



**dan pearlman**

EXPERIENCE ARCHITECTURE

**BIOSPHERE POTSDAM  
KONZEPT**

**01 02 19**



# *Agenda*

---

**1. GRUNDLAGEN**

**2. LEITLINIEN GESTALTUNG**

**3. ERLEBNISKONZEPT**

**4. HOTEL & VOLKSPARK**

---

**1**

*Grundlagen*

---

# GRUNDLAGEN

Konzeptbasis



# GRUNDLAGEN

## Potentiale Biosphäre



### Marke

- Bekanntheit
- etablierte Einrichtung
- positive Wahrnehmung
- Identifikation Anwohner
- 150.000 Besucher/Jahr

### Architektur

- Architekturikone
- städtebaulicher Anker
- großes Raumpotential Innen & Aussen

### Lage

- Lage im Park
- Umfeld (Wissenschaft & Forschung, Schulen, Institut für Klimafolgenforschung, Stiftung Preußische Schlösser und Gärten)
- Anschluss ÖPNV

### Angebot

- außerschulischer Lernort
- Veranstaltungsstätte
- zeitgemäßes Thema
- Tropenhalle mit Tieren
- besondere Gastronomie

**ERGEBNISSE ANALYSE**  
SWOT | Stärken

**Bedeutung**

- Bekanntheit
- etablierte Einrichtung
- Architekturikone
- Wahrnehmung durch Nutzer (bes. Familien)
- großes Raumpotential
- Ankernutzung BUGA
- Identifikation der Einwohner
- Symbol Klima spürbar
- Symbol Umwelt erhalten
- Natur Bestand

**Betrieb**

- motivierte Mitarbeiter
- Management

**Inhalt**

- Content, zeitgemäßes Thema, Innovation, Nachhaltigkeit, Message
- freilebende Tiere, gut etablierte Pflanzung, Regenwald, Szenenbilder
- Umgang mit dem Wasser

**Lage/Ort**

- Anschluss ÖPNV
- zentrale Lage Erreichbarkeit
- Lage im Park
- besonderes Umfeld (Wissenschaft/Forschung, Schulen, PIK/SPSG)
- Öffnung/Übergang zur Orangerie oder zum Park (flexibel nutzbarer Raum)

**Angebot**

- ab 2018 anerkannte Außenstelle Standesamt
- Außerschulischer Lernort, Bildungsprogramme
- besondere Gastronomie mit Potential (Qualität/Preis)
- hohe Aufenthaltsdauer
- sensibles Lernen
- warmes Wohlfühlklima
- Barrierefreiheit
- Guide im Schmetterlingshaus

**ERGÄNZUNGEN**

ARCHITEKTUR STÄDTEBAULICHER ANKER  
RAUMFOLGEN INNEN  
FREIRÄUME AUSSEN FREI GEBLIEBEN  
STÜCK ZEITGESCHICHTE  
Hohe Besucherzahl 150.000  
150.000! JETZT SIND DAS!  
EINZIGER SYMPATIS TIERGARTEN  
außerschulischer Lernort  
Solares Indoorangebot  
SEHR HOHE RELEVANZ  
HOTTEL PROFIL  
Erlebnis für Kinder  
eventuelle Kinder Betriebe  
Veranstaltungsstätte  
vielfältiges Regenwald erlebnis  
TROPENHALLE  
TIERE  
SCHMETTERLINGENHAUS

# GRUNDLAGEN

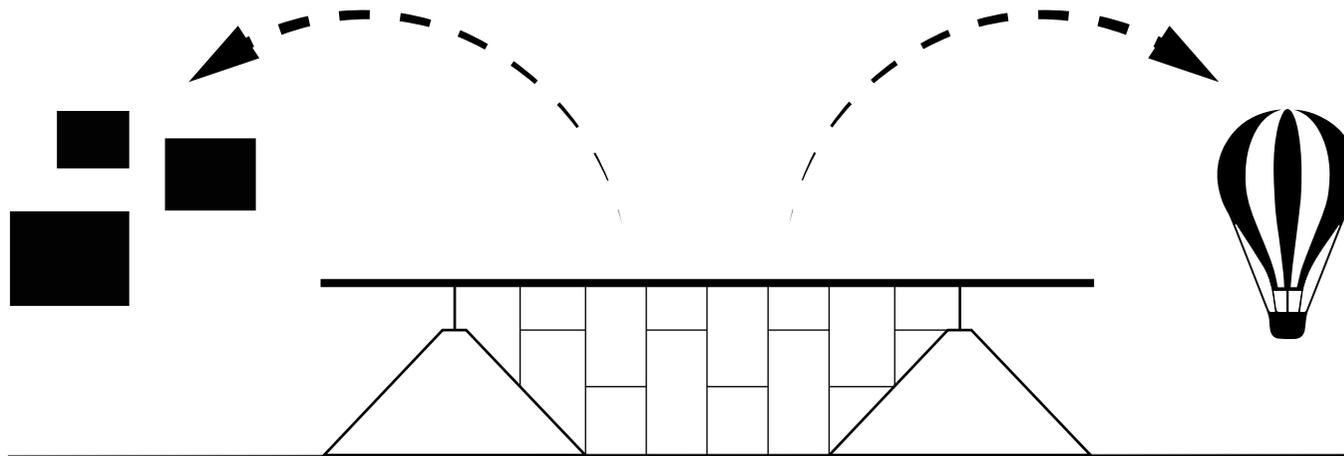
Zielsetzung | Design Challenge



**WIE KÖNNEN WIR DIE BIOSPHÄRE POTSDAM  
MIT IHREN RELEVANTEN POTENTIALEN  
ZU EINEM LOKAL VERANKERTEN LEUCHTTURM  
UND EINER ÜBERREGIONAL BEKANNTEN  
(PUBLIKUMS-)ATTRAKTION MACHEN,  
ZU DER MAN AUCH GERNE WIEDERKEHRT?**

# GRUNDLAGEN

Zielsetzung | Schritt 1



## AUFRÄUMEN

Schwächen aus SWOT aussortieren  
bzw. zu Stärken umstrukturieren...

# GRUNDLAGEN

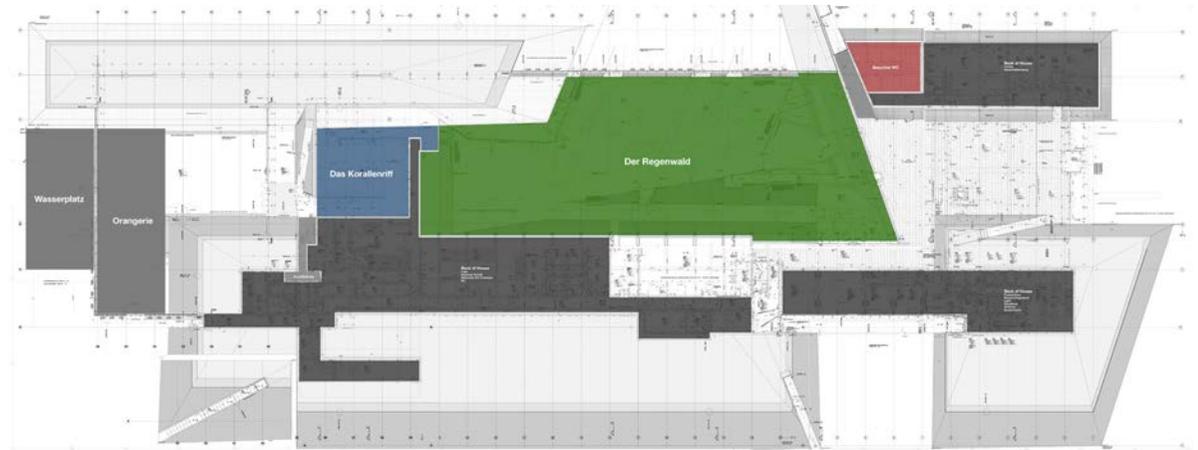
## Zielsetzung | Schritt 1: Aufräumen



**Schwächen aus SWOT aussortieren  
bzw. zu Stärken umstrukturieren**

- Öffnung nach Außen
- Optimierung Besucherzirkulation  
Ein-/Ausgang
- Entfernung veralteter Attraktionen/  
Ausstellungen
- Optimierung bestehender Potentiale
- Optimierung Positionierung Retail

ERDGESCHOSS

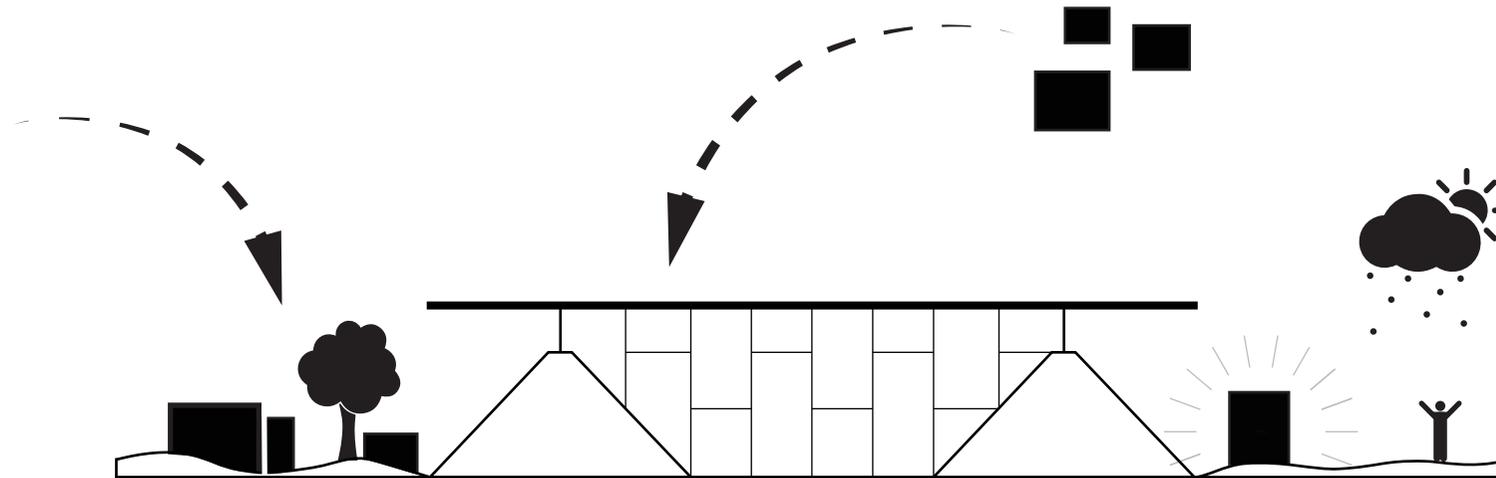


OBERGESCHOSS



# GRUNDLAGEN

## Zielsetzung | Schritt 2



## AUFWERTEN

Flächenerweiterung, Innen-/Aussen verbinden,  
Programm erweitern, Attraktionen hinzufügen,  
saisonales Angebot stärken...

# GRUNDLAGEN

## Zielsetzung | Schritt 2: Aufwerten



**Flächenerweiterung, Innen-/Aussen verbinden, Programm erweitern, Attraktionen hinzufügen, saisonales Angebot stärken..**

- Aufwertung Auftakt
- fließende Übergänge zum Vorplatz, zur Gartenkolonie und zum Park
- Erweiterung von Ausstellungsflächen im Außenbereich > Gartenkolonie
- Erweiterung von Ausstellungsflächen im Innenbereich > Lichtermeer, Unter der Erde, Canyon, Wüste, Eiswüste
- Erweiterung Gastronomie in den Außenbereich + öffentlicher Zugang
- Erweiterung Retail in den Außenbereich + öffentlicher Zugang
- Schaffung eines ganzjährigen Angebots
- attraktives saisonales Angebot durch Gartenkolonie in Kombination mit neu gestalteten Innenbereichen, Events sowie Wechselausstellungen
- Programmerweiterung durch 7 neue Erlebniswelten
- dadurch Erhöhung Aufenthaltsdauer
- attraktives Angebot für die ermittelten Zielgruppen

ERDGESCHOSS

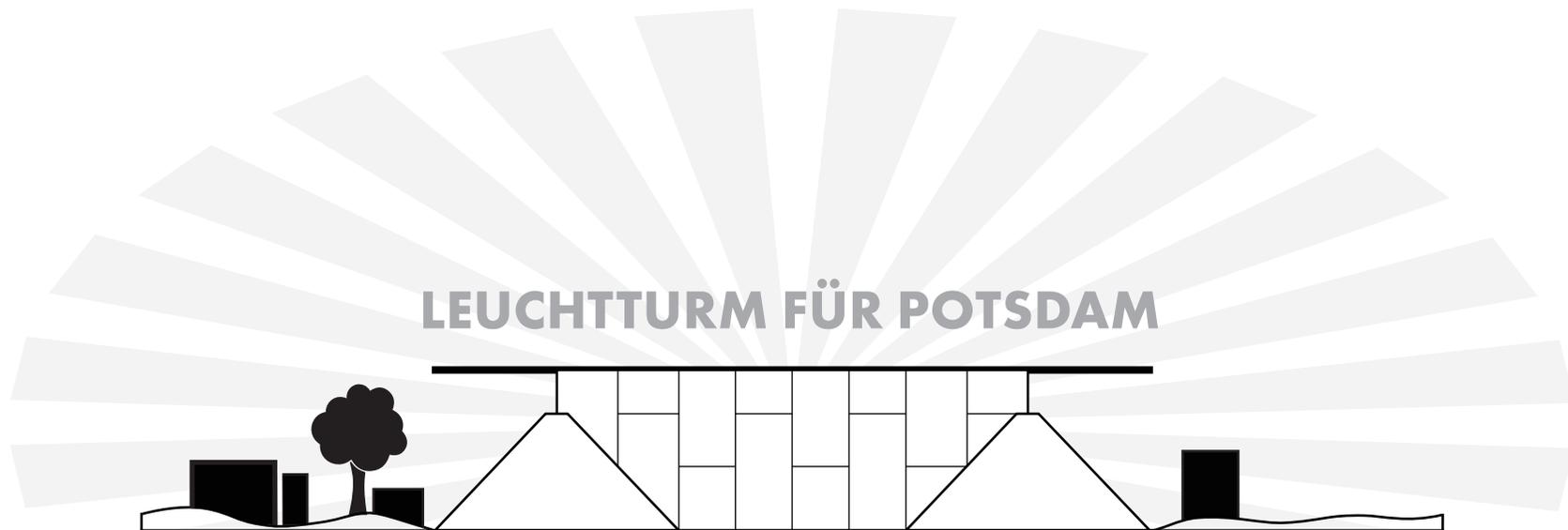


OBERGESCHOSS



# GRUNDLAGEN

Zielsetzung | Schritt 3



LEUCHTTURM FÜR POTSDAM

## AUFLADEN

WOW-Faktoren & USP,  
Synergien mit Volkspark Potsdam  
Relevanz für das Quartier,  
Kooperationen

