

SOLD OUT!

Taipei Pop Music Center

DIPLOMARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades einer Diplom-Ingenieurin

Studienrichtung: Architektur

NINA MARIA SLESKA

Technische Universität Graz

Erzherzog-Johann-Universität

Fakultät für Architektur

Betreuer: Univ.-Prof. Dipl.Ing. Architekt Roger Riewe

Institut für Architekturtechnologie

Mai 2010

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel nicht benutzt, und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommene Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Graz, am

(Datum, Unterschrift)

Statutory Declaration

I declare that I have authored this thesis independently, that i have not used other than the declared sources/resources, and that I have explicitly marked all material which has been quoted either literally or by content from the used sources.

Graz,

(date, signature)

Idee und Entwurf basieren auf dem internationalen Wettbewerb „Taipei Pop Music Center“

<http://www.tpmc.com.tw>

To encourage pop music creation, patronage performing talents and teams, integrate relevant peripheral industrial development, the R.O.C. plans to build a large pop music performing center in northern Taiwan with outdoor performing plaza and relevant measures. It is aimed to support development of the pop music industry in Taiwan with the goal of becoming the leading center of the Chinese creative music development internationally and for industrial experiment. The government is now actively pushing for the Northern Taiwan Pop Music Center Construction Plan.

With an area of approximately 7.65 hectares, the center base is located in Nangang District, Taipei City, nearby the MRT Kunyang Station. The principal space design comprises of an indoor performing hall with 4500-6000 seats, an outdoor performing space with 15000 standing seats, exhibition space for reputed musicians, a digital library, a medium and small indoor exhibition and performing live house, industrial communities and incubation space, etc.

We are eager to custom design a unique performing space for Taiwan's pop music operation and development by taking into consideration all music types and the development trend of international pop music. We hope through clustering and trans-border performance will form the core of industrial development in the future.

URL: http://www.tpmc.com.tw/html/proj_e.html, zugegriffen am 15. April 2010

*lets forget your life
forget your problems
administration, bills and loans*

COME WITH ME ...*

SOLD OUT!

Taipei Pop Music Center

<i>Talkin' bout Pop Music</i>	12	<i>Sold Out!</i>	
<i>Schallplatte - CD - Mp3</i>	14	<i>Grundstück</i>	56
<i>Live in Concert</i>	16	<i>Entwurf</i>	76
<i>The Architecture of Leisure</i>	20	<i>Livehouses</i>	89
<i>Behind the Scenes</i>	26	<i>Hall of Fame</i>	98
<i>After Show Party ?</i>	28	<i>Büros</i>	102
<i>Popculture Revisited</i>	30	<i>Studio</i>	106
<i>Taipei Calling</i>	31	<i>Mediathek</i>	108
<i>Taiwan</i>	34	<i>Shops</i>	109
<i>Taipeh</i>	38	<i>Konzertthalle</i>	112
<i>Nangang</i>	52	<i>Open Air Arena</i>	122
		<i>Plätze</i>	129
		<i>Anhang</i>	146

* Madonna eröffnete 2007 ihre „Confessions on a Dancefloor“ Tour mit diesen Worten. Sie gilt als erfolgreichste Tour eines weiblichen Künstlers aller Zeiten. 4 Monate, 60 Konzerte, 193 Mio. Dollar. Die Crew umfasste 106 Mitglieder. Das Equipment wurde in 24 Trucks, fünf Bussen, 18 Vans und Autos sowie in zwei Privat-Flugzeugen transportiert. Das Gewicht des gesamten Equipments beträgt 200 Tonnen. Die gigantische Diskokugel, mit der Madonna auf die Bühne schwebt, wiegt zwei Tonnen. Daran sind Diamanten im Wert von zwei Millionen US-Dollar angebracht.

TALKIN' BOUT POPMUSIC

*New York, London, Paris, Munich - Everybody talk about pop music*⁴

*Popmusik entstand um 1955 im Kontext jugendlicher Subkulturen aus den Musikformen Rock 'n' Roll, der Beatmusik und dem Folk.*⁵

Definition und Charakteristika von Popmusik

Die Definition der Popmusik ist zweckmäßig flexibel, da sich ihre Charakteristika ständig ändern. Am einfachsten ist sie als jene Musik zu beschreiben die sich erfolgreich in den Charts hält. In den letzten 50 Jahren lässt sich dadurch eine stetige Entwicklung der populären Musikstile beobachten. Bestimmte konsequente Muster wiederholen sich jedoch und können dadurch klar als "Popmusik" identifiziert werden.¹

Pop vs popular Musik

Oftmals wird Popmusik mit populärer Musik verwechselt. Das "New Grove Dictionary of Music and Musicians", charakterisiert populäre Musik als jene, die nach der Industrialisierung im 19 Jhd am ehesten dem Geschmack und Interesse des städtischen Mittelstandes entsprach. Dies inkludiert demnach ein breit gefächertes Spektrum an Musikstilen, vom Kunstlied bis zu Heavy Metal. Popmusik hingegen beschreibt jene Musik, die sich nach 1950 aus dem Rock 'n' Roll entwickelt hat und bis heute in seiner Entwicklung klar zu verfolgen ist.¹

Musik für die Massen

Seit 1950 wird Popmusik oftmals als Musik beschrieben die vor allem von einem breiten Publikum konsumiert wird. Jene Musikstücke, die die meisten Platten verkaufen, die höchsten Zuschauerzahlen bei Livekonzerten erreichen, und am häufigsten im Radio zu hören sind. Nach Bill Haley's Hit "Rock around the Clock" handelte es sich seit 1955 dabei oft um Musik die im Rock 'n'Roll verwurzelt ist.¹

Popmusik und ihre Songstruktur

Popmusik wird oftmals nicht im Stil von Symphonien oder Konzert komponiert, sondern als einfaches Lied, welches Strophen und Refrains enthält. Die meisten Songs dauern zwischen 2,5 und 5,5 Minuten und sind somit relativ kurz. Ausreißer wie zum Beispiel "Hey Jude" von den Beatles, im Original 7 Minuten lang, werden dabei meist für die Ausstrahlung im Radio gekürzt. Desweiteren sind wenige, in angenehm empfundenen Abfolgen organisierte Harmonien und simple, durchgehende Rhythmen die wichtigsten Bestandteile solider Popmusik.¹

Popmusik als Schmelztiegel

So wie andere Kunstformen, die es zum Ziel haben für ein Massenpublikum zugänglich zu sein, ist Popmusik ein Schmelztiegel vieler verschiedener Musikstile. Rock, R&B, Country, Disko, Punk und Hip Hop sind jene Genres die vor allem in den letzten 5 Jahrzehnten auf verschiedenste Weise die Popmusik beeinflusst haben.¹

Purer Pop - Power Pop

Obwohl der Begriff Popmusik eine Mischung vieler Musikstile beinhaltet, gibt es ein Genre, das als Popmusik in reinsten Form zu bezeichnen ist. Diese Musikstücke, oftmals nicht länger als 3,5 Minuten und bestehend aus E-Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang sind durch einen stark eingängigen Refrain gekennzeichnet. Das Hörvergnügen steht dabei eindeutig vor einem künstlerischen Anspruch. Die Musik soll den Hörern zur Unterhaltung dienen und zum Amüsieren, Tanzen, Mitsingen, Abschalten, Genießen, Chillen usw. anregen und leicht konsumierbar sein.¹

Popmusik und Gesellschaft

Popmusik greift oft die aktuellen Themen einer Zeit und ihrer Gesellschaft auf um sie zu thematisieren. So äußert sich die Popmusik um 1965 in offenen Protesten gegen die Erwachsenenwelt (The Rolling Stones, The Who), und macht auch heute noch Themen wie Liebe, Schule und Revolution zum Dauerbrenner. „Musik begleitet bis heute wichtige Pubertätsaufgaben und transportiert ein bestimmtes Lebensgefühl, ist Abgrenzung und Ausdruck eines eigenen, individuellen Selbstbewusstseins.“²

"By consuming pop music, people want to express who they are, to which group they belong, what their identity is. People's identity, however and contrary to what many believe, is not strictly individual. Instead, people's identity is highly social and draws on the socio-cultural values (what I here propose to call VALUES) in society - VALUES that become 'objectified' or institutionalized and may thus be communicated to others. If such institutionalized socio-cultural values are not conceptualized, and if one is not able to understand how institutions work in signaling people's identity, one is not able to explain a phenomenon such as the advent of pop music."³

Wilfred Dolfsma

¹ Vgl <http://top40.about.com/od/popmusic101/a/popmusic.htm>, zugegriffen am 19. April 2010, auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung

² Vgl <http://www.laut.de/Pop-%28Genre%29>, zugegriffen am 19. April 2010

³ Vgl http://findarticles.com/p/articles/mi_m0254/is_4_58/ai_58496771/, zugegriffen am 19. April 2010

⁴ Zitat: M - Pop Muzik 1979

⁵ Vgl <http://de.wikipedia.org/wiki/Popmusik>, zugegriffen am 19. April 2010

SCHALLPLATTE - CD - MP3

Die Entwicklung der Tonträgerindustrie

Um Popmusik massenhaft produzieren und verbreiten zu können ist sie an technische und finanzielle Apparaturen gebunden. Die Musikindustrie basiert auf dieser kapitalistisch organisierten Kultur- und Medienverwaltung.³

In den ersten beiden Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts hatte sich die Technik zur Aufzeichnung und Reproduktion von Tonaufnahmen soweit entwickelt, dass sie voll kommerziell nutzbar war. Das Geschäft mit der Musik und den Noten wurde von der sogenannten "Tin Pan Alley" von New York aus gesteuert, wo die meisten großen Musikverlage dieser Zeit ansässig waren. Hier wurde nur das veröffentlicht, was mit großer Wahrscheinlichkeit den Massengeschmack einer möglichst großen Zielgruppe treffen würde und trug so entscheidend zur Kommerzialisierung der populären Musik in den USA bei.¹

Mit ständigen Erneuerungen auf Seiten der Tonträger wuchs nicht nur die Industrie, auch die Verkaufszahlen stiegen an. Bis zum Jahre 1983 war die Schallplatte das bevorzugte Medium, danach konnten durch die Einführung der Compact Disk (CD) die akustisch wahrnehmbaren Gebrauchsmängel

reduziert werden und das Aufnahme- und Wiedergabeverfahren völlig digitalisiert werden.¹

In Folge dieser Digitalisierung führte jedoch ein Verfahren zur verlustbehafteten Kompression digital gespeicherter Audiodateien die gesamte Branche in die Krise: MP3.⁴ Diese Art der Speicherung und Übertragung von Musik auf diversen digitalen Speichermedien wie z. B. dem Computer und durch die Übertragung via Internet wurde es möglich, Musiktitel innerhalb kürzester Zeit zu kopieren und mit anderen Nutzern auszutauschen. Mit steigender Popularität dieses Mediums ist der weltweite Umsatz mit Tonträgern seit dem Jahr 1999 rückläufig. Diese Entwicklung ist mit dem Aufkommen sogenannter peer-to-peer Software wie Napster oder Kazaa begründet. Diese ermöglichen es gleichberechtigte Rechner direkt miteinander zu verbinden um Inhalte auszutauschen. Für Musikinteressierte und Nutzer solcher



Tin Pan Alley

Programme ging somit ein Traum in Erfüllung, denn die Zahl der verfügbaren MP3`s wuchs schnell ins Unüberschaubare. „Egal, ob Chart-Topper, obskurer Indie-Geheimtipp oder eine seit Jahren vergriffene Rarität - bei Napster gab es fast alles und das zu einem verführerischen Preis: vollkommen umsonst.“ (Röttgers, Janko; 2003) Jedoch illegal. ²

Die Tonträgerindustrie versucht seither neue Strategien zu entwickeln um den Kopierschutz zu erhöhen. Künstler wie Madonna haben die Problematik längst erkannt, konzentrieren sich nun auf das Geschäft mit Livekonzerten und kündigen klassischen Plattenlabels um zu sogenannten Omnimedia-Konzernen wie Live Nation zu wechseln. Solche Konzerne bieten Live-Veranstaltungen und Öffentlichkeitsarbeit an und verfügen neben den Künstlern auch über eine große Anzahl an Veranstaltungsorten.



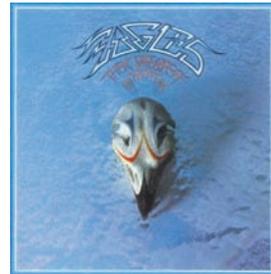
Michael Jackson - Thriller



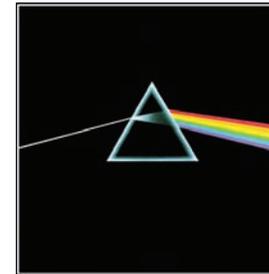
AC / DC - Back in Black



OST - The Bodyguard



Eagles - The Greatest Hits



Pink Floyd - Dark Side of the Moon



Shania Twain - Come on Over



The Beatles - Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band



Led Zeppelin - IV



Fleetwood Mac - Rumours

1 Vgl <http://de.wikipedia.org/wiki/Musikindustrie>, zugegriffen am 19. 4 2010
 2 Vgl Röttgers, Janko (2003); Mix, Burn & R.I.P.
 3 Vgl <http://www.laut.de/Pop-%28Genre%29>, zugegriffen am 19. April 2010
 4 Vgl <http://de.wikipedia.org/wiki/MP3>, zugegriffen am 19. April 2010

LIVE IN CONCERT

vom exklusiven Event zum Massenphänomen

Livemusik war bis zum ersten Drittel des 20. Jahrhunderts und der Erfindung des Tonträgers einer begrenzten Anzahl von Besuchern vorbehalten. Mit dem Aufkommen des Rundfunks und Fernsehens konnte erstmals ein größeres Publikum daran teilhaben und die Fangemeinden schlagartig vergrößert werden.

Während viele Hinweise auf die Entwicklung des Rock/Pop existieren, gibt es nur wenige in Bezug auf sein Publikum. Auch wenn jene Musik, die die Massen begeisterte seit den 50er-Jahren existierte, fand der eigentliche Boom der großzügig angelegten Liveevents erst in den frühen 60er statt, als die geburtenstarken Jahrgänge der Nachkriegszeit, die sogenannten „baby-boomers“, ihr Teenageralter erreichten. Diese Generation wurde sehr sparsam erzogen, da ihre Eltern in einer Zeit lebten, in der Geltungskonsum verpönt war.

Diese beschreibt Simon Frith in seinem bahnbrechenden Buch "Sound Effects: Youth, Leisure and the Politics of Rock'n'Roll" als eine Generation, die erstmals nicht die Vorstellungen und Werte ihrer Eltern übernahmen, sondern während der 60er Jahre ihre eigenen Gedanken formulierten. Diese wollten nichts mit den überkommenen politischen und weltlichen Ansichten ihrer Eltern zu tun haben, sondern

rebellierten dagegen indem sie sich spontan, freizügig, sexuell aufgeschlossen und emotional zwanglos zeigten. Diese Entwicklung lässt sich auch in den Texten der damaligen Zeit ablesen, die erstmals Profil zeigten und zum Sinnbild einer Generation wurden.

Dick Hebdige beschreibt diesen sozial komplexen Wandel in seinem Buch "Hiding in the Light" und stellt das Bedürfnis der Jugend nach Konsum mit der Entwicklung von Diskotheken, Boutiquen, kleinen Bars, Kegelbahnen, Hochglanzmagazinen sowie Tonträgern und Livekonzerten dar. So lässt sich eine klar definierte Jugendkultur erkennen, welche neue Märkte für Produkte und Freizeitaktivitäten eröffnete und als die erste Generation junger Leute mit frei verfügbarem Einkommen zu beschreiben ist.¹

¹ Vgl. Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 17.



The Beatles



The Beatles - Shea Stadium 1965



The Beatles - Shea Stadion 1965

Als am 15 August 1965 die Beatles mit einem Helikopter im Shea-Stadion landeten, performten sie am Höhepunkt ihrer Karriere live vor 50 000 Fans. Bis zu jenem Zeitpunkt fanden Auftritte ausschließlich im TV und in kleineren Tanzhallen oder Kinosälen statt. Da es wenig Erfahrungswerte in Bezug auf die Größenordnung solcher Events gab, war nicht nur das akustische Equipment im Vergleich zur kreischenden Menge unzureichend, auch die Erfahrung hinsichtlich der Beziehung zwischen Publikum und Band fehlte. Die Beatles traten auf einer kleinen, einfachen Bühne, ohne umgebende Bühnenaufbauten für Licht und Sound, sowie ohne Leinwände die das Geschehen auf der Bühne dem Publikum näher gebracht hätten, auf. Die technische Entwicklung konnte damals mit den schnell ansteigenden Publikumszahlen nicht mithalten.

Diese beiden Faktoren - einerseits die Industrie, die nach neuen Märkten strebte (E-Gitarre, Verstärker, Bühnentechnik etc.) - und andererseits die Jugendkultur, die eine Plattform und ein Medium suchte, um sich auszudrücken (Massensammlungen, Woodstock, Beatlemania), zeigen welches enormes Entwicklungspotential auf beiden Seiten vorhanden war. Schnell fanden in Europa und Amerika immer mehr Events statt, die die kreativen Disziplinen Kunst, Musik, Film und Performance miteinander verbanden, und die ersten Multimedia-Shows begründeten. Als Beispiel hierfür gelten die von Andy Warhol organisierten Events in seiner „Factory“ in New York, welche die Musik von Velvet Underground benutzten oder auch das in London stattfindende „14-Hour Technicolor Dream“, bei dem die Musik Pink Floyds eine wichtige Rolle spielte.

Diese Elemente findet man auch in den Rockfestivals der späten 60er Jahre, welche ein noch viel größeres Publikum begeistern konnten. Als Bekanntestes sei hier das „Wood-

stock-Festival“ genannt, welches vom 15. bis 18. August 1969 450.000 Leute anzog und zum Sinnbild des jugendlichen Hedonismus wurde.¹

Das Woodstock Music and Art Festival war ein Musikfestival, das als musikalischer Höhepunkt der US-amerikanischen Hippiebewegung gilt. Es fand offiziell vom 15. bis 17. August 1969 statt, endete jedoch erst am Morgen des 18. August. Der Veranstaltungsort war eine Farm in Bethel im US-amerikanischen Bundesstaat New York. Auf dem Festival traten 32 Bands und Solisten der Musikrichtungen Folk, Rock, Soul und Blues für insgesamt rund 200.000 US-Dollar Gage auf. Auf dem Festivalgelände herrschten chaotische Zustände, da die erwarteten Besucherzahlen um ein Vielfaches übertroffen wurden.²

¹ Vgl. Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 16-19.
² Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Woodstock-Festival>, zugegriffen am 2.Mai 2010



The Beatles - Shea Stadion 1965

THE ARCHITECTURE OF LEISURE

Die Architektur einer Jugendkultur

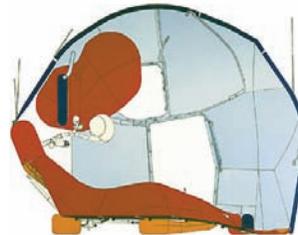
Die gesellschaftliche Entwicklung der 60er ist nicht nur im Bereich der Musik und ihrer Darstellungsformen erkennbar, auch Künstler und Architekten begannen Konzepte und Ideen zu entwickeln die die Unterhaltungsindustrie maßgeblich beeinflussen und vorantreiben sollten.

1968 veröffentlichte „Archigram“, eine Gruppe innovativer Architekten eine gesammelte Reihe von Bildern namens „Instant City“. Eine Stadt, die in einem Luftschiff transportiert wurde und schläfrige Dörfer beleben sollte, um sie in eine dynamische, kreative Umgebung umzugestalten. „Instant City“ schien die Art von ausschweifenden, nomadischen Rockfestivals wie Woodstock als Antwort auf den politischen und sozialen Umsturz zu prophezeien. In den letzten zwei Bildern deutet Peter Cook, der Schöpfer dieser Zeichnungen, ausführlich darauf hin, dass der Luftschiff-Besuch dauerhafte kulturelle Änderungen für die verschlafene Stadt mit sich bringen wird.

Ebenso findet man in „Archigrams“ Arbeiten Hilfsmittel wie David Greene's Living Pod oder Michael Webb's Cushicle, der es ermöglichen sollte, ein voll ausgestattetes Haus in

einen dickwandigen Beutel zu verstauen um schwer bewohnbare Gebiete erfahrbar und bewohnbar zu machen.

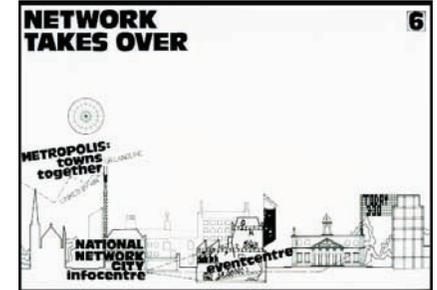
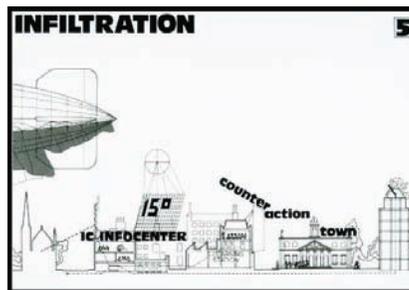
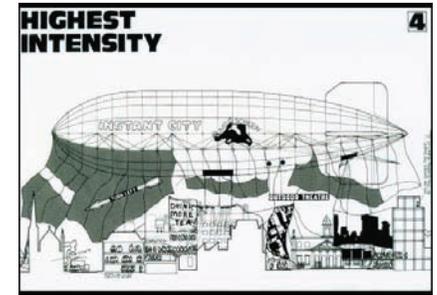
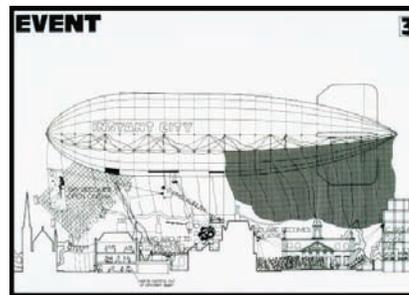
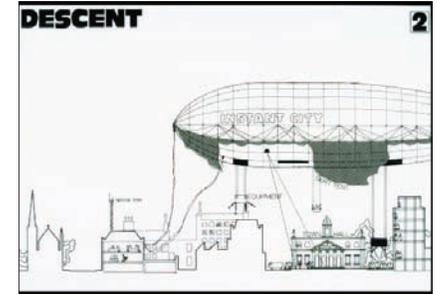
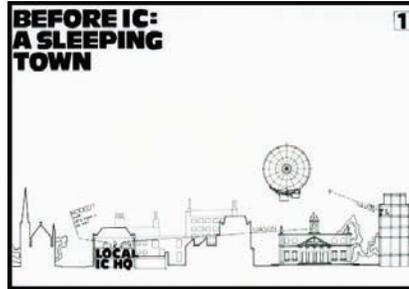
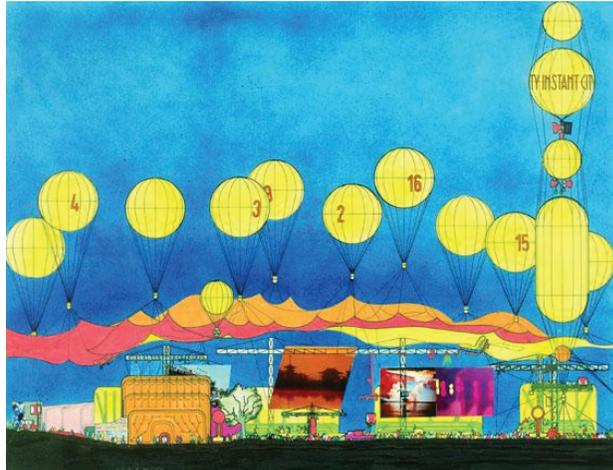
Jene Projekte erscheinen zunächst realitätsfern, sind jedoch als Antwort auf Events wie das Woodstock-Festival zu verstehen. Der Bedarf an Ausrüstung war definitiv vorhanden, denn das Festival hätte damals ohne die Hilfe des Militärs so nicht stattfinden können, da die Leute für so ein Event nicht ausgerüstet waren.¹



Cushicle

Archigram war eine Gruppe Londoner Architekten, Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene, Ron Herron und Michael Webb, die sich in den frühen 1960er Jahren bildete. Nach ihren eigenen Angaben waren sie nur in der kurzen Zeit zwischen 1962 und 1964 alle zur gleichen Zeit am selben Ort, d.h. in der Zeit ihrer ersten großen Einzelausstellung »Living City« (ICA London, 1963). In dieser Zeit produzierten sie eine Reihe von radikalen, phantastischen, provokativen wie einflussreichen Projekten, die auf mechanischen Erfindungen beruhten und den Einfluß der Pop-Kultur spiegelten: »Plug-In City«, »Living Pod«, »Instant City«, und »Ad Hoc« neben anderen.²

¹ Vgl. Sadler, Simon (2005): Archigram. Architecture without architecture. S. 129.
² Zitat: <http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/archigram/biografie/>. zugegriffen am 19. 4 2010

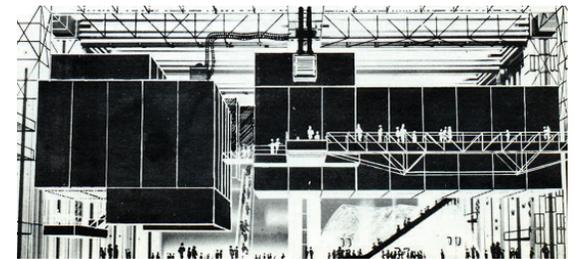
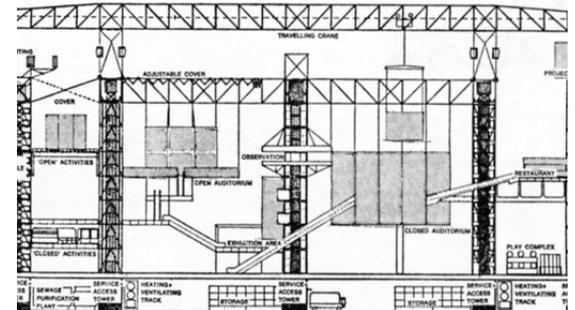
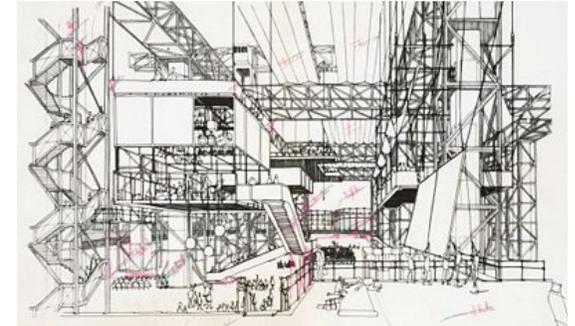


Als weiteres Beispiel für das steigende Interesse an Freizeiteinrichtungen sei ein Projekt namens „Fun Palace“ von Cedric Price anzuführen, der einerseits der englischen Philosophie der „Pleasure Grounds“ aus dem 18. Jahrhundert entstammt, welche durch großzügige Flächen zum Spazieren, sich Amüsieren und vom Tratsch gekennzeichnet war und andererseits den aktuellen Diskurs über Cyborgs, innovativen Neuerungen und dem aufgeschlossenen „Monty-Python-Sense of Humor“ entspringt. Price betrachtete den „Fun Palace“ als eine kreative und pädagogisch wertvolle Freizeitbeschäftigung, die durch den nachkriegszeitlichen Rückgang der Arbeitsstunden und die fortschreitende Automatisierung vieler Arbeitsplätze ein wichtiger Faktor für die britische Gesellschaft werden sollte.

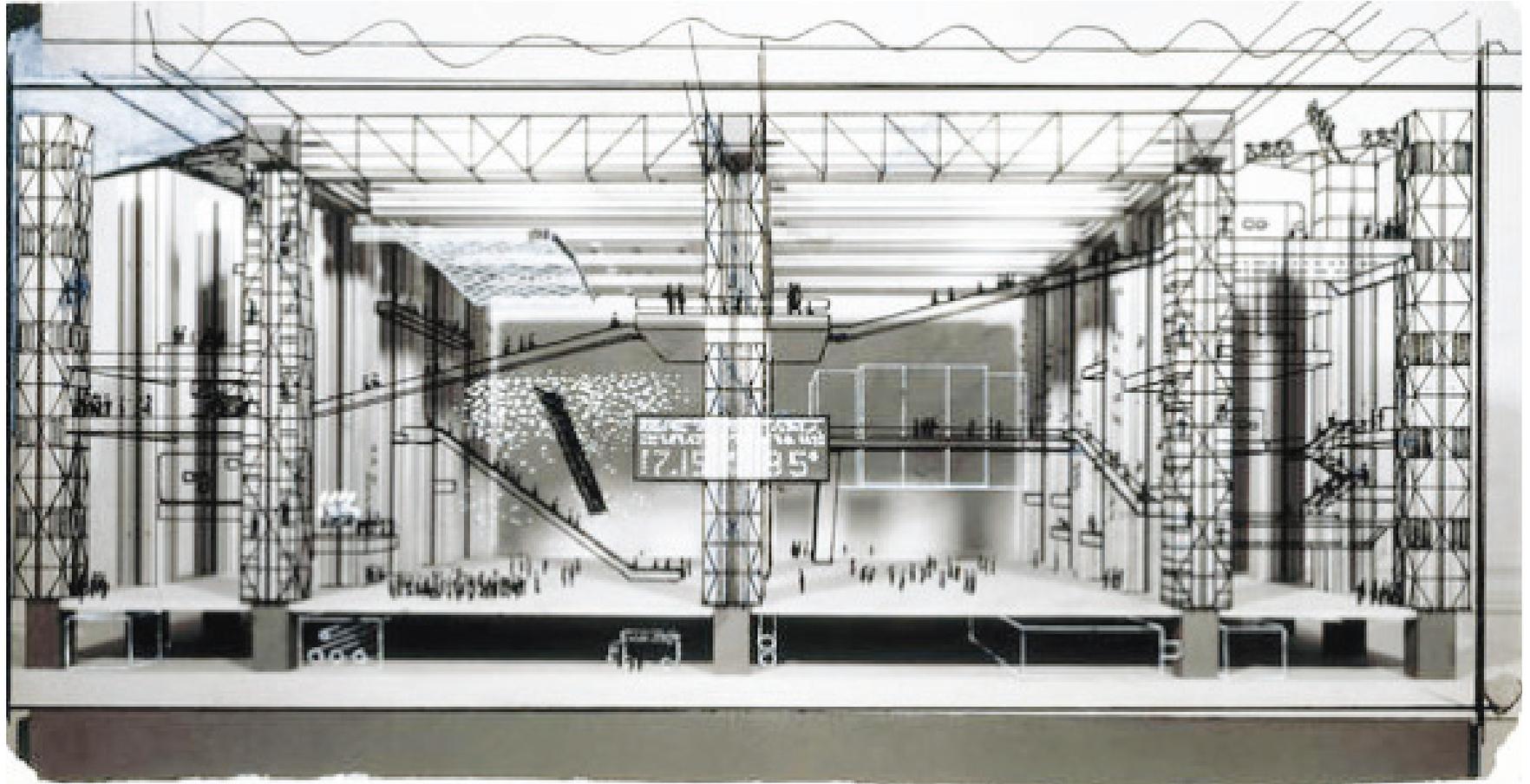
Freizeit wurde generell zu einem der sozialen, wirtschaftlichen, politischen sowie architektonischen Hauptthema Großbritanniens und findet sich 1959 auch im Programm der Arbeiterpartei. Britische Sozialkritiker und Politiker suchten nach Möglichkeiten um die Arbeiterklasse weg von Müßiggang und nicht akzeptierbaren Formen des Zeitvertriebes wie Gewalt, Alkoholismus und politische Revolution zu lenken. Vorgeschlagen wurde eine neue Umgebung die zur Erholung, Weiterbildung und zum Konsum anregen sollte und so mit einem konstruktiven und produktiven Zeitvertrieb unterstützt. Die Idee war gleichsam ein „laboratory of fun“, dessen Vermarktungsmodell Einrichtungen für allerlei Aktivitäten wie Tanz, Musik, und Drama beinhalteten.¹

*.Arrive and leave by train, bus monorail, hovercraft, car, tube or foot at any time YOU want – or just have a look at it as you pass. The information screens will show you what’s happening. No need to look for an entrance – just walk in anywhere. No doors, foyers, queues or commissionaires: it’s up to you how you use it. Look around – take a lift, a ramp, an escalator to wherever or whatever looks interesting. “Choose what you want to do – or watch someone else doing it. Learn how to handle tools, paint, babies, machinery, or just listen to your favorite tune. Dance, talk or be lifted up to where you can see how other people make things work. Sit out over space with a drink and tune in to what’s happening elsewhere in the city. Try starting a riot or beginning a painting – or just lie back and stare at the sky.”What time it is? Any time of day or night, winter or summer – it really doesn’t matter. If it’s too wet that roof will stop the rain but not the light. The artificial cloud will keep you cool or make rainbows for you. Your feet will be warm as you watch the stars – the atmosphere clear as you join in the chorus. Why not have your favorite meal high up where you can watch the thunderstorm? We are building a short-term plaything in which all of us can realize the possibilities and delights that a 20th century city environment owes us. It must last no longer than we need it.*²

¹ Vgl <http://www.cca.qc.ca/en/collection/283-cedric-price-fun-palace>, zugegriffen am 19.4 April, auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung
² Zitat: Price, Cedric; Isozaki, Arata; Keiller, Patrick; Koolhaas, Rem; Obirst, Hans Ulrich (2003): Re: CP, S. 31



Fun Palace



Fun Palace

Diese Projekte zeigen einerseits das Verlangen der damaligen Zeit nach Freizeitaktivitäten und gutem Entertainment, und weisen andererseits auf eine neue Art des Bauens hin, die wiederum dem Geist der Zeit entspringt und durch ihre leichte und vor allem flexible Konstruktion charakterisiert ist. All diese Bauten beinhalten neue Technologien, die als Antwort auf die Entwicklungen der 60er-Jahre gesehen werden können, wie etwa das Apollo-Luftfahrprogramm, das Sea-Lab, das Luftkissenfahrzeug und die Boeing 707, die alle Produkte des Kalten Krieges waren. Auch war es die Zeit der Pneus, die einen Ideenreichtum einer neuen Generation von Architekten hervorrief. Es war nicht nur die neue Form, die reizte, sondern auch ihre inhärenten Eigenschaften. Als erstes sei ihre Art sich der Umgebung anzupassen und ihre Kurzlebigkeit genannt, die eine klare Differenzierung gegenüber der Monumentalität und statischen Form der Moderne bildet. An zweiter Stelle die vergleichbar günstige und simple Konstruktion, die einen demokratischen Zugang für alle Interessierten ermöglicht und so wiederum den Geist der Zeit traf. Drittens ihre Wiederverwendbarkeit, die den Traum von unlimitierten Ressourcen wahr werden lässt. Und zuletzt die Möglichkeit spielerisch an die Sache heranzugehen. Ein Aspekt, der vor allem bis dato in der modernen Architektur fehlte.

