



dan pearlman

EXPERIENCE ARCHITECTURE

**BIOSPHERE POTSDAM
NACHNUTZUNGSKONZEPT**

BRIEFING

Ausgangslage



ANGEBOT BIOSPHÄRE POTSDAM

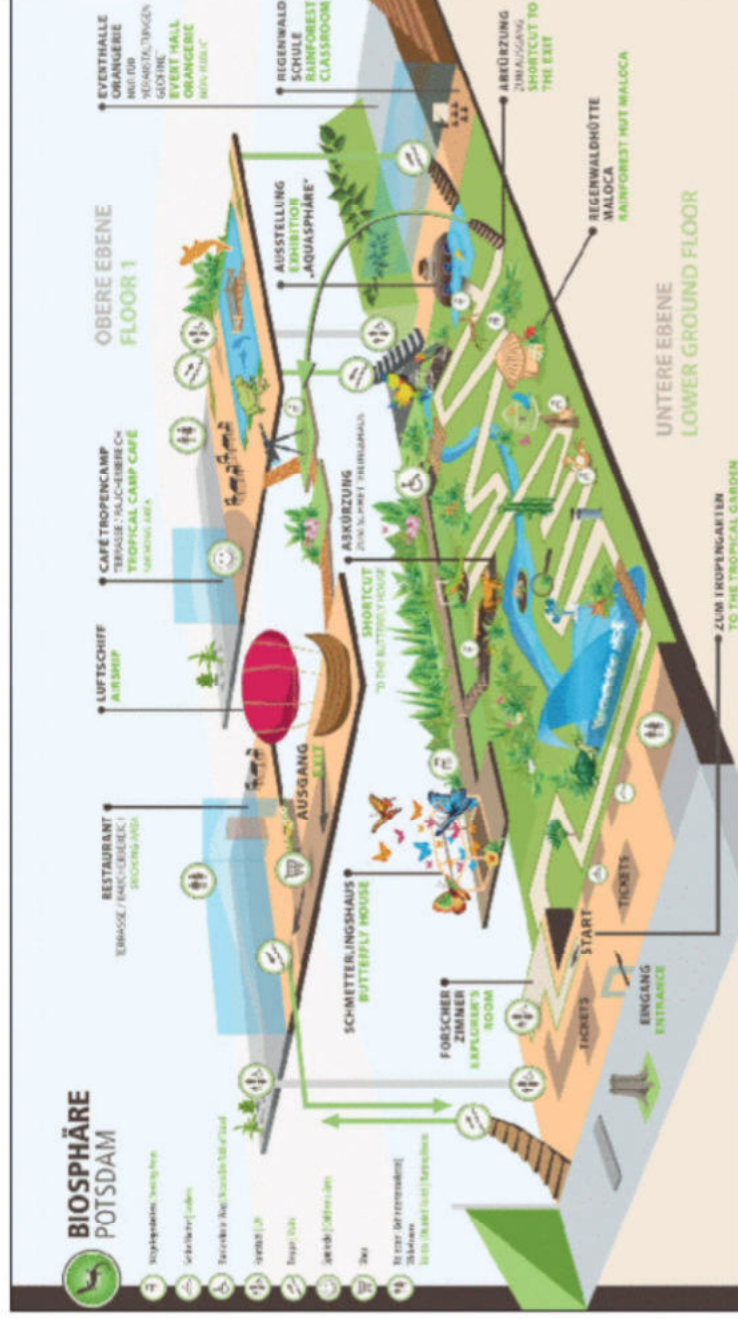
- seit 2002 Dschungellandschaft mit über 20.000 Tropenpflanzen und rund 130 verschiedenen Tierarten
- eingebettet in ein interaktives Ausstellungenskonzept
- Zwei Gastronomie-Outlets und eine Eventhalle (Orangerie)
- bis zu 11,50 Euro Eintritt

WIRTSCHAFTLICHE SITUATION

- 2003 – 2017 Aufkommen von rund 150.000 Gästen pro Jahr gezählt
- Städtische Zuschüsse in Höhe von 800.000 bis 1.500.000 Euro in den Jahren 2012 – 2017 notwendig
- Sanierungsbedarf laut Schätzung aus 2013 ca. 6 Mill. Euro brutto (Baukosten waren rd. 30 Mill. Euro brutto)

ZIELSTELLUNG

- Entwicklung eines plausiblen und wirtschaftlichen Nutzungskonzepts
- signifikante Verringerung der benötigten Zuschüsse



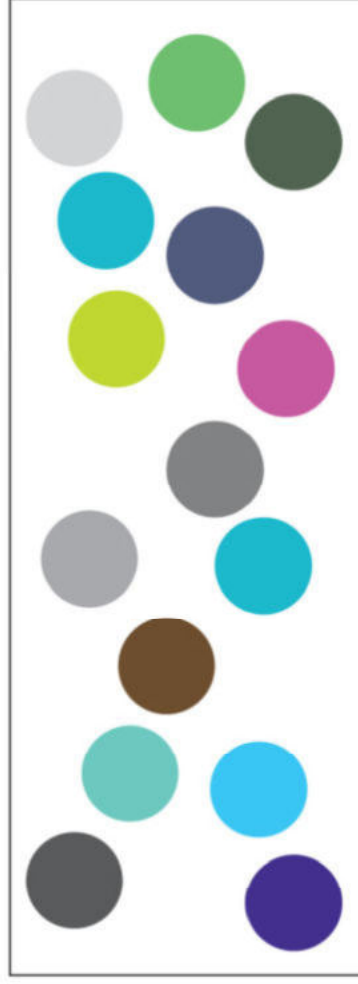
BRIEFING

Vorstellung Prozess | Planungsphasen



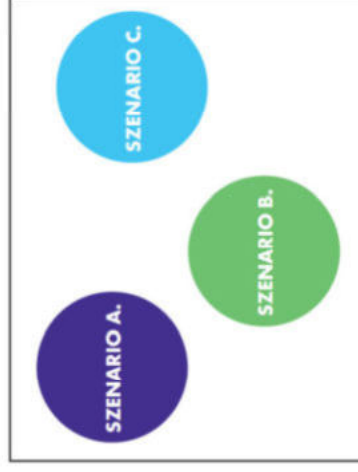
1. Analyse und Strategie

Vielzahl an Nutzungsideen



2. Konzeptentwicklung

Drei Nutzungsszenarien



3. Konzeptumsetzung

Ein Nutzungskonzept



GRUNDLAGEN

Zielsetzung

WOW-Faktoren

Synergien mit Volkspark Potsdam

- Schaffung eines USP durch Nutzung der Bestandspotentiale, Ergänzungen im Außenbereich und neues Thema
- Destination Profiling > "Destination Volkspark Potsdam" mit neuem **NaturCampus** inklusive Biosphäre, neuem Hotel und Tagungen als Ergänzung/ Erweiterung Angebot Volkspark
- Synergien mit Volkspark durch diverse saisonale Events und Thema "Lernen im Grünen"
- Integration zahlreicher neuer WOW-Faktoren und Attraktionen wie mit Alleinstellungsmerkmal in der Region (Lichtermeer, 5D Simulator Ride, Wüsten- und Polarausstellung, Erlebnis-Gartenkolonie...)

