

**Auslober:**

Freistaat Thüringen – vertreten durch das  
Thüringer Ministerium für Wirtschaft, Wissenschaft und  
Digitale Gesellschaft (TMWWDG)  
Max-Reger-Str. 4-8, 99096 Erfurt

Landkreis Gotha  
18.-März-Str. 50, 99867 Gotha

Landkreis Schmalkalden-Meiningen  
Obertshäuserplatz 1, 98617 Meiningen

Gemeinde Bad Tabarz  
Theodor-Neubauer-Park 1, 99891 Bad Tabarz

Stadt Brotterode-Trusetal  
Rathausstr. 7, 98599 Brotterode-Trusetal

Stadt Friedrichroda  
Gartenstr. 9, 99894 Friedrichroda

Stadt Waltershausen  
Markt 1, 99880 Waltershausen

**Redaktion, Layout:**

Landesentwicklungsgesellschaft Thüringen mbH  
Abt. Stadt- und Regionalentwicklung  
Mainzerhofstr. 12, 99084 Erfurt

**Abbildungen**

S. 2-9: LEG Thüringen

S. 10-93: Texte, Pläne und Abbildungen sind  
Auszüge der Wettbewerbsbeiträge der  
Wettbewerbsteilnehmer.

ERLEBNISWELT INSELSBERG  
REALISIERUNGSWETTBEWERB  
MIT IDEENTEIL  
Wettbewerbsdokumentation

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Luftbild, Blick von Süden

## PROJEKTZIEL

Der Inselsberg mit einer Höhe von 916,5 m ü. NHN ist einer der höchsten Berge des westlichen Thüringer Waldes. Über sein Plateau verläuft der 169 km lange Rennsteig, der älteste Fernwanderweg Deutschlands. Der Inselsberg liegt im Naturpark Thüringer Wald und ist Teil des UNESCO Global Geoparks Inselsberg - Drei Gleichen. Entsprechend der Ziele der Tourismusstrategie Thüringen 2025 soll der Inselsberg zu einem touristischen Highlight des Freistaates Thüringen entwickelt werden. Dabei war und ist es das Ziel, den Inselsberg und sein Plateau nach einem integrierten Konzept neu zu gestalten.

Vor diesem Hintergrund wurde im ersten Halbjahr 2021 ein Wettbewerb ausgelobt, der am 16.07.2021 mit der Preisgerichtssitzung finalisiert wurde. Im Mittelpunkt des Wettbewerbes stand der Entwurf für die Erlebniswelt Inselsberg einschl. der dazu gehörigen Freianlagen (Realisierungsteil). Gleichzeitig war es Aufgabe der 21 Wettbewerbsteilnehmer, ein städtebauliches Gesamtkonzept für die Entwicklung des Inselsberges zu designen und damit die Voraussetzungen für Investments in den Bereichen Gastronomie und Übernachtung zu schaffen (Ideenteil).

Die Erlebniswelt Inselsberg wird unterschiedliche Raumeinheiten integrieren:

Die klassischen Funktionen einer Tourismusinformation bis hin zu multifunktionalen Räumen für unterschiedlichste Ausstellungs- und Eventformate.

Mit dem Wettbewerb sollte eine hohe architektonische und städtebauliche Qualität bei der Neugestaltung des Inselsbergs gesichert und den Themen Wirtschaftlichkeit, Effizienz und Nachhaltigkeit Rechnung getragen werden. Die geplante Investitionssumme für das Gebäude mit seinen Freianlagen beläuft sich mit Stand September 2021 auf 7,4 Mio. € (brutto, Kostengruppen 300-700).

Die Auslober des Wettbewerbes waren:

- Freistaat Thüringen
- Landkreis Gotha
- Landkreis Schmalkalden-Meiningen
- Gemeinde Bad Tabarz
- Stadt Brotterode-Trusetal
- Stadt Friedrichroda
- Stadt Waltershausen

Die Wettbewerbsbetreuung erfolgt durch:

LEG Thüringen mbH  
 Abt. Stadt- und Regionalentwicklung  
 Mainzerhofstr. 12  
 99084 Erfurt

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Luftbild, Blick von Osten



Gemarkungsgrenzen

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Abgrenzung Wettbewerbsgebiet

## AUFGABENSTELLUNG

In das rund 5,8 ha große Wettbewerbsgebiet war der rund 3,1 ha große Realisierungsbereich integriert.

Auf Grundlage eines ganzheitlichen Entwurfsansatzes sollte die Neugestaltung des Inselferges mit folgenden öffentlichen Maßnahmen im Realisierungsteil umgesetzt werden:

- Errichtung einer 2.000 m<sup>2</sup> großen Erlebniswelt,
- Gestaltung von 3.000 m<sup>2</sup> Freianlagen für die Inselferg-Terrassen, Ausstellungs- und Eventflächen sowie Spielbereiche.

Ergänzend waren für die Neugestaltung des Inselferges Ideen für folgende Punkte zu entwickeln:

- Einordnung bzw. Gestaltung der Übergänge zum angrenzenden Schutzgebiet,
- Konzept für die Erschließung mit Parkierung,
- räumliche Verknüpfung der Erlebniswelt-Flächen mit der vorhandenen Ausstellungsfläche Naturpark, Erweiterungsflächen im runden Turm sowie dem Maschinenhaus,
- Bebauungsvorschläge für ergänzende private Investitionen in den Bereichen Gastronomie und Übernachtung bzw. entwerfungsabhängig auch für eine neue Herberge oder den Berggasthof.

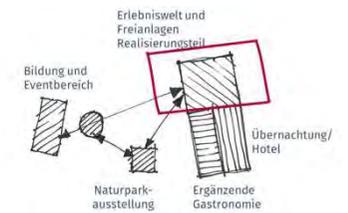
Die zur Realisierung ausgeschriebenen Bausteine sollten im Kontext zu vorhandenen Gebäuden und Nutzungen stehen und entwerfungsabhängig im Ideenteil miteinander verbunden werden.

Für den Ideenteil war es den Teilnehmern freigestellt, neben den geforderten Ergänzungsbauten Gastronomie und Übernachtung die Bestandsgebäude der Herberge und des Berggasthofes Stöhr zu integrieren bzw. Ersatzneubauten vorzuschlagen. Die im Ideenteil liegende erforderliche Verknüpfung schloss den Aussichtsturm, die Telekomflächen sowie das Bettenhaus der ehemaligen Telekom ein.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ausweisung Naturschutzgebiet „Groß Inselfberg“



Funktionsschema

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Preisgerichtssitzung

## PREISGERICHT

### Fachpreisrichter

- Prof. Donatella Fioretti, Architektin, Berlin
- Dr. Anke Schettler, Architektin, Weimar
- Martin Haas, Architekt, Stuttgart
- Andreas Reich, Architekt, Weimar
- Heike Roos, Landschaftsarchitektin, Weimar
- Till Rehwaldt, Landschaftsarchitekt, Dresden

### Stellv. Fachpreisrichter

- Ines Jauck, Architektin, Gotha
- Jutta Herma Schlier, Landschaftsarchitektin, Gotha

### Sachpreisrichter

- Valentina Kerst, Staatssekretärin TMWWDG
- Michael Brychcy, Bgm. Waltershausen
- Kay Goßmann, Bgm. Brotterode-Trusetal
- Thomas Klöppel, Bgm. Friedrichroda
- David Ortman, Bgm. Bad Tabarz

### Stellvertretende Sachpreisrichter

- Dr. Thomas Knoll, TMWWDG

### Sachverständige

- Onno Eckert, Landrat Gotha
- Susanne Reum, Vizelandrätin Schmalkalden-Meiningen
- Stefan Braunsch, TMUEN
- Mario Lerch, TMIL

- Dr. Franz Hofmann, TTG

- Dr. Stephan Jung, Stiftung Baukultur Thüringen

- Marietta Schlütter, Regionalverbund Thüringer Wald

- Sylvia Reyer-Rohde, Nationaler GeoPark Inselfberg - Drei Gleichen

- Dr. Bettina Aschenbrenner, Tourismusverband Thür. Wald - Gothaer Land

- Marco Schütz, Kommunale Arbeitsgemeinschaft Rund um den Inselfberg

- Elke Tietz, Naturpark Thüringer Wald

- Michael Horn, Eigentümer

- Mario Reisser, Eigentümer

- Jens-Uwe Schaal, Eigentümer

- Sven Stöhr, Eigentümer

- Frank Schilonka, Deutsche Funkturm GmbH

- Sabine Wosche, LEG Thüringen

### Vorprüfung und Wettbewerbsbetreuer

- LEG Thüringen, Abt. SRE

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Preisgerichtssitzung



Preisgerichtssitzung

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Preisverleihung

## PREISTRÄGER

### Preisträger

1. Preis: RICHTER MUSIKOWSKI Architekten  
PartGmbH, Berlin  
Stefan Bernard Landschaftsarchitekten, Berlin  
Fachberater:  
nippers Helbig, Berlin  
Transsolar, Stuttgart
2. Preis: pape+pape architekten, Kassel  
Plandrei Landschaftsarchitektur GmbH, Erfurt  
Fachberater:  
energydesign, Braunschweig  
Drewes+Speth, Tragwerksplanung, Hannover
3. Preis: Lamott.Lamott Architekten  
PartGmbH, Stuttgart  
Lohrberg Stadtlandschaftsarchitektur, Stuttgart  
Fachberater:  
Transsolar Energietechnik, GmbH

### Anerkennung:

Glass Kramer Löbbert bda – G.v.A. mbH, Berlin  
bbz Landschaftsarchitekten GmbH, Berlin

### Preisgeld

Es wurden 3 Preise und eine Anerkennung vergeben:

1. Preis: 28.800 €/ netto
  2. Preis: 21.600 €/ netto
  3. Preis: 14.400 €/ netto
- Anerkennung: 7.200 €/ netto

Die zur Beurteilung zugelassenen Wettbewerbsarbeiten wurden nach folgenden Kriterien beurteilt:

- Leitidee,
- Einordnung des Entwurfes in das naturräumliche Gesamtkonzept,
- Entwicklung eines baulichen Gesamtkonzeptes,
- architektonische und freiräumliche Qualität,
- ökologische, ökonomische sowie funktionale Qualität,
- Realisierbarkeit,
- allgemeine Anforderungen zur Leistungs- und Programmfüllung.

### Termine

Preisrichtervorbesprechung: 25.02.2021  
Bekanntmachung: 08.03.2021  
Ende der Bewerbungsfrist: 09.04.2021  
Ausgabe Unterlagen: 19.04.2021  
Rückfragenkolloquium: 04.05.2021  
Abgabe der Unterlagen: 14.06.2021  
Preisgerichtssitzung: 16.07.2021

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Preisverleihung



Preisverleihung

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

### 1. PREIS

RICHTER MUSIKOWSKI, Berlin und Stefan Bernard, Berlin  
Berater: Knippers Helbig, Berlin; Transsolar, Stuttgart

Die landschaftsräumliche Identität und die bauliche Silhouette des Inselberges werden durch gezielte Maßnahmen behutsam „aufgeschlossen“ und „erfahrbar gestaltet“. Bauliche Eingriffe auf und am Rand des Plateaus werden als landschaftliche Auffaltung der Topographie ausgebildet. Erlebniszentrum, Gastronomie und Terrassen säumen mit neuen Nutzungen und einer zurückhaltenden und landschaftsbezogenen Architektursprache das Ensemble auf dem Plateau.

Wie ein halb ausgegrabenes Fossil ist das Besucherzentrum baulich als ein Teil des Berges konzipiert. Vor- und Rücksprünge bilden Vorzonen und windgeschützte Bereiche für den Besucher. Es bildet zusammen mit dem Gasthof Stöhr und der Herberge den baulichen Vorbereich vor dem Plateau. Das Bauvolumen wird topographisch in die Natur des Berges eingearbeitet und bildet vielfältige Rückzugsorte vor Wind und Wetter.

Als Ausstellungsgefäß mit unterschiedlichen Raum- und Fußbodenhöhen ermöglicht das Besucherzentrum einen Einblick in die Bergwelt mit den Schwerpunktthemen Geologie und Geschichte. Gleichzeitig öffnet es sich zum Hang nach Osten und inszeniert den Blick auf den Thüringer Wald. Das Plateau mit dem Aussichtsturm und den Inselbergterrassen wird über einen „Aufgang“ im Berg verbunden.

Ein zentraler Infotresen bedient gleichzeitig Besucher der Ausstellung, des Cafés und des Shops. Der Vortragsraum befindet sich am Übergang zur Ausstellung und ist durch Mobiltrennwände abtrennbar. Die Ausstellungsfläche erschließt sich im Anschluss und ist flexibel bespielbar.

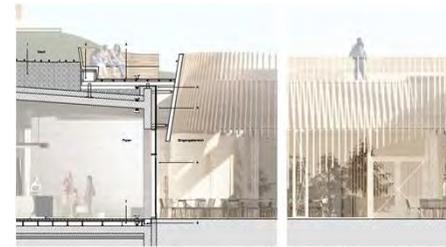
Das Besucherzentrum erhält eine Glasfassade als Pfosten-Riegel-Holz-Konstruktion mit davor verlaufenden stehenden Lärchenholzprofilen als außenliegenden Sonnenschutz. Die in einer bewegten Anordnung über die gesamte Fassadenfront laufenden Holzprofile bilden ein unverwechselbares Signet. Die stehende Schalung wird auch für bauliche Ergänzungen im Freiraum und Hochbau zur Verwendung kommen und sorgt für ein einheitliches Erscheinungsbild mit Wiedererkennungswert.