All diese Entwicklungen im Bereich des Bauens, sowie Erfindungen wie TV und verschiedener Apparate zur Verstärkung und Verzerrung von Instrumenten legen den Grundstein

für die großen Rockshows der kommenden Jahre und sind zugleich mit für ihren enormen Erfolg verantwortlich.¹

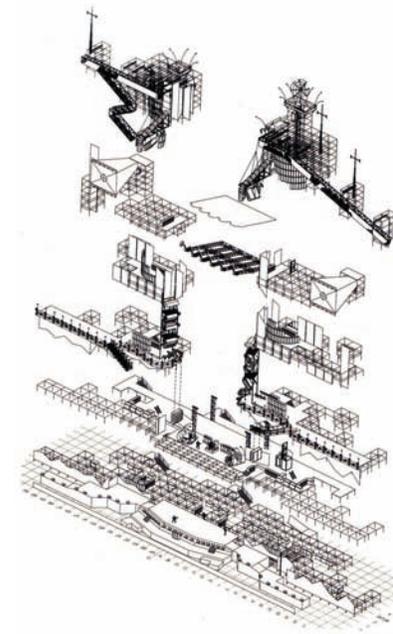
„Clap your hands, Mick Jagger commands Webley, and 70 000 people obey.“ It looks like one of those mass callisthenics demonstrations the chinese used to go for. yeah yeah yeah woo, he prompts in the middle of "brown sugar" and yeah yeah yeah woo we reply .. „

in a successful stadium rock show, the audience becomes the event as much as the performers or the set.“

Salman Rushdie

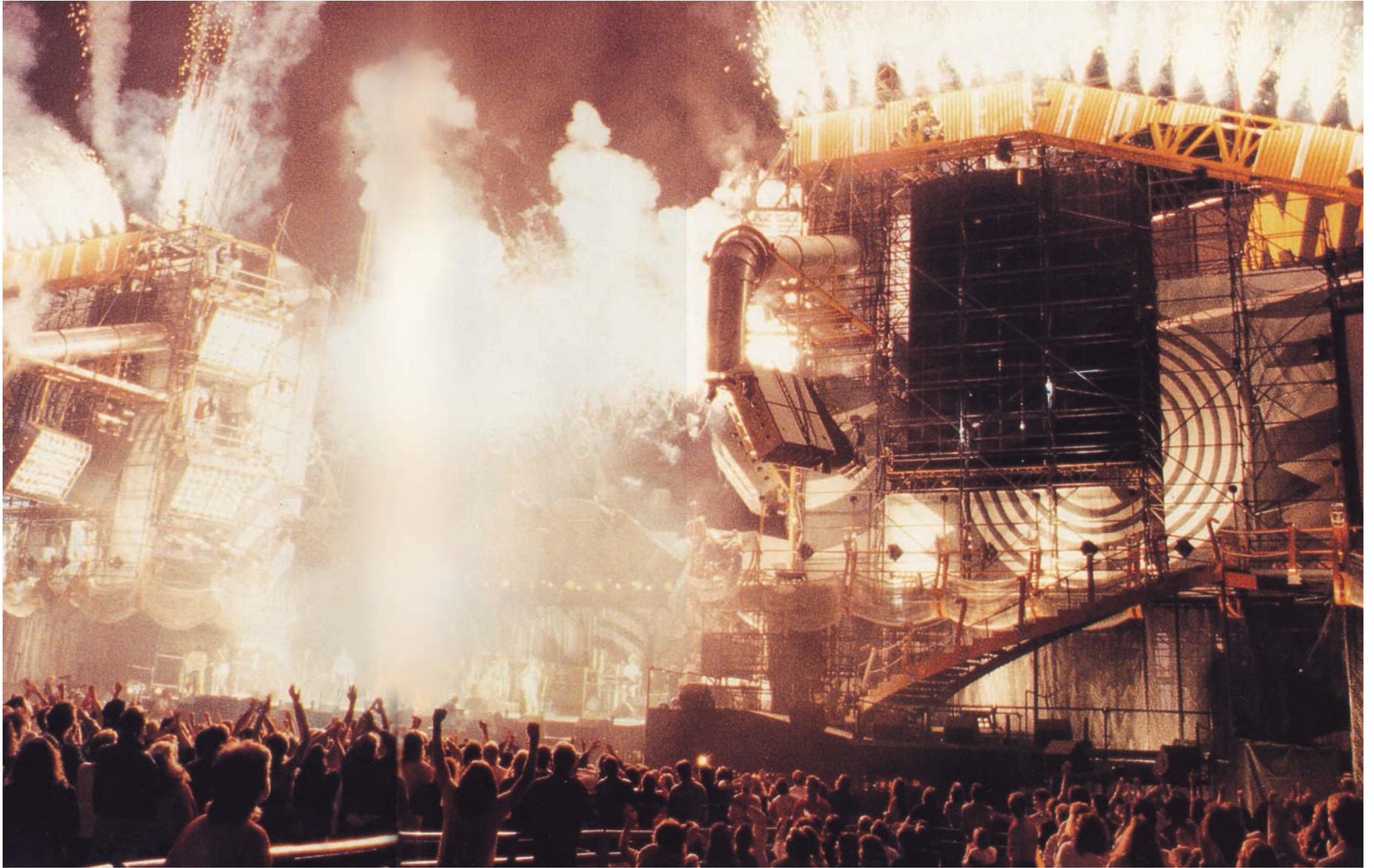
Mark Fisher, ein Schüler Archigrams an der Architectural Association School of Architecture in London wurde daraufhin der einflussreichste Architekt im Bereich der beweglichen Bühnenarchitektur und stattete fortan Künstlergruppen wie Pink Floyd, die Rolling Stones und U2 für ihre Welttourneen aus. Am Beispiel Pink Floyds lässt sich beispielhaft beschreiben welche Ausmaße Rockshows erreichen können: Für jeden Auftritt performte die Band auf einer Fläche, die

3 komplette "mammoth stage sets" einnahm. Eine davon hatte die Abmessungen von rund 58m x 35m und zusammen bestanden sie aus 70 Tonnen Stahl und wurden in insgesamt 33 Trucks quer durch Nordamerika transportiert. Zusätzlich waren 8 Tourbusse, 18 Produktions- Power und Catering-trucks mit der 200 köpfigen Crew unterwegs.²



The Rolling Stones - Steel Wheels - Explosionszeichnung

¹ Vgl. Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 16-19.
² Vgl. http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-9296366_ITM, zugegriffen am 27.4.2010, auszugsweise übersetzt, Eigenübersetzung.



The Rolling Stones - Steel Wheels

BEHIND THE SCENES

Die Choreografie der Konstruktion

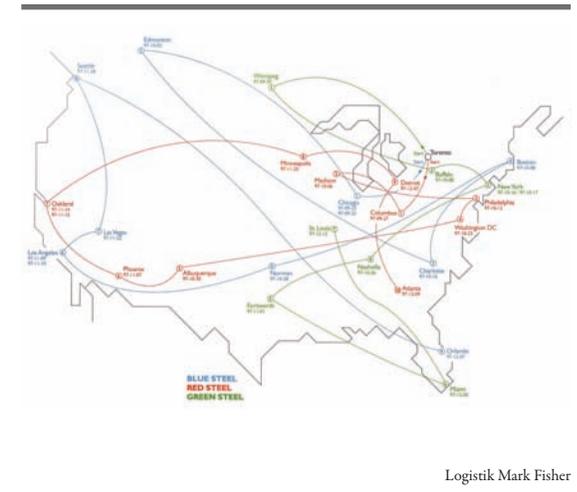
Auch wenn ein Publikum total ausgelaut durch die Performance der Band und der spektakulären visuellen Effekte das Gelände verlässt, so spielen doch logistische Faktoren eine wichtige Rolle um den Gesamterfolg solch einer Tour zu gewährleisten.¹

Der Großteil der gigantischen Rockshows findet dabei in Sportstadien statt. Diese ermöglichen zwar einerseits viele Ticketverkäufe, andererseits bieten sie jedoch keinerlei Infrastruktur für technische Bühnenarchitektur. Diese muss demnach mittels temporärer Strukturen für Schall, Licht und Bühnenbild hergestellt werden und zusätzlich vor Witterungseinflüssen schützen.

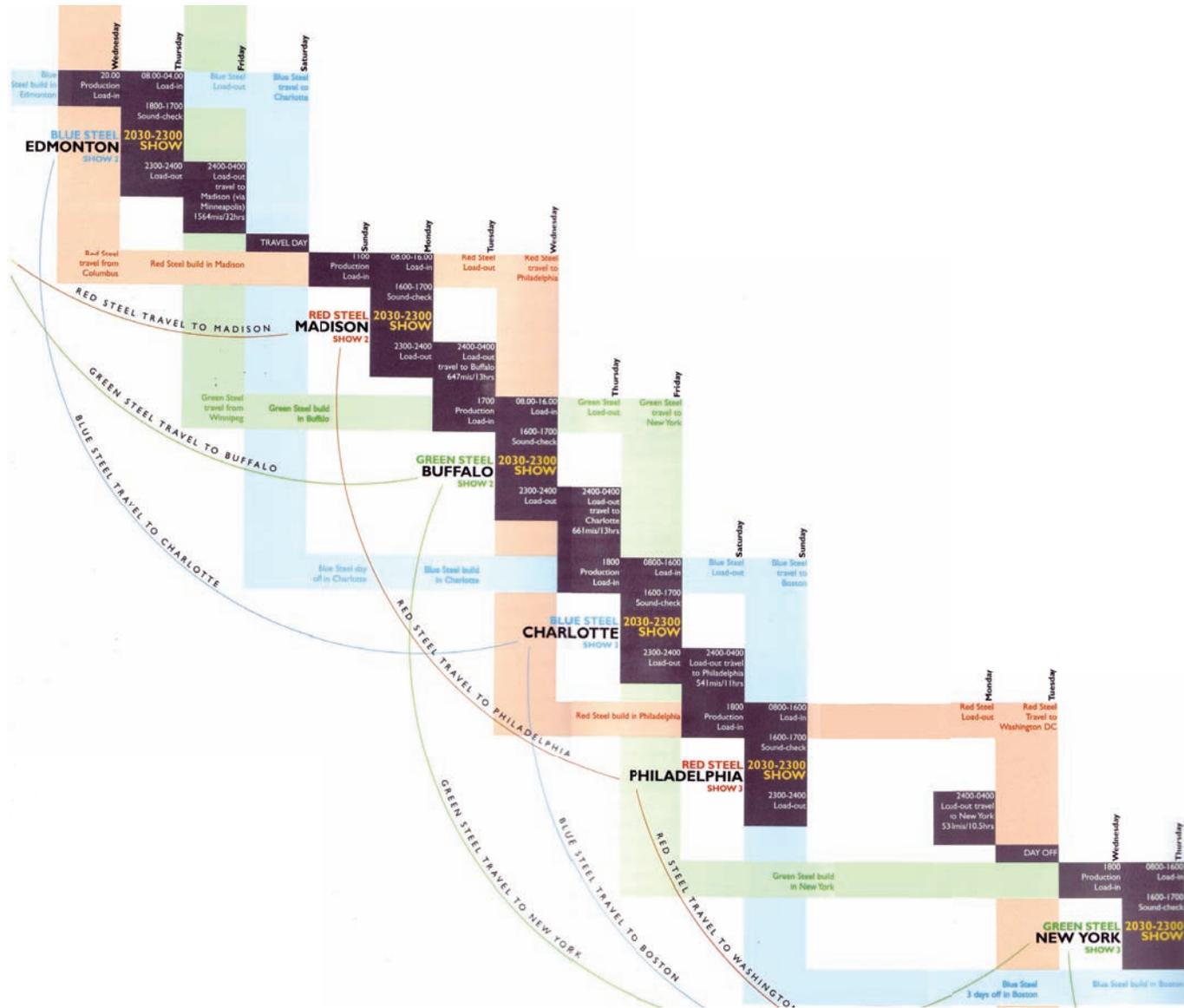
Eine große Bühne, wie die der „Bridges to Babylon“-Tour der Rolling Stones, benötigt zum Beispiel rund 5 Tage um aufgerichtet und wieder abgebaut zu werden. Mit einem Kostenfaktor von rund 1 Million Dollar pro Show sind jedoch 3 - 4 Auftritte pro Woche notwendig um ökonomisch rentabel zu sein. Dies findet zudem in Städten statt, die rund 400 Meilen voneinander entfernt liegen und es erfordert einen ausgefeilten Zeitplan, der mit einer einzigen Bühne, die in

linearer Sequenz von Stadt zu Stadt gebracht wird, nicht zu erreichen ist.

Dieses Problem wird dadurch gelöst, dass die Bestandteile der Bühne in zwei Anteile zerlegt werden: Eine Hightech-Ausstattung, die alle dekorativen Elemente, Video und Soundequipment beinhaltet, und dem restlichen Lowtech-Equipment, welches als Basis dient. Dieser Lowtech-Teil wird gemietet – der Hightech-Teil ist Maßanfertigung. So werden 2 - 3 Sätze der Lowtech-Ausstattung zusammen mit einer dafür ausgebildeten Crew parallel von Stadt zu Stadt transportiert, wo diese mit Hilfe von ansässigen Hilfskräften errichtet werden. Schnell hat sich ein dafür spezialisiertes Gewerbe entwickelt, welches wiederum Erneuerungen, wie einfach stapelbare Stahlgerüste, sowie wasserbeschwerte Fundamente und sich selbst aufrichtende Turmsysteme verbucht.¹



¹ Vgl. Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 88-91.



AFTER SHOW PARTY?

*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*³

*Live Events von außergewöhnlicher Größenordnung haben das Genre der Pop/Rockmusik auf eine neue Ebene gehoben und setzten zugleich neue Maßstäbe. Es stellt sich jedoch die Frage ob die Ära dieses kulturellen Phänomens einem Ende zugeht.*⁴

In einem Business, das verglichen mit anderen sehr früh globalisiert wurde, gab es bis vor rund 10 Jahren einige wenige so genannte Weltstars. Die Majorlabels (Universal Music Group, Sony Music Entertainment, EMI Group und Warner Music Group) zogen es bis dato vor wenige Künstler mit hohen Verkaufsabsätzen zu beschäftigen als viele kleinere mit geringen Verkaufszahlen. Die Zahl der Bands und Solokünstler die sich eine aufwendige Show und Welttournee leisten können und über ein ausreichend großes Publikum verfügen nimmt jedoch zunehmend ab.¹

Auf gewisse Weise lässt sich dieser Wandel wiederum auf die „baby-boomers“ und deren Kultur zurückführen, deren riesige Fangemeinde einer vergleichbar geringen Anzahl von Bands gegenüberstand. Der heutige Markt der populären Musik unterliegt einer Marktzersplitterung, welche eine Bandbreite an Musikgenres und dementsprechend vielen

Bands hervorruft. Neben gängigen Kategorien wie Rap, Indie, House, Hip Hop, Techno und Ambient kommen Jungle, Drum'n'Bass, Goa oder Gangsta Rap. Als Folge dessen streut sich das Publikum und fokussiert sich weniger auf eine Band oder einen Solokünstler. Solch eine Entwicklung lässt sich am gesamten Markt für Freizeitaktivitäten beobachten (vgl. Sport). Während CD- Verkäufe weiterhin sinken und Musik via Internet immer verfügbarer wird, wächst der Anteil der Liveperformances und die Beliebtheit von Festivals unter Jugendlichen und Junggebliebenen. „Die Live-Aufführung ist - anders als eine Musikdatei – eben nicht digital kopierbar.“² Zudem ist das heutige Angebot an Computerspielen und MP3 Playern eines, das vorwiegend alleine konsumiert wird. So werden Liveevents immer mehr zu Gelegenheiten sich mit anderen – gleich Interessierten – zu verabreden und um gemeinsame Erfahrungen zu machen. Festivals, die mehrere Tage andauern und den Zugang zu einer großen Anzahl von

Künstlern gewährleisten, bieten einen idealen Rahmen und erfahren konstant einen jährlichen Zuwachs an Besucherzahlen.²

Demnach sind die Menschen immer noch bereit für Ereignisse wie Konzerte oder auch Begegnungen mit Stars oder Merchandising gutes Geld zu zahlen. Dadurch werden Livekonzerte für viele Künstler wichtige Einnahmequellen und dienen nicht wie noch vor wenigen Jahren dazu den Absatz der eigenen Platte zu steigern. Konzertticketpreise reagieren auf diese Entwicklungen und steigen stetig an. Denn während in den 60er Jahren ein Konzertticket noch rund halb so viel wie ein Album kostete, erreicht es heutzutage für Topacts wie Madonna Preise zwischen 80 und 500 Euro.

Selbst eine High Definition Aufnahme des Gigs oder ein grisseliges Handyvideo können das Liveerlebnis nicht erset-

*Selbst eine High Definition Aufnahme
des Gigs oder ein grisseliges Handyvideo
können das Liveerlebnis nicht ersetzen.¹*

zen.¹ Dieser Umstand kann nun für lokal agierende Künstler von Nutzen sein. Denn solange nur das Kunstwerk aber nicht der Künstler reproduziert werden kann, ist kein Ende der Popkultur in Sicht!

So ist einerseits am globalen Markt ein Rückgang zu beobachten, während regionale Märkte immer wichtiger werden und vor allem lokale Eigenheiten und Qualitäten wieder mehr in den Vordergrund rücken.¹

¹ Vgl. <http://www.goethe.de/kue/mus/pop/de5734608.htm>, zugegriffen am 19.4.2010
² Vgl. <http://www.goethe.de/kue/mus/pop/de3629714.htm>, zugegriffen am 19.4.2010
³ Vgl. Benjamin, Walter (2006): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
⁴ Vgl. Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture



Aftermath

POPCULTURE REVISITED

vom Sportstadion zum Pop Music Center

Sinkende Plattenverkäufe und ein steigendes Interesse an Liveevents zwingt die Musikindustrie zum Umdenken. Es bedarf neuer Vermarktungsmodelle, sowie einer neuen Architektur.

Die Auswirkungen der Popkultur haben traditionelle Auftrittsorte verändert, da die Modelle der vorherigen Jahrhunderte für Ereignisräume größtenteils Aneignungen von alten Theaterformen, wie Mehrzwecktheater, Amphitheater und Sportstadien waren. Während solche adaptiven Modelle weiterhin einzelne Ereignisse beherbergen, scheitern sie daran, keine Zusammenhänge zu den neuen Formen der Produktion, Aufführung und des Konsums an Livemusik herzustellen.¹

Wie bereits erwähnt, sind nur noch wenige Künstler international so etabliert um an den Erfolg und damit an die Größe der Rockshows der 80er Jahre anzuknüpfen. Zeitgleich steigt jedoch durch den Vertrieb via Internet die Gesamtanzahl der Künstler. Diese Entwicklung fordert ein neues Konzept der Veranstaltungsarchitektur. Sinngemäß wird die Nachfrage nach mittelgroßen Bühnen steigen, während Sportstadien

immer weniger Verwendung am Livesektor finden werden. Die Idee eines „Pop Music Centers“ basiert auf diesen Überlegungen, und kombiniert sie mit Zusatzeinrichtungen, um die Entstehung und Vermarktung von Popmusik zu integrieren, Kreativität zu fördern und diese wiederum erfahrbar zu machen. Es entspricht der Idee eines Festivals, welches jedoch innerstädtisch und ganzjährig stattfindet.

¹ Vgl. http://www.rpmc.com.tw/html/result_team1_e.html, zugegriffen am 15. April 2010, auszugsweise übersetzt, Eigenübersetzung

TAIPEI CALLING

Warum Taipeh?

Derzeit verfügt Taiwan über eine Vormachtstellung im Bereich der chinesisch sprachigen Musikindustrie, denn Studien zufolge gehen 80% der konsumierten mandarinischen Musik auf taiwanische Künstler zurück. Mandarin (Hochchinesisch) wird von über 880 Millionen Menschen gesprochen und ist somit die weltweit meistgesprochene Muttersprache. Die Regierung Taiwans hat diese Chance erkannt und sich somit zum Bau eines "Pop Music Centers" ausgesprochen.

Das Projekt wurde 2004 vom Council for Cultural Affairs vorgeschlagen und vom Ministerium für Wirtschaft mit einer Subvention von NTD 9 000 000 000 freigegeben (Euro 215,000.000,00). Es soll die lokale Musikindustrie unterstützen und durch seine Kreativität bereichern.¹

¹ Vgl. elektronischer Abzug: "Taipei Pop Music Center, International Competition, Department of Cultural Affairs Taipei City Government" URL: http://www.tpmc.com.tw/html/download_c.asp, zugegriffen am 15. April 2010; auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung

"Culture is part of our life. Enjoying art is what people should have and what the government should provide.

A country in constant progress and a well established government shouldn't just provide for the aged and the newborn or passively provide sustenance. They have to nurture and enrich people's spiritual life."

Zhong Jiabin
Head of Minister's Office of the Council for Cultural Affairs

there is only one thing to do when you have
GONE TOO FAR and thats to
GO FURTHER

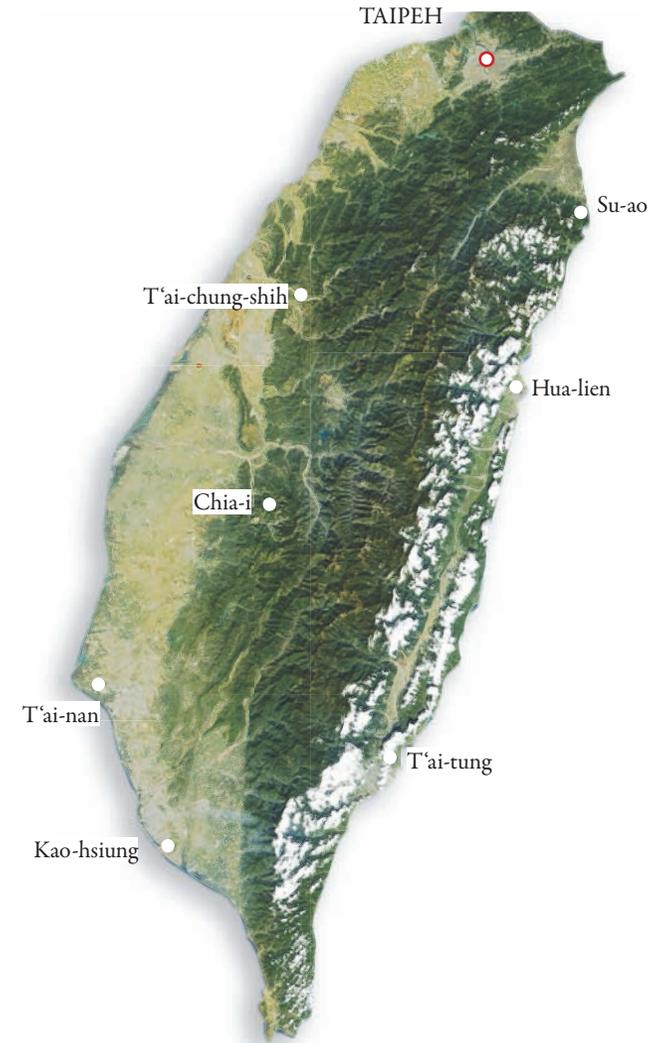
Jean Cocteau

TAIWAN

Südostasien, maritime **Grenzen:** Pazifischer Ozean, **Abmessungen:** rund 394km x 144km, **Küstenlinie:** 1.566 km, **Fläche** 35 980km² (davon 32,260 Land 3,720 Wasser), **Weltrang** 138, **Einwohner:** ca. 23 000 000 (entspricht 642,4 Einwohner pro km²), **Hauptstadt:** Taipeh, **Höchste Erhebung:** Yu Shan (übersetzt: Jadeberg) 3952m, **Ethnische Gruppen:** Taiwaner (inklusive Hakka) 84%, Chinesen 14%, andere 2%, **Religion:** Buddhismus, Taoismus, Christentum. **Sprachen:** Mandarin (Hochchinesisch), Taiwanisch und Hakka Dialekte. **natürliche Ressourcen:** Kohle, Gas, Kalkstein, Marmor sowie Asbest. **Naturgewalten:** Erdbeben, Taifune, **Umweltprobleme:** Luftverschmutzung, Wasserverunreinigungen ¹



¹ Vgl. <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/tw.html>, zugegriffen am 15. April 2010
Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Taiwan>, zugegriffen am 15. April 2010



Satellitenfoto Taiwan

ERDBEBEN

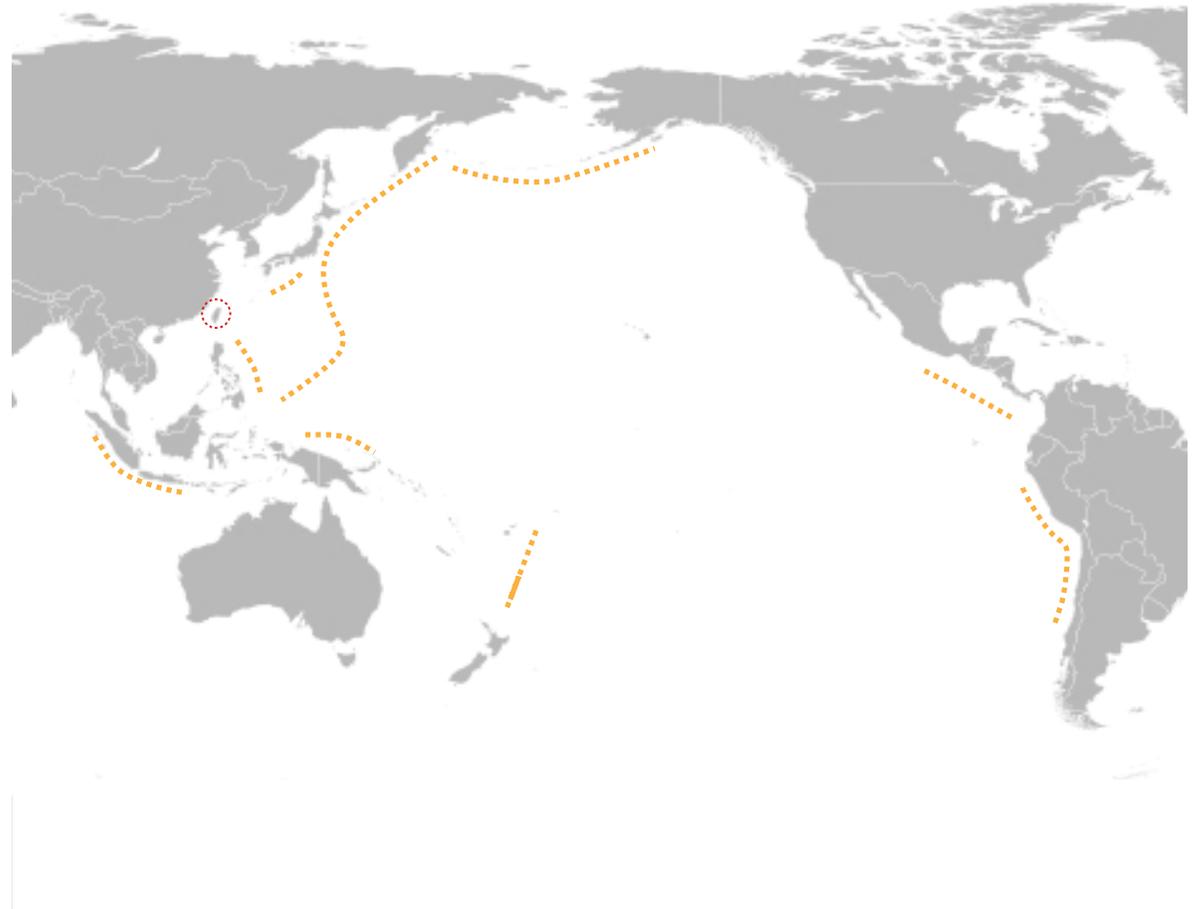
Taiwan liegt auf der Westkante des Pazifischen Feuerringes (der "Pacific Ring of Fire"), wo die Philippinische Platte mit der Eurasischen Platte zusammenstößt. Durch die Kollision der beiden Platten ist Taiwan durch häufige tektonische Aktivitäten beeinflusst. Bis heute wurden 42 aktive Bruchlinien in Taiwan ermittelt.

95% der Erdbeben nahe Taiwans sind jedoch nicht zu spüren. Dem "Central Weather Bureau" nach zufolge gab es von 1991 bis 2006 18.500 Beben, von denen rund 1000 spürbar waren. Durchschnittlich einmal pro Jahr kommt es zu einem Erdbeben dessen Stärke katastrophale Folgen hat. Im vergangenen Jahrhundert wurden 9 Beben mit 7,0 oder größerem Wert auf der Richter-Skala gemessen, welche auch zu schweren Unfällen und Sachschäden führten.

Innerhalb der Stadtgrenzen Taipehs befinden sich 4 inaktive Bruchlinien. Das bedeutet, dass alle spürbaren Erdbeben Taipehs bis dato außerhalb verursacht wurden.

Die natürliche Topografie sowie Lage Taipehs verstärkt jedoch seismische Aktivitäten und erhöht die Möglichkeit größerer Schäden.¹

¹ Vgl. elektronischer Abzug: "Taipei Pop Music Center, International Competition, Department of Cultural Affairs Taipei City Government" URL: http://www.tpmc.com.tw/html/downall_e.asp, zugegriffen am 15. April 2010; auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung
² Vgl. <http://www.taiwantourismus.de/LandundLeute/Hintergrund/Klima/tabid/66/portallid/0/Default.aspx>, zugegriffen am 15. April 2010



KLIMA



„Es gibt kein schlechtes Wetter, nur schlechte Kleidung“

Die höchste Erhebung YuShan (3952m) unterteilt die Insel Taiwan in zwei Klimazonen. Im Norden findet man ein subtropisches Klima, während im südlichen Teil unter Berücksichtigung der klimatischen Einflüsse der jeweiligen Höhenlagen tropisches Klima vorherrscht. In der Zeit von November bis Februar liegt der Norden Taiwans im Einflussbereich des Nordwestmonsuns, welcher geringe, jedoch länger andauernde Regenfälle mit sich bringt. Der Südostmonsun im Süden der Insel bringt von November bis Februar meist nachmittags für eine Stunde sehr starken Regen.²

Sommer: Mai - September

Winter: Dezember - Februar

Durchschnittstemperatur 22,6°C

Niedrigste Temperatur im Jänner 13,3°C

Höchstemperatur im Juli 34,1°C

Luftfeuchtigkeit: 80%

Niederschlag 2325mm/Jahr (zum Vergleich London: 746)

Regentage: 170 Tage/Jahr (zum Vergleich London: 119)

Taifune: 7,25 pro Jahr

TAIPEH

Koordinaten: 25°2'N, 121°32'O, Höhe: 48m, Fläche: 271,8km2, Einwohner (2009): 2 612 605, Bevölkerungsdichte: 9 612 Einwohner je km2, Zeitzone: UTC+8¹



City Hall Station



Taiwan Temple



Blick vom Taipei 101



Taipeh Häuserblock



Taipeh 101



Taipeh Häuserblock



Stadtoiertel Taipei

- 1 Beitou
- 2 Shilin
- 3 Datong
- 4 Zongshan
- 5 Songshan
- 6 Neihu

- 7 Wanhua
- 8 Zhongzheng
- 9 Da'an
- 10 Xinyi
- 11 Nangang
- 12 Wenshan

1 Vgl. URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Taipeh>, zugegriffen am 15. April 2010

darauffolgende Information im Kapitel „Taipeh“ und „Nangang“ sind folgender Quelle entnommen:

Vgl. elektronischer Abzug: "Taipei Pop Music Center; International Competition, Department of Cultural Affairs Taipei City Government" URL: http://www.tpmc.com.tw/html/download_c.asp, zugegriffen am 15. April 2010; auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung

TOPOGRAFIE

Die Berge rund um das Becken Taipehs befinden sich hauptsächlich im Norden und Osten, und erstrecken sich weiter nach Süden. Der Qixing im Norden ist der höchste Berg der Stadt und fällt vom höchsten Gipfel im Norden zu den niedrigen Hügeln im Süden hin ab. Der schlummernde Vulkan Datun formt das Gebiet Beitou und Yangmingshan zu einer geothermischen Landschaft mit heißen Quellen.

Die Hügel von Sishou sowie das Erge Gebirge befinden sich im Südosten der Stadt in relativ geringer Höhenlage.

Im Westen und Süden bilden die Flüsse Danshui und Xiandian die Stadtgrenze. Der Jilong-Fluss teilt das Stadtzentrum von den nördlichen Bezirken Zhongshan und Neihu.





STADTENTWICKLUNG

Bis zum 18. Jahrhundert war Taipeh das Umland der Ketagalan. 1709 begann Chen Laizang mit der Besiedelung des Taipeh Beckens. Die erste Ansiedlung war ein am Ostufer des Danshui gelegenes Handelsdorf mit Hafen namens Manga, heute Wanhua.

Zu Beginn der 1870er Jahre wurde mit dem Ausbau Taipehs zu einer richtigen Stadt begonnen. 1884 war Taipei mit einer Stadtmauer und 5 Toren umgeben und ein Jahr darauf vom damaligen Provinzgouverneur Liu Mingchuan zur Stadt erhoben. Nach der Niederlage des Kaiserreichs China im sinojapanischen Krieg 1895 wurde Taiwan japanische Kolonie. Taipeh wurde daraufhin mehrmals umgeplant und schließlich zur Großstadt. Der größte Teil der heutigen Straßenordnung entstand in der damaligen Zeit. 1945 wurde Taiwan wieder eine Provinz Chinas. Die Stadt wurde nach und nach zum politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Zentrum Taiwans und ist heute einer der wichtigsten asiatischen Städte.



1884, markiert: Stadtmauer



1904



1945



2007

VERKEHR

Das Verkehrssystem Taipehs verbindet die Hauptstadt Chinas mit ihren städtischen Durchgangsstraßen, Schnellstraßen, Autobahnen, Eisenbahnen, S-Bahnen, Hochgeschwindigkeitsbahnen und Flughäfen zu In- und Ausland.

