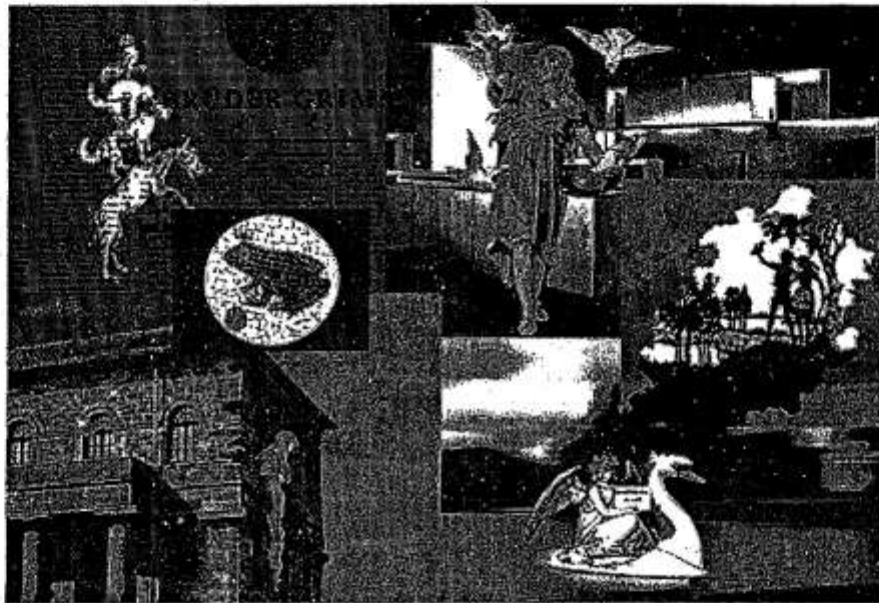


Brüder Grimm in Kassel Konzeptbeschreibung

-Kurzfassung-



30. November 2010

Verfasser

THEMATA - Freizeit- und Erlebniswelten Services
GmbH
Norbert Altenhöner
Plantagenhof 5
14482 Potsdam-Babelsberg
Fon: (0049) (0)331 7406202
Email: altenhoener@themata.com

Auftraggeber

Stadt Kassel, vertreten durch den Magistrat
Amtsleiterin Kulturamt
Frau Dorothee Rhiemeier
Obere Königsstr. 8
34112 Kassel
Fon: (0049) (0)561 787-1252
Email: dorothee.rhiemeier@stadt-kassel.de



1

Übersicht Gesamtkonzept

Die documenta-Stadt Kassel beabsichtigt die Umsetzung eines „Gesamtkonzepts Brüder Grimm“:

Zentrum des Konzepts ist der Bau eines neuen Brüder Grimm-Museums („Grimm-Welt“) auf dem Weinberg, dessen inhaltliche Ausrichtung mit den Bereichen Grimm Märchen, Kosmos Grimm und einem Grimm Labor ebenso ausgeprägte „Mitmach-“ und Erlebniselemente enthält wie einen würdigen und angemessenen Auftritt des Lebens und Wirkens der Brüder Grimm mit dem UNESCO-Weltdokumentenerbe.

Die Grimm-Welt ist ein **dezentral angelegtes Konzept**, dessen weitere Schwerpunkte der Ausbau des historischen Torgebäudes am Grimm-Platz zu einem modernen und angemessenen Grimm-Denkmal sowie die Überführung der Bibliotheksbestände des alten Brüder Grimm-Museums in eine der Murhardschen Bibliothek angegliederten „Grimm-Bibliothek“ sind.

Torgebäude

Die Einbeziehung des Torgebäudes in die Grimm-Gesamtstrategie sieht die Umwidmung des gesamten Gebäudes zu einer zeitgemäßen Erinnerungsstätte vor, die in ihrer Gesamtheit als offizielles Denkmal für die Brüder Grimm in Kassel fungiert.

Grimm-Bibliothek

Die Buchbestände des Brüder Grimm-Museums werden gegenwärtig im Rahmen eines Kooperationsprojektes mit der Universität Kassel erfasst, in den OPAC der Universität eingespeist und damit weltweit zugänglich gemacht. Ziel ist es, die Buchbestände in 2013 in der sanierten und erweiterten Murhardschen Bibliothek aufzustellen.