Das Tragwerkskonzept sieht eine robuste Stahlbetonkonstruktion in Ortbetonbauweise, bestehend aus einer Bodenplatte, Außen- und Innenwänden, Stützen und einer Plattenbalkendecke vor. Durch die Verortung des Gebäudevolumens als Teil des Inselberges resultiert eine für den Tragwerksentwurf maßgebende vertikale Beanspruchung aus der Erdüberdeckung des Gebäudes. Basierend auf dem damit gegebenen formbestimmenden Lastfall erfolgt die strukturelle Optimierung der Deckenkonstruktion.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



Fassadendetail

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

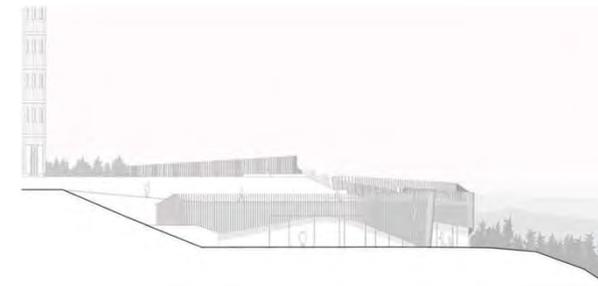
## 1. PREIS

RICHTER MUSIKOWSKI, Berlin und Stefan Bernard, Berlin  
Berater: Knippers Helbig, Berlin; Transsolar, Stuttgart

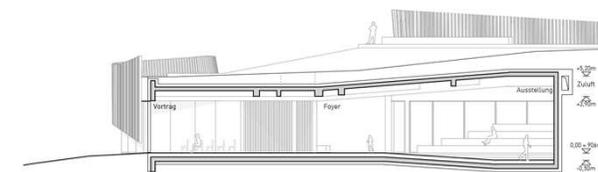


Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Süd



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. PREIS

papa+pape, Kassel und plandrei, Erfurt  
Berater: energydesign, Braunschweig; Drewes+Speth, Hannover

Ziel des Entwurfs ist es, aus dem „Leitwert“ der Natur, der Erlebarkeit des Ortes und der gastronomischen Nutzung des Inselbergs eine homogene gestalterische Einheit zu entwickeln, die sich maßvoll in die bestehende Landschaft sowie in den Gebäudebestand einfügt. Die gegenwärtige Dominanz der unterschiedlichen heterogenen Architekturen soll sukzessive zugunsten eines ruhigen Landschaftserlebnisses reduziert werden. Der Neubau der Erlebniswelt bildet daher kein Haus im herkömmlichen Sinn, sondern vielmehr eine landschaftliche Übersetzung der ortstypischen Topografie in gebaute Architektur.

Das Freiraumkonzept folgt der Idee den einzigartigen Naturraum des Berggipfels wieder in den Focus des Besuchers zu rücken und somit die touristische Inwertsetzung im Zusammenspiel mit der Erlebniswelt zu erreichen.

Vor dem Neubau wird die neue Inselbergterrasse als großzügiger Ankunftsort im Sinne einer Panoramaterrasse gestaltet. Hier erreicht der Rennsteig über eine bepflanzte Treppenanlage das Plateau und wird mittels Pflasterbändern zum Haupteingang der Erlebniswelt geführt. In dem Raum zwischen Herberge und Neubau wird durch eine Sitzstufenanlage der Besucher weiter zur Bergkuppe geführt. Die begrünte Dachfläche des Neubaus dient als Ausstellungsfläche und zeigt die typische subalpine Magerrasenvegetation mit vereinzelt Strauchkiefernmatte. Der Rennsteig

läuft als befestigter Wanderweg in einer klaren und ablesbaren Geometrie entlang der Bergkuppe und findet im Bereich des Stoy-Denkmales wieder den Anschluss zum bestehenden Verlauf.

Der Neubau der Erlebniswelt nutzt das durch den Abbruch des Gasthofs freierwerdende Baufeld und fügt sich in die bestehende Topografie des Inselbergs ein.

Gestalterisch schiebt sich der 2-geschossige Baukörper ähnlich einer offenen Schatulle sensibel in den Berghang und lässt die anstehende Bergkuppe sanft über seine Dachfläche fließen, so dass dieser bergseitig nicht als Hochbau in Erscheinung tritt. Talseitig angeordnete, zurückspringende Glasfassaden verleihen dem Bau Plastizität, öffnen sich zum grandiosen Panorama, und lassen eine einladende Eingangsgeste zum Vorplateau entstehen.

Im Innenraum wird die vorhandene Geländetopografie thematisch in den Erschließungswegen zwischen Erdgeschoss und Obergeschoss fortgeführt. Ein über die gesamte Gebäudelänge eingeschnittenes Lichtband ermöglicht den gelenkten Tageslichteinfall sowie die ausreichende natürliche Belichtung der Ausstellungsräume. Für die Gestaltung des Neubaus werden klare Materialien vorgeschlagen, die sich schlicht und selbstbewusst in den Gesamtkontext einfügen und den Neubaukörper in seiner einfachen kubischen Bauform herausarbeiten.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



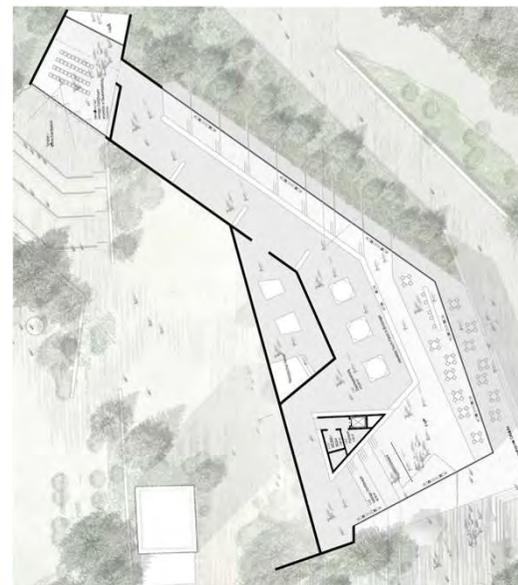
## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

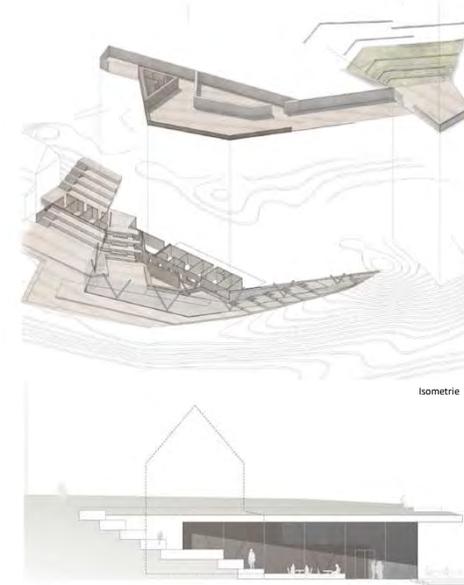
## 2. PREIS

papa+pape, Kassel und plandrei, Erfurt  
Berater: energydesign, Braunschweig; Drewes+Speth, Hannover



Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Isometrie

Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

### 3. PREIS

Lamott.Lamott, Stuttgart und Iohrberg, Stuttgart  
Berater: Transsolar Energietechnik GmbH

Leitmotiv für die Gestaltung von Freiraum und Architektur der neuen „Erlebniswelt“ ist das charakteristische „Plateau“ mit seinem freien Blick über die einzigartige Landschaft. Davon lebt der Inselberg als „IKONE“ und touristischer Spot in Thüringen und war damit schon zu Gaus Zeiten ein besonderer Ort. Das integrative Freiraum- und Architekturkonzept inszeniert dabei das Thema „terrassierte Landschaft“ als landmarkähnliche Verzahnung von Landschaft und Gebäude: Horizontale Schichtungen aus Freiterrassen und Gebäuden als Terrassenbauwerke fokussieren und verweisen auf die „Landmarks“ der näheren und weiteren Umgebung: Weimar, Wartburg, Brocken, Drei Gleichen etc. Sie nehmen Referenz an den charakteristischen geologischen Formationen der „Reitsteine“ in der Landschaft.

Die Bergkuppe bleibt bis auf die zu erhaltenden Bestandsgebäude frei von verstellenden Neubauten. Störende Bestandsbauten werden im Sinne einer Stärkung des Gesamtkonzepts entfernt. Die sich aus der Bergflanke herausentwickelten fünf Finger inszenieren wichtige Blickbezüge:

Neues Hotel - Blickrichtung z.B. Seimberg, Schanze etc.; Neues Restaurant - Blickrichtung z.B. Drei Gleichen; Erlebniswelt - Blickrichtung z.B. Weimar; Bettenhaus - Südwesten.

Sowohl der Neubau der Erlebniswelt wie auch die Bauten des Ideenteils folgen einer gemeinsamen architektonisch-landschaftlichen

Grundidee: als „erdschollenartige,“ geschichtete Bauten arbeiten sie sich aus der Tektonik der Landschaft heraus wie Kanzeln in der Landschaft (Analogie der Reitsteine). Die „schweren“, ruhenden Dachplatten öffnen den Innenraum fingerartig zur Landschaft. Auf Dachebene sind sie Teil der inszenierten Freianlagen.

Die Materialwahl sowie die technische Unterstützung der Architektur verknüpft Fragen der Nachhaltigkeit, sowie architektur-konzeptionelle Fragen an diesem besonderen Ort.

Die Pfosten-Riegel-Fassade ist mit Dreifach-Wärmeschutzglas ausgeführt, das einen hohen Transmissionskoeffizienten für sichtbares Licht aufweist, um eine optimale Tageslichtqualität im Inneren des Gebäudes zu erreichen. Ein beweglicher Sonnenschutz befindet sich hinter der äußeren Prallscheibe. Die passiven Gebäudemaßnahmen - Sonnenschutz und natürliche Nachtlüftung - erlauben es, auf maschinelle Kühlung konsequent zu verzichten. Für sehr heiße Tage ist aber über die Fußbodenflächen eine freie Kühlung aus dem Erdreich möglich.

Der Strom für die Wärmepumpe und den Gebäudebetrieb wird von einer PV-Anlage erzeugt. Hierfür sind ca. 600 qm Fläche nötig. Diese wird als Kollektorfläche auf dem Plateau vorgeschlagen.

Das Gebäudekonzept lässt sich gleichermaßen auch auf die Neubauten im Ideenteil umsetzen.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



Blick von der Terrasse



## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## ANERKENNUNG

Glass Kramer Löbbert bda – G.v.A. mbH, Berlin und bbz, Berlin

Der Inselberg erhält, was dringend notwendig ist, entsprechend seiner herausragenden Stellung, eine angemessene, neue räumliche Ordnung und Erlebbarkeit. Touristische Intensivierung und freiräumliche Inwertsetzung durch Befreiung von baulichem und infrastrukturellen Wildwuchs hängen dabei eng zusammen: Das Erlebnis des landschaftlich und kulturell faszinierenden Ortes ist heute besonders durch die Vielzahl an baulichen und infrastrukturellen Hinzufügungen nur noch bedingt möglich, umfangreicher Leerstand des Gebäudebestands ist das Ergebnis.

Durch die Befreiung von topografischen Störungen im Bereich der eigentlichen Bergkuppe wird eine Gipfelkuppe herausgearbeitet, der zu allen Seiten einen freien Ausblick bietet und das Erlebnis des dominanten Hochpunkts stärkt – ganz im Sinne des Ahrens'schen Panoramastichs von ca. 1860.

Die eingehende Untersuchung und Bewertung des Gebäudebestands führt zu der Entscheidung, die Nutzungen auf dem Inselberg viel stärker zu bündeln als bisher.

Der Neubau fügt sich dabei in die neugeschaffene kreisförmige Kuppe und bietet einerseits einen zeichenhaften und einladenden Auftakt für das Bergerlebnis, andererseits ist das Gebäude vom Gipfel aus als integrierter, selbstverständlicher Teil des topografisch freigestellten Kreisbogens zu erleben.

Die neue Erlebniswelt bündelt Willkommensadresse, Information, Ausstellung, Cafégastronomie und Shop in einem flexibel bespielbaren Volumen mit einem beeindruckenden Außenbezug. Die Besucher erleben einen eindrucksvollen Weg entlang des Fassadenschwungs mit Blicken in die inszenierte Ausstellung und in die ausgebreitete Natur.

Als in die Bergkuppe integrierter Baukörper verfügt der Neubau über eine hervorragende, passive Gebäudeklimatisierung und über die tiefe transparente Fassade, über einen baulich sinnvoll den Jahreszeiten angepassten Wärmeeintrag durch die Sonne. Der notwendige Einsatz von Stahlbeton in Gründung und Stützwand wird durch eine Holzkonstruktion für das Rahmentragwerk der Decke und Stützen kompensiert.