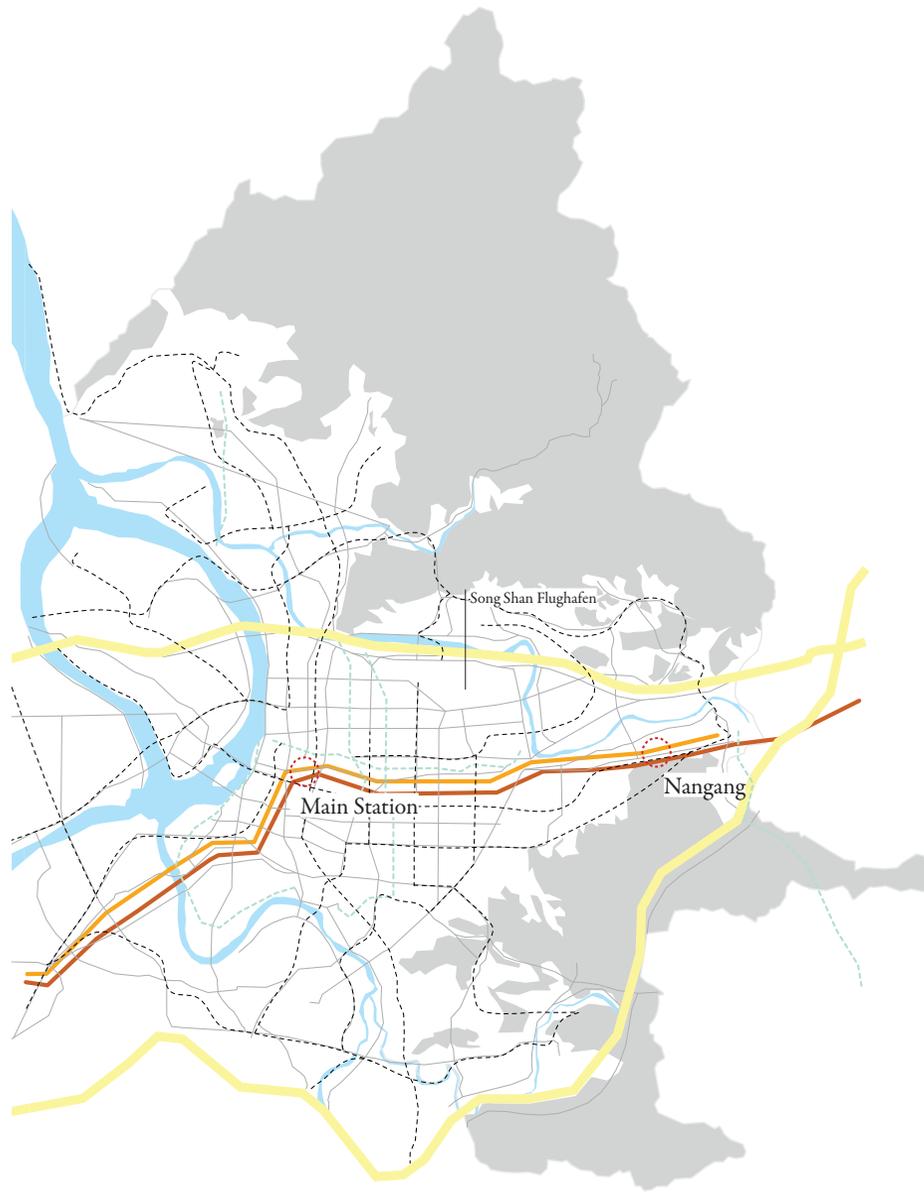
Die städtischen Durchgangsstraßen befinden sich alle innerhalb des Taipeh Becken und sind im Schachbrettmuster angeordnet. Schnellstraßen quer durch das Zentrum und entlang der südlichen, östlichen und nördlichen Stadtgrenzen verbinden Zentrum und Vororte. Im Norden und Süden befinden sich 2 Autobahnen die einen schnellen Zugang zu anderen taiwanischen Städten herstellen.

Im Inneren der Stadt umfasst das infrastrukturelle Netz Eisenbahnen, Autobahnen, S-Bahnen und Bus. Die MRT (Mass Rapid Transit)/TRTS dient Fahrgästen im Stadtgebiet Taipehs als einfache und schnelle Transportmöglichkeit. Insgesamt sind 172,5km MRT/TRTS geplant, wovon 91.4km derzeit fertig gestellt und in Betrieb sind. Davon befinden sich 66.3km und 61 Stationen des MRT / TRTS Netzes in Taipeh. An Wochentagen ermöglicht es die MRT/TRTS zudem rund 1.4 Millionen Bewohnern der umliegenden Vororte zu ihren Arbeitsplätzen im Zentrum Taipehs zu gelangen.

Taiwan Railway Administration sowies Taiwan High Speed Rail knüpfen an die zentralen Verkehrsknotenpunkte innerhalb Taipehs an.

Der Hochgeschwindigkeitsverkehr hat Taiwan zu einer "Ein-Tages-Gemeinschaft" gemacht und ermöglicht mit einer Höchstgeschwindigkeit von 300 km/h in weniger als 2 Stunden von Taipeh nach Kaohsiung zu gelangen. Zusätzlich verbindet sie touristische sowie geschäftliche Zentren und Erholungsgebiete untereinander.

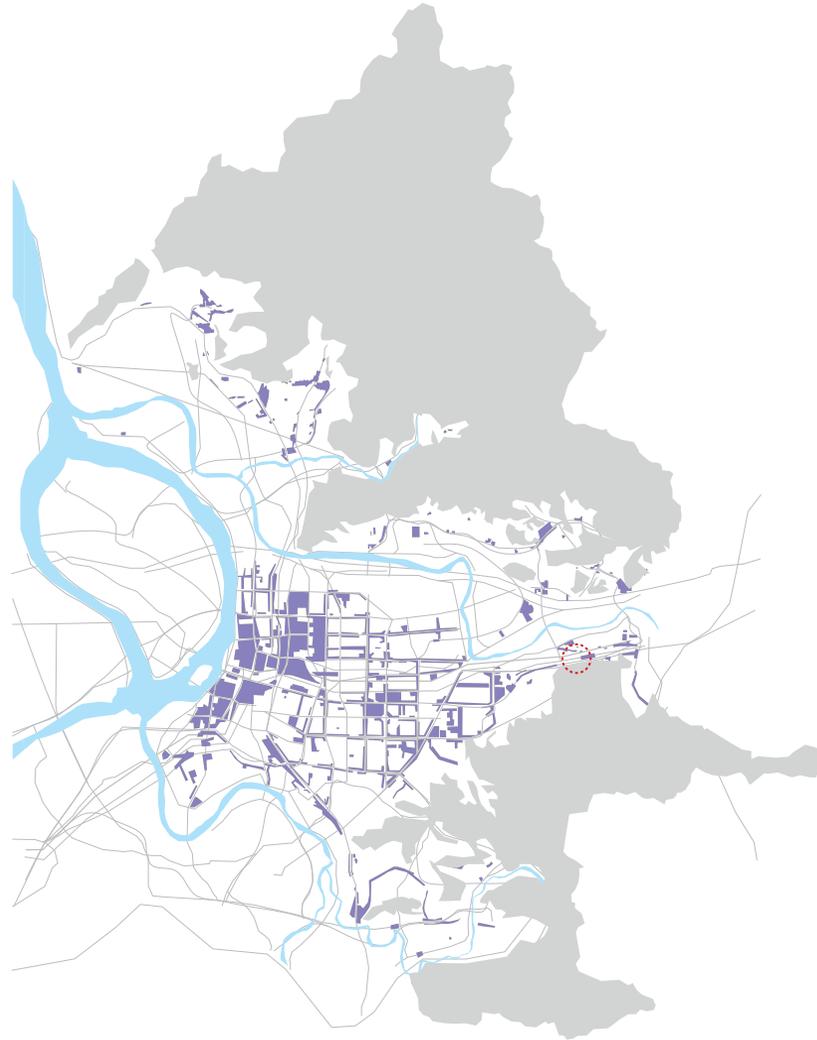
Inzwischen hat die Stadtverwaltung Taipeh's bereits einen Plan zur Schaffung von Fahrradwegen quer durch die Stadt angekündigt, die eine weitere Alternative im Transportwesen darstellen sollen.



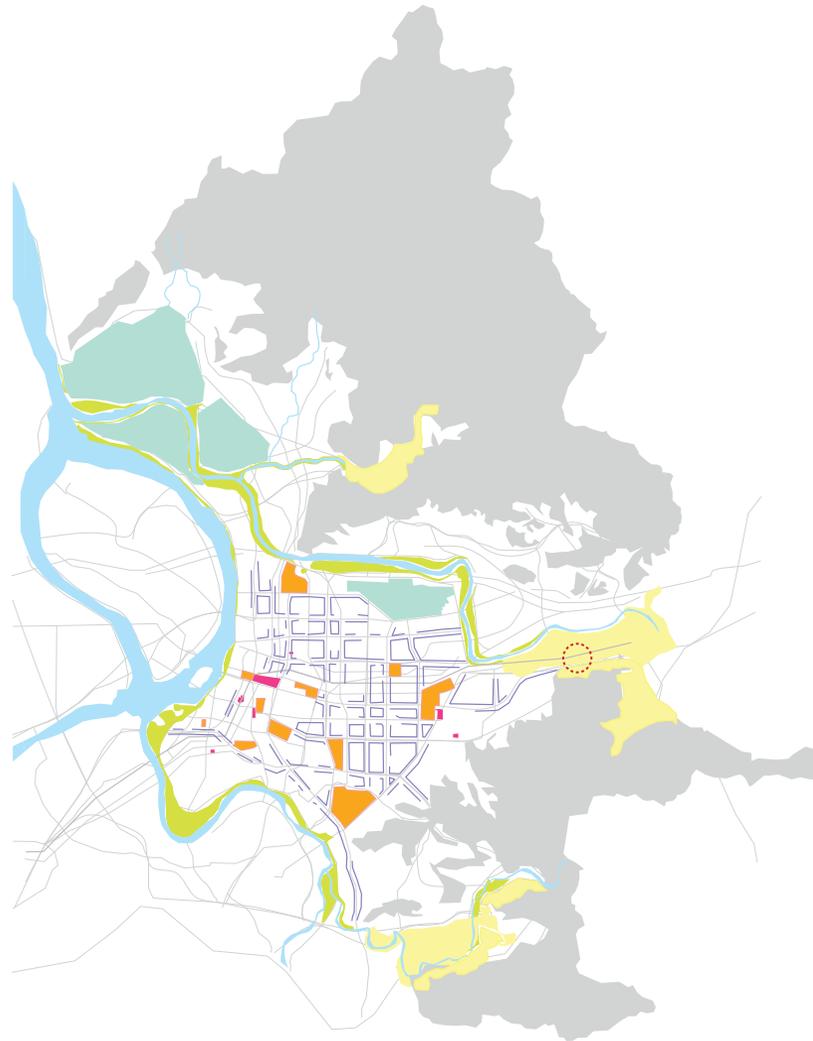
- Freeway
- Railroad
- Arterial Roadway
- - - Expressway
- High Speed Rail

GEWERBEGEBIETE

Mit Ausnahme der Ballungszentren im Westen Taipehs konzentrieren sich Gewerbe, sowie Geschäftsflächen entlang der Hauptstraßen mit einer linearen Verteilung. Diese wurden angesichts des subtropischen Klimas vorwiegend als Arkaden ausgebildet.



FREIFLÄCHEN



Grundsätzlich kann zwischen 2 Typen von Freiflächen unterschieden werden. Diese sind einerseits die durch die natürliche Topografie gestalteten Freiflächen wie Berge oder Flüsse, Vogelschutzgebiete und großzügig angelegte Parks entlang der Flussufer, andererseits die städtische Freiflächen wie Plätze, Parks, Alleen und Fußgängerarkaden.

- Green Boulevards
- Designated Areas
- Riverside Parks
- Large Open Spaces
- Squares

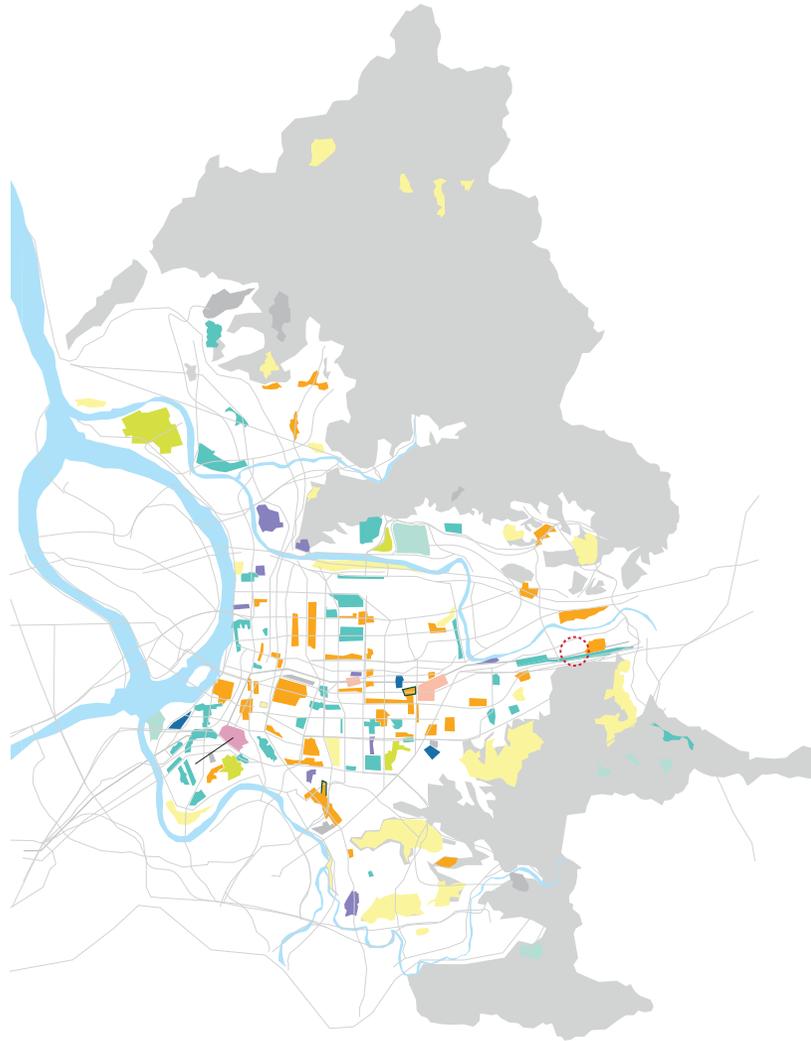
KULTURACHSE

Taipeh 's wichtigste kulturelle Einrichtungen laufen entlang einer imaginären Nord- Süd "Kulturachse". Jene sind die Nationale Taiwanische Universität, das Nationale Geschichtsmuseum, die Chiang Kai-shek Gedenkhalle, das Nationalmuseum Taiwans, das Museum der Neuzeitlichen Kunst, Taipehs Stadtmuseum, Taipei's Museum der schönen Künste, und Taipehs Performing Arts Center, die Shilin Präsidenten Residenz, Taipei's Astronomisches Museum, das Nationale Taiwan Forschungs und Bildungszentrum und das Nationale Palast Museum.

- 1 Palace Museum
- 2 Presidential Residence Park
- 3 Performing Arts Center
- 4 Confucius Temple Art Gallery
- 5 Fine Arts Museum
- 6 City Museum
- 7 Museum of Contemporary Art
- 8 Museum of Speed
- 9 National Taiwan Museum
- 10 Museum of History
- 11 National Theater and Concert Hall
- 12 National Taiwan University



KULTURELLE LANDSCHAFT



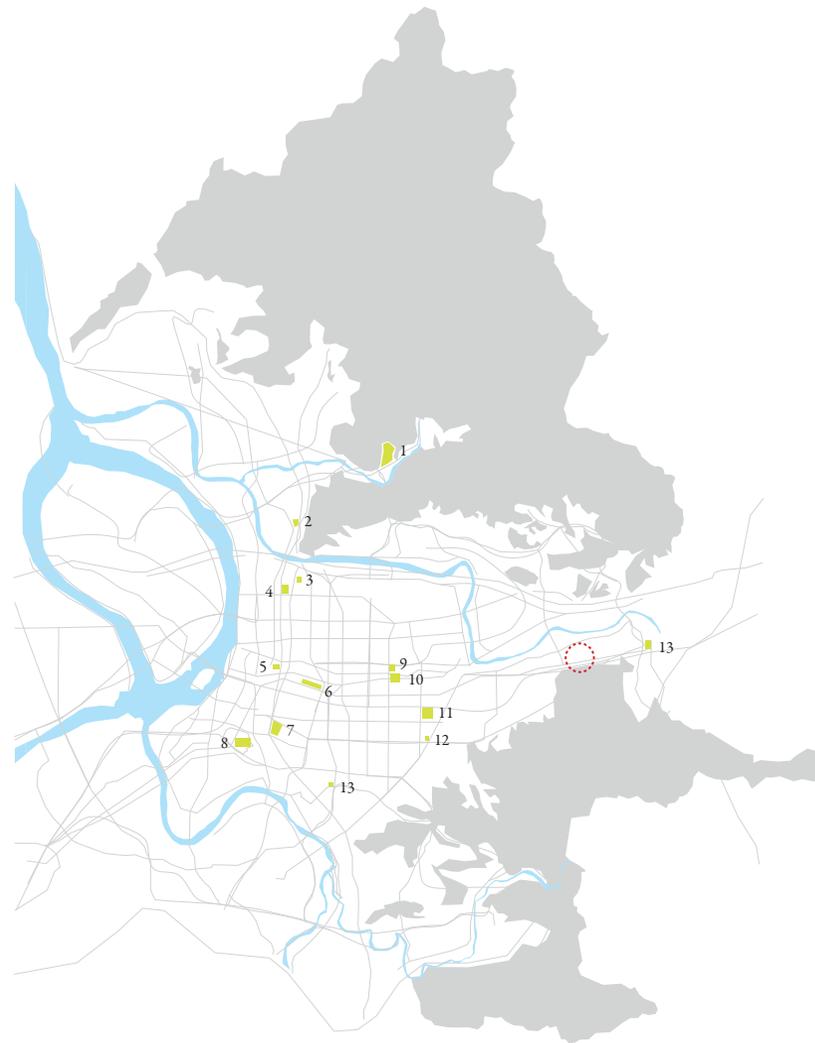
Die Karte zeigt die kulturelle Landschaft Taipehs, einschließlich historischer Sehenswürdigkeiten, historischer Gebäude sowie kultureller Einrichtungen, die die Vergangenheit Taipehs widerspiegeln. Ebenso Einkaufsviertel, Tagesmärkte, Nachtmärkte sowie Grünflächen, die gegenwärtig die Stadt beleben.

Das Zentrum der historischen und kulturell wichtigen Gebäude und Plätze befindet sich dabei in den alten Stadtteilen im Westen, wie etwa Wanhua und Datong.

- Parks
- Historische Gebäude
- Historische Einkaufsviertel
- Neue Einkaufsviertel
- Markt
- Kulturelle Einrichtungen
- Nachtmarkt

VERANSTALTUNGSORTE

- 1 National Palace Museum
- 2 Performing Arts Center
- 3 Fine Arts Museum
- 4 Museum of Urbanismus
- 5 Museum of Contemporary Arts
- 6 Huashan Culture Park
- 7 National Theater Concert Hall
- 8 National Museum of History
- 9 ARENA
- 10 Cultural Center
- 11 Dr. Sun Yat-sen Memorial Hall
- 12 International Convention Center
- 13 Nangang Exhibition Hall

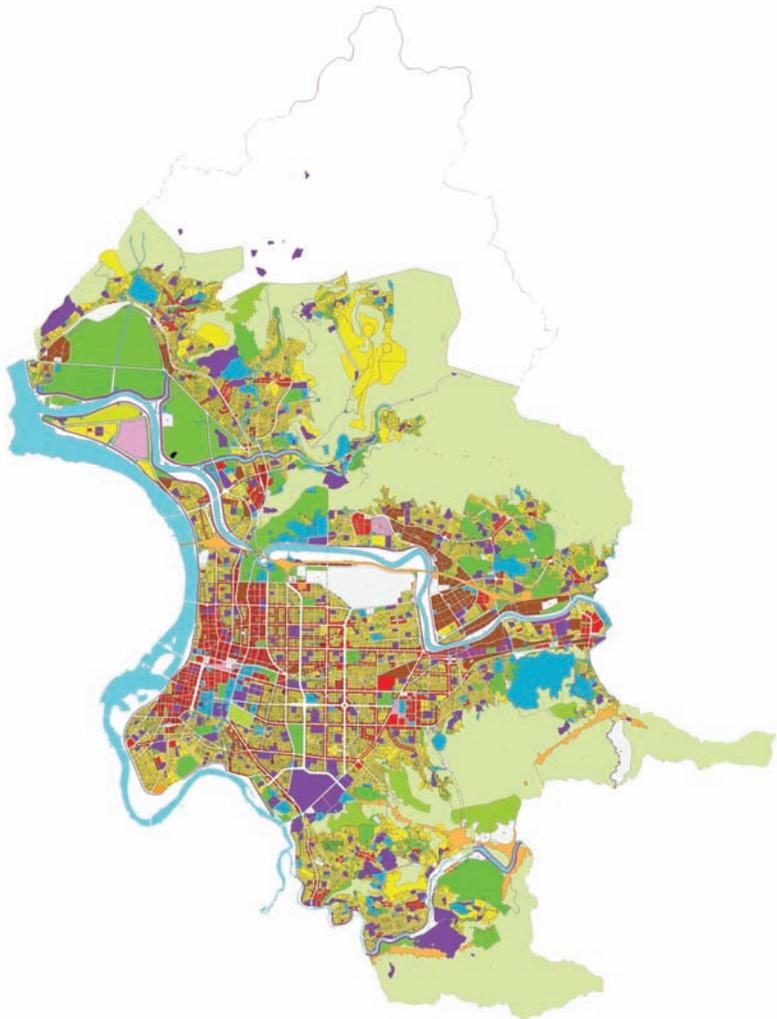


FLÄCHENWIDMUNGSPLAN

Die Stadt Taipeh ist aufgrund ihrer Lage innerhalb eines Beckens in ihrer Ausbreitung begrenzt und dadurch sehr dicht organisiert.

Unverbaute Fläche (Agrarwirtschaft, Parks, ...): 53,7%

Verbaute Fläche:	46,3%
davon Wohngebiet:	31%
Gewerbefläche:	7%
Öffentlich:	55%
Sonstige:	7%



NANGANG

Im Jahr 1949 wurde Nangang, das zuvor Stadtteil des am gegenüberliegenden nördlichen Flusssufer gelegenen Neihu war, eine eigenständige Stadt. 1967 erfolgte dann die Eingemeindung nach Taipeh.¹ Bevölkerung: Einwohner 113149, Fläche 21 8424m², Bevölkerungsdichte (pro m²) 5181

STÄDTEBAULICHER KONTEXT

(öffentlicher) Verkehr

Der geplante Standort des Projektes befindet sich im Osten von Taipeh im Stadtteil NANGANG, rund 200m vom gleichnamigen Bahnhof entfernt. Dieser verbindet die Hochgeschwindigkeitsbahn (THSR), Taiwan Rail und Tapei Rapid Transit System (MRT/TRTS). Die nationalen Autobahnen Nr. 1 und Nr. 3 sind ebenfalls bequem zu erreichen, und erschließen zusammen mit Autobahn Nr. 5 Xijhi, Ji Long, Yilan und Taoyuan.

Während zur Zeit der Hauptbahnhof den wichtigsten Knotenpunkt im Westen Taipehs darstellt, soll Nangang, nach Zusammenschluss der 3 Bahnlinien, einen weiteren wichtigen Verkehrsknotenpunkt im Osten einnehmen.

Vom Industriegebiet zum HighTech Gewerbegebiet

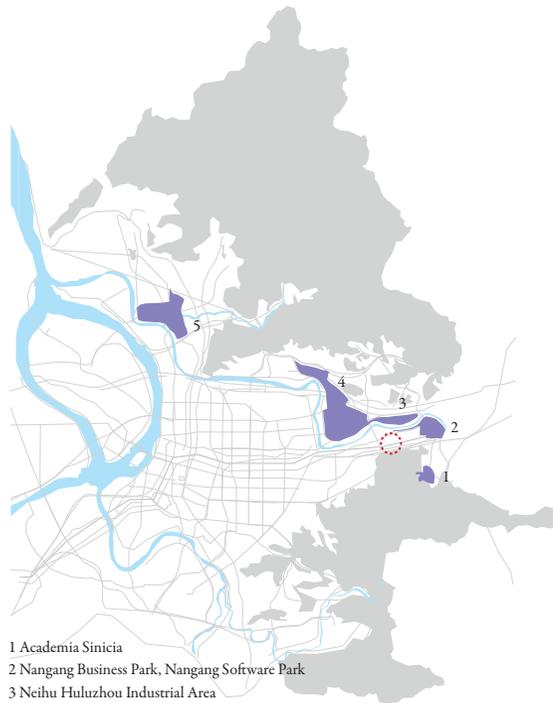
In der Vergangenheit versammelten sich in Nangang die meisten Industriebetriebe Taipehs, doch durch einen Umschwung an Konditionen verlagerte sich die Industrie in die Vororte. Allmählich fand eine Reihe von städtebaulichen Projekten statt, mit dem Ziel Nangang zu einem weiteren Zentrum Taipehs zu machen. Nangangs Softwarepark ist der bedeutendste Teil dieser Umplanung. Die neu sanierten Bereiche werden hauptsächlich aus kommerziell genutzten Gebiet und Wohnraum bestehen.

Ost - West Achse

Östlich vom Danshui Fluss gelegen entwickelt sich eine neue Ost-West Achse. Während früher hauptsächlich das Gebiet vom Westen des Bahnhofes bis zur Ostspitze Shinyls mit Geschäftsaktivitäten gefüllt war, zeigt sich in den letzten Jahren mit dem Trend der Globalisierung und der Verlagerung der industriellen Infrastruktur eine Umlagerung in die benachbarten Stadtviertel. Mit Hilfe von öffentlichen Bauvorhaben wird nun versucht eine Verbesserung in den verschiedensten Branchen zu bewirken. Nangang soll demnach in ein Gewerbegebiet mit Spezialisierung auf HighTech umgewandelt werden und die Einkaufsviertel von Shinyl erweitern. Es stellt somit den östlichsten Bereich von Taipehs Ost-West-Achse dar.

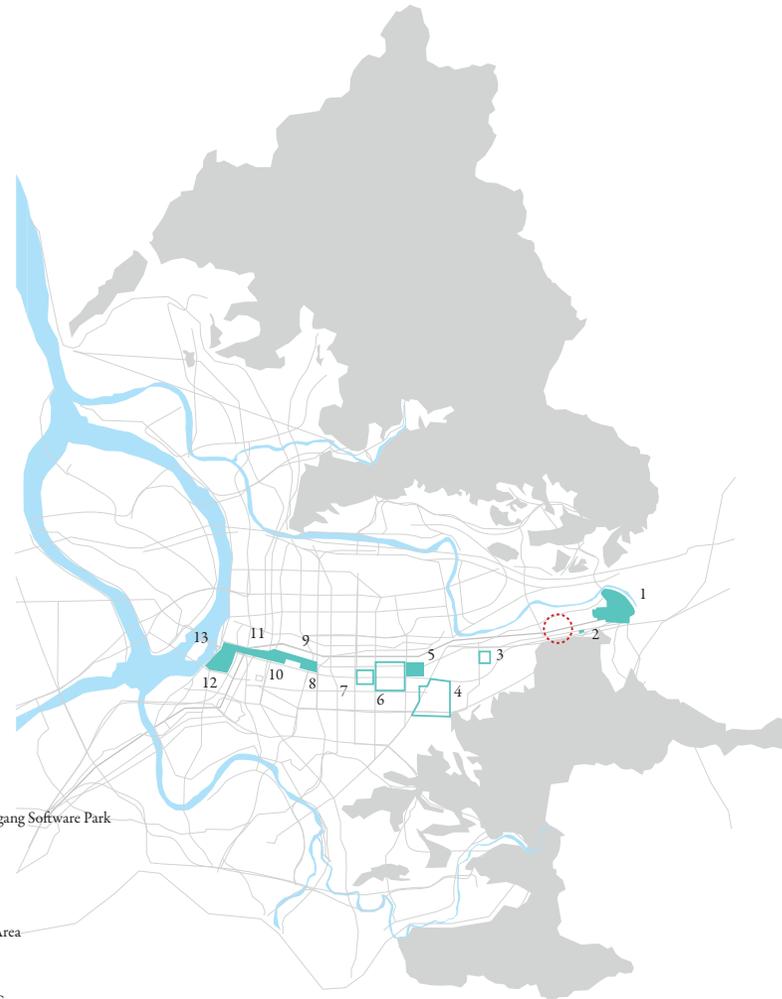
¹ http://de.wikipedia.org/wiki/Nangang_%28Taipeh%29

An der Ostseite des Grundstückes befindet sich der Wirtschafts und Gewerbepark, der Softwarepark sowie die Akademie Sinica. Im Norden verbindet eine Brücke zu den Industrie und Technologie Zentren Neihus.



- 1 Academia Sinica
- 2 Nangang Business Park, Nangang Software Park
- 3 Neihu Huluzhou Industrial Area
- 4 Neihu Technology Park
- 5 Beitou-Shilin Technology Park

Technologie und Gewerbekorridor



- 1 Nangang Business Park, Nangang Software Park
- 2 Nangang Station
- 3 Wutunpu Wholesale Market
- 4 Hsing-yi Business District
- 5 Culture Park - SuperDome
- 6 Dinhao / Zhongxiao Retail Area
- 7 Taipei Akihabara
- 8 Huashan Culture Park
- 9 Central Park - Government Ctr.
- 10 Central Station
- 11 Luoyan Base
- 12 Ximending Area

Ost-West Entwicklungsachse

UNDER CONSTRUCTION

Nangang Station (4)

Mit der Neueröffnung dieser Station gewinnt Nangang nicht nur einen wichtigen Verkehrsknotenpunkt. Das Gebiet wird sich zudem zu einem Gewerbegebiet entwickeln, welches den Anwohnern zusätzlich mit Einkaufs-, Unterhaltungs-, sowie Erholungseinrichtungen dient.

Von Ost nach West: ein 145m hohes, 28 stöckiges Hotel mit insgesamt 300 Zimmern, weiters ein Bürogebäude, ebenso hoch. In den 2 östlichen Türmen befinden sich im Erdgeschoss die U-Bahn Station, in den Stockwerken 2-4 weitere Transportzentren (Westturm) und von 5-9 Einkaufsflächen (Ostturm). Die folgenden Stockwerke sind mit Büros und öffentlichen Nutzungen beziehungsweise einer Hochgarage versehen. Der gesamte Bau umfasst insgesamt 270 000m².

Convention and Exhibition Center (MOEA) (6)

Nangangs C1 Messehalle soll zusammen mit den umliegenden Büroflächen ein weiteres Zentrum darstellen. Weiters sollen sich Hotels sowie Kongresszentren ansiedeln um den Anforderungen an ein Messezentrum gerecht zu werden.

Software Park (5)

Ein Industriepark, welcher den Service und das Umfeld zur Software Entwicklung beschreibt.

Biotech Center (8)

Der Vorreiter im Bereich Forschung befindet sich bereits in Nangang: Academia Sinica. Kombiniert mit der benachbarten Rüstungsindustrie #202 des Verteidigungsministeriums soll auf rund 25 Hektar ein neues Biotech Forschungszentrum errichtet werden. Dieses soll 4700 Arbeitsplätze schaffen und zum „Taiwan Innovation Research and Development Corridor“ werden.

Taipei Rapid Transit Nangang Yard Join Development Building (2)

Südlich des TPMCs gelegen, im Kreuzungspunkt der Straßen Zhongxiao East Road und Xiangyang Road, befinden sich über dem Gelände des Nangang Bahndepots 6 Türme mit insgesamt einer Fläche von 220 000m². Ein Turm für Büros im Westen, die restlichen 5 sind für Wohnungen vorgesehen. Das Angebot umfasst zusätzlich eine 3 stöckige Parkgarage.

Nangang Rubber Tire Cooperation Urban Planning Alteration Plan (3)

Nachdem die Nangang Tire Fabrik ausgelagert wurde, wurde im Zuge einer Überarbeitung des Flächenwidmungsplanes in Zusammenarbeit mit Stadtplanern diese Fläche für öffentliche Nutzungen ausgewiesen um die umliegenden Wohngebiete aufzuwerten. Das Gebäude umfasst 260 000m²

und beinhaltet im 3-stöckigen Sockel ein Einkaufszentrum. Die 4 Türme beherbergen von Ost nach West ein 140m hohes Hotel, ein 110m hohes Bürogebäude und 2 140m Türme mit insgesamt 200 Wohneinheiten. Zudem eine Hochgarage mit 1300 Autostellplätzen sowie 1500 Stellplätze für Motorräder.

Besondere Gebäude

Chungwa Telecom Telecommunication Equipment Machine Room (9)

Im Norden des Grundstückes befindet sich die Telekom, die den gesamten Bezirk Nangang versorgt. Die Wettbewerbsausschreibung sieht vor dieses Gebäude zu erhalten, da ein Standortwechsel einem enormen Aufwand entsprechen würde.

A+B - Standort

- 1 Nangang Far East Science Park
- 2 Rapid Transit Nangang Yard Join Development Building
- 3 Nangang Rubber Tire Cooperation
- 4 Nangang Station
- 5 Nangang Software Park
- 6 Exhibition Hall
- 7 Nangang Business Park
- 8 Academia Sinica
- 9 Chungwa Telecom Telecommunication Equipment Machine Room



1

2

9

3

A

B

4

5

7

6

8

SOLD OUT!

DAS GRUNDSTÜCK

Mit der Entscheidung die traditionelle Bahnlinie (Taiwan Rail) zu unterführen wurde neues Bauland freigegeben. Das südliche Grundstück beherbergte in der Vergangenheit einen Güterbahnhof.

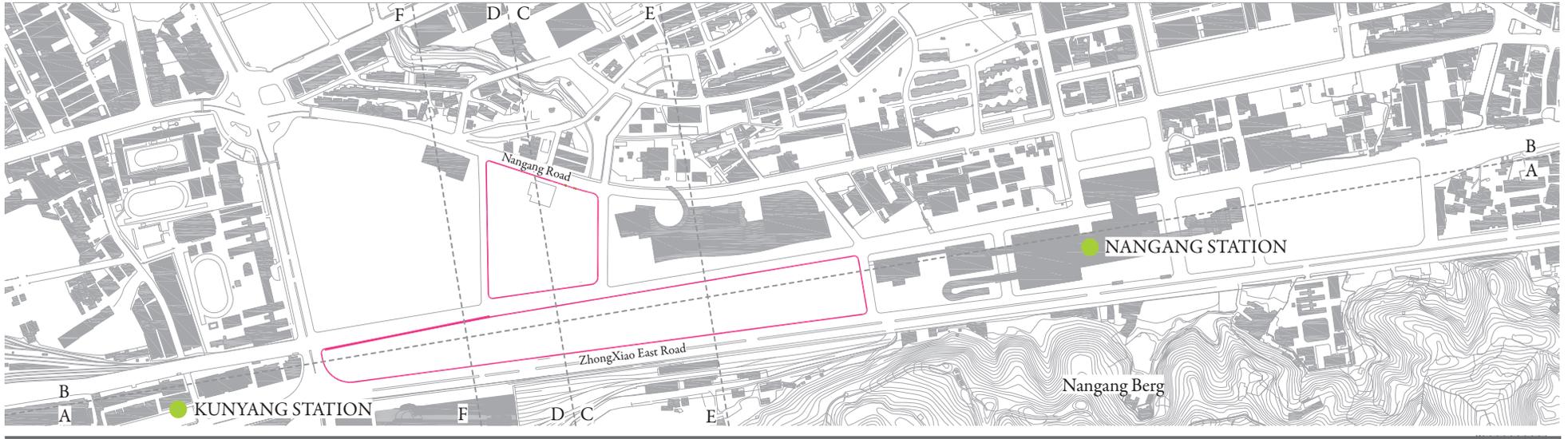
UMGEBUNG

In der näheren Umgebung findet man vor allem Industrie, Gewerbe und Wohngebiete sowie Freiflächen (Brachen). Mit der Eröffnung der neuen Station Nangang soll sich in unmittelbarer Nähe ein Kern- und Einkaufszentrumgebiet bilden. Die bestehende Bebauung wirkt sehr heterogen. Kleinteilige, in geschlossener Bauweise organisierte Wohnviertel grenzen an riesige Wohnkomplexe. Freiflächen scheinen nicht klar definiert zu sein. Im Süden bildet der Nangang Berg eine topografische Grenze.