Zentraldepot

Die weiteren Bestände des Brüder Grimm-Museums werden im Zentraldepot der Stadt Kassel abschließbar und alarmgesichert sowie den brandschutzrechtlichen Voraussetzungen entsprechend ausgelagert und zusammengeführt.

Grimm-Professur

Die Grimm-Welt und die Universität Kassel (→Grimm Professur) werden auch im Bereich der Vermittlung in engem Austausch miteinander arbeiten. Die Vermittlungskonzepte werden in der Grimm-Welt entwickelt, die wissenschaftliche Betreuung wird von der Universität geleistet. Ein weiterer Kooperationspartner kann die Stiftung Brückner-Kühner sein, deren Idee zu einem Museum der Sprache, das passive und interaktive Angebote zur Auseinandersetzung mit historischen und gegenwärtigen Sprachphänomenen zusammenfügt, gemeinsam weiter entwickelt werden sollte.

Grimm-Welt

Im Kern konzentriert sich das neue Brüder Grimm-Museum damit auf das „Ausstellen und Vermitteln“.

Kennzeichnend dabei sind:

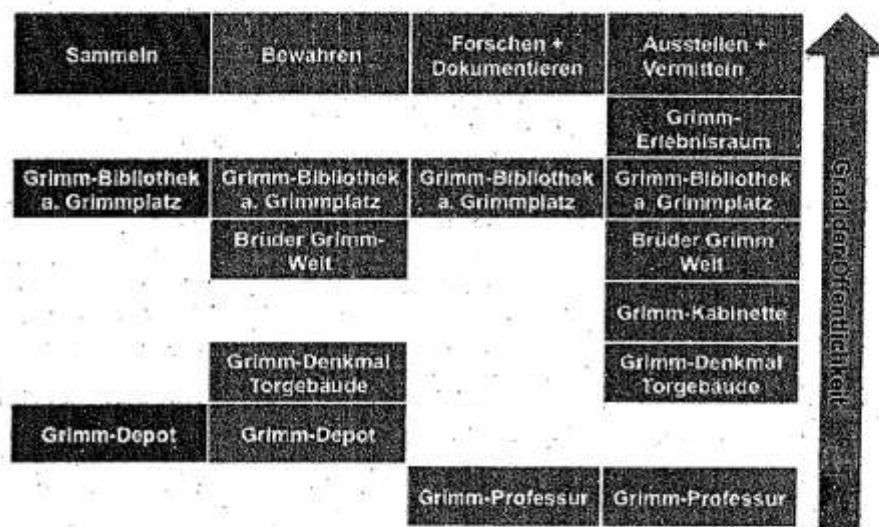
- Ein integrierter, moderner Vermittlungsansatz, der bereits im Bereich der populären Vermittlung von Naturwissenschaften („Science Centre“) erfolgreich ist und der für die neue „Grimm-Welt“ mit geistes- und gesell-



schaftswissenschaftlichen Themen weiter entwickelt wird.

- Eine umfassende innovative Gesamtstrategie für das Thema „Grimm“ in Kassel, die sowohl touristische, museale, kulturwirtschaftliche und wissenschaftliche Angebote erschließt, als auch Fragen der zeitgemäßen Erinnerungskultur anspricht.

Somit wird erstmals das Konzept eines „dezentralen Museums“ mit einer modernen „Mitmach-Erlebniswelt“ zu einem Gesamtkonzept vereint und die klassischen musealen Aufgaben des Forschens, Dokumentierens, Bewahren und auch des Sammelns von der Vermittlung getrennt. Konsequenter wäre der Verzicht auf den Begriff „Museum“ für die Grimm-Welt, da er eine falsche Erwartungshaltung bei potenziellen Besuchern suggerieren würde.



F flankiert wird das Konzept durch weitere stadträumliche Erschließungsmaßnahmen.



2 Inhalte

2.1 Konzeption der „Grimm-Welt“

Die „Grimm-Welt“ auf dem Weinberg konzentriert sich auf die Felder Präsentation und Inszenierung.