Der Inselberg als markante und bedeutende Erhebung des Thüringer Waldes erhält durch die Inszenierung des Inselbergplateaus als freie Kuppe ein außerordentliches Alleinstellungsmerkmal. Als Reminiszenz an die Sage vom „Geisterlicht vom Inselberg“ dienen drei Ausstellungspavillons mit einer Gesamtgröße von ca. 200qm der Außenausstellung als wettergeschützte Kalträume. Durch ihre Semitransparenz am Tage und eine nächtliche Illumination haben die „Berglichter“ ein Grundlichter welches man als „das Leuchten des Inselbergs“ von anderen Gipfeln oder aus dem Tal sehen kann.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Pavillon



Fassadendetail

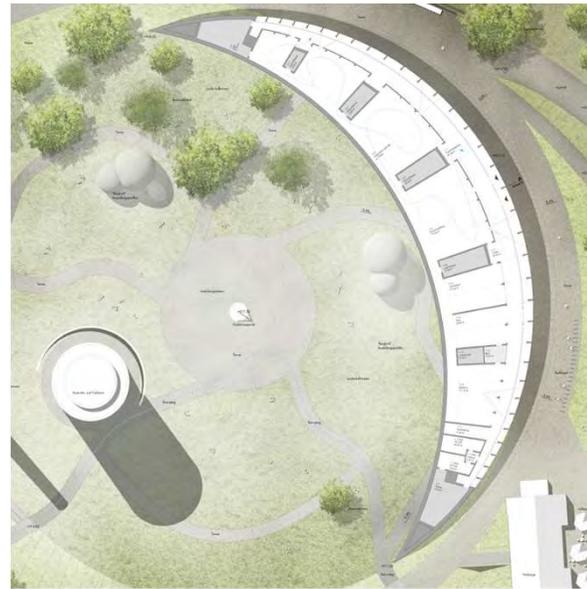
## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## ANERKENNUNG

Glass Kramer Löbbert bda – G.v.A. mbH, Berlin und bbz, Berlin



Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Erlebniswelt



Querschnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

VITAMINOFFICE, Erfurt und WLA Wengemuth, Erfurt

Auf der weiten Bergkuppe schafft der Entwurf einen Ort, an dem das physische Erleben des Thüringer Waldes auf 360° erlebbar wird. Die Gebäude gruppieren sie kreisförmig um den runden Turm und öffnen sich zu den einzelnen Himmelsrichtungen.

Sämtliche Gebäude und Attraktionen reihen sich wie eine Perlenkette entlang eines Rundweges – dem sogenannten Loop – aneinander. Diesseits und jenseits des Weges befindet man sich im Thüringer Wald und kann die verschiedenen Ausblicke genießen.

Die Erlebniswelt zeichnet sich durch seine 3 Baukörper aus, die einen offenen Grundriss ermöglichen. Die Gäste betreten die Erlebniswelt über einen großzügigen Empfangsbereich, indem das Café, das Foyer und der Shop miteinander verschmelzen. Anschließend weitet sich der Gang zum Ausstellungsbereich auf und bietet Platz für Vorträge und kleinere Ausstellungen.

Alle Baukörper auf dem Plateau sprechen zukünftig die gleiche Sprache und sind Variationen voneinander. Eine einheitliche Fassadenstruktur aus tragenden Stützen, geschlossenen Elementen und einer klaren Ausrichtung zum Wald erzeugt eine robuste Erscheinung. Während die Sonne im Winter die Räume mit Licht durchflutet und somit Wärme generiert, schützt der Dachüberstand im Sommer vor direkter Sonneneinstrahlung. Die Räume

werden über eine Fußbodenheizung gleichmäßig beheizt. Über die großen Fenster an der Ostfassade können die Räume natürlich gelüftet werden.

Die Freiräume auf dem Inselberg gliedern sich künftig in frequentierte oder erschlossene Bereiche und in naturnah gestaltete Bereiche. Diese einfache Gliederung ist die Konsequenz aus der Vereinfachung der Organisation der Erlebniswelt auf dem Inselberg.

Eine große Qualität ist das Freihalten des Plateaus vom motorisierten Individualverkehr. Die Spiellandschaft greift die Themen der Ausstellungen auf.

Elemente des Thüringer Waldes – Pflanzen, Felsen und Holzobjekte werden ergänzt durch experimentelle Spielelemente. Sie vermitteln spielerisch Themen wie Wetterphänomene oder Geodäsie. Vorstellbar sind verschiedene optische Geräte wie Fernrohr, Drachenauge, Kaleidoskope oder Teleskope. Wetterbeobachtungselemente zur Messung von Niederschlag oder Wind.

Die Verortung in der Nähe des geodätischen Punktes legt das Probieren und Experimentieren von Messmethoden für Entfernungen oder Höhen nahe.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Isometrie

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG

VITAMINOFFICE, Erfurt und WLA Wengemuth, Erfurt

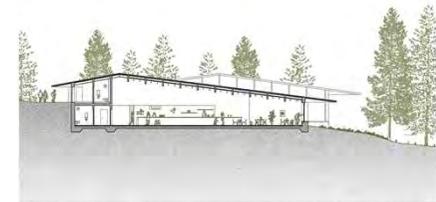


Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG

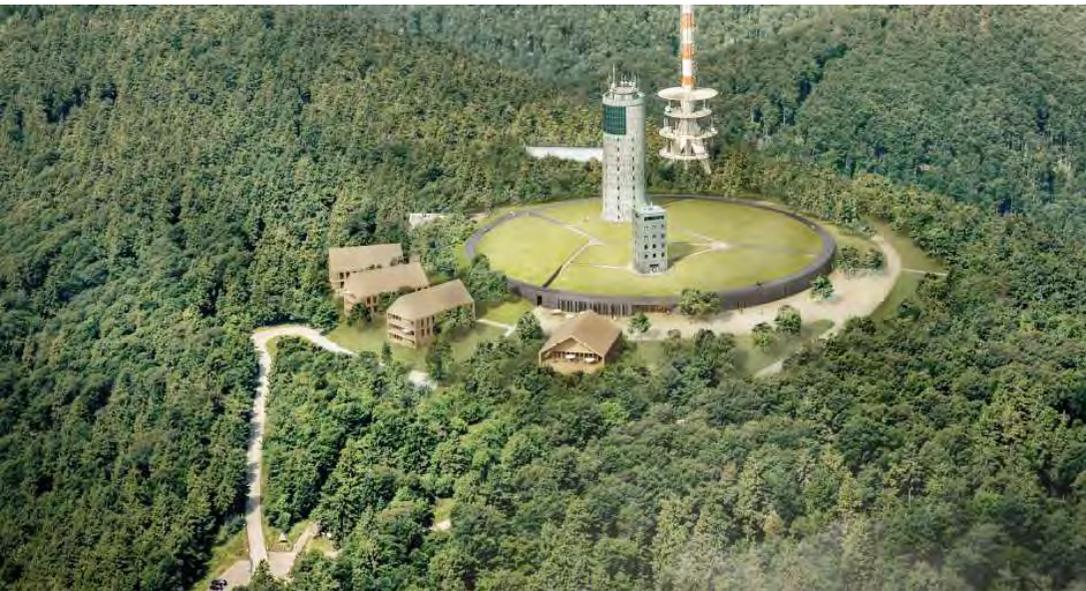


Ansicht Ost



Querschnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

mvm+starke architekten, Köln und club L94, Köln

Der Entwurf für den Inselberg wird vom historischen Leitbild des Stichts von P. Ahrens um 1860 mit der kreisrunden, freien und besonnten Bergkuppe als offenes Plateau mit einem Aussichtsturm inspiriert. Die Kuppe des Inselbergs wird als Wiesenfläche wieder freigestellt und so wieder in den Fokus der Gestaltung gestellt. Das neue Ausstellungsgebäude bildet zusammen mit einem Rundweg über eine einheitliche Form- und Materialsprache die neue, klare Kontur des Inselbergs. Die dunkle Materialität des Gesamtensembles basiert auf der vulkanischen Ursprünglichkeit des Ortes.

Der Neubau für die Erlebniswelt wird wie selbstverständlich in das ringförmige Plateau des Inselbergs integriert. Der Baukörper schiebt sich als ein steinernes Segment unter den außenräumlichen Umgang des Plateaus. Foyer, Shop und Café orientieren sich direkt zu dem großzügigen Ankunftsplatz. Der Vortragsraum kann bei größeren Veranstaltungen dem Foyer zugeschaltet werden. Der große Raum des Ausstellungsbereiches kann für wechselnde Ausstellungskonzepte flexibel gestaltet werden.

Das Nutzungskonzept legt eine Trennung zwischen der kulturellen Ausstellungsnutzung und der kommerziellen Nutzung von Gastronomie und Hotellerie fest. Gastronomie und Hotellerie reihen sich auf den Außenring und sind räumlich Teil des umliegenden Waldgebietes.

Der Neubau für die Erlebniswelt ist als Stahlbetonkonstruktion konzipiert. Im Ausstellungsbereich wird, um die Flexibilität des Raumes zu ermöglichen, die Spannweite von ca. 15 m mittels Unterzügen ermöglicht.

Ausstellungs- und Gastronomiebereich werden über ein gemeinsames Lüftungsgerät mit hocheffizienter Wärmerückgewinnung versorgt. Für eine schlanke Auslegung des Gerätes wird dieses so konzipiert, dass eine Umschaltung der Luftmengen nach Belegung und Bedarf der Räume möglich ist.

Die Kuppe des Inselbergs wird als Wiesenfläche mit seinen Bestandsgebäuden von Bäumen freigehalten. Ein neuer, kreisrunder Weg markiert die Grenze zwischen Natur und Kultur. Er verschmilzt sowohl topographisch als auch durch seine Materialität mit dem Gebäude. Der ca. 4 m breite Weg aus dunklem Basalt vulkanischen Ursprungs wird zum Teil über das Ausstellungsgebäude geführt und zioniert den Inselberg in einen bewaldeten und einen baumlosen Teil.

An den Sichtachsen in die Umgebung wachsen Bänke sowie Informations-stelen aus dem Belag des Weges und laden zum Verweilen ein. Der Rennsteig wird in seinem historischen Verlauf über die Wiesenkuppe geführt. Auf der Wiese können künftig Veranstaltungen mit einem atemberaubenden Blick in die Kulisse des Thüringer Waldes stattfinden.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



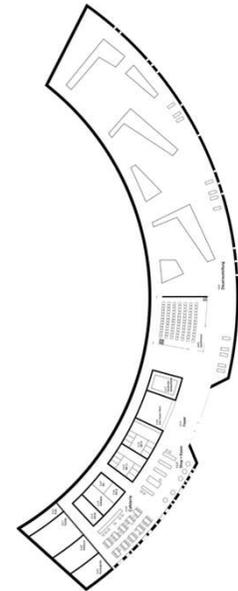
Fassadendetail

# REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG mvm+starke architekten, Köln und club L94, Köln



Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht



Querschnitt



Fassadendetail

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

Schoener und Panzer und Rudolph Langner-Station C23, Leipzig

Das derzeit baulich ungeordnete Inselberg-Plateau soll durch einen präzisen und einfachen baulichen Eingriff geordnet und in eine attraktive, zeitgemäße Erlebniswelt überführt werden. Der Museumsneubau wird als artifizuell in den Hang geschichtetes, liegendes Volumen konzipiert. Er fungiert als Bindeglied zwischen den vorhandenen Aussichtstürmen und weiteren Ausstellungsgebäuden des Inselbergs und spannt für die baulichen Anlagen im Ideenteil einen Rücken auf. Durch die innere Welt des Baukörpers werden die Ankommens- und die Plateauebene miteinander verbunden.

Die Dachebene des Neubaus kann begangen werden. Die künstlich in die organische Landschaft gefügte Fläche kann zur Freiluftausstellung und als Bühne bei Veranstaltungen genutzt werden. Von hier aus werden alle anderen Bereiche des Plateaus erreicht: Ein organisch geformter Weg, der Inselberger Loop, gliedert die Spitze des Berges und sorgt für eine übersichtliche und angemessene Erschließung. Das Gebäudeinnere des Neubaus lässt die Besucher in die Welt der Erdgeschichte eintauchen.

Der Freibereich gliedert sich in das obere Plateau, das die Ausstellungsgebäude aufnimmt und Ausblicke gewährt, und einen umlagernden „Grünen Kragen“, der die Gebäude des Ideenteils umschließt, eine erste Orientierung gibt und ein Ankommen ermöglicht. Der „Grüne Kragen“ bildet ebenso den Übergang zum Natur-

schutzgebiet. Die entstehende, langgestreckte Ost-West-Ausrichtung steht im Kontrast zu der Vertikalität der vorhandenen Aussichtstürme. Es entsteht ein Bindeglied für die Ausstellungsarchitekturen und ein Rücken für die Gebäude des Ideenteils, die als Neu- oder Umbauten den unteren Teil des Inselbergs besetzen.

Sowohl in der Materialität als auch in der räumlichen Fügung soll bereits das Gebäude seinen Inhalt - die Erlebniswelt zur Erdgeschichte - versinnbildlichen. Im Zusammenhang mit dem späteren Ausstellungskonzept können die verschiedenen Bereiche mal enger mal weiter gefasst durch Schotten strukturiert werden, die in Analogie zur Welt unter Tage eine spannungsvolle Atmosphäre erzeugen.

Durch die Höhenlage des Gebäudes im Hang können die Geschossebenen jeweils direkt zum Außenraum hin verlassen werden, so dass die baulichen Rettungswege in allen Teilen des Gebäudes über die Fassaden gegeben sind.

