Dokumentation

Innen und Außen einer Museumslandschaft

Planungswerkstatt zur städtebaulichen Entwicklung des Museumsstandortes Bochum

Stadt Bochum

IMPRESSUM

Herausgeber

Stadt Bochum
Die Oberbürgermeisterin,
Stadtplanungs- und Bauordnungsamt
Willy-Brandt-Platz 2-6
D-44777 Bochum

in Partnerschaft mit

Museum Bochum
www.bochum.de/museum

sowie

M:AI
Museum für Architektur und Ingenieurkunst NRW
www.mai.nrw.de

Für Rückfragen stehen Ihnen zur Verfügung:
Eckart Kröck, Jens Hendrix und Dagmar Stallmann

Fon: +49 (0)234 - 910 2501
Fax: +49 (0)234 - 910 2343
Mail: amt61@bochum.de
www.bochum.de/planungsamt

Betreuung des Verfahrens

Rübsamen + Partner
Architekten BDA Ingenieure
Bergstrasse 50
44791 Bochum
Mail: buero@ruebsamenpartner.de
www.ruebsamenpartner.de

Druck:

Staudt Lithographie GmbH
www.staudt-online.de

ISBN 3-8093-0238-4

INHALT

Vorwort 6

Die Planungswerkstatt 9

Das Verfahren 13

dreibund architekten BDA 15
Team 1

Prof. E. Sikiaridi + Prof. F. Vogelaar 19
Team 2

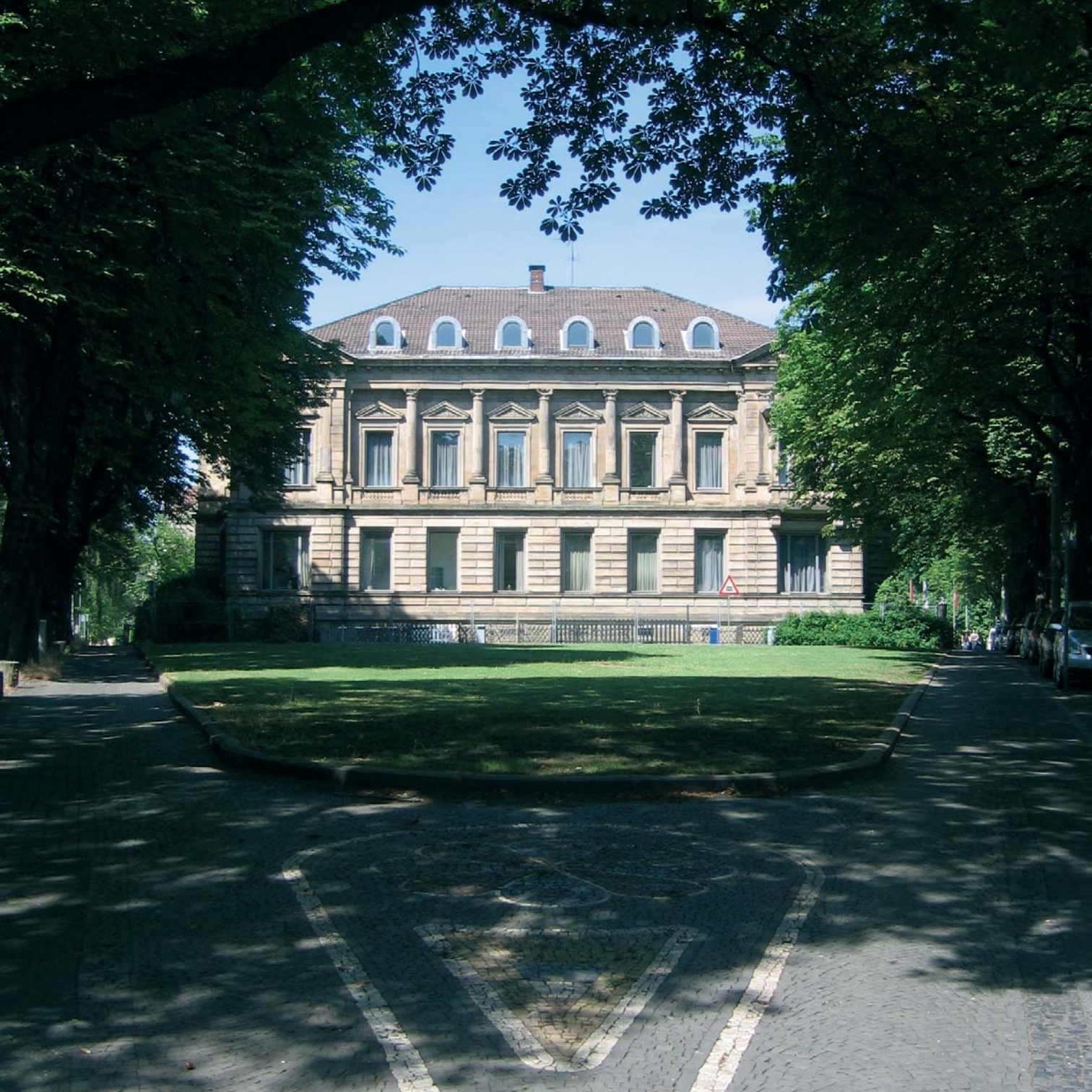
Joep van Lieshout + Marie-Céline Schäfer 23
Team 3

Astoc Architects & Planners 27
Team 4

Goetheschule

Villa Nora

Museum Bochum



Vorwort

Das Ministerium für Bauen und Verkehr des Landes Nordrhein-Westfalen beabsichtigt mit dem Museum für Architektur und Ingenieurkunst NRW (M:AI) eine Plattform zur Baukulturdebatte in Nordrhein-Westfalen zu etablieren. Nicht zuletzt die erfolgreichen Anstrengungen der Städte Essen und Bochum zur Bewerbung um den Titel „Kulturhauptstadt Europas 2010" haben die langfristig angelegte Kampagne des M:AI aktiviert. Derzeit sind an mehreren Standorten im Land Ausstellungsprojekte konzipiert, die sich mit spezifischen oder allgemeinen Fragestellungen der Baukultur beschäftigen und dies in neuen und zeitgemäßen Formen der Öffentlichkeit präsentieren.

Das M:AI NRW kreiert damit einen neuen Typ eines Architekturmuseums. Möglicherweise ist dies ein „NRW-Spezifikum", denn Nordrhein-Westfalen ist eine der großen europäischen Stadtlandschaften, die das Verhältnis eines alles dominierenden Zentrums sowie einer ökonomisch und kulturell eher zweitrangigen Peripherie nicht kennen. Wenn man diese polymorphe Struktur des Bindestrich-Landes Nordrhein-Westfalen ernst nimmt und es strategisch geradezu darauf anlegt, Initiativen für gutes Bauen überall im Land zu stärken und zu stützen, muss man sich gegen Zentralität, Uniformität und die Definitionsmacht eines einzigen Ortes wenden und stattdessen auf Netzwerke, Wettbewerb, Vielfalt und Überraschungen setzen. Die gibt es überall. Dies bedeutet: Das M:AI muss dezentral angelegt sein, mobil, fast nomadisch, flexibel und weniger präsentativ und repräsentativ als innovationsfördernd. So kann es ein NRW-spezifisches Konzept für ein Architekturmuseum sein.

Vor diesem Hintergrund hat die Stadt Bochum, als einer der ausgewählten Standorte, die Chance genutzt, der Entwicklung des Umfeldes des Museums Bochum in Form eines Ausstellungsprojektes eine Perspektive zu geben. Das Museum Bochum, beheimatet in der historischen Villa Marckhoff und dem Erweiterungsbau von Bo und Wohlert aus dem Jahre 1983, ist der städtische Kommunikationsort in der Bildenden Kunst. Am Rand der Innenstadt gelegen, im Gelenk von Kortum- und Bergstraße sowie an der Schwelle zum historischen Stadtpark ist es das Zentrum eines Stadtraumes, der ein Bündel von kulturellen Einrichtungen in der Stadt verankert. Seit längerem gibt es Bestrebungen, die Gebäude und das Umfeld des Museums Bochum aufzuwerten, attraktiver zu gestalten und gleichermaßen für das Museum weitere Ausstellungsflächen zu erschließen. Erklärtes Ziel der Stadt

Bochum war es, auf konkrete Vorschläge zielend, die weiteren Entwicklungen für das Museum und sein Umfeld anzustoßen.

Hierzu hat die Stadt Bochum - vertreten durch das Stadtplanungs- und Bauordnungsamt sowie durch das Museum Bochum - interdisziplinäre Teams aus Bildenden Künstlern, Architekten, Stadtplanern, Landschaftsarchitekten und Designern eingeladen, ein Ausstellungsprojekt zur „Reflexion über das Innen und Außen des Museums Bochum“ unter der Leitung von Prof. Dr. Dr. Werner Durth zu erarbeiten. Grundlegend für alle Arbeiten waren die detaillierten Vorgaben und Beschreibungen des Ortes und seiner vielfältigen Beziehungen im Stadtraum. Die Bestrebungen der Stadt Bochum lagen insbesondere in der ganzheitlichen Betrachtung des „Innen und Außen des Museums“ – also der Verzahnung zwischen Alt- und Neubau mit den angrenzenden Grünräumen, dem vorgelagerten Dreiecksplatz und dem benachbarten Stadtparkviertel. Darüber hinaus war die Aufgabenstellung die Verknüpfung der wesentlichen Gebäude Museum, Villa Nora und Goetheschule, das Hervorheben des museumspädagogischen Ansatzes sowie die Stärkung der Identität des Museums.

Mit dieser Fülle an Information haben sich die Teilnehmerteams in einer Planungswerkstatt im Museum Bochum am 24. und 25. August 2006 der Aufgabe gestellt und anschließend in einer Reflexionsphase einen Ausstellungsbaustein ausgearbeitet. Die hohe Qualität und Vielschichtigkeit der vier vorliegenden Diskussionsbeiträge tragen der komplexen Aufgabe in überzeugender Weise Rechnung und geben einen Ausblick auf die vielgestaltigen Möglichkeiten. Im Rahmen der „Bochumer Stadtgespräche“ am 18. Oktober 2006 wurden die Ergebnisse mit der Öffentlichkeit diskutiert und die Ausstellung eröffnet. Mit der Broschüre sollen die vier Beiträge als Grundlage für die weitere Auseinandersetzung mit dem Ort dokumentiert werden.

Großer Dank für kreativen Einsatz und Engagement gilt den vier Teilnehmerteams, dem in überzeugender Weise agierenden Kurator Prof. Dr. Dr. Werner Durth aus Darmstadt sowie dem bei der Vorbereitung und Durchführung zur Seite stehenden Büro Rübsamen + Partner aus Bochum. Mit dem angestoßenen „Blick von Außen“ erhofft sich die Stadt Bochum, weitere Planungsschritte im „Innen und Außen einer Museumslandschaft“ angehen zu können.