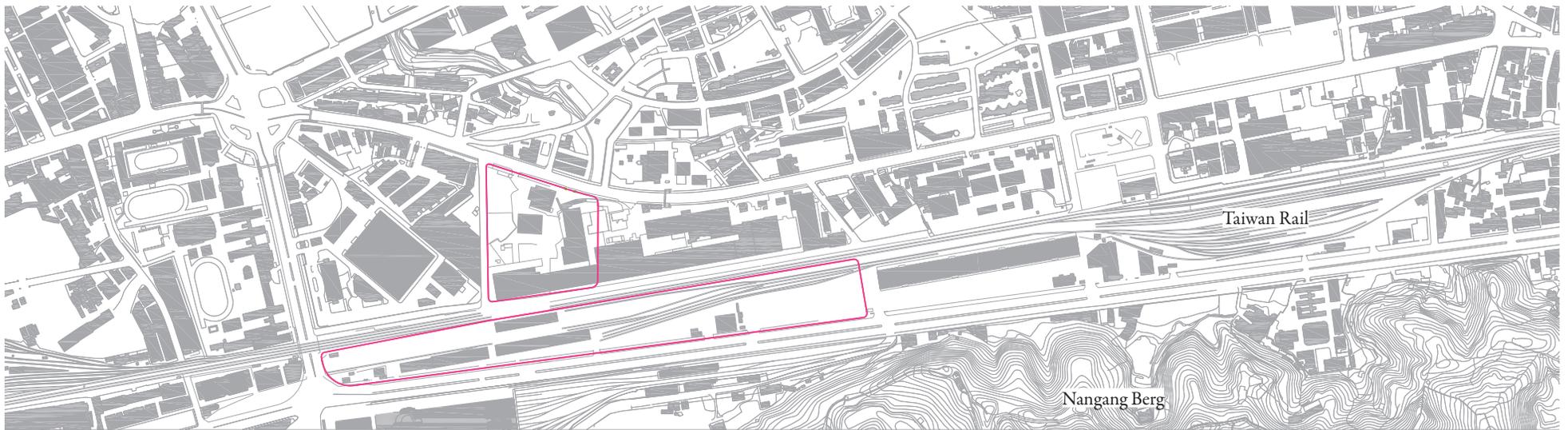
ERSCHLIESSUNG

Die Grundstücke befinden sich zwischen den Stationen Kunyang und Nangang, wobei Nangang im Osten wie bereits beschrieben den wichtigeren Anschluss an das Stadtzentrum und seine Umgebung darstellt. Laut Fahrplan der MRT/ TRTS ist das Zentrum in rund 17 Minuten zu erreichen.

Im Süden der Grundstücke befinden sich die ZhongXiao East Road, im Norden Nangang Road. Beide Straßen stellen eine wichtige Ost-West Verbindung dar, wobei Nangang Road eine Durchfahrtstraße durch Nangang darstellt und ZhongXiao Road unterzuordnen ist. Beide Straßen schließen an die übergeordneten Autobahnen Nr. 1 und Nr. 3 an.

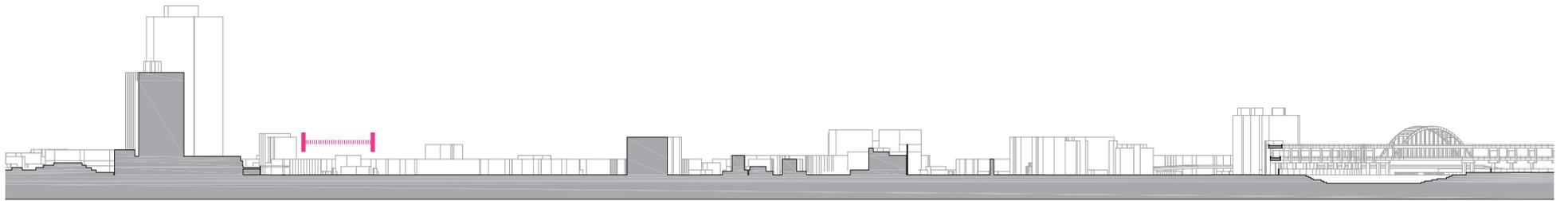


Standort mit geplanter Umgebung

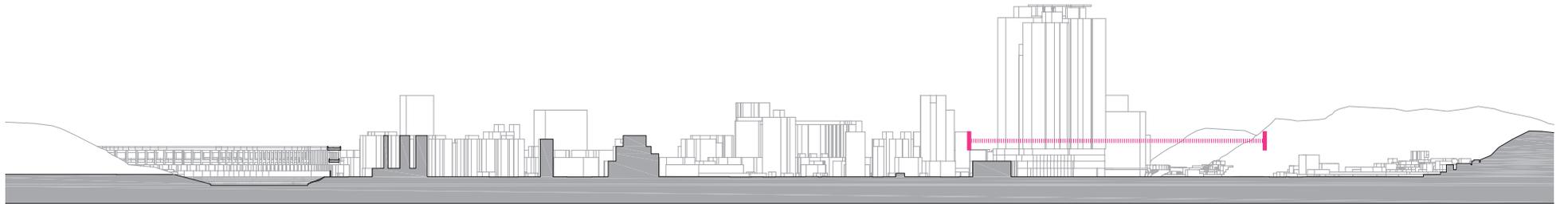


— Grundstück

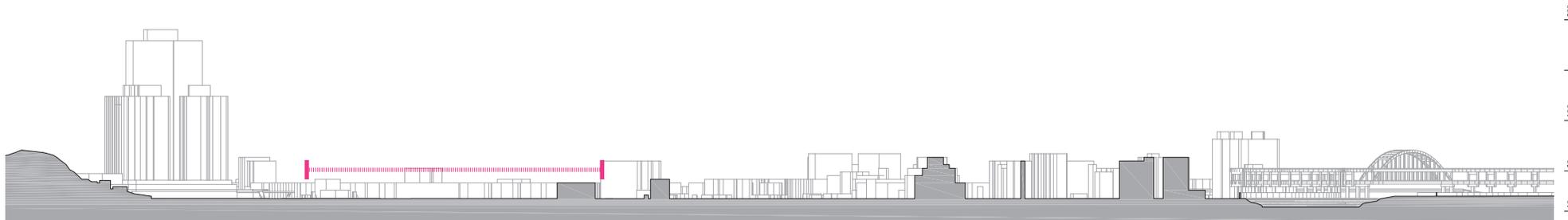
Nangang vor Unterführung der Bahnleise



Schnitt F-F

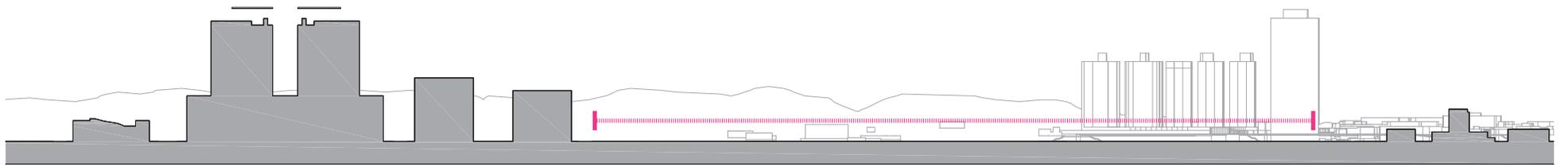


Schnitt C-C

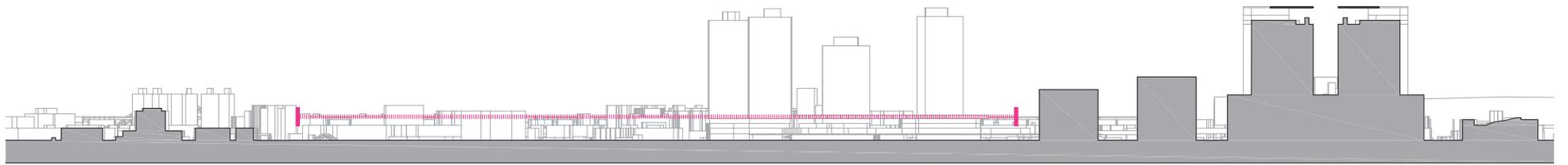


Schnitt D-D

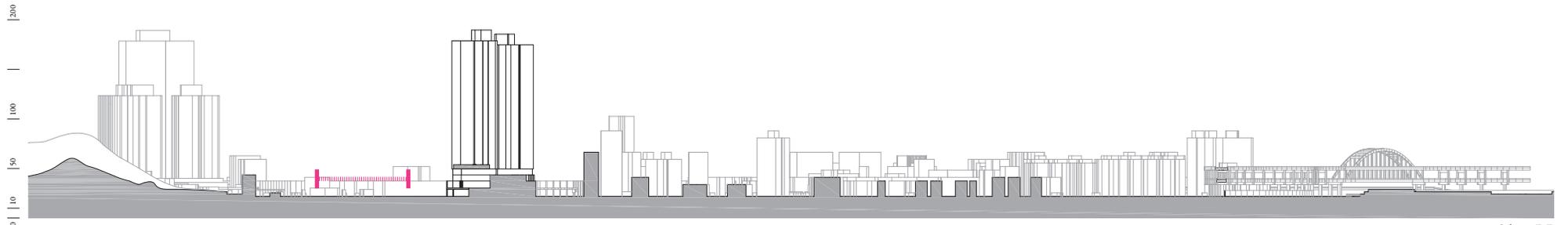
 Bereich der Grundstücke



Schnitt A-A



Schnitt B-B



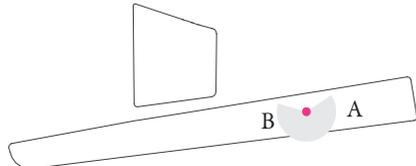
Schnitt E-E



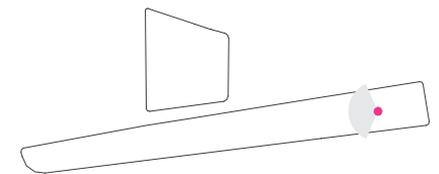
A



B





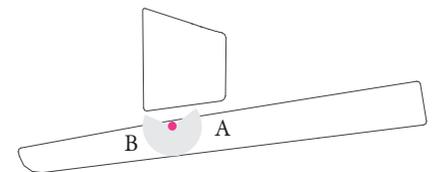




A

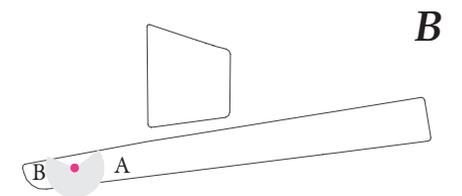


B



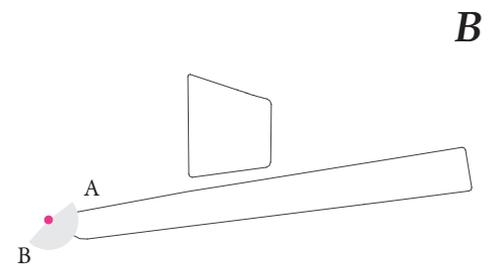


A

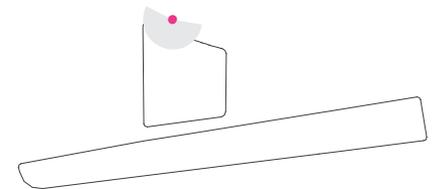




A





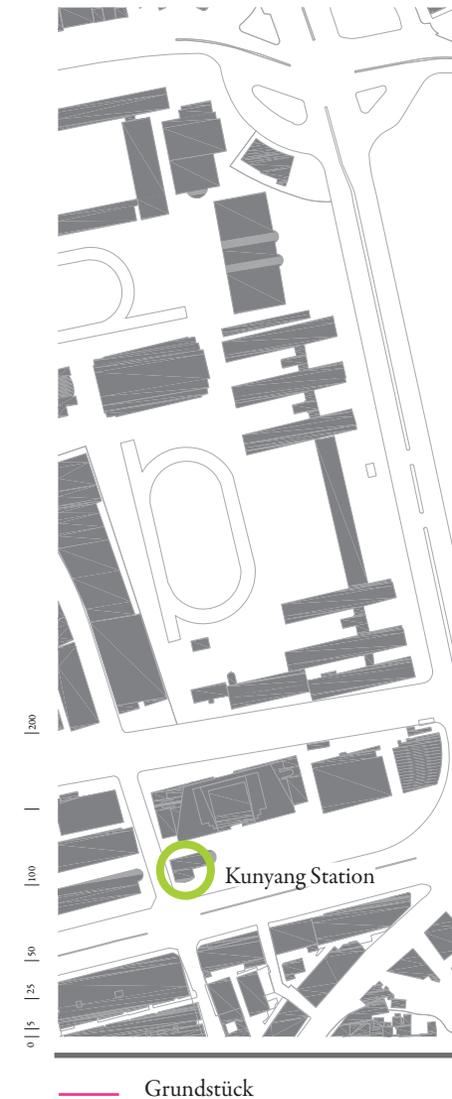


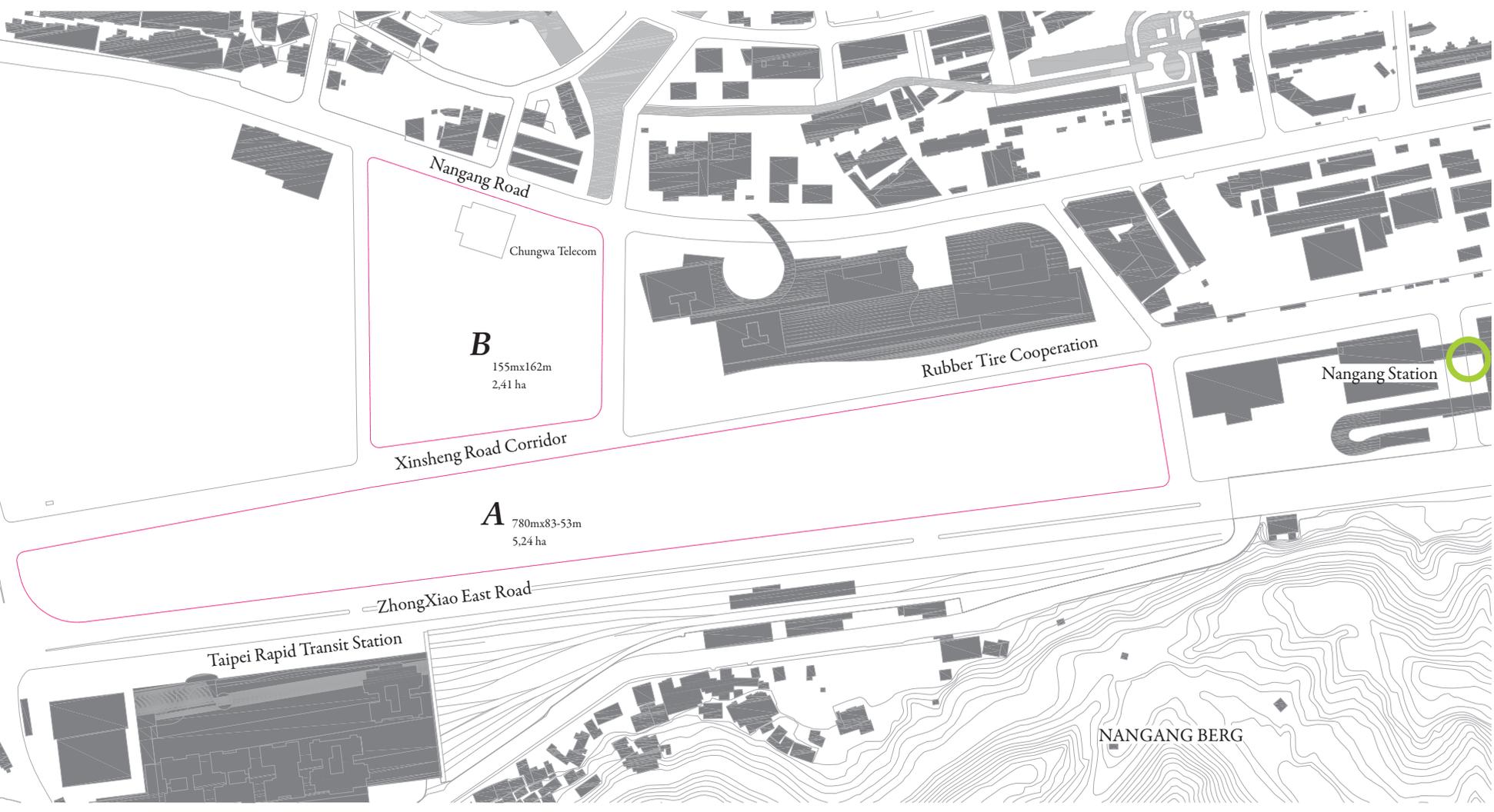
CHARAKTERISTIKA

Das südlich gelegene Grundstück (A) ist sehr lang und schmal (780m x 83-53m), was sich durch seine frühere Nutzung als Verkehrsweg (Bahn) beziehungsweise Frachtenbahnhof erklären lässt. Es hat eine Fläche von 5.24 Hektar. Im Süden gelegen befindet sich eine stark befahrene Straße, welche das Grundstück vom gegenüberliegenden Bereich (Taipei Rapid Transit Building und Nangang Berg) stark abtrennt.

Der nördliche Teil (B) hat Abmessungen von rund 155m x 162m eine Fläche von 2.41 Hektar und beherbergt das Chungwa Telecom Gebäude, welches erhalten werden soll. Im Norden schließt Nangang Road an, die einen der Hauptverkehrswege innerhalb des Bezirkes Nangang darstellt.

Eine kleinere Straße namens Xinsheng Road Corridor trennt die beiden Grundstücke voneinander. Diese Straße ist jedoch als untergeordnet anzusehen.





B
155mx162m
2,41 ha

A
780mx83-53m
5,24 ha

Lageplan

SOLD OUT!





SOLD OUT!

ENTWURF

Das Raumprogramm des Taipei Pop Music Centers lässt sich grundsätzlich in 6 Hauptbereiche unterteilen

Hall of Fame

Sie beinhaltet 7000m² Ausstellungsfläche für Popmusik und deren Kultur, sowie Räume zu Versammlungszwecken. Die Hall of Fame stellt weiters einen wichtigen touristischen Anziehungspunkt dar und soll zudem mit Aufenthaltsflächen sowie Gastronomie versehen werden.

Livehouses

Livehouses entsprechen dem Typus von kleineren Veranstaltungsorten wie zum Beispiel Clubs. Mit insgesamt 5 Stück und einer Fläche von 6500m² soll das Angebot an Veranstaltungsorten erweitert werden und zudem regelmäßig Besucher anziehen. Es bietet aufstrebenden Künstlern eine Plattform, kann jedoch auch für kleinere Versammlungen im feineren Rahmen dienen.

Büro

Büroflächen im Umfang von 7500m², die an Unternehmen im Musikgeschäft vermietet werden sollen, sind vorgesehen. Ebenso Proberäume für Künstler, Studios und Versammlungsräume, sowie eine öffentlich zugängliche Mediathek.

Konzerthalle

In der Konzerthalle sollen rund 5000 Besucher Platz finden. Neben ihrer primären Nutzung als professioneller Veranstaltungsort für Konzerte werden Musikproduktionen, Preisverleihungen sowie Autogramm Signierstunden dort stattfinden. Demnach liegt der Hauptaugenmerk auf der jeweiligen Beziehung zwischen Bühne und Publikum. Bei der Bühne handelt es sich um eine klassische Endbühne.

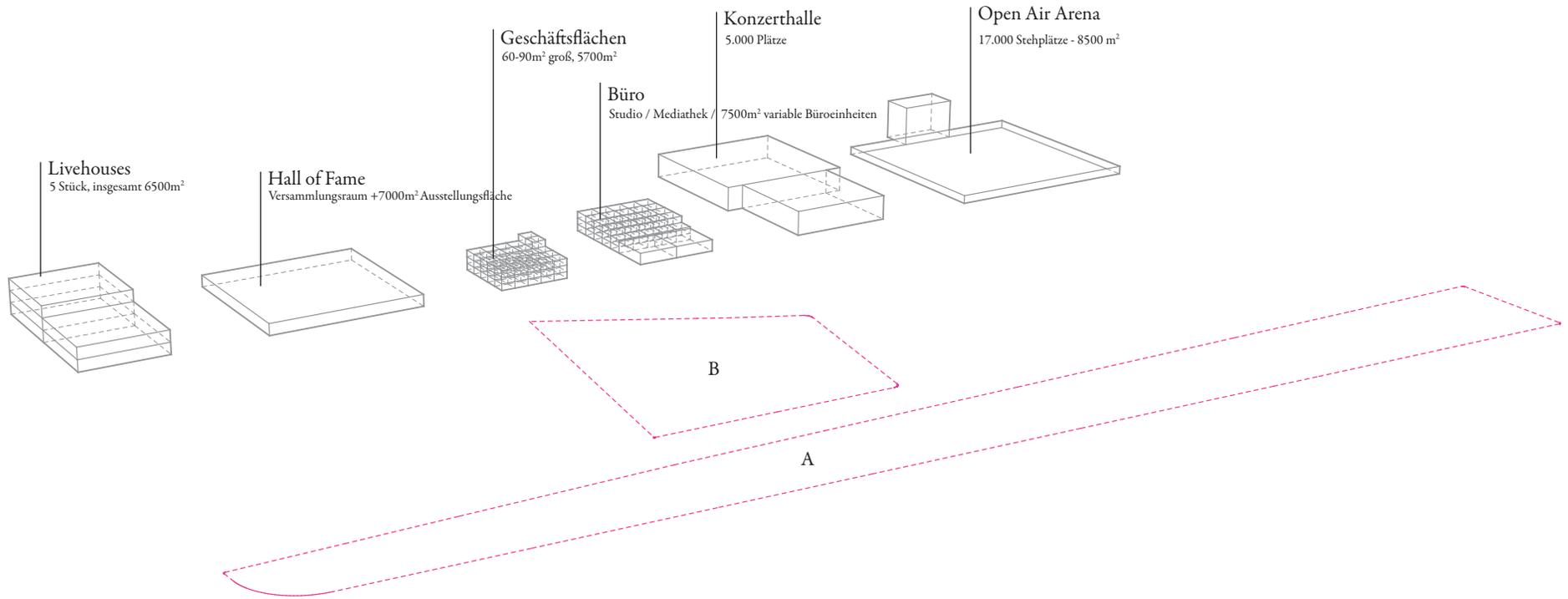
Geschäftsflächen

Rund 5700m² Geschäftsfläche sind sowohl für die Besucher des Taipei Pop Music Centers konzipiert, um diese zu versorgen und zum Verweilen einzuladen, als auch im Bereich der Musikindustrie spezialisierten Einrichtungen Präsentationsflächen zu bieten und somit zum besonderen Anziehungspunkt für Interessierte zu werden.

Open Air Arena

Dabei handelt es sich um ein unüberdachtes Auditorium mit Platz für rund 17 000 Besucher, sowie die dazugehörigen Serviceflächen.

Rund 1000 Quadratmeter sollen für eine Bühne und die dazugehörigen Garderoben vorgesehen werden. Zudem sollte dieser Bereich gut erschlossen sein und zusätzlich den Zugang von temporärer Infrastruktur gewährleisten (Sattelschlepper, TV-Stationen, Equipment etc.).



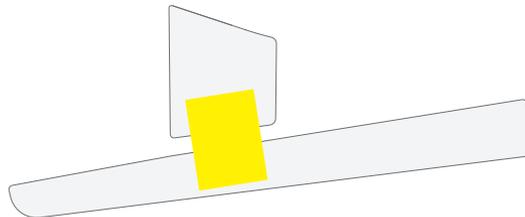
Gegenüberstellung der Funktionsflächen in Relation zu den Grundstücken

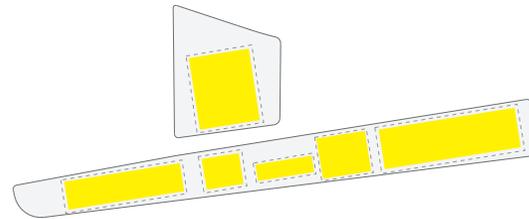
ENTWURF

Da es sich bei allen Funktionen um öffentliche Einrichtungen handelt ist es besonders wichtig einen einfachen Zugang zu gewährleisten. Demnach bestand die besondere Herausforderung darin, die 6 Funktionsbereiche und Typen auf eine homogenen Art miteinander zu verknüpfen, ohne dabei 6 einzelne Gebäude entstehen zu lassen.

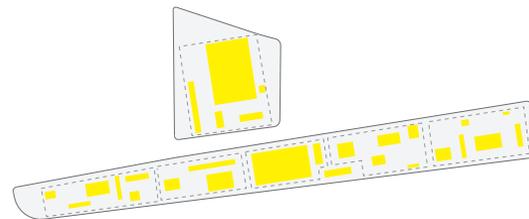
Das Taipei Pop Music Center als Solitär, der alle Funktionen in einem Gebäude vereint. Städtebaulich knüpft der Baukörper an die beiden Hochhauskomplexe im Nordosten beziehungsweise Südwesten an, und bildet zudem einen visuell sehr auffälligen Landmark.

Funktionell jedoch erscheint es mir sehr bedenklich, da es für 17 000 Menschen erschlossen werden muss und darüber hinaus Aufenthaltsqualitäten mit sich bringen soll. Zudem schafft diese Variante Probleme bezüglich der Belichtung. Eine starke Abstufung zwischen öffentlichen und privaten Bereichen findet zwangsweise statt obwohl dies nicht erwünscht ist.

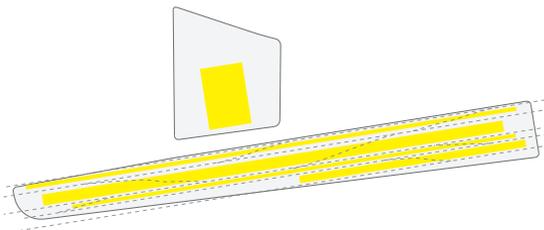




Die Funktionen finden jeweils in einem dafür vorgesehenen Gebäude Platz. Diese Variante schafft somit 6 verschiedene Typen, die einerseits voll funktionsfähig sind, andererseits jedoch keinen Bezug zueinander erhalten und es versäumen sich untereinander auszutauschen.



Funktioniert ähnlich wie Variante 2, jedoch werden die Gebäude zu mehreren Teilen aufgesplittet. Dies ermöglicht es Funktionsbereiche ineinander übergehen zu lassen und schafft somit eine Verbindung. Städtebaulich verhält sich diese Variante annähernd wie die gewachsene Struktur der Umgebung.



Eine Weiterentwicklung von Version 3, die zusätzlich durch ihre Linearität einen Bezug zur vorherigen Nutzung des Grundstückes als Güterbahnhof herstellt. Die Funktionen werden linear organisiert und stellen parallel zu einander eine ideale Verbindung zwischen Ost und West dar. Dadurch dass ihr Querschnitt kompakt bleibt erhalten die Funktionen einen starken Bezug zueinander. Zudem schaffen sie automatisch eine klare Erschließung und einfache Orientierung innerhalb des Komplexes. Zusätzliche Durchgänge ermöglichen es die linearen Wege zu wechseln und schaffen je nach Größe auch Plätze mit Aufenthaltsqualität.

EVOLUTION

vom Konzept zum Entwurf

A

Am Anfang steht die Idee die Funktionen parallel zueinander anzuordnen. Die Streifen verweisen zudem auf die frühere Nutzung des Grundstückes als Bahntrasse.

B

Die Streifen steigen auf ein Niveau von +4,00m an. Man erreicht dadurch eine Abgrenzung vom Lärm und Staub der stark befahrenen Straße im Süden des Grundstückes und schafft zudem Platz für eine Hochgarage.

C

Einige Streifen steigen auf unterschiedliche Höhen an.

D

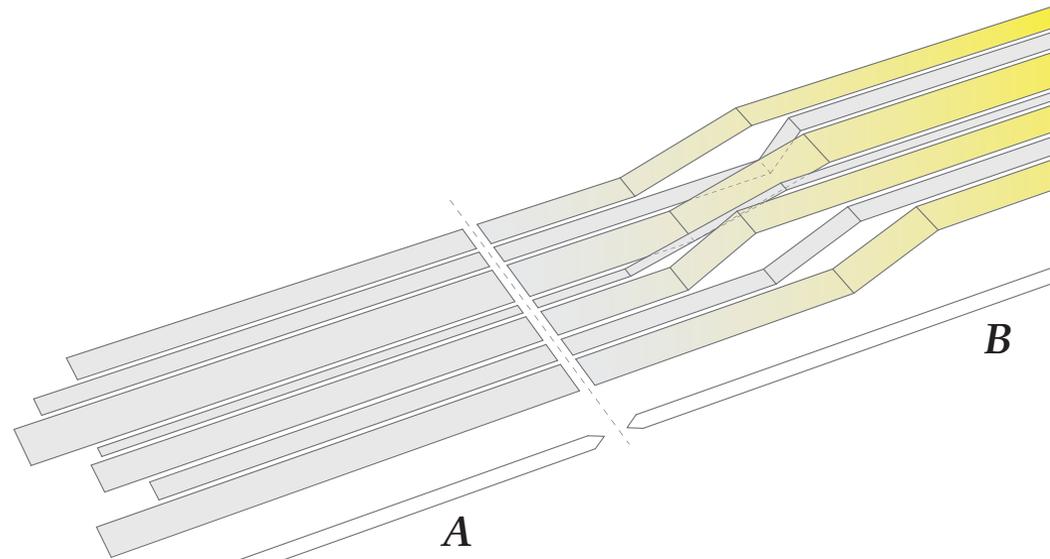
Unter den Strängen findet sich Platz für Funktionen. Wege und Funktionen wechseln sich dabei ab.

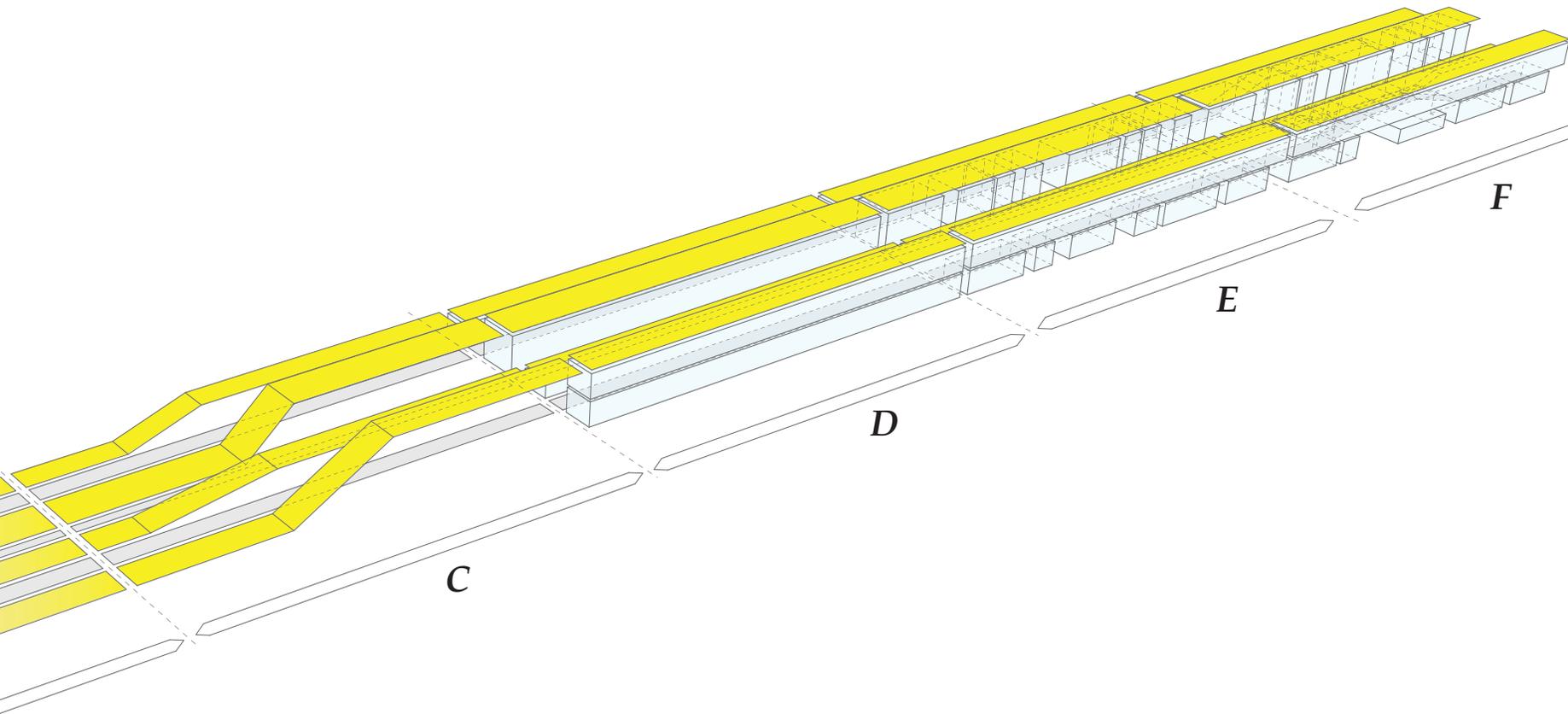
E

Die Funktionsvolumina werden geteilt um Durchgänge und Plätze zu ermöglichen.