# GRUNDLAGEN

## Zielsetzung | Schritt 3: Aufladen



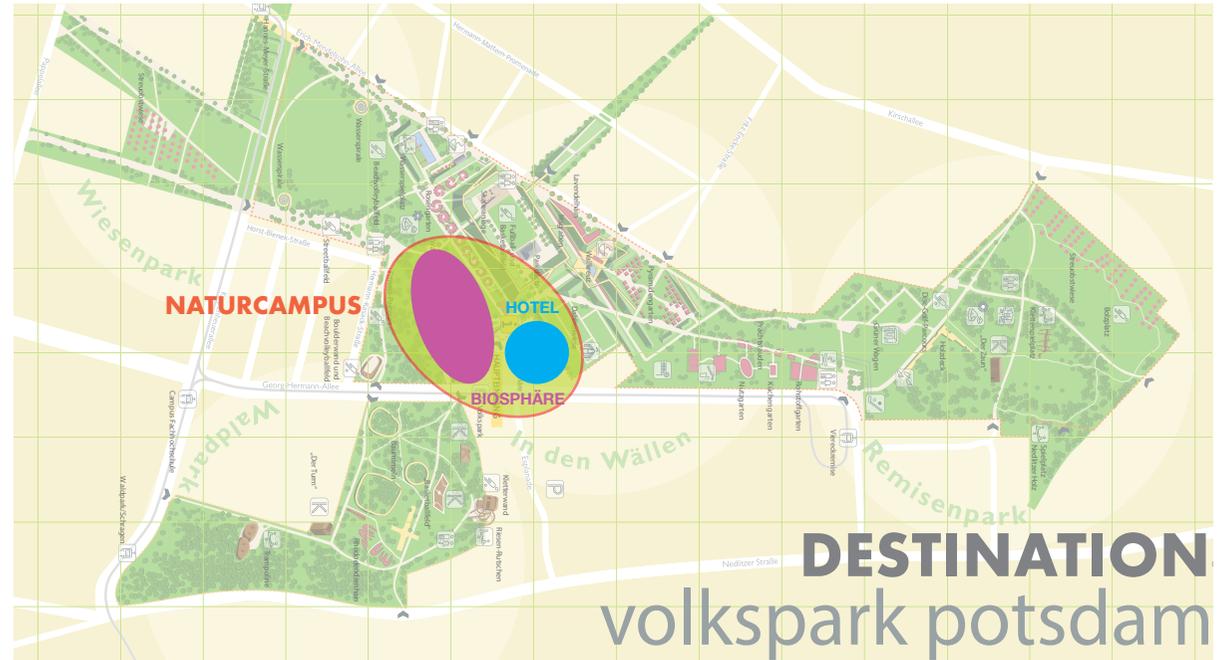
### WOW-Faktoren

#### 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

# GRUNDLAGEN

Zielsetzung | Schritt 3: Aufladen



## ALLEINSTELLUNGSMERKMAL



**BIOSPHERE**  
POTSDAM

**EUROPAS ERSTE IMMERSIVE ERLEBNISWELT  
RUND UM DAS THEMA BIODIVERSITÄT UND KLIMA!**

**Biodiversitätsverlust und Klimawandel gehören zu den großen Herausforderungen unserer Zeit.**

Sie beeinflussen sich gegenseitig. Um die Zusammenhänge zu verstehen  
nimmt die Biosphäre Potsdam den Besucher mit  
auf eine einzigartige Expedition durch unsere Welt und zeigt in immersiven Erlebnisräumen  
eindrucksvoll die spannenden Wechselwirkungen zwischen Flora, Fauna und Klima.

# GRUNDLAGEN

## Zielsetzung | Schritt 3: Aufladen



Die übergeordneten Themen der Biosphäre Potsdam - **Biodiversität, Klima und Mensch** - sowie das Thema **Anthropozän** bieten die Möglichkeit zu unterschiedlichsten Kooperationen mit wissenschaftlichen Institutionen in der Region und darüber hinaus.

Die Biosphäre als etablierte Freizeitattraktion vermittelt auf spannende und einzigartige Weise, Wissen durch Begeisterung und bietet möglichen Partnern einen adäquaten Ort, wissenschaftliche Forschung einem breiten Publikum zugänglich zu machen.

Eine Erweiterung durch ein Tagungshotel könnte die Attraktion zu einer Destination und die Biosphäre sowie den Standort Volkspark Potsdam somit zu einem neuen Zentrum für Klima- und Umweltforschung in Deutschland machen.

Folgende Institute haben ihr Interesse an einer Kooperation bereits geäußert:

- Alfred-Wegener-Institut Potsdam
- GFZ - Helmholtz-Zentrum Potsdam
- Potsdam Institut für Klimafolgenforschung
- Heinz Sielmann Stiftung
- Fraunhofer-Institut für Angewandte Polymerforschung
- Institute for Advanced Sustainability Studies (IASS)

HELMHOLTZ CENTRE POTSDAM  
**GFZ GERMAN RESEARCH CENTRE  
FOR GEOSCIENCES**

 **ALFRED-WEGENER-INSTITUT**  
HELMHOLTZ-ZENTRUM FÜR POLAR-  
UND MEERESFORSCHUNG

 **POTSDAM-INSTITUT FÜR  
KLIMAFOLGENFORSCHUNG**

 **Heinz  
Sielmann  
Stiftung**

 **Fraunhofer**  
IAP

 **IASS**  
POTSDAM

---

# 2

## *Leitlinien Gestaltung*

---

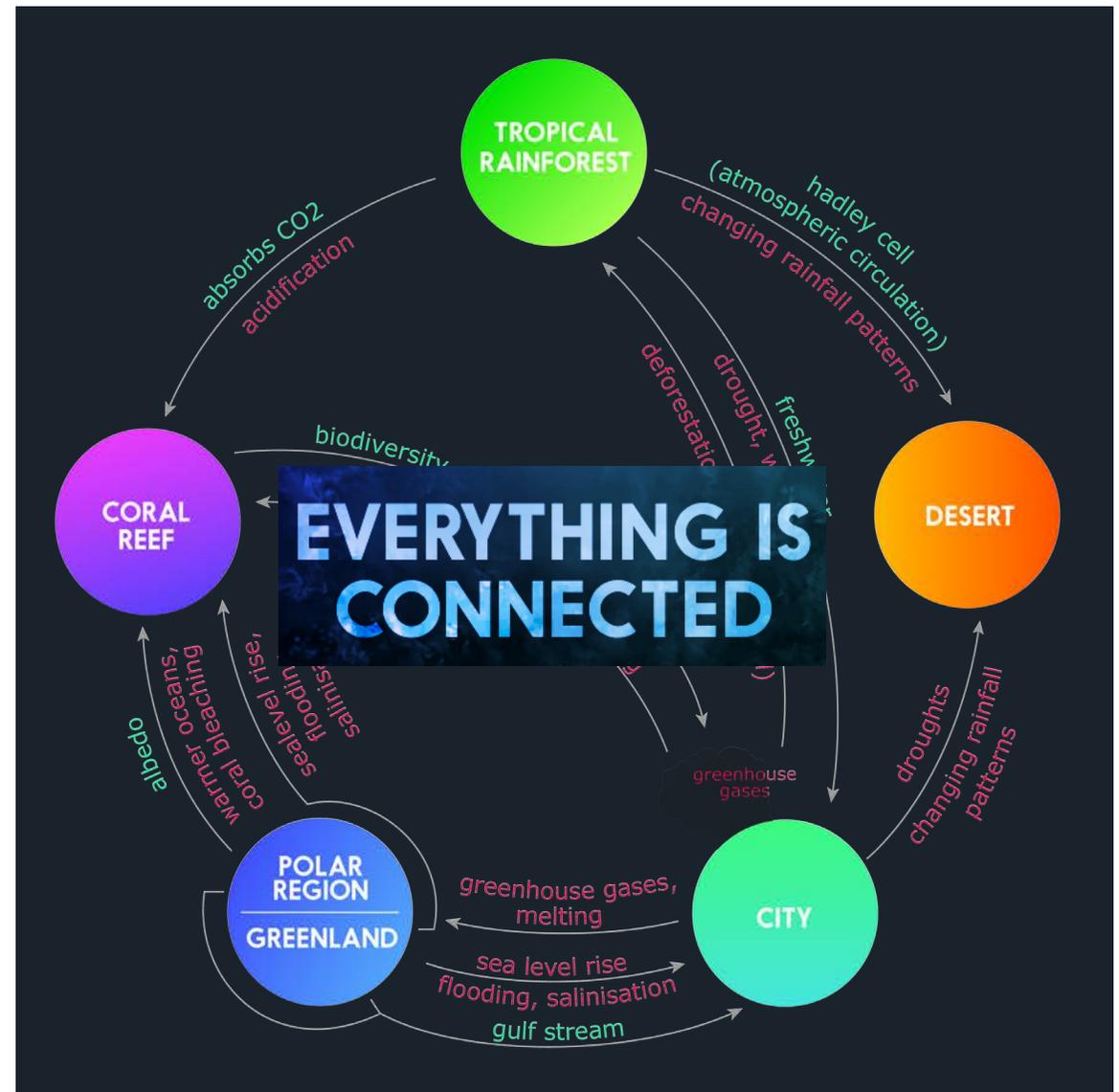
# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Storyline/ Leitidee



Unsere Biosphäre ist die weltweite Summe aller Ökosysteme. Die Zone des Lebens auf der Erde. Ein geschlossenes System in dem alles in Beziehung zueinander steht.

Die Biosphäre Potsdam nimmt den Besucher mit auf eine einzigartige Reise durch diese Welt und zeigt eindrucksvoll die Vielfalt und ihre Wechselwirkungen zwischen Flora, Fauna und Klima, von der Mikro- bis zur Makroebene.



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Thematische Dramaturgie



**Die übergeordneten Themen der Biosphäre Potsdam sind:**

1. Das Phänomen Ökosystem
  2. Vielfalt im Lebensraum (Biodiversität)
  3. Klima
  4. Der Mensch (Zeitalter Anthropozän)
- Everything is connected!

**Das thematische Raumprogramm der Biosphäre:**

Erleben statt lesen. Das Erlebnis Biosphäre ist keine statische Reihung von Exponaten, sondern ein **Verlauf von Ereignissen**.

Die Grenzen verschwimmen und jeder Raum wird durch sein Setting selbst zum Exponat.

Die Biosphäre bedient sich der gewollten Abkehr von einer rein objektorientierten Ausstellung zugunsten der **"inszenierten Erlebniswelt"**.

**Sinnliche Erfahrungen** und **spannende Geschichten**

werden über spektakuläre Natur-Mensch-Begegnungen und Entdeckungen hautnah erlebbar gemacht.



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Zonierung | Klimazonen



Die Biosphäre Potsdam lädt ihre Besucher ein, auf einer **persönlichen Expedition durch 4 Klimazonen**, mit realen und virtuellen Tierszenen, Pflanzen und Wetterphänomenen, die **Vielfalt und Zusammenhänge** unserer Biosphäre auf spannende Art und Weise zu entdecken, zu verstehen und zu schützen.



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Erlebnisebenen | Mikro bis Makro



Die Besucher entdecken die **Zusammenhänge zwischen Flora, Fauna, Klima und Mensch** innerhalb unserer Biosphäre von der Mikro- bis zur Makroebene. Dies ermöglicht **vielfältigste, einzigartige und spannende Erlebnisse** und hilft die **Komplexität** innerhalb der Ökosysteme **anschaulich darzustellen**.



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationsaufbau



### 1. Kernaussage

"Die Ökosysteme unserer Biosphäre sind faszinierende und empfindliche Lebensräume. Mit dem Schutz der Biosphäre als einzigartigen und gesamtheitlichen Organismus schützen wir unsere Zukunft!"

### 2. Kommunikationsebenen

**Ebene 1:** Übergeordnetes Hauptthema

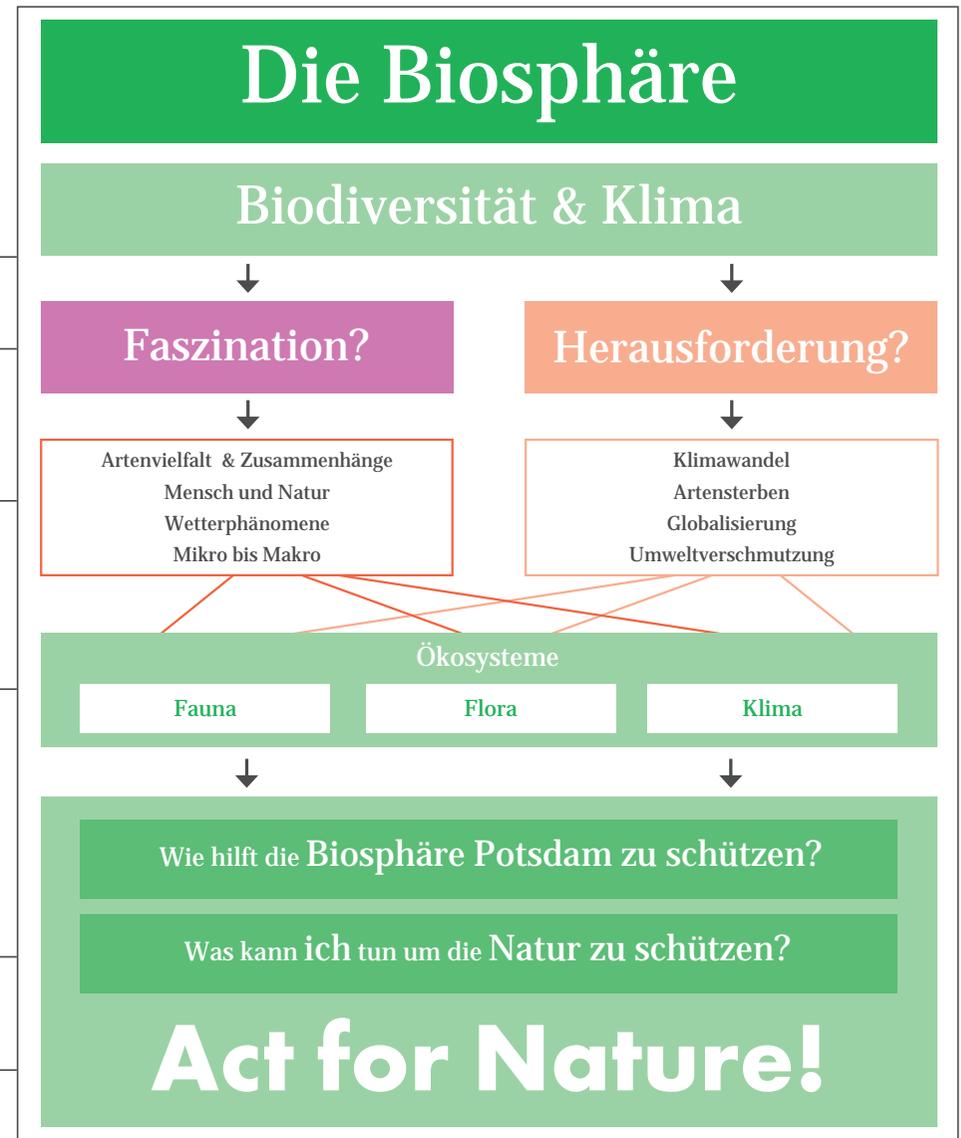
**Ebene 2:** Sub-Themen

**Ebene 3:** Fragenebene

**Ebene 4:** Themen- und Inhaltsebene

**Ebene 5:** Handlungsebene

**Ebene 6:** Take home message



# LEITLINIEN GESTALTUNG

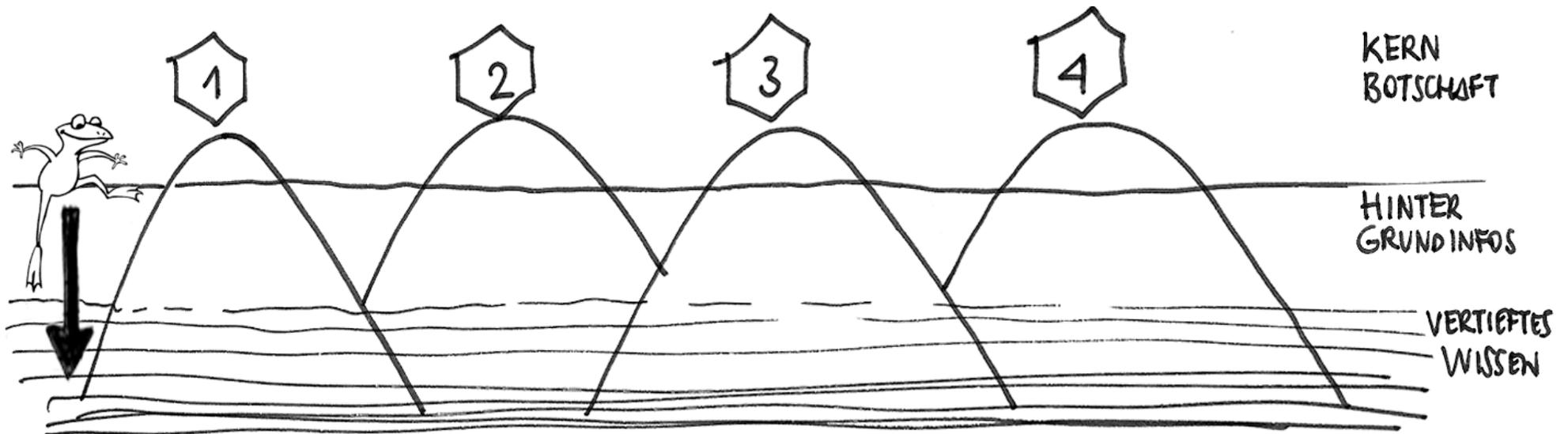
## Inhaltliche Dramaturgie



Die Biosphäre Potsdam als Lern- und Erlebnisraum:

### Das Eisbergprinzip "Erst Aha, dann abtauchen."

Das Kommunikationskonzept in der Biosphäre veranschaulicht Inhalte, wirft Fragen auf, provoziert, stimuliert und eröffnet neue Horizonte.