Dr. Wolfgang Roters
Generalkurator des Museums für Architektur und Ingenieurkunst NRW

Dr. Hans-Georg Küppers
Stadtrat der Stadt Bochum für Kultur, Bildung und Wissenschaft

Dr. Ernst Kratzsch
Stadtbaurat der Stadt Bochum

Die Planungswerkstatt

Es war ein höchst ungewöhnliches Planungsverfahren, das ich im Sommer 2006 in Bochum als Moderator begleiten durfte. Zunächst erschien es mir wie ein Geschenk an die Stadt, dass sich das gerade neu gegründete Museum für Architektur und Ingenieurkunst NRW - kurz M:AI - mit einem der ersten Projekte selbst wieder einem Museum widmen wollte, um dessen Potential und stadträumliche Situation erkunden, entdecken und aufwerten zu helfen. Dieses Geschenk war zugleich eine Herausforderung: Ein Museum neuen Typs, das sich nicht als stabile Einrichtung an einem bekannten Standort, sondern vielmehr explorativ als "Mobiles Museum, Laboratorium, Kampagne" versteht, gibt einer anderen, etablierten und überregional anerkannten Institution eine auch finanzielle Hilfestellung, um in enger Kooperation mit dem Stadtplanungs- und Bauordnungsamt durch eingeladene Experten im "Blick von außen" die eigene vertraute Situation mit allen Stärken und Schwächen neu sehen, deuten und verändern zu können.

Als Instrument für dieses Experiment mit offenem Ausgang wurde das Verfahren einer Planungswerkstatt gewählt, in der vier Arbeitsgruppen in jeweils interdisziplinärer Zusammensetzung das Haus und seine Umgebung aus der Perspektive unterschiedlicher Fachkompetenzen untersuchen und Vorschläge zur Aufwertung des Ortes und seiner Bedeutung im Stadtbild erarbeiten sollten. Grundlage dafür war ein von der Stadt Bochum, vertreten durch das Stadtplanungs- und Bauordnungsamt, und den Vertretern des Kunstmuseums sowie des M:AI formuliertes Konzept, in dem das "Innen und Außen des Museums Bochum" in seinen vielfältigen Verflechtungen und Randbedingungen dargestellt sowie erste Anregungen zu gestalterischen Interventionen gegeben wurden.
Mit diesem Konzept und reichhaltigem Planungsmaterial aus verschiedenen Ämtern konnten sich die vier beauftragten Arbeitsgruppen auf ihre ersten Besuche vor Ort vorbereiten. Ende August wurden im Museum Bochum Arbeitsplätze eingerichtet, um in und zwischen den Gruppen eine möglichst dichte Kommunikation zu ermöglichen.
In der Kooperation von Architekten und bildenden Künstlern, Designern, Stadt- und Landschaftsplanern wurden während dieser ersten Phase der Planungswerkstatt vor Ort prägende Eindrücke ausgetauscht, erste Zwischenergebnisse diskutiert und Ideen gesammelt - mit dem Ziel, zu möglichst eigenständigen und verschiedenartigen Vorschlägen für gestalterische Eingriffe zu kommen, die in einer zweiten Phase ausgearbeitet und für eine Ausstellung aufbereitet werden sollten. Durch diese Präsentation der Arbeitsergebnisse sollte den Bürgern der Stadt ein breites Spektrum an Alternativen künftiger Stadtgestaltung vor Augen geführt und somit auch ihre Wahrnehmung der Besonderheiten des Ortes sensibilisiert werden, um dadurch zugleich einen öffentlichen Diskurs über die Zukunft des Kunstmuseums in seiner prominenten Lage zwischen Allee und Stadtpark, Villa Nora und Goetheschule sowie über die Institution im Kontext der anderen Kulturstandorte wie Bergbaumuseum, Schauspielhaus und Westpark anzuregen.

Schon im August wurden daher im gemeinsamen Gespräch aus den verschiedenen Vorschlägen der Gruppen unterschiedliche Strategien des Umgangs mit diesem Ort abgeleitet, die bis Mitte Oktober in konkrete Planungsmaßnahmen für temporäre Installationen umgesetzt werden konnten. Aufgabe war, als Exponate für die Ausstellung und als Stoff für das "Stadtgespräch" am 18. Oktober 2006 die Ideen zur Transformation des Ortes derart anschaulich zu präsentieren, dass nach öffentlicher Diskussion und Bewertung durch Vertreter des Kunstmuseums, des Stadtplanungs- und Bauordnungsamtes und des M:AI anschließend einige dieser Maßnahmen mit überschaubarem finanziellem Aufwand auch tatsächlich

verwirklicht und - zeitlich begrenzt - gleichsam als Testfall für weiteren Ausbau und Verstetigung probeweise dem Stadtbild implantiert werden könnten.

Nach einer weiteren Phase der gruppeninternen Arbeit wurden am 18. Oktober tatsächlich höchst unterschiedliche Strategien vorgestellt und an so genannten Schlüsselmaßnahmen konkretisiert, die als zunächst nur temporäre Bauten den Auftakt zu einer weitergehenden Verwandlung des Ortes bilden würden. Im Vergleich der Beiträge zeigte sich ein breites Panorama von Möglichkeiten.

Für die Gruppe Dreibund Architekten aus Bochum lag der strategische Ansatz ihres Beitrags im Mangel an räumlichen und funktionalen Beziehungen zwischen den zentralen Kulturinstitutionen der Stadt, wegen ihrer Lage jenseits des Gleisdreiecks der Eisenbahn auch "Kultursatelliten" genannt. Das Vernetzen und Sichtbarmachen der Querbezüge, die Kenntlichkeit der Orte auch vom Zentrum aus waren Ziele, die am Beispiel des Kunstmuseums exemplarisch angegangen wurden: Beginnend mit einer "Kulturampel", einer Info-Box am Schnittpunkt der wichtigsten Straßenzüge in der City, wird die "Kunstmeile" in Richtung Museum durch Farb- und Lichtsignale markiert und die Allee der Kortumstraße durch Ansiedlung von Galerien sowie kreativen Büros langfristig zu einem kulturell attraktiven Bindeglied zwischen Stadtzentrum und -park. Die visuelle Trennwirkung der Eisenbahnüberführung an KunstLichtTor 11 wird durch ein spektakuläres Event symbolisch überwunden, indem diese Blicksperre mit großen Blöcken vermauert, diese Mauer aber gesprengt und in einzelne "bricks" aufgelöst wird, welche als dauerhafte Spuren dieser Aktion den Weg vom Zentrum zum Museum markieren. Mit weiteren Vorschlägen zur Gestaltung der Grünanlagen, Platz- und Straßenräume im Umfeld des Museums, dem nördlich der Villa Nora ein gläserner Ausstellungspavillon als Vitrine für "Gastspiele" anderer Institutionen zugeordnet wird, wurden zur Ausformung der Kuppe am Eingang des Stadtparks auch längerfristig vorzusehende Maßnahmen erörtert. So reichte die Kette der Interventionen von kurzfristigen Events über Straßenmöblierung und visuelle Leitsysteme bis hin zu Bau- und Verkehrsplanungen im Rahmen übergreifender Stadtentwicklung, stets verbunden mit dem Hinweis auf die Notwendigkeit komplementärer Maßnahmen im Umfeld der anderen "Kultursatelliten" Bochums.

Im Gespräch über die Besonderheiten des Ortes war während der Planungswerkstatt kritisch vom "Dornröschenschlaf" und der "Verinselung" des Kunstmuseums die Rede gewesen. Gerade der damit angesprochene, sinnlich spürbare Wechsel der Atmosphäre zwischen der "lauten" City und der jenseits der Eisenbahnbrücke beginnenden "leisen" Allee der Kortumstraße mit der reichen, großenteils verwilderten Vegetation zwischen Goetheschule, Villa Nora und Stadtpark war für die Gruppe um Elizabeth Sikiaridi im "Blick von außen" eine Entdeckung, in der sie besondere Chancen zur Profilierung eines im ganzen Ruhrgebiet einmaligen Ortes als "Musenhügel" sah: eine Qualität, die in bewusstem Kontrast zum alltäglichen Stadtgetriebe auszuprägen sei. Im Gegensatz zur Verknüpfungsstrategie der vorigen Gruppe wurde hier auf Verstärkung der Differenz zwischen Stadtarealen unterschiedlichen Charakters gesetzt. Dazu sollte zunächst eine neue mentale Codierung beitragen, indem von der Kennzeichnung des KunstLichtTores 11 am Bahndamm der Begriff "Elfenhain" abgeleitet wurde, mit dem das Verwunschene, Abgeschiedene, Geheimnisvolle - und dadurch besonders Attraktive dieses Ortes - hervorgehoben und in die Werbung für das Museum eingebracht werden sollte. Da in dessen Konzeption die Museumspädagogik und allgemein: die Arbeit mit Kindern und die Veränderung alltäglicher Wahrnehmungsweisen einen hohen Stellenwert hat, wurde das "Innen und Außen des Museums Bochum" weiter als Konzept der Durchdringung thematisiert: Mit Blick auf die Dominanz der Vegetation sollten Baumstämme sowie Brücken und Stege aus Holz auf dem Dreiecksplatz eine Spiellandschaft bilden, welche die Fassade der Villa Marckhoff durchstoßen und diese damit zum Teil des öffentlichen Raums machen würden. Auch hier reichte das Spektrum der Vorschläge von solcherart temporären Installationen bis hin zu einem erst langfristig wirksamen Imagekonzept für das Museum, das von der kommunalen Kulturpolitik mitgetragen und -geformt sein müsste. Genau diese Forderung stand im Mittelpunkt der Überlegungen von Joep van Lieshout und Marie-Céline Schäfer als dritter Arbeitsgruppe. Mit offensivem Selbstbewusstsein müsse die Stadt Bochum schon über die Autobahnschilder für ihr Kunstmuseum werben - und dessen Etat durch eine finanzielle Zwangsabgabe aller Bürger stärken, erläuterten sie anhand eines amüsanten Comic-Strips zum Thema, mit einer gewissen Ironie: Dann könnte das Museum auch durch einen spektakulär bildstarken Neubauteil ergänzt werden, der in biomorpher Form sowohl zum Altbau der Villa Marckhoff als auch zum modernen Neubau in eindrucksvollen Kontrast treten und als architektonisches Markenzeichen wirksam werden würde. Im Gegensatz zum Vorschlag der zweiten Gruppe wurde dafür jedoch in der Umgebung des Museums konsequent die Vegetation entfernt und die Differenz zwischen Straßen- und Platzräumen aufgehoben, um "von Hauskante zu Hauskante" zwischen Villa Nora und Goetheschule, Museum und Stadtpark einen einheitlichen Bodenbelag aus Naturstein anzulegen: Wie ein Schiff auf hoher See sollte sich das Museum künftig aus dem städtischen Alltag erheben.