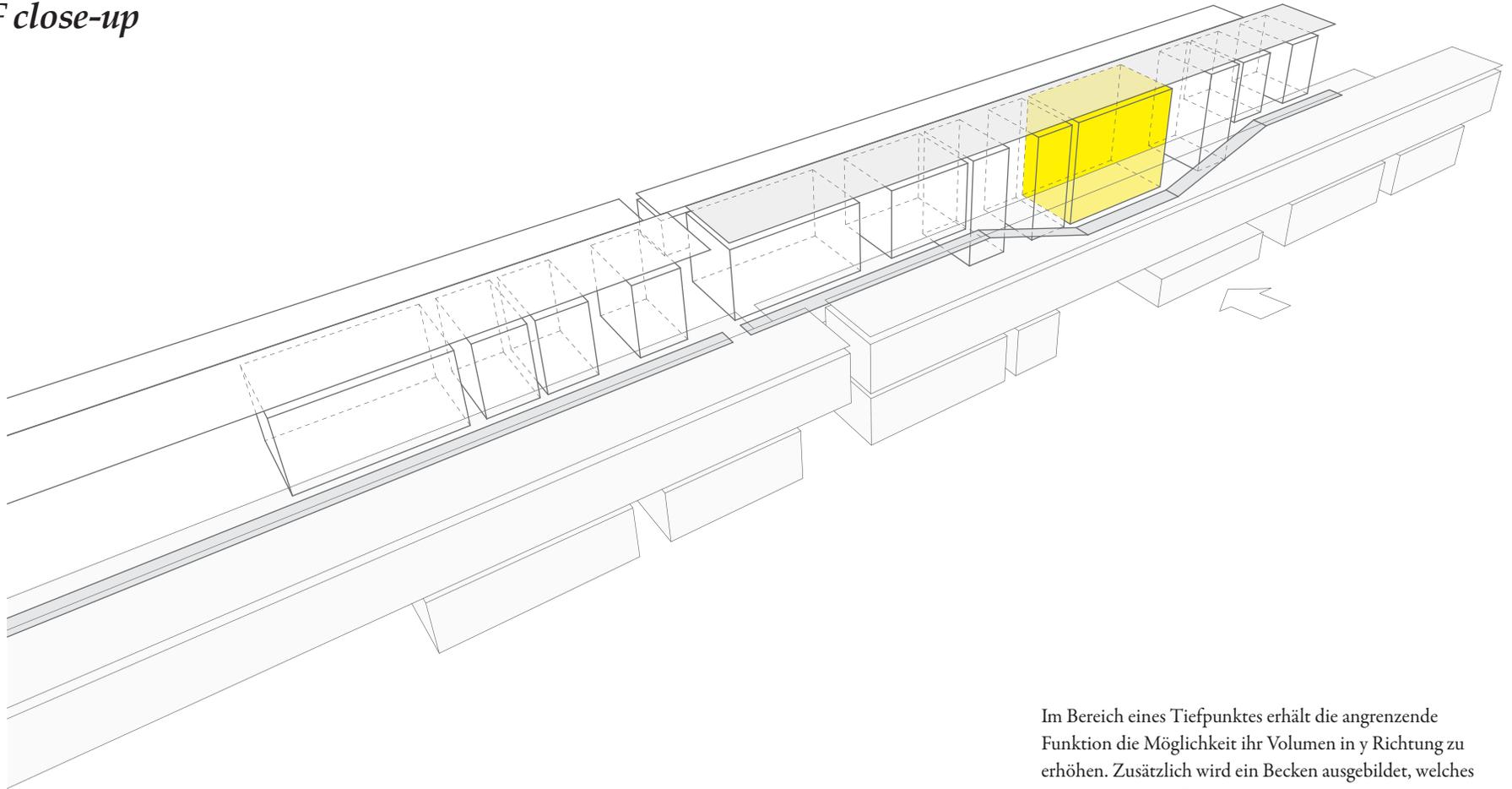
F

Höhensprünge im Bereich der Wege brechen einerseits die Linearität auf und bilden andererseits wichtige Elemente innerhalb der Struktur. Sie ermöglichen es je nach Ausbildung eines Hoch- oder Tiefpunktes neue Raumsituationen zu schaffen

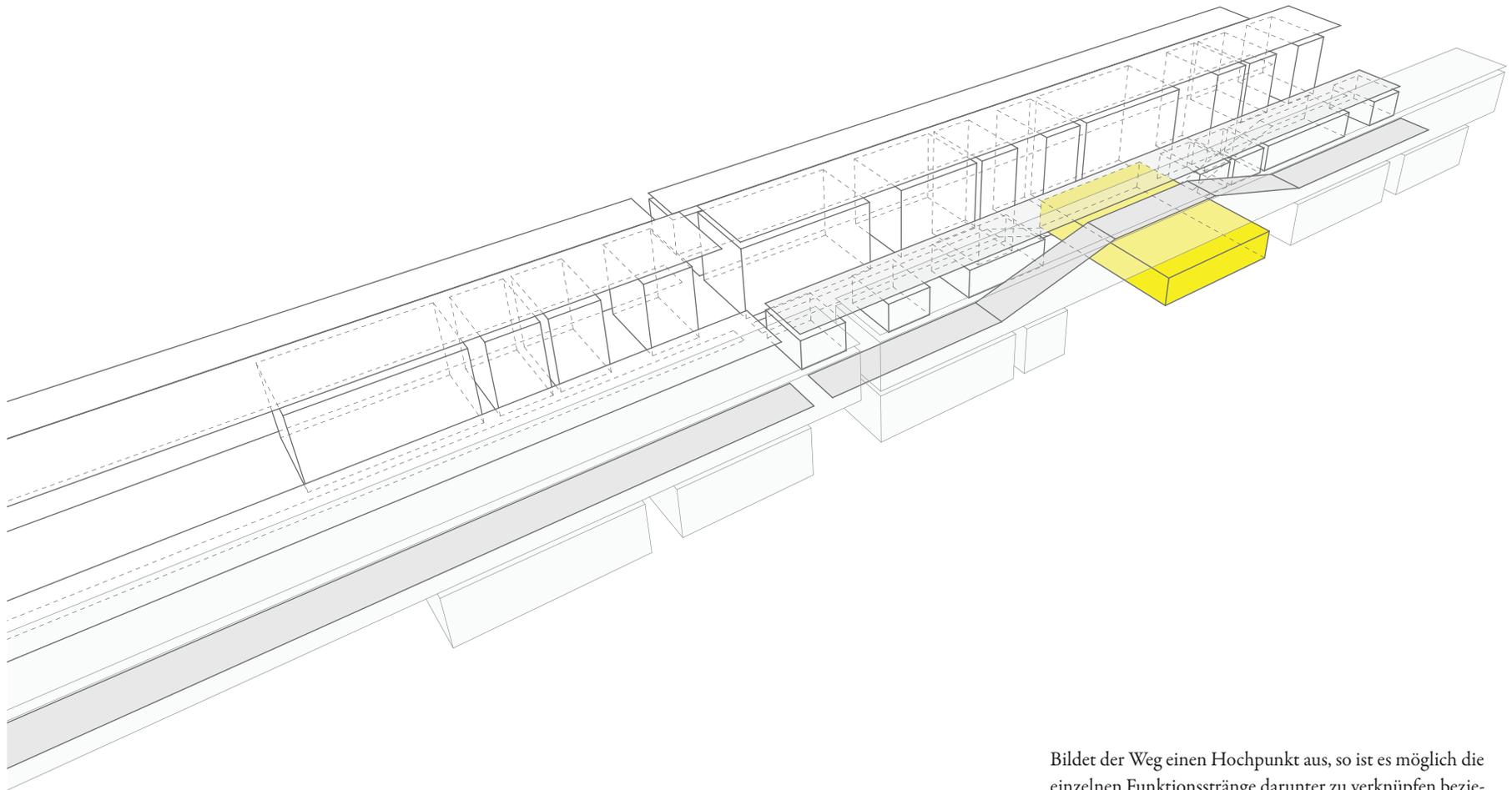




F close-up



Im Bereich eines Tiefpunktes erhält die angrenzende Funktion die Möglichkeit ihr Volumen in y Richtung zu erhöhen. Zusätzlich wird ein Becken ausgebildet, welches einen geschützten Bereich beschreibt und somit Aufenthaltsqualität erhält. Eine Anknüpfung zur Straße kann weiters stattfinden um einen einfachen Zugang zur Gesamtstruktur zu gewährleisten.



Bildet der Weg einen Hochpunkt aus, so ist es möglich die einzelnen Funktionsstränge darunter zu verknüpfen beziehungsweise einen bestimmten Bereich zu erweitern. Man erhält eine größere Raumtiefe und zugleich die Möglichkeit einer zusätzlichen Erschließung.

STRUKTUR

Das System sieht vor 4 Funktionsstränge (A,B,C,D) mit 3 Wegen zu kombinieren. Sie unterscheiden sich alle in Höhe sowie Breite.

Strang A hat eine Breite von 6m und ist in erster Linie den Funktionen Geschäft, Büro sowie Erschließung vorbehalten. Er hat eine Höhe von 4m und ist somit eingeschossig.

Der darauf folgende Weg ist 12m breit und bildet abends - wenn Konzerte die Massen anziehen - den wichtigsten Erschließungsstrang.

Funktionsstrang B liegt nicht nur im Zentrum des Komplexes, sondern ist mit einer Breite von 18m auch der wichtigste Strang, der zudem nicht nur die flächenmäßig größten, sondern auch die Funktionen mit der höchsten Frequenz beherbergt wie die Livehouses oder auch die Hall of Fame. Er erreicht eine Höhe von 7m.

Auf ihn folgt ein weiterer 6m breiter Weg sowie ein 3,5m hoher und 6m breiter Strang C, der dem ersten (im Norden) ähnlich ist. Anschließend an einen weiteren 6m breiten Weg folgt Strang D mit 12m Breite. Darin finden im Osten vor allem die Büros Platz, bevor er in Richtung Mitte ausläuft und schließlich ganz verschwindet. Mit einer Höhe von 9m ist er zudem der einzige zweigeschossige Funktionsstrang.

TRAGWERK

Das Tragwerk basiert auf einem Raster von 6,2m x 8,7m. Dieser ist in Zusammenwirkung von Hochgarage und der darüber liegenden Struktur begründet. Im Bereich der Open Air Arena findet man Spannweiten von 8,20m. Zusätzliche Wandscheiben steifen die Gesamtstruktur aus.

Die Konzerthalle überspannt 40,6m stützenfrei.

STÄDTEBAULICHE KENNDATEN

Grundstücksfläche insgesamt (A+B): 76 500m²

Bruttogeschoßfläche insgesamt: 76 500 m²

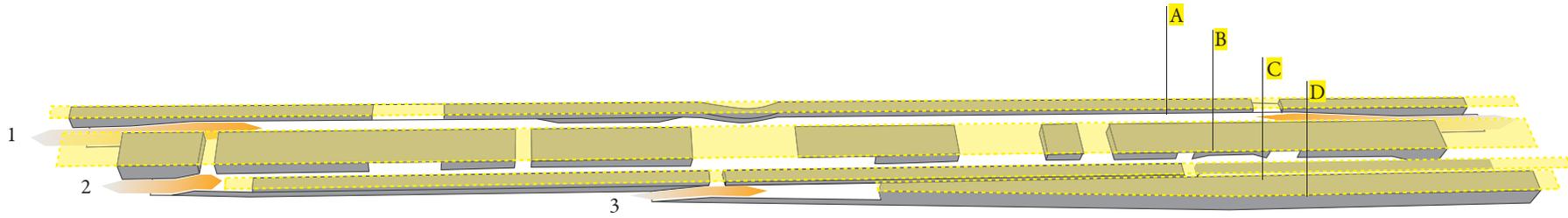
Bebauungsdichte: 1

Bebauungsgrad: 0,6

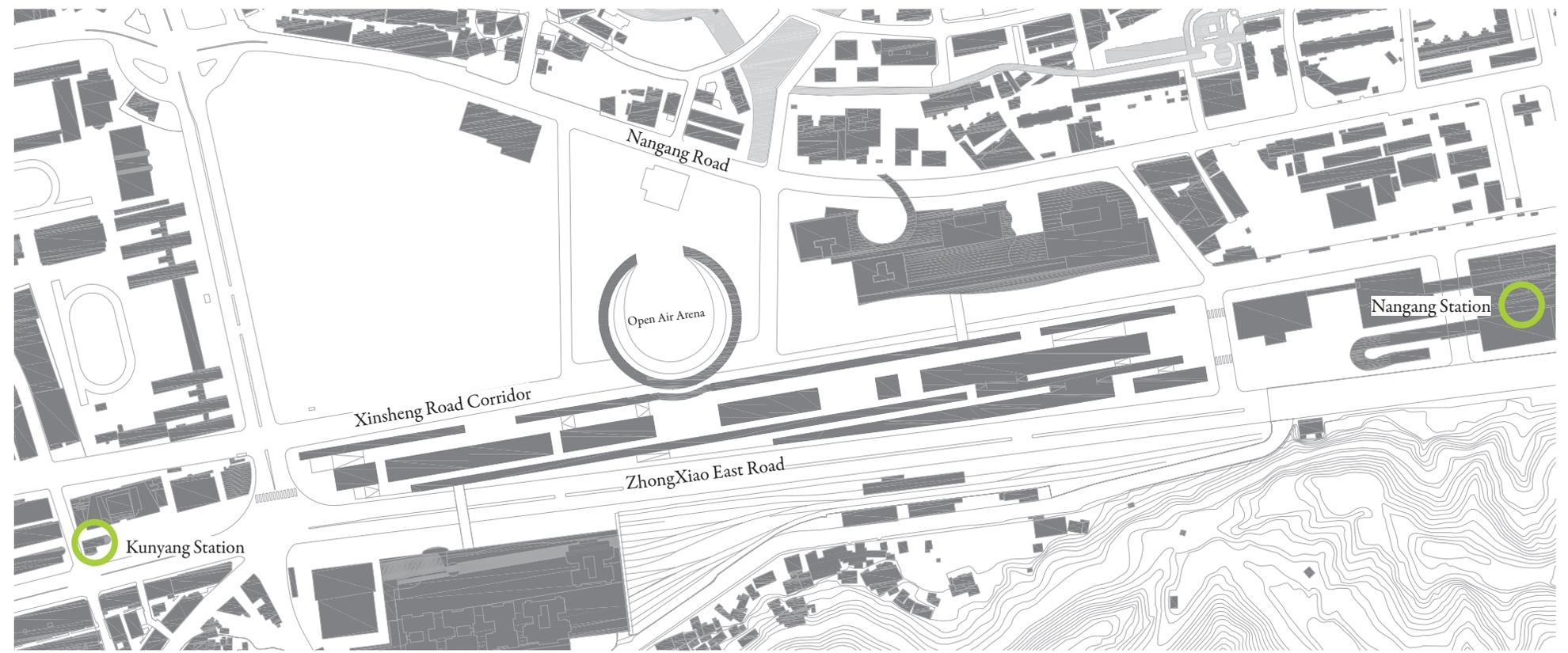
ERSCHLIESSUNG

Da das Grundstück zwischen den beiden Stationen Kunyang und Nangang liegt erfolgt die Haupteerschließung über die Stirnseiten im Osten um Westen der Anlage. Bewegt man sich von genannten Seiten auf das Gebäude zu, so erkennt man die 4 Stirnseiten der Funktionsstränge. Die 3 Wege reichen in den Vorplatz hinein und weisen den Besuchern den Weg in die Anlage. Dadurch, dass sich am Beginn der Wege Rampen beziehungsweise Treppen befinden, die einen weiteren Blick in die Anlage verhindern, erfasst man zunächst nicht das ganze Ausmaß des Komplexes. Erreicht man daraufhin das Niveau von +4m befindet man sich inmitten von jeweils 2 Funktionssträngen und erhält somit sofort einen Überblick über das Gesamtsystem und seine Funktionsweise. Durch die geringe Breite und die damit einhergehende Transparenz der Funktionsstränge erahnt man zudem die parallel verlaufenden Wege und verschafft sich schnell Orientierung. Lässt man nun die ersten Meter hinter sich befindet man sich bald an einem Punkt an dem es ermöglicht wird den Funktionsstrang zu queren um auf einen der weiteren Wege zu wechseln.

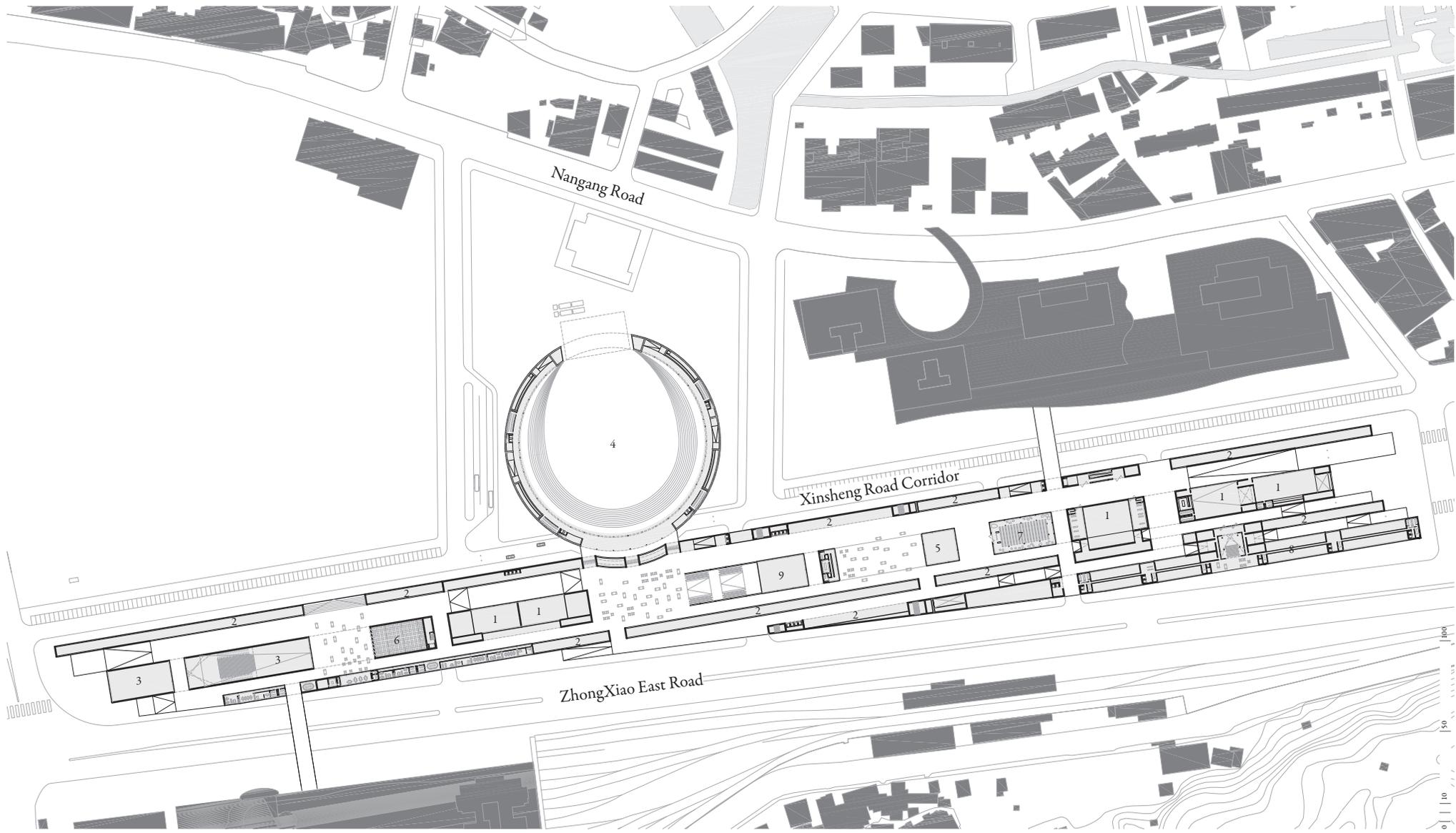
Im weiteren Verlauf befinden sich im Süden und Norden großzügig angelegte Treppen sowie Aufzüge um eine (barrierefreie) Erschließung über die gesamte Länge zu gewährleisten.



Funktionsstränge

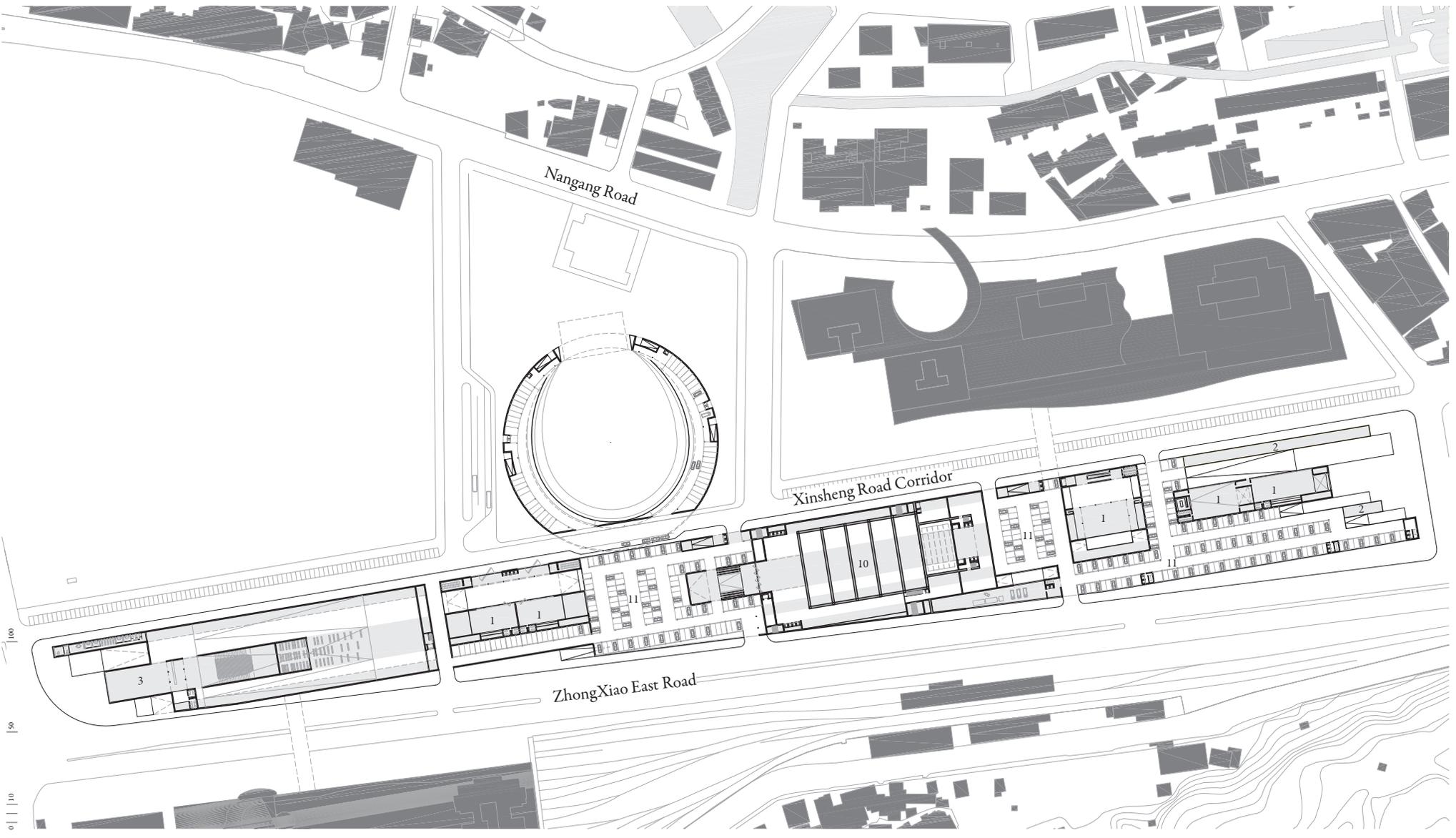


Strukturplan



Übersichtsplan Level +4,00m

- 1 Livehouse
- 2 Shops
- 3 Hall of Fame
- 4 Open Air Arena
- 5 Schnürboden
- 6 Studio
- 7 Mediathek
- 8 Büro
- 9 Foyer Konz.



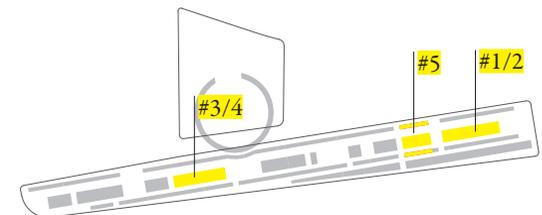
10 Konzerthalle
11 Parkflächen

Übersichtsplan Level +0,00m



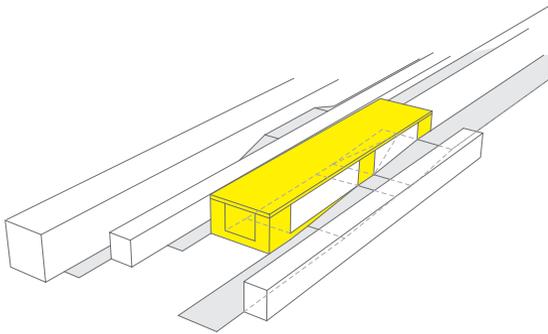
LIVEHOUSES

Bei den 5 Livehouses handelt es sich um Clubs, die durchschnittlich Platz für 1000 Besucher bieten. Sie bilden zudem wichtige Elemente innerhalb des Systems und verfügen deshalb über besondere Raumsituationen. Sie sind hauptsächlich im 18m breiten Funktionsstrang untergebracht. Auch hier erfolgt die Anlieferung auf direktem Weg über die Hochgarage.

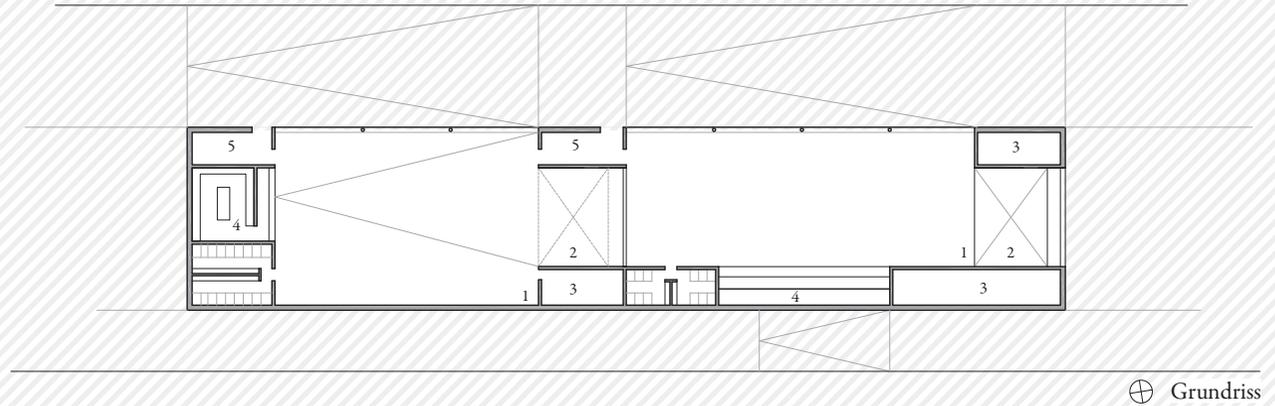


#1/2

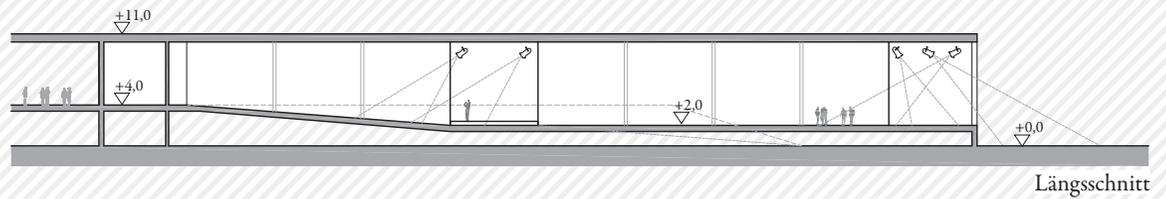
Diese zwei Livehouses befinden sich im östlichsten Teil und nehmen einen starken Bezug zum 12m breiten Weg im Norden auf. Sie verfügen über getrennte Zugänge, sind jedoch im Falle von Veranstaltungen die über unterschiedliche Lärmpegel oder dergleichen verfügen kombinierbar. Der westlich gelegene verfügt über ein geneigtes Auditorium und eignet sich besonders für Versammlungen die eine gute Sicht für alle Besucher erfordern. Das östliche Livehouse öffnet sich ebenso zum Vorplatz und ist ein idealer Austragungsort für Veranstaltungen im festlicheren Rahmen.



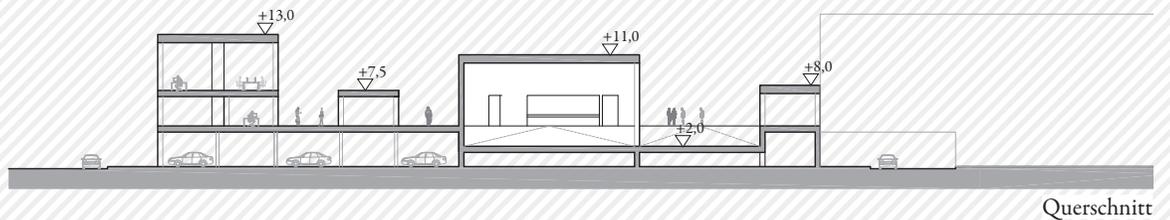
- 1 Auditorium
- 2 Bühne
- 3 Servicebereiche
- 4 Gastro
- 5 Foyer



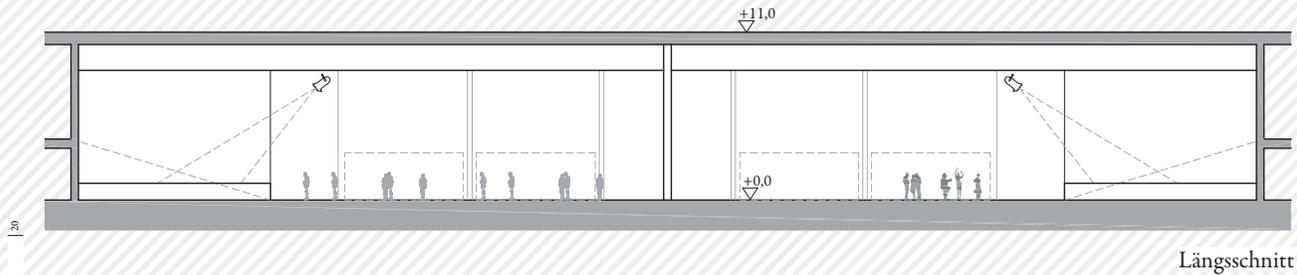
⊕ Grundriss



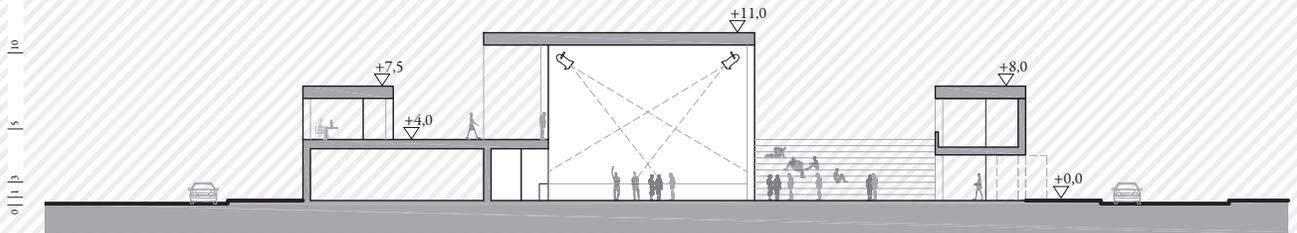
Längsschnitt



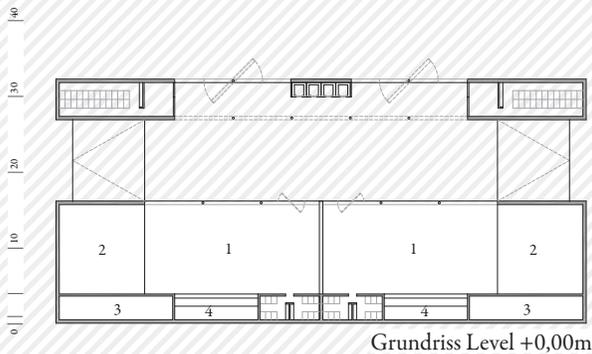
Querschnitt



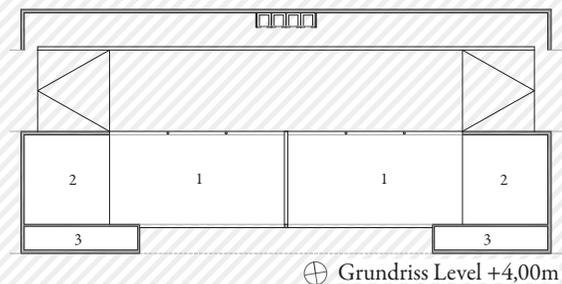
Längsschnitt



Querschnitt

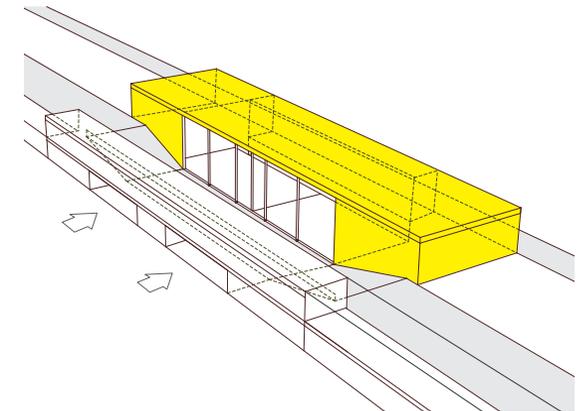


Grundriss Level +0,00m



⊕ Grundriss Level +4,00m

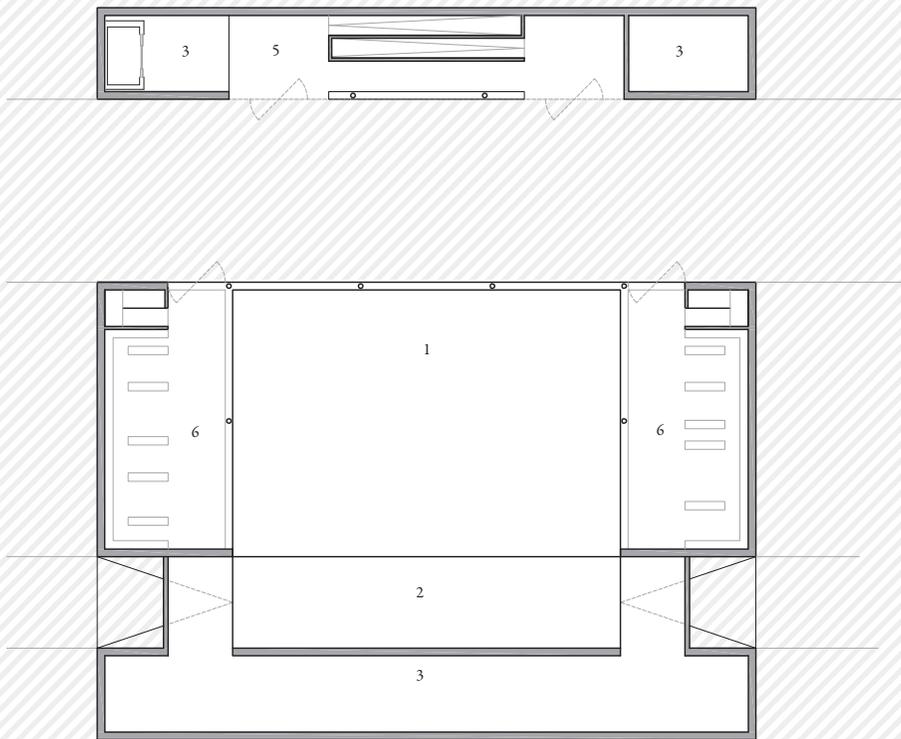
Diese beiden Livehouses sind wie Nummer 1 und 2 kombinierbar und öffnen sich zum Hauptverkehrsweg der Anlage. Dieser beschreibt an dieser Stelle zudem einen Tiefpunkt und bildet so einen Vorbereich - ein Foyer - aus, das in Kombination mit den angrenzenden Sitztreppen Aufenthaltsqualität schafft und sogleich eine räumliche Differenzierung zur Umgebung verleiht. Der dahinter liegende 6m breite Weg gewährt Einblicke und weckt Interesse.