Relevanz für das Quartier

- neue frei zugängliche Gastronomie mit Biergarten und Shop in der Gartenkolonie sowie in der Biosphäre (auch in den Abendstunden)
- neuer frei zugänglicher Spielplatz in der Gartenkolonie
- Urban Gardening-Flächen für Anwohner in der Gartenkolonie
- ganzjährig wechselnde Veranstaltungen im Innen- sowie Außenbereich der Biosphäre
- Erweiterung der mietbaren Eventflächen im Innen- und Außenraum für Geburtstage, Hochzeiten etc.



- außerschulischer Lernort
- ermäßigte Jahreskarten und Kombi-Tickets mit Volkspark Potsdam
- neue Biotope und Soziotope im Außenbereich
- Begegnungsräume unterschiedlicher Menschen- und Menschengruppen
- Übernachtungsmöglichkeiten für Gäste
- Destination Volkspark Potsdam mit umfangreichem Angebot als einzigartiges Stadtteilzentrum



IDEENENTWICKLUNG

Konzeptansatz 1 | Biosphäre 2.0



Konzeptansatz 1 sieht die Weiterentwicklung der bestehenden Biosphäre aufbauend auf ihren derzeitigen Potentialen vor. Die bestehenden Themenbereiche sollen erweitert und durch aktuelle Themen ergänzt werden. Das Ausstellungskonzept wird zeitgemäß angepasst.

Themen und Bereiche:

- Vielfalt entdecken und erleben
- Unter der Erde
- Mikro-Welten
- Tiefen der See
- Die Wüste lebt
- Das ewige Eis
- Der Regenwald bei Tag und Nacht
- Biodiversity Lab

Ergänzende Anmerkungen und Ideen aus dem Workshop:

- unsichtbare Biosphäre
- mehr Aquarien
- Tropenhalle bleibt erhalten
- Neue Welt > Mikrowelt entdecken, "Abenteuerwiese" > gut
- Biolumineszenz und Tiefsee > gut
- Tierwelt unter Wasser > gut
- Regenwald bei Nacht > gut
- 24 h Öffnung (Nachtprogramm)
- Klimawandel als Thema aufnehmen
- Meeresaquarium-Shop
- Themen Wasser, Wüste, Klima etc. > gut
- Expeditionen, Camps, Expedition in Mikrowelt, Coral Sea
- flexible Bildungs-/Erlebnisangebote
- mehr Restaurants
- Kooperation mit Botanischen Gärten
- Hotel (für Tagungen) ergänzen



IDEENENTWICKLUNG

Konzeptansatz 2 | Entertainment Center



Konzeptansatz 2 greift die aktuellen Trends in der Freizeitbranche auf und sieht die Umgestaltung der bestehenden Biosphäre zu einem Entertainment Center vor, welches die bestehenden räumlichen Potentiale wie bspw. die Tropenhalle aufgreift und neue thematisch integrierte Freizeit- und Unterhaltungsangebote vorsieht.

Themen und Bereiche:

- Jungle Playground
- Treetop Fun Kletterwald
- Adventure Games
- Caving
- Die Abenteuerwiese
- Unterwasser Jumphouse

Ergänzende Anmerkungen und Ideen aus dem Workshop:

- einzelne Kletterelemente
- Treetop Fun Größe?
- Besucherzahlen Adventure Games?
- indoor + outdoor
- Angebot für Erwachsene?



IDEENTWICKLUNG

Konzeptansatz 3 | Nature Science Center

Konzeptansatz 3 baut auf den bestehenden Potentialen auf und integriert in verstärkter Weise den wissenschaftlichen Aspekt im Erlebnis. Die verschiedenen Themenbereiche bieten wissenschaftlichen Institutionen die Möglichkeit aktuelle Erkenntnisse aus der Forschung nachvollziehbar und spannend erlebbar zu machen.

Themen und Bereiche:

- Entdecke die Elemente
- Natur mit allen Sinnen erleben
- Mitmach-Wissenshaft
- Spannende Naturerlebniswelten

Ergänzende Anmerkungen und Ideen aus dem Workshop:

- Sinneserfahrungen analog und VR
- Birdy View > Ulm



IDEENENTWICKLUNG

Konzeptansatz 4 | Evolution Discovery

Konzeptansatz 4 nutzt die begrünten Innenraumpotentiale und bietet eine neuartige Erlebniswelt die den Besucher auf eine fantastische Reise durch die Entwicklungsgeschichte führt und Einblicke in unsere Vergangenheit sowie in die Zukunft ermöglicht.

Themen und Bereiche:

- Vom Urknall in die Zukunft
- Darwin Discovery
- Living Fossils
- Jurassic Forest
- Jurassic Safari Simulator Ride
- Sea Monsters 5D
- Ausgrabung Spielplatz
- The Future is Wild

Ergänzende Anmerkungen und Ideen aus dem Workshop:

- lebende Fossilien zeigen



IDEENENTWICKLUNG

Konzeptansatz 5 | Erlebnis Klima und Umwelt



Konzeptansatz 5 lässt die Besucher in allen Bereichen der Biosphäre die hoch aktuellen Themenbereiche Umwelt, Klimawandel, erneuerbare Energien und Schutz der Ressourcen näher kennenlernen.

An interaktiven Mitmachstationen werden Klima- und Umweltphänomene spielerisch erkundet und mit allen Sinnen erlebbar.

Themen und Bereiche:

- Tropen > Regenwald und Korallenriff
- Subtropen > Wüste
- Polargebiete > Eiswüste
- gemäßigte Zone > Gartenkolonie

Ergänzende Anmerkungen und Ideen aus dem Workshop:

- Klima im Zusammenhang mit Regenwald
- Synergien mit PIK und anderen Instituten möglich
- Klimawandel unpopulär als Einzelthema > als Thema integriert in Biosphäre 2.0
- Förderungsmöglichkeiten
- sinnliche Wahrnehmung
- Thema Korallenriff > gut



IDEENENTWICKLUNG

Konzeptansatz 6 | Virtual Zoo



Konzeptansatz 6 greift die aktuellen Trends der digitalen Freizeitwelt auf, und bietet in authentischen und europaweit einzigartigen Erlebnisräumen multi-sensorische Naturerlebnisse an. Reale Szenenbilder wie der Regenwald werden durch Augmented und Virtual Reality Attraktionen zu einem neuen Mixed-Media-Erlebnis.