Ein in verschiedenen Dimensionen und Maßstäben der Stadtgestaltung systematisch entfaltetes Konzept stellte die vierte Gruppe um das Büro Astoc vor. Hier reichte die Spannweite wieder von temporären Eingriffen bis hin zu dauerhaften Baumaßnahmen, die in diesem Falle jedoch auf Probe durch Modelle im Maßstab 1:1 simuliert werden sollten. Prägnant wurden zunächst drei Maßnahmen vorgestellt, die als visuelle Erlebnisse eng aufeinander bezogen waren. Als erstes der Vorschlag, quer über die Kortumstraße die beiden Baumreihen der Allee durch farbige Stoffbanner miteinander zu verbinden, die - von Kindern im Museum hergestellt - dem Bild und Begriff des StraßenRAUMS eine geschlossene Gestalt geben würden. Als Blickpunkt aus diesem geschlossenen Straßenraum könnte - zweitens - die Südfassade der

Villa Marckhoff zum Blickfang werden, wenn die Fenster durch Folien mit Fragmenten eines Kunstwerks hinterlegt und hinterleuchtet würden, so daß damit ein sinnfälliger Verweis auf die Schätze im Inneren gegeben würde. Ein weiterer Blickpunkt wäre durch einen im Dunkeln leuchtenden Kubus gegeben, indem ein folienbespanntes Baugerüst als ein neues "Gelenk" zwischen Alt- und Neubau nach Osten hin den Richtungswechsel der Kortumstraße markieren und zugleich den verfügbaren Raum des Museums erweitern würde. Zusätzlich wurden noch andere Maßnahmen zur Qualifizierung des Freiraums und der allseitigen Wahrnehmbarkeit der Museumsgebäude erläutert.

Offenbar beeindruckt folgte das Publikum am Abend des 18. Oktober der Präsentation der Beiträge durch die vier Arbeitsgruppen und dankte mit lebhaftem Applaus, doch erwies sich die weitere Diskussion als schwierig. Der Versuch, schon im Rahmen dieses ersten "Stadtgesprächs" gleich im Anschluss an die Ausstellungseröffnung zu einer Bewertung der Vorschläge durch die Anwesenden zu gelangen, scheiterte schon am Mangel an Kenntnissen über die Voraussetzungen und Konsequenzen einer möglichen Realisierung auf Zeit.

Auf Fragen zur Akzeptanz der unterschiedlichen Vorschläge votierten verschiedene Gruppen des Publikums für jeweils andere Projekte, ohne daß ein vergleichendes Abwägen zwischen diesen möglich war, "weil alles noch zu frisch und unverdaut" sei, wie aus dem Publikum festgestellt wurde. So konnte für die Berichte aus dieser Planungswerkstatt auch am Ende der Veranstaltung zwar freundlicher Beifall verbucht werden, doch wurden Fragen nach den nächsten Schritten der Realisierung - und sei´s auch nur temporär - wieder an die Entscheidungsträger in der Stadtverwaltung, im Museum und im M:AI zurückverwiesen.

Das Experiment war gelungen, doch weiter ergebnisoffen. Das lässt auf Ergebnisse hoffen. Voraussetzung dafür ist eine intensive Abstimmung zwischen den beteiligten Ämtern der Stadtverwaltung, um von der ohnehin erforderlichen "Entrümpelung" des öffentlichen Raums und einer Neuordnung des Verkehrs, insbesondere der Parkerungsflächen, bis hin zur Sicherung der Finanzierung auf Grundlage einer genauen Kostenkalkulation für die verschiedenen Optionen, deren Realisierungsbedingungen erörtern zu können.

Prof. Dr. Dr. Werner Durth

Das Verfahren

Die Planungsteams

Die Teams von Bildenden Künstlern, Architekten, Stadtplanern, Landschaftsarchitekten und Designern wurden bewusst aus ortsansässigen und nicht ortsansässigen Teilnehmern zusammengesetzt.

• Team 1
+ dreibund architekten BDA, Bochum
+ wbp Landschaftsarchitekten, Bochum
+ Xango Cult, Bochum

• Team 2
+ Prof. Elizabeth Sikiaridi, Amsterdam / Essen
+ Prof. Frans Vogelaar, Amsterdam / Köln

• Team 3
+ Joep van Lieshout, Rotterdam
+ Marie-Céline Schäfer, Architektin, Düsseldorf

• Team 4
+ Astoc Architects & Planners, Köln
+ Planergruppe Oberhausen, Landschaftsarchitekten
+ Fachberater für Visuelle Warnehmung
Georg Gregor, Gregor & Strozik Design, Bochum

Moderation

Prof. Dr. Dr. Werner Durth, Darmstadt

Ablauf

• Planungswerkstatt Vor-Ort
24.-25.08.2006, Museum Bochum

• Abgabe der Ergebnisse
22.09.2006

• Ausstellungseröffnung
im Rahmen der Bochumer Stadtgespräche
18.10.2006, Museum Bochum

dreibund architekten BDA, Bochum
wbp Landschaftsarchitekten, Bochum
Xango Cult, Bochum

Team 1

Die Kunstmeile repräsentiert und organisiert die Zusammenführung von Innenstadt, Museum und Stadtpark. Die Kunstmeile nimmt ihren Ausgang in der Bochumer Innenstadt, führt zum neuem Museumspark mit einem erweiterten Bildungs- und Freizeitangebot und mündet in einer der reizvollsten landschaftlichen Anlagen Bochums – im Stadtpark.

Die kognitive Landkarte von Innenstadt, Nordring, Kortumstraße und Stadtpark wird umgeschrieben: Neue Freiflächen, Achsen und Perspektiven schieben sich über altbekannte Wahrnehmungsmuster. Die Verschiedenheit der verbundenen Glieder trägt zum Formenreichtum der Kunstmeile bei und erleichtert die Lokalisierung. Die Promenade der Sinne lockt Besucher, bietet Orientierungshilfen und vermittelt eine erfolgreiche Ästhetisierung von Stadtkultur.
Bricks, Progs, Skulpturen, Baukörper, Ästhetik, Natur: Erst das Aufbrechen der Routine, das Ineinanderschieben unterschiedlichster Materialien, Informationen und Empfindungen ermöglicht eine architektonische Harmonisierung von Kunstmeile und Museumspark mit dem Ziel einer unübersehbaren Gesamtwirkung.

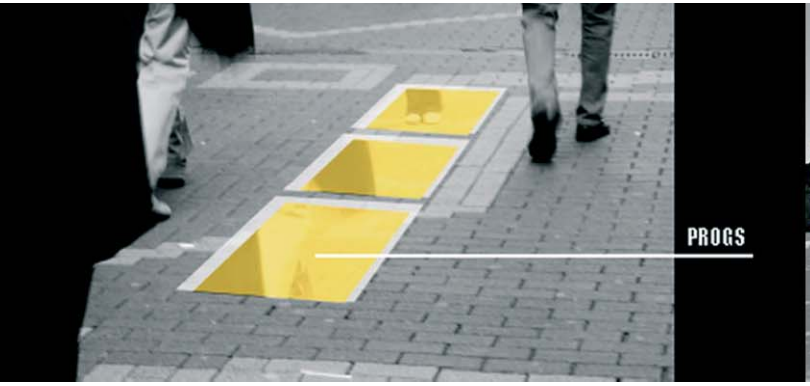
Eine neue Dynamik im Stadtgefühl entsteht, geprägt von einem treibenden urbanen Rhythmus im Wechsel von Achsen, Höhen, Weiten und Gebäudealter, von funktionaler und räumlicher Gliederung.

Kraftwerk dieser urbanen Emotion ist der neu zu entwickelnde Museumspark. In seinem Zentrum befinden sich der alte und der neue Museumsbau. Beide Gebäude sind eingebettet in eine neu zu erschließende Symmetrie, die sich durch eine einheitliche Materialität auszeichnet, beide Seiten der Kortumstraße einbindet und gleichzeitig konsequent den Blick auf den Stadtpark richtet.

Die visuelle Erschließung des Raumes über die künstliche Trennung durch die Kortumstraße hinweg wird durch eine freie, schwebende Dachkonstruktion hergestellt. Dadurch bleibt die Möglichkeit des Durchgangsverkehrs erhalten, architektonisch wird ihm jedoch die Alleinherrschaft streitig gemacht, ergänzt um Maßnahmen zur Verkehrsberuhigung.

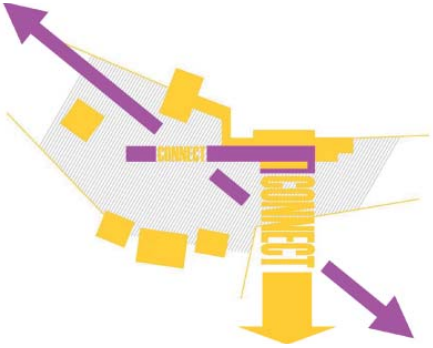
Gestiegene Besucherbedürfnisse machen eine behutsame Modifikation von baulichen und funktionalen Gegebenheiten des Museums notwendig. Eine Interpretation von Innen und Außen, die zwar immer wieder an ihre Grenzen stoßen wird, dadurch aber auch einen energetischen, aufgeladenen Gesamteindruck vermittelt. Unser Entwurf sieht einen multifunktionalen Außenraum zwischen Nordring und Stadtpark vor. Dieser besticht durch eine einheitliche Materialität, die sporadisch durch künstlerische Interventionen aufgewühlt wird. Hier entsteht ein vielfältiger, komplexer Raum für Kommunikation, Identifikation und Muße: Museum, Museumsshop, Gastronomie und Stadtpark laden zum Schauen, Flanieren, zum Gespräch ein. Alle Interventionen in ihrer Gesamtheit verbinden die einzelnen Außenflächen miteinander, die gleichzeitig als zusätzliche Ausstellungsfläche genutzt werden können.

Eine der wichtigsten Maßnahmen stellt die Transformation der Höhensituation dar. Wir reißen die trennenden Mauern nieder und favorisieren verbindende, weitläufige und einladende Stufen, deren Summe ein einheitliches Höhenniveau zwischen Museumsaltbau und -neubau ergibt.

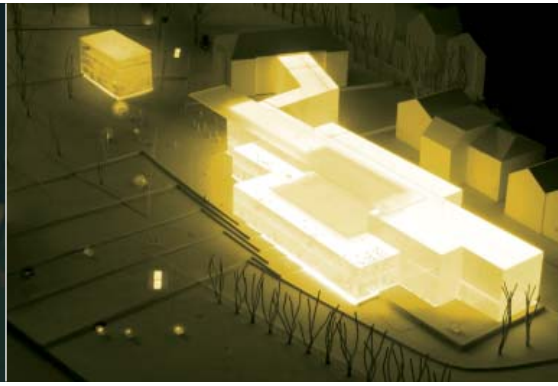

PROGS

SPOTS
BRICKS
PROGS ® | BRICKS ® | SPOTS ®

Museum Bochum
Jahrhunderthalle
Schauspielhaus


CONNECT
CONNECT

Museum Bochum
Jahrhunderthalle
Schauspielhaus



INTERVENTION I: KUNST IM MITTELPUNKT

In Bochum ist keine räumliche Konzentration öffentlicher Kultureinrichtungen möglich, wie in den vielerorts entstandenen Kultur- oder Museumsmeilen wie der„Kulturmeile Frankfurt“ oder dem „Museumsquartier Wien“. Museum, Schauspielhaus und Jahrhunderthalle befinden sich in Bochum außerhalb des innerstädtischen Ringes, verteilt auf einer Innenstadt umkreisenden Umlaufbahn.
Wir integrieren die öffentlichen Kultureinrichtungen Bochums in den Freizeitraum der Innenstadt. An der Kreuzung Kortumstraße/Boulevard schaffen wir einen Ort der Begegnung, der Künste und Information, der als visuelles Highlight Botschaften von Museum, Schauspielhaus und Jahrhunderthalle empfängt und versendet. Ein flexibel einsetzbares Informationssystem entsteht, das die individuellen Bedürfnisse der Besucher berücksichtigt. Und zwar dort, wo sich täglich viele Menschen aufhalten.