- 1 Auditorium
- 2 Bühne
- 3 Servicebereiche
- 4 Gastro

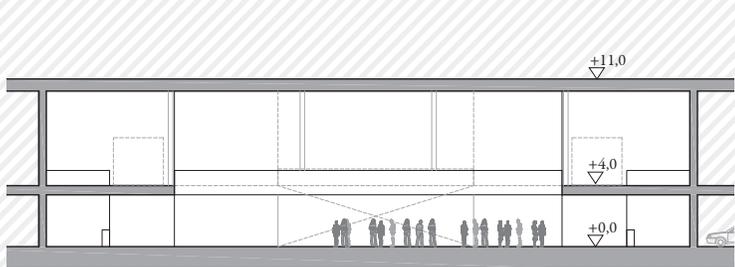




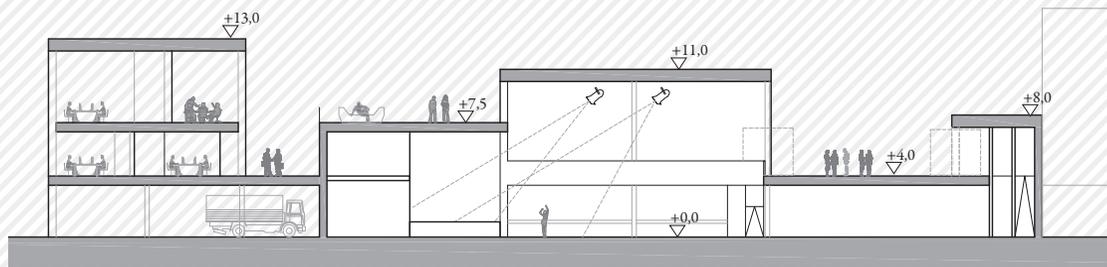


Grundriss Level 4,00m

⊕ Grundriss Level +0,00m



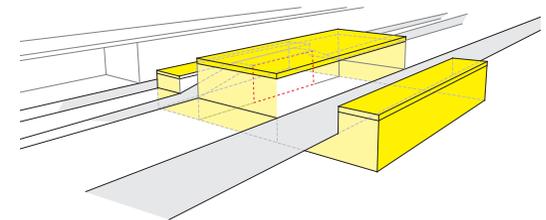
Längsschnitt



Querschnitt

Das größte Livehouse verfügt über eine Raumhöhe von rund 10m und bildet einen besonders interessanten Punkt innerhalb des Systems. Da er sich über mehrere Funktionsstränge erstreckt schneidet der 12m breite Weg im Norden förmlich in sein Volumen hinein, erweckt Neugier und ermöglicht Einblicke ins Auditorium.

Erschlossen wird dieser einerseits über den 12m breiten Weg im Norden, andererseits über die gegenüberliegende 6m breite Funktionszone. Das bietet den Vorteil Zonen mit unterschiedlichen Zugangsberechtigungen zu schaffen (VIP). Weiters bildet der 6m breite südliche Weg einen Hochpunkt aus, schafft so Platz und ausreichende Raumhöhe für eine Bühne und gewährt zugleich einen interessanten Blick ins Innere.



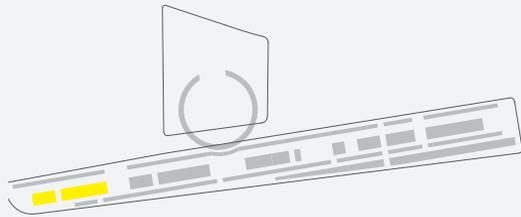
- 1 Auditorium
- 2 Bühne
- 3 Servicebereiche
- 4 Gastro
- 5 Foyer
- 6 Galerie
- 7 Backstage



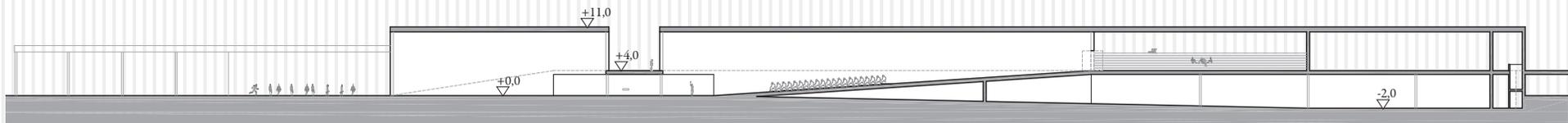


HALL OF FAME

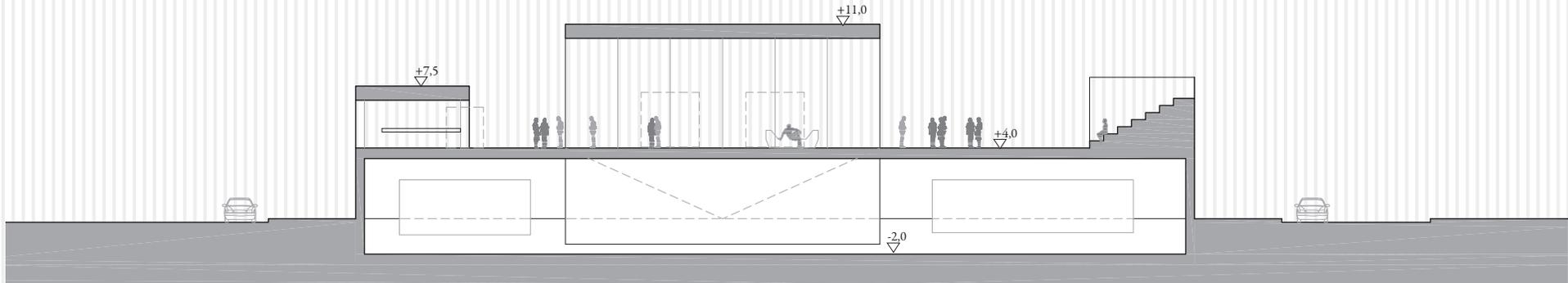
Man betritt die Ausstellungsräume der Hall of Fame an der platzzugewandten Stirnseite und begibt sich über eine lange Rampe auf Niveau +0,00. Die Rampe bietet einerseits Platz für Ausstellungen, andererseits dient sie zu Versammlungszwecken. Ein Einschnitt quer zur Rampe ermöglicht es von einem auf den anderen Weg zu wechseln und erzeugt ein raumbildendes Element welches Passanten Einblicke ins Innere erlaubt. Auf Niveau +0,00m angekommen blickt man auf den Vorplatz und startet seinen Rundgang. Die Ausstellungsräume erstrecken sich über die gesamte Breite und verfügen über eine Gesamtfläche von 7300m². Platz für Administration findet sich im nördlichen 6m breiten Strang.



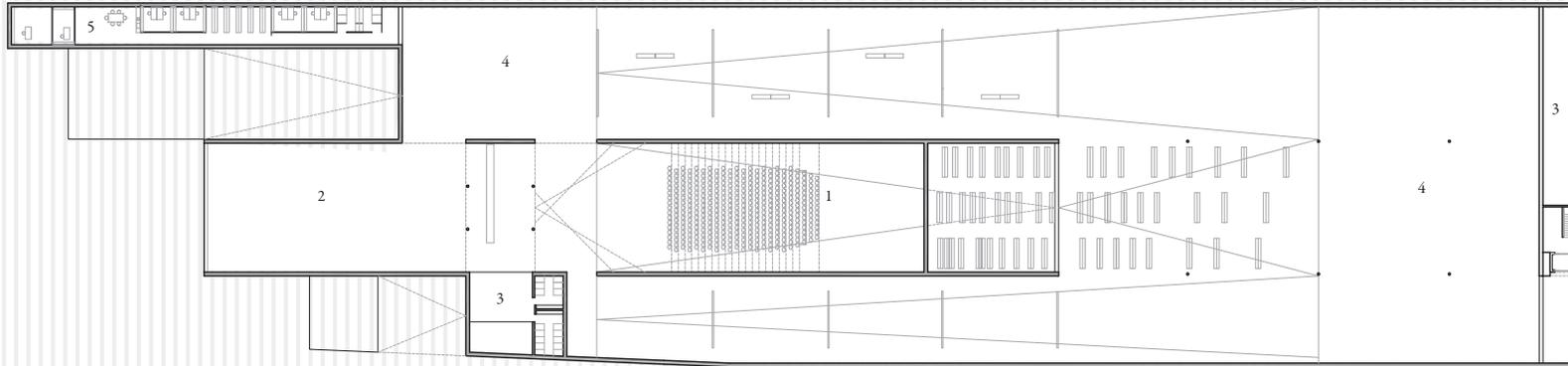




Längsschnitt



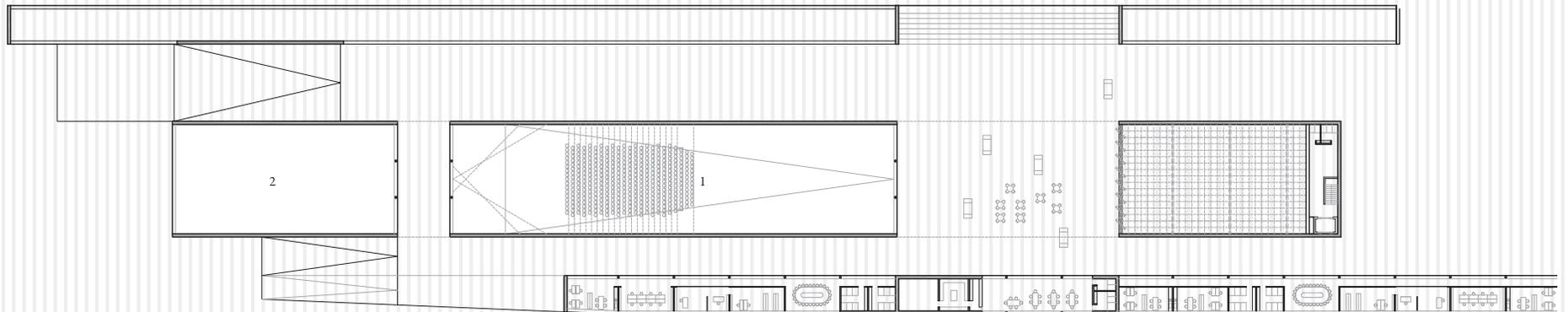
Querschnitt Vorplatz



Grundriss Level 0,00m

- 1 Ausstellungsfläche / Auditorium
- 2 Foyer / Ausstellungsfläche
- 3 Servicebereiche
- 4 Ausstellungsfläche
- 5 Administration

0 | 10 | 20 | 30 | 40



⊕ Grundriss Level +4,00m

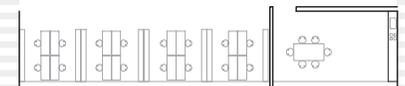
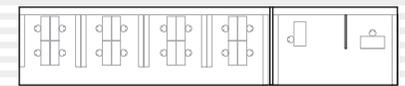
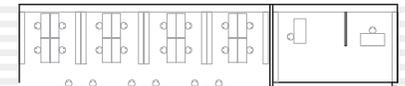
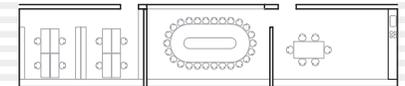
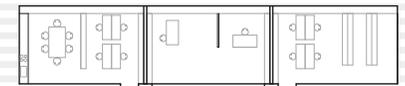
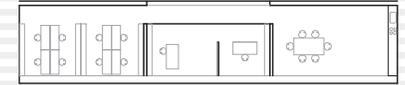
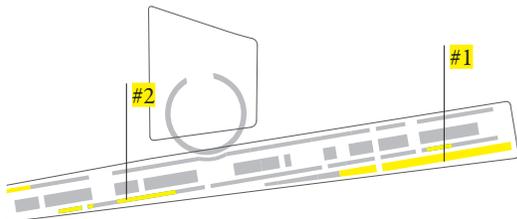
BÜROS

Die Büroflächen des Taipei Pop Music Centers werden an Unternehmen, welche in der Musikindustrie verwurzelt sind vermietet.

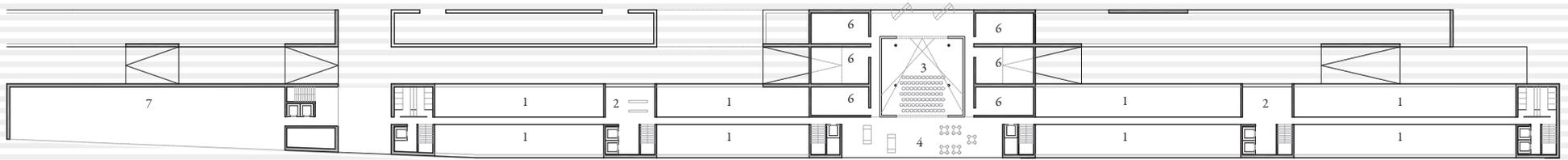
Hauptsächlich im südlichen 12m breiten Strang situiert bietet das Raumprogramm unterschiedlichste Einheiten an, die je nach Anforderung zu Großraumbüros zusammengeslossen werden können, oder auch als kleine, individuelle Büroeinheiten funktionieren. #1

Der angrenzende Weg bildet einen Hochpunkt aus und somit eine besonders interessante Raumsituation. In den gewonnen Flächen findet sich Platz für Proberäume sowie einen größeren Versammlungsraum, der allen zur Verfügung steht. Der Bürostrang weitet sich somit bis zum nächsten Funktionsstrang aus und schafft einen weitere interessante Verknüpfung. Im Süden befindet sich eine Loggia die einen privaten Freiraum für die Angestellten darstellt. Im Obergeschoss gibt es ein Restaurant, welches als Schnittstelle zwischen Besuchern und Angestellten fungiert.

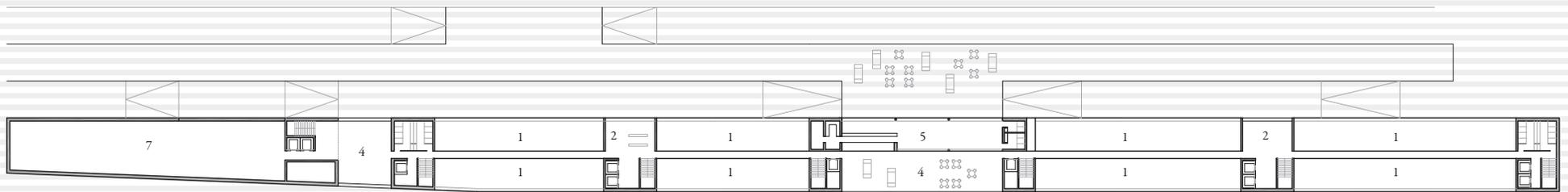
Weitere Büroeinheiten befinden sich in den schmälern Funktionsstreifen. Sie verfügen über kleinere Einheiten sowie über eine exponiertere Lage. #2



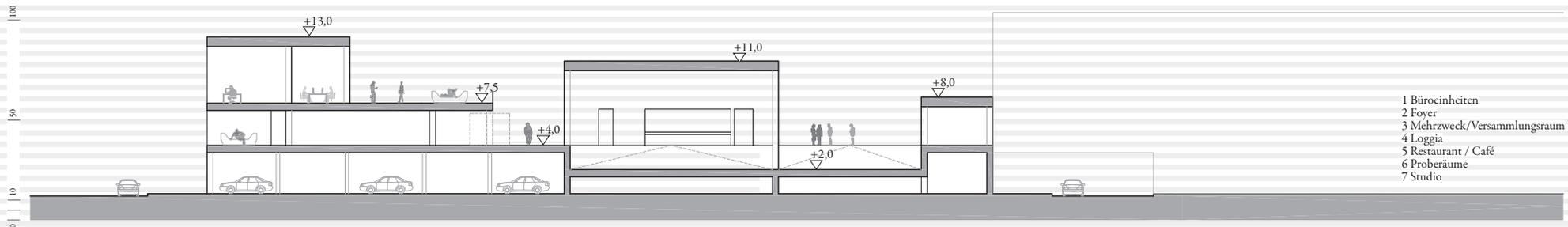
⊕ Varianten Büroeinheiten



Grundriss Level +4,00m



⊕ Grundriss Level +7,50m



- 1 Büroeinheiten
- 2 Foyer
- 3 Mehrzweck/Versammlungsraum
- 4 Loggia
- 5 Restaurant / Café
- 6 Proberäume
- 7 Studio

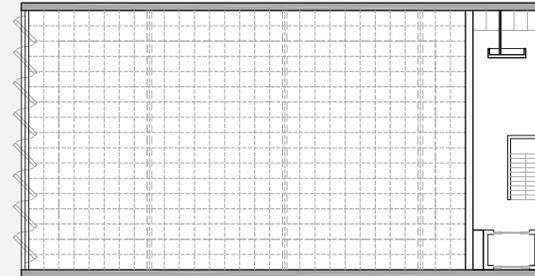
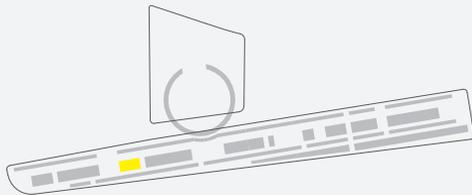
Querschnitt



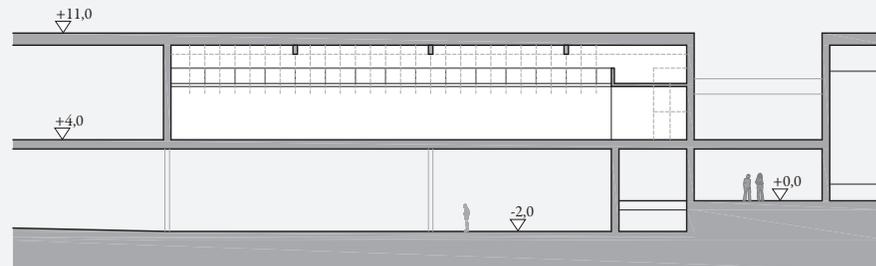


STUDIO

Den Bürobereichen zugeschrieben gibt es im Westen der Anlage ein Studio, welches für allerlei Foto- sowie Videoaufnahmen zur Verfügung steht. Falls gefordert kann es jedoch Teil des Platzes werden und für Veranstaltungen - auch in Verbindung mit der Hall of Fame - geeignete Räumlichkeiten darstellen.



⊕ Grundriss Level +4,0,

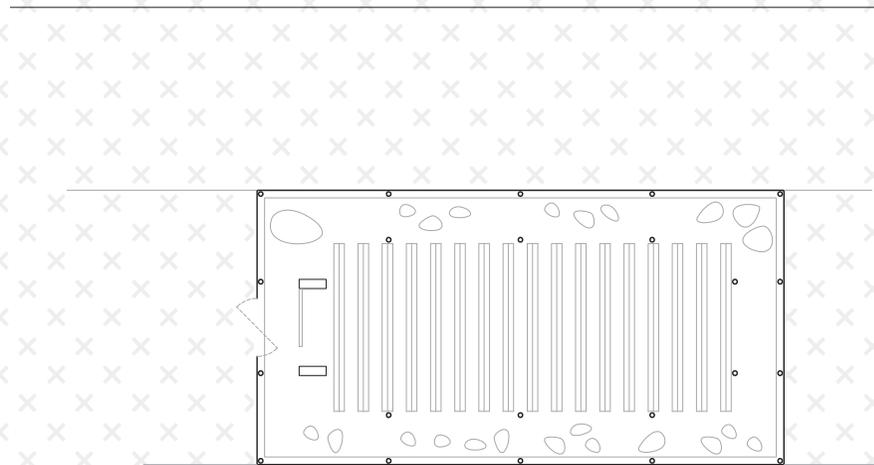
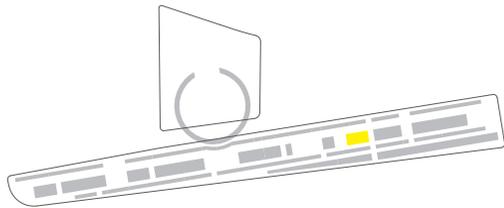


Längsschnitt

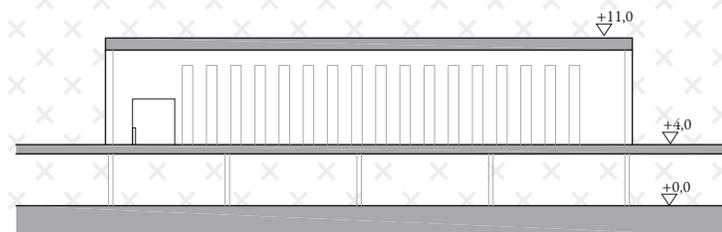


MEDIATHEK

In der Mediathek werden allerlei Informationen rund um Pop Musik gesammelt, und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Sie befindet sich im Osten und funktioniert wie ein Hochregallager inklusiver Multimediaboxen. Es soll einen Anziehungspunkt für alle Pop Musik Fans darstellen und über exklusive Inhalte verfügen.



⊕ Grundriss Level +4,0m



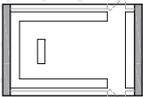
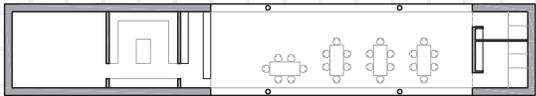
Längsschnitt



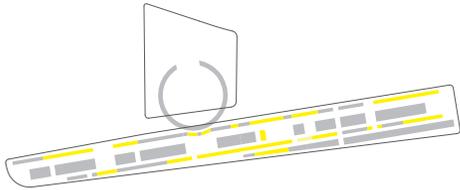
SHOPS

Bei den Shops handelt es sich um Gastronomie, Geschäftsflächen für musikbezogene Produkte sowie Serviceflächen. Diese sind in Einheiten von 60-90m² Größe gegliedert und vor allem in den 6m breiten Strängen angesiedelt. Sie werden je nach Lage einseitig oder zweiseitig vom Weg erschlossen.

Die Anlieferung erfolgt entweder auf Niveau +4,00 oder über die Hochgarage.



⊕ Grundrisse - exemplarisch







KONZERTHALLE

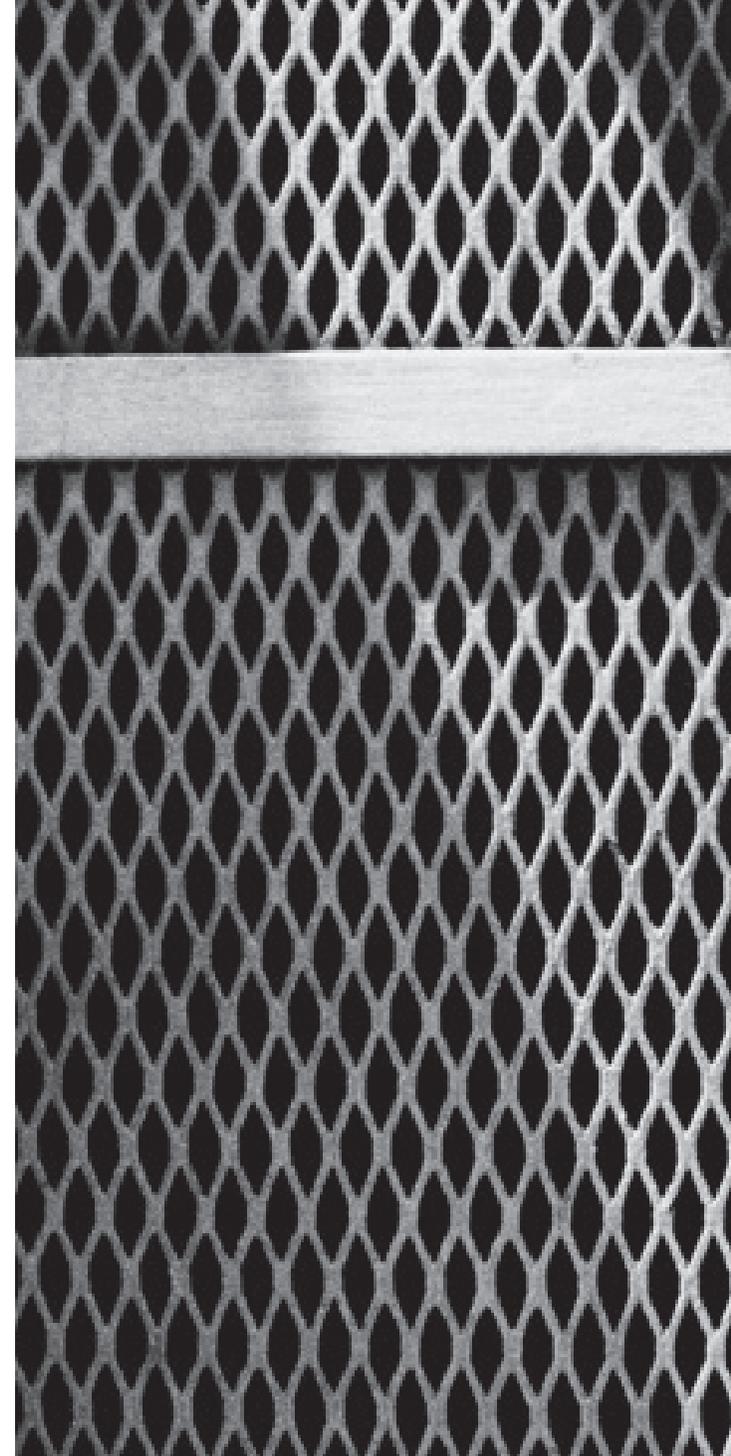
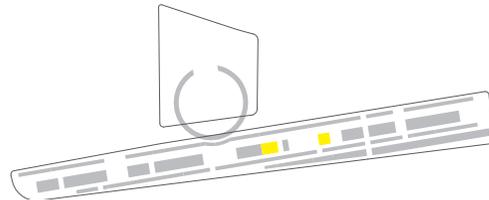
Die Konzerthalle entspricht einem klassischen Proszeniumstheater und fügt sich - wie alle überdachten Veranstaltungsorte - in das System ein. Es beansprucht über eine Länge von 63m die gesamte Breite und reicht bis zu einer Tiefe von 15m in die Erde. Einzig ihr Foyer, die Erschließungskerne und der Schnürboden sind Teil der Landschaft. Insgesamt verfügt sie über rund 3000 Stehplätze und 2000 Sitzplätze. Die Tribüne kann jedoch auch im Bereich der Stehplätze erweitert werden um zusätzliche Sitzplätze zu erhalten.

Man betritt das Foyer über eine großzügige gedeckte Freitreppe, oder mit Hilfe einer der 8 Aufzüge, die sich im Nordbeziehungsweise Südstrang befinden. Das Foyer reicht über 2 Geschosse und ermöglicht einen Einblick ins Auditorium. Direkt vom Foyer wird die Tribüne erschlossen. Der Weg zum Stehbereich des Auditoriums führt mit (Roll)Treppen über ein zweites Foyer, welches sich direkt darunter befindet. Die Foyers können dadurch unterschiedlich bespielt werden und/oder unterschiedlichen Zugangsanforderungen nachkommen. Weitere Galerien an den Längsseiten bieten zusätzlichen Platz für rund 230 Besucher.

Der Bühnenbereich verfügt über eine 28m x 19m große Bühne inklusiver vielfältiger theatertechnischer Einbauten, sowie 2 Seitenbühnen und einer Hinterbühne. In den hinteren Bereichen sowie in den Geschossen darüber befinden sich Serviceeinrichtungen wie Technikräume, Umkleidekabinen, etc. Die Anlieferung erfolgt über einen 5m x 17m großen

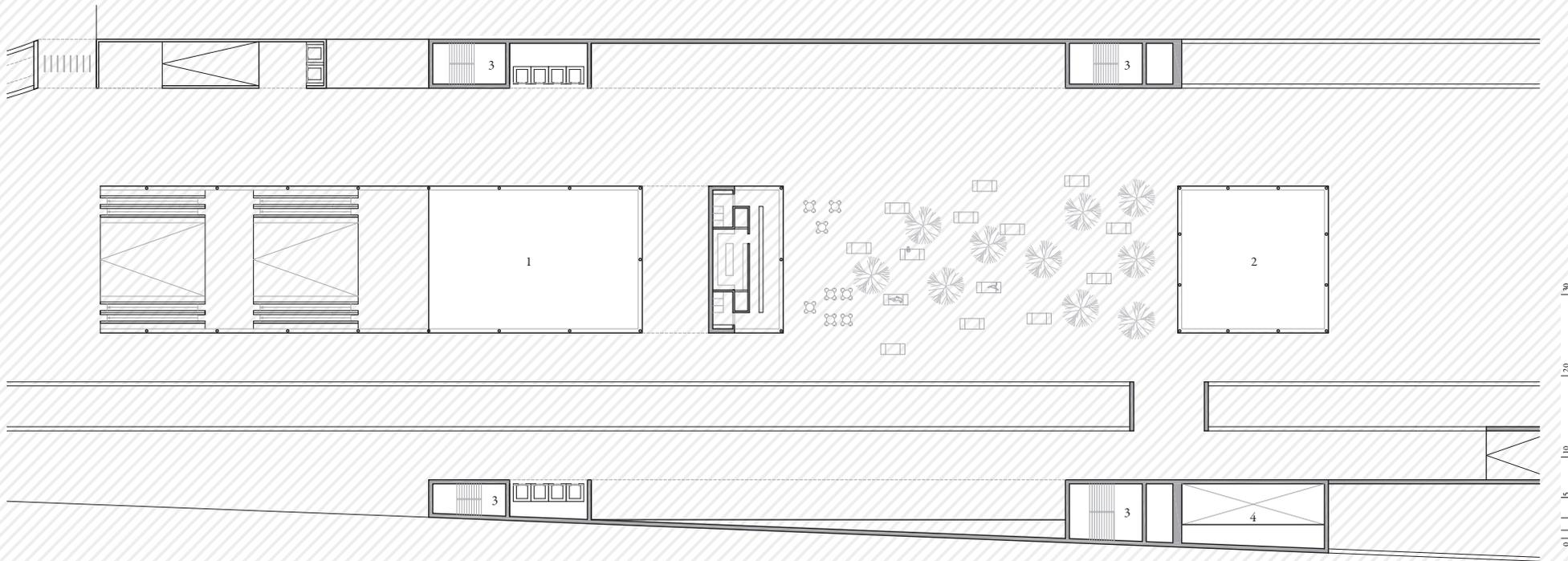
Lift im südlichen Teil der Bühne, welcher auf Niveau +/-0,00 direkt befüllt wird.

Der Schnürboden, der sich direkt über der Bühne befindet, bietet Platz für allerlei Bühnenaufbauten wie Lichtinstallationen und wird Teil des mittleren Funktionsstranges. Er stellt einen direkten Bezug zur darunter liegenden Halle her und bietet interessante Einblicke in sein Inneres. Er wird somit zu einem einzigartigen - sich ständig veränderbaren - Schaukasten.