**EINTAUCHEN. ENTDECKEN. ERFORSCHEN.**

# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Die Tonalität



### Humor ist erlaubt.

Kein erhobener Zeigefinger, niemand darf die Biosphäre mit schlechtem Gewissen verlassen, sondern mit leuchtenden Augen und einer ungeahnten Begeisterung.

### Ebene 1 | Erlebnisorientierter Ansatz:

Das humorvolle Storytelling bietet dem Besucher eine persönliche und lebendige Inhaltsvermittlung.

### Ebene 2 | Wissenschaftlicher Aspekt:

Die tiefgehende Informationsvermittlung wird dem Besucher über persönliche Kontakte und multimediale Medien ermöglicht.

Zielgruppe (Altersgruppe von 2 - 92 Jahre)

## Biosphäre Potsdam

Erlebnisorientierter  
Ansatz

Spaß

Wissenschaftlicher  
Aspekt

Mission

"Wissen durch  
Begeisterung!"

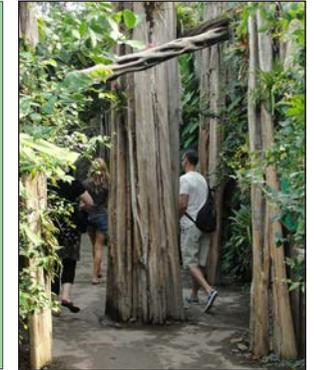
# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 1.Level Kommunikation: Räumliche Anordnung

Innerhalb der einzelnen Themenwelten werden durch die unverwechselbare Atmosphäre authentische Orte und Settings kreiert und diese so zum Leben erweckt. Durch die intuitive Wahrnehmung des Besuchers werden die Settings selbst zu räumlichen Begegnungen und Geschichtenerzählern. Die einzelnen Settings werden durch ihr Szenenbild differenziert und jeweils mit entsprechenden Funktionsmöbeln, Dekorations- und Kommunikationselementen unterstützt.



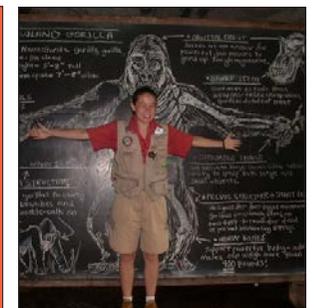
### 2.Level Kommunikation: Persönliches Erlebnis

Die einzelnen Settings präsentieren in ihrer Funktion die persönlichen/direkten Begegnungen zwischen dem Besucher und der inszenierten Erlebniswelt. Ungewöhnliche Perspektiven und persönliche Begegnungen mit dem Personal erhöhen den Erkundungsgrad in der Biosphäre.



### 3.Level Kommunikation: Informationselemente

Die Informationen sollten immer mit einem positiven Ansatz vermittelt werden. Die Vermittlung von Inhalten fokussiert sich auf die faszinierende Welt der Ökosysteme, statt auf den möglichen Verlust, der sie bedroht. Auf diese Art wird eine Tonalität gewählt, stark genug, um die breite Zielgruppe zu erreichen. Die Informationsvermittlung erfolgt über unterschiedliche Medien und über den persönlichen Kontakt.



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 1. Level | Authentische Szenen

Die Biosphäre Potsdam lädt ihre Besucher auf eine ganz persönliche Expedition in die faszinierenden Welten verschiedener Ökosysteme ein.

Der Besucher erlebt auf seiner Expedition im Innen- wie im Aussenraum authentische Naturwelten in Form von "begehbaren Dioramen" mit realen und virtuellen Tierszenen, Pflanzen und Wetterphänomenen, die es zu entdecken und erkunden gilt.



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 2. Level | Persönliches Erlebnis

Folge den Spuren deines Forscherteams und noch viel wichtiger, folge den Spuren der Lebewesen der einzelnen Ökosysteme.

#### Beispielhafte Elemente:

Beobachtungspunkte

Versuchsanordnungen

Feldforschung



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 2. Level | Hidden Elements

Entdecke die "Hidden Elements" und bewundere die skurrilen Werke und Spuren der Lebewesen in den verschiedenen Ökosystemen.

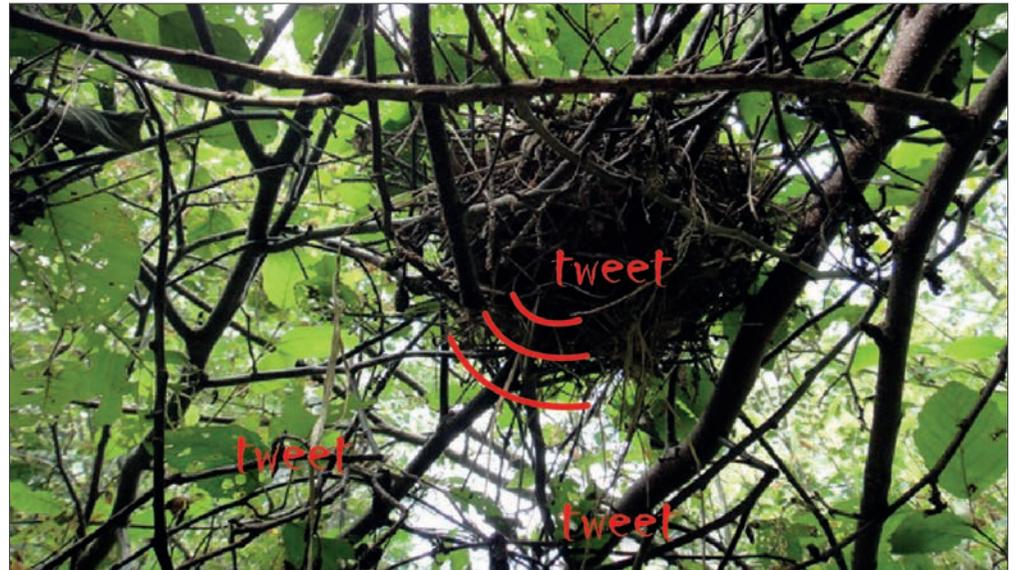
#### Beispielhafte Elemente:

Tierspuren

Sounds

Vogelnester "Building Art"

Kulturelle Elemente



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 3. Level | Direkte Tierbegegnung

Durch die persönlichen Begegnungen mit den unterschiedlichen Tieren bekommt der Besucher die Möglichkeit, seine ganz persönlichen Erfahrungen mit den Tieren und deren Lebensweisen zu machen.

#### Beispielhafte Elemente:

Direkter Tierkontakt (zum Anfassen)

Schaukästen zur Tierbeobachtung

Modelle für nähere, haptische Erfahrungen



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 3. Level | Persönlicher Kontakt

Die persönlichen Begegnungen mit Pflegern und Mitarbeitern eröffnen dem Besucher einen umfassenden Einblick in unterschiedlichste Forschungsfelder.

#### Elemente der Livekommunikation:

- Geführte Expeditionen
- Öffentliche Fütterungen & Keeper-Talk
- Backstage-Führungen



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 3. Level | Medien und Exponate

Der Besucher begegnet auf seiner Expedition neben realen und virtuellen Ausstellungen auch den Spuren der Forschertätigkeiten.

Der Besucher kann in den unterschiedlichen Arbeitsumfeldern wie Hütten, Camps oder Laboren an Hand von multimedialen und interaktiven Exponaten verschiedenste Forschungsfelder erkunden und erleben.

#### Beispielhafte Medien und Exponate

##### Low- und Hightech

Arbeitsmaterial und Equipment

Notizen, Skizzen

Sprachmitteilungen, Funk

Videonachrichten, Skype

Versuchsanordnungen

Project mapping

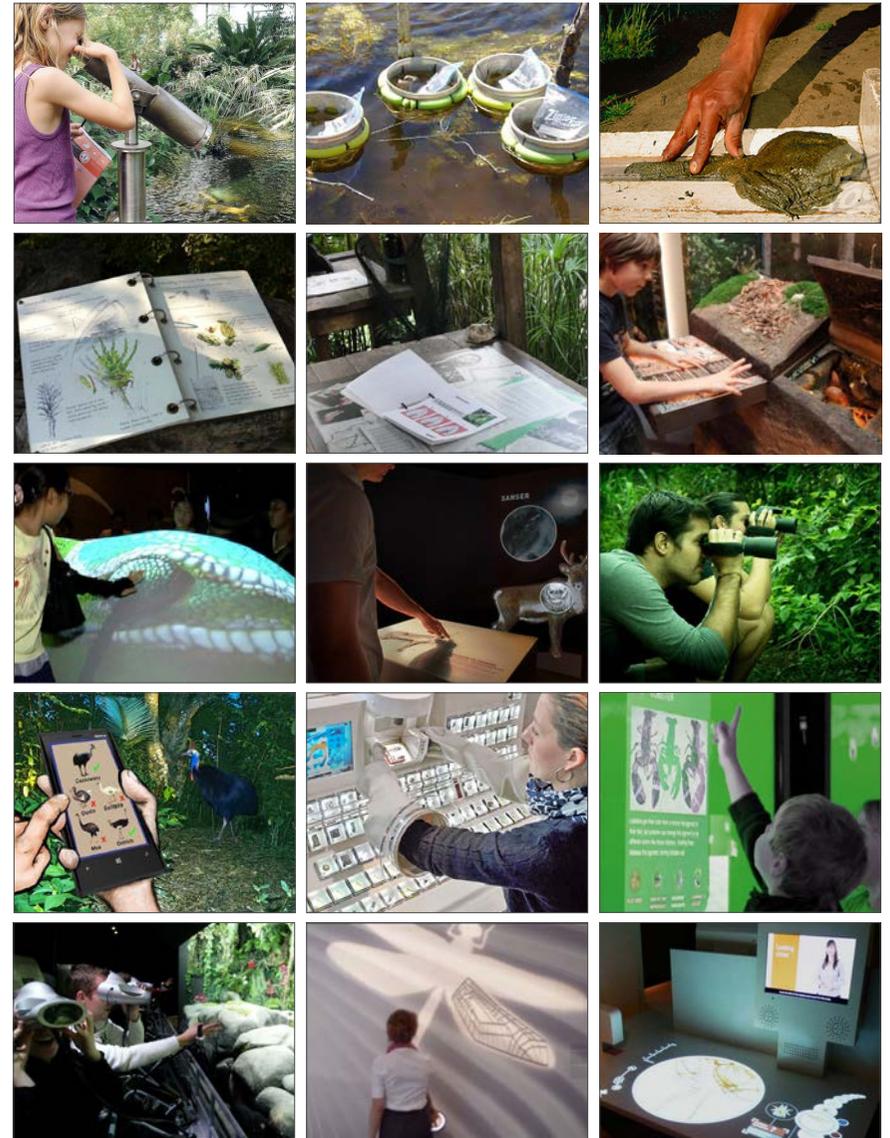
Interaktive und virtuelle Exponate

Virtual/ Augmented Reality

##### Weiterführende Medien

Interaktiver Besucherguide

App, Website, Community building



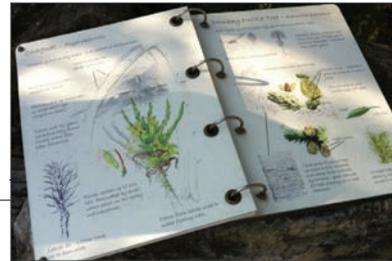
# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kategorien Ausstattung



**Exponate in S | M | L | XL**  
Die geplanten Exponate in der Biosphäre sind in 4 Kategorien eingeteilt.

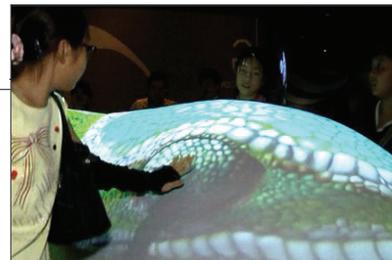
**Beispiele für Kategorie S**  
Grafiken, kleine Schaukästen,  
Forschungsutensilien o.ä.



**Beispiele für Kategorie M**  
Kleinere interaktive multimedia  
Elemente, große Schaukästen,  
Versuchsanordnungen,  
Low-Tech Elemente wie Funkgeräte,  
Laptop, Soundinstallationen,  
Hands-On Modelle o.ä.



**Beispiele für Kategorie L**  
große interaktive und virtuelle Exponate,  
Project Mapping, Video-Dioramen,  
große haptische Modelle,  
High-Tech Elemente wie Video-Screens,  
Hologramme, Batspotter o.ä.



**Beispiele für Kategorie XL**  
Pre-Show Videoinstallationen,  
5D Motion Ride



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Kommunikationslevel



### 3. Level | Erzählperspektive "Humorvolles Lernen"

Für die Haupt-Erzählperspektive "Humorvolles Lernen" werden unterschiedliche Charaktere eines Biosphäre-Forschungsteams eingeführt. Diese Charaktere begleiten den Besucher auf seiner gesamten Expedition und geben das Wissen und die Informationen zu den Tieren und Forschungsarbeiten auf eine humorvolle und persönliche Art und Weise weiter. Ergänzt wird diese Ebene durch wechselnde Exponate der verschiedenen wissenschaftlichen Kooperationspartner und ihrer jeweils aktuellen Forschungsprojekte.

Für die zweite Erzählperspektive wird die bestehende Figur eines sprechenden Frosches namens "Josch" genutzt. "Josch" taucht nur sequenziell auf und erzählt spannende Geschichten aus der Sicht der Tiere. Weiterhin hilft er dem Besucher auch bei der Suche nach den "Hidden Elements" und wird vor allem für jüngere Besucher zum lustigen Begleiter und Helfer.

## Forscherteam

### Spaß

#### Charakteristika:

- Handschriftliche Notizen
- Fun Facts der Forschungsarbeiten
- Grobe Skizzen



### Mission

#### Charakteristika:

- Handschriftliche Notizen
- Wissenschaftliche Fakten
- Detaillierte wissenschaftliche Illustrationen



## Josch

### Spaß

#### Charakteristika:

- Fun Facts aus Sicht der Tiere
- Vorrangig virtuelle Erscheinung



# LEITLINIEN GESTALTUNG

## Naming

Das **Naming** prägt die Marke "Biosphäre Potsdam" und ist somit eines der **wichtigsten Marketingmittel**.

Der Name sollte in Zukunft die gewünschte Assoziation beim Besucher besser unterstützen und zugleich die **wesentlichen Erlebnismerkmale** der Biosphäre Potsdam **adäquat nach Aussen transportieren**.