Eine soziale und medial orientierte Ausrichtung auf emotionalisierbare Erfahrungen und das sinnliche Erleben von Inhalten schaffen ein völlig eigenständiges Profil als „Humanities Centre“. Im Gegensatz zu klassischen Museen steht darin nicht das Exponat im Zentrum der Präsentation. So müssen die Exponate nicht Originale sein, sondern dienen eher als Beweisstück der Erzählung und zur Verdeutlichung der Inhalte.

Gleichwohl gilt es, den herausragenden authentischen Exponaten, allen voran dem UNESCO-Weltdokumentenerbe einen repräsentativen und einzigartigen Rahmen zu bieten.

Das Konzept der „Grimm-Welt“ am Standort Weinberg leistet die Synthese mehrerer gleichwertiger Ansprüche in einem Gebäude. Sie vereint eine Erlebnis- und Wissenswelt als Gesamterlebnis mit den Elementen:

- **Märchenwelt:** „Grimms Märchen“-Inszenierungen (5 Hauptbereiche à 150 qm (ca. 750 qm).
Hoher Erlebniswert, Inszenierung, Erschließung.
- **Literaturmuseum** auf nationalem Niveau: „Kosmos Grimm“ (ca. 750qm).
Erlebnis und Wissen, dokumentarisch, systematisch.
- **Interaktionsräume zur spielerischen Beschäftigung** mit den Themen Märchen und Sprache: „Grimm-Labor“ (ca. 500 qm).
Erlebnis und Wissen, Interaktivität, Spiel, freier Zugang.

In der Gesamtausrichtung der Grimm-Welt sind den drei Hauptbereichen entsprechend unterschiedliche Vermittlungsebenen integriert. Eine erlebnis- und spielorientierte Zugewandtheit dominiert die beiden Bereiche „Grimms Märchen“ und „Grimm-Labor“.

Der Bereich „Kosmos Grimm“ basiert wesentlich auf originalen Exponaten unterschiedlicher Aussagekraft und Vermittlungsintensität.

2.2 „Grimms Märchen“

„Grimms Märchen“ besetzt als klassischer Titel eine Raumfolge, in denen fünf Märchen der Brüder Grimm in unterschiedlicher Weise den Besuchern erzählt werden. Der Gedanke, ein Märchen kapitelweise zu erzählen und zu inszenieren, ist ein tragfähiges Konzept, das der Umsetzung einer Literaturvorlage in eine Ausstellungspräsentation gerecht wird.

Märchen in 5 Akten / geschlossene Raumfolge

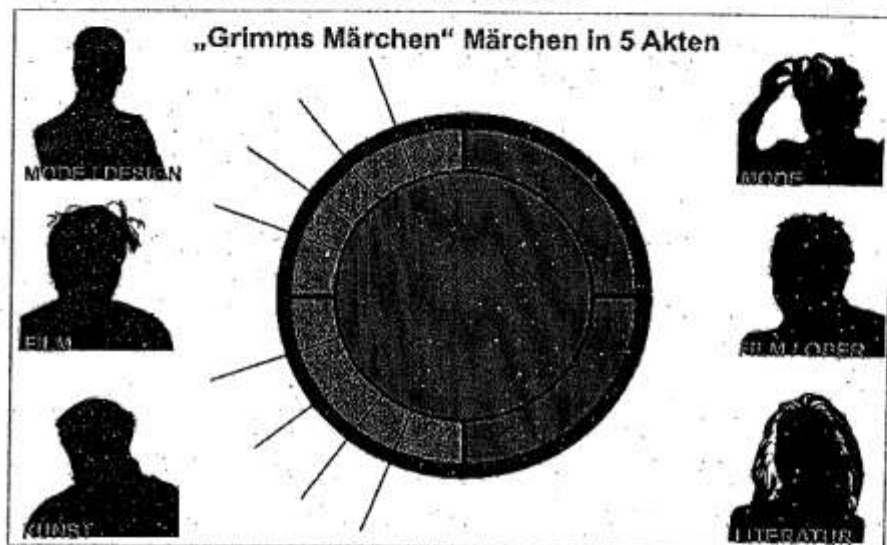


Es wird vorgeschlagen, die Märchen in diesen Ausstellungs-Bereichen nicht von Ausstellungsgestaltern interpretieren und umsetzen zu lassen, sondern von fünf nationalen und internationalen Künstlern, Filmemachern, Designern und Schriftstellern. Jedem stehen ca. 150 qm Raum mit der Vorgabe zur Verfügung, um die Märchen **kapitelweise** darzustellen. Die



einzelnen Bereiche sind voneinander abgeschieden. Wie ihre Binnenstruktur ist, wird durch die Künstler und die Ausstellungsgestaltung gemeinsam zu entscheiden sein.