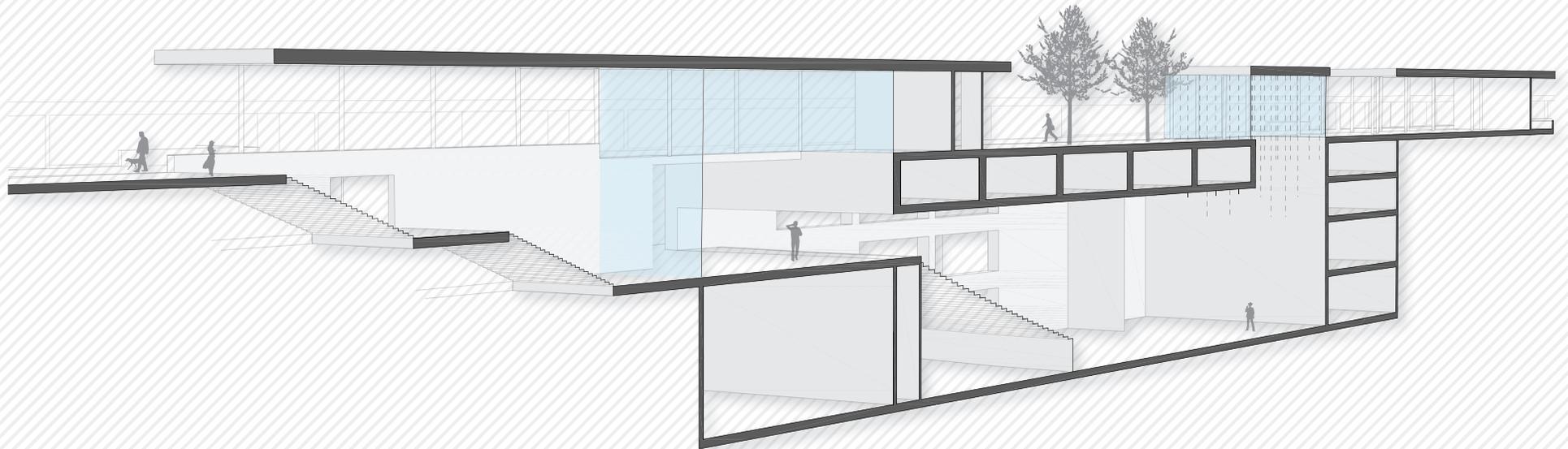


SOUND FACTORY
MAIN ENTRANCE



- 1 Foyer
- 2 Schnürboden
- 3 Fluchttreppenhaus
- 4 Aufzug zur Anlieferung

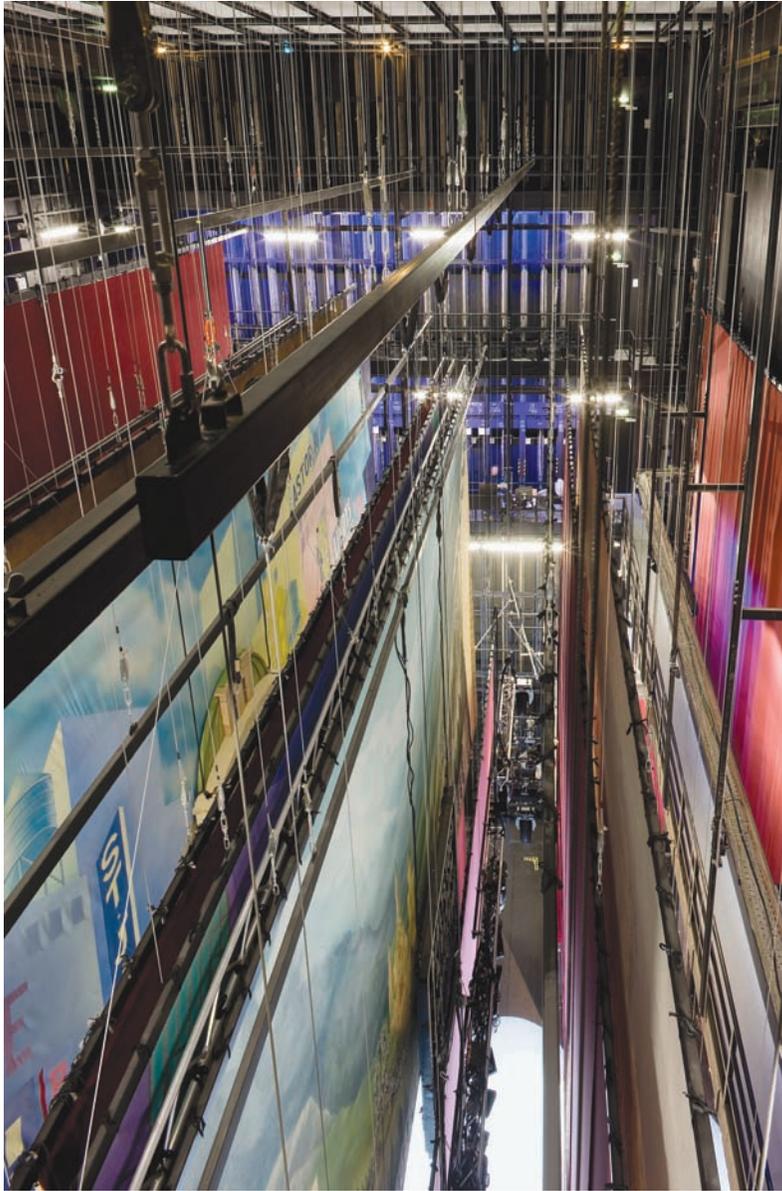
⊕ Grundriss Level +4,00m



perspektivischer Längsschnitt



Fly System

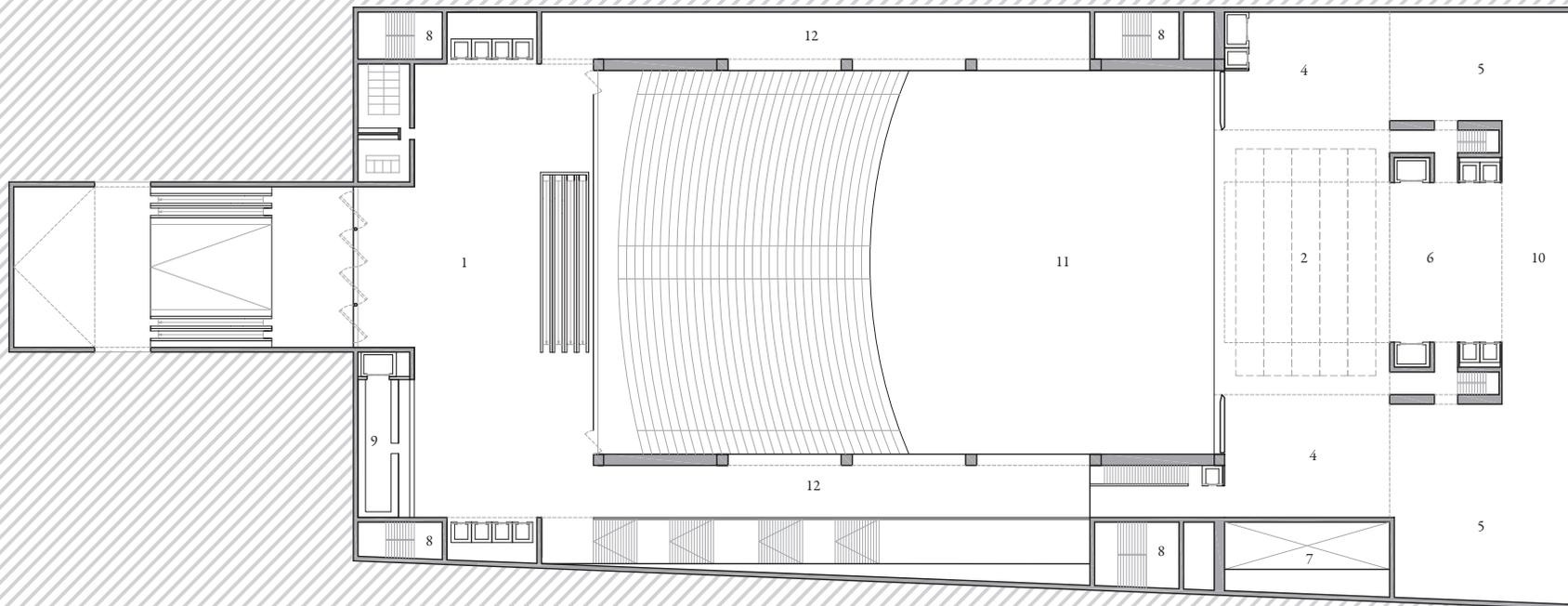


Fly System

A fly system is a system of ropes, counterweights, pulleys, and other related devices within a theatre that enables a technical crew to quickly move components such as curtains, lights, and set pieces on and off stage by moving them vertically between the stage and the large opening above the stage. This is in contrast to the other two types of theatrical component transport systems, scenery wagons and stage lifts, which are only used to move set pieces and which do so without utilizing the space above the stage.

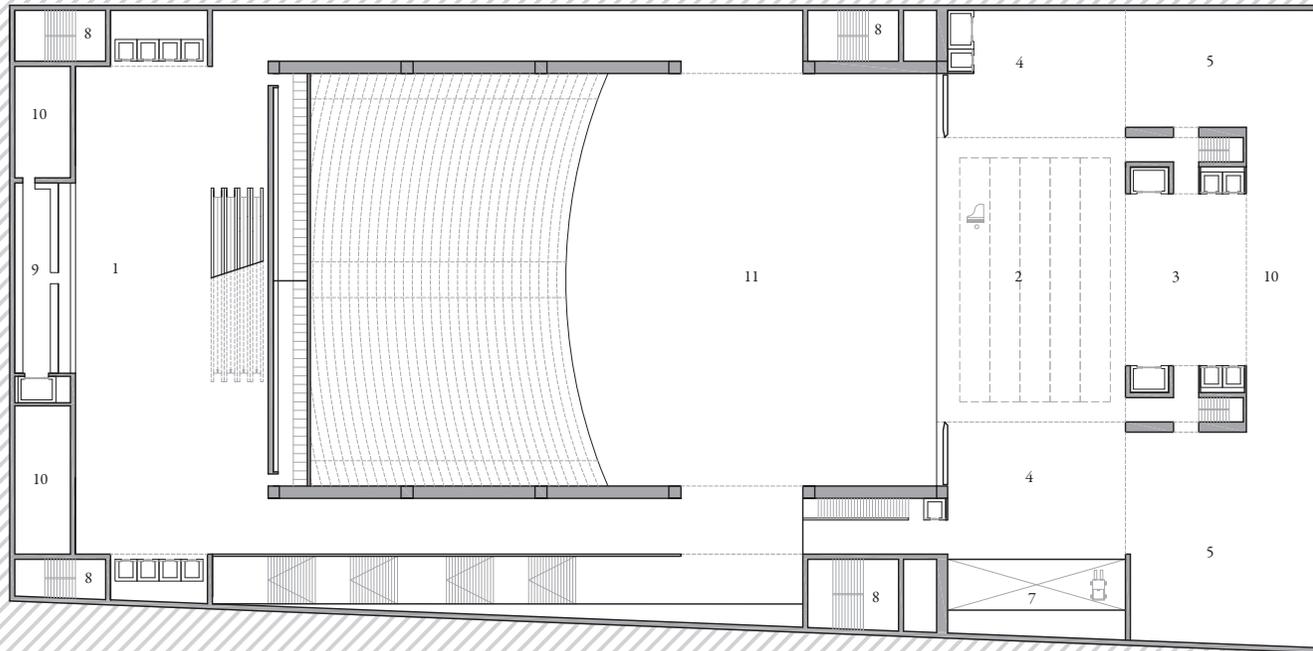
The opening above the stage is known by various names including flyspace, flyloft, fly tower, and fly gallery. A component is said to be „flying in“ when it is being lowered onto the stage, and „flying out“ when it is being raised into the flyspace.¹

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Fly_system



- 1 Foyer
- 2 Bühne
- 3 Hinterbühne
- 4 Seitenbühne
- 5 Umkleibereiche
- 6 Greenroom
- 7 Aufzug
- 8 Fluchtweg
- 9 Gastro
- 10 Servicebereich
- 11 Auditorium
- 12 Gallerie

⊕ Grundriss Level -4,0m



0 | 10 | 20 | 30

⊕ Grundriss Level -15,0m

- 1 Foyer
- 2 Bühne
- 3 Hinterbühne
- 4 Seitenbühne
- 5 Umkleibereiche
- 6 Greenroom
- 7 Aufzug
- 8 Fluchtweg
- 9 Gastro
- 10 Servicebereich
- 11 Auditorium
- 12 Gallerie

AKUSTIK

Die Grundform eines Saales, seine Primärstruktur, wird erst durch Auswahl geeigneter Maßnahmen für die Sekundärstruktur akustisch funktionsfähig. Die Primärform soll dabei eine gute Basis darstellen um den Aufwand für sekundäre Maßnahmen gering zu halten. Grundsätzliche Probleme treten bei Konzertsälen mit extremen Fächerformen auf, bei denen die für den Räumlichkeitseindruck wichtige seitliche Reflexion fehlen, tiefe Ränge, die schlecht mit Schall versorgt werden können sowie konkave Raumformen, die zur Fokussierung stark gegenüber dem Direktschall verzögerter Reflexionen führen können.

Andererseits gibt es auch keine optimale Raumform für größere Auditorien da ein jeder Saal vielfältigste Ansprüche erfüllen muss was die Bühnentechnik, Beleuchtung, Belüftung, Sichtbeziehung und den Platzbedarf betrifft.

Eine Optimallösung ist demnach nur in Zusammenarbeit mit Fachplanern zu gewährleisten.¹

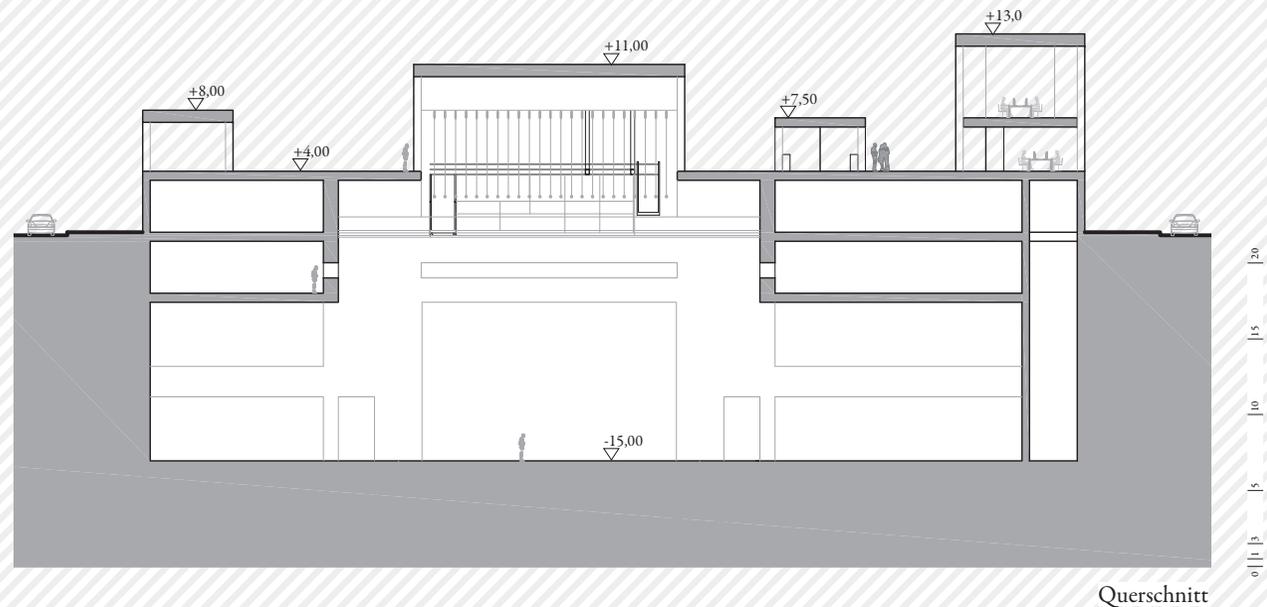
Raumakustische Kriterien

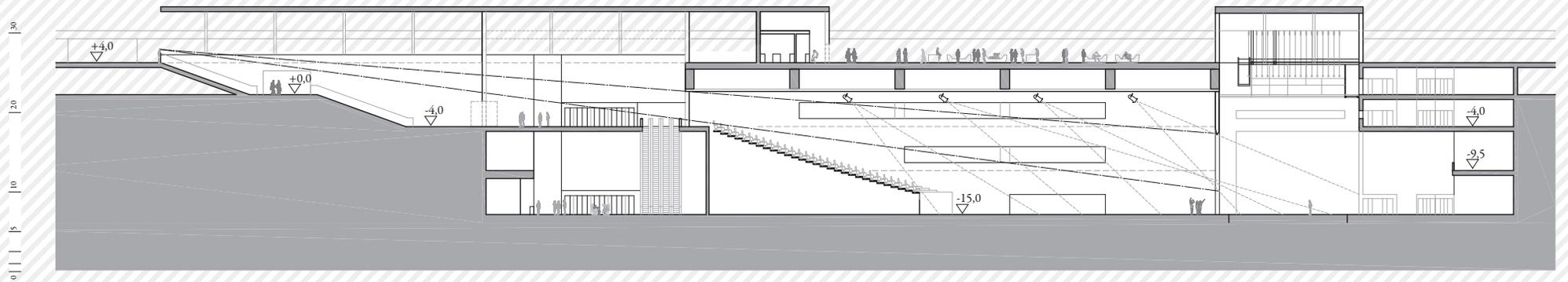
Halligkeit

Die Halligkeit lässt sich durch die Dauer des Nachhalles charakterisieren, d.h. durch die Abklingzeit eines Schallereignisses nach Beenden der Schallabstrahlung. Sie wird subjektiv als "zeitliche Durchmischung" oder als "Klangverschmelzung" erlebt.

Die Nachhallzeit für Konzerte im Bereich Pop Rock Musik beträgt idealerweise 1 Sekunde², da diese vorwiegend mit Beschallungsanlagen genutzt werden. Die typische akustische Eigenart soll gewahrt und nicht durch raumakustische Eigenschaften des Saales beeinflusst werden. Der gewünschte Hall kann dabei auf elektronischem Wege erzeugt werden.¹

¹ Vgl. URL: http://www.baunetzwissen.de/standardartikel/Akustik_Raumakustische-Planung_147623.html, zugegriffen am 15. April 2010
² Vgl. elektronischer Abzug: „Taipei Pop Music Center, International Competition, Department of Cultural Affairs Taipei City Government“ URL: http://www.tpmc.com.tw/html/downall_e.asp, zugegriffen am 15. April 2010; auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung





Längsschnitt

OPEN AIR ARENA

Die Open Air Arena wird während Veranstaltungen vom Platz aus erschlossen. Im Bereich der Schnittstelle, zwischen dem - in diesem Bereich bogenförmigen Funktionsstrang - befinden sich organisatorische Einrichtungen wie Informationsschalter oder auch Verkaufsflächen für "Merchandising" die somit von beiden Seiten bedient werden können. An dieser Stelle findet auch der SecurityCheck statt bevor man die Arena betritt.

Betritt man die Arena befindet man sich auf dem Hauptniveau von +4m und verschafft sich somit einen Gesamtüberblick der Anlage. Man befindet sich inmitten einer kreisrunden Funktionszone, die Gastronomie, WCs sowie die weitere Erschließung beinhaltet. Über die abfallende (Stehplatz) Tribüne gelangt man ins Zentrum und befindet sich dann auf einer Höhe von +-0,00. Diese Fläche bietet mit 8400m² rund Platz für 17 000 Personen. Zusätzlich gibt es Galerien die einen spektakulären Blick in die Arena ermöglichen und separate Bereiche bilden. Diese bieten pro Stockwerk rund 500 Besuchern Platz und können frei zugänglich sein, oder auch gesonderte Bereiche ausweisen.

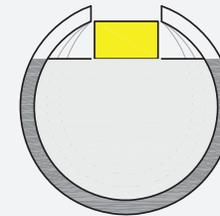
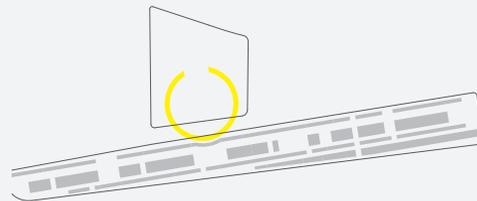
Die kreisrunde Form schafft ein Gefühl der Zusammengehörigkeit und bietet viele Möglichkeiten in Bezug auf die Positionierung der Bühne.

Die Aussparung im Norden, in der ansonsten die Bühne Platz findet, wird mit Hilfe einer temporären Tribüne geschlossen.

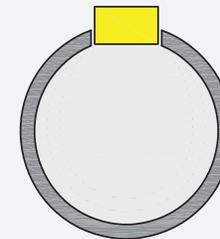
Besonders im Fall einer Mittelbühne findet eine starke Interaktion zwischen Publikum und Künstler statt. Verglichen mit einer passiven Beziehung wie im Fall einer Endbühne, nimmt das Publikum eine aktive Rolle ein und wird selbst emotional und physisch im Gegenüber sichtbar. Die dynamische Beziehung von Masse und Bühne wird demnach aufgegriffen. Die Emotionen und Musik des Künstlers werden durch die Liveerfahrung des Publikums intensiviert.

Auf Niveau +-0,00m befinden sich Parkplätze für die Angestellten, sowie Bereiche zur Anlieferung der Servicezonen in den oberen Geschossen.

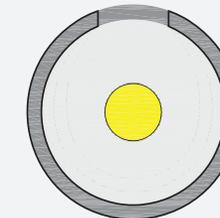
Die Open Air Arena ist nach Außen geschlossen. Lediglich die Aussparung im Norden stellt eine Verbindung zur Stadt dar. Es wäre denkbar an Wochentagen beziehungsweise während der Tagesstunden die Arena der Öffentlichkeit zur Verfügung zu stellen. Die Open Air Arena wird dabei zu einem erweiterten geschützten Stadtraum, der zu sportlichen Aktivitäten oder kleinen Märkten genutzt werden könnte.



Endbühne

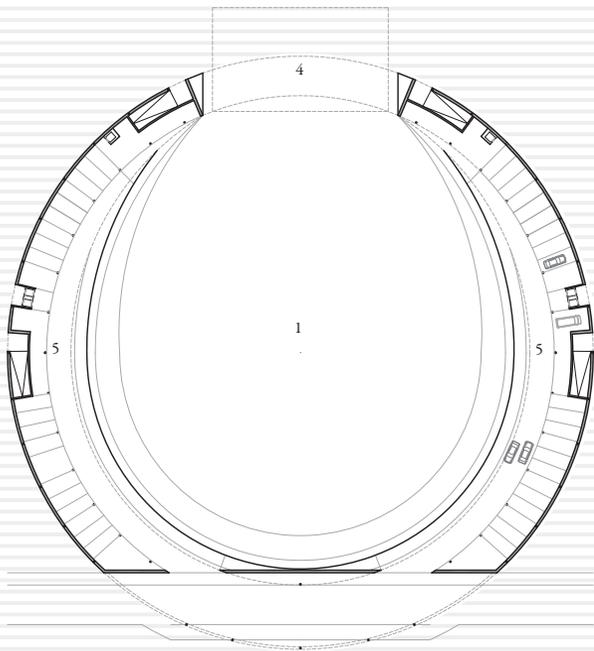


Endbühne - maximale Auslastung

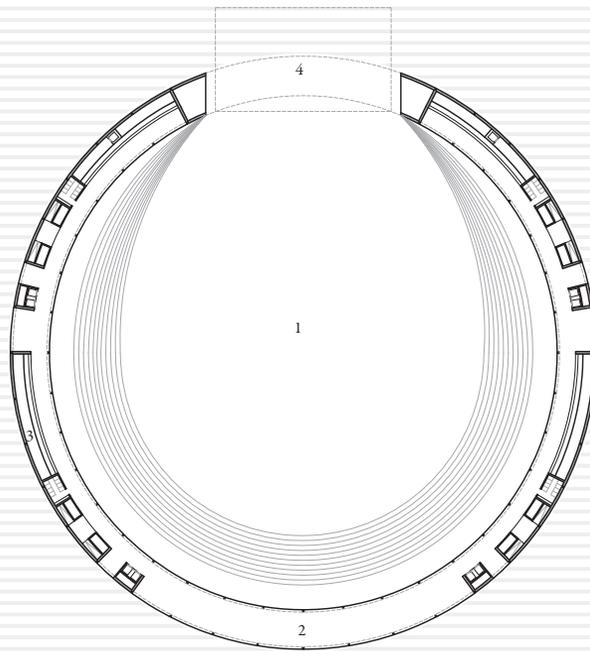


Mittelbühne - temporäre Tribüne im Norden

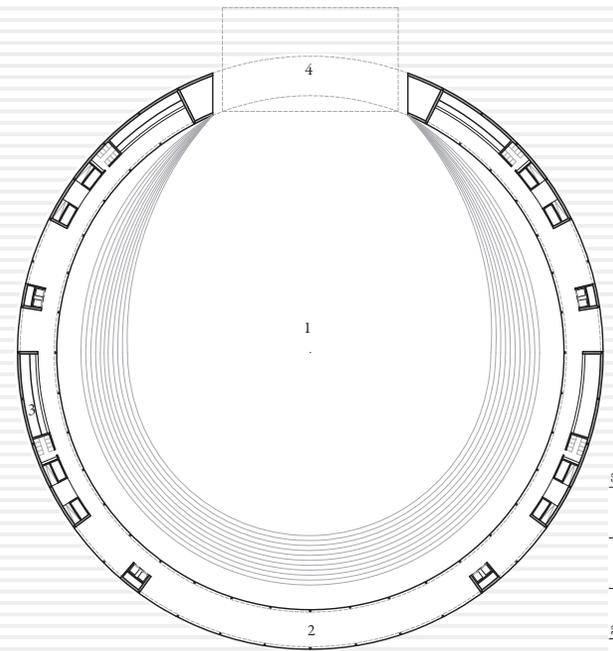




+ -0,00m



+9,80m



+12,30m

- 1 Auditorium
- 2 Gallerie
- 3 Servicebereich
- 4 Bühne (temporär)
- 5 Parkflächen



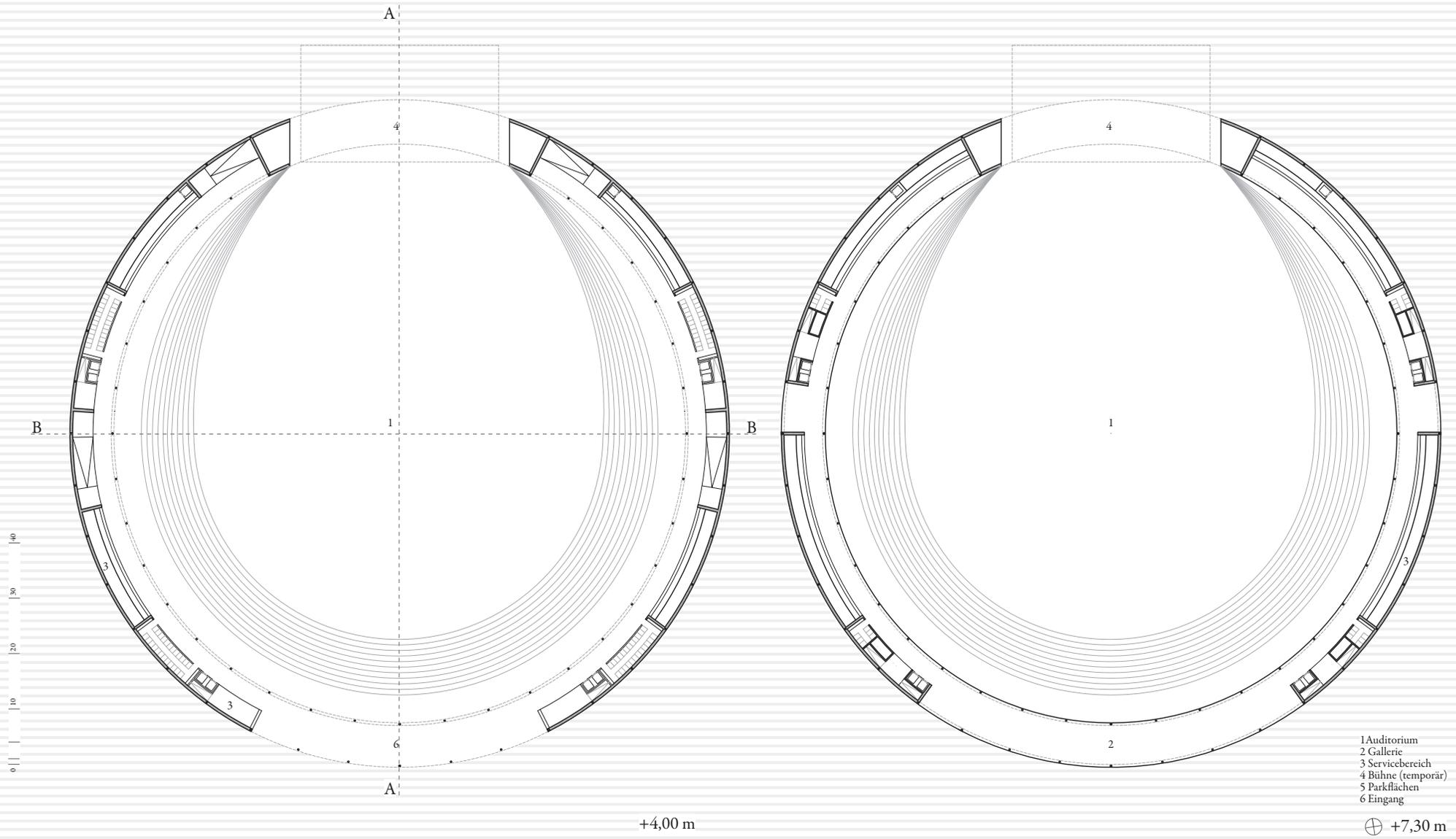
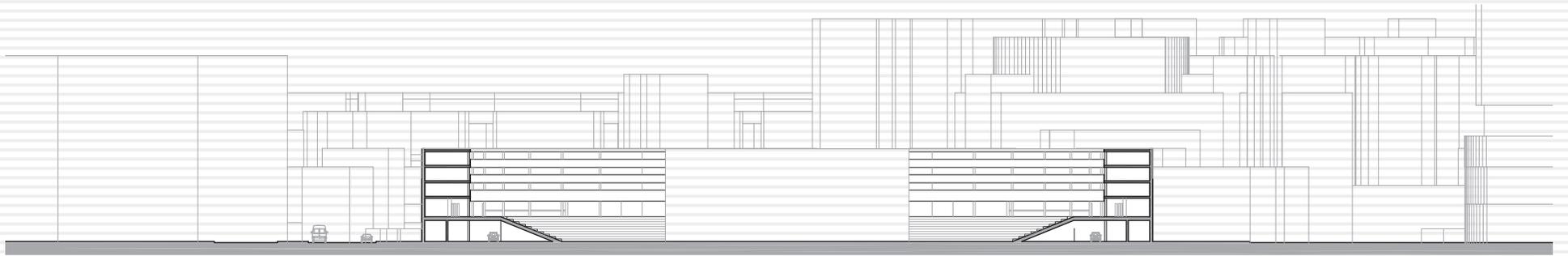


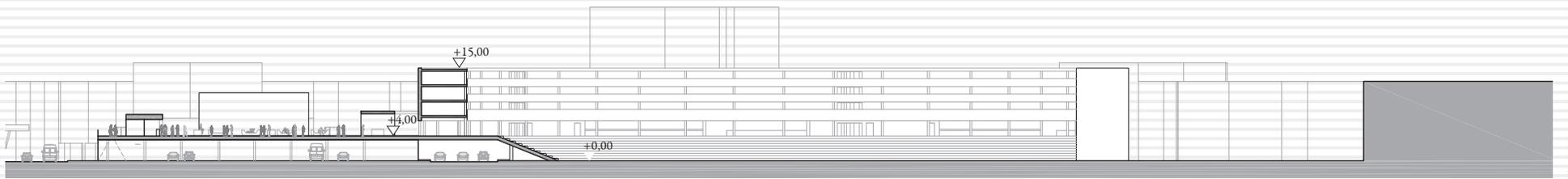




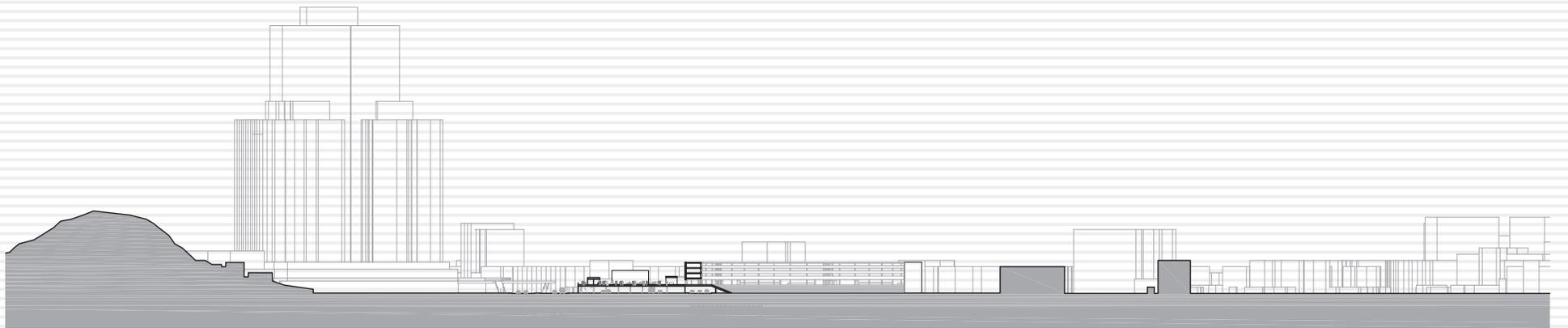
Schaubild Open Air Arena



Schnitt B-B

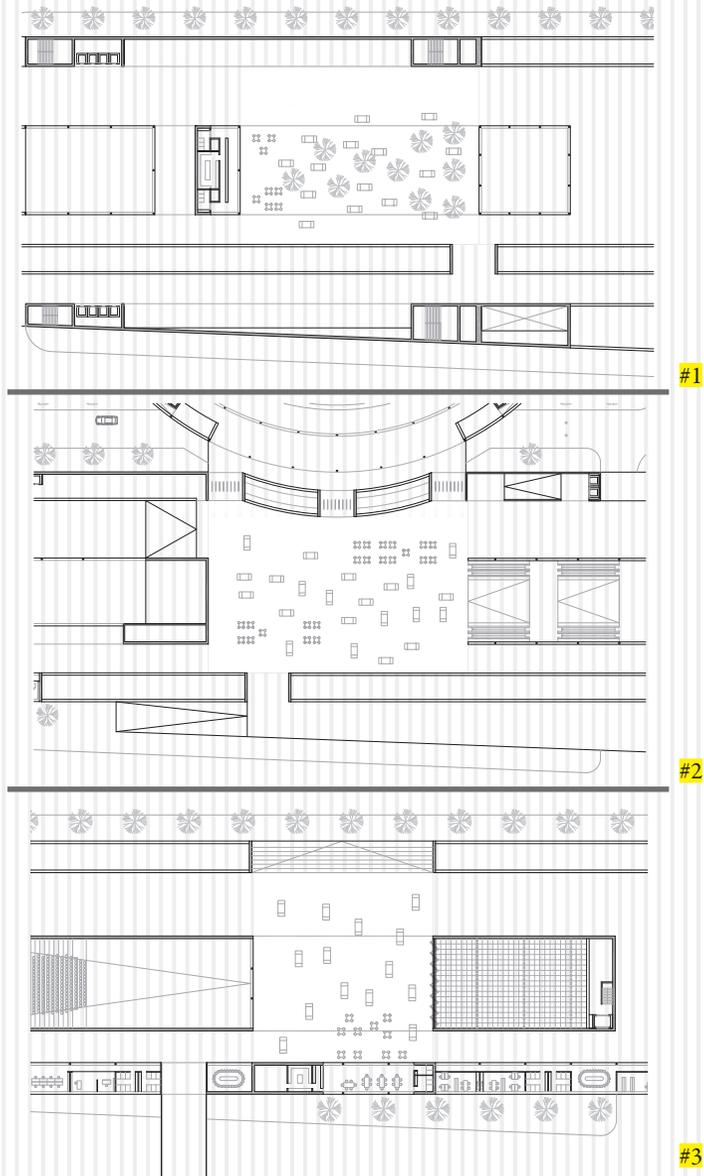


Schnitt A-A



Schnitt A-A

PLÄTZE



Größere Aussparungen innerhalb der Funktionsstränge schaffen überdachte sowie freie Plätze, die zum Verweilen einladen. 3 an der Zahl bieten sie unterschiedliche Qualitäten. Der Platz im Osten (#1) befindet sich über der Konzerthalle und ist der einzig begrünte Platz der Anlage. Er wird in erster Linie untertags von den Angestellten der Büros benutzt und bildet, so wie die anderen Plätze auch, einen geschützten Bereich. Shops sowie Restaurants bilden die nötige Infrastruktur.

Der Platz im Herzen der Anlage (#2) agiert als Treffpunkt sowie Versammlungszentrum und ist somit hauptsächlich abends bespielt. Von diesem Punkt aus werden zudem die beiden größeren Veranstaltungsorte wie das Konzerthaus und die Open Air Arena erschlossen. Auch hier gibt es Gastronomie und Shops die zum Funktionieren des Platzes beitragen.

Der Platz im Westen dient als Vorplatz der Hall of Fame (#3) und wird so zum Treffpunkt während der Tagesstunden. Zusätzlich gibt es eine quer zur linear verlaufenden Anlage eingeschriebene Tribüne, die wie eine "städtische Tribüne" funktioniert. Auch hier gibt es ein Restaurant um die Verweildauer der Museumsbesucher zu erhöhen. Dieser Platz ist zudem im Bereich des 18m Funktionsstranges überdacht.