INTERVENTION II: KUNST, MEILENWEIT

Mit starken, visuellen Materialien werden einer Perlenkette gleich die Kultur- und Freizeitangebote entlang der Kortumstraße mit dem Kunstangebot des Museums verbunden. Tattoo- und Comic-Shops, Bars, Feinkostläden, Sprachschulen – wir nennen sie SPOTS. SPOTs erhöhen die Aufmerksamkeit, schaffen Mehrwert und strukturelle Anreize für Angebotsqualität und -vielfalt in der Bochumer Innenstadt.
Markiert werden die SPOTS durch farblich homogene Steinbrocken. Diese nennen wir BRICKS. BRICKS sind auf der gesamten Kortumstraße bis zum Museum hinauf vorzufinden. BRICKS dienen nicht nur als Wegweiser, sondern laden zum Pausieren, zum Fühlen, zum Staunen ein.
Informationen zu Museumsveranstaltungen sind auf im Boden eingelassenen Screens abzulesen. Wir nennen sie PROGS. Sie informieren nicht nur tagesaktuell, sondern stellen für sich ein großes technologisches und ästhetisches Ereignis dar.

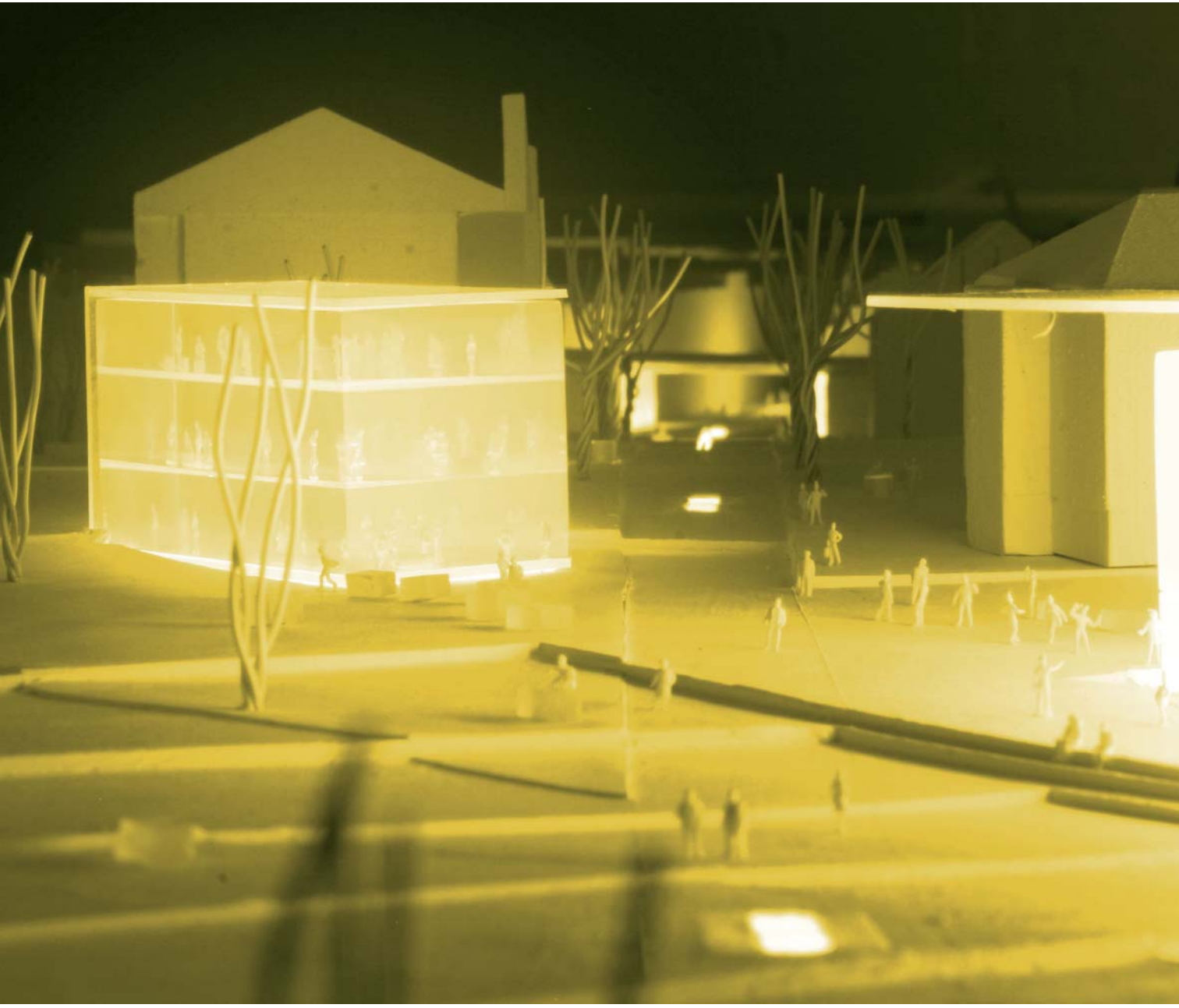
SPOTS, BRICKS, PROGS – Anreize für Stadtgespräche zum Thema Kunst, Orientierung zudem für nicht ortskundige Touristen und Gäste. SPOTS, BRICKS, PROGS, MUSEUM: eine Kunstmeile entsteht, eine Brücke verbindet Innenstadt und Museum, die gefühlte Grenze am Nordring verschwindet.

INTERVENTION III: KUNST VERBINDET

Als Kick-off-Ereignis zum erfolgreichen Umbau von Museum und Museumsplatz planen wir an der Kreuzung von Nordring und Kortumstraße ein Großspektakel. Das Spektakel thematisiert das Aufheben der räumlichen Trennung von Innenstadt und Museumsviertel. Gleichzeitig stellt es ein Instrument der Öffentlichkeitsarbeit für das Museum dar. Ein Künstler oder eine Künstlergruppe errichten über mehrere Wochen über die Zufahrt zum Museum hinweg anhand von künstlichen Steinbrocken eine überdimensionale Mauer. Am Veranstaltungstag wird das Niederreißen der Mauer in einem spektakulären Happening inszeniert. Die versprengten Steine der Mauer werden wir als BRICKS entlang der Kulturmeile nutzen.

INTERVENTION IV: OFFENSIVE KUNST

Außen sichtbar machen, was innen ist! Raus auf den Platz, raus ins Viertel!
Das Museumsviertel wird ein Kommunikationsort, eingebettet in eine offene, großflächige Umgebung, die durch das Zusammenfassen von Stadtpark und Museum gekennzeichnet ist. Ein Museumsplatz entsteht, mit Skulpturenpark, Cafés. Dies erfordert ein einladendes Ambiente im öffentlichen Raum vor dem Museum, um bestehende Schwellenängste zu vermindern und die Aufenthaltsqualität des Viertels zu erhöhen.



Prof. Elizabeth Sikiaridi, Amsterdam / Essen
Prof. Frans Vogelaar, Amsterdam / Köln

Mitarbeiterinnen:
Nina Oana Constantinescu, Birgit Kather,
Simona Sofronie und Carin Maria Lamm

Team 2

11en hain bochum

Entfaltung einer Museumslandschaft
Neukodierung und urbane Akupunktur als minimaler Eingriff

Für die Entwicklung der Museumslandschaft Bochum schlagen wir eine Doppelstrategie vor. Eine Umbenennung des Museumsstandortes dient der Entfaltung der Atmosphäre des Ortes. Diese Neukodierung wird durch eine Akupunktur mithilfe minimaler architektonischer Interventionen unterstützt.

AUSGANGSITUATION

Da die Innenstadt von Bochum von Hochbahntrassen umschlossen ist, hat die Stadt beschlossen die Unterführungen zu benennen bzw. in der Art der alten Werktore zu nummerieren und zu beleuchten, um durch die Errichtung von KunstLichtToren Eingangssituationen für die Bochumer City zu schaffen. Der Standort des Museums Bochum grenzt direkt an die Innenstadt und steht mit seinem grünen Charakter im Kontrast zu ihrer dicht bebauten Struktur.
Das Museum wird direkt von der City aus über das KunstLichtTor 11 erschlossen.

NEUKODIERUNG

Dies war auch der Ausgangspunkt, um die grüne Oase direkt vor dem Stadttor Nr. 11 als "11enhain Bochum" neu zu interpretieren. Diese Kommunikationsstrategie bereichert den Ort mit einer assoziativen Metapher und bietet nicht nur ein neues Urban Brand für den Standort sondern auch einen Rahmen für die Corporate Identity des Museums selbst.