Das mit dem Hangverlauf abgestaffelte Gebäude wird als herkömmlicher Stahlbetonbau mit vorgehängter Schieferfassade konzipiert. Ein Unterzugsystem gliedert den langgestreckten Baukörper und sorgt für wirtschaftliche Spannweiten der Decken. Die Fassade wird aus lokal gewonnenem Schiefer geschichtet. Der Neubau wächst damit organisch aus dem Berg empor.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

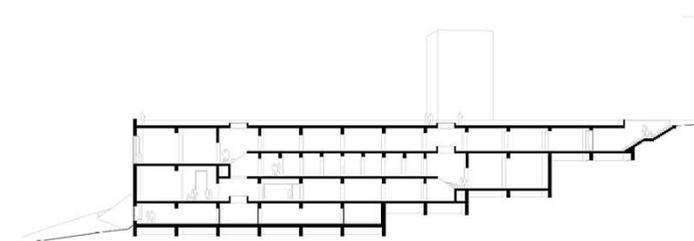
## 2. RUNDGANG

Schoener und Panzer und Rudolph Langner-Station C23, Leipzig

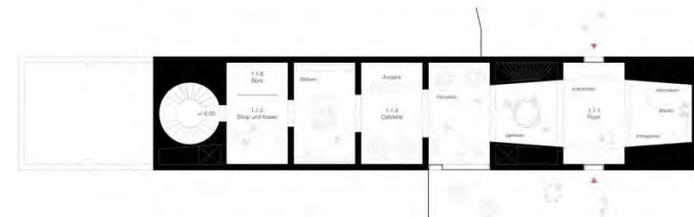


Fassadendetail

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Längsschnitt



Grundriss Erdgeschoss

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselfberg

## 2. RUNDGANG

Winkelmüller, Berlin und Sinai Gesellschaft, Berlin

Mit der neuen Erlebniswelt erhält der Inselfberg einen neuen inhaltlichen Höhepunkt, einen Anlaufpunkt und einen erklärenden Aussichtspunkt in den GeoPark „Inselfberg - Drei Gleichen“. Eine Ordnung der Bestandsstrukturen und ein „Point of Interest“ als touristische Hauptattraktion fehlen, um dem Inselfberg seine herausragende Bedeutung im GeoPark wiederzugeben.

Das neue Gebäude betont die Horizontale und schmiegt sich als horizontales Kreissegment an das Plateau parallel zu den Höhenlinien an. Der neue Plateaupark dockt an den als Kulturdenkmal in Wert gesetzten Rennsteig an. Jedoch verweben sich die neuen Wege aus wassergebundener Wegedecke mit den Aktionsräumen des Plateaus, öffentliche Gebäude werden angemessen erschlossen und vernetzen sich so miteinander. Die so entstehenden freiräumlichen Inseln zwischen den Wegen werden zum Teil aktiviert, zum Teil als Aufwuchsfläche genutzt, wodurch Flächen unterschiedlicher Qualitäten entstehen. Während die großzügige Rasenfläche an der Erlebniswelt als Eventfläche genutzt werden kann, wird die Fläche um den quadratischen Aussichtsturm herum durch Aufforstung zum Spielwald ausgebildet. Nach Süden entwickelt sich direkt aus der Erlebniswelt heraus ein Baumwipfelpfad. Dieser aus vorgebogenen Brettschichholzträgern sich windende Pfad überspannt in einem eleganten Bogen die südöstliche Erschließungsstraße und taucht

dann in die südliche Sukzessionswaldfläche ein, wo er einmal den Rennsteig in luftiger Höhenlage überquert. Ein skulpturaler Treppenturm als hölzerne Filigranstruktur mit Aufzug bildet sowohl End- als auch Startpunkt für einen atemberaubenden Spaziergang über eine Waldfläche, der man beim Wachsen zusehen kann. Die Kraft des neuen Baukörpers liegt in seiner Horizontalität, in seiner geschwungenen Form gibt er den Bestandsbauten Zusammenhalt und eint diese im Zusammenspiel mit der neu gestalteten freiraumplanerischen Plateaufläche.

Die Konstruktion ist eine robuste und der topographischen Lage angemessene Konstruktion. Radial in den Hang eingearbeitete Schotten aus Stahlbeton an Stelle der ehemaligen Gaststätte sorgen für einen geringen Footprint. Das schwebende Volumen greift so wenig in die Topographie ein, bildet aber zugleich eine Art Belvedere für die Betrachtung der Phänomene der Umgebung. Nichttragende Wände werden ausnahmslos aus Holztafelbauweisen erstellt, tragende Wände aus Stahlbeton, tragende Stützen zugunsten ihrer geringen Dimension aus Stahl. Die komplette außenliegende Fassade wird aus Holztafelbauweise mit außenliegender kräftiger Lamellenstruktur hergestellt. Das Gebäude wird zum Beobachter, den Besuchern wird es zur Beobachtungsplattform.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



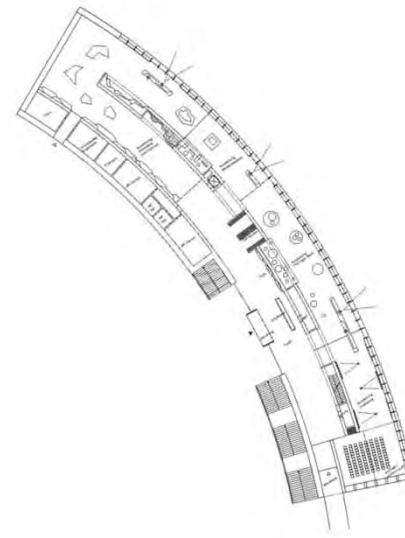
Fassadendetail

# REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG Winkelmüller, Berlin und Sinai Gesellschaft, Berlin

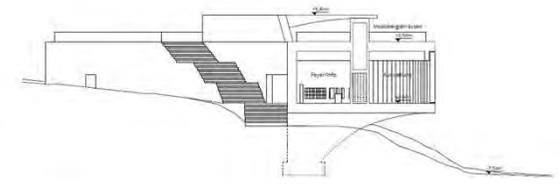


Grundriss EG

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Ostansicht



Querschnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

CODE UNIQUE, Dresden und RSP Freiraum, Dresden

Prägnant sind die drei Türme, welche sich als Landmarken mit einer starken Fernwirkung abzeichnen. Negativ an der aktuellen Situation erscheinen die vielen Einzelgebäude, welche die Sichtverbindungen zu vielen umgebenden Punkten versperrern und den Berg optisch verbauen. Der Grundgedanke der städtebaulichen Setzung ist die Wiederherstellung der großen Stärke der geografischen Lage – der allumfassende ungestörte Blick in die Thüringer Landschaft und die vielen visuellen Verknüpfungen in die Umgebung, wie beispielsweise zur Wartburg oder nach Erfurt. Aus diesem Grund soll sich der Neubau zurückhaltend in den bestehenden Landschaftsraum integrieren.

Der alte Gasthof und die Herberge werden zurückgebaut. An deren Stelle bettet sich der Neubau der Erlebniswelt in die Landschaft, indem er sich in drei elliptischen Terrassen aus dem Hang entwickelt. Jeder der drei Terrassen ist eine klar ablesbare Funktion zugeordnet. Die oberste Terrasse formuliert den Eventbereich, welcher an der höchsten Stelle verortet wird. Eine kreisförmige Rampe schneidet sich in den Berg und verbindet barrierefrei das Niveau des Eventbereichs mit dem Niveau des neuen Haupteingangs der Erlebniswelt. Die Erlebniswelt gliedert sich in zwei Ebenen. Die Großräume sind multifunktional miteinander kombinierbar und können problemlos als großer zusammenhängender Bereich genutzt werden.

Der Neubau ist kompakt mit einem günstigen A/V-Verhältnis angelegt. Im Wesentlichen wird die Verwendung von recyceltem Beton als Primärkonstruktion vorgeschlagen, welcher aus Altbeton oder Abbruchmaterial besteht. Weiterhin wird die Verwendung von Stahl als Sekundärmaterial angedacht, sowie sortenrein trennbare Dämmsysteme. Innenausbauten werden aus dem nachwachsenden Rohstoff Holz gefertigt. Die Erlebniswelt ist als Stahlbetonskelettbau mit Stützen, Stahlbetonflachdecken und aussteifenden Stahlbetonwänden und -kernen konzipiert. Die Besonderheit der neuen Erlebniswelt ist die nahezu vollständige Integration in den Inselberg. Lediglich zwei transparente Glasbänder schimmern aus dem Berg und geben einen subtilen Einblick in das Innere der Erlebniswelt. Die Fassaden werden im Wesentlichen durch eine Vorhangfassade aus hellen Betonfertigteilen und der prägnanten horizontalen Schichtung gekennzeichnet. Strukturell sind alle Bereiche natürlich zu belichten, wodurch eine optimale Tageslichtausnutzung gewährleistet wird. Zur Reduzierung des sommerlichen Wärmeeintrages wurde das Gebäude bewusst von den sonnenexponierten Seiten weg-orientiert.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



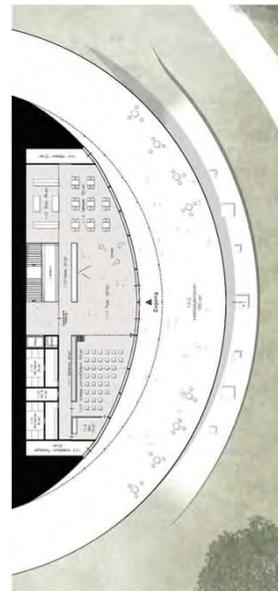
Fassadendetail

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



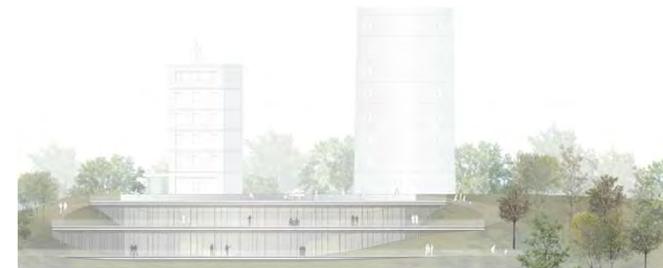
Lageplan

## 2. RUNDGANG CODE UNIQUE, Dresden und RSP Freiraum, Dresden

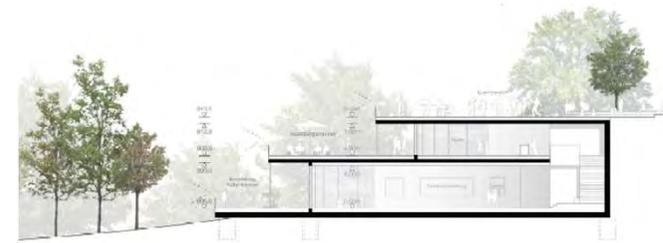


Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Nordost



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

Furoris gruppe, Chemnitz und sLandArt, Chemnitz

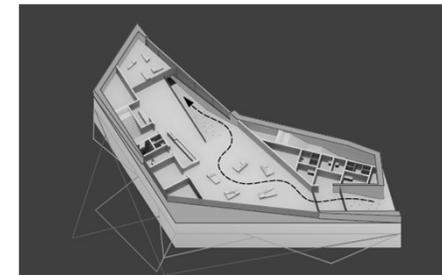
Der Inselberg, das Ziel meiner heutigen Reise. Ich bin auf dem Weg zum Inselberg, dem Berg meiner Kindheit. Wie oft bin ich wohl mit meinen Eltern durch den Wald hier hoch gegangen? Von Bad Tabarz kommend, laufe ich heute den Rennsteig entlang und der Geruch und die Stimmen des Waldes lassen vielfältige Erinnerungen aufkommen. ... Schon von weitem sehe ich einen geometrisch angeordneten neuen Baukörper. ... Während ich noch auf den letzten Metern des emporgehenden Waldweges unterwegs bin, erkenne ich eine neu einladende Treppenanlage, die die Wanderer direkt in das neue Gebäude hineinzieht und neugierig macht. ... Ich bleibe auf der Treppe stehen und schaue mir das imposante Gebäude an, welches sich wie ein lieblich geformter Felsbrocken an der Kante des Berges festhält und sich auf der Talseite mit der bestehenden Waldgrenze verzahnt. Bereits von außen lässt sich durch die unterschiedlich geformten Winkel die perfekte topografische Einordnung im Gelände erkennen. Durch die zurückgesetzten Glasfassaden bieten sich geschützte und zugleich imposante Ausblicke. Jetzt möchte ich das Gebäude unbedingt von Innen erleben. Ich betrete das Gebäude und mein Blick schweift durch die großzügige, über alle Stockwerke offene Eingangshalle, in der einige Wanderer schon auf den geometrisch angeordneten Sitzmöbeln, die zum Verweilen und Lesen einladen, Platz genommen haben. .... Nachdem ich auf der Ebene des Waldbodens

angekommen bin, durchlaufe ich verschiedene gut gestaltete Ausstellungsbereiche, die mir die Entstehung des Inselbergs erklären. Hierbei spüre ich, dass das Tageslicht von der schrägen Fassadenfläche mit in das Beleuchtungskonzept integriert wurde und die Farben nun erdig sanft den Raum umschlingen. Ich folge weiter dem Wegesystem, gehe scheinbar immer weiter empor, sehe weitere Ausstellungsflächen und dann, ganz plötzlich, fällt mein Auge auf eine riesige Glasfläche, die den Blick in den Thüringer Wald freigibt. Ich bin fasziniert und ergriffen zugleich. ... Anschließend gehe ich in die Cafeteria und setze mich neben eine Dame. Wir kommen ins Gespräch und sie erklärt mir, dass der Naturstein Orthophyr aus dem Steinbruch am Fuße des Inselberges nicht nur als Grundgestein im Beton diente, sondern das rötliche Steinmehl auch dem hochwärmedämmenden Leichtbeton beigegeben wurde, welches dem Haus sowohl im Innen- als auch im Außenbereich seine markante rötliche Färbung verleiht. .... Durch die zur Seite geschobenen Glasflächen der Cafeteria schweift mein Blick über den Thüringer Wald. Ich höre das Rauschen des Windes in den Baumwipfeln, ich selbst aber sitze im Windschatten der Terrasse. Mein Blick in den Wald bestärkt mich in meinem Gefühl, dass die Entscheidung, nochmals hierher zu kommen, richtig war. So fühlt sich Heimat an.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



Besucherrundgang

# REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG Furoris gruppe, Chemnitz und sLandArt, Chemnitz



Grundriss EG

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Ost



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

Sturm und Wartzack, Dipperz und [f], Solingen  
Berater: EWT

Am Hochpunkt des historisch vermuteten Rennsteigverlaufs auf dem Inselberg entsteht als neues Zentrum des Bergs der „Thüringer Kompass“. Dieser Sammel- und Richtungspunkt als touristische Hauptattraktion verweist mit drei Erzählebenen auf die Historie des Berges, den Panoramablick und die vielfältigen Geschichten Thüringens.