Themen und Bereiche:

- multimediale Naturerlebnisse
- 5D Cinema
- VR-Aquarium
- Augmented Reality Jungle
- The Future is Wild

Ergänzende Anmerkungen und Ideen aus dem Workshop:

- ohne Bezug



IDEENENTWICKLUNG

Bewertung Konzeptansätze



- Die Teilnehmer bewerten die diskutierten Nutzungsideen auf den Dimensionen:
- **Leuchtturmpotential**
 - **Zielgruppen-fit**
 - **persönlicher Favorit**

Als ergänzende Nutzungsidee wurde aus der Analyse von PRO|FUND Consult GmbH das Thema Hotel & Spa zur Bewertung ausgewählt.

Bewertung gesamt:

- Biosphäre 2.0 14 Punkte
- Klima und Umwelt 13 Punkte
- Hotel & Spa 11 Punkte
- Entertainment Center 9 Punkte
- Evolution Discovery 0 Punkte
- Nature Science 0 Punkte

Zur weiteren Bearbeitung wurden folgende Ideen ausgewählt:

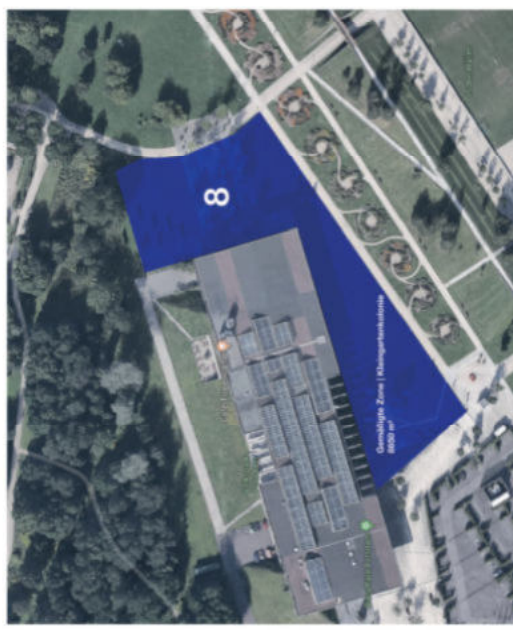
- **Biosphäre 2.0 in Kombination mit Thema Klima und Umwelt**
- **Hotelanbau & Spa-Nutzung in Biosphäre**
- **Entertainment Center**

Generell soll das Thema Hotel als Anbau in allen Varianten berücksichtigt/ untersucht werden.



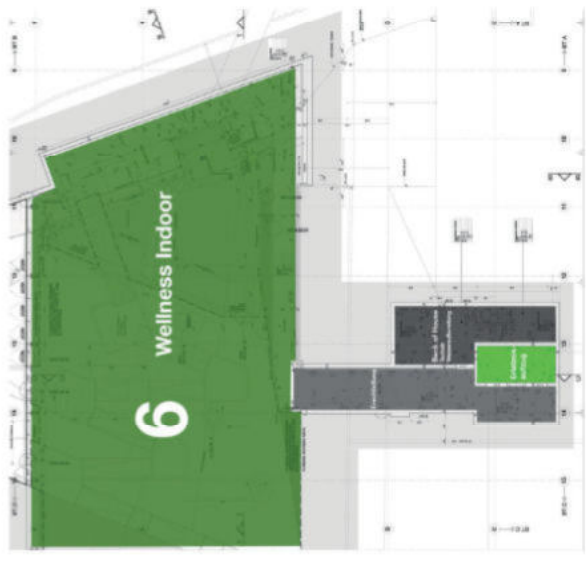
KONZEPTENTWICKLUNG

Präsentation Nutzungskonzepte | Biosphäre 2.0



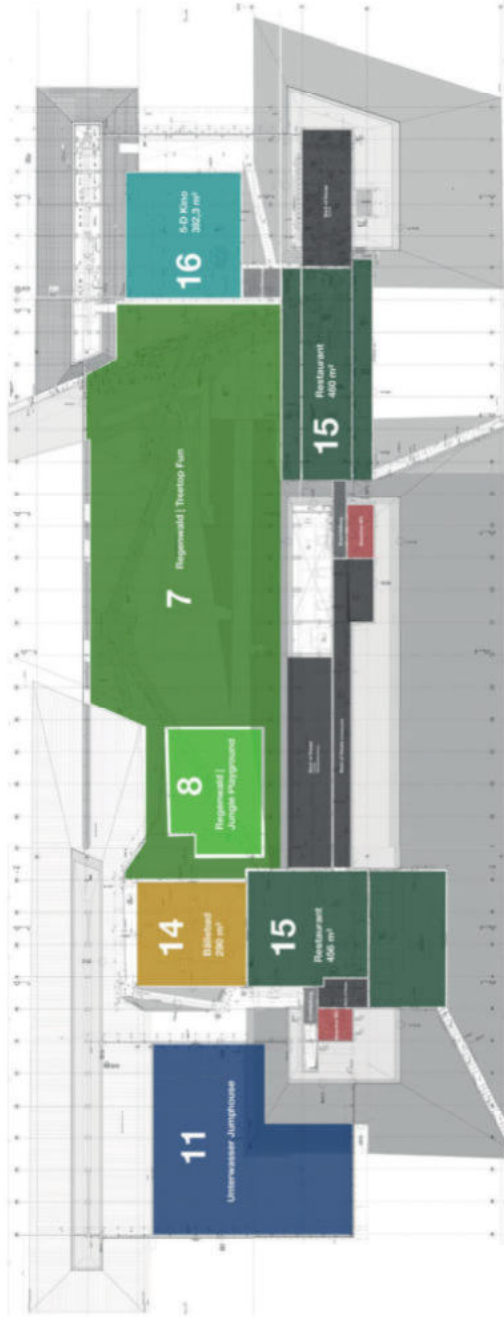
KONZEPTENTWICKLUNG

Präsentation Nutzungskonzepte | Regenwald-Spa



KONZEPTENTWICKLUNG

Präsentation Nutzungskonzepte | Family Entertainment Center



ANALYSE

Auswertung Evaluationsbögen

Auf Grundlage der von den Pearlman und Profund vorgestellten Nutzungsvarianten und dem daraus resultierenden Teilnehmer-Feedback, wird ein Kriterienkatalog erarbeitet, der zur Evaluation verwendet wird.