AKUPUNKTUR

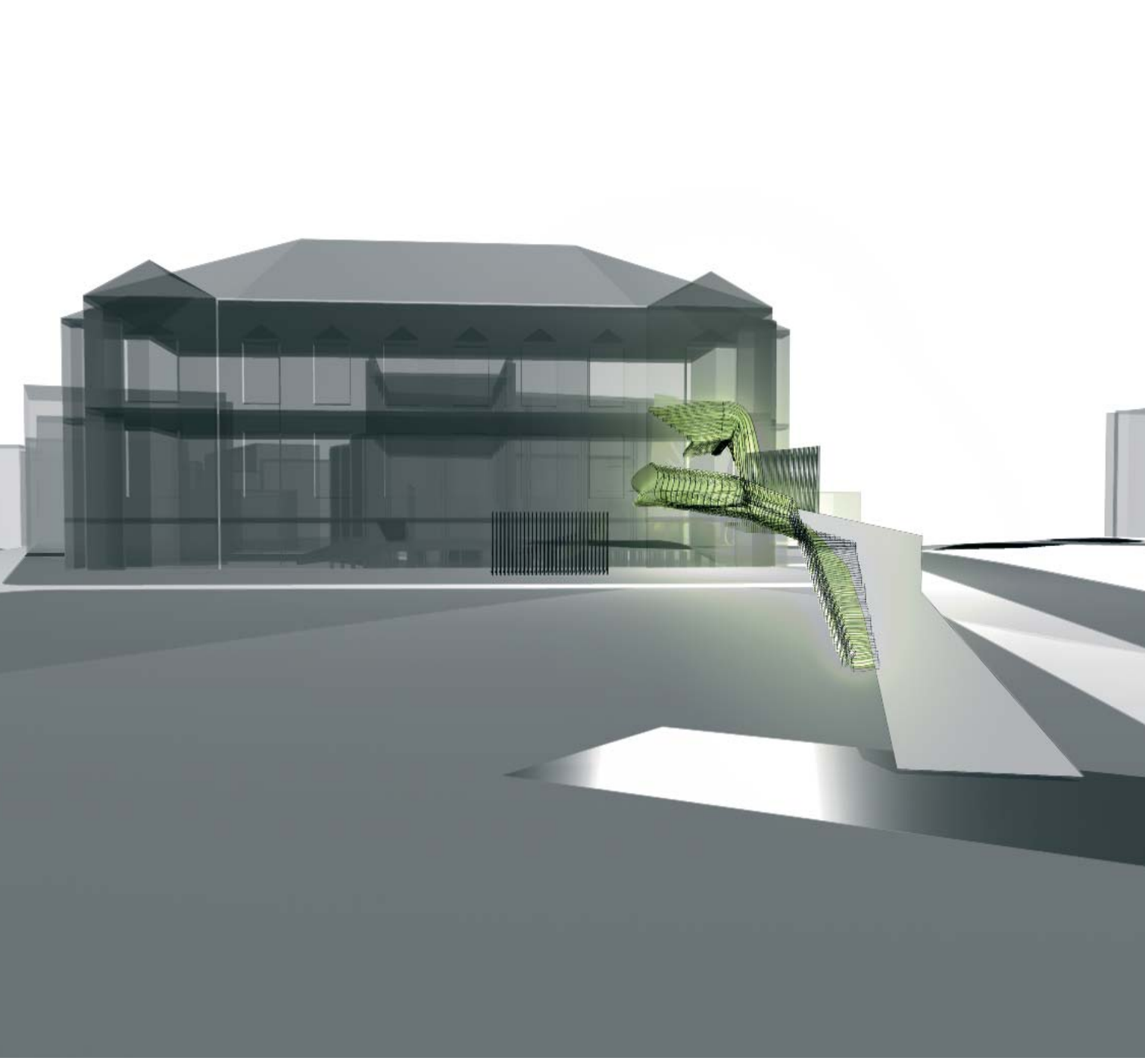
Diese Neuinterpretation des Standortes wird durch eine Akupunktur mithilfe von leichten architektonischen Elementen unterstützt, die neue Zugänge und Perspektiven auf den Standort ermöglichen sollen.

Für diese Akupunkturpunkte wurden die wunden Punkte, die Problembereiche, im Aussen- und Innenraum gesucht. Dafür haben wir sorgfältig die Mikrotopologien der Museumslandschaft erkundet. Wir haben einen Mikroblick entwickelt für spezifische Situationen, auch sehr ungewöhnliche Blickwinkel einnehmend, um neue Perspektiven auf die Museumslandschaft zu entwickeln.

Für die drei Akupunkturpunkte, die sich dabei herauskristallisiert haben, haben wir Vorschläge für kleinmassstäbliche Interventionen mithilfe von leichten architektonischen plug-in Elementen entwickelt, die das Innen und das Aussen der Museumslandschaft verbinden.

AKUPUNKTUR 1:
NEUER EINGANG AM DREIECKSPLATZ

Der Dreiecksplatz, wo ursprünglich ein Reiterdenkmal den Raum dominierte, ist heute nicht besetzt. Durch die Form und die ansteigende Topographie des Platzes entsteht ein trompe l'oeil, das den Raum noch weiter



verkürzt. Heute ist dieser Platz weder vom Museum noch von der Goetheschule aus bespielbar.

Unser Vorschlag der Brücke als ein neuer Eingang durch das Fenster des Altbaus, als direkter Zugang, die Museumspädagogik aufwertend, gibt dem Raum des Dreiecksplatzes ein Rückgrat und macht ihn bespielbar für Kunstaktionen und Ausstellungen. Das zeitgenössische Museum wird dabei bei der Annäherung von der Stadt aus sichtbar, der Werkstattcharakter des Hauses wird betont und die Villa Nora und die Goetheschule werden räumlich integriert. Die Brücke bietet Aufenthaltsbereiche und integriert visuell den temporären Zaun.

Zusätzlich soll von dem Schlupfloch der Goetheschule bis zur Grünanlage auf der anderen Seite der Kortumstrasse, auch unterhalb der neu von uns vorgeschlagenen Brücke, eine „Kinderachse" als Aktionsachse für die Museumspädagogik laufen.

Bautypologien invertierend, bietet der neue Eingang, als temporäre Installation oder permanentes plug-in, einen neuen Zugang zum Museum.

AKUPUNKTUR 2: HOCHSITZ

Nach Verlust des Baumbestandes ist im Bereich, wo das zukünftige Café hinkommen soll, die Einbuchtung in der Museumsfassade nicht mehr nachvollziehbar. Der Raum ist leer und somit nicht aktiviert.

Für diesen Bereich schlagen wir ein Element zur Aktivierung des Raumes vor. Ein Hochsitz soll als Aussichtspunkt auf den Park und als Markierung für das neu entstehende Café fungieren und als Landmarke von der Spitze des Dreiecksplatzes aus wirksam sein. An diesem Element können sich die leichte Terrasse und der Steg zum Eingang des neu entstehenden Cafés anlagern.

Der Hochsitz bietet Ausblick auf den Stadtpark, ist Erlebnisraum in der Krone des Baumes, Versammlungsort für kleine Gruppen, z.B. bei Führungen durch die Museumslandschaft und Ruhepunkt im Parcours.

AKUPUNKTUR 3:
VITRINE MUSEUMSSHOP

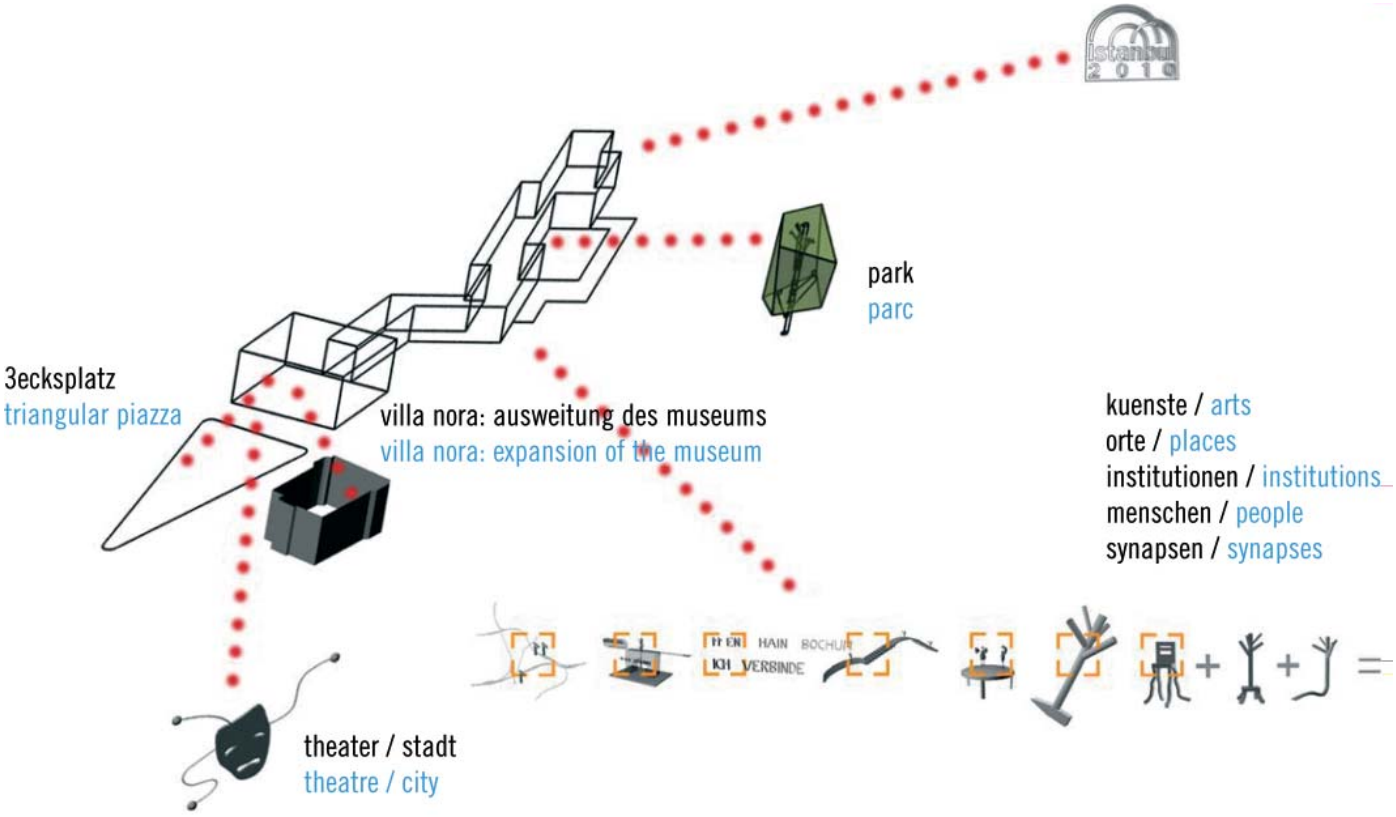
Vom Eingangsfoyer her, wo der neue Museumsshop entstehen soll, funktioniert die Orientierung Richtung Altbau nicht gut. Dies wird umso mehr ein Problem dadurch, dass diese Wegebeziehung in der Zukunft wichtiger wird, einerseits durch die Aufwertung des Altbaus mit neuen Funktionen, andererseits durch Neuansiedlung des Cafés.

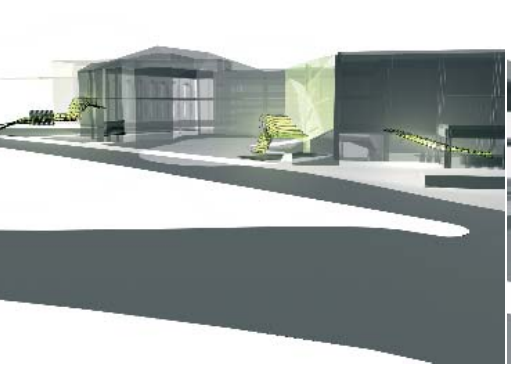
Eine neue Vitrine als aufsteigendes Element soll sich an die vorhandene Theke anlagern und somit Raum für Merchandising-Artikel und Regal- und Ablagefläche für Kataloge und Bücher bieten. Desweiteren weist die Vitrine als Leitelement vom Eingangsfoyer Richtung Altbau, schafft visuelle Verbindungen zum Element des Hochsitzes im Aussenraum und korrespondiert zur Brücke des Altbaus.