### 1. Erzählebene: Historie des Inselbergs

Eine Stele im Zentrum des „Thüringer Kompass“ zeigt in seiner Mitte das Relief einer historischen Zeichnung von 1850, welche die umliegenden Orte und Anhöhen abbildet. Diese kreisförmige Darstellung des historischen Aussichtspunkts und des Bergs war Inspiration für die Neugestaltung des Areals. Auf der Stele wird zugleich mit alten Motiven die Geschichte des Inselbergs erzählt.

### 2. Erzählebene: Das Inselberg-Panorama

Das für den Thüringer Wald einmalige Panorama ist Thema der 2. Erzählebene. Ein ringförmiges Tableau mit 8 Metern Durchmesser zeigt die barrierefreie Gravur eines 360°-Panoramas der umliegenden Berge und Orte. Die Kante des Tableaus und der Bodenbelag sind zur Orientierung als Kompass ausgebildet.

### 3. Erzählebene: Thüringer Geschichten

Um die vielfältigen Geschichten Thüringens zu erzählen, wird der Besucher über Pfade zu 5 Aussichtsrampen geführt. Jede dieser Aussichtsplattformen widmet sich in Patenschaft einem der 5 Thüringen-Motive „Faszination“,

„Neugier“, „Sehnsucht“, „Kennischaft“ und „Genuss“. Zugleich dienen die Pfade als Wegweiser zu den touristischen Highlights des Berges.

Diese Ausstellungsbereiche im Außenraum würden es ermöglichen, das Raumprogramm im geplanten Gebäude der Erlebniswelt zu reduzieren und die Maßnahme wirtschaftlicher umzusetzen. Eine Verkleinerung des Gebäudes lässt sich durch das radiale, architektonische Konzept in einfacher Weise umsetzen.

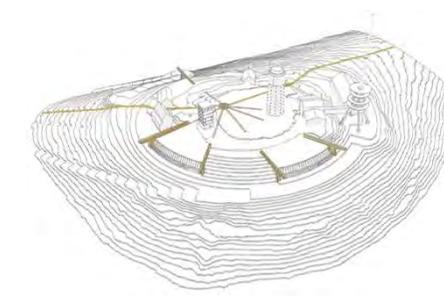
Durch eine behutsame Überformung des Gipfels werden die tiefgreifenden Veränderungen des Berges in der Vergangenheit vorsichtig revidiert. Mittelpunkt der Anlage ist der zentrale Informationspunkt. Dieser bildet den Wegpunkt des historischen Rennsteiges über den Inselberg. Strahlenförmig durchziehen Bänder die Kuppe und verknüpfen Wanderwege und Aussichtspunkte miteinander.

Die in den Hang gesetzte Erlebniswelt greift mit ihrer Fassade und radialen Form die Architektursprache des Sendeturms und der technisch geprägten Gebäude auf. Die kompakte und konstruktiv einfache Bauform lässt sich wirtschaftlich erstellen. Der Innenraum erhält durch die lineare Anordnung eine größtmögliche Nutzungsflexibilität. Wie in der Leitidee beschrieben, wird eine Reduzierung des Raumprogramms vorgeschlagen - die Ausstellung wird vorwiegend in den öffentlich zugänglichen Außenbereich verlegt.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



Höhenabwicklung

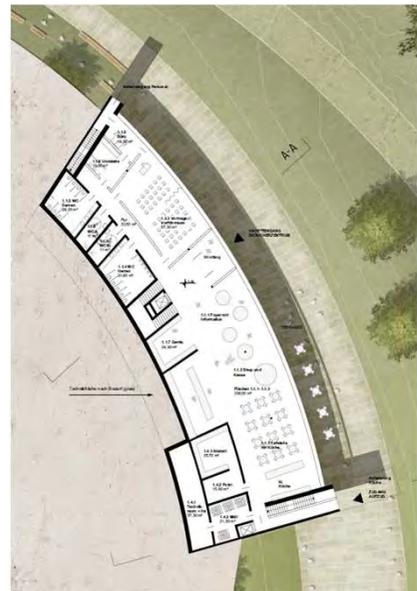
# REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG

Sturm und Wartzack, Dipperz und [f], Solingen  
Berater: EWT

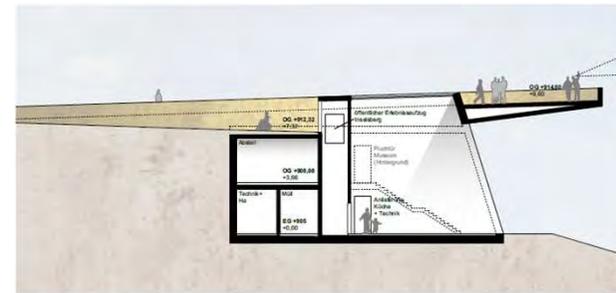


Grundriss EG

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

Atelier Schmelzer Weber und BURUCKERBARNIKOL, Dresden  
Ulrich Krüger, Dresden

Die neue Erlebniswelt Inselberg wird so konzipiert und verortet, dass der besondere Naturraum bewahrt und dennoch erlebbar wird. Der Neubau ist unscheinbar und präsent zugleich. Er soll Ausblicke freigeben, die vorhandene heterogene Struktur ordnen und zugleich einen präsenten Auftakt für die Erlebniswelt bilden. Er versteht sich zudem als Vermittler zwischen den vorhandenen topographischen Plateauebenebenen, den gebauten Strukturen und den Fernblickbeziehungen.

Die Erlebniswelt Inselberg wird selbst Teil des Berges. Der ungenutzte und stark sanierungsbedürftige ehemalige Gasthof wird rückgebaut. Die prominente und gut auffindbare Lage unterstreicht den neuen Auftakt in die Erlebniswelt. Durch den Wegfall des ehemaligen Gasthofes mit seinen hohen Dachformen erschließen sich neue spannende Ausblicke von der oberen Plateauebene.

Neben den Aktionspunkten zu Flora, Fauna und Fossilien, wird die Ausstellungsfläche des Museums auch über die östlichen Terrassen, mit einem Arboretum und einem Staudengarten endemischer Arten, im Außenraum fortgeführt. Zudem sollen im Lichthof Farne, Moose und Flechten des umgebenden Naturschutzgebietes angesiedelt und Ebereschen, wie auch Buchen als Solitärgehölze gepflanzt werden. Die östliche Sukzessionsfläche wird in Gedanken aufgenommen und in kontrollierter Form auf der Südseite hochgeführt.

Ein kleiner Hochpunkt weist die Besucher in Richtung Eingang Erlebniswelt. Eine Treppe sowie ein Aufzug verbinden die beiden Plateauniveaus barrierefrei miteinander und erlauben eine Erschließung des Foyers aus allen Richtungen und Niveaus kommend. Das Niveau der Ausstellungsräume ist gegenüber dem Foyer leicht erhaben, um zum einen den Übergang vom nichtgesicherten Foyerbereich zum gesicherten Bereich erlebbar zu gestalten und zum anderen erhabene Ausblicke in die Landschaft zu gewährleisten.

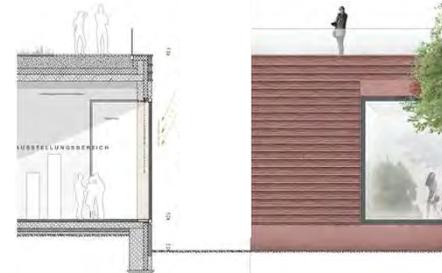
Die Ausstellungsräume können separat erschlossen oder auch nach Rundwegprinzip verknüpft werden. Große Fensteröffnungen transportieren den Landschaftsraum in das Gebäude und die Blicke des Besuchers in den Freiraum zurück. Durch die Krümmung des Gebäudes weisen alle Fensterbereiche in verschiedene Richtungen, was bei der Konzipierung des Ausstellungskonzeptes in besonderer Weise einfließen kann.

Im östlichen Bereich werden alle Nebenfunktionen zusammenhängend angeordnet. Die Andienung erfolgt sowohl vom Foyer als auch über den Außenraum. Der turmartige Aufbau mit dem Aufzug sowie ein Panoramafenster erlaubt zudem auch eine barrierefreie Erschließung der beiden Plateauniveaus auch außerhalb der Öffnungszeiten der Erlebniswelt.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Fassadendetail

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG

Atelier Schmelzer Weber und BURUCKERBARNIKOL, Dresden  
Ulrich Krüger, Dresden



Grundriss Erdgeschoss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselfberg

## 2. Rundgang:

kadawittfeldarchitektur, Aachen und Holzwarth, Berlin  
Berater: wh-p GmbH Werner Sobek, Berlin

Im Gegensatz zu den bestehenden Gebäuden und den weithin sichtbaren Sende- und Funktürmen der Telekom am Großen Inselfberg in Thüringen schmiegt sich der Neubau der Erlebniswelt flach an den nördlichen Hang. Seine beiden Etagen scheinen wie Landschaftsschollen nahtlos in den Berg gebettet - das Objekt ist auf den ersten Blick kaum als Gebäude zu erkennen. Vielmehr wirkt es wie ein Hybrid aus gewachsener Topografie und begehbaren Landschaftsterrassen. Wie eine betretbare Landart fügt es sich in die Umgebung, weckt Neugier und erfüllt den Anspruch an die zeitgemäße und nachhaltige Kulturvermittlung eines Geoparks.

Nördlich der bestehenden Herberge am Rennsteig liegt der Neubau dort, wo sich heute der leerstehende Gasthof befindet. Vom Aussichtsturm am Scheitel des großen Inselfbergs gelangt man ebenerdig auf das Dach des neuen Erlebniszentrums. Das Gebäude vermittelt gleichsam als barrierefrei begehbare Terrassenlandschaft mit Serpentin-Wegen.

Der Neubau besteht aus zwei Etagen und drei Landschaftsschollen, die als prägnante Dächer bzw. Terrassen aus Lärchenholz in Erscheinung treten: Das untere Geschoss befindet sich zum größten Teil im Erdreich oder im Hang des großen Inselfbergs. Das Volumen der abgetragenen Erde für diese Etage wird mit einem Anteil an Zuschlagstoffen für die Landschaftsarchitektur, die Wegstrecken und die nahtlose

Einbettung des Gebäudes in den Berg wieder verwendet. Über dem unteren Niveau des neuen Erlebniszentrums spannt die erste Plattform, die teils als Dach für das untere Geschoss, teils als auskragende Terrasse den Erlebnispfad von der Straße bis auf den „Gipfel“ fortführt. An der Stelle, wo die Aussichtsplatte zum Berg führt, „neigen“ sich die beiden Dächer über dem oberen Geschoss des Gebäudes gegeneinander wie Schmetterlingsflügel - aus der Landschaft. Der Ausstellungsrundgang ist nach dem Prinzip einer „Blume“ organisiert. Sämtliche Wandflächen sind frei und wandelbar bespielbar.

Die jeweils von Außen sichtbaren Elemente des Neubaus sind jene Lärchen-Holz verkleideten Stirnseiten der Geschosdecke und die sogenannten Glasfugen aus einer einfachen Pfosten-Riegel-Konstruktion mit Dreifach-Isolierverglasung und Öffnungsflügeln.

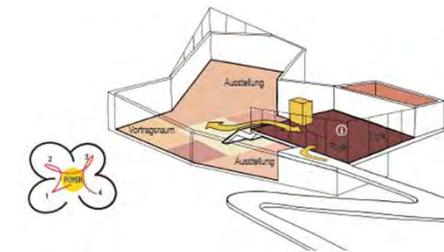
Das Landscape Building des Museums ist in die Landschaft integriert und damit gut vor dem starken Wind, denen die Kuppe des Inselfbergs insbesondere im Winter ausgesetzt ist, geschützt. Neben dem Windschutz führt das Bauen in den Hang zu einer signifikanten Reduktion der Wärmeverluste im Winter und der Nutzung von Erdkühle im Sommer.

Holz und Beton sind die im Wesentlichen für die tragende Struktur verwendeten Materialien.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Ausstellungsprinzip



## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 2. RUNDGANG

DBCÖ, Münster und schöne aussichten, Kassel

Der Entwurf basiert auf einem angemessenen Ausgleich der Ansprüche einer respektvollen Einbettung und Zurückhaltung einerseits, sowie von Zeichenhaftigkeit und Highlight-Charakter andererseits. Hierzu werden die bereits vorhandenen Türme „freigestellt“ und um ein neues Ensemble niedrigerer, in die Landschaft eingebetteter Bauten ergänzt. In diesem Zuge wird das gesamte Plateau für Besucher\*innen barrierefrei erschlossen und erlebbar gemacht und die vorhandenen Bauten in selbstverständliche Bezüge zueinander gesetzt.

Die Architektur des Besucherzentrums führt den Gedanken des „Sowohl – als auch“ fort: Den Berg „ersteigende“ Besucher\*innen präsentiert sich dieses zeichenhaft, als über eine großen, begrünten Freitreppenanlage auskragender Baukörper. Diese bildet einen Sockel für den Aussichtsturm und verleiht den vorhandenen Hochpunkten den entsprechenden Auftritt und Ausgangspunkt für Erkundungen des Geländers. Die über der Landschaft „schwebende“ Architektur spielt mit dem Wechselspiel von Nah- und Fernblick: Um einen optimalen Ausblick zu ermöglichen „folgt“ der Grundriss des Baukörpers in einem Bogen der vorhandenen Topographie. In den Rundgang im Inneren werden ausgesuchte „Panoramen“ ebenso mit einbezogen, wie „Dioramen“ als Ausstellungsbereiche im Außenraum.