Die Teilnehmer bewerteten in den entsprechenden Kategorien wie folgt:

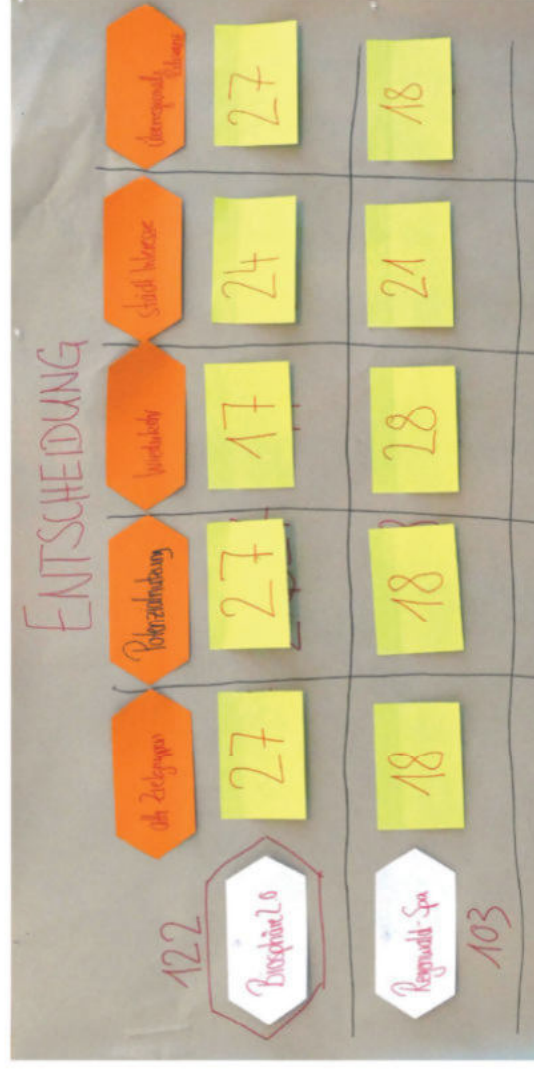
Biosphäre 2.0:

- attraktive Zielgruppen 27 Punkte
- Potenzialnutzung 27 Punkte
- Wiederkehr 17 Punkte
- städtisches Interesse 24 Punkte
- überregionale Relevanz 27 Punkte
- 122 Punkte

Regenwald-Spa:

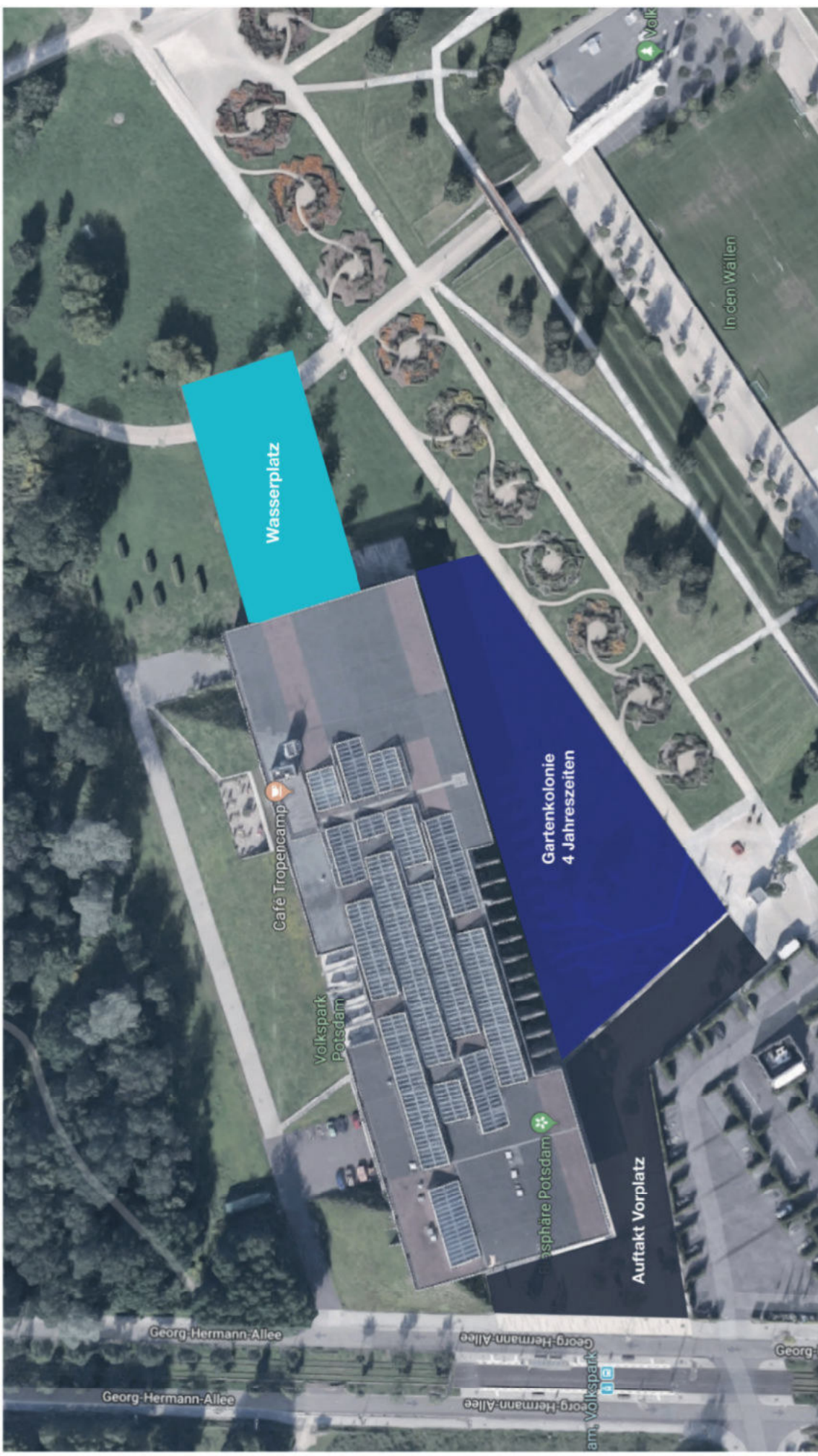
- attraktive Zielgruppen 18 Punkte
- Potenzialnutzung 18 Punkte
- Wiederkehr 28 Punkte
- städtisches Interesse 21 Punkte
- überregionale Relevanz 18 Punkte
- 103 Punkte

Die Biosphäre 2.0 erhält die höchste Punktzahl und wird einvernehmlich als Nutzungsvariante gewählt. Das Konzept wird im nächsten Schritt vertieft ausgearbeitet werden.