Das Prinzip ist von Opern gut bekannt, die von bekannten Filmregisseuren oder Künstlern inszeniert werden. Ihre Märchen-Umsetzungen stellen **individuelle künstlerische Positionen** dar und erhöhen die Attraktivität in eine breite Öffentlichkeit deutlich, ohne das weltweite Renommee der Brüder Grimm „in den Schatten zu stellen“. Die Besucher erleben nicht nur das Märchen, sondern auch sehr unterschiedliche Präsentationszugänge – von den schwelgerischen Kreationen internationaler Modedesigner bis hin zu filmischen Projektionen eines Filmemachers. Die Präsentationen sind ebenso **publikumswirksam** wie anspruchsvoll.



2.3

„Kosmos Grimm“

In diesem Bereich wird der biographisch-wissenschaftliche Kontext aufbereitet.

Anders als in anderen Grimm-Stätten wird nicht nur auf die Ortszeit eingegangen (z. B. Jugend, Schulzeit, Studienzeit etc.), sondern das Gesamtbild gezeichnet, wenngleich ein Schwerpunkt auf der Wirkungszeit in Kassel liegt. Ein weiterer Schwerpunkt – in Anbindung an die „Grimms Märchen“ – liegt in der Analyse und interkulturellen Einbindung der Märchen. Im Zentrum stehen dabei die Kasseler Handexemplare, die als Weltdokumentenerbe sowohl in ihrer auratischen Ausstrahlung als auch in ihrer inhaltlichen Erschließung und Bedeutung darzustellen sind.

Das Spektrum umfasst:

- **Biografie** der Brüder Grimm (Tätigkeiten, Publikationen, Wirkungsstätten, Zeitgeschichte)
- **Analyse** der Märchenmotive (Herkunft, Leitmotive)
- **Kinder- und Hausmärchen** (Zentrum der Ausstellung)

Für diesen Bereich beinhaltet das Konzept sieben Präsentationsbereiche, die – im Gegensatz zu den experimentelleren Bereichen „Grimms Märchen“ und „Grimm-Labor“ – stärker strukturiert und didaktisiert sind, um die



komplexen biografischen Hintergründe verständlich und übersichtlich aufzubereiten.

Auch die Atmosphäre in diesem Bereich unterscheidet sich von den lebhaften Inszenierungen der „Grimms Märchen“ und dem „Kosmos Grimm“. Die auratische Wirkung der Handexemplare wird in einer „Altarsituation“ unterstrichen. Da die Bezeichnung Kosmos ein „Planetensystem“ evoziert, bietet sich eine radiale Anordnung um die Kasseler Handexemplare an.

Die einzelnen Bereiche greifen die Idee eines hochwertigen Literaturmuseums auf. Sie setzen auf die Wirkkraft der Originale, stellen diese in den Vordergrund und bringen sie den Besuchern in analogen und digitalen Erfahrungsebenen dar. Es ist möglich, durch Einsatz von Medientechnologien spezielle Aspekte der Ausstellung individuell zu aktivieren.

2.4

„Grimm-Labor“

Der dritte Bereich ist eine interaktive Erfahrungs- und Spielfläche, im Sinne eines Spiel- und Wissens-Centers. Die Angebote richten sich an Erwachsene und Kinder gleichermaßen.

Die Entwicklung des Vermittlungskonzeptes basiert im Bereich der Ansprache breiter Zielgruppen auf dem Prinzip „Lernen ohne belehrt zu werden“. Komplexen Fragestellungen werden im „Grimm-Labor“ über den Spielgedanken auf den Grund gegangen.