Die Besucher\*innen betreten das Besucherzentrums über ein großzügiges „Himmels-

panorama“. Von einem zentralen Anlaufpunkt im Foyer aus können sowohl Mehrzweckraum als auch Cafeteria auf kurzem Wege erreicht und angedient werden. Vor letzterer öffnet sich eine großzügige Terrasse, welche einen Ausblick auf die „grüne Treppe“ und in die Ferne erlaubt. Im Gebäudeinneren werden Ausstellungsräume so hintereinander geschaltet, dass sowohl ein Rundgang durch alle Räume als auch der Besuch einzelner Räume ermöglicht wird.

Der neue Baukörper wird in Hybrider Bauweise in überwiegender Weise aus Holz errichtet. Erforderliche Stützwände, Stützen im Außenbereich sowie der aussteifende Kern im Foyerbereich werden als Recycling-Sichtbeton ausgeführt. Holz-Beton-Verbund-Balkendecken erlauben weite Spannweiten und minimieren Wärmebrücken des unterseitig bewitterten Baukörpers.

Die Fassade des Neubaus wird als VHF aus Holz konzipiert. Die verglasten Flächen werden als P-R-Fassaden mit Holz-UK ausgeführt und mit einer 3-fach-Wärmeschutzverglasung versehen. Der allseitigen Dachüberstand in Kombination mit einem außenliegenden, verdeckten Sonnenschutz aus Textilgewebe stellt den sommerlichen Wärmeschutz sicher und erlaubt solare Wärmegewinne im Winter. Als zusätzlicher Sonnenschutz und Rankhilfe verlaufen vor der Ebene der umlaufenden Terrassen Holzlamellen.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Fassadendetail

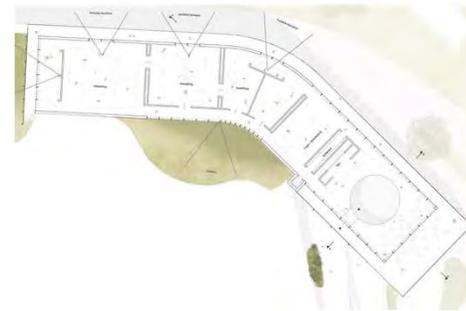
## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 2. RUNDGANG

DBCO, Münster und schöne aussichten, Kassel



Grundrisse Erdgeschoss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 1. RUNDGANG

urban progressive achitecture, Stuttgart und freisign, Freiburg

Das Hauptaugenmerk des Entwurfes liegt auf dem respektvollen Einfügen in den angrenzenden, geschützten Naturraum und der Verwebung der verschiedenen Nutzungen und Funktionen auf dem Inselberg Plateau. Die räumliche Verknüpfung der Erlebnisweltflächen mit der vorhandenen Ausstellungsfläche Naturpark, sowie den Erweiterungsflächen im runden Turm und dem Maschinenhaus sollen aus einzelnen heterogenen Gebäuden in ein abgestimmtes Gesamtkonzept eingebunden werden. Die verschiedenen Umwelt- und Blickbeziehungen sollen herausgearbeitet und erlebbar gemacht werden. Das abwechslungsreiche Spiel von Natur soll durch die Verwendung von wenigen Materialien nicht gestört, sondern vielmehr hervorgehoben werden.

Die identitätsstiftende Architektur entwickelt sich aus der Nutzung heraus, immer unter der Prämisse der Wirtschaftlichkeit. Das Gestaltungskonzept soll eine Reminiszenz an die frühzeitliche Geschichte der Umgebung sein. Die unterschiedlichen Gesteinstypen- und lagen werden durch die Fassaden- und Farbgestaltung der Erlebniswelt und des Hotels wiedergegeben. Die Ausformulierung des Entwurfes und die Anordnung der Funktionseinheiten sollen einen nachhaltigen Mehrwert und eine Chance für Alle schaffen. Der Standort soll sich durch die Aktivierung der Außenräume und der Realisierung qualitativ hochwertiger Neubauten zu einem Treffpunkt für Jung und Alt entwickeln.

Die Freiflächen bieten altersdifferenzierte, naturnahe Spielangebote, Aussichtsplattformen und Terrassen sowie Eventflächen.

Der zentrale Platz in der Mitte des Plateaus rund um den Aussichtsturm bildet den städtebaulichen Treffpunkt, schafft eine hohe Außenraumqualität und dient als zentraler Orientierungspunkt. Hier treffen die verschiedenen Nutzungen und Funktionen aufeinander, hier werden diese durch ein durchgängiges Wegekonzept übersichtlich miteinander verwoben. Die Bestandsgebäude, die geplanten Gebäude sowie die diversen Freiraumgestaltungen und -themen sind radial um diesen Mittelpunkt angeordnet und werden spielerisch in die Topographie und das naturräumliche Gesamtkonzept verwoben.

Die klare, ruhige Fassadengliederung ist konsequent aus dem Grundkonzept abgeleitet. Im Innenbereich wird die Farblichkeit und die Haptik des Cortenstahls durch metallische Oberflächen fortgeführt. Durch die vertikale Anordnung der verschiedenen Funktionen kann darauf verzichtet werden die Erlebniswelt aufwendig einzugraben. Diese Grundsatzentscheidung verspricht eine wirtschaftliche Basis für die Entwicklung des Projekts. Für die Dachtragwerke wurde jeweils ein Fachwerk als materialoptimiertes Tragsystem gewählt. Hierbei wird dem objektplanerischen Entwurf folgend ein Stahlfachwerk verwendet.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



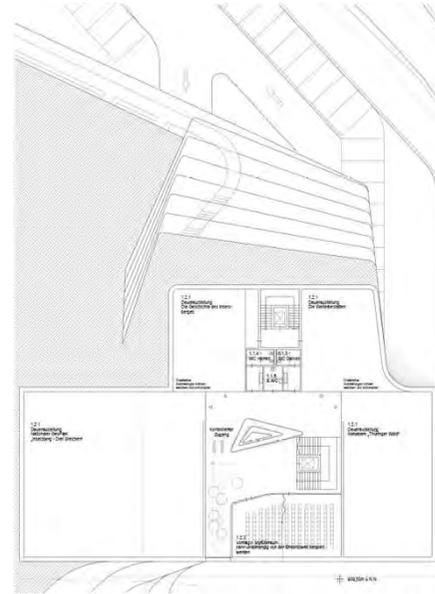
Fassade Detailsicht

# REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 1. RUNDGANG urban progressive achitecture, Stuttgart und freisign, Freiburg

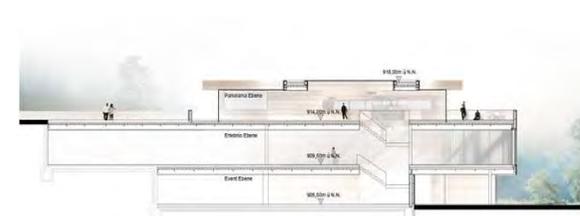


Grundriss Erlebniswelt

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Ost



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselfberg

## 1. RUNDGANG

Scheidt Kasprusch Architekten GmbH und TOPOS, Berlin

Weite Aussicht in alle Himmelsrichtungen bietet der Inselfberg überall von seiner flachen Kuppe. Diese Ausblicke werden durch das neue Gebäude der Wissens- und Erlebniswelt Inselfberg architektonisch überhöht – und erlebbar gemacht. Dabei werden alle neuen Funktionen in einer gleichmäßigen rotations-symmetrischen Gebäudeform vereint, die sich gleichberechtigt in alle Richtungen erstreckt, ausdehnt und in die Weite der Landschaft weist. Der Neubau ist Ausstellungs- und Veranstaltungsgebäude, Café, Rastplatz, Infopoint und Aussichtsplattform in einem. Seine drei Arme nehmen einen Dialog mit der vorgefundenen Topografie auf und weisen als gebaute Blicke in die Ferne. Ihre Auskragung drückt etwas von der Überwindung und Anstrengung aber auch der Willensstärke und Euphorie aus, die das Erklimmen des Rennsteiges erfordert. Die Ausstrahlung des Gesamtkonzeptes wird auch die privaten Eigentümer zu den notwendigen Investitionen motivieren. Auf den mittleren Bereich mit den beiden Türmen konzentriert sich die neue bauliche und intensivere Freiraumgestaltung.

Im Kontrast zu den beiden Hochpunkten bildet der Neubau einen eher liegenden horizontalen Baukörper. Er schmiegt sich um den Hochpunkt Inselfberg und wird hier zur Aussichtsterrasse mit Blickbeziehungen in alle Richtungen. Die drei Arme des Neubaus weisen auf die nah und weit entfernten Blickpunkte, die durch in die Brüstung integrierte Wegweiser und Hinweis-

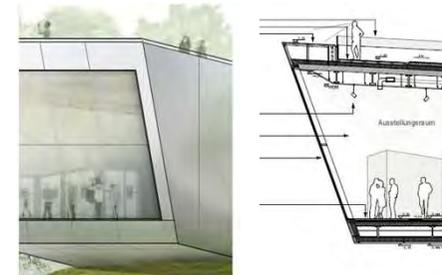
tafeln erklärt werden. Unter der Dachplattform sind in den drei Armen des Gebäudes die Ausstellung, Café, Infopoint und anderen Nutzungen untergebracht. Der südliche Arm orientiert sich zum Rennsteig. Hier liegen der Zugang zum Neubau und das kleine Café, von dem aus man das lebhaftes Kommen und Gehen beobachten kann. Die beiden nördlichen Gebäudearme nehmen die Ausstellungs- und Veranstaltungsräume auf. Ihre Ausrichtung ermöglicht einen thematischen Bezug der Ausstellung auf das jeweilige Panorama am Ende der beiden Ausstellungsräume. Das Untergeschoss beinhaltet die notwendigen Nebenräume und stellt als eine Art Stollengang die Verbindung vom nördlichen Stellplatz, von der Bushaltestelle und von der Skipiste zur Erlebniswelt her.

Der Neubau ist als Betonbau mit hohem Vorfertigungsgrad konzipiert. Massive Wände in den erdberührten Bereichen lösen sich oberirdisch und in den auskragenden Wänden zu Stahlbeton-Gitterstrukturen auf. Im Innenraum bestimmen Glas, Lehmputz und helle Holzböden als natürliche Materialien die Atmosphäre und sorgen mit ihrer warmen Haptik für Wohlbefinden und Identifikation. Außen kontrastiert die matt schimmernde Aluminium-Fassadenverkleidung an den Längsseiten des Gebäudes zu den drei raumhoch verglasten Öffnungen, betont diese umso mehr und schafft so die gezielten Ausblicke.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Fassadendetail

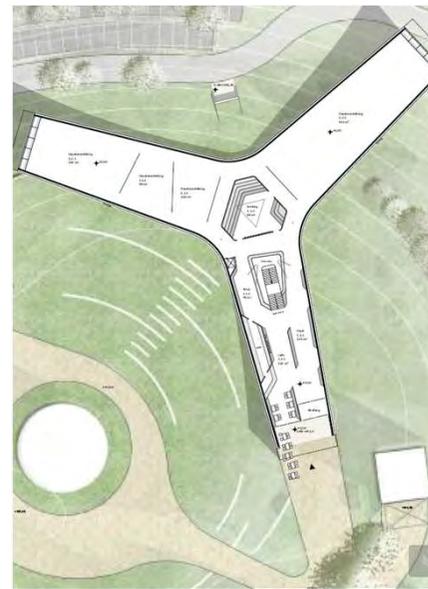
## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 1. RUNDGANG

Scheidt Kasprusch Architekten GmbH und TOPOS, Berlin

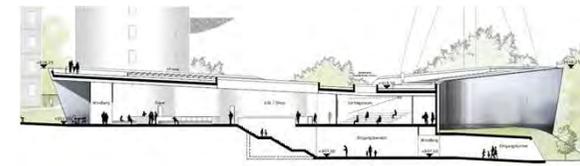


Grundriss Erdgeschoss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Nord



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

### 1. RUNDGANG

Atelier Lohrer, Stuttgart und Kienleplan, Leinfelden-Echterdingen

Ziel ist es, auf dem Inselbergplateau ein schlüssiges Gesamtkonzept zu realisieren. Dabei soll ein Erholungs- und Erlebnisort nah an der Natur entstehen. Deshalb sieht unsere Neuordnung des Areals einen möglichst sensiblen Umgang der Hochbauten mit der Umgebung vor. Unnötige Hochpunkte sollen vermieden werden und bestehende Gebäude behutsam zurückgebaut oder durch dezente Strukturen ersetzt werden. Gestärkt wird dadurch der Kern der markanten Silhouette, die zwei Türme und der Sendemast.

Einzelne historische Artefakte wie die Jugendherberge und die Maschinenhalle ergänzen das Ensemble als Zeitzeugen der vielfältigen Nutzungsgeschichte der Anlage. Der Charakter eines Dorfes auf dem Plateau oder gar eine urban-industrielle Erscheinung soll dabei bewusst vermieden werden. Hingegen sollen verschiedene Situationen und Orte zum Verweilen auf dem Plateau entstehen.

Begrüßend stellt sich der Neubau des Besuchergebäudes an die Mündung der Zufahrtsstrasse. Verschiedene Erschließungsoptionen verbinden von hier zum höchsten Punkt des Plateaus. Eine großzügige Rampe führt direkt zum Aussichtsturm und der Dachterrasse mit Veranstaltungsbereich. Im Inneren gibt es eine Aufzugverbindung nach oben.