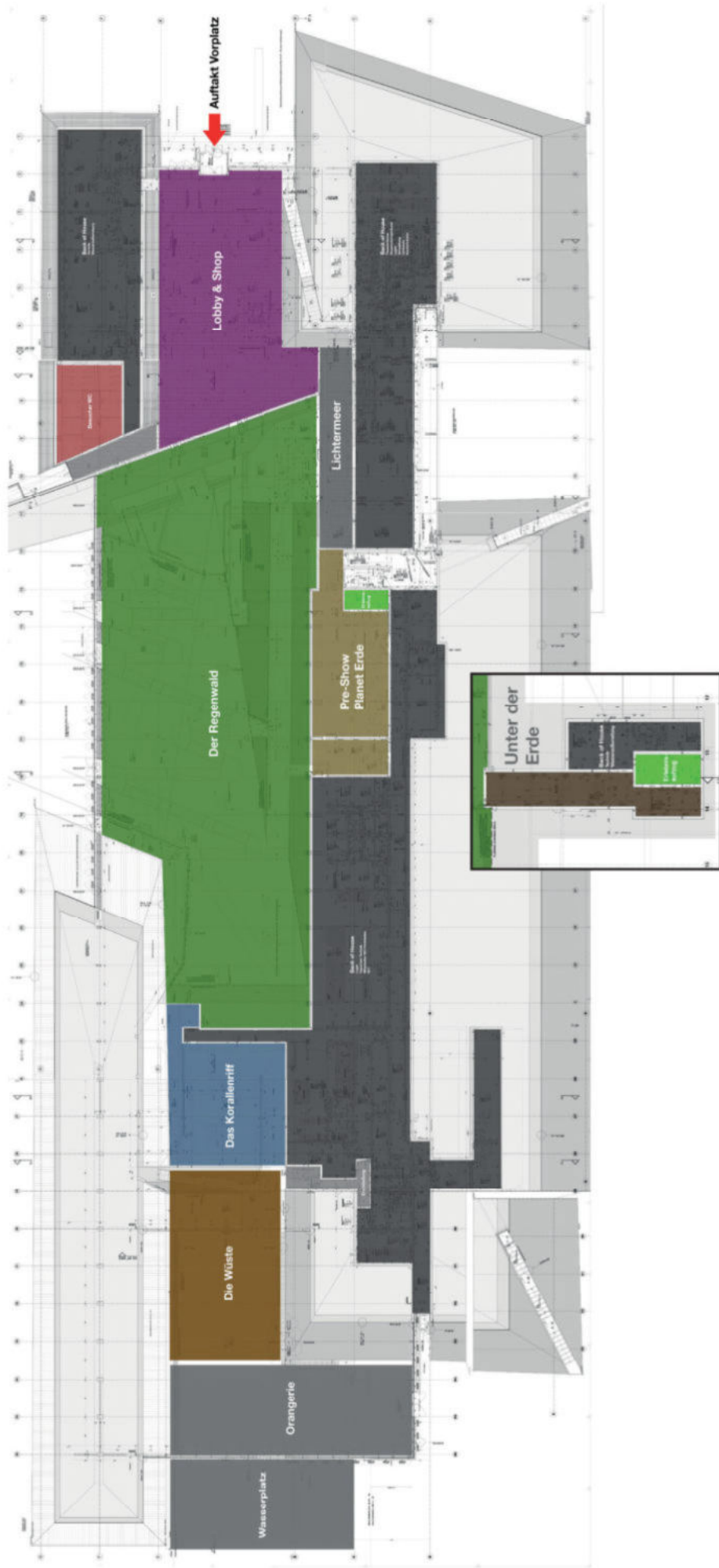
ERLEBNISKONZEPT

Zonen | Aussenanlagen



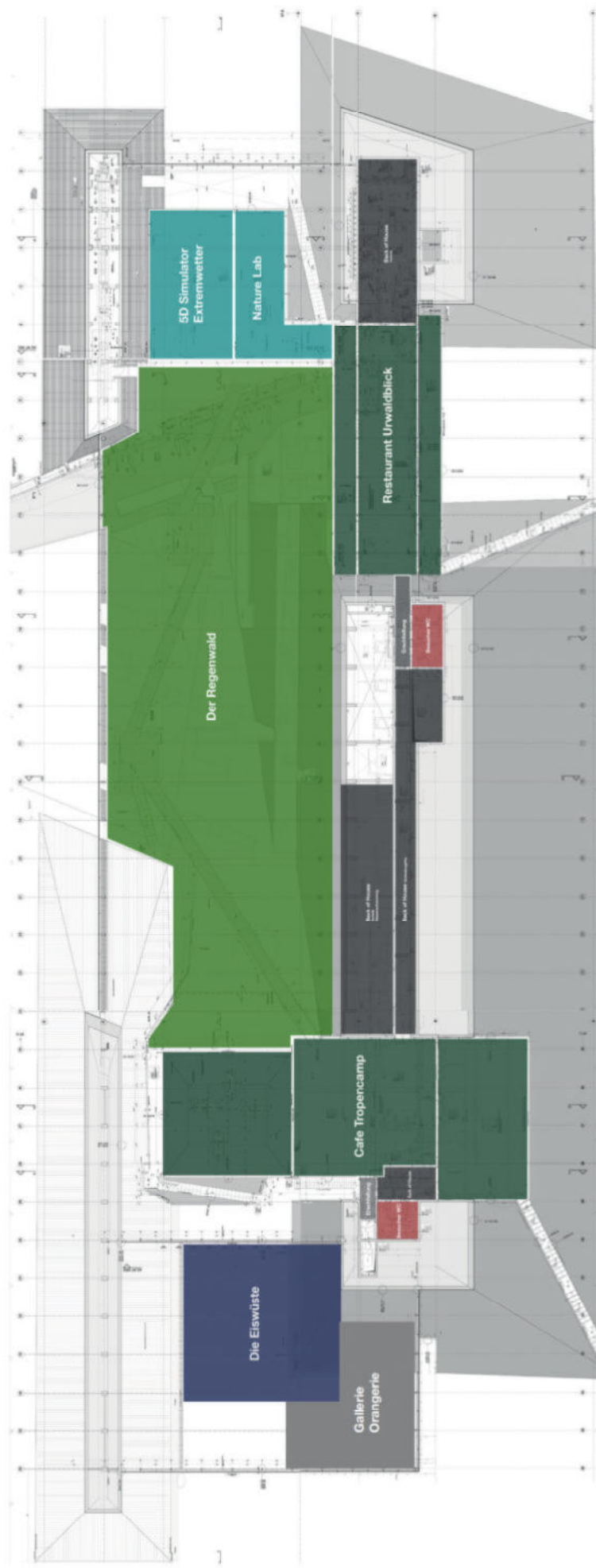
ERLEBNISKONZEPT

Zonen | Erdgeschoss



ERLEBNISKONZEPT

Zonen | Obergeschoss



ERLEBNISKONZEPT

Auftakt Vorplatz



ERLEBNISKONZEPT

Lichtermeer

Atmosphäre

Immersive digitale
Kunstinstallation mit
beweglichen Projektionen
und Spiegelwänden mit
"Droste Effekt"

Themen

wechselnde Themen
denkbar bspw.:
Galaxie
Jahreszeiten



ERLEBNISKONZEPT

Pre-Show Planet Erde

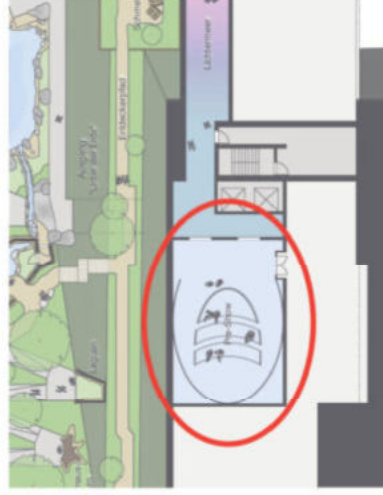


Atmosphäre

Modernes Amphitheater
mit 180° Filmprojektion,
Surround Sound, dunkel,
Akzentbeleuchtung,
Loungemöbel