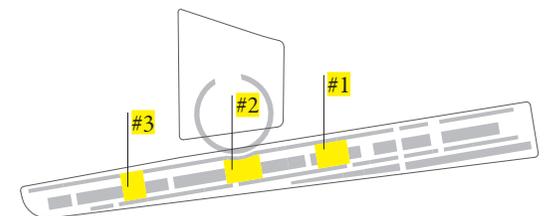
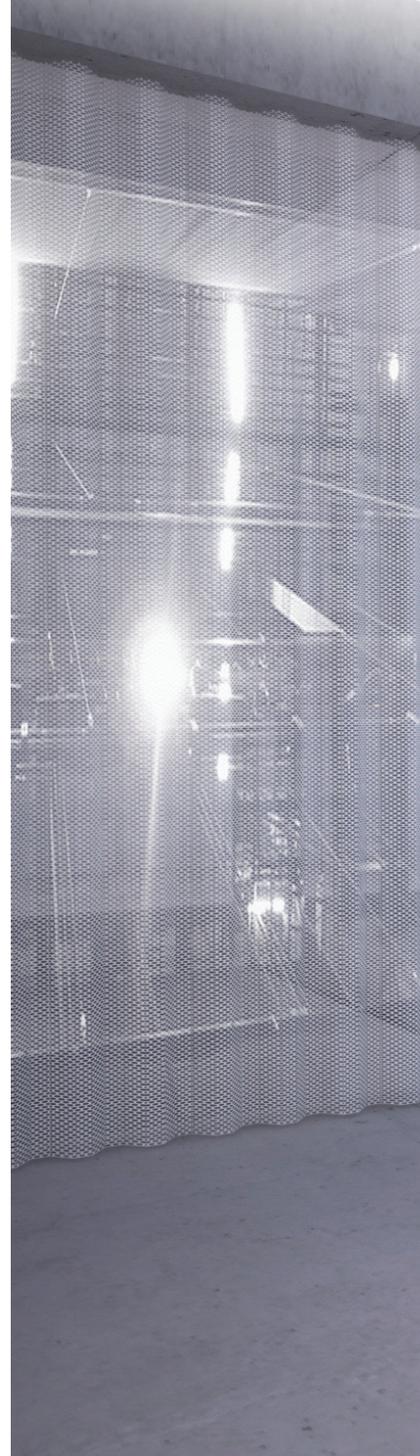


Schaubild Platz #1





MATERIALITÄT

Die Fassade besteht aus einem mehrschaligen Fassadensystem. Im Bereich der Servicekerne aus Sichtbeton, in den Bereichen in denen Transparenz gewünscht wird aus großflächigen Verglasungen (Structural Glazing). Die äußere Haut bildet eine allumfassende Lochfassade aus Metall. Diese soll in manchen Bereichen beweglich sein um einerseits die Transparenz zu erhöhen (Büroflächen) und andererseits um Öffnungen zu schaffen. Weiters soll sie die gesamte Struktur vor Beschädigungen schützen. Die Lochfassade bildet einerseits einen klaren Raumabschluss und ermöglicht zudem je nach Distanz und Blickwinkel ein transparentes oder opakes Erscheinungsbild.

Weiters ist es möglich die beweglichen Elemente der Metallfassade als Projektionsfläche zu nutzen.

Allgemein war es wichtig ein Gebäude zu schaffen, welches als „leere Leinwand“ fungiert um sein Erscheinungsbild leicht veränderbar und adaptierbar zu machen.



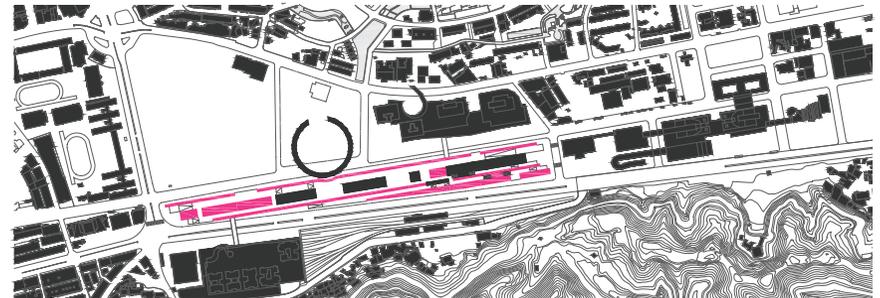
Fassadensystem - Sichtbeton/Glas mit vorgesetztem, gelochtem Trapezblech (Projektionsfläche)

FUNKTIONSSCHEMA

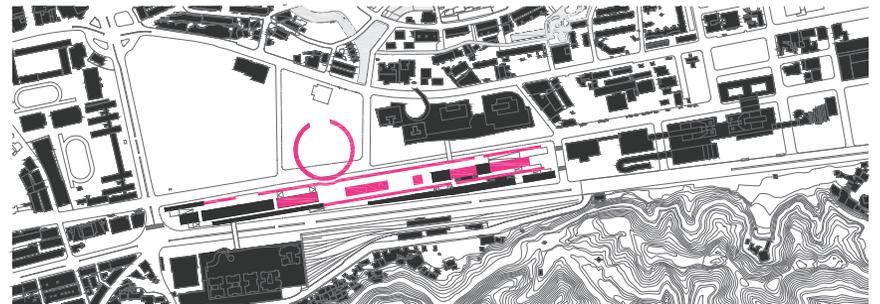
Lärmentwicklung

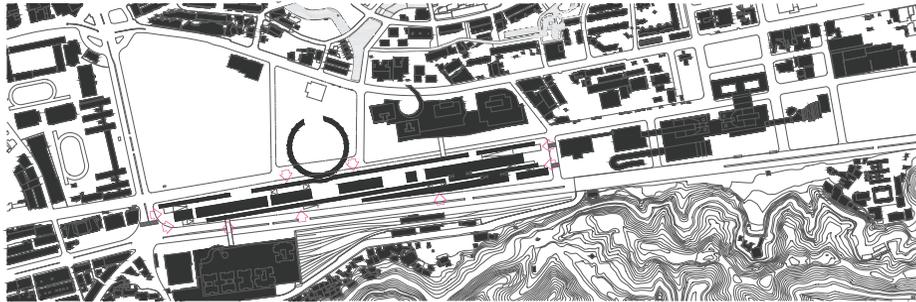


tagaktive Funktionsbereiche

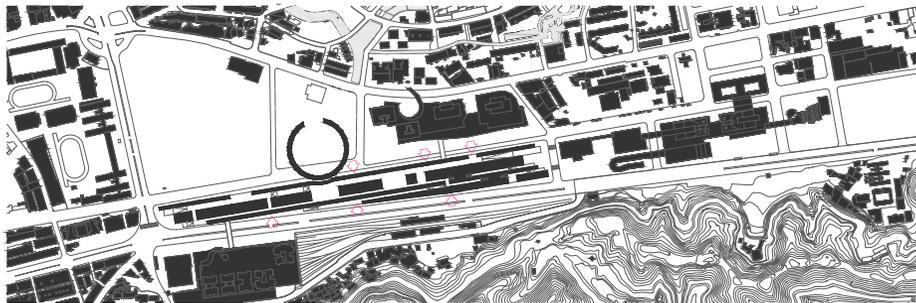


nachtaktive Funktionsbereiche

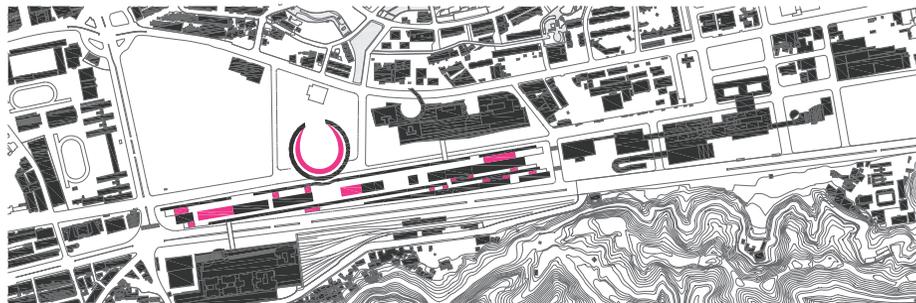




Zugänge



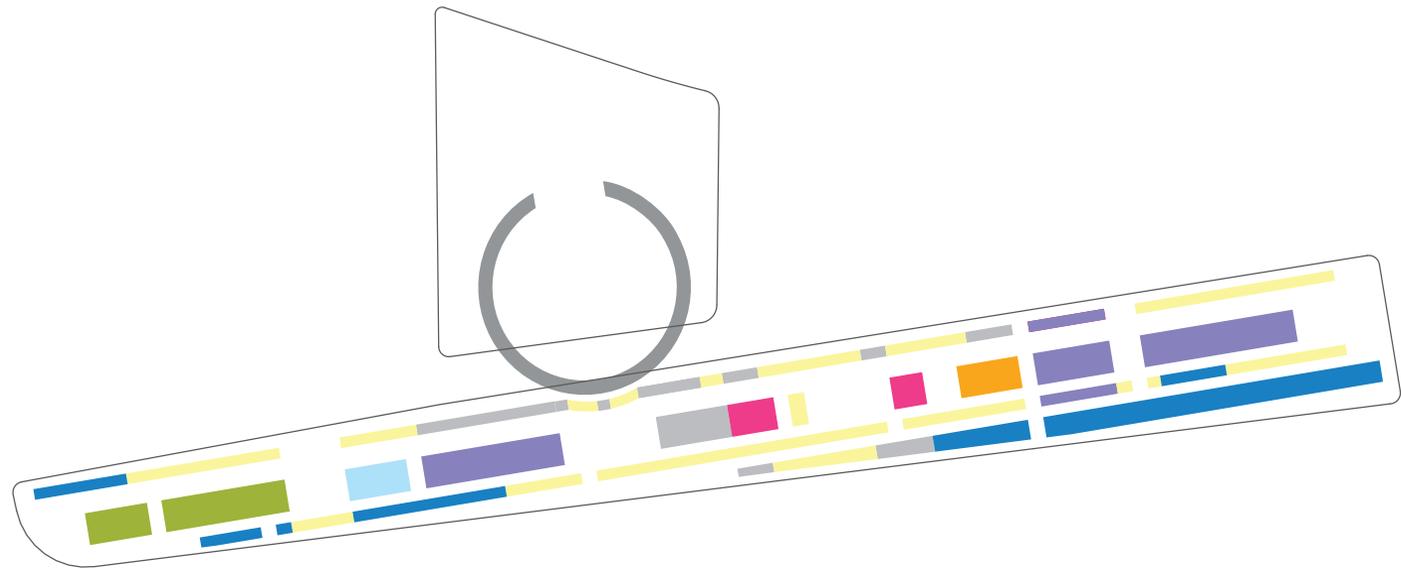
Zufahrten

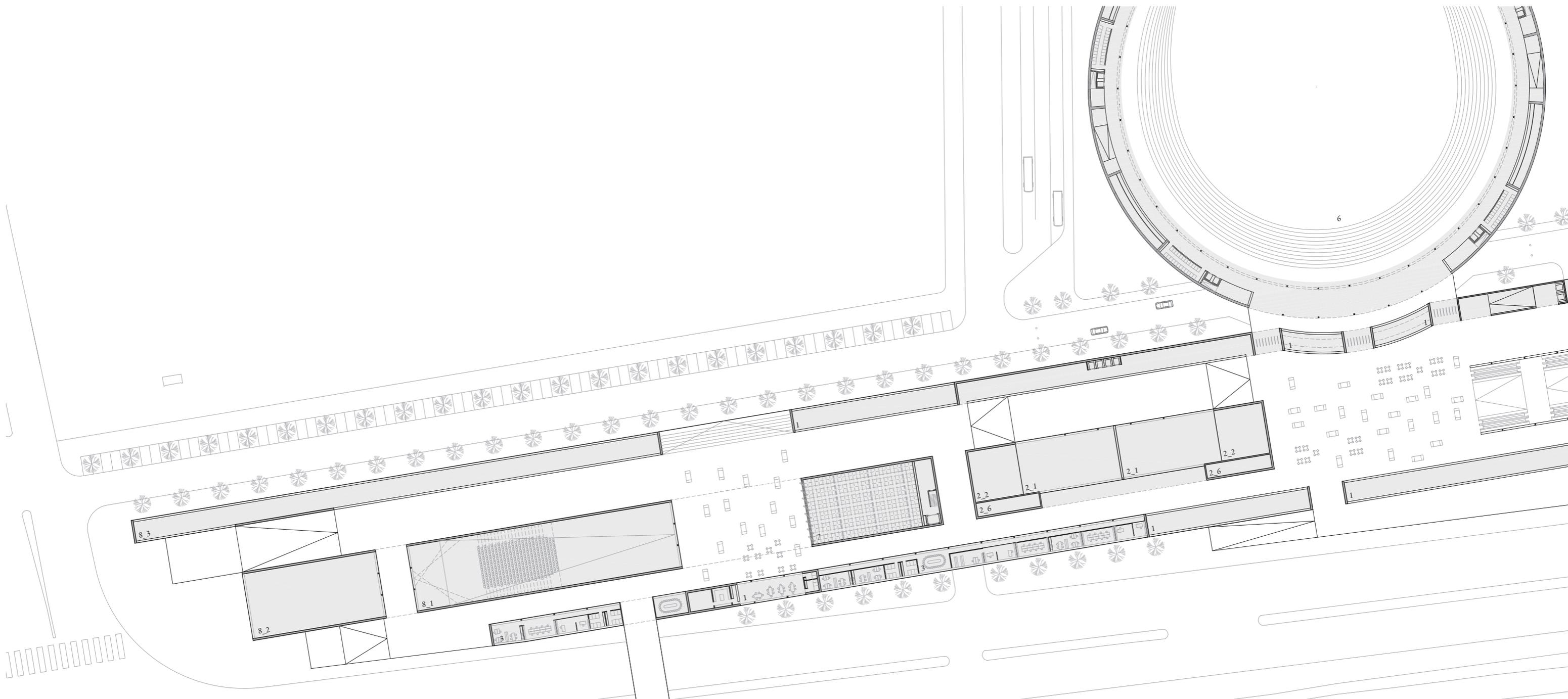


Rampen/Treppen

ÜBERSICHTSPLAN - FUNKTIONEN

- 1 Livehouse
- 2 Hall of Fame
- 3 Büro
- 4 Studio
- 5 Mediathek
- 6 Shops
- 7 Konzerthalle
- 8 Open Air Arena

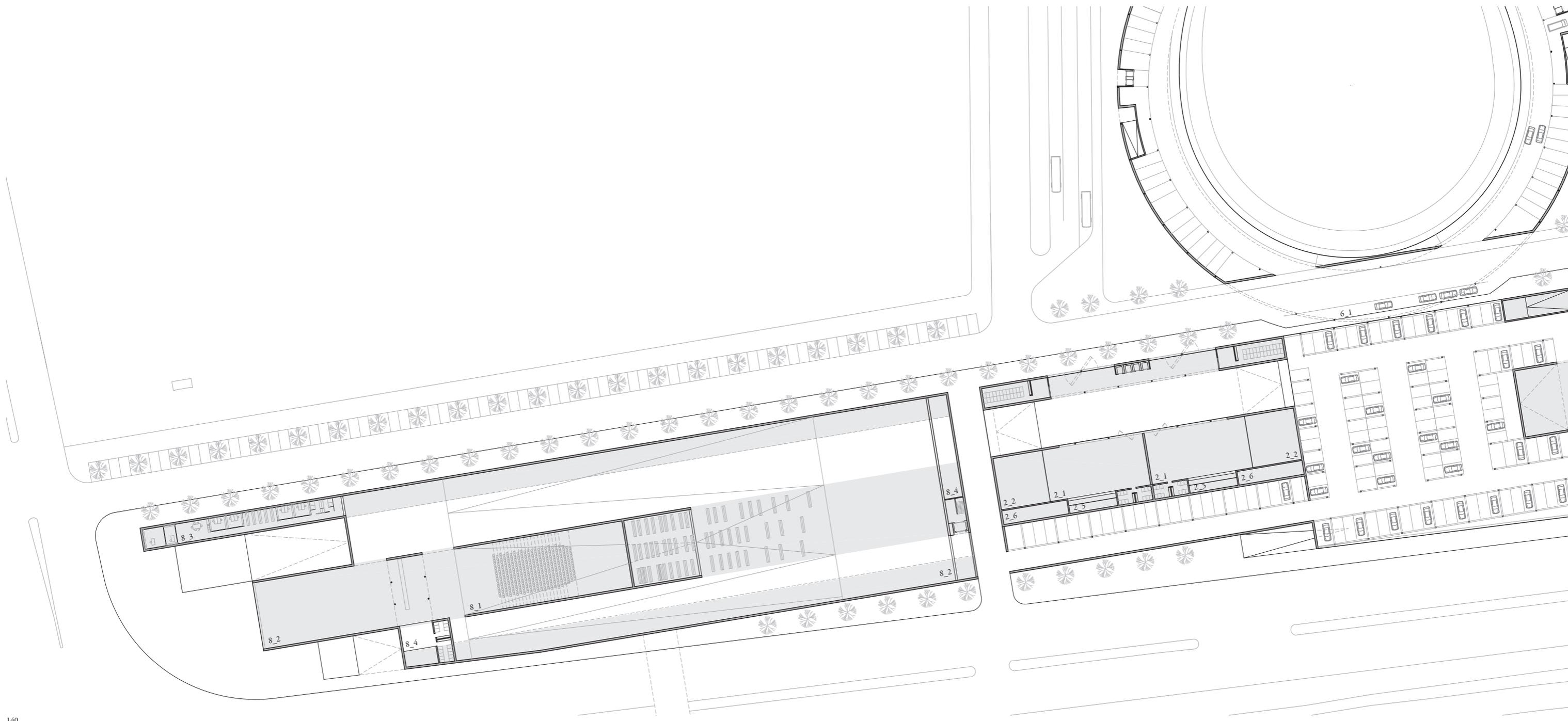


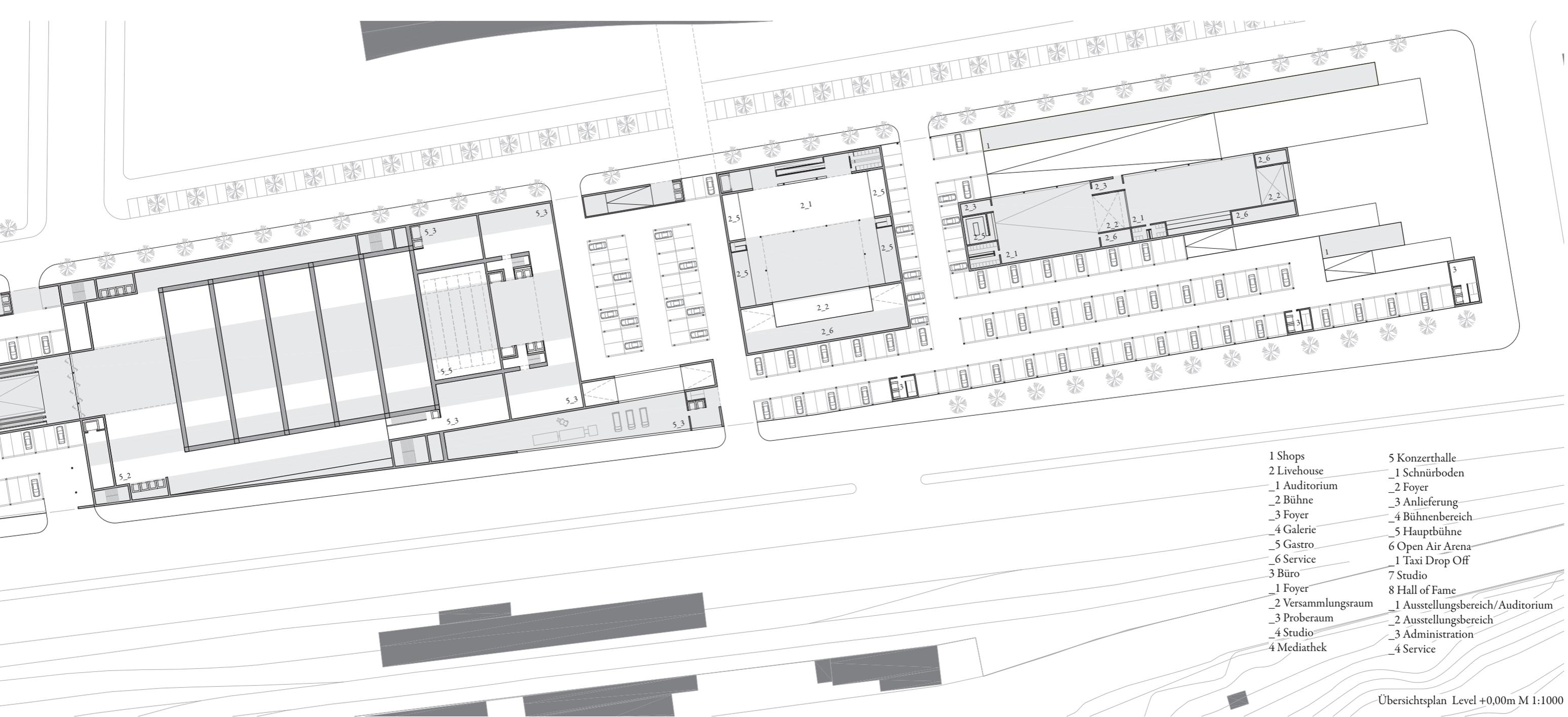




- | | |
|---------------------|-----------------------------------|
| 1 Shops | _4 Studio |
| 2 Livehouse | 4 Mediathek |
| _1 Auditorium | 5 Konzerthalle |
| _2 Bühne | _1 Schnürboden |
| _3 Foyer | _2 Foyer |
| _4 Galerie | 6 Open Air Arena |
| _5 Gastro | 7 Studio |
| _6 Service | 8 Hall of Fame |
| 3 Büro | _1 Ausstellungsbereich/Auditorium |
| _1 Foyer | _2 Ausstellungsbereich |
| _2 Versammlungsraum | _3 Administration |
| _3 Proberaum | _4 Service |

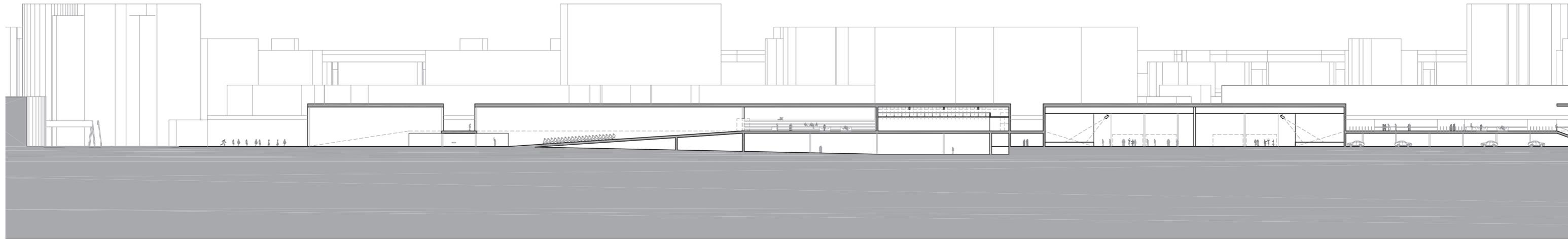
Übersichtsplan Level +4,0m M 1:1000

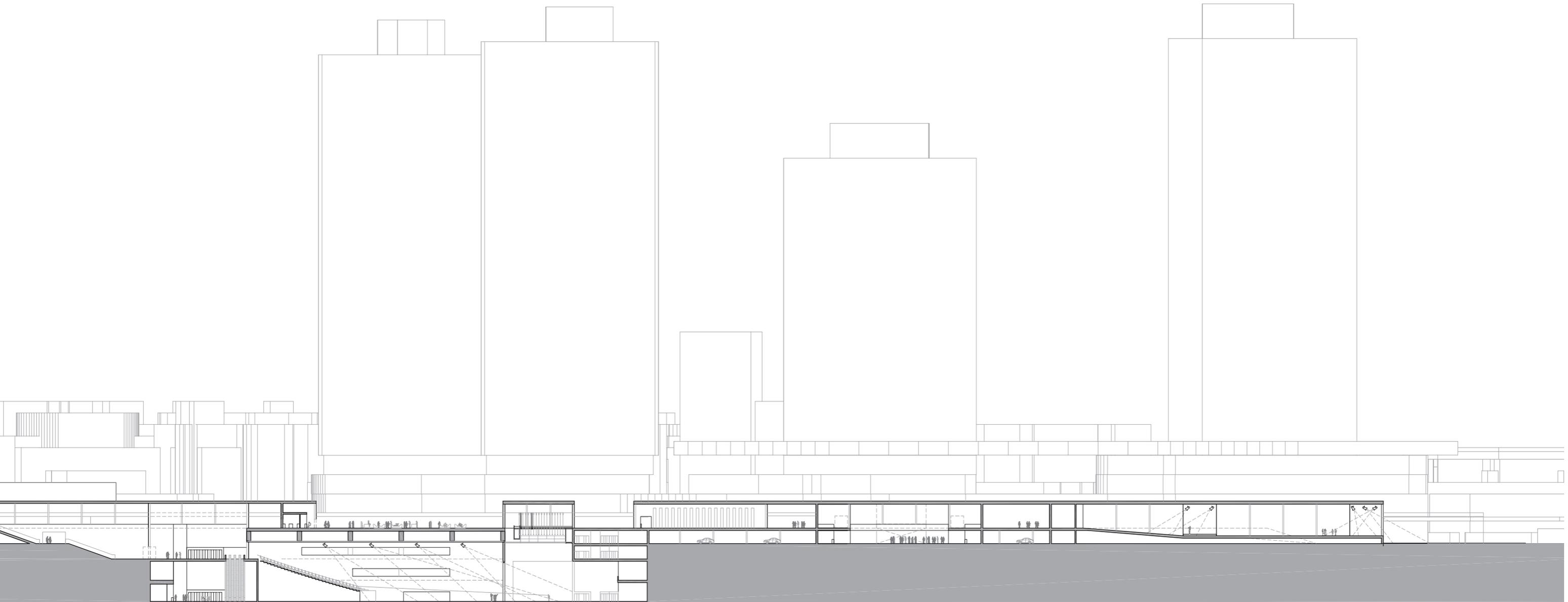




- | | |
|--------------------|----------------------------------|
| 1 Shops | 5 Konzerthalle |
| 2 Livehouse | 1 Schnürboden |
| 1 Auditorium | 2 Foyer |
| 2 Bühne | 3 Anlieferung |
| 3 Foyer | 4 Bühnenbereich |
| 4 Galerie | 5 Hauptbühne |
| 5 Gastro | 6 Open Air Arena |
| 6 Service | 1 Taxi Drop Off |
| 3 Büro | 7 Studio |
| 1 Foyer | 8 Hall of Fame |
| 2 Versammlungsraum | 1 Ausstellungsbereich/Auditorium |
| 3 Proberaum | 2 Ausstellungsbereich |
| 4 Studio | 3 Administration |
| 4 Mediathek | 4 Service |

Übersichtsplan Level +0,00m M 1:1000





Music makes the people come together
Music mix the bourgeoisie and the rebel

Madonna - „Music“ (2000)

ANHANG

LITERATURVERZEICHNIS

Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. Chichester: Wiley-Academy (Architectural monographs, 52).

Lyll, Sutherland (1992): Rock sets. The astonishing art of rock concert design ; the works of Fisher Park. London: Thames and Hudson.

Price, Cedric; Isozaki, Arata; Keiller, Patrick; Koolhaas, Rem; Obrist, Hans Ulrich (2003): Re: CP. Basel: Birkhäuser.

Röttgers, Janko (2003): Mix, Burn & R.I.P. Das Ende der Musikindustrie. 1. Aufl. Hannover: Heise (Telepolis).

Sadler, Simon (2005): Archigram. Architecture without architecture. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Benjamin, Walter (2006): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

URL: http://www.tpmc.com.tw/html/proj_e.html, zugegriffen am 15. April 2010

URL: <http://top40.about.com/od/popmusic101/a/popmusic.htm>, zugegriffen am 19. April 2010, auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung

URL: <http://www.laut.de/Pop-%28Genre%29>, zugegriffen am 19. April 2010

URL: http://findarticles.com/p/articles/mi_m0254/is_4_58/ai_58496771/, zugegriffen am 19. April 2010

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Musikindustrie>, zugegriffen am 19. 4 2010

URL: <http://www.medienkunstnetz.de/kuenstler/archigram/biografie/>. zugegriffen am 19. 4 2010

URL: <http://www.cca.qc.ca/en/collection/283-cedric-price-fun-palace>, zugegriffen am 19.4 April, auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung

URL: http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-9296366_ITM, zugegriffen am 27.4 2010, auszugsweise übersetzt, Eigenübersetzung.

URL: <http://www.goethe.de/kue/mus/pop/de5734608.htm>, zugegriffen am 19.4 2010

URL: <http://www.goethe.de/kue/mus/pop/de3629714.htm>, zugegriffen am 19.4 2010

Department of Cultural Affairs Taipei City Government “Taipei Pop Music Center, International Competition“

URL: http://www.tpmc.com.tw/html/downall_e.asp, zugegriffen am 15. April 2010; auszugsweise übersetzt; Eigenübersetzung

URL: http://www.tpmc.com.tw/html/result_team1_e.html, zugegriffen am 15. April 2010, auszugsweise übersetzt, Eigenübersetzung

URL: <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/tw.html>, zugegriffen am 15. April 2010

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Taiwan>, zugegriffen am 15. April 2010

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Taipeh>, zugegriffen am 15. April 2010

URL: <http://www.taiwantourismus.de/LandundLeute/Hintergrund/Klima/tabid/66/portalid/0/Default.aspx>, zugegriffen am 15. April 2010

URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Fly_system, zugegriffen am 2. Mai 2010

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Popmusik>, zugegriffen am 19. April 2010

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/MP3>, zugegriffen am 19. April 2010

URL: <http://de.wikipedia.org/wiki/Woodstock-Festival>, zugegriffen am 2. Mai 2010

BILDNACHWEIS

- 14 Tin Pan Alley
<http://parlorsongs.com/insearch/tinpanalley/5thand28thstreets.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 Michael Jackson - Thriller
<https://www.stanford.edu/group/ic/cgi-bin/drupal2/files/thriller-michael-jackson.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 Eagles - The Greatest Hits
<http://images.uulyrics.com/cover/e/eagles/album-eagles-their-greatest-hits-1971-1975.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 The Beatles - St. Peppers Lonely Hearts Club Band
<http://www.freewebs.com/chtfreak64/Sgt.%20pepper%27s%20LHCB.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 Led Zeppelin - IV
http://naramig.files.wordpress.com/2007/07/led_zeppelin-iv.jpg, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 AC / DC - Back in Black
<http://www.goetiametal.com/classics/acdcportada.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 Pink Floyd - Dark Side of the Moon
http://surajneupane.com.np/wisdom/images1/Dark%20Side%20of%20the%20Moon_dark_side.jpg, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 OST - The Bodyguard
<http://991.com/newGallery/Whitney-Houston-The-Body-guard-428919.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 Shania Twain - Come on Over
<http://images.uulyrics.com/cover/s/shania-twain/album-come-on-over-international-version.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 15 Fleetwood Mac - Rumours
<http://www.delight.com/blog/wp-content/uploads/Fleetwood%20Mac-Rumours%282%29.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 16 The Beatles
<http://culturemob.com/blog/wp-content/uploads/thebeatlesatsheastadium1965.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 17 The Beatles - Shea Stadion 1965
Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 16
- 18 The Beatles - Shea Stadion 1965
Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 17
- 19 The Beatles - Shea Stadion 1965
Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 18
- 22 Fun Palace
<http://www.cca.qc.ca/en/collection/283-cedric-price-fun-palace>, zugegriffen am 30.4 2010
- 23 Fun Palace
<http://www.cca.qc.ca/en/collection/283-cedric-price-fun-palace>, zugegriffen am 30.4 2010
- 24 The Rolling Stones - Steel Wheels - Explosionszeichnung
Lyll, Sutherland (1992): Rock sets. The astonishing art of rock concert design, S.47
- 25 The Rolling Stones - Steel Wheels
Lyll, Sutherland (1992): Rock sets. The astonishing art of rock concert design, S.53
- 26 Logistik Mark Fisher
Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 91
- 27 Logistik Mark Fisher
Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 91
- 29 Aftermath
Holding, Eric; Fisher, Mark (2000): Mark Fisher. Staged architecture. S. 127
- 35 Satellitenfoto Taiwan
<http://earth.google.com/intl/de/>

- 37 „Es gibt kein schlechtes Wetter, nur schlechte Kleidung
Eigenaufnahme, Bastian Boris Bechtloff
- 38 Taipeh Häuserblock
http://www.flickr.com/photos/szen_volta/2511027141/,
zugegriffen am 30.4 2010
- 38 City Hall Station
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Taipei_City_Hall_Station_Platform.JPG, zugegriffen am 30.4 2010
- 38 Taipeh 101
<http://www.flickr.com/photos/yhlee/2844705825/>, zugegriffen am 30.4 2010
- 38 Taiwan Temple
<http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:TaiwanTemple2003.jpg&filetimestamp=20080512192205>, zugegriffen am 30.4 2010
- 38 Blick vom Taipeh 101
<http://www.flickr.com/photos/dans180/53775203/sizes/o/in/set-371883/>, zugegriffen am 30.4 2010
- 38 Taipeh Häuserblock
<http://www.flickr.com/photos/pinboke/3076193524/sizes/o/t>, zugegriffen am 30.4 2010
- 39 Satellitenfoto Taipeh
<http://earth.google.com/intl/de/>
- 55 Satellitenfoto Nangang
<http://earth.google.com/intl/de/>
- 60 - 71 Standort
http://www.tpmc.com.tw/html/sitepic_e.html, zugegriffen am 30.4 2010
- 74 - 75 Hands
<http://www.hedislimane.com/rockdiary/index.php>, zugegriffen am 30.4 2010
- 88 Hince
<http://www.hedislimane.com/rockdiary/index.php>, zugegriffen am 30.4 2010
- 98 Drums
<http://www.hedislimane.com/rockdiary/index.php>, zugegriffen am 30.4 2010
- 107 Microphone
<http://www.hedislimane.com/rockdiary/index.php>, zugegriffen am 30.4 2010
- 113 Sound Factory - Main Entrance
<http://www.hedislimane.com/rockdiary/index.php>, zugegriffen am 30.4 2010
- 116 Schnürboden
http://de.academic.ru/pictures/dewiki/116/theater_bielefeld_schnurboden.jpg, zugegriffen am 30.4 2010
- 117 Schnürboden
<http://www.wien.gv.at/ma53/rkfoto/2008/845g.jpg>, zugegriffen am 30.4 2010
- 123 PA
<http://www.hedislimane.com/rockdiary/index.php>, zugegriffen am 30.4 2010

DANKE...

Ich möchte mich ganz herzlich bei meinen **Eltern** bedanken, die mir mein Studium ermöglicht und mich dabei so sehr unterstützt haben.

Besonderer Dank gilt auch meinen Freunden: **Lukas**, danke für deine Geduld und dein offenes Ohr. **Sigrun**, für die enorme Hilfsbereitschaft. **Klemens** und **Viki** für eure tatkräftige Unterstützung! **Tom**, für die motivierenden Worte. **Lisa**, für deine wertvollen Korrekturen. **Nina** Berlin und Wien, für die Ablenkungen abseits vom Diplom. ;)

Ein herzliches Dankeschön geht an den **Kulturverein/Zeichensaal Fönfrisur**. Besonders an jene, die für mein leibliches Wohl gesorgt und mich in den letzten Tagen Tatkräftig unterstützt haben.

Darüber hinaus möchte ich mich bei Univ. -Prof. Dipl.-Ing. Architekt Roger Riewe für die umfangreiche Betreuung, sowie die Freiheiten die mir im Entwurf gelassen wurden bedanken.