Die eingesetzten Methoden wollen zu aktivem Experimentieren anregen. Die Ergänzung des „Hands-On-Prinzips“ (Anfassen) besteht in den aktuellen Konzepten aus dem „Brain-On-Prinzip“ (Denken) und der Steigerung in Form des „Body-On-Prinzips“, wo der Körper zum Erfahrungsinstrument wird. Sie können in der Erkenntnis des Schweizer Kinderpsychologen Jean Piaget zusammengefasst werden, „dass logisches Denken sich aus dem Handeln herleitet: wahres Wissen erwerben wir nur, wenn wir uns aktiv entfalten, Dinge berühren, fühlen und herausfinden, wie sie funktionieren.“

Das „Grimm-Labor“ besetzt thematisch zwei Bereiche:

2.4.1

Märchen-Welten

Die Besucher können anhand konkreter Beispiele erfahren, wie Märchen funktionieren, welche Typen, Leitbilder und Leitmotive Märchen ausmachen. Wichtig ist dabei die Erfahrung der Märchen in einem konkreten Raum, der ein stark visuelles geprägtes, direktes Erleben ermöglicht. Dieser Bereich schließt inhaltlich an die Erzählkabinette der Märchen-Magie an, überführt das konkrete Beispiel aber in allgemeine Erfahrungen.

Die Besucher können hier die Rollen der Märchenfiguren nachvollziehen und ihrerseits zum Schloss kommen oder auf dem falschen Weg Ihrer Bestrafung entgegensehen. Der Bereich sollte überwiegend individuell durch die Besucher zu benutzen sein, als besondere Angebote können Interaktions- oder Theaterspiele dienen.

Der Bereich der Märchen-Welten enthält Spiel-, Wissens- und Experimentierstationen. Eine mögliche Auswahl könnte sein:

- „All you can hear“ - Erzählstationen, d. h. hier ist der Abruf aller 210 Kinder- und Hausmärchen möglich, inklusive ihrer „Verwandten“.
- „Die Vorleser“ – Webcam-Aufnahmen der Besucher, die Märchen selber vorlesen oder darstellen und anderen ihre Märchenkunst als Miniclip zur Verfügung stellen.



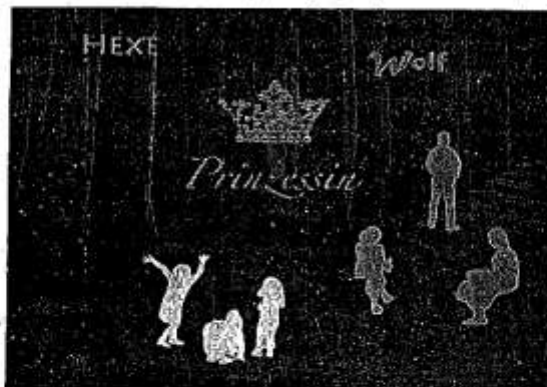
- „Plötzlich Prinzessin“ – Nicht fehlen darf ein Bereich, in dem Kinder sich mit Kostümen und Accessoires bühnenreif in die Welt ihrer Märchenhelden in temporären Sonderaktionen einspielen können.
- „Märchenarchäologie“ – In einem großen Sandkasten sind vergrabene Accessoires zu suchen, zu finden und den Märchen zuzuordnen.
- „Auch ich Grimm“ – Durch einen „Märchenmixer“ können Märchenkomponenten zu einem neuen und individuellen Märchen komponiert und nebenbei Märchenstrukturen erfahren werden.

2.4.2 Sprach-Welten



Der zweite Bereich fokussiert die Themenbereiche der Wörter, der Sprache, der Grammatik und Wörterbücher der Brüder Grimm. Im Mittelpunkt stehen Transformationen der Wörterbücher, des Agierens mit Worten und Bedeutungen. Zum Beispiel:

- **Wortbedeutungen und Herleitungen:**
Durch eine medial simulierte Fragesituation zwischen Besucher und Medienstation werden Wort-Bedeutungen und Herleitungen angesprochen und mit Erklärungsmöglichkeiten versehen, für die der Besucher sich entscheiden muss.
- **Interaktiver Sprachatlas zu Neusprachlichkeit, Zeitströmungen, Interkulturelle Sprachen, Dialekte zwischen Schwund, Wandel und Recycling (Denglisch, Soziolekte, Sprach- und Bedeutungsverluste).**



- **„Sprachlos?“**
Die Sprache befindet sich ständig in Bewegung. Das im Märchen- und Sprachlabor präsentierte Wörterbuch fokussiert die „fremden“ und „neuen“ Wörter der deutschen Sprache, wobei ihre Herkunft und ursprüngliche Bedeutung thematisiert werden: Auf ein Mal schien die Übersetzung eines Wortes in eine andere Sprache unmöglich. Daher soll für die Besucher die Möglichkeit angeboten werden, auf alternative Übersetzungsmöglichkeiten zurückzugreifen, zum Beispiel die körperliche Sprache, die Musik,

das Zeichnen.