Themen

Spektakuläre, einzigartige
Naturaufnahmen der Erde
mit ganzen ihrer Vielfalt und
Schönheit,
wechselnde Filme



ERLEBNISKONZEPT

Unter der Erde

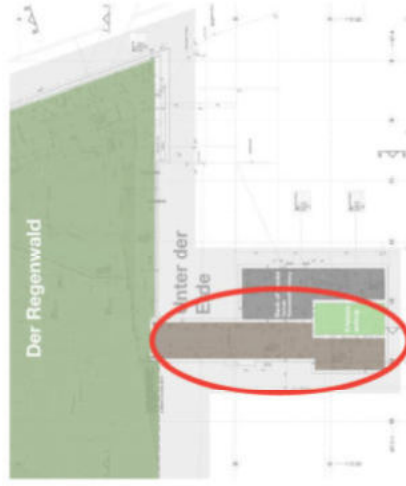


Atmosphäre

Gang mit Erdabbruchwänden, Wurzelwerk, Tiersausstellungen in Wänden, dunkel, Akzentbeleuchtung

Themen

verborgene Lebensräume



ERLEBNISKONZEPT

Der Regenwald | Erdgeschoss



ERLEBNISKONZEPT

Der Regenwald

Atmosphäre

Immersive großräumige
Tropenhalle mit feucht-
warmem Klima,
dichter Pflanzung,
Tropengewittern,
Soundeffekten und
freilaufenden Tieren

Themen

Abholzung
Wilderei
Biodiversitäts-Hotspots
Monsunregen
Umweltschutz



ERLEBNISKONZEPT

Der Regenwald | Obergeschoss



ERLEBNISKONZEPT

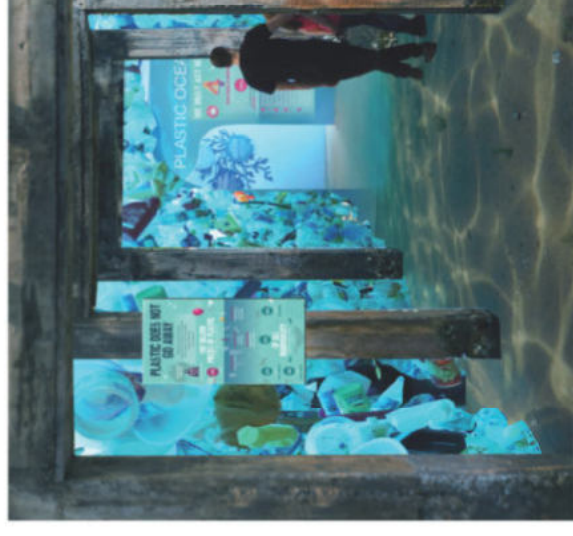
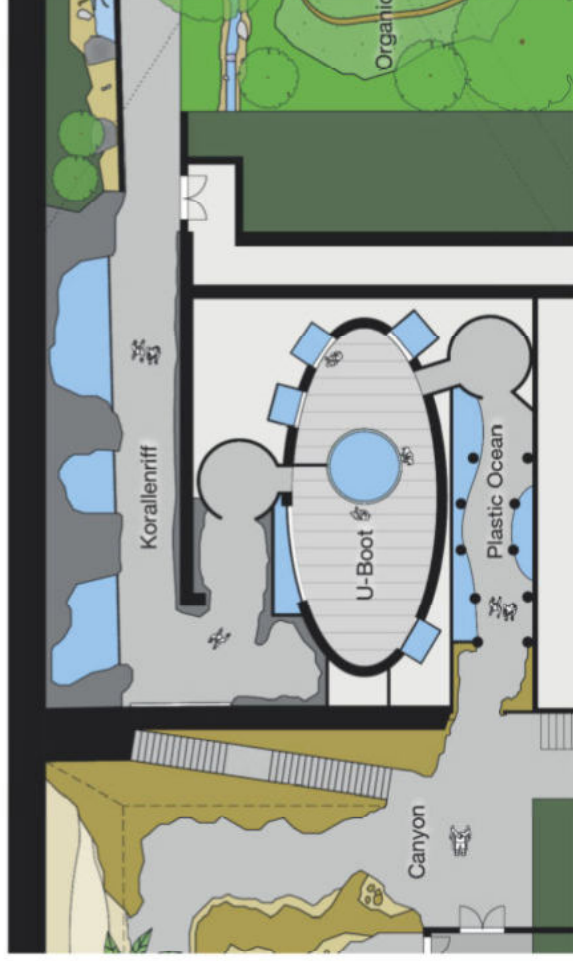
Das Korallenriff

Atmosphäre

Beleuchtete Spanndecke mit Unterwassereffekt, Wandgestaltung als Korallenriff mit integrierten Aquarien und Projektion, U-Boot mit Aquarien, Screens und Soundeffekten, Hafenbecken Unterwasser mit hinterleuchteter Plastikmüll-Installation

Themen

Great Barrier Reef
Farbenvielfalt
Plastikmüll in Ozeanen
Coral Bleaching
Coral Nursery
Umweltschutz

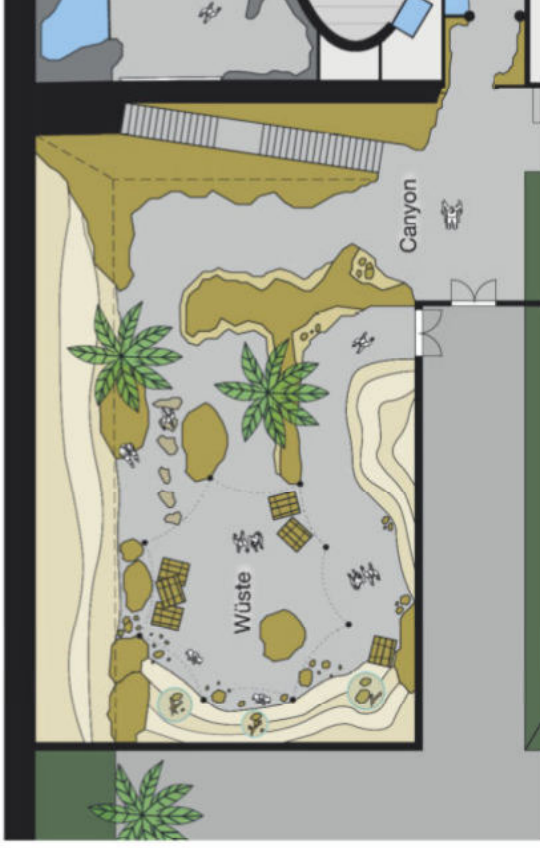


ERLEBNISKONZEPT

Die Wüste

Atmosphäre

Canyon mit Kunstfels-
Wänden, trocken und
heißes Klima unter
modernem Forschungszelt,
umlaufendes 360°
Dünendiorama mit
Bodenanschnitt und
integrierten Terrarien,
Soundeffekte