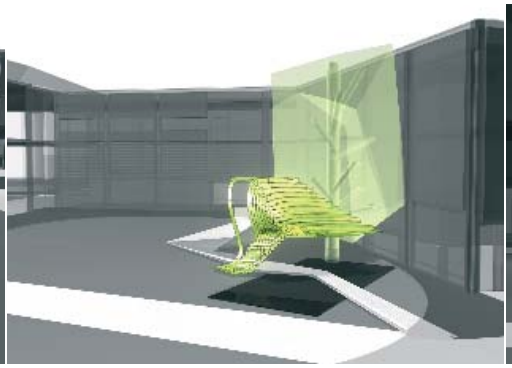
AUSBLICK

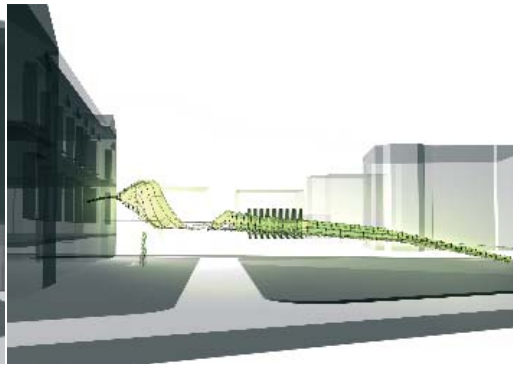
Unser Ansatz, gleichzeitig radikal und pragmatisch, begreift die vom M:AI mitgetragene Werkstatt zur Zukunft der Museumslandschaft Bochum als Laboratorium zur Erforschung von zeitgenössischen architektonischen Arbeitsansätzen und entwickelt innovative Strategien im Umgang mit dem Bestand.

Die Museumslandschaft, als Oase für Stadtnomaden, wird in ihrer Anziehungskraft als Pol im Städtenetzwerk Ruhrgebiet verstärkt. Die architektonischen Interventionen ermöglichen eine wahre Gebrauchskunst und eröffnen neue Einblicke in die Museumslandschaft.


park
parc
3ecksplatz
triangular piazza
villa nora: ausweitung des museums
villa nora: expansion of the museum
kuenste / arts
orte / places
institutionen / institutions
menschen / people
synapsen / synapses
theater / stadt
theatre / city







Joep van Lieshout, Rotterdam
Marie-Céline Schäfer, Architektin, Düsseldorf

Team 3

DER MUSEOPHAG
(gr.: Museumsfresser)

Auf der Autobahn Paris–Bochum fuhren zwei Freunde zum Kunstmuseum Bochum…

Chris und Gamze

Sie waren schon einmal im Kunstmuseum Bochum zu Besuch und erinnerten sich an die sehr interessante Sammlung und das engagierte Museumsprogramm. Im Vergleich zu anderen Museen NRW's blieb Bochum aber ein Geheimtipp. So erinnerten sie sich auch, dass es schwierig war das Museum zu finden…

Diesmal würde es anders sein.

„Schau' mal!" sprach Gamze, „das Museum ist schon auf der Autobahn ausgeschildert."
„WOW! Eine kluge Entscheidung." antwortete Chris.

Seitdem deutschlandweit eine Steuer auf Sportartikel zugunsten von Museumsbetrieben erhoben wurde, konnte auch das Kunstmuseum Bochum endlich seine Öffentlichkeitsarbeit optimieren und gewann immens an Popularität.
Viele Bochumer hatten keine Ahnung wie vielseitig das Kunstmuseum aufgestellt ist.

Denn die Kunst ins Leben zu überführen war schon immer initiales Anliegen des Kuratorenteams.

Gamze: „Park doch bitte oben am Stadtpark, dann sehen wir die…"
„Ach ja!!!" platzte es aus Chris heraus, „Das ganze Umfeld des Museums ist neu."

Der Stadtpark war zum Skulpturenwald geworden und am Horizont erkannten sie die Terrassen des Museums, auf denen ebenso Kunstobjekte standen. Die sandigen Wege des Parks wurden bald zu einer edlen Pflastersteinfläche, welche das Museum und seine Umgebung großzügig umfloss.

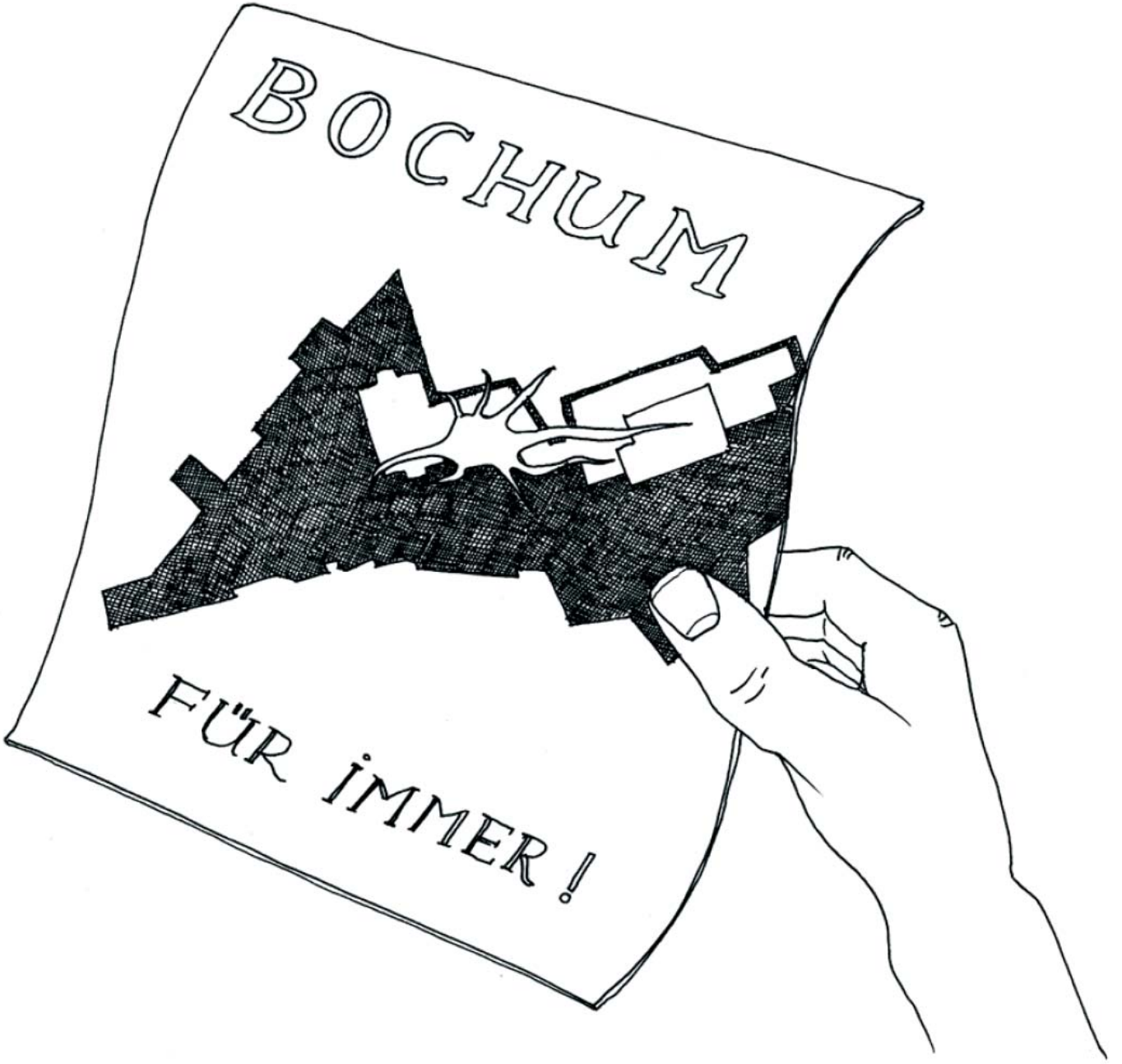
Früher war das Museum von hässlichen Straßen umzingelt und die prachtvollen Fassaden waren durch haushohe Bäume verdunkelt. Mit der neuen großen Fläche war jetzt alles viel offener und lichter. Die Gebäude hatten Platz zum atmen und der Verkehr ordnete sich unter…

„…wie zum Beispiel in Antwerpen, auf dem Grote Markt, oder die Piazza del Campo in Siena" dachte Chris.

Sie standen jetzt direkt davor.

DER MUSEOPHAG

Verklammert mit Kupferbau und Villa Marckhoff, war der Museophag das neue Entrée des Museums. Durch seine Fühler strömte das benötigte Museumsklima in die Ausstellungsflächen. Im Bauch des Museophagen war ein wunderschöner Raum, der auch das Restaurant beherbergte. Hier verschmolzen nicht


BOCHUM
FÜR IMMER!

nur die Architekturen, sondern auch die Ideen von einem lebendigen, vielseitigen Programm dieses Museums. Das Essen war hervorragend und die Vernissagen rauschend.

Chris und Gamze zeigten sich völlig begeistert, auch weil der Eintritt ins Museum frei war! Die Ausstellungsflächen waren renoviert, mit behutsamen Eingriffen, die den Sälen und den Exponaten schmeichelten.

Die Stadt Bochum hatte ganze Arbeit geleistet.

Auf der Heimreise dachte Gamze nach: „...das Museum hat jetzt wirklich den Platz den es verdient, und ich finde es super wie der Museophag hier vermittelt. Er ist ein Museumsfresser, d.h. jedes Museum muß darauf achten, dass die Architektur nicht wichtiger als das Museumsprogramm ist. Nur so kann ein Haus wachsen und bestehen.

DIE MASSNAHMEN

in den Gebäuden:
4.100 qm neue Bodenbeläge
4.100 qm neues Lichtsystem
Verdunkelungssystem Oberlichter
Installation Klimaanlage