# BIOSPHERE POTSDAM

**DIE WUNDERBARE WELT DER TROPEN!**



---

**3**

*Erlebniskonzept*

---





# ERLEBNISKONZEPT

## Zonen | Obergeschoss

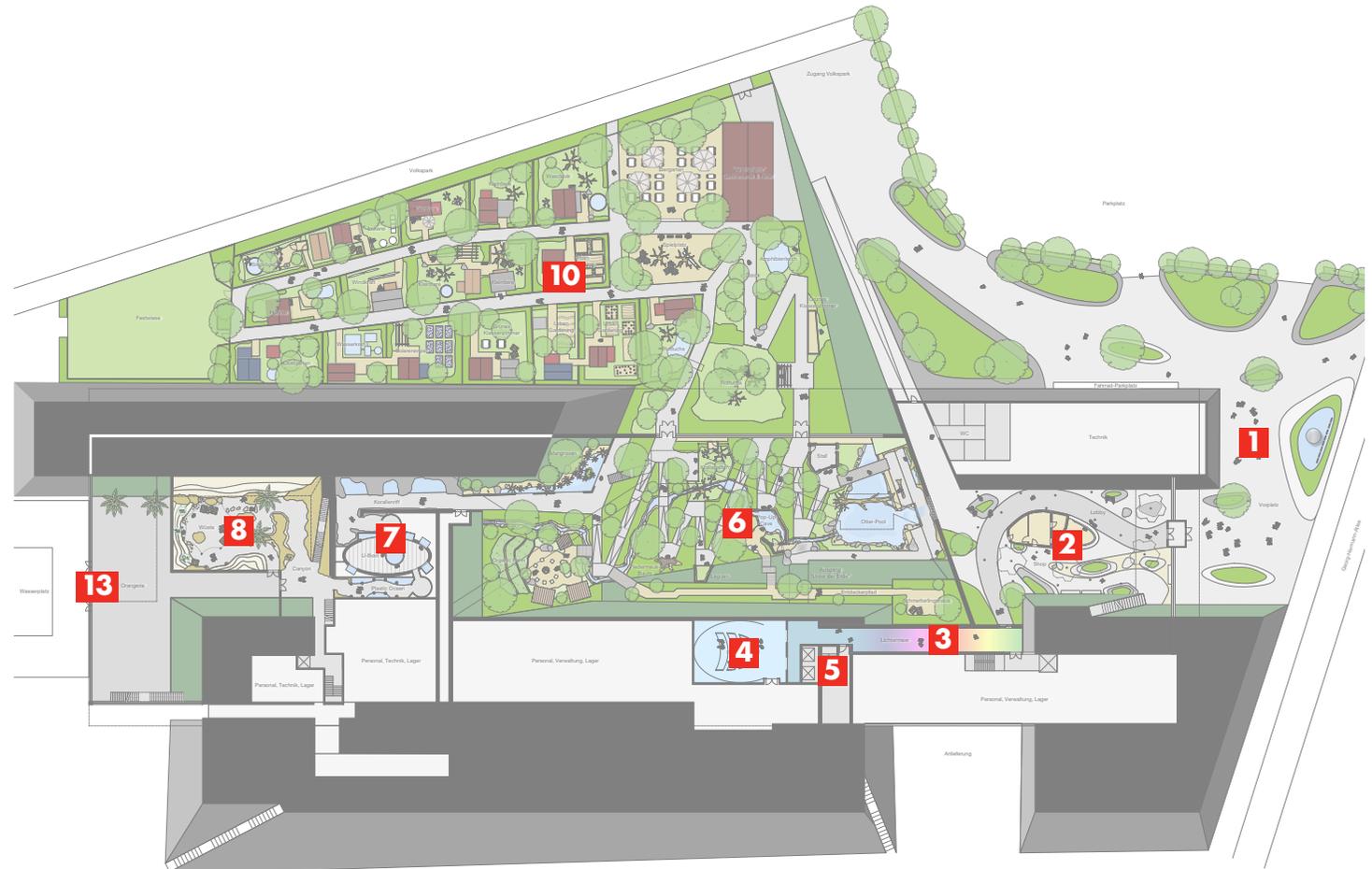


# ERLEBNISKONZEPT

## Settings



1. Auftakt Vorplatz
2. Lobby & Shop
3. Lichtermeer
4. Pre-Show Planet Erde
5. Unter der Erde
6. Der Regenwald
7. Das Korallenriff
8. Die Wüste
9. Die Eiswüste
10. Gartenkolonie 4 Jahreszeiten
11. 5D Simulator Extremwetter
12. Nature Lab
13. Orangerie & Wasserplatz

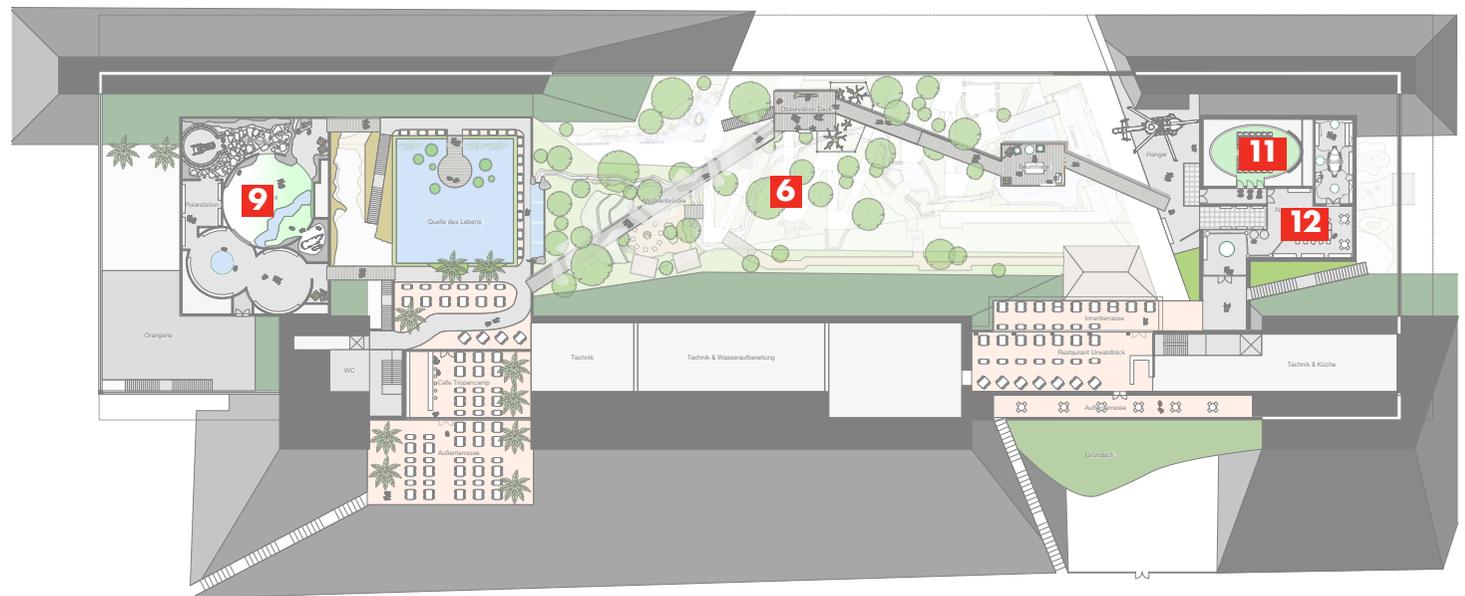


# ERLEBNISKONZEPT

## Settings



1. Auftakt Vorplatz
2. Lobby & Shop
3. Lichtermeer
4. Pre-Show Planet Erde
5. Unter der Erde
6. Der Regenwald
7. Das Korallenriff
8. Die Wüste
9. Die Eiswüste
10. Gartenkolonie 4 Jahreszeiten
11. 5D Simulator Extremwetter
12. Nature Lab
13. Orangerie & Wasserplatz

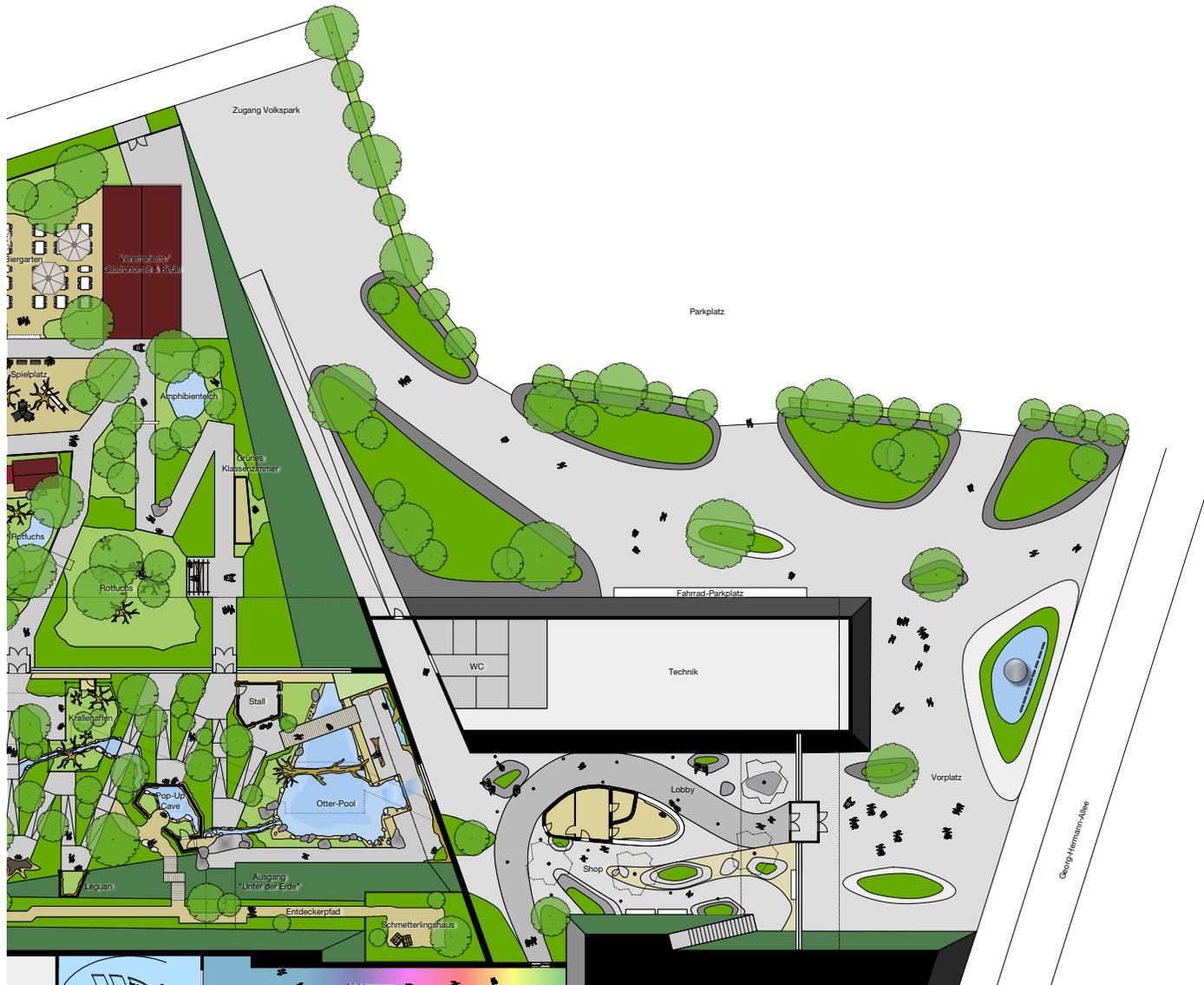


# *Visitor Journey*

---

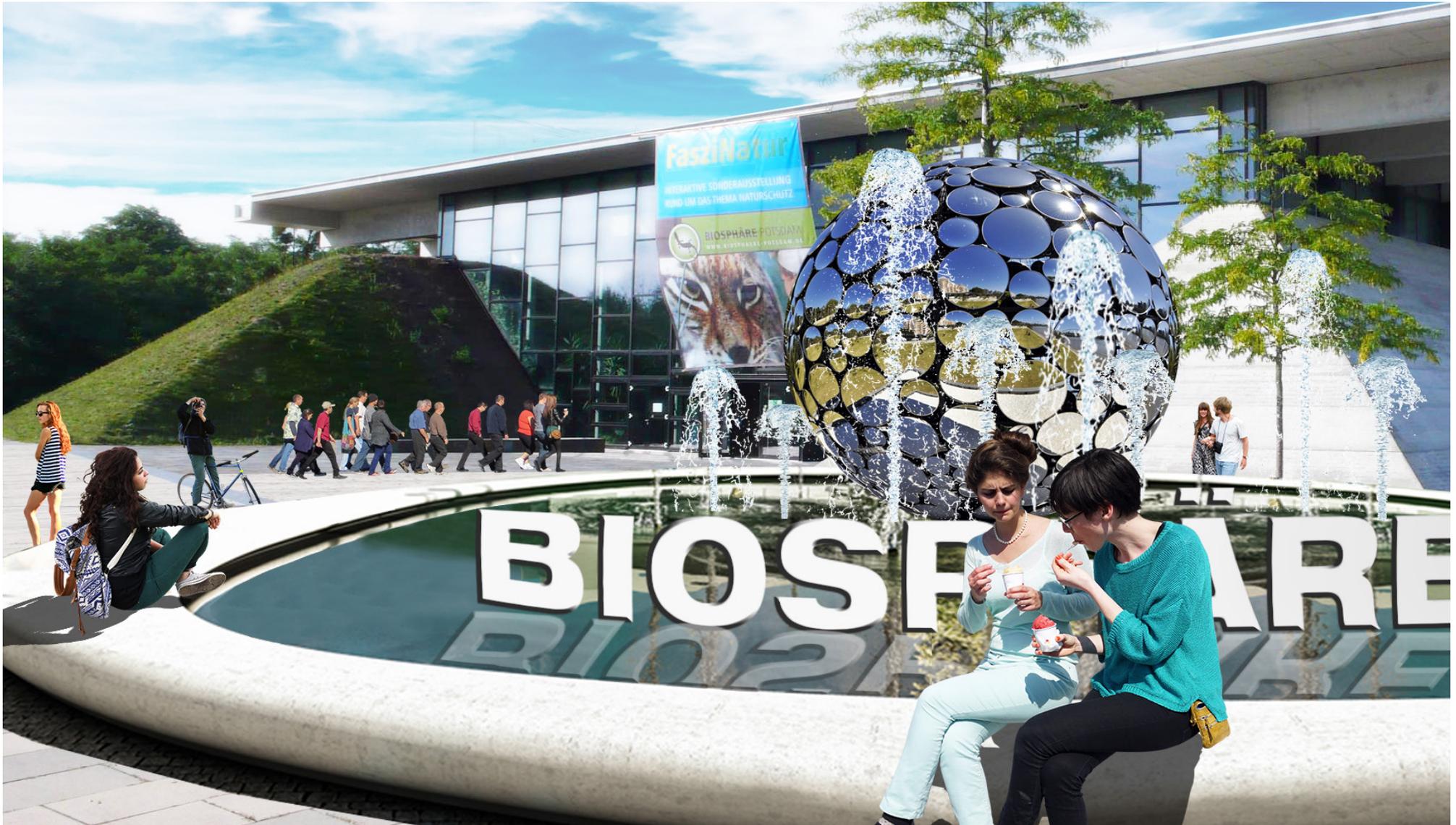
# ERLEBNISKONZEPT

## 1. Auftakt Vorplatz



# ERLEBNISKONZEPT

## 1. Auftakt Vorplatz



# ERLEBNISKONZEPT

## 2. Lobby & Shop

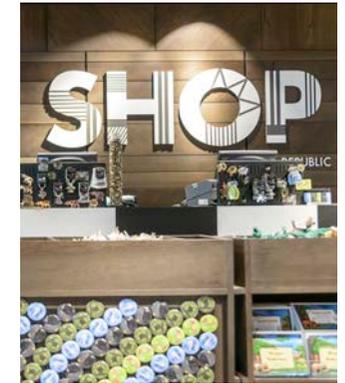


### Atmosphäre

Moderne Architektur,  
stilisierte Naturelemente,  
grüne Wände im Bereich der  
Wälle, natürliche Materialien,  
exotische Designsprache