Themen

Dünen
Sandstürme
Extremlebensraum
Desert Farming
Sonnenenergie
Umweltschutz



ERLEBNISKONZEPT

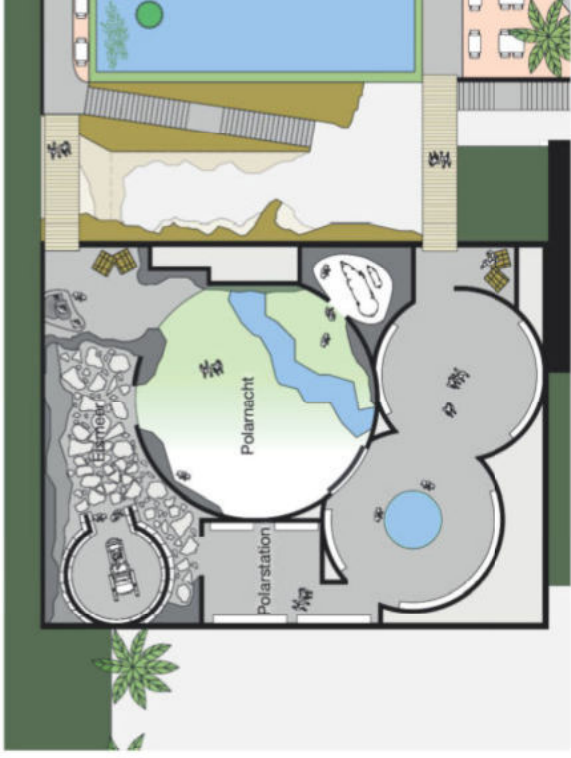
Die Eiswüste

Atmosphäre

Dunkler kühler Raum mit Polarnachtanmutung, Soundeffekten, Videodiorama, Polarlichtprojektion, Eisschollenfeld mit Eiswand, Forschungscontainer mit Hands-On Equipment

Themen

Polschmelze
Aurora Borealis
Nord-/Südpol
Tiefsee
Gletscher & ewiges Eis
Extremlebensraum
Polarforschung
Umweltschutz



ERLEBNISKONZEPT

Gartenkolonie 4 Jahreszeiten



Atmosphäre

Idyllische Erlebnis-Kleingärten im Außenraum, im Wandel der Jahreszeiten, begehbare Parzellen und Lauben mit diversen Ausstellungen, Gastronomie "Vereinsheim" mit Biergarten, Festwiese für Übernachtungen und Veranstaltungen

Themen

Jahreszeiten
Wildtiere in der Stadt
Stadtbiotope
Urban Gardening
Erneuerbare Energien
Umweltschutz



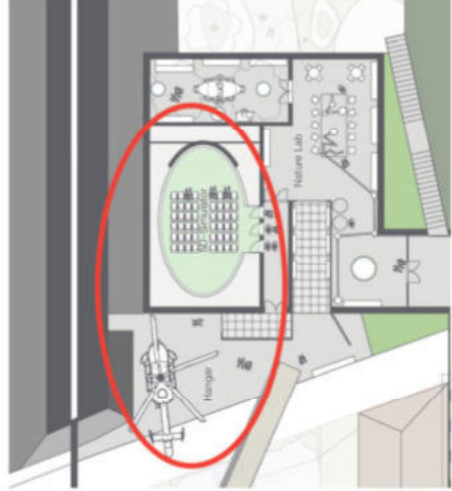
ERLEBNISKONZEPT

5D-Simulator



Atmosphäre
5D-Motion Ride,
thematisiert als
Aufklärungshelikopter,
Wartebereich thematisiert
als Hangar mit Helikopter

Themen
Reise Mikro>Makro
Reise durchs Meer
Reise durch Extremwetter
Meeresspiegelanstieg
etc.



ERLEBNISKONZEPT

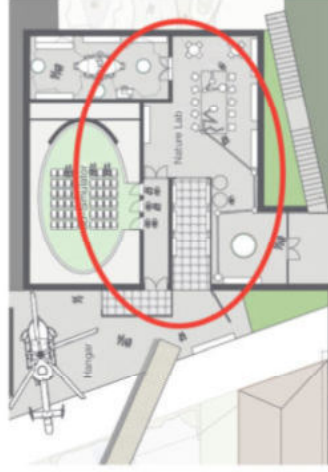
Nature Lab



Atmosphäre
Moderne Laboranmutung,
zur adäquaten Integration
verschiedenster
Multimedia-Elemente,
spannend und
ungewöhnlich statt steril
und kalt