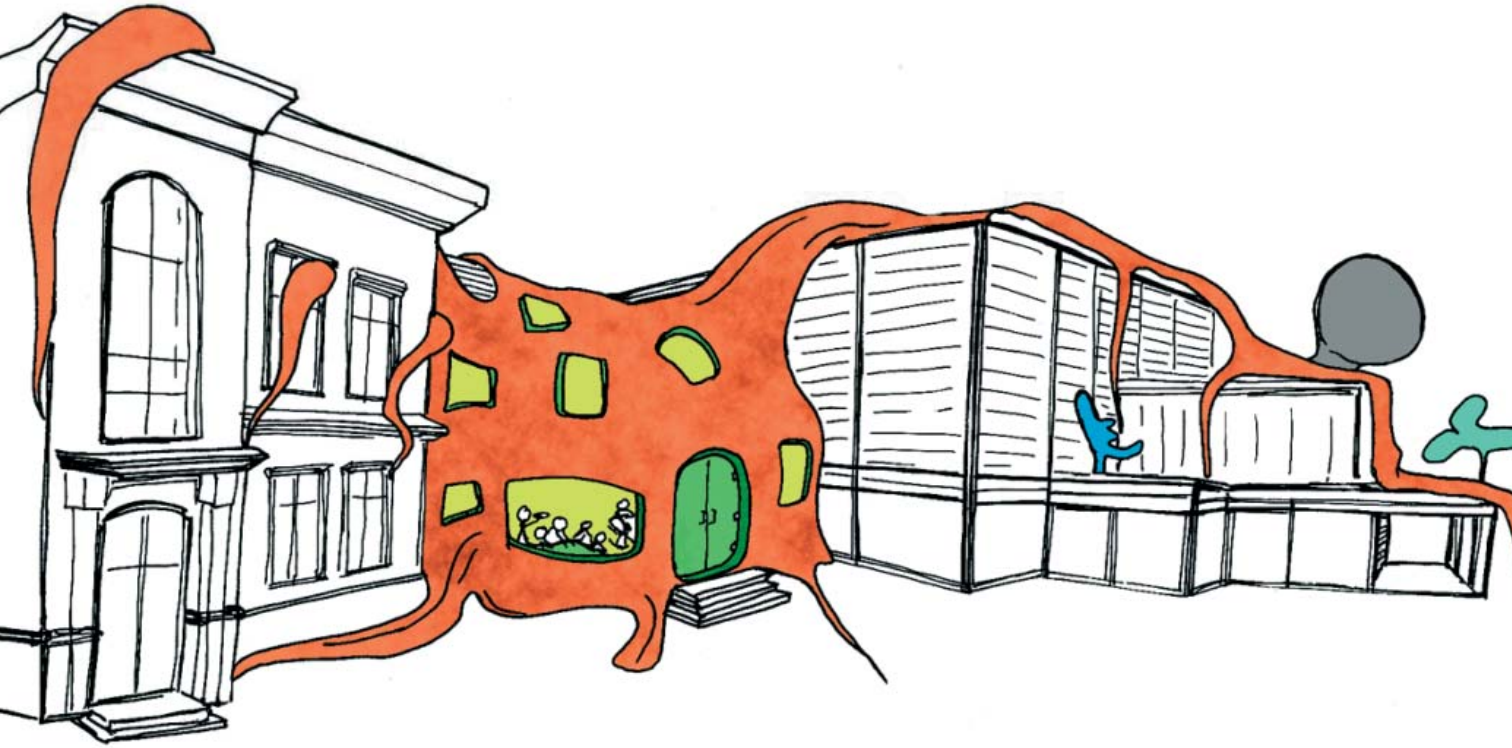
DER MUSEOPHAG

3000 cbm / ~ 400 qm Neubau für Empfang und Restaurant

DIE AUSSENANLAGEN

12.000 qm neue Pflastersteinfläche
Installationen im Stadtpark

Ende



Astoc Architects & Planners, Köln
Planergruppe Oberhausen
Fachberater für Visuelle Warnehmung
Georg Gregor, Gregor & Strozik Design, Bochum

Team 4

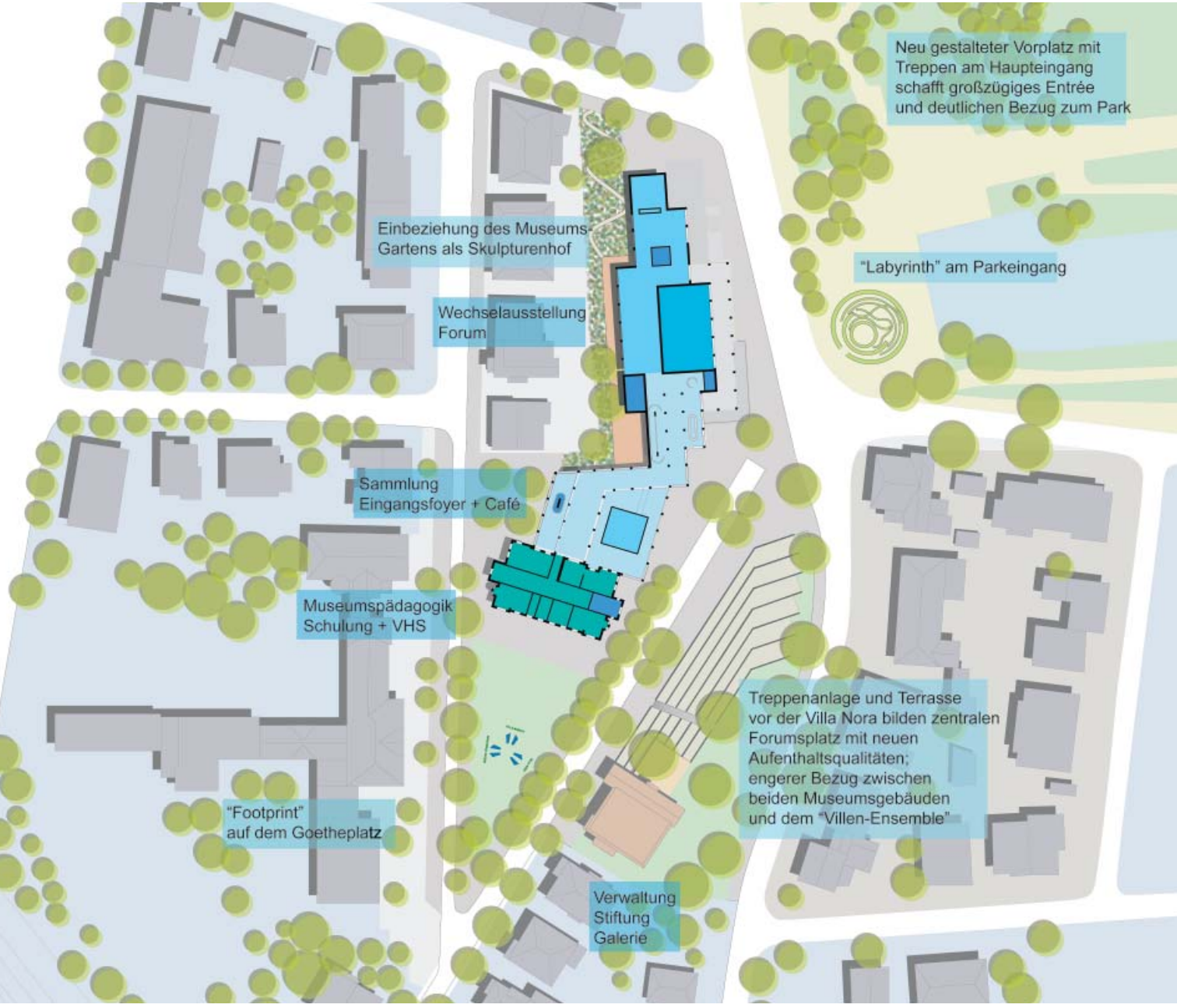
DIE LANGFRISTIGE VISION

Am nördlichen Ende der Kortumachse gelegen, fungiert das Museum Bochum, ähnlich wie sein Pendant, das Schauspielhaus im Süden, als kulturelles Bindeglied - als ‚link' - zwischen Innenstadt und hochwertigem Wohnquartier. Das Museum Bochum ist Auftakt zum Villenquartier rund um den Stadtpark und bildet insgesamt ein geschütztes Ensemble, das in unserem Konzept in die Museumslandschaft einbezogen wird. Die gelungene Symbiose von Kunst – Baukultur – Gartenkunst kann hier eindrucksvoll präsentiert werden.

Schon am Schnittpunkt zwischen Kortumachse und Nordring muß die Präsenz des Museums erkennbar inszeniert werden, so dass man mit deutlichen Signalen aus der Innenstadt in das Stadtparkquartier und damit in die Museumslandschaft gelockt wird. An dieser Schnittstelle erfolgt die Erschließung des Museums per PKW oder ÖPNV. Drei Parkhausstandorte entlang der Bahn und ein an der Brücke platzierter Bahn-Haltepunkt sind hier als Möglichkeit skizziert, um zum einen den Parkdruck aus dem Stadtparkquartier herauszunehmen und um zum anderen das Tor 11 als Ankunftsort hervorzuheben.

Wie im stadträumlichen so wird auch im Quartier das Museum als Klammer deutlich: Es ist der Kristallisationspunkt der Museumslandschaft. Das Museum öffnet sich nach allen Seiten und verklammert so das Villenensemble mit Schule, Park und Museumsgebäude selbst. Dies wird deutlich an dem neuen gläsernen Foyer, das mit einem eingestellten Kubus den Dialog mit den Villen, inklusive neu inszenierter Villa Markow herstellt. Das gläserne Foyer erhält Eingänge auf beiden Seiten und bildet damit einen großzügigen Orientierungs- und Verteilerraum mit Infotheke, Gastronomie und Buchhandel. Der eingestellte Kubus bietet Ausstellungsflächen für die Sammlung, die in den jeweiligen Geschossen über Brücken an die bestehenden Flächen angebunden wird. Die Geschossdecken und das Fluchttreppenhaus des heutigen Verbindungsbauteils werden in das neue Foyer integriert, indem die Fassadenelemente von der Stützen-/Trägerkonstruktion entfernt werden. Aus den schlauchartigen Räumen werden helle Galerieebenen, die Villa Markow und Museum miteinander verbinden.

Die Dreieck-Konstellation der historischen Gebäude Villa Markow, Villa Nora und Schule am Goetheplatz wird in ihrer inhaltlichen und räumlichen Definition auf den ‚Punkt' gebracht. Ein footprint am Schnittpunkt der Gebäudeachsen markiert im heraus gelösten Rasendreieck diesen Zusammenhang. Die Villa Markow wird nach allen Seiten freigestellt, be-


Neu gestalteter Vorplatz mit Treppen am Haupteingang schafft großzügiges Entrée und deutlichen Bezug zum Park
Einbeziehung des Museums-Gartens als Skulpturenhof
"Labyrinth" am Parkeingang
Wechselausstellung Forum
Sammlung Eingangsfoyer + Café
Museumspädagogik Schulung + VHS
Treppenanlage und Terrasse vor der Villa Nora bilden zentralen Forumsplatz mit neuen Aufenthaltsqualitäten; engerer Bezug zwischen beiden Museumsgebäuden und dem "Villen-Ensemble"
"Footprint" auf dem Goetheplatz
Verwaltung Stiftung Galerie

tont auch im Außenraum durch die umgebende Plattierung. Der Glaskubus, das neue Foyer des Museums, schiebt sich jenseits der Villa Markow in die Blickachse der Kortumstraße als weithin sichtbares Zeichen und einladende Geste. Das Foyer öffnet sich zu dem neu gewonnenen Gegenüber einer großzügigen Sitzstufenanlage, das als Forum den Dialog zwischen Museum und Stadtraum und Park aufnimmt.

Auch der nördliche Komplex des Museums zeigt deutliche Bezüge nach außen. So wird zum einen durch die Verlagerung des Haupteingangs in das gläserne Foyer die jetzige Eingangs-Terrasse zu einem internen Balkon des Museums vis á vis des Parks. Auf der Westseite öffnet sich das Museum zu einem Skulpturengarten/Wandelgarten, der durch die heruntergezogenen Fenster in das Museum integriert wird. Als Zielpunkt der Kortumachse wird ein Kunstwerk in Form eines Labyrinths am Eingang des Stadtparks inszeniert, das als Symbol für den Park als Teil der Museumslandschaft steht.

DER VERMITTLUNGSANSATZ

1:1000, 1:200, 1:50, ... Architekten arbeiten und planen in unterschiedlichen Maßstäben. Der Entwurf bedeutet dabei eine virtuelle Vorwegnahme der zukünftigen Realität. Die Wirkung von Architektur lässt sich aber erst am gebauten Ergebnis in allen Konsequenzen ermessen und diskutieren. Insofern steht erst das fertige Werk auf dem Prüfstand der Realität.