### Themen

Fair Trade Produkte  
Kunsthandwerk  
Recycling  
Brand clothing



# ERLEBNISKONZEPT

## 2. Lobby & Shop



# ERLEBNISKONZEPT

## 3. Lichtermeer

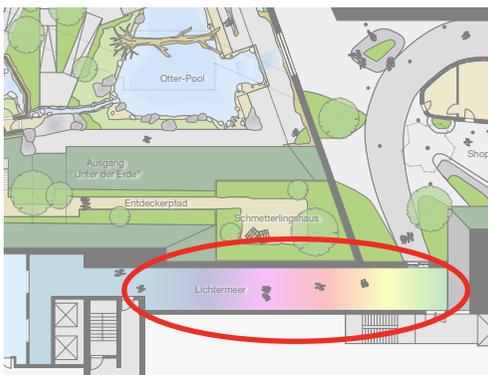


### Atmosphäre

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

### Themen

wechselnde Themen  
denkbar bspw.:  
Galaxie  
Jahreszeiten



# ERLEBNISKONZEPT

## 3. Lichtermeer





# ERLEBNISKONZEPT

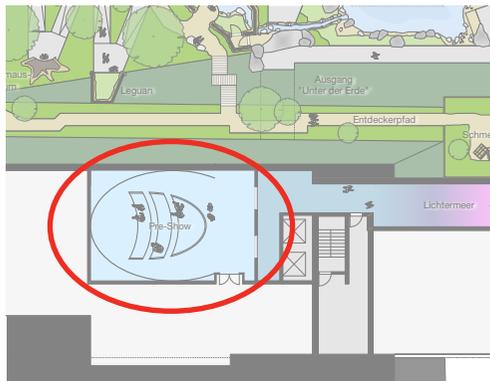
## 4. Pre-Show Planet Erde

### 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

## 4. Pre-Show Planet Erde



# ERLEBNISKONZEPT

## 5. Unter der Erde

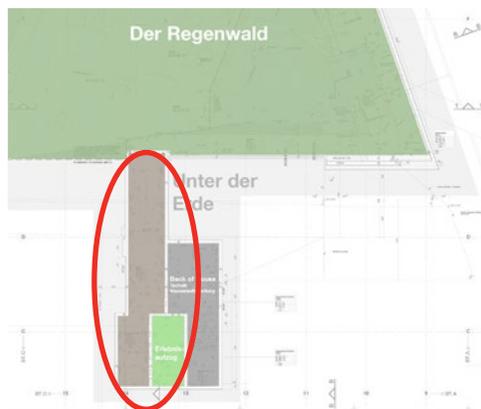


### Atmosphäre

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

### Themen

verborgene Lebensräume  
Extremleben



# ERLEBNISKONZEPT

## 5. Unter der Erde



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Erdgeschoss



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald



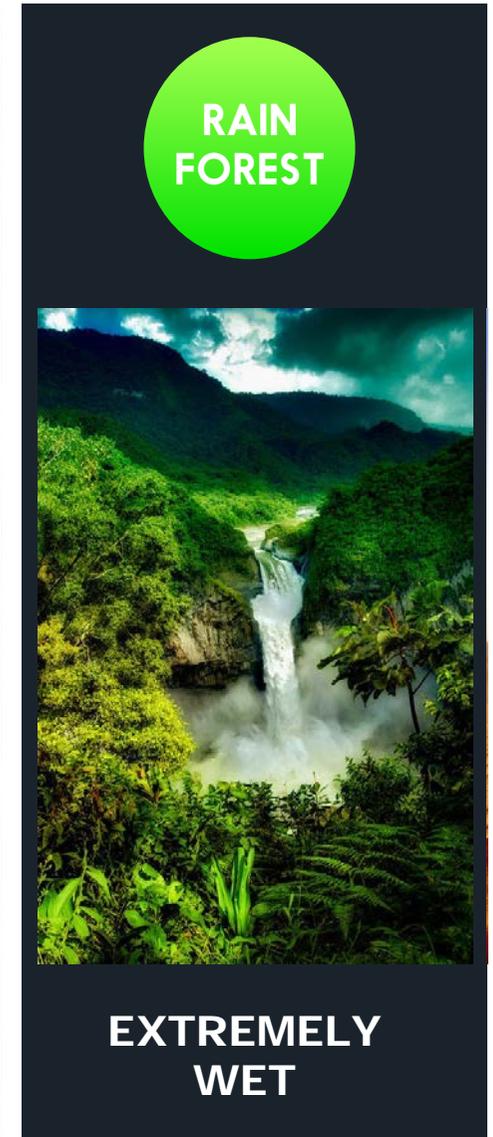
### Atmosphäre

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



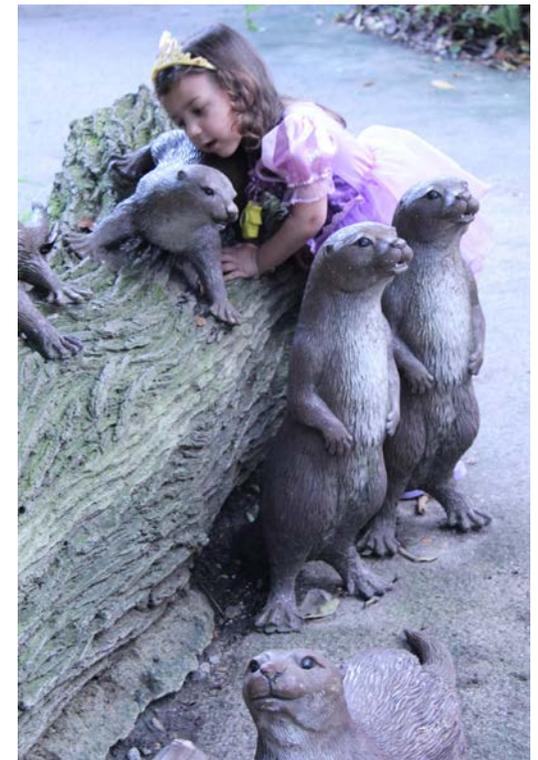
### Themen

Extremleben  
Abholzung  
Wilderei  
Biodiversitäts-Hotspots  
Monsunregen  
Klima-/Artenschutz



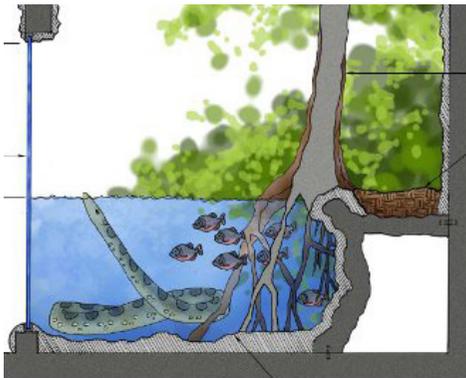
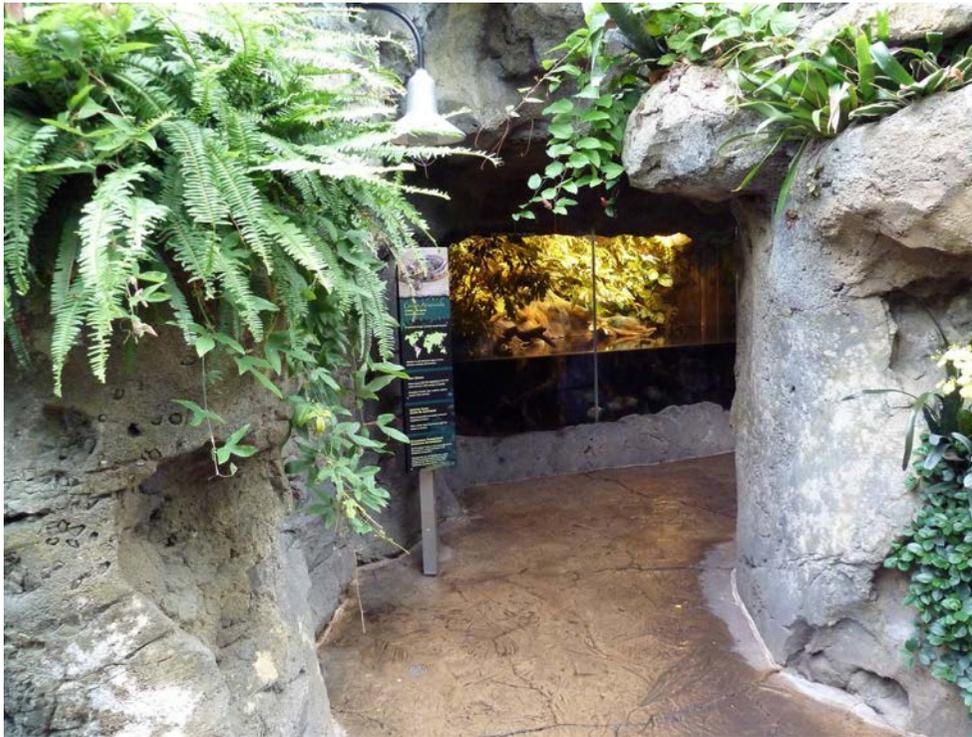
# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Otter-Pool



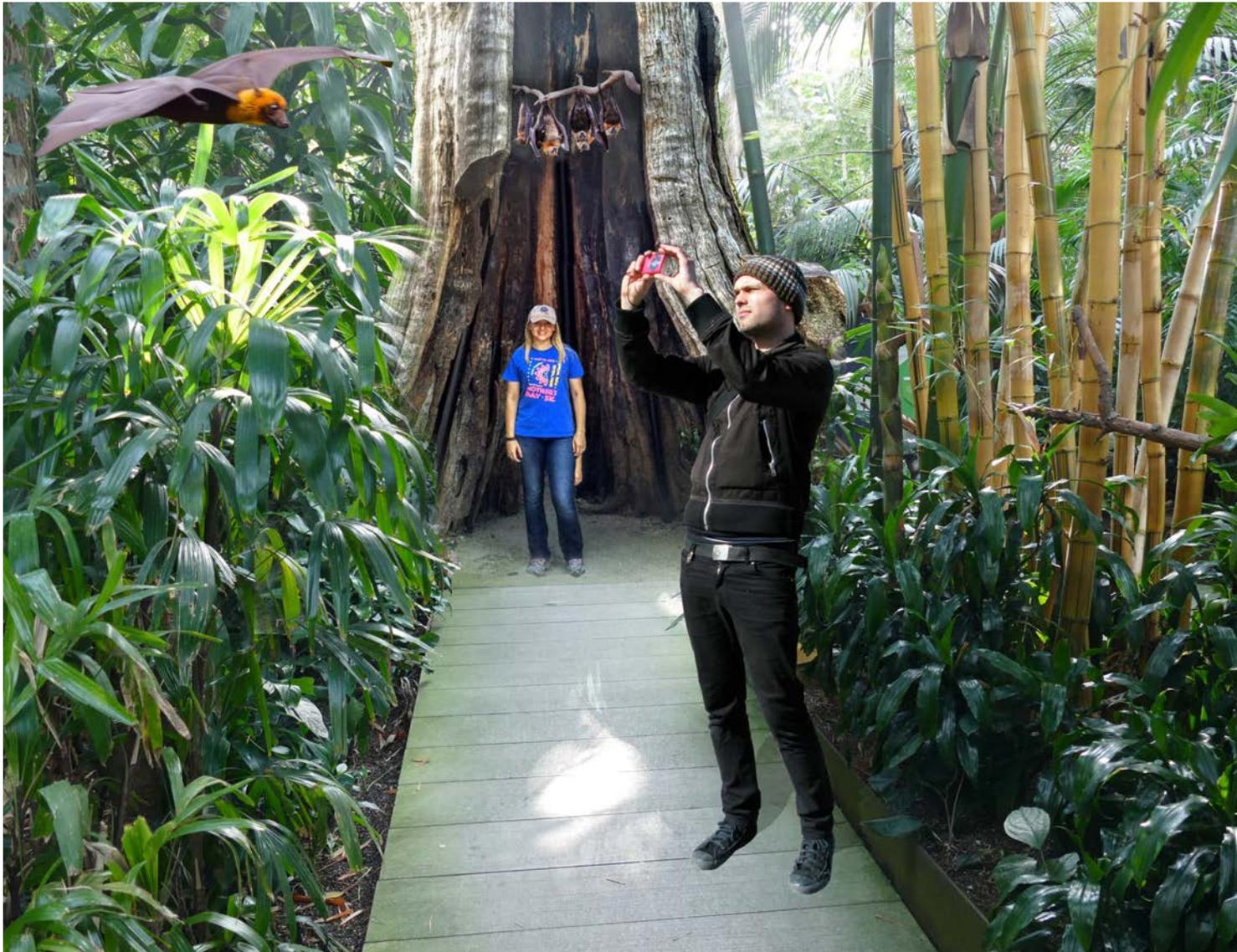
# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Anaconda & Piranha Pop-Up



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Fledermaus-Baum



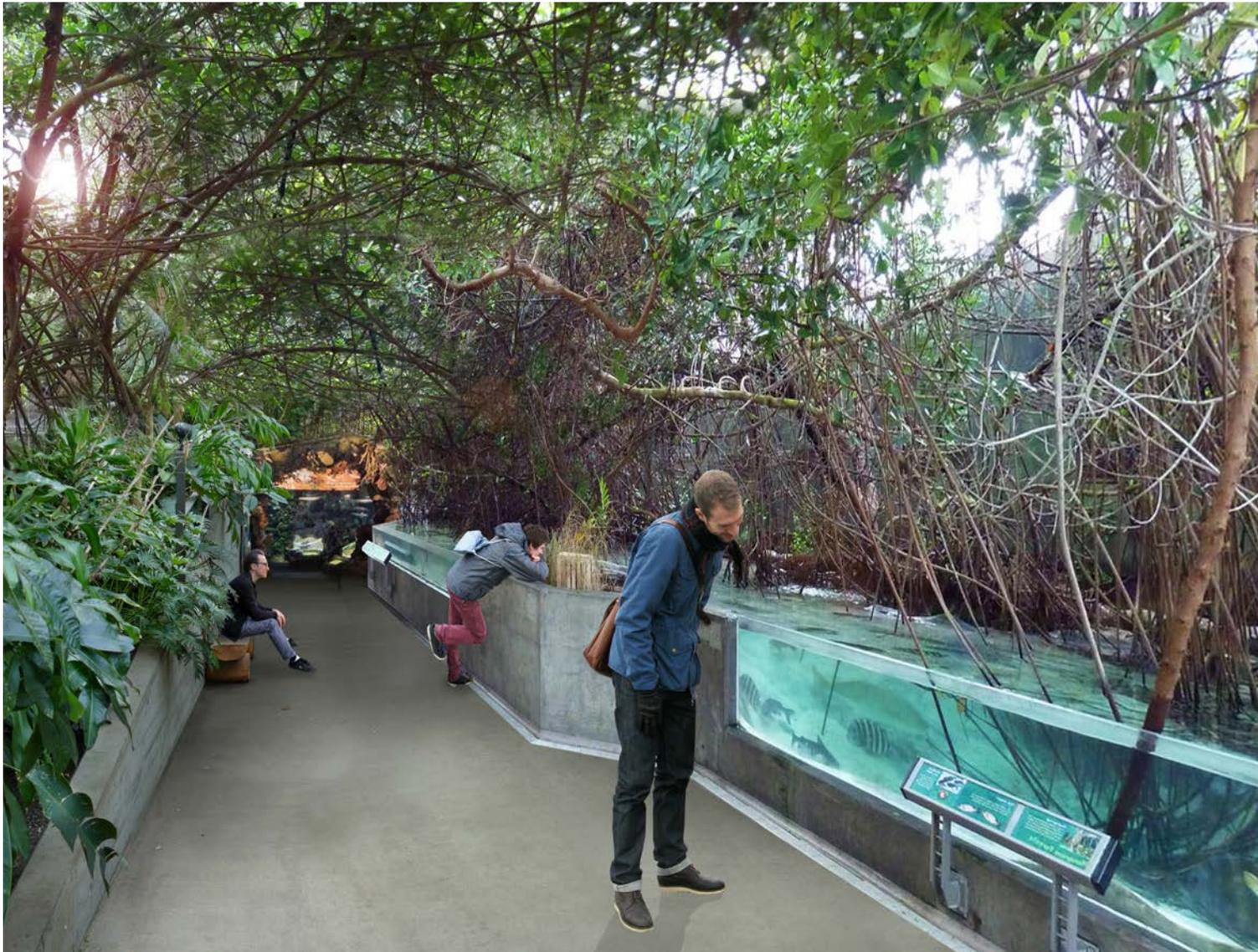
# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Organic Farm