- **Stummes Sprechen:** Dieses Angebot ist inspiriert durch die Bewegungskunst der Eurhythmie, die in Waldorfschulen gelehrt wird, und in der Buchstaben durch festgelegte Gebärden und Bewegungen symbolisiert sind. Anhand von gezeichneten oder medial-visuellen Vorlagen kann der Besucher sich in die Welt der Gebärdensprachen begeben, sie weiter entwickeln, und somit eine Synthese zwischen körperlicher und stimmlicher Ausdruckskraft nachspüren. Die Bewegungen können durch Licht und Ton verstärkt werden und vermitteln so ein synästhetisches Erlebnis.



2.5

Weitere Bestandteile

Depots und Sammlungsbetreuung:

Die Einrichtung von umfangreichen Depotflächen ist wegen des ausgelagerten Zentraldepots am Standort der neuen Grimm-Welt nicht erforderlich. Allerdings empfiehlt sich zur Betreuung der Grimm-Welt die Einrichtung eines beständig klimatisierten Depots von 50 m², ergänzt um einen Bereich Restaurierung mit je 25 m² Werkstattflächen für Fein- und Grobarbeiten.

Sonder- bzw. Wechselausstellungsflächen

Für die kontinuierliche Attraktivierung der „Grimm-Welt“ mit dem Ziel einer überregionalen Ausstrahlungskraft ist ein speziell ausgewiesener, flexibler und repräsentativer Bereich für Sonder- oder Wechselausstellungen mit 250 m² Fläche vorgesehen. Hier können aktuelle Themen, auch aus der Wissenschaft, aufgenommen werden.

Pädagogik

Ein 50 m² großer Bereich zum betreuten aber auch individuellen Lernen. Eine ergänzende Maßnahme zur Etablierung der Grimm-Welt als außerschulischer Lernort.

Verwaltung, Sozialräume, Teeküche

Foyer und Shop

Architektonisch repräsentativ und einladend, dabei funktional.

Gastronomie

Architektonisch repräsentativ und einladend, dabei funktional. Tageslichtraum, möglichst Anbindung an die Gartenterrassen des Weinbergs.



3 Wirtschaftlichkeit und Flächen

3.1

Flächenbilanz

Die folgende Aufstellung gibt die Flächenbilanz der beschriebenen Konzeptteile wieder und zeigt die deutliche Dominanz der Vermittlungsthemen:

Brüder Grimm Welt	Netto-Nutzfläche	in %
Präsentationsflächen	2.300 qm	74,2 %
Dauerausstellung	2.000 qm	39,2 %
Untereinteilung gem. Konzept:		
Grimms Märchen	750 qm	24,2 %
Kosmos Grimm	750 qm	24,2 %
Grimm-Labor	500 qm	16,1 %
Wechselausstellung	250 qm	8,1 %
Museumspädagogik	50 qm	1,6 %
Besucherservice	320 qm	10,3 %
Café/ Restaurant	75 qm	2,4 %
Küche/ Vorbereitung	25 qm	0,8 %
Foyer, Infotheke, Kasse, Garderobe	140 qm	4,4 %
Shop	40 qm	1,3 %
Toiletten	40 qm	1,3 %
Back of House	335 qm	10,8 %
Büros, Verwaltung	85 qm	2,7 %
Archiv, Bibliothek	50 qm	1,6 %
Lager	90 qm	2,9 %
Betriebsvorräte / Putzmittel	15 qm	0,5 %
Haustechnik	60 qm	1,9 %
Teeküche	10 qm	0,3 %
Sozialräume	25 qm	0,8 %
Ausstellungsbetreuung	100 qm	3,2 %
Restaurierung	50 qm	1,6 %
Depot, Magazin, Lager	50 qm	1,6 %
NGF Gesamt innen (Rundung -2)	3.100 qm	100,0 %