Themen
"Act for Nature" Projekt
Crowd Science
(Mitmach-Forschung)
Umweltschutz

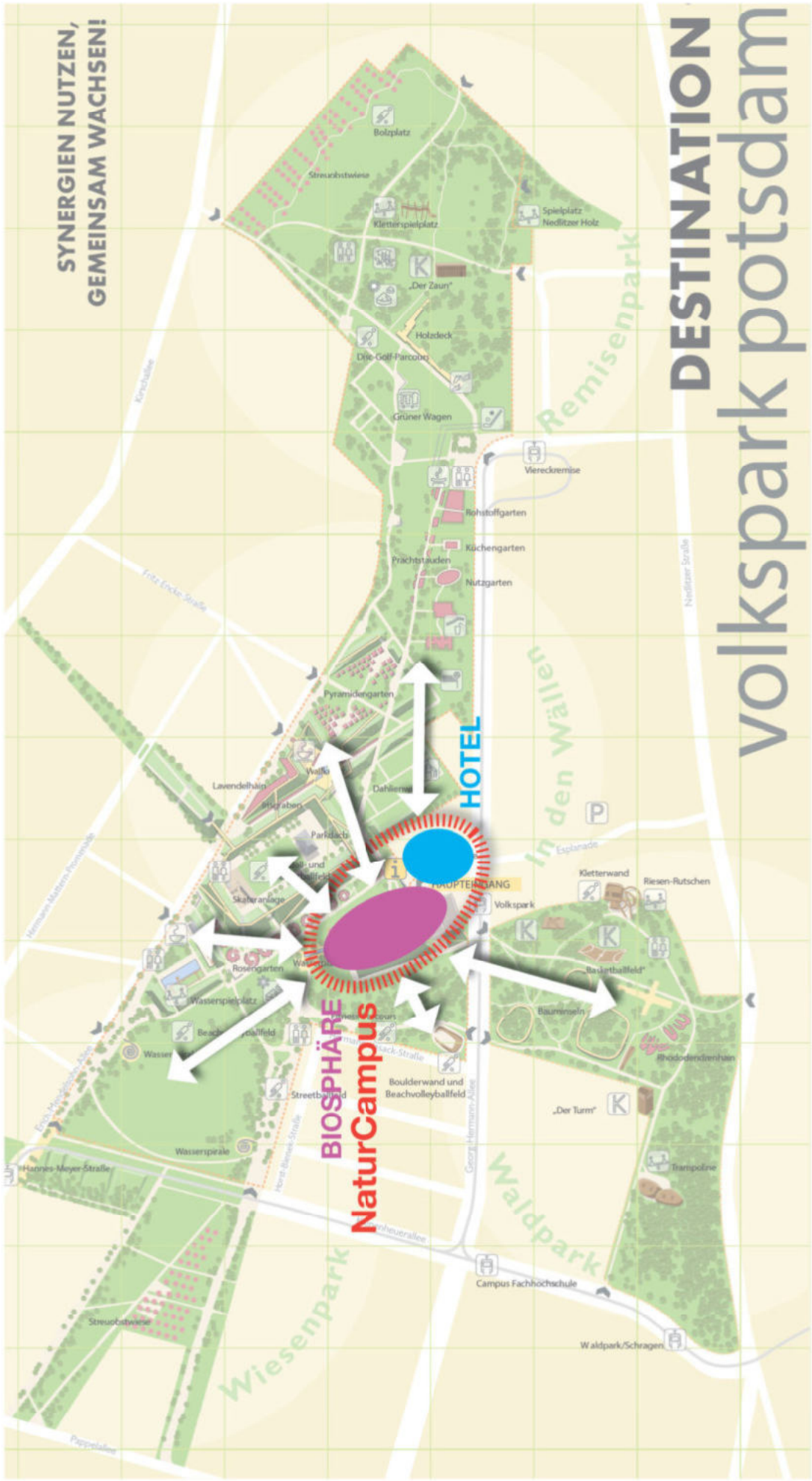
Klassenraum angegliedert





NATUR CAMPUS BIOSPHÄRE

Destination Volkspark & Biosphäre + Hotel



NATUR CAMPUS BIOSPHÄRE

Destination Volkspark & Biosphäre + Hotel



ANGEBOT IM VOLKSPARK | LERNEN IM GRÜNEN

Jahreszeitliches

Frühlingsboten, Kita - Klasse 6
Streifenzug durch den Herbst, Klassen 1-6
Sonne, Wind und Wolken, Klassen 1-6
Advent im Park, Klassen 1-4

Botanik und Lebensräume

Bäume im Park, Kita - Klasse 10
Eine Wiese voller Blumen, Kita - Klasse 6
Wiesenspflanzen erforschen, Klassen 4-7
Wald und Wiese, Klassen 4-7

Zoologie

Wunderwelt der Insekten, Klassen 4-8
Geheimnisvolle Vogelwelt, Klassen 3-6
Rettet die Bienen, Klassen 1-6

Klimaschutz

12 Ich kauf mir was!, Klassen 3-7
13 Palmöl? Nein danke!, Klassen 3-7
14 Wasser ist Leben, Klassen 3-7
15 Plastikfasten, Klassen 3-7

Alle unsere Sinne

Natur mit allen Sinnen, Kita - Klasse 6
Ohren auf!, Klassen 3-6
Barfuß im Park, Klassen 3-6
Immer der Nase nach, Klassen 1-6
Unterwegs im Park: Rallye, Klassen 2-6

PARTNER IM VOLKSPARK

*"Die Sahnehäubchen im Volkspark...
...die Angebote unserer Partner, nicht
mehr aus dem Volkspark wegzudenken,
denn ohne Sahnne schmeckt es nur halb so
gut." (Webseite Volkspark Potsdam)*

- Disc-Golf-Parcours
- Die Runde Fußballschule
- Funfor4-Beachvolleyballanlage
- Minigolf und Pit-Pat
- Montelino - Circus und Zeitpunkt
- Nomadenland
- etc.

EVENTS IM VOLKSPARK

Auswahl mit Synergieeffekt:

- Großes Osterfeuer
- Frühlingswanderung
- Vom Garten in den Topf
- Der Volkspark summt!
- Baumwanderung
- Vogelkundliche Führung in den Morgenstunden
- Kräuterwanderung iund Workshop
- Sommerfest
- Klimawoche
- Das Potsdamer Umweltfest 2018
- Internationales Drachenfest
- Apfelfest
- Herbstfest

Der Partygarten:

ca. 1.800 qm, bis zu 80 Gäste
Mitte April bis Mitte Oktober

BEHERBUNGSMÖGLICHKEITEN IM/UM DEN VOLKSPARK

keine Beherbergung im Park (außer Jurte im Nomadenland)

Garni-Hotel Kranich (kleines Familienhotel) > 1km
Dorint Hotel Sanssouci Potsdam (Tagungen & Spa) > 1,6km
PP Pension Potsdam > 2km
Hotel Villa Monte Vino > 2km

NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

Hotel | Konzeptfokus

- Ergänzung/ Stärkung Destination Volkspark
- Starke inhaltliche und auch räumliche Verknüpfungen zwischen der Biosphäre, einem Hotel/Tagungszentrum und dem Volkspark möglich > Stärkung "NaturCampus" Idee
- Alleinstellungsmerkmal in der Region
- hohe Relevanz für das Quartier

**MIT FOKUS AUF
TAGUNGEN**
(VERSTÄRKT FÜR THEMEN WIE NATURSCHUTZ,
ARTENSCHUTZ, KLIMAWANDEL ETC.)

**INTEGRIERTER
WELLNESSBEREICH**
(NUTZUNG AUCH FÜR ANWOHNER)



KONTAKT



dan pearlman Erlebnisarhitektur
Gesellschaft von Architekten und
Innenarchitekten mbH

Kiefholzstrasse 2
12435 Berlin
Germany

Phone +49 30 - 53 00 05 60
Fax +49 30 - 53 00 05 78
office-ea@danpearlman.com
www.danpearlman.com

COPYRIGHT

All ideas and proposals documented in this presentation are the intellectual property of dan pearlman. The unauthorised usage, complete or partial duplication or transfer of any part of this presentation is prohibited. dan pearlman concepts are subject to the applicable copyright laws of Germany. Copyrights are not automatically included. All rights of images used within this documentation must be clarified separately, prior to partial or complete publication (e.g. planning documents, reports, booklets).

Alle Ideen und Vorschläge in dieser Präsentation sind geistiges Eigentum von dan pearlman. Die unerlaubte Verwendung, die vollständige oder teilweise Vervielfältigung oder Übertragung von Teilen dieser Präsentation ist untersagt. Es gilt deutsches Urheberrecht. Bildrechte sind nicht erhalten. Eine Klärung der Urheber- und Nutzungsrechte für die in der Dokumentation (z. B. Planunterlagen, Berichte, Booklets) verwendeten Bilder ist vor einer teilweisen oder gesamten Veröffentlichung gesondert zu beauftragen.