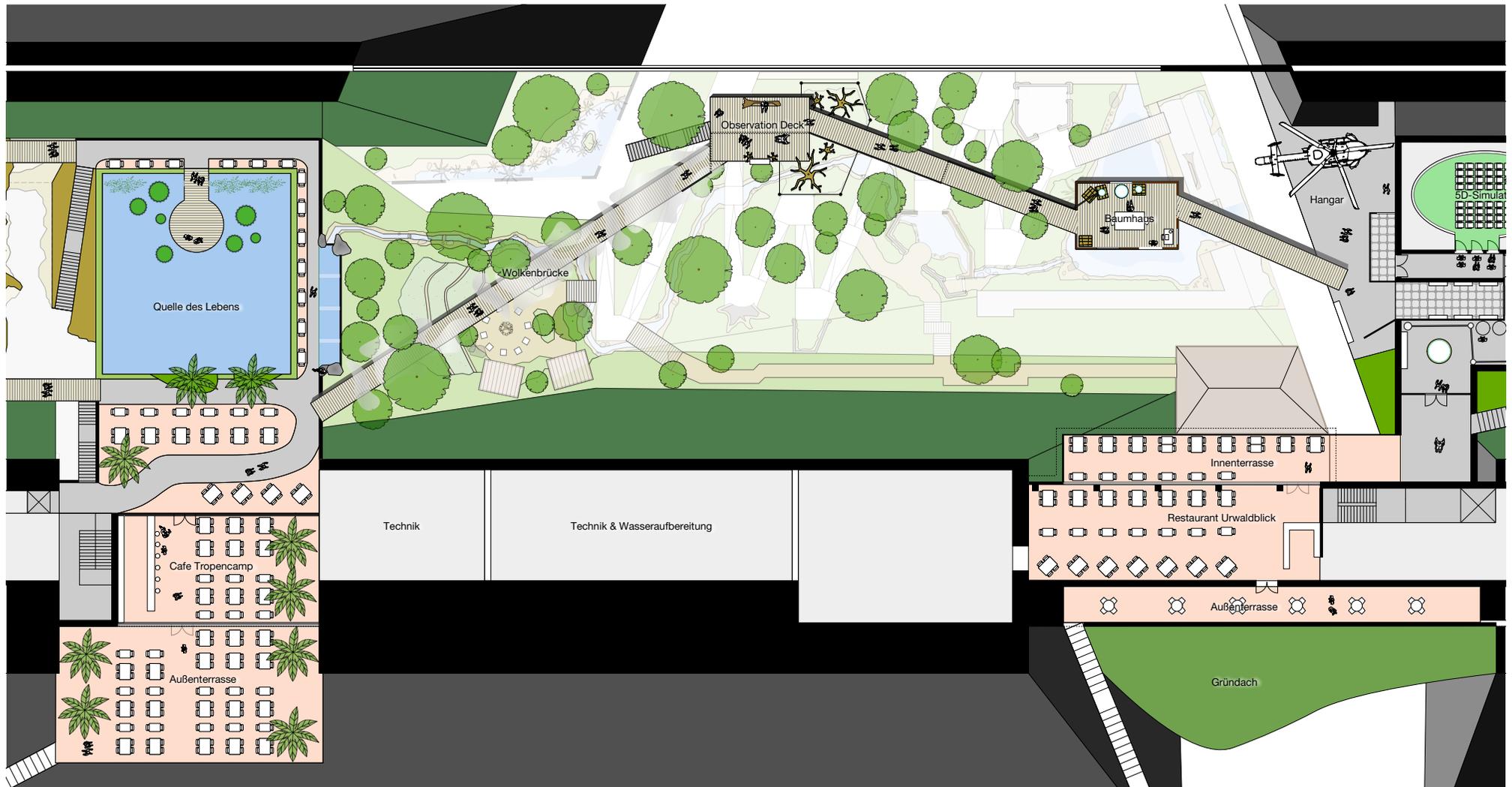
# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Mangroven



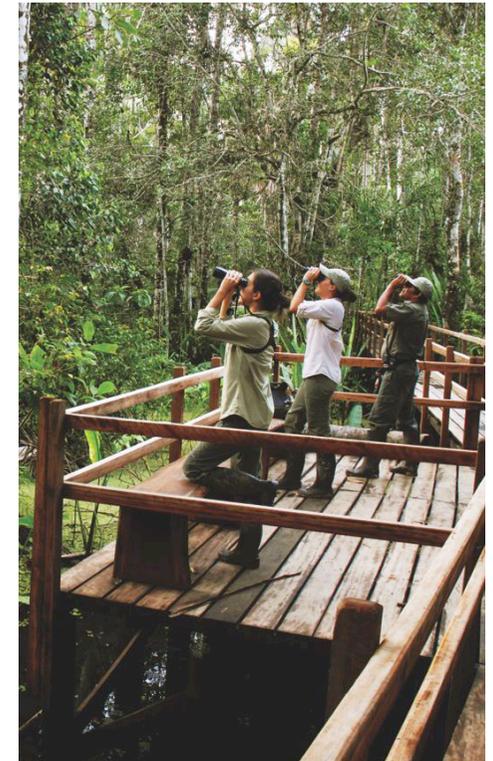
# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Obergeschoss



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Wolkenbrücke



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Observation Deck



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Baumhaus



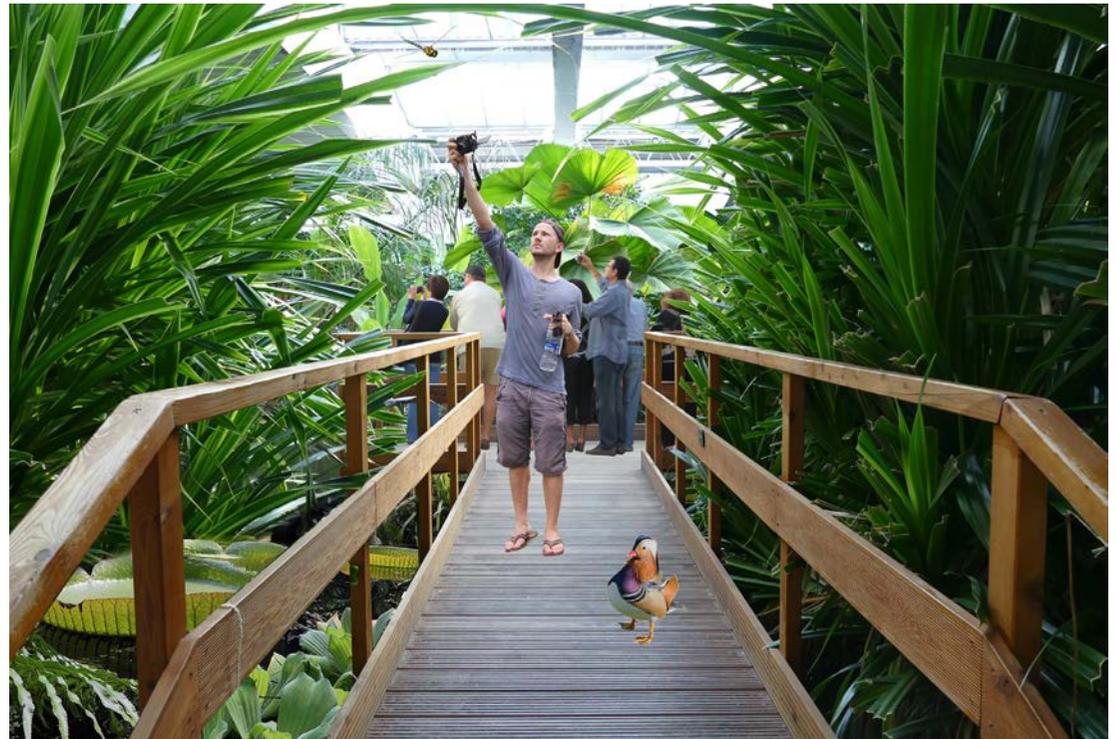
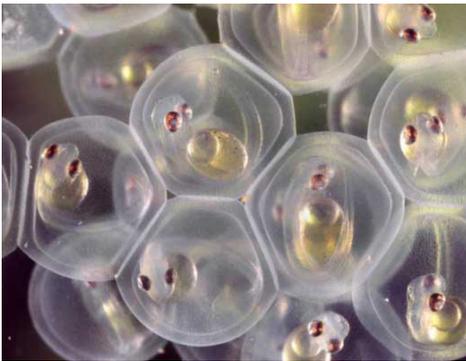
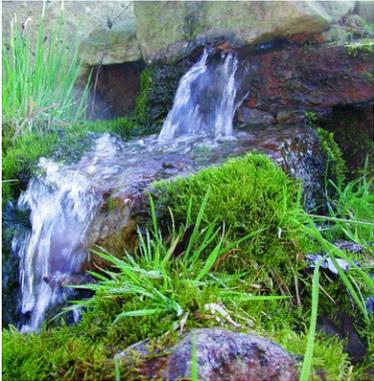
# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Baumhaus



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Quelle des Lebens



# ERLEBNISKONZEPT

## 6. Der Regenwald | Gastronomie



# ERLEBNISKONZEPT

## 7. Das Korallenriff

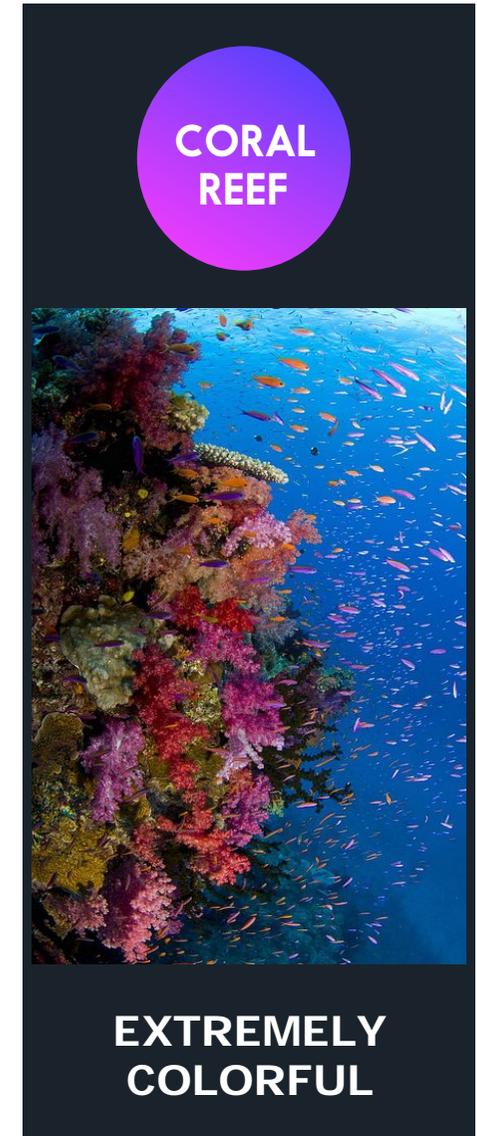
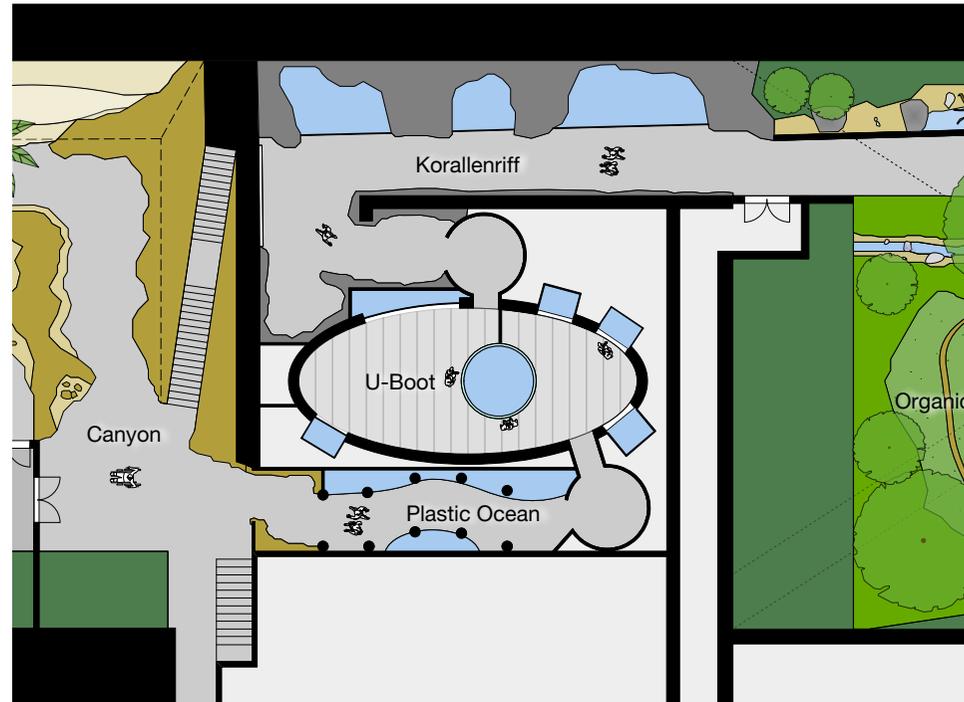


### Atmosphäre

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

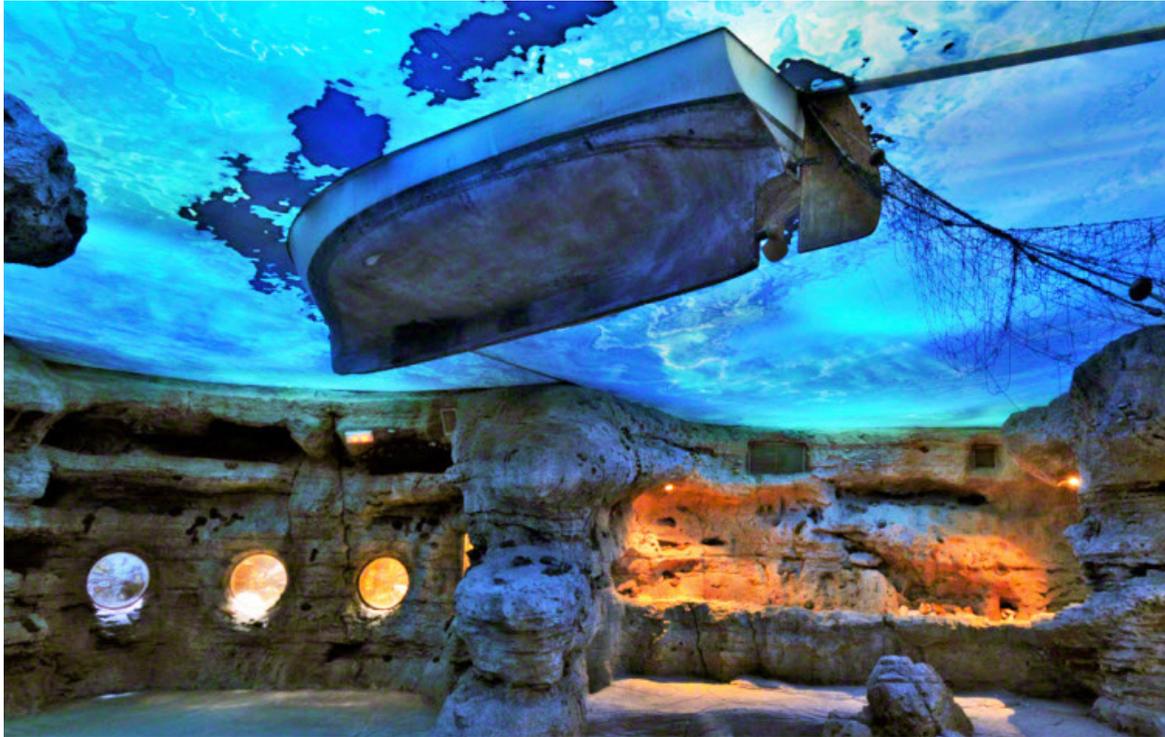
### Themen

Great Barrier Reef  
Farbenvielfalt  
Plastikmüll in Ozeanen  
Coral Bleaching  
Coral Nursery  
Klima-/Artenschutz



# ERLEBNISKONZEPT

## 7. Das Korallenriff



# ERLEBNISKONZEPT

## 7. Das Korallenriff | U-Boot



# ERLEBNISKONZEPT

## 7. Das Korallenriff | Plastic Ocean



**1,000,000 SEA BIRDS & 100,000 MARINE MAMMALS**

**SUPPORT US**  
AT [THEOCEANCLEANUP.COM](http://THEOCEANCLEANUP.COM)  
AND BECOME ONE OF THE LARGEST CLEANUP IN HISTORY.

