenen Nutzungen des Gebäudes.

### B3 USABILITY

Ergonomisch geeignet für verschiedene Zielgruppen, auch für Kinder. Einfache Beweglichkeit von Möbeln und Instrumenten.

### B4 IN OUT CONNECTION

Der Außenbereich kann für Veranstaltungen und Aktivitäten genutzt werden.

### B5 OVERFLOW SPACES

Klare Trennung zwischen Backstage- und Frontstage-Funktionen.

### C1 HOSPITABLE

Räume, die dazu einladen, länger zu bleiben und andere zu treffen.

### C2 GROUP SPACES

Viel Platz für große Gruppen bei Veranstaltungen, Unterricht und Musizieren.

### C3 USABILITY

Förderung einer aktiven Gemeinschaft von Schülern, Musikern und Musikliebhabern.

### C4 INFORMALITY

Ein Ort, an dem sich jeder entspannen, treffen, Ideen austauschen und etwas schaffen kann.

### C5 PROGRAMMABILITY

Flexible Nutzung der Räume; einfache Anpassung an unterschiedliche Nutzungen.

### D1 VARIETY OF SPACES

Vielfältige Räume für ruhige und aktive Aktivitäten, für große und kleine Gruppen und für 1-on-1-Interaktionen.

### D2 BELONGING

Ein Ort, an dem sich Introvertierte und Extrovertierte wohlfühlen können.

### D3 INCLUSIVITY

Angenehm für alle Nutzer: in Bezug auf Alter, Kultur, sozioökonomischen Status und Fähigkeiten.

### D4 OWNERSHIP

Der Wunsch nach De-Institutionalisierung

### D5 INDIV. EXPRESSION

Ausdruck in Musik, Tanz und Theater. Gelegenheit, das Gelernte vor einem breiten Publikum zu präsentieren.

### E1 INSPIRATIONAL

Ein künstlerisch anregendes Umfeld.

### E2 LANDMARK

Ein landesweiter Leuchtturm Charakter aufgrund seiner Einzigartigkeit mit einem prominenten Platz in der Stadt.

### E3 EXPERIENCE

Das Haus eines Musikers ist besonders einladend und einladend.

### E4 TRANSFORMATION

Musik entdecken und musikalisches Talent entwickeln, neue Kenntnisse erwerben.

### E5 BRAND IDENTITY

Ein musikkultureller Treffpunkt und Zentrum für alle Bürger der Stadt.

CAPTION Overview of the RPM conditions (Credits: aatvos).



# 4.3 RPM ANGEWANDT

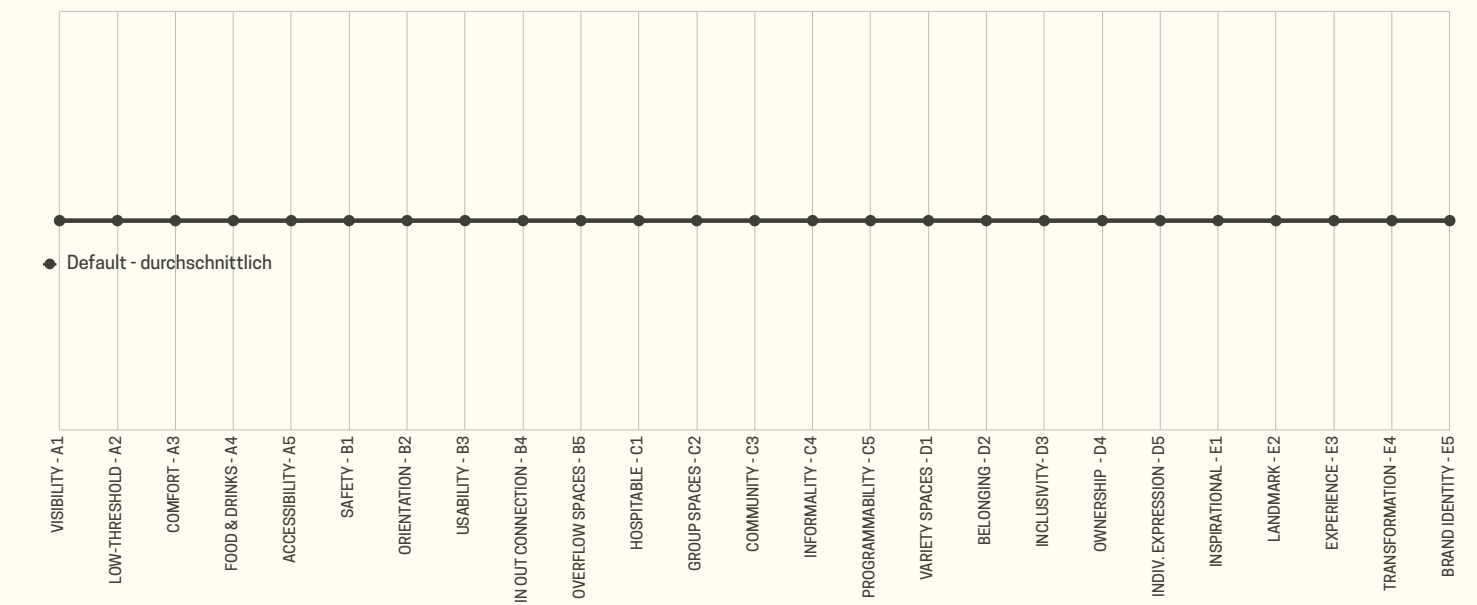
Die Reise kann beginnen!

Bevor wir RPM auf den Fall des "Zentrums für Musik" anwenden, werden wir kurz rekapitulieren: Die Default Line stellt die Ausgangssituation dar und dient als neutrale Benchmark für einen relativen Vergleich. Es ist daneben eine Future Needs Linie entwickelt, in dem die Beziehung zu 9 Referenzen untersucht wurde.

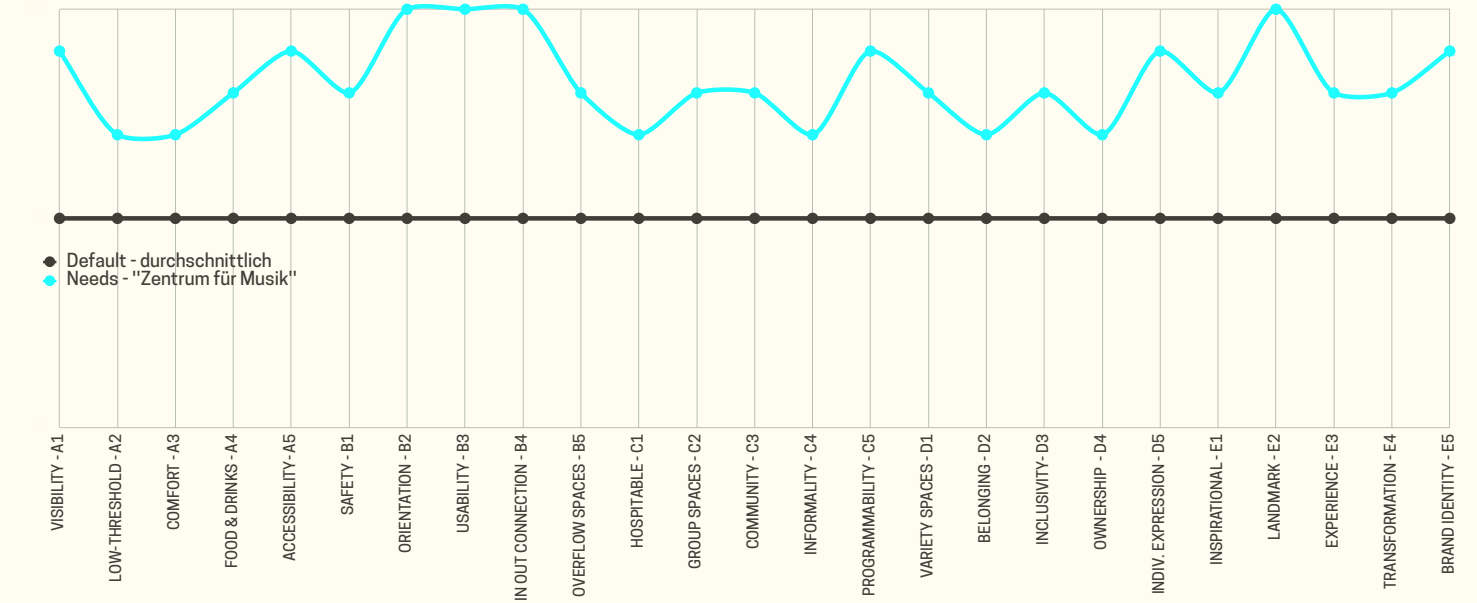
Wie in der Linie "Future Needs" auf der rechten Seite dargestellt, gibt es eine Reihe von Schwerpunkten und Prioritäten für das zukünftige "Zentrum für Musik". Es besteht ein klarer Bedarf an einem hohen Maß an Sichtbarkeit und einer Verbindung zwischen Innen und Außen, an Zugänglichkeit, Nutzbarkeit, Programmierbarkeit und einer ausgeprägten Identität, einem Landmark.

