

# Nørrebrohallen

Et åbent idræts- og kulturhus

Realdania

OMRÅDEFORNYElsen  
MIMERSGADEKVARTERET



KØBENHAVNS KOMMUNE

ILLUSTRERET PROGRAM  
APRIL 2009

# KOLOFON

## **Nørrebrohallen - Et åbent idræts- & kulturhus**