**CANCER**  
**MALFORMATION**  
**IMPAIRED REPRODUCTION**

**THE OCEAN CLEANUP**

**8 MILLION TONS** **\$13 BILLION**

All plastic enters the ocean every year. Most of this accumulates in 3 areas where currents converge: the Great Pacific Garbage Patch, the North Atlantic Gyre, and the Indian Ocean Garbage Patch. The Great Pacific Garbage Patch is estimated to be 1.6 million km<sup>2</sup> in size and contains an estimated 1.8 billion pieces of plastic. The Indian Ocean Garbage Patch is estimated to be 3.5 million km<sup>2</sup> in size and contains an estimated 1.8 billion pieces of plastic. The North Atlantic Gyre is estimated to be 1.5 million km<sup>2</sup> in size and contains an estimated 1.8 billion pieces of plastic.

**MISSION: PLASTIC FREE OCEAN** SCIENCE & INNOVATION FOR A HEALTHY OCEAN

**10 APRIL 2018 / 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> H**  
EUROPEAN PARLIAMENT / 5B001

CARLOS MOEDAS (TBC) COMMISSIONER FOR RESEARCH, SCIENCE AND INNOVATION  
JAMES HONEYBORNE EXECUTIVE PRODUCER OF BLUE PLANET II  
GESINE MEISSNER PRESIDENT OF THE SEARICA-INTERGROUP

[SEARICA.EU](http://SEARICA.EU) [OCEANPLASTICSLAB.NET](http://OCEANPLASTICSLAB.NET)

ORGANISED WITH THE SUPPORT OF DG RESEARCH AND INNOVATION & THE GERMAN MARINE RESEARCH CONSORTIUM (GDM) / WITH THE SUPPORT OF CPAR - SECRETARIAT OF THE INTERGROUP.

FOR REGISTRATION AND ACCESS BADGE PLEASE CONTACT [LUCAS.BOSSENB@CPAR.DIG](mailto:LUCAS.BOSSENB@CPAR.DIG) / +49 686 688 425

EUROPEAN PARLIAMENT  
Seas, Rivers, Islands  
Coastal Areas

# ERLEBNISKONZEPT

## 8. Die Wüste

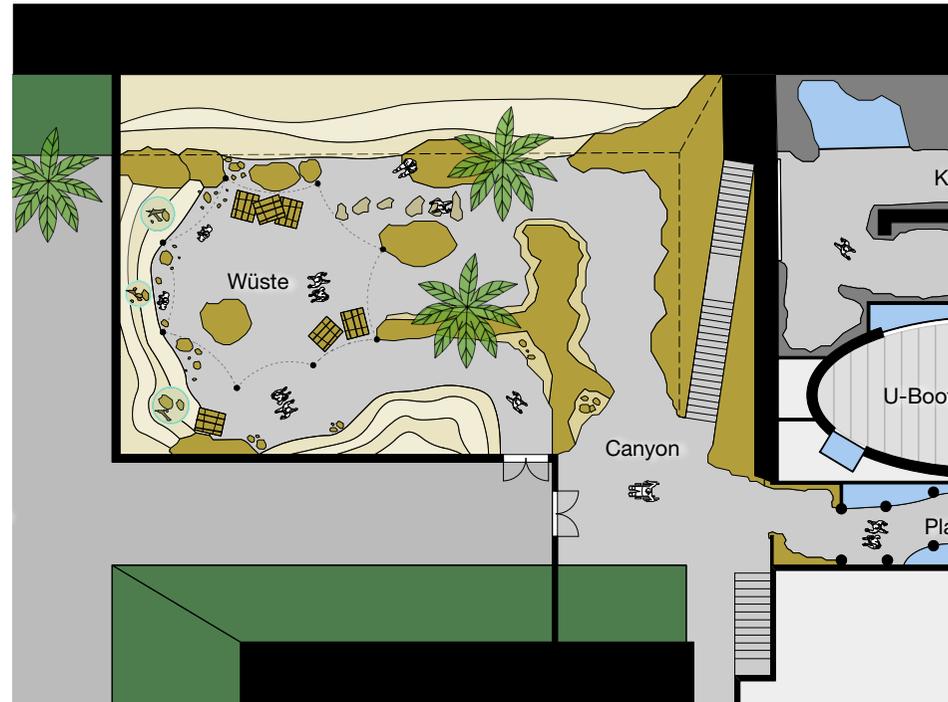


### Atmosphäre

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

### Themen

Dünen  
Sandstürme  
Extremleben  
Desert Farming



# ERLEBNISKONZEPT

## 8. Die Wüste



# ERLEBNISKONZEPT

## 8. Die Wüste



# ERLEBNISKONZEPT

## 9. Die Eiswüste

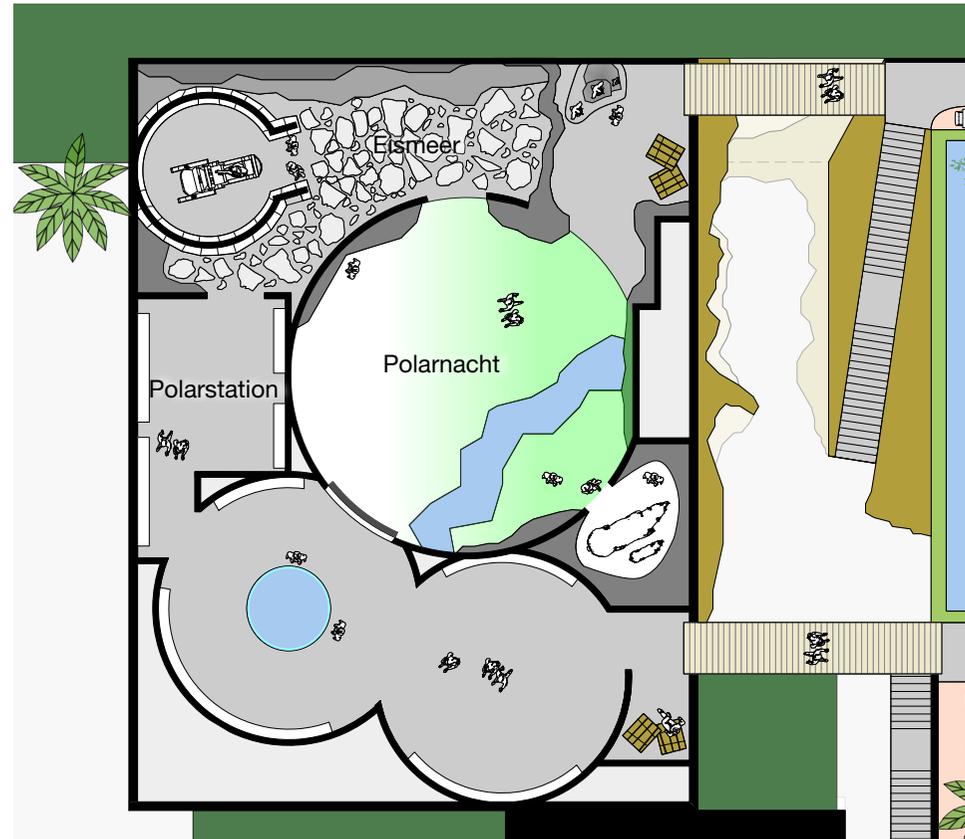


### Atmosphäre

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  
Extremleben  
Polarforschung  
Klima-/Artenschutz



# ERLEBNISKONZEPT

## 9. Die Eiswüste | Polarnacht



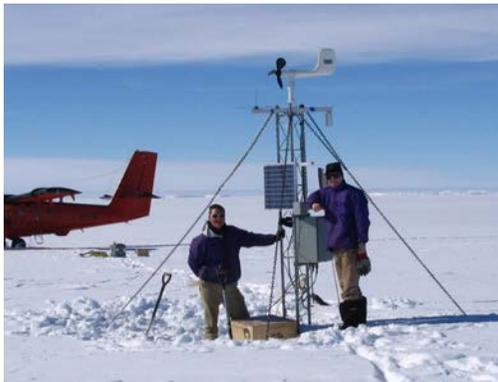
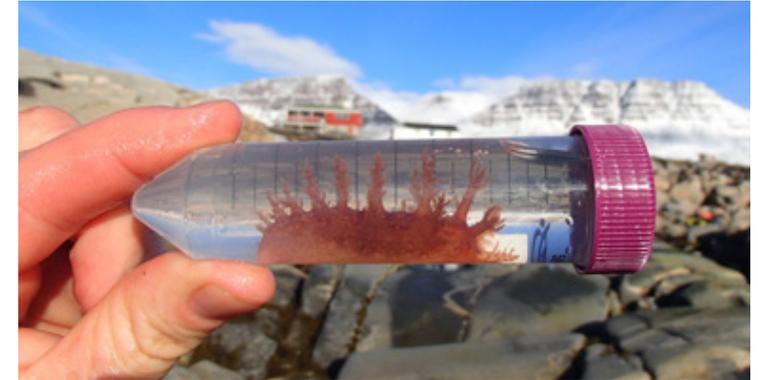
# ERLEBNISKONZEPT

## 9. Die Eiswüste | Polarnacht



# ERLEBNISKONZEPT

## 9. Die Eiswüste | Polarstation



# ERLEBNISKONZEPT

## 10. Gartenkolonie 4 Jahreszeiten



# ERLEBNISKONZEPT

## 10. 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  
Klima-/Artenschutz



**EXTREMELY  
VARIABLE**

# ERLEBNISKONZEPT

## 10. Gartenkolonie 4 Jahreszeiten



# ERLEBNISKONZEPT

## 10. Gartenkolonie 4 Jahreszeiten



# ERLEBNISKONZEPT

## 10. Gartenkolonie 4 Jahreszeiten



# ERLEBNISKONZEPT

## 11. 5D-Simulator Extremwetter

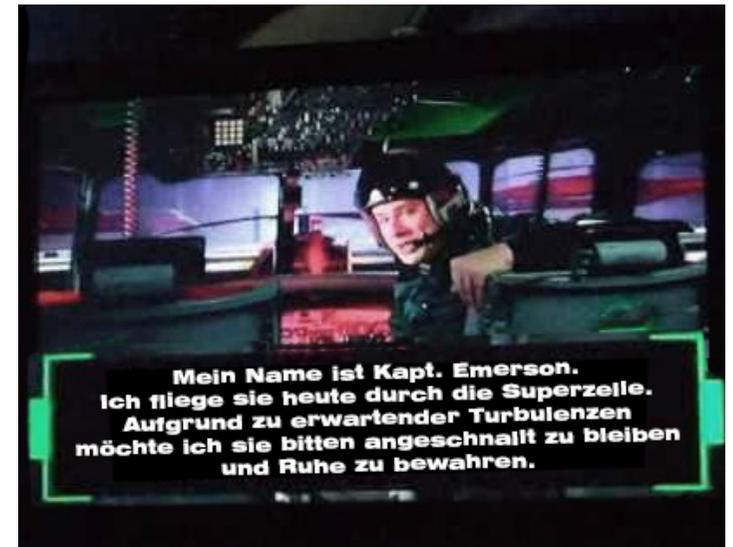
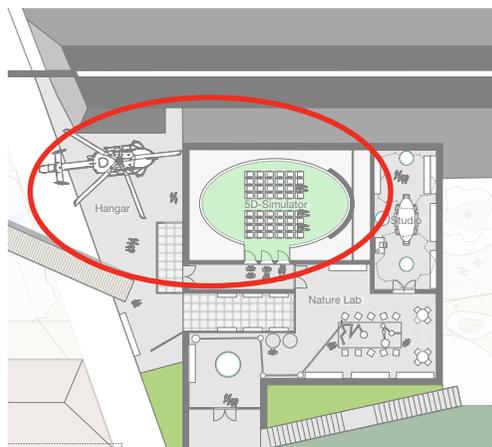
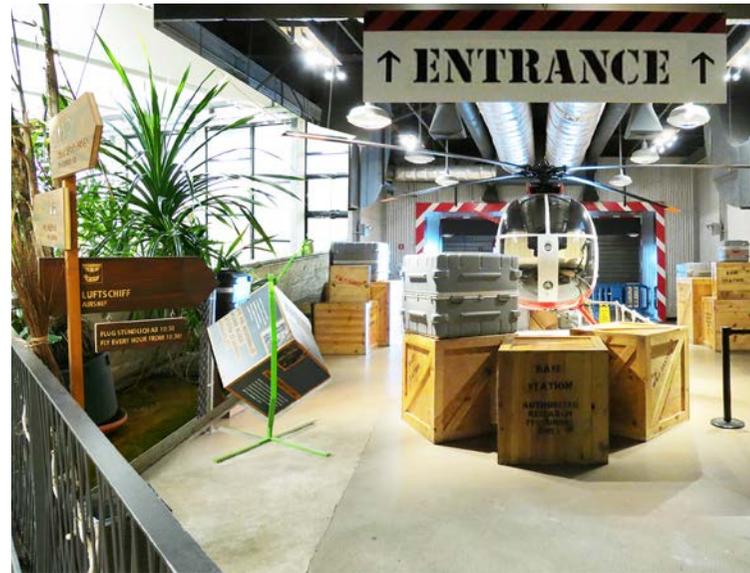