Bei der Analyse der Referenzen wird jeweils untersucht, welche spezifischen Aspekte die Referenzen mit dem Ziel übereinstimmen: die Future Needs Line.

## DEFAULT



## FUTURE NEEDS



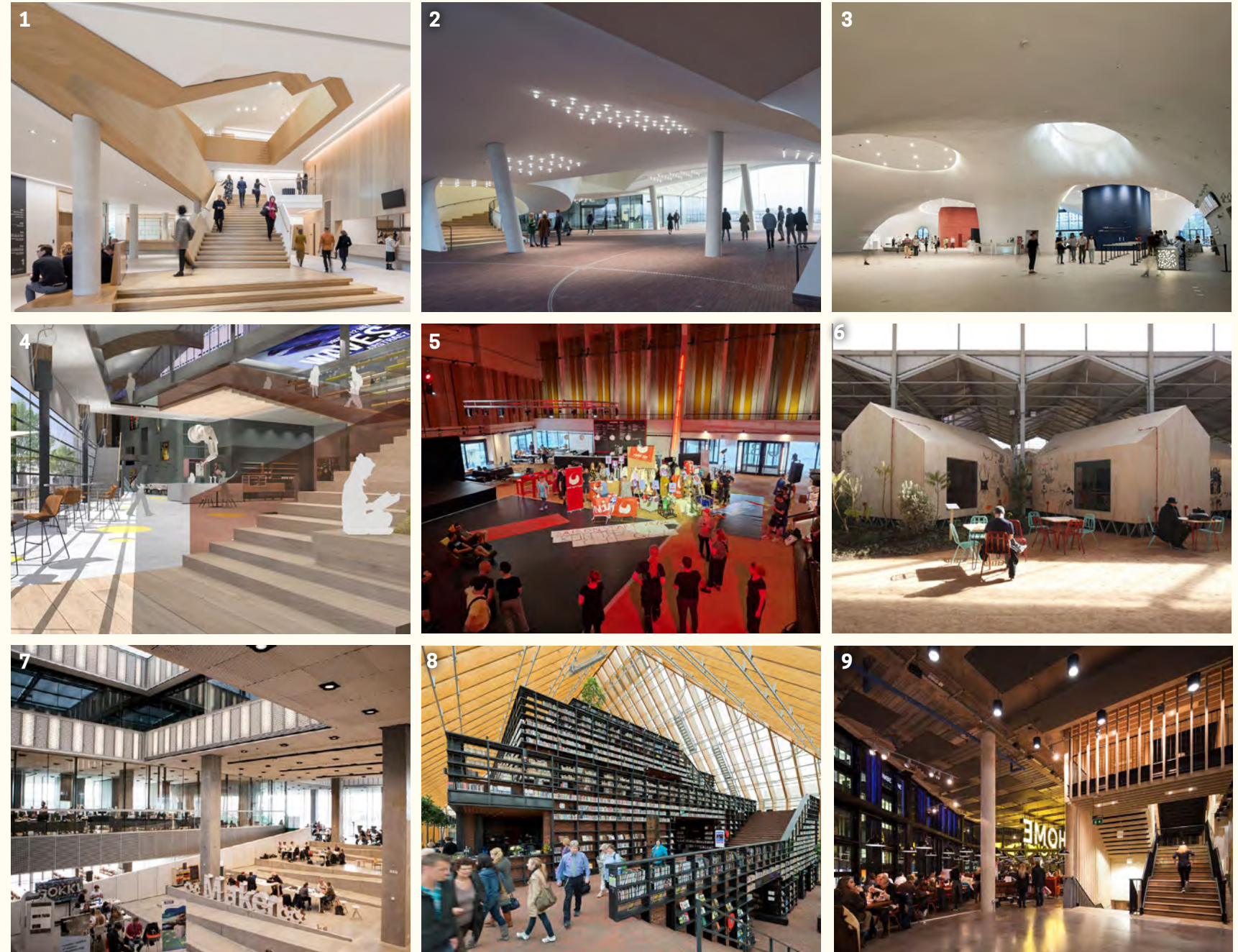
# 4.4 LERNEN VON REFERENZEN

## Introduction

Wir stehen auf den Schultern von Giganten und haben neun öffentliche Orte als Referenzen ausgewählt, die zusammen mit dem Kernentwicklungsteam des "Zentrums für Musik" eingehend untersucht sind. Die Referenzen reichen von Bibliotheken über Kulturzentren bis hin zu anderen Institutionen; darunter Orte, die innovative Wege gehen, um ihre Kunden zu erreichen, und Orte, die ausschließlich nutzergenerierte Inhalte ausstellen:

1. Ventspils koncertzāle, Lettland
2. Elbphilharmonie, Hamburg
3. National Taichung Theater, Taiwan
4. Muziekkwartier Enschede, Niederlande
5. Theater Basel, Schweiz
6. Red Bull Music Academy, Spanien
7. Dokk 1, Dänemark
8. Book Mountain, Niederlande
9. HOME Manchester, Vereinigtes Königreich

Auf den folgenden Seiten werden die verschiedenen Konzepte und räumlichen Strategien der oben aufgeführten Orte auf der ganzen Welt vorgestellt und über RPM auf den speziellen Fall des "Zentrums für Musik" angewendet.



**CAPTION** Eine Reise mit neun Stationen rund um den Globus (Credits: Diverse).



# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 1. Ventspils koncertzāle, Lettland

### Hintergrund

Musik spielt eine wichtige Rolle in der lettischen Kultur und stärkt die Identität von Gemeinschaften. Das neue Musikschul- und Konzerthaus in Ventspils ist das Herzstück der Stadterneuerung und verwandelt einen verlassenen Park in ein lebendiges Zentrum. Es bietet hochmoderne Räume für Proben und Aufführungen mit innovativem Umweltschutz.