Architektur ist überall - der Bürger kann ihr nicht entkommen. Seiner gebauten Umwelt begegnet der normale Bürger meistens als architektonischer Laie. Die Maßstabs- und Gedankenwelt der Architekten und ihrer Entwürfe bleibt dem Laien verborgen. Eine Auseinandersetzung zwischen Bürger und Planer bzw. „Nutzer" und „Schöpfer" ist geprägt vom „Nichtverstehen" der jeweils anderen Betrachtungsebene. So entsteht das Zerrbild vom „dummen Bauherrn und unfähigen Architekten".

M: 1:1 ist eine Kampagne die den architektonischen Entwurf aus der virtuellen Welt der Pläne und Modelle heraushebt und ihn in der realen Welt, d.h. maßstabslos auf den Prüfstand und damit zur Diskussion stellt.

Mit der Kampagne werden zwei unabhängige Aktionsstränge verknüpft:
Zum einen die angestrebte Aufwertung und Weiterentwicklung des Museums Bochum im Zusammenhang mit einer Attraktivitätssteigerung des städtebaulichen Umfelds, insbesondere des nördlichen Abschnitts der Kortumachse.

Zum anderen die Initiative des M:AI mit dem Ziel, den baukulturellen Diskurs in NRW zu stimulieren und allgemein „gutes Bauen" zu initiieren und zu vermitteln. Das M:AI tritt dabei nicht in Form eines eigenen Museums in Erscheinung sondern dockt sich an Entwicklungen in verschiedenen Orten durch Aktionen an.

Die Kampagne M: 1:1 will den Architekturdiskurs zwischen Bürger und Planer am Beispiel des Museums Bochum initiieren und zwar zu einem frühen Zeitpunkt, bevor Architektur vollendet wird. Das Vorbild dieser Kampagne sind die in der Schweiz üblichen Baugestellgerüste, die im Zuge eines Genehmigungsverfahrens vor der Realisierung aufgestellt werden müssen. Die Baugestelle markieren dabei die zukünftigen Gebäudeecken mit Holzlatten und bieten damit auch dem Laien die Möglichkeit die Kubatur in der Realität zu prüfen. Unsere Kampagne M: 1:1 greift dieses Prinzip der vorweg Darstellung

auf und erweitert es um Aspekte wie architektonische Gestalt, Lichtwirkung und Nutzung. Die von uns vorgeschlagenen temporären Maßnahmen sollen mit einem hohen künstlerischen und architektonischen Anspruch den baukulturellen Diskurs an diesem Ort stimulieren. Die Zielsetzung des Museums nach Öffnung sowohl räumlich wie gesellschaftlich erhält damit eine experimentelle Plattform.

KAMPAGNE M 1:1

Ein baukultureller Diskurs am Beispiel der Museumslandschaft Bochum

1.0 Stadtparkviertel und Kortumstraße

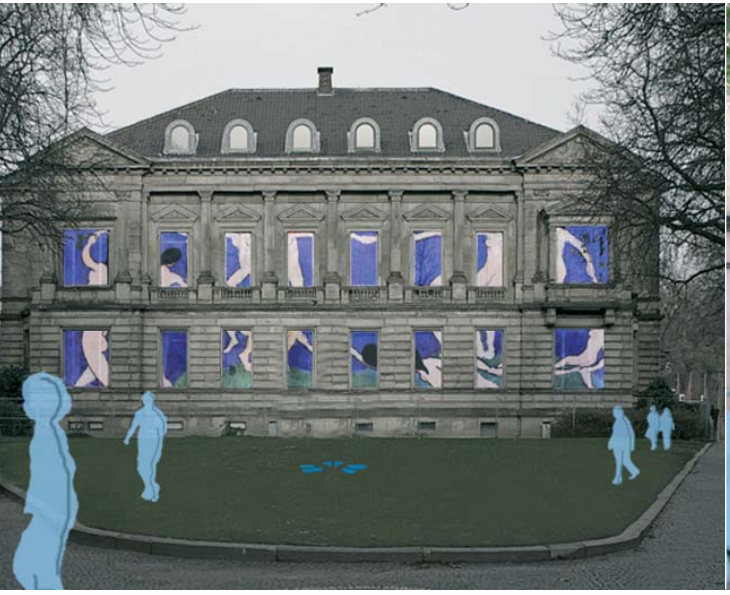
1.1 Straßensperrung
1.2 Verknüpfungsinszenierung: Fahnenreihe
1.3 Installation am Parkeingang
1.4 Stangenmarkierungen

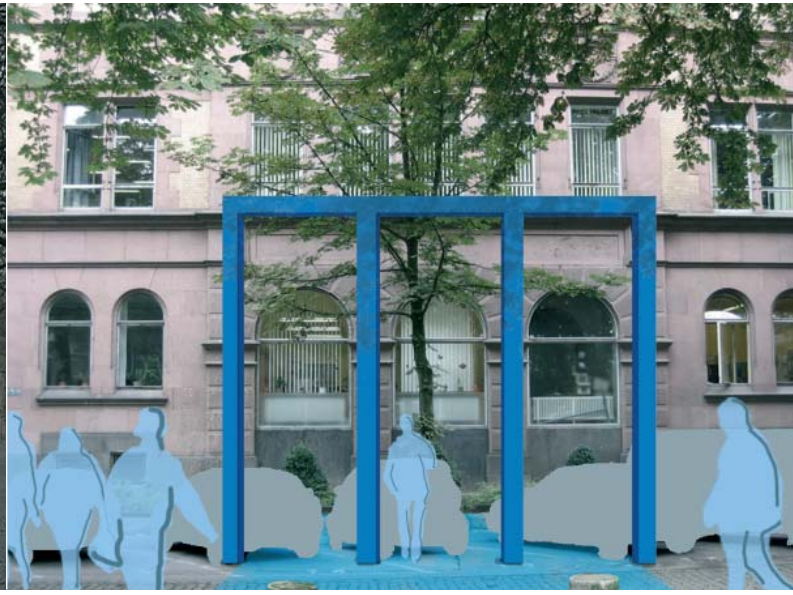
2.0 Goetheplatz

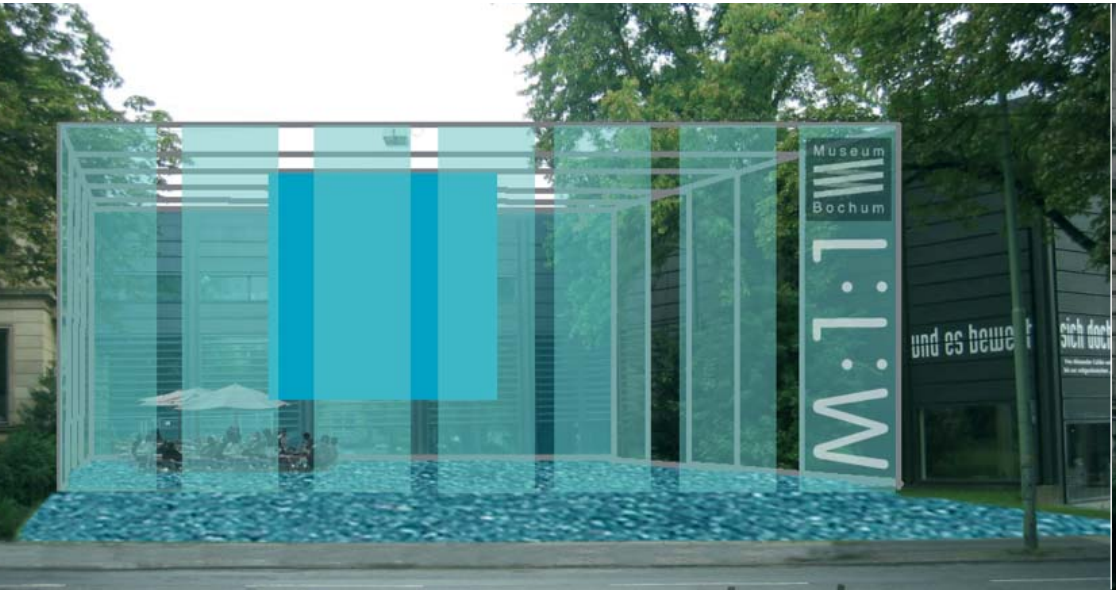
2.1 „Footprint"-Installation
2.2 Villa Marckhoff: Kunstbildinstallation in den Fensteröffnungen
2.3 Villa Nora: künstlerische Verpackung oder Anstrich des Balkons
2.4 Torinstallation vor dem ehemaligen Haupteingang

3.0 Kunstmuseum Bochum Eingang

3.1 Befestigung des Bodens durch farbigen Glaskies
3.2 Baugerüst mit bedruckter Bauplane
3.3 8x8x8m Projektionskubus mit allseitiger Videoprojektion
3.4 Temporäres Versetzen der Max Bill Plastik in den Museumsgarten






Museum
Bochum
M:1:1

Museum
Bochum
M:1:1

Dokumentationen des Stadtplanungs- und Bauordnungsamtes der Stadt Bochum

Rahmenplanung und Entwicklungskonzepte

- Kortumstraße (2003)
- Empfehlungen der Expertenkommission zur Entwicklung der Innenstadt Bochum (2003)
- Perspektive Bochum 2015 (2004)
  Räumliches Entwicklungskonzept
- Cityradialen Bochum (2004)
  Dokumentation der Rahmenplanung
- KunstLichtTore Bochum (2006)
- Bochum Innenstadt West (2006)
  Dokumentation der Planung
- Masterplan Ruhr (2006)
  Hrsg.: Städteregion Ruhr (Städte Duisburg, Oberhausen, Mühlheim an der Ruhr, Essen, Gelsenkirchen, Herne, Bochum und Dortmund

Wettbewerbe und Gutachterverfahren

- Ruhrauenpark Dahlhausen (1999)
  Dokumentation der Werkstattergebnisse
- Alter Hauptbahnhof Bochum (2000)
  Dokumentation der Werkstattergebnisse
- Konzertsaal Bochum (2004)
  Ergebnisse des Realisierungswettbewerbs
- Synagoge und Gemeindezentrum (2005)
  der jüdischen Gemeinde
  Bochum Herne - Hattingen
  Wettbewerbs-Dokumentation
- Neubau der Mittelstufe
  Erich-Kästner-Gesamtschule
  Ergebnisse des Realisierungswettbewerbes
  ISBN 3-8093-0237-6

Denkmalpflege

- Denkmal als Schule - Schule als Denkmal
  Tag des offenen Denkmals 2001
- Ein Denkmal steht selten allein:
  Straßen, Plätze und Ensembles
  Tag des offenen Denkmals 2002
- Geschichte hautnah: Wohnen im Baudenkmal
  Tag des offenen Denkmals 2003
- Wie läuft's? - Schwerpunktthema Wasser
  Tag des offenen Denkmals 2004
- Krieg und Frieden
  Tag des offenen Denkmals 2005
- Rasen, Rosen und Rabatten
  Historische Gärten und Parks
  Tag des offenen Denkmals 2006