Das Foyer ist durch hohe Verglasung nach Norden sehr hell und bietet eine imposante Atmosphäre. Von einer zentralen Theke lassen

sich alle Funktionen des Gebäudes erschließen. Info, Cafe und Ausstellung lassen sich von hier aus durch 1-2 Mitarbeiter bespielen.

Ausstellungsbereiche sind als zusammenhängende Fläche organisiert und können flexibel genutzt werden.

Bei hoher architektonischer und funktionaler Qualität sind Flächen- und Ressourcenverbrauch minimiert. Die Materialien sind recyclebar. Soweit möglich werden nachwachsende Baustoffe eingesetzt. Es werden keine Kunst- und Verbundstoffe eingesetzt. Die Ökobilanz ist positiv.

Die Betriebskosten sind gering. Hohe Dämmstärken und eine Lüftung mit Wärmerückgewinnung im Passivhaus-Standard minimieren den Wärmeverlust. Eine Photovoltaikanlage mit Stromspeicher liefert die nötige elektrische Energie.

Alle Bereiche sind barrierefrei ausgestaltet. Die barrierefreie Toilette ist im EG angeordnet. Ein taktile Führungsspur führt als Haupt-Rundweg durch das Gebäude, unterstützt durch eine großzügig gestaltetes grafisches Leitsystem.

Eine Stahl/Holzkonstruktion mit PV Eindeckung dient als großzügiger Sonnen- und Witterschutz.

Auf dem Areal sollen grüne Inseln mit verschiedenen Arten aus der heimischen Flora angelegt werden. Diese dienen als Ergänzung zum Lehr- und Erlebnispfad.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



Topografische Einbindung

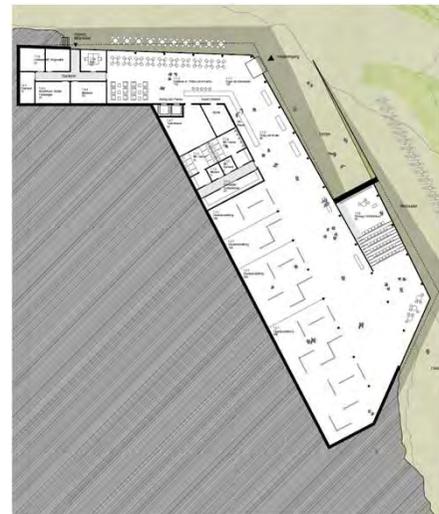
## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 1. RUNDGANG

Atelier Lohrer, Stuttgart und Kienleplan, Leinfelden-Echterdingen



Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 1. RUNDGANG

dma deckertmester, Erfurt und Plateau, Berlin

Die scheinbare Kreisform der Bergkuppe wird auf der Ost und Südseite baulich aufgegriffen. Wie Schieferplatten schichten sich Geschosse und Funktionen übereinander. Dabei sind sie derart versetzt angeordnet, dass sie die bestehende Topographie nachzeichnen und auf den begrünten Dachflächen eine Folge von Terrassen bilden, die den Ausblick inszenieren und erlebbar machen. Die Einheit der Formensprache führt zu einer verbindenden, zurückhaltenden gestalterischen Ruhe, die dennoch eigenständig, von hohem Wiedererkennungswert ist und die Unverwechselbarkeit des Inselbergs unterstützt.

Das Gebäude der Erlebniswelt integriert den Aussichtsturm mit seiner Ausstellung als Zentrum, um das es sich herumgruppiert. Gleichzeitig wird von hier ein axialer Bezug zum Sendeturm erzeugt, in dem weitere Teile der Gesamtausstellung Platz finden. Aussicht und Ausstellung verschmelzen dadurch zu einer Gesamt-Attraktion. Die Dachflächen der Erlebniswelt sind teilweise begrünt und über Rampen bzw. den Aufzug im Aussichtsturm barrierefrei begeh- und erlebbar, da hier ein Teil der Freiluftausstellung stattfindet. Durch die Integration des Aussichtsturms lässt sich ein schlüssiger Rundgang durch alle Teile der Ausstellung organisieren.

Die weitläufige Terrasse auf Höhe EG Erlebniswelt ist von außen begehbar, so dass sich ein barrierefreier Rundweg ergibt, auch wenn die

Ausstellung geschlossen ist. Neben dem Eingang zur Erlebniswelt gibt es noch einen kleinen botanischen Garten mit Pflanzen der Inselbergwelt.

Die Aussichtsterrasse kann barrierefrei über den Aufzug im Turm und eine Außenrampe erreicht werden. Die Terrassen und die Erlebniswelt sind mit dem runden Turm über eine barrierefreie Plattform aus Porphyr Natursteinpflaster verbunden. Sie begleitet auch ein Stück des historischen Verlaufs des Rennsteigs, der wiederhergestellt werden soll. In die zentrale, am höchsten Punkt des Berges gelegene Fläche aus polygonalen Schieferplatten ist die Inschrift „Mons insularis 916,5 m“ eingelassen. Der Ort wird zusätzlich über randlich in die Fläche integrierte Nebeldüsen inszeniert.

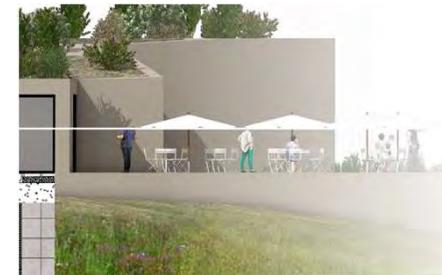
Die Sitzgelegenheiten nehmen ebenfalls die zackige Formensprache auf und markieren die Kanten. Sie bestehen auf den Terrassen aus Holz, in allen anderen Bereichen aus dunkelgrauem Beton. Die Spielflächen sind unterhalb des Hotels, neben der Gastronomie angeordnet, die Eventfläche unterhalb des Hostels. Sie werden durch die Sitzkanten gefasst.

Um die Lichtverschmutzung weitestmöglich zu reduzieren, wird es im Außenraum nur schwache Positionsluchten als Orientierungshilfe geben. Diese sind in der Regel mit der Möblierung kombiniert. Dadurch wird der Sternenhimmel ungestört wahrnehmbar.

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Fassade Detailsicht

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

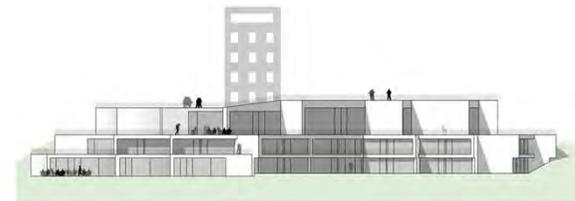
## 1. RUNDGANG

dma deckertmester, Erfurt und Plateau, Berlin

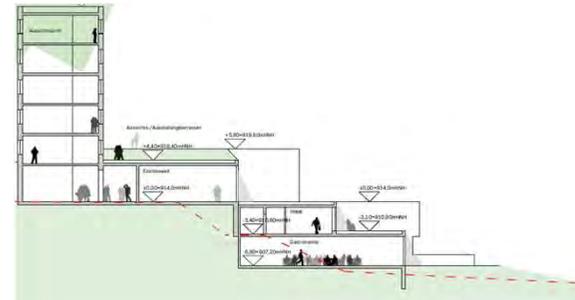


Grundriss Erdgeschoss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Ost



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

### 1. RUNDGANG

Osterwold\*Schmidt EXPlander, Weimar und Weidinger, Berlin  
SGHG, Jena

Die Idee für die Erlebniswelt Inselberg materialisiert sich ganz im Sinne ihres Ausstellungsanmerks als Komposition baulicher und landschaftlicher Elemente. Das neue Gebäude macht das Privileg einer allseitig interessanten Aussicht vom Hochpunkt des Inselberges als Panoramabau unmittelbar zum Thema. Gleichmaßen erlaubt die Aufständerung ein quasi ungehindertes Fließen des Landschaftsraumes.

Die recht steile Hanglage offeriert neben dem Schweben eben auch den Bodenkontakt, der nach dem Bergaufstieg den Eingang in das Ausstellungsgebäude verortet. Verknüpft wird dies zeichnerisch mit dem Ausstellungsturm. Dieser wird in den Ring durch die Dachanbindung eingebunden, er bleibt räumlich unabhängig und wird dennoch zum unmittelbaren Baustein des Erlebnisweltensembles. Von hier wird der äußere Panoramaweg als umlaufende Freiluft-Aussichtsplattform unabhängig zugänglich. Die Allseitigkeit bietet Attraktion als auch jeweilig wechselnden Wind- und Witterschutz.

Der innere Rundweg kann der Ausstellungseinbindung vorbehalten werden - ggf. zur unabhängigen Erreichbarkeit der Themensegmente, die sich im Inneren aneinander fügen. Die Aufständerung des Neubaus soll neben dem möglichst ungestörten Naturraum auch eine Nutzung des damit überdachten Freiraumes anregen bspw. zum Witterungsgeschützten

Aufenthalt & Spiel, zum Schaukeln, Klettern, Verweilen oder ähnlichem.

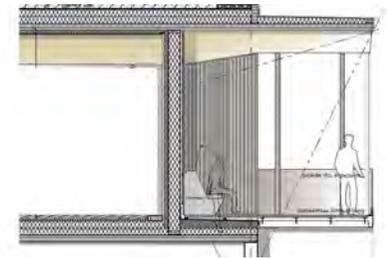
Hochpunkte versprechen Aussicht. Die Erwartungshaltung soll mit einem Belvedere erfüllt werden, das das volle Panorama innen- wie außenräumlich freigibt. Der Rundbau bietet eine innenräumliche Ausstellungsebene an. Vorgehängt sind innen wie außen umlaufende überdachte Terrassen, die die ungehinderte Aussicht in die Ferne bzw. den Überblick über den Landschaftsraum und die umfließende Natur gewähren. Verschobene Durchmesser sorgen für wandelnde Raumtiefen und Platzangebote. Der Außenring erfährt zudem eine versetzte Segmentierung, die außenräumlich geschützte Aufenthaltsqualitäten erzeugen und innenräumliche Raumsequenzen unterstützen können.

Das Gebäude ist im Wesentlichen als Holzbau konstruiert. BSH-Träger bilden die radiale Tragstruktur in den horizontalen Ebenen, Brettsperrholzdecken ergänzen diese Scheiben. Rundstahlstützen und stählerne Ringgurte dazu machen die Konstruktion zu einem stabilen schwebenden Hybrid. Während die oberen Deckenbalken auskragen, wird die Balkenebene aufgrund der freien Bewitterung und einer gewissen Blickdurchlässigkeit als Stahlleichtbau vorgehängt. Die strukturelle Erscheinung aus schlanken Konstruktionselementen und lamellenartigen Wandbekleidungen unterstützen das filigrane Erscheinungsbild im Naturraum.

## ERLEBNISWELT INSELBERG

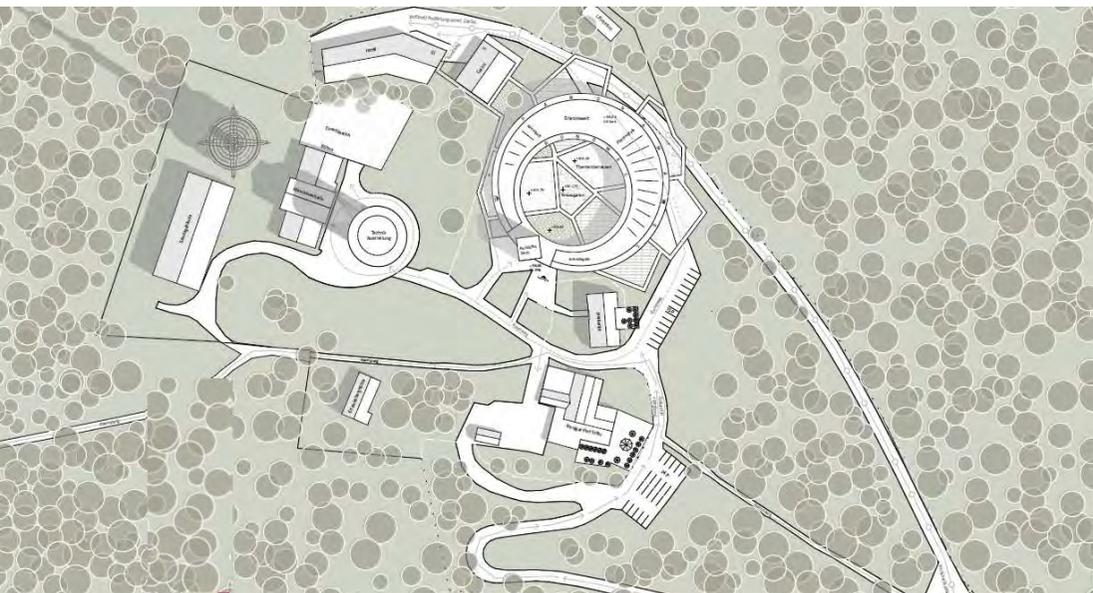


Perspektive Innenraum



Fassadendetail

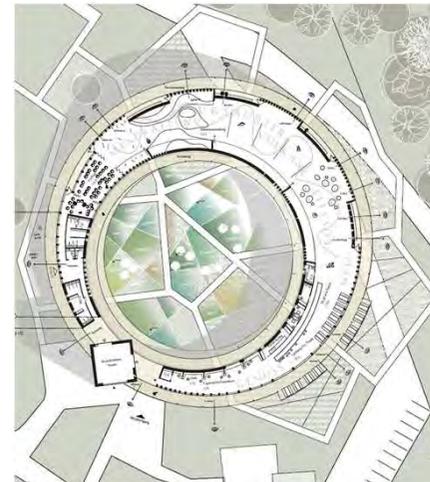
## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