Zuschlag für Konstruktionsflächen	17,5 %
BGF (aufgerundet)	3.700 qm
Ø Raumhöhe	4,20 m
Gebäudevolumen	15.300 cbm

3.2

Investition

Die nachfolgende Tabelle zeigt die Übersicht der Investitionskosten:

	Grimm-Welt	In %
Investitionskosten (EUR)		
Grundstückskosten (Erschließen u. a. KG 100 + 200)	210.000	1,2 %
Gebäude (KG 300)	4.820.000	31,5 %
Gebäudetechnik (KG 400)	1.450.000	9,5 %
Außenanlagen (KG 500)	200.000	1,3 %
Ausstattung, Exponate (KG 600)	5.000.000	32,7 %
Planung, Baunebenkosten (KG 700) + Vorlaufkosten (Entwicklung, Pre-Opening, Zwischenfinanzierung ...)	3.610.000	23,6 %
Gesamtinvestition netto	15.290.000	100,0 %
Nicht abzugsfähige Umsatzsteuer	2.910.000	19,0 %
Gesamtinvestition brutto	18.200.000	119,0 %



3.3

Betrieb

Der im Weiteren dargestellte Wirtschaftsplan geht von folgenden Annahmen aus:

- Der Betrieb erfolgt durch die Stadt Kassel.
- Die Entscheidungsfähigkeit der Leitung bzw. des Betreibers für den Betrieb und die verantworteten Ergebnisse, auf der Basis der Richtlinienkompetenz der Kommune, ist gewährleistet.
- Einer kreativen Leitung wird eine kaufmännische Leitung ("Kulturmanager") gleichberechtigt zur Seite gestellt, die sich insbesondere um eine Weiterentwicklung des Vermittlungskonzeptes und des Veranstaltungsbereichs kümmert.
- Die Grimm-Welt wird nach erfolgsorientierten Kriterien moderner Erlebnishäuser gebaut und betrieben.
- Die Optimierung des Gebäudes nach betrieblichen Aspekten nimmt in der Planungsphase eine Leitstellung ein.
- Es werden regelmäßige Reattraktivierungen vorgenommen.
- Gastronomie und Shop werden verpachtet.
- Betriebstage: 360 p. a.
- Ø Öffnungsstunden pro Tag: 8

Die folgende Tabelle zeigt den (Basis-)Businessplan¹ für die Grimm-Welt:

„Referenz“jahr	von	bis	Gewählter Ansatz	Expected	
Besucher	89.000	165.000	106.250	106.250	
Spitzeneintrittspreis in € (p. h. = pro Stunde Ø Aufenthalt)	2,50 p. h.	5,00 p. h.	3,75 p. h.	7,50	
Umsatzsteuer	19%	0%	0%	0%	
Ø Abschlag für Ermäßigungen	20%	32%	25%	25%	
Ø Erlös (€)	3,24	6,80	5,63	5,63	
Einnahmen					
Erlöse Eintritt in €	245.106	953.700	597.656	598.000	58,6%
Gastronomie (Pacht in € p. h. = pro Kopf)	0,25	0,50	0,25	27.000	2,6%
Shop (Factor Pacht von anteiligen Investitionskosten Nutzungsfläche)	5,0	15,0	5,0	10.000	1,0%
Sponsorship (€ p. h.)	0,10	1,10	0,10	11.000	1,1%
Sonstige Einnahmen (p. h. in €)	0,30	0,75	0,30	32.000	3,1%
Nettoerlöse				678.000	66,5%
Wareneinsatz					
Ticketvertrieb (€ p. h., brutto)	0,10	0,15		16.000	1,6%
Rohertrag				662.000	64,9%
Aufwendungen für Betrieb und Instandhaltung incl. USt.					
Personal (ca. 60% fix und 40% Öffnungszeit)	Entspricht Vollzeitstellen:		18,3	550.000	53,9%
Energie (18 € pro qm fix, 0,15 € p. h.)	200 kWh/qm	500 kWh/qm		72.000	7,1%
Wärme (11 € pro qm fix, 0,0385 € p. h.)				38.000	3,7%
Wasser, Abwasser, Abfall (€ p. h.)	0,08	0,08	0,15	16.000	1,6%
Gebäudereinigung (€/ qm NGF)	13,50	30,00	8,03	25.000	2,5%

¹ Kostenbasis Jahr 2010. Sondereffekte wie z. B. verringerter Reparaturaufwand in den ersten 5 Jahren sowie erwartbarer unterschiedlicher Preisentwicklungen bei den einzelnen Kosten- und Einnahmearten sind in dem Basis-Businessplan nicht berücksichtigt.