### Atmosphäre

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

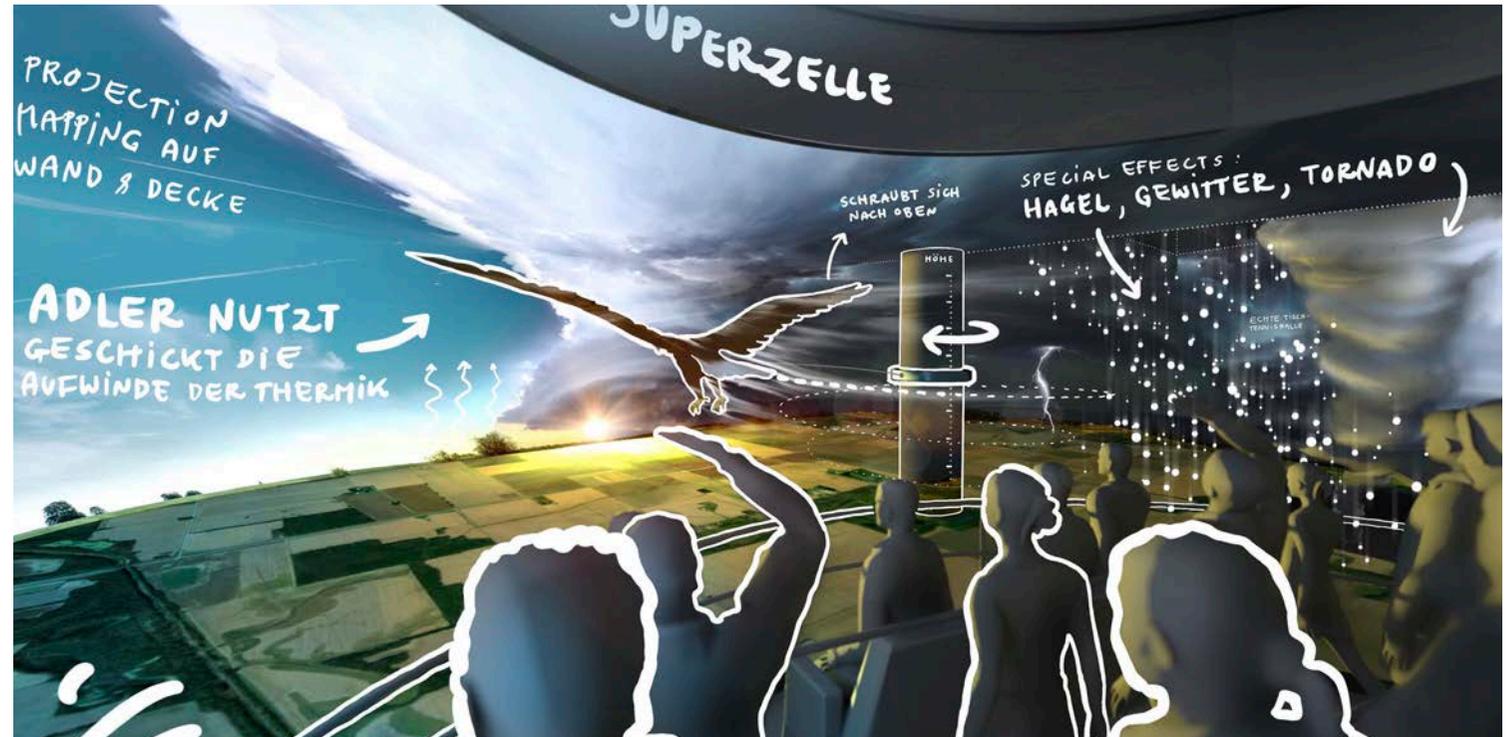
### Themen

Wechselnde Themen,  
Extremwetter wie:  
Superzelle  
Sandsturm  
Blizzard  
Taifun  
Meeresspiegelanstieg



# ERLEBNISKONZEPT

## 11. 5D-Simulator Extremwetter



# ERLEBNISKONZEPT

## 12. Nature Lab



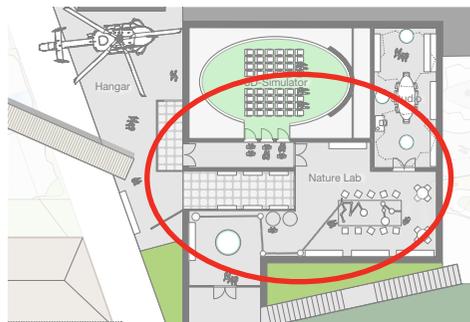
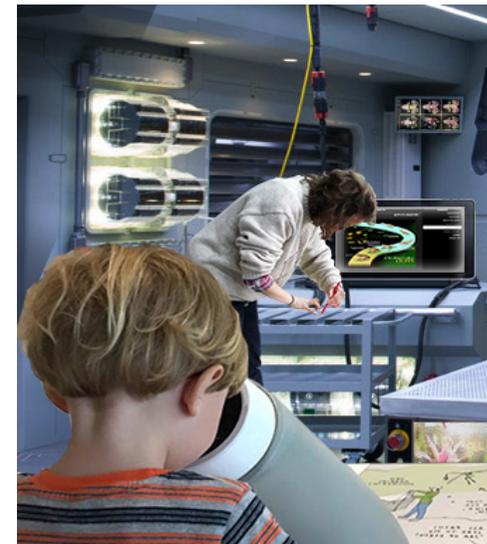
### Atmosphäre

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

### Themen

"Act for Nature" Projekt  
Crowd Science  
(Mitmach-Forschung)  
Klima-/Artenschutz

Klassenraum angegliedert



# ERLEBNISKONZEPT

## 12. Nature Lab

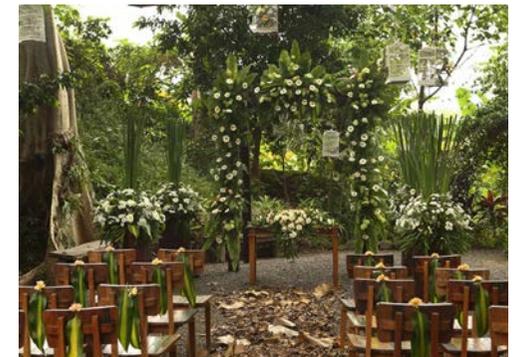


# ERLEBNISKONZEPT

## 13. Orangerie & Wasserplatz



Diverse thematisierte Eventflächen im Innen- und Aussenbereich. Orangerie für bis zu 500 PAX.



# ERLEBNISKONZEPT

## Übernachtungsmöglichkeiten Indoor & Outdoor



---

# 4

*Natur Campus  
Biosphäre*

---



# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

## Synergien Volkspark & Biosphäre



### ANGEBOT IM VOLKSPARK | LERNEN IM GRÜNEN

#### Jahreszeitliches

Frühlingsboten, Kita - Klasse 6  
Streifzug 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  
Wiesenpflanzen 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 Sahne schmeckt es nur halb so  
gut." (Webseite Volkspark Potsdam)*

- Disc-Golf-Parcours
- Die Runde Fußballschule
- Funfor4-Beachvolleyballanlage
- Minigolf und Pit-Pat
- Montelino - Circus und Zeltplatz
- Nomadenland
- etc.
- **in Zukunft auch die Biosphäre**

### 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

### 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:

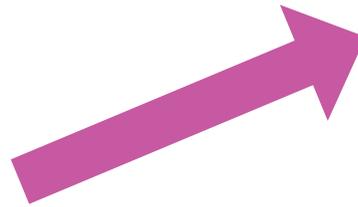
ca. 1.800 qm, bis zu 80 Gäste  
Mitte April bis Mitte Oktober

# 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

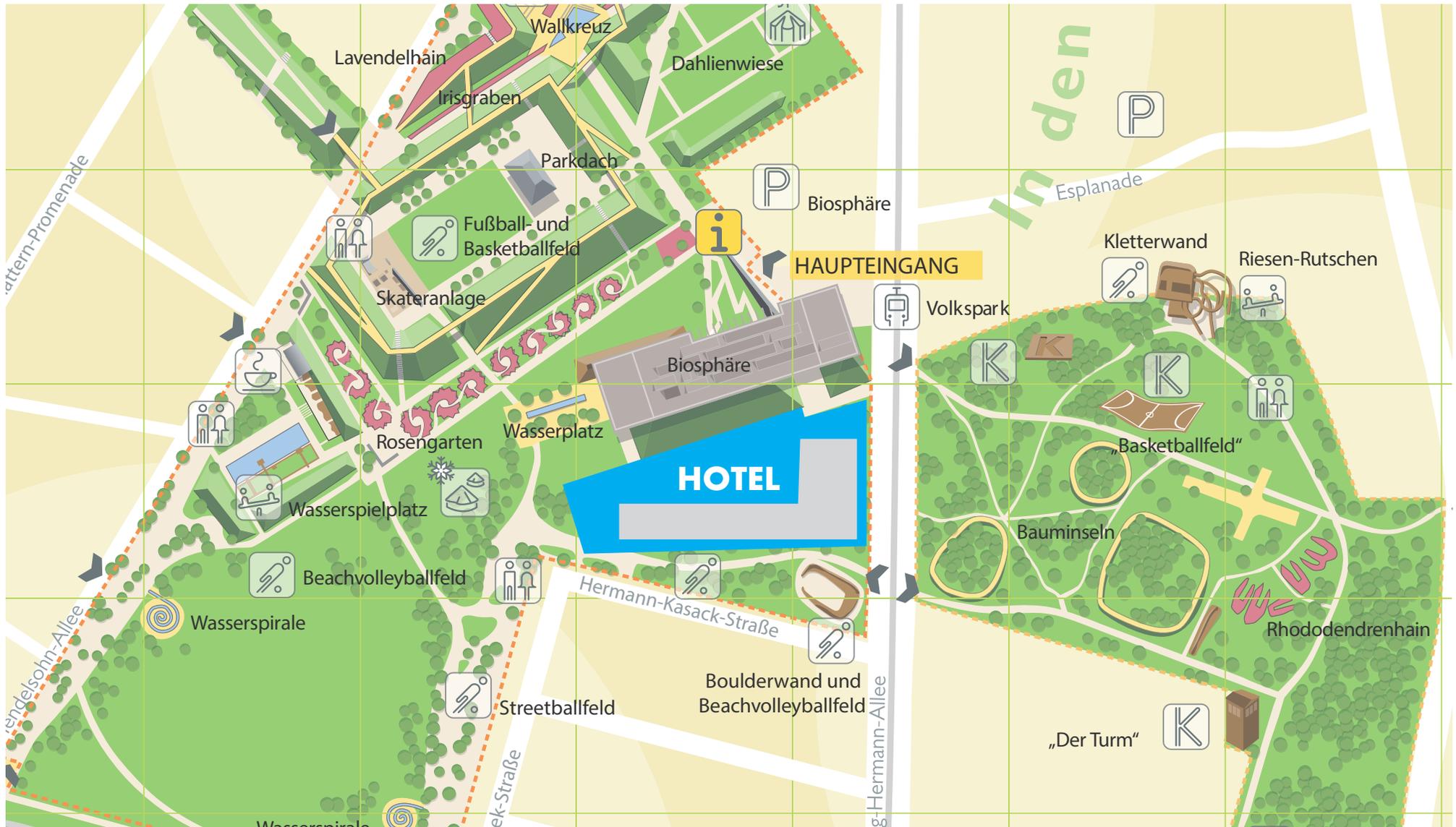
(NUTZUNG AUCH FÜR ANWOHNER)





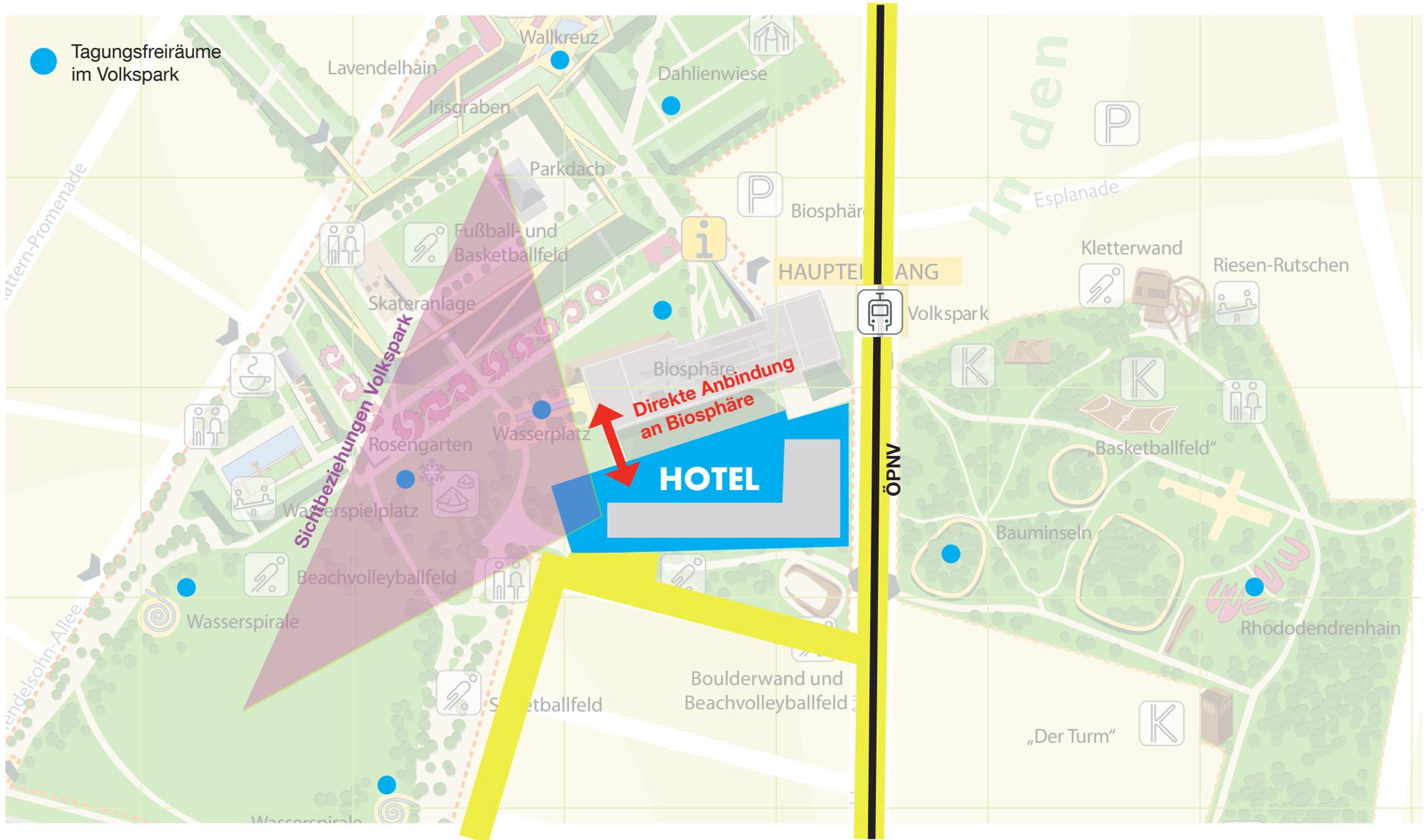
# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

Hotel | Verortung Standort 2



# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

## Hotel | Anbindung Standort 2



# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

Hotel | Anmutung Exterior



# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

Hotel | Anmutung Interior



# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

Hotel | Anmutung Tagungsräume



# NATURCAMPUS BIOSPHÄRE

Hotel | Anmutung Wellnessbereich





**FasziaNatur**  
INTERAKTIVE SONDERAUSSTELLUNG  
RUND UM DAS THEMA NATURSCHUTZ  
BIOSPHERE POTSDAM  
WWW.BIOSPHERE-POTSDAM.DE

**BIOSPHERE**

# KONTAKT



## **KIERAN STANLEY**

CEO | Creative Director  
k.stanley@danpearlman.com

## **BJÖRN PERSCHE**

Design Director | Architektur  
b.persche@danpearlman.com

## **TEAM**

Joke Klein | Architektur, Zoologie

## **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 enthalten. 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.

**dan pearlman Erlebnisarchitektur**  
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