## 1. RUNDGANG

Osterwold\*Schmidt EXPlander, Weimar und Weidinger, Berlin  
SGHG, Jena



Grundriss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG

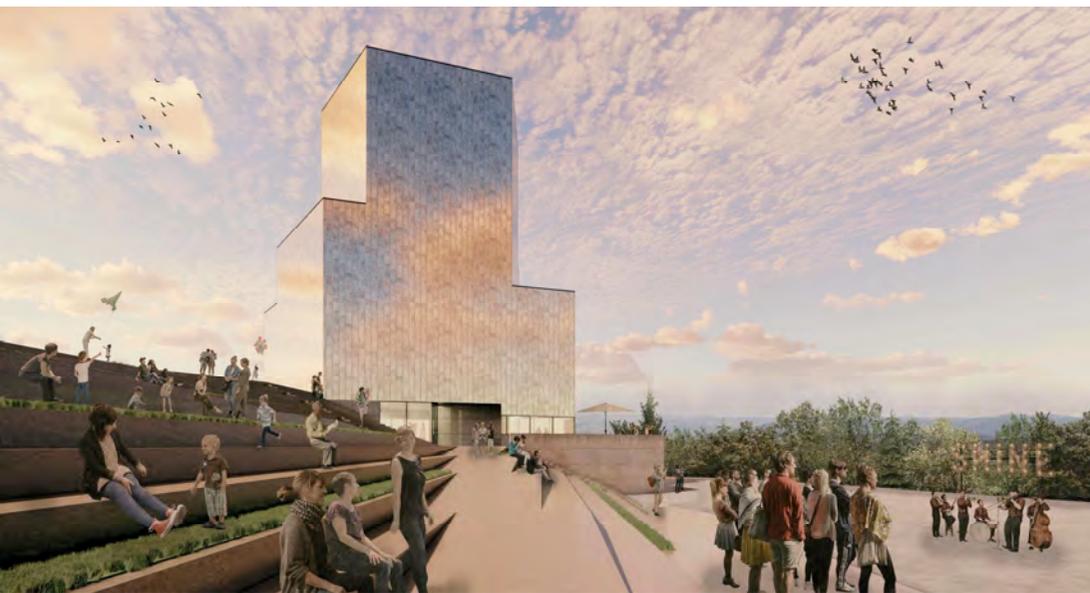


Ansicht Süd



Schnittansicht

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 1. RUNDGANG

Studio Schamofski [Architekten Al-Hitami Faber], Berlin  
und OKF Architekten, Osnabrück; Alkewitz, Erfurt

Das städtebauliche Gesamtkonzept sieht eine Neuordnung und Beruhigung der räumlichen Disposition auf dem Inselberg-Plateau vor. Ziel ist es, klar definierte Räume mit unterschiedlichen Funktionen, Ausblicken und Atmosphären zu erzeugen.

Die Erlebniswelt auf dem Inselberg ist mehr als nur ein Ausstellungsgebäude; auf einem steinernen Sockel erhebt sich eine emblematische Architektur mit klarer volumetrischer Formensprache. Durch ihre metallisch-reflektierende Fassade spiegelt sie den Himmel und die Bäume um sich herum und bettet sich dadurch in ihre Umgebung ein. Andererseits reflektiert sie die Sonne, ist daher im gesamten Umkreis zu bestimmten Tages- und Jahreszeiten erkennbar und entfaltet eine große Stahlkraft und Fernwirkung. Die Erlebniswelt wird somit ein wichtiger Teil der Silhouette auf dem Inselberg und in der kollektiven Wahrnehmung zum Inbegriff eines Besuches auf dem Bergplateau.

Die Erschließung des Gebäudes erfolgt über eine großzügige Treppen- und Rampenanlage, welche die verschiedenen Nutzungen auf dem Inselberg miteinander verbindet.

Im Erdgeschoss befinden sich die für alle Besucher des Inselbergs zugänglichen Nutzungen: das Foyer, die Cafeteria und der Museumsshop. Außerdem liegt hier auch der Vortragsraum, welcher durch einen Raumteiler aus Glas abgetrennt ist. Im ersten Obergeschoss beginnt die Ausstellung.

Oberhalb des Ausstellungsraums im 4. Obergeschoss befindet sich die Dachterrasse, welche einen spektakulären Rundum-Blick ermöglicht und ein kleines Highlight ans Ende der Ausstellung setzt: nirgendwo sonst auf dem Inselberg ist ein unverstellter Ausblick im Außenbereich auf einer solchen Höhe vorhanden.

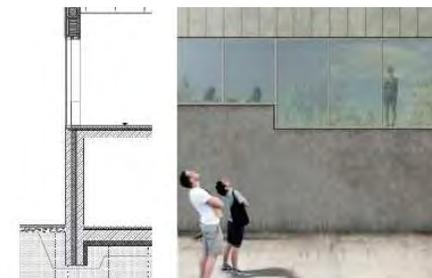
Bei den Streifenfundamenten, der Bodenplatte, der Decke und den Außenwänden des Sockelgeschosses handelt es sich um Stahlbetonkonstruktionen. Darüber erhebt sich ein Holzskelettbau, dessen Decken und Außenwände mit TJI-Trägern gebaut werden. Zur Reduzierung von Stützen im Erdgeschoss und 1. Obergeschoss werden die Außenwände zusätzlich ausgesteift und verhalten sich statisch wie Fachwerkträger. Zur Aussteifung des Gebäudes dient der Erschließungskern aus Stahlbeton.

Die Fassade des Untergeschosses besteht im oberirdischen Bereich aus einer zweischaligen Betonkonstruktion mit Sichtbetonqualität auf der Außenseite. Darüber befindet sich die Glasfassade, eine Pfosten-Riegel-Konstruktion aus Holz mit Aluminiumbeschlägen auf der Außenseite. Die Holzbauwände der Obergeschosse sind mit einer hinterlüfteten Stehfalzdeckung aus Aluminium verkleidet, welche die Umgebung reflektiert. Bei den Böden handelt es sich um geschliffene Estrich-Oberflächen, die Decken sind mit Holz-Akustik-Paneelen abgehängt.

## ERLEBNISWELT INSELBERG



Perspektive Innenraum



Fassadendetail

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Lageplan

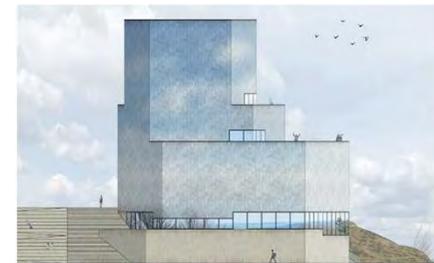
## 1. RUNDGANG

Studio Schamofski [Architekten Al-Hitami Faber], Berlin  
und OKF Architekten, Osnabrück; Alkewitz, Erfurt

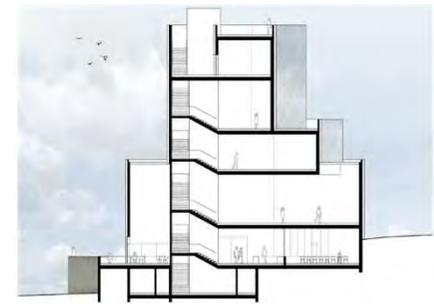


Grundriss Erdgeschoss

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Ansicht Ost



Schnitt

## REALISIERUNGSWETTBEWERB



Perspektive Erlebniswelt Inselberg

## 1. RUNDGANG

Sero Architekten mit KOLLEKTIV B Keul Gamböck, Leipzig und Planstatt Senner, Überlingen

Den Inselberg kennen viele, aber dass er seine Form eines Vulkans verdankt, wissen nur wenige. Auch wenn diese Geschichte weit vor der Überformung durch die Menschen stattfand, kann man an der Bergkuppe, dem Plateau diese Geschichte nachvollziehen. Wie an einer Perlenkette liegen die Gebäude entlang dieses Kraterings und werden durch neue ergänzt. Der Berg zieht durch seine Aussichts-möglichkeiten aber auch sein besonderes Natur-erlebnis an. Dieses Erlebnis intensivieren wir, indem wir die Ausblicke inszenieren und die Freiflächen naturnaher gestalten. Der Kratering dient als formale Klammer, er verbindet die bestehenden und neuen Gebäude und bietet gleichzeitig abwechslungsreiche Erkundung der „Vulkankuppe“.

Das neue Ankunfts- und Ausstellungsgebäude empfängt seine Besucher sichtbar als eigenständiger Baukörper innerhalb der Gebäude entlang des Rings. In seiner Kubatur und Anordnung fügt es sich in die Reihe ein, in seiner Form und Erscheinung setzt es aber einen neuen Impuls am Berg. Das Gebäude wird über die zentrale Eventfläche betreten, im Erdgeschoss befinden sich das Foyer, das Café und der Shop sowie die Nebenräume. Über eine zentrale Treppe gelangt man in den Ausstellungsbereich. Ein wettergeschützter Umgang verzahnt den Kraterweg mit dem Gebäude und ermöglicht eine von den Öffnungszeiten unabhängige Nutzung.

Das Gebäude erhält einen massiven Kern aus Stahlbeton, darum legt sich ein klares tragendes Raumraster aus Massivholzwänden und Brettstapeldecken mit optimierten Spannweiten. Die Fassade aus gebogenen recycelten Glaselementen bietet einen dauerhaften Schutz der Holzkonstruktion. Mit den überwiegenden Materialien Holz und Glas wird Bezug genommen auf die Lage im Thüringer Wald und bis heute andauernde regionale Entwicklung und Produktion von Glas. Als erfahrbare 5.Fassade erhält das Dach eine intensive Begrünung, um sich in den Naturraum zu integrieren.

Das Hauptaugenmerk der Freianlagen liegt auf dem „Kratering“, einem Holzsteg, welcher sich durch Erhebungen und Senkungen in die bestehende Topografie einfügt und spannende Aussichtspunkte an den Aufweitungen des Holzsteges bietet. Die bestehenden Blickbezüge bspw. zu den Drei Gleichen wurden durch die Platzierung von Holzterrassen, Fotospots und einer Gastronomie mit Außenbereich aufgegriffen und sind durch die gezielte Platzierung von Gehölzen in einer abwechslungsreichen Taktung zu entdecken. Der Kratering verbindet zudem die bestehenden Gebäude und Türme, schafft einen barrierefreien Rundweg entlang des Plateaus und rahmt die großzügige Wiesenlandschaft aus unterschiedlichen Wiesentypen (bspw. Wollgras- oder Goldhaferwiesen).

## ERLEBNISWELT INSELSBERG



Perspektive Innenraum



Fassadendetail



## REALISIERUNGSWETTBEWERB

Tarnzahl	Kennzahl	Wertung	Verfasser
1111	211521	1. Preis	RICHTER MUSIKOWSKI, Berlin Stefan Bernard, Berlin Fachberater: Knippers Helbig, Berlin; Transsolar, Stuttgart
1118	739715	2. Preis	pape+pape, Kassel plandrei, Erfurt Fachberater: energydesign, Braunschweig; Drewes+Speth, Tragwerksplanung, Hannover
1102	158207	3. Preis	Lamott, Lamott, Stuttgart Iohrberg, Stuttgart Fachberater: Transsolar Energietechnik GmbH
1103	744893	Anerkennung	Glass Kramer Löbbert bda - G.v.A. mbH, Berlin bbz, Berlin
1101	172241	2. Rundgang	VITAMINOFFICE, Erfurt WLA Wengemuth, Erfurt
1104	567982	2. Rundgang	mvm+starke architekten, Köln club L94, Köln
1107	031101	2. Rundgang	Schoener und Panzer, Leipzig Rudolph Langner – Station C23, Leipzig
1110	878255	2. Rundgang	Winkelmüller, Berlin Sinai Gesellschaft, Berlin
1112	519824	2. Rundgang	CODE UNIQUE, Dresden RSP Freiraum, Dresden
1113	379083	2. Rundgang	furoris gruppe, Chemnitz sLandArt, Chemnitz
1116	959486	2. Rundgang	Sturm und Wartzack, Dipperz [f], Solingen Fachberater: EWT

## ERLEBNISWELT INSELSBERG

Tarnzahl	Kennzahl	Wertung	Verfasser
1119	584731	2. Rundgang	Atelier . Schmelzer . Weber, Dresden BURUCKERBARNIKOL, Dresden Ulrich Krüger, Dresden
1120	129504	2. Rundgang	kadawittfeldarchitektur, Aachen Holzwarth, Berlin Fachberater: wh-p GmbH; Werner Sobek, Berlin
1121	273283	2. Rundgang	DBCO, Münster schöne aussichten, Kassel
1105	828384	1. Rundgang	urban progressive architecture, Stuttgart freisign, Freiburg
1106	112358	1. Rundgang	Scheidt Kasprusch Architekten GmbH, Berlin TOPOS, Berlin
1108	080920	1. Rundgang	Atelier Lohrer, Stuttgart Kienleplan, Leinfelden-Echterdingen
1109	418038	1. Rundgang	dma deckertmester, Erfurt Plateau, Berlin
1114	357104	1. Rundgang	Osterwold*Schmidt EXPIANDER, Weimar Weidinger, Berlin SGHG - Planungs- & Prüfgesellschaft Bautechnik, Jena
1115	751384	1. Rundgang	Studio Schamofski (Architekten El-Hitami Faber), Berlin OKF Architekten, Osnabrück Alkewitz, Erfurt
1117	842536	1. Rundgang	Sero Architekten, Leipzig KOLLEKTIV B Keul Gamböck, Leipzig Planstatt Senner, Überlingen