„Referenz“jahr	von	bis	Gewählter Ansatz	Expected	
Außenreinigung und -pflege (€ / qm)	1,75	5,00	3,57	8.000	0,8%
Instandhaltung, Wartung, Reparaturen (% von Gebäudekosten)	1,2%	1,5%	1,4%	92.000	9,0%
Instandhaltung, Wartung, Reparaturen (% von Ausstattung)	1,2%	1,9%	1,4%	71.000	7,0%
Verwaltung, Administration, Sonstiges (% von Bruttoumsatz)	4%	8%	4%	28.000	2,7%
Werbung, Marketing, PR, VKF (€ p. h.)	1,50	3,00	0,90	96.000	9,4%
Versicherungen, Abgaben, Gebühren (% von Bruttoumsatz)	0,8%	1,2%	1,0%	7.000	0,7%
Programmkosten, Lizenzen (p. h. und % von Bruttoumsatz)				17.000	1,7%
Summe operative Aufwendungen				1.020.000	100,0%
Zwischenergebnis Betrieb				158.000	
Reattraktivierung (% von Ausstattung)	1,8%	2,8%	2,1%	107.000	10,5%
Summe weitere Aufwendungen				107.000	10,5%
Nettoeinnahmen Projekte				465.000	

Abkürzungen

BGF	Brutto-Grundfläche gem. DIN 277
cbm	Kubikmeter
DIN	Deutsche Industrie Norm
H	hour (Stunde)
KG	Kostengruppe gem. DIN 276
m	Meter
MA	Mitarbeiter/Mitarbeiterinnen
NGF	Netto-Grundfläche gem. DIN 277
p. a.	per annum/ pro anno (pro Jahr)
p. h.	• per hour (pro Stunde) • per head (pro Kopf/Besuch)
qm	Quadratmeter
VZÄ	Vollzeitäquivalent



„Referenz“jahr	von	bis	Gewählter Ansatz	Expected	
Außenreinigung und -pflege (€ / qm)	1,75	5,00	3,57	8.000	0,8%
Instandhaltung, Wartung, Reparaturen (% von Gebäudekosten)	1,2%	1,5%	1,4%	92.000	9,0%
Instandhaltung, Wartung, Reparaturen (% von Ausstattung)	1,2%	1,9%	1,4%	71.000	7,0%
Verwaltung, Administration, Sonstiges (% von Bruttoumsatz)	4%	8%	4%	28.000	2,7%
Werbung, Marketing, PR, VKF (€ p. h.)	1,50	3,00	0,90	96.000	9,4%
Versicherungen, Abgaben, Gebühren (% von Bruttoumsatz)	0,8%	1,2%	1,0%	7.000	0,7%
Programmkosten, Lizenzen (p. h. und % von Bruttoumsatz)				17.000	1,7%
Summe operative Aufwendungen				1.020.000	100,0%
Zwischenergebnis Betrieb				158.000	
Reattraktivierung (% von Ausstattung)	1,8%	2,8%	2,1%	107.000	10,5%
Summe weitere Aufwendungen				107.000	10,5%
Nettoeinnahmen Projekt				165.000	

Abkürzungen

BGF	Brutto-Grundfläche gem. DIN 277
cbm	Kubikmeter
DIN	Deutsche Industrie Norm
H	hour (Stunde)
KG	Kostengruppe gem. DIN 276
m	Meter
MA	Mitarbeiter/Mitarbeiterinnen
NGF	Netto-Grundfläche gem. DIN 277
p. a.	per annum/ pro anno (pro Jahr)
p. h.	• per hour (pro Stunde) • per head (pro Kopf/Besuch)
qm	Quadratmeter
VZÄ	Vollzeitäquivalent