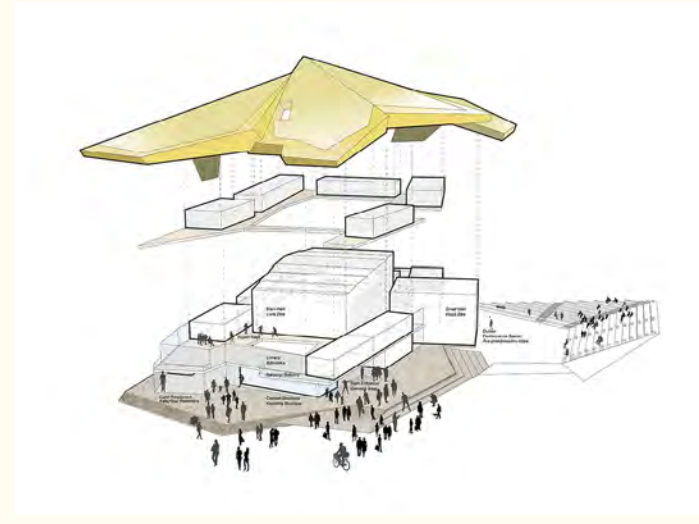
### Räumliche Strategie

Die einzigartige Dachkonstruktion schützt das Gebäude vor Witterungseinflüssen und sorgt für einen einzigartigen Eindruck. Durch seine Lage in einem offenen Bereich integriert es sich in den zentralen Platz und die umliegenden Straßen. Im Inneren steht die formale Struktur eines Konzertsaals im Kontrast zu den informellen Foyers. Neben den Foyers gibt es eine Musikbibliothek, einen grünen Raum und Unterrichtsräume, die sich bis zu den Terrassen und Balkonen erstrecken. Die offenen Raumverbindungen schaffen einen zusammenhängenden Raum mit zahlreichen Bereichen für verschiedene Aktivitäten.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Reichlich Sonnenlicht erhellt das Gebäude, doch die Wahl der Materialien und Farben kann aufgrund der vielen leeren Räume ein kühles, unpersönliches Gefühl vermitteln. Das Gebäude wurde gezielt so entworfen, dass es ein erkennbares Merkmal und ein Identitätssymbol für die Gegend darstellt. Außerdem kann es sich flexibel zur Umgebung hin öffnen und Konzerte im Freien veranstalten.

**CAPTION** Ventspils koncertzāle, Lettland.  
(Credit: <https://www.haascookzemmrich.com>).



- + OFFENHEIT
- + INNEN-AUSSEN BEZIEHUNG
- + VIELFÄLTIGE NUTZBARKEIT
- + HELL / LICHT
- + LANDMARK
- DISTANT
- KÜHL
- ZU VIELE BARRIEREN





# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 2. Elbphilharmonie, Hamburg

### Hintergrund

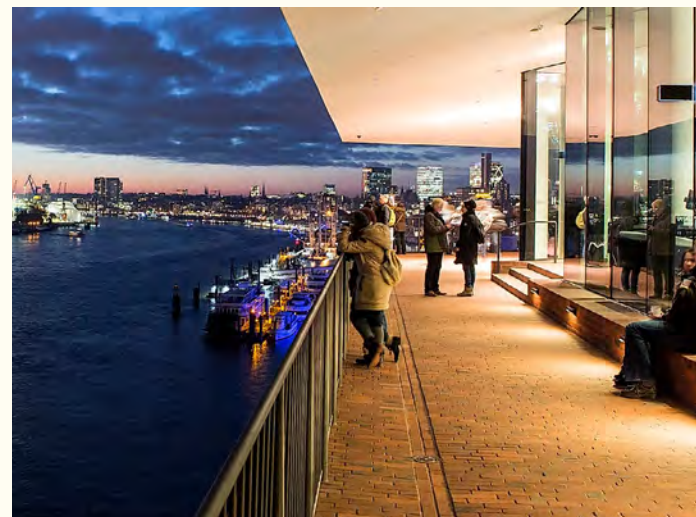
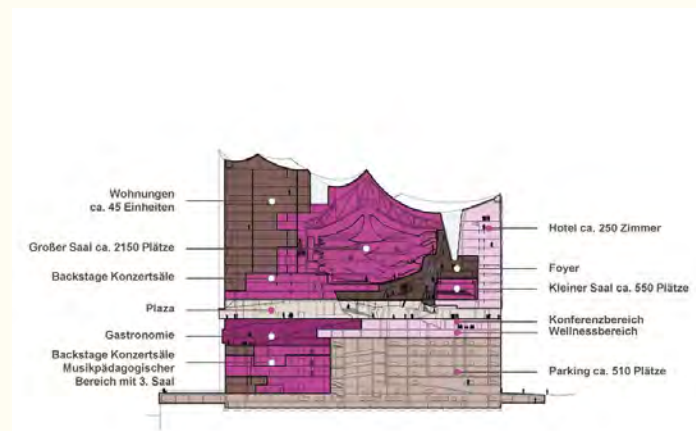
Die Elbphilharmonie in Hamburg, Deutschland, ist ein architektonisches Meisterwerk mit ihrer markanten wellenförmigen Gestaltung. Dieser renommierte Konzertsaal wird für außergewöhnliche Akustik gefeiert und zieht Musikliebhaber aus der ganzen Welt an. Sie bietet atemberaubende Panoramablicke auf die Stadt und die Elbe, schafft ein einzigartiges sinnliches Erlebnis.

### Räumliche Strategie

Das Innendesign der Elbphilharmonie ist eine Mischung aus Klasse und Eleganz, geprägt von der wellenförmigen Struktur und der Verwendung von warmem Holz, das für eine bemerkenswerte Akustik sorgt. Offene Verbindungen und viel natürliches Licht schaffen ein Gefühl der Einheit und Anpassungsfähigkeit und fördern verschiedene Programmierungsmöglichkeiten. Das futuristische Design des Gebäudes ist ein Highlight der Stadt, das an einen Leuchtturm erinnert. Es bietet eine spektakuläre Aussicht und eine luftige Atmosphäre, auch wenn der erhöhte öffentliche Eingang und die begrenzte Begrünung ein Gefühl der Abgeschiedenheit vom städtischen Umfeld vermitteln.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Die großen offenen Räume in Kombination mit der Wahl der Materialien und Farben können dem Innenraum gelegentlich einen unpersönlichen Touch verleihen. Das Fehlen von einladenden Möbeln kann dazu führen, dass sich der Raum kalt anfühlt und nicht als Treffpunkt geeignet ist, an dem sich die Besucher wohlfühlen und lange bleiben.



CAPTION Elbphilharmonie, Hamburg   
 (Credit: <https://www.architectenweb.nl>).



# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 3. National Taichung Theater, Taiwan

### Hintergrund

Das National Taichung Theater in Taiwan ist ein architektonisches Meisterwerk mit seinem modernen Design und herausragender Akustik. Es vereint auf harmonische Weise Kunst und Architektur und bereichert die Kulturlandschaft Taiwans, wobei es weltweit Anerkennung für seine innovativen Räume und fließenden Linien erhält.

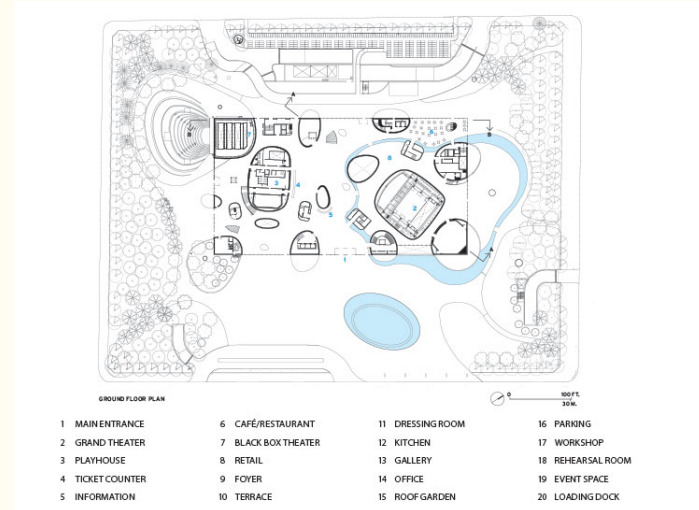
### Räumliche Strategie

Das Interieur ist ein verspieltes, geschwungenes Erlebnis, das zu Fantasie und vielfältigen Interpretationen einlädt und sich ideal für Ausstellungen, Pop-up-Events und mehr eignet. Die sanften Kurven schaffen ein sanftes, einladendes Ambiente, und der offene, lichtdurchflutete Raum ist eine Leinwand für kreativen Ausdruck. Das Gebäude fügt sich nahtlos in die urbane Umgebung ein und fördert eine lebendige Nachbarschaft, die die Menschen dazu einlädt, am Theatergeschehen teilzunehmen. Vom Dachgarten bis zum Freiluftkino und Amphitheater, das mit einer vielseitigen Bühne verbunden ist, schließt es die Lücke zwischen Innen- und Außenunterhaltung. Durch den innovativen Einsatz digitaler Projektionen verwandelt das Theater Kunst in ein multidimensionales Erlebnis und erweitert die Grenzen der Kreativität. Sein kühnes und futuristisches Design mag für den lokalen Kontext unkonventionell erscheinen, aber es ist ein Leuchtturm der architektonischen Innovation.

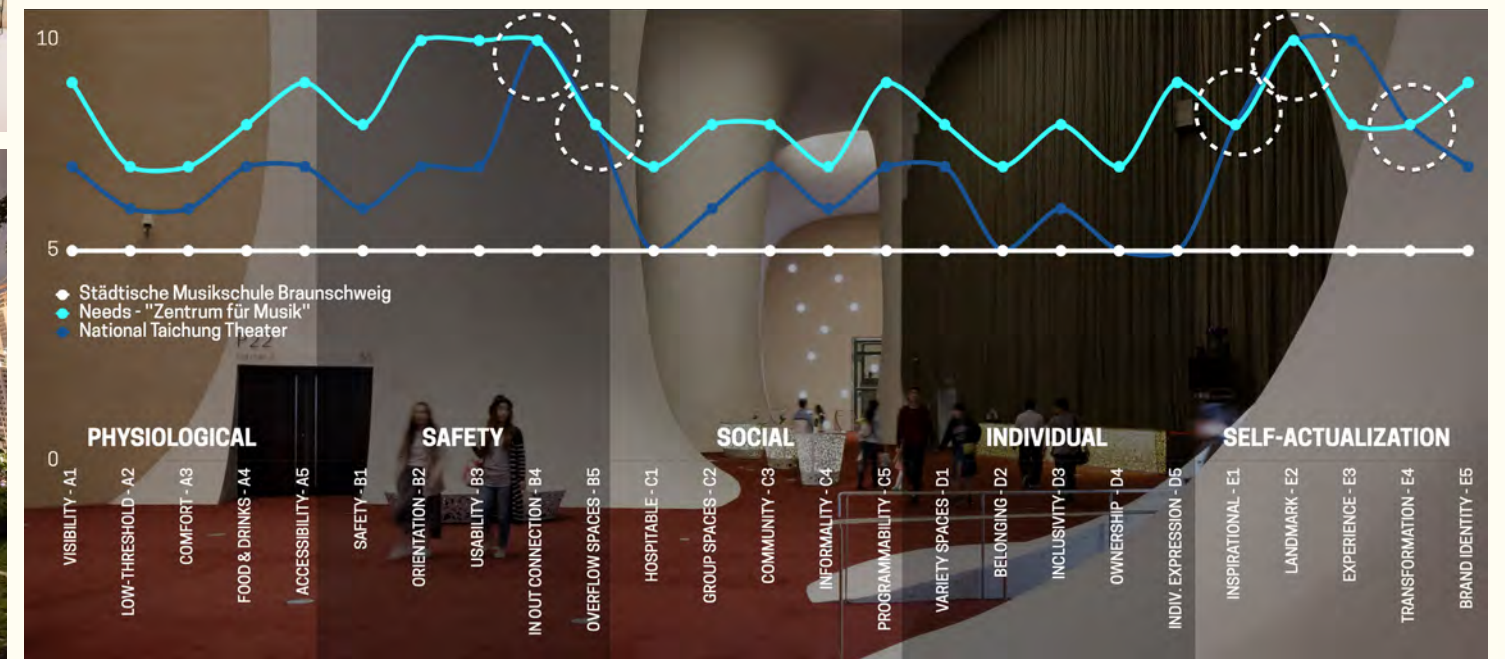
### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Dieser Referenz ist in Bezug auf dieses Projekt zu futuristisch und bietet zu wenig Integration von grün in die Inneneinrichtung.

**CAPTION** National Taichung Theater, Taiwan  
(Credit: <https://www.npac-ntt.org/>).



- +
  - DACHTERRASSE
  - AMFI / HAUPTBÜHNE ZENTRAL
  - KINO
  - PROJEKTIONEN
  - WEICHE FORMEN
  - ÜBERGÄNGE
  - OFFEN / HELL
- - FUTURISTISCH
  - KEIN GRÜN INTEGRATION





# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 4. Muziekkwartier Enschede, Niederlande

### Hintergrund

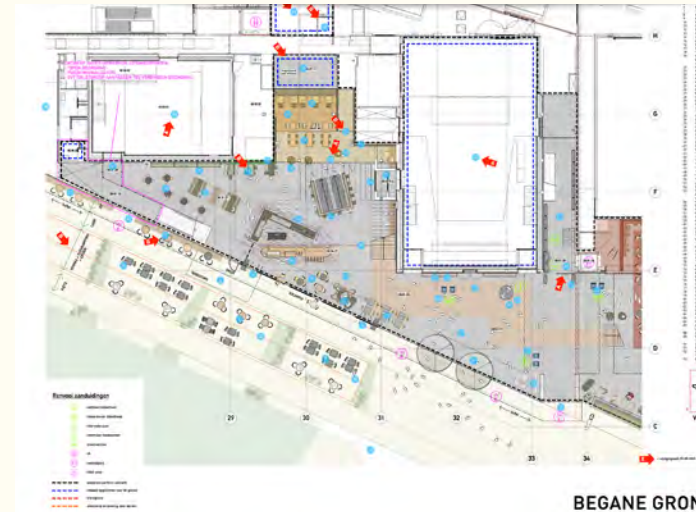
Muziekkwartier in Enschede erfährt Revitalisierung, mit Integration der Zentralbibliothek. Partner streben ein lebendiges Kulturzentrum an, um Sichtbarkeit, Sicherheit und Programm zu steigern. Neue Identität bis 2022 mit vielfältigen Aktivitäten und einem dynamischen Gemeinschaftsraum. Zu den Highlights zählen eine vernetzte Treppenschleife, erweiterte Fläche und gesteigerte Transparenz.

### Räumliche Strategie

Im Mittelpunkt dieses Gebäudes steht eine Treppenschleife, die verschiedene Funktionen auf spielerische und nahtlose Weise verbindet und trennt. Die Treppe dient auch als Mittel, um die Identität des Gebäudes zu vereinheitlichen. Das Muziekkwartier bietet ein ganztägiges Programm, das die Besucher zu Vorträgen, Workshops und Live-Auftritten einlädt. Außerdem schaffen der Innenraum und der angrenzende Park einen harmonischen Übergang von der Natur zum kulturellen Leben.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Den Braunschweiger Kontext ist zu berücksichtigen, wo eine stärkere, eindeutige Identität als Konzerthaus mit Musikschule erforderlich ist.



- + EINLADEND
- + MULTI-FUNKTIONALITÄT
- + WOHNZIMMER CHARAKTER
- + HELL / LICHT
- + BESPIELBARE TREPPE
- + TYPE RAUM-TRENNUNGEN
- + VERBINDUNG ZUM PARK
- + MATERIALITÄT
  
- ZU "ANGEMESSEN"



CAPTION Muziekkwartier Enschede, Niederlande (Credits: includi, MARS interieurarchitecten).



# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 5. Theater Basel, Schweiz

### Hintergrund

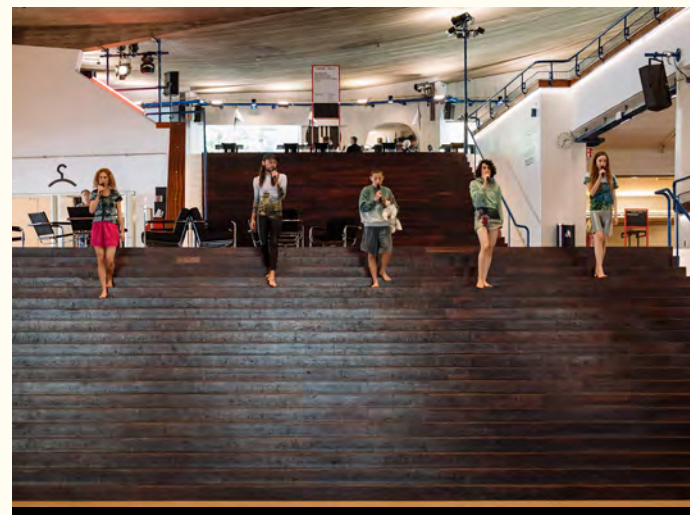
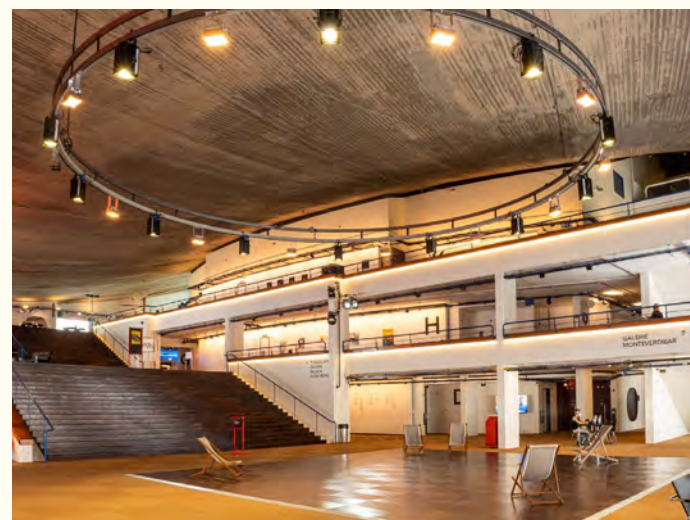
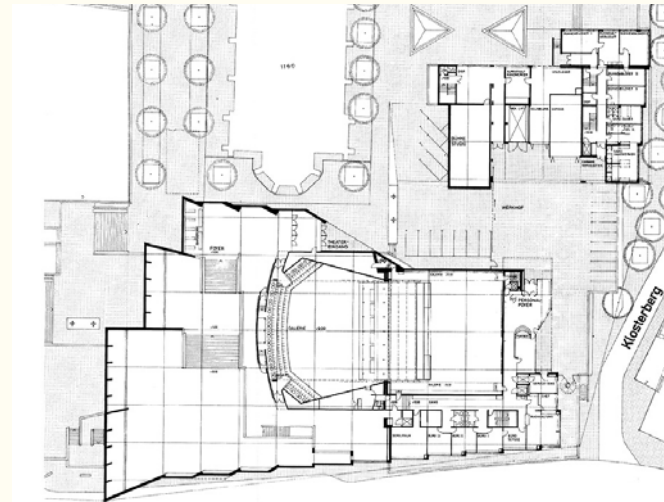
Das Foyer des Theater Basel wird zu einem lebendigen urbanen Zentrum, das für alle zugänglich ist. Hier können Besucher eine Vielzahl von Aktivitäten genießen, ohne kommerziellen Druck. Es gibt Zugang zu Bühnen, offenen Räumen, Workshop-Räumen, einer öffentlichen Bibliothek, Arbeitsplätzen, gemütlichen Sitzbereichen und mehr, was eine gemeinschaftsorientierte Umgebung für gemeinsame Erlebnisse und Interaktion schafft.

### Räumliche Strategie

Das Foyer besteht aus einer großzügigen Halle und einer Treppe, die zum Haupttheater führt. Bei der Gestaltung wurde darauf geachtet, einen offenen und vielseitigen Raum zu schaffen, der die kulturelle Bedeutung des Theaters unterstreicht. Das Theater dient auch als Veranstaltungsort für Vorträge, Literaturveranstaltungen und Buchvorstellungen. Es entwickelt sich den ganzen Tag über weiter und bietet Platz für lokale Künstler, Darsteller und eine Vielzahl von Aktivitäten. Die Nutzer gestalten das Programm nach ihren Bedürfnissen mit. Das Café im Obergeschoss bietet einen Blick auf das Atrium und stellt eine räumliche Verbindung zum bunten Geschehen darunter her. Sowohl wochentags als auch an den Wochenenden herrscht hier Aktivität.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Es fehlt an kleineren Treffpunkten und die begrenzte Transparenz des Gebäudes macht die Aktivitäten von außen weniger sichtbar.



CAPTION Theater Basel, Schweiz  
(Credit: <https://www.basel.com>).



# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 6. Red Bull Music Academy, Spanien

### Hintergrund

Das Red Bull Music Academy (RBMA)-Event war für Tokio geplant, wurde jedoch nach einem Erdbeben nach Matadero Madrid verlegt. Die RBMA startete die Nave de Música in Matadero Madrid, einen Raum für Audioerstellung und Forschung. Das Design betonte Anpassungsfähigkeit, Akustik und Temporarkeit und bot eine vielseitige urbane Struktur für künstlerische Begegnungen innerhalb des bestehenden Lagers.

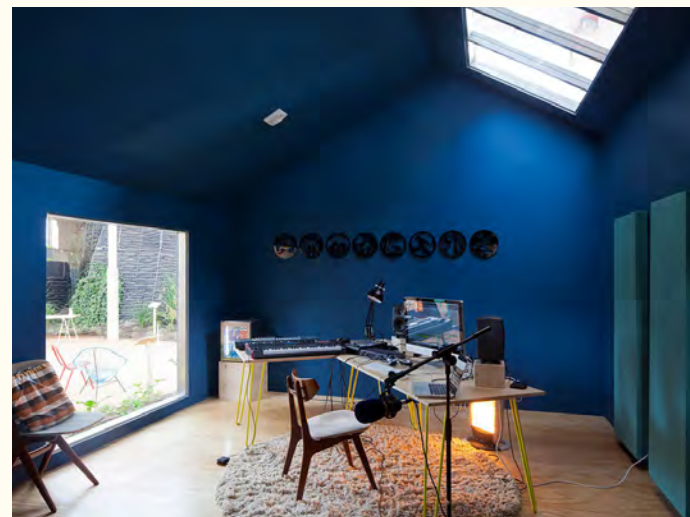
### Räumliche Strategie

Diese temporäre Musikakademie fördert eine gemeinschaftliche Dorfatmosfera und besteht aus verschiedenen Holzhütten, die als individuelle Musikstudios für 60 Künstler/innen dienen. Neben den Studios gibt es auch Büros für die Mitarbeiter, einen Aufenthaltsraum, einen Vortragssaal und ein Aufnahmestudio. Die räumliche Organisation unterteilt das Programm in vier Hauptbereiche: Büros, Musikerstudios, Aufnahmestudios und einen multifunktionalen Bereich für Konferenzen, Radio und Lounges. Das Konzept zeichnet sich durch seine Anpassungsfähigkeit aus, die eine einfache Umgestaltung für künftige Veranstaltungen ermöglicht. Das Herzstück der Einrichtung sind die Cafeteria und der Konferenzraum, die den Mittelpunkt des Dorfes bilden und den Austausch von Ideen ermöglichen.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Die geschlossenen Hütten können ein Gefühl der Trennung vermitteln, und die Größe entspricht vielleicht nicht den Bedürfnissen eines öffentlichen Konzertsaals oder einer Musikschule.

**CAPTION** Red Bull Music Academy, Spanien  
(Credit: <https://www.archdaily.com>).



- + NIEDRIG-SCHWELBIGKEIT
- + EINBETTUNG IN KONTEXT
- + VIELFÄLTIGKEIT
- + OFFENHEIT
- + MODERN
- + WÄRME
- + DORFSCHARAKTER
- ABWESENHEIT BÜHNE
- KLEINTEILIG
- RUSTIKALITÄT
- DISTANT





# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 7. Dokk 1, Dänemark

### Hintergrund

Dokk1, in Aarhus, Dänemark, ist eine moderne, innovative Bibliothek und Kulturzentrum. Es zeichnet sich durch beeindruckende Architektur, vielfältige Gemeinschaftsräume und eine Fülle von Büchern und digitalen Ressourcen aus. Diese preisgekrönte Einrichtung dient als Zentrum für Bildung, Kultur und soziale Interaktion im Herzen der Stadt.

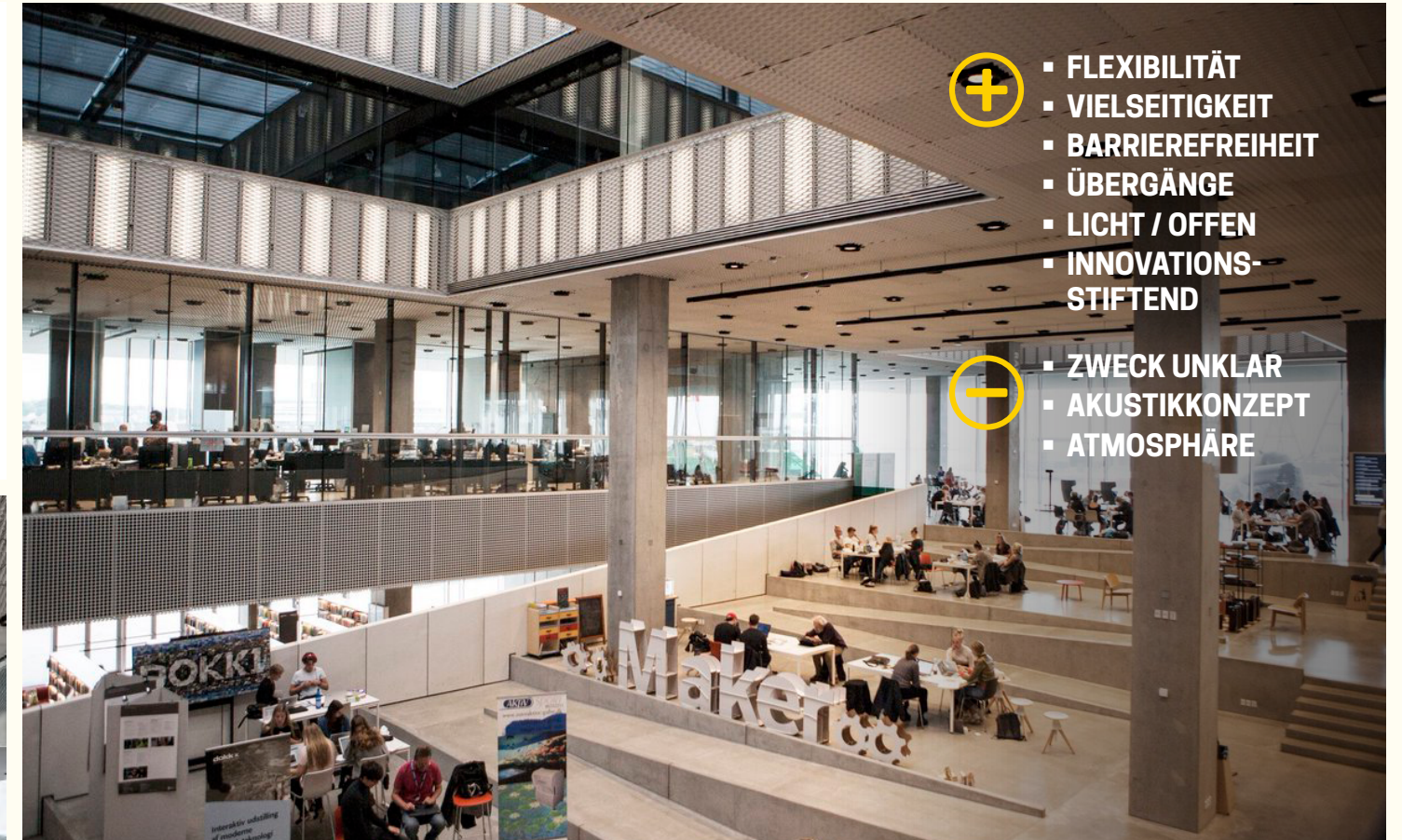
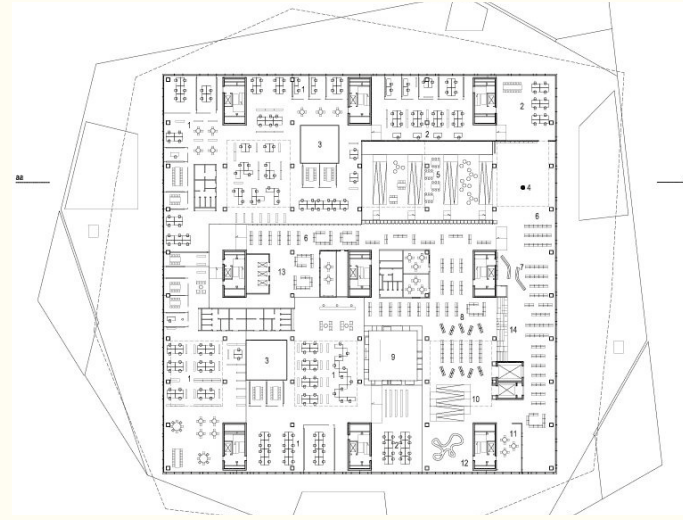
### Räumliche Strategie

Dokk1 bietet eine innovative und anpassungsfähige Raumaufteilung. Die ruhige Lage am Wasser erhöht die Attraktivität von Dokk1 und sorgt für eine schöne Aussicht und eine friedliche Atmosphäre. Das Gebäude ist als multifunktionaler Raum konzipiert, in dem verschiedene Programme und Aktivitäten nahtlos nebeneinander bestehen. Sein offener Grundriss lädt zum Erkunden ein, da die verschiedenen Bereiche ineinander übergehen und an jeder Ecke spontane Veranstaltungen stattfinden können. Die zentrale Rampe verbindet nicht nur die Räume, sondern dient auch als multifunktionaler Veranstaltungsbereich, der die Identität des Innenraums prägt. Intime Leseecken mit Blick auf das Wasser schaffen eine einzigartige Verbindung zur Umgebung.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Die moderne, minimalistische Architektur des Gebäudes legt den Schwerpunkt auf Funktionalität und Zugänglichkeit. Zu bedenken ist aber, dass die Offenheit auch ein Gefühl der Distanz vermitteln kann und dass es akustische Herausforderungen geben könnte.

**CAPTION** Dokk 1, Dänemark  
(Credit: <https://www.dokk1.dk/>).



- FLEXIBILITÄT
- VIELSEITIGKEIT
- BARRIEREFREIHEIT
- ÜBERGÄNGE
- LICHT / OFFEN
- INNOVATIONSSTIFTEND



- ZWECK UNKLAR
- AKUSTIKKONZEPT
- ATMOSPHERE





# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 8. Book Mountain, Niederlande

### Hintergrund

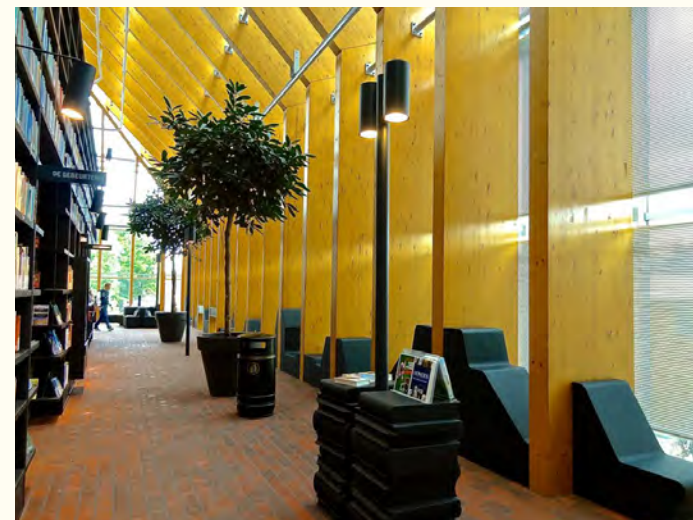
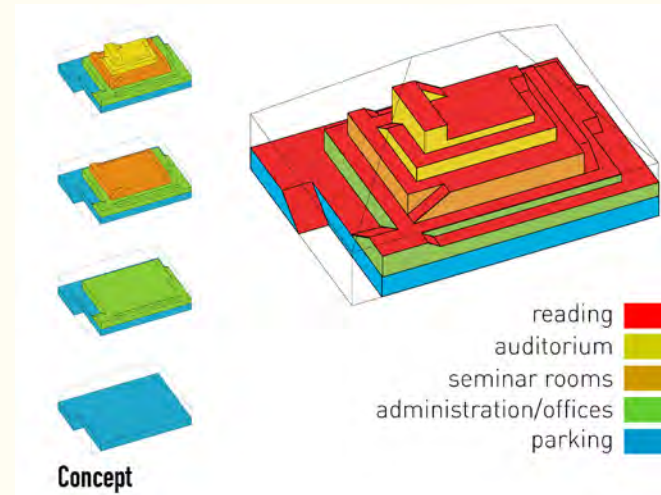
Das Book Mountain in Spijkenisse, Niederlande, ist eine außergewöhnliche Bibliothek, entworfen von MVRDV. Es gleicht einem Berg aus Büchern, beherbergt eine umfangreiche Sammlung und verfügt über ein Freilufttheater auf dem Dach. Dieses einzigartige Design fördert das Lesen, die Beteiligung der Gemeinschaft und kulturelle Bereicherung.

### Räumliche Strategie

Das Konzept der Bibliothek besteht aus einem 480 Meter langen, spiralförmigen Weg, der mit Bücherregalen belegt ist und durch die gläserne Struktur der Bibliothek einen visuell beeindruckenden Mittelpunkt bildet. Das offene Design ermutigt zum Erkunden und die Struktur selbst teilt die Bibliothek auf subtile Weise ohne Wände - eine offene Einladung zum Lesen, besonders in einer Gemeinde, in der 10 Prozent der Bevölkerung mit Analphabetismus zu kämpfen haben. Dennoch gibt es eine klare Unterscheidung zwischen den verschiedenen Ebenen der Öffentlichkeit: Die hellen, offenen Gänge sind für die Öffentlichkeit bestimmt, während die hinter den Bücherregalen verborgenen Räume ein Auditorium, Konferenzräume und Büros beherbergen. Das zentrale Atrium ist in natürliches Licht getaucht und schafft eine einladende Atmosphäre, die zum Lesen und Studieren einlädt, wobei gemütliche Lesecken intime Plätze bieten.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Der offene Raum kann aufgrund seiner vielen Unterschiede auch unruhig oder zu zweckmäßig sein.



CAPTION Book Mountain, Niederlande  
(Credit: <https://www.mvrdv.com>).



# 4.5 LERNEN VON REFERENZEN

## 9. HOME Manchester, Vereinigtes Königreich

### Hintergrund

HOME Manchester ist ein lebhaftes Kulturzentrum im Stadtzentrum. Mit seinen Theatern, Galerien und Kinos bietet es eine breite Palette von Aufführungen, Ausstellungen und Filmen. Dabei steht die Förderung von Kreativität und die Stärkung der Gemeinschaftsbeteiligung im Mittelpunkt. HOME ist ein lebendiger Treffpunkt für kulturelle Erlebnisse und eine kreative Bereicherung in Manchester.

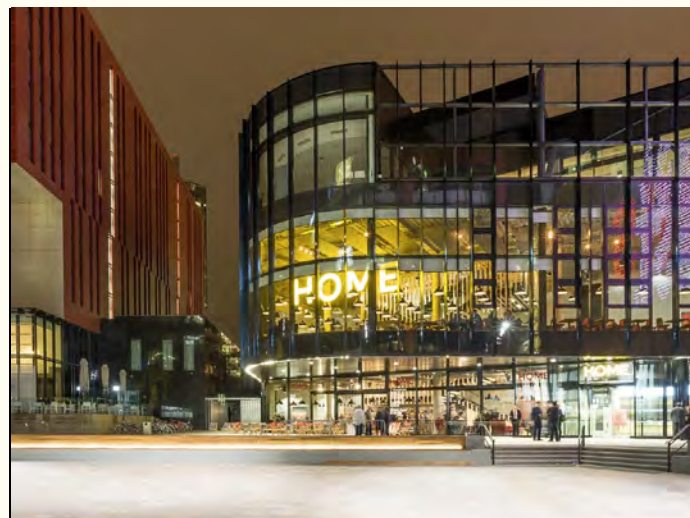
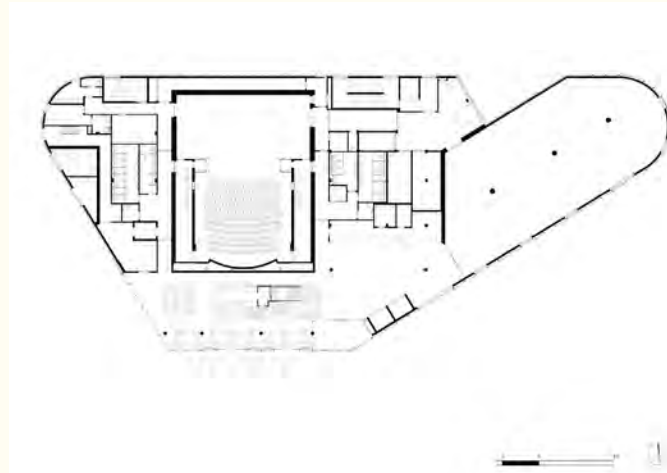
### Räumliche Strategie

Die großen transparenten Fenster machen die Aktivitäten im Inneren des Gebäudes für die Umgebung sichtbar, schaffen eine urbane Verbindung und öffnen sich zu einem nahegelegenen Platz, der die Nachbarschaft belebt. Das Innendesign von HOME ist modern und funktional und wird durch eine klare Beschilderung ergänzt, die eine einfache Orientierung in den verschiedenen Einrichtungen ermöglicht. Das Innenraumkonzept und die Aufteilung entsprechen einem urbanen Wohnzimmer und vermitteln ein Gefühl von Wärme, Intimität und Robustheit. Das offene und lebendige Foyer dient als zentraler Treffpunkt mit vielen Sitzgelegenheiten und ist der ideale Ort, um sich vor und nach den Shows zu treffen. Die räumliche Aufteilung wurde so gestaltet, dass man sich leicht bewegen und interagieren kann, und macht es zu einem dynamischen Zentrum für die Kunst.

### Was lernen wir aus dieser Referenz?

Was das künftige "Zentrum für Musik" betrifft, so könnte eine urbane Atmosphäre durch mehr Farbe und Lebendigkeit ergänzt werden.

**CAPTION** HOME Manchester, Vereinigtes Königreich  
(Credit: <https://www.mecanoo.nl>).

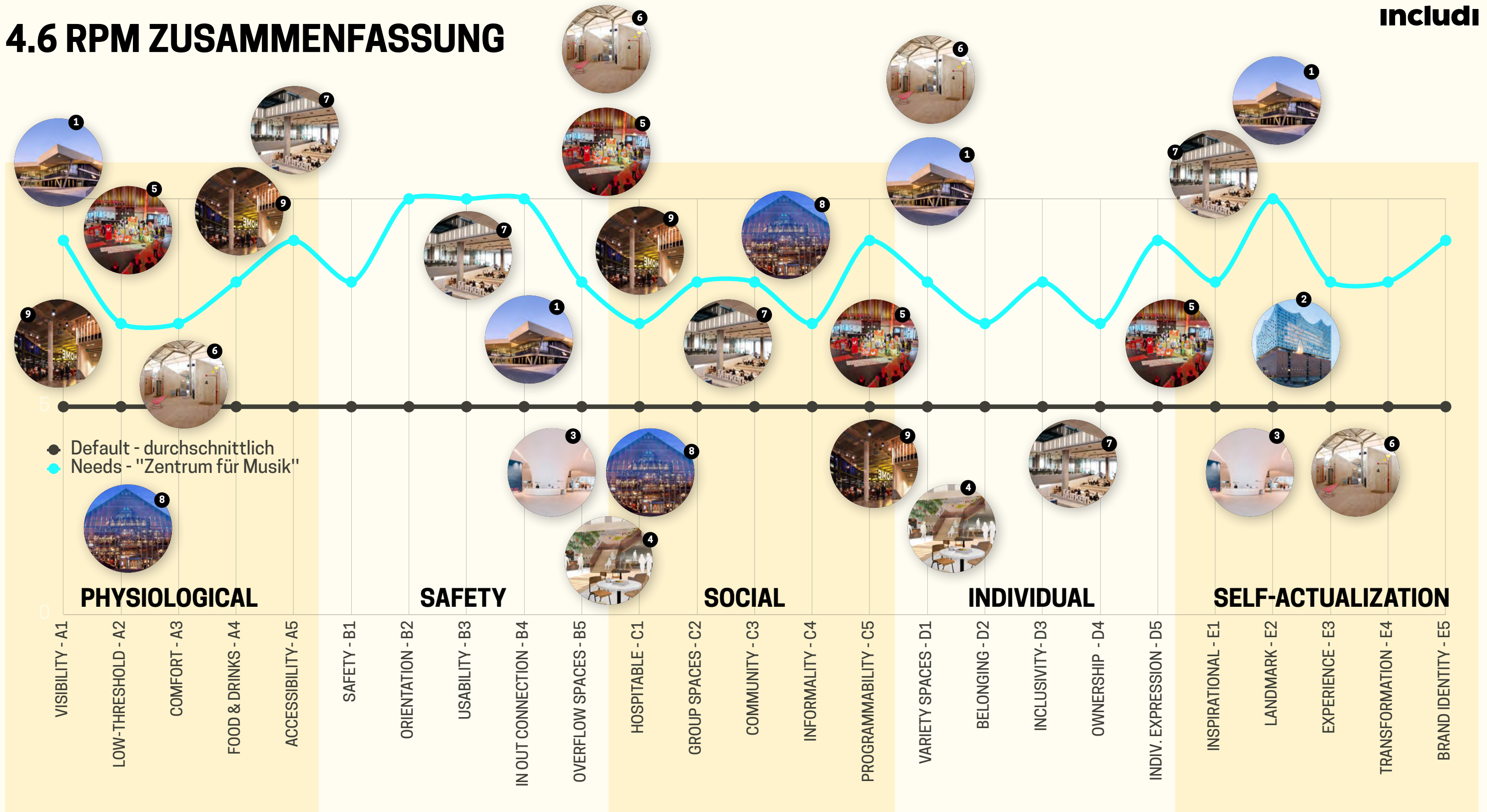


- + ZEITLOSIGKEIT
- + AUSSTRALUNG
- + MATERIALITÄT
- + SICHTBARKEIT
- + FLEXIBILITÄT
- + FORMELITÄT / INFORMALITÄT
- + ELEGANZ
- FARBLOS
- UNSTRUKTURIERT





# 4.6 RPM ZUSAMMENFASSUNG



Mit Hilfe der RPM-Analyse gibt es nun ein klareres Bild, wie das neue "Zentrum für Musik" im Vergleich zur ursprünglichen Situation aussehen könnte.

Die obige Grafik zeigt, welche Referenzen für welche Aspekte besonders relevant sind.

Zusammenfassend stehen der niederschwellige, sichtbare und barrierefreie Zugang zum Gebäude im Vordergrund, sowie eine hochflexible und programmierbare Nutzbarkeit des Gebäudes und des Raumes und die Schaffung eines Ortes, an dem individueller Expression und Inspiration in einem einzigartigen Gebäude zusammenkommen.



# **5. EMPFEHLUNGEN**



# 5. EMPFEHLUNGEN

Auf der Grundlage von Untersuchungen, Analysen und Kriterien

Auf der Grundlage der Ergebnisse und Analysen aus dieses Dokument unterstreichen wir die Wichtigkeit der Programmierbarkeit (Design for Programmability) und der Voraussicht der Veränderbarkeit des Gebäudes (Shearing Layers). Beide Aspekte sind für Organisationen mit sich ändernden Bedürfnissen und einer reichen Mischung von Nutzern für das erfolgreiche Funktionieren des "Zentrums für Musik" als dritter Ort unerlässlich.

Ein weiterer Aspekt, der für das Florieren dieses dritten Ortes wesentlich ist, ist ein Staff, das die Rolle eines dritten Ortes für die soziale Infrastruktur versteht und die Rolle des Gastgebers übernimmt. Schließlich sind es die Menschen, die den Ort gestalten.

Außerdem verweisen wir noch ausdrücklich auf die Bedingungen für einen inklusiven Ort, an dem Gemeinschaften wachsen und gedeihen, wie weiter oben in diesem Papier beschrieben. Insbesondere die "weichen" Anforderungen, die nicht unbedingt in einem räumliches Programm beschrieben sind, verdienen bei der zukünftigen Gestaltung und Entwicklung des "Zentrums für Musik" Beachtung.

Was den Namen des zukünftigen Gebäudes betrifft, so empfehlen wir einen Namen, der de-institutionalisiert und persönlich ansprechend ist. Dabei hinterfragen der bisher verwendete Name "Zentrum für..." und laden dazu ein, weiter darüber nachzudenken.



**CAPTION** Bild oben: Ventspils Konzertsaal, Lettland. Bild unten: Goes Library durch includi.



1. 'What Our Cities Are Missing' by Andrewism (2023) [https://www.youtube.com/watch?v=MD\\_CMrCpBMc](https://www.youtube.com/watch?v=MD_CMrCpBMc)
2. 'Hydraulics of Community Power' by Cormac Russel and John McKnight (2019)
3. 'Structural Transformation of the Public Sphere' by Jürgen Habermas (1962)
4. 'The Great Good Place' by Ray Oldenburg (1989)
5. 'Feminist Perspective on Third Places' by Simone Pullagar (2019). [https://www.researchgate.net/publication/333299848\\_Feminist\\_perspectives\\_on\\_third\\_places](https://www.researchgate.net/publication/333299848_Feminist_perspectives_on_third_places)
6. Nina Simon, OF/BY/FOR ALL: <https://www.ofbyforall.org> (Nov 25, 2019)
7. Joe Pine II, James Gilmore, The Experience Economy (updated edition, 2019)
8. Aga Skorupka, Hierarchy of Needs in Public Space (with Alfonso), interview in 3RD4ALL, How To Create A Relevant Public Space (Aat Vos, 2017): <https://aatvos.com/product/3rd4all-how-tocreate-a-relevant-public-space/> (Nov 25, 2019)
9. Stanislavski definition on Theatre, Wikipedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre> (Nov 25, 2019)
10. Susan Bennett, The Role of the Theatre Audience (1988), School of Graduate Studies in Parial Fulfilment of the Requirements for the Degree Doctor of Philosophy, McMaster University, page 2 and on.
11. IFLA Manifest on Public libraries (1994): <https://www.ifla.org/publications/iflaunesco-public-library-manifesto-1994> (Nov 2019)
12. 'Frames of Mind' by Howard Gardner (1983, neue, 1999 veröffentlichte Forschungen von Gardner erweitern die Zahl der Intelligenzen um naturbezogene, existenzielle und moralische Intelligenz)
13. 'How Buildings Learn: What Happens After They're Built' by Frank Duffy (1995)



# CREDITS

includi

## Design, sketches & graphics

includi

## Design & Research Team

includi team: Eunice Ma, Tessa Wennink, Manon Schuil, H el ene IJsselstijn, Niels van Veen, Pepijn Vos, Aat Vos

## Texts

includi

## Photography

Marco Heyda

## Copyrights

All non specified images: various websites and includi archive.  
Images used for internal and inspirational use only. Please contact us if we violate your rights. We reserve all rights to our work.  
Want to use it? Please contact us.

## includi

[www.includi.com](http://www.includi.com)

## Version

Date: 20210129

Version: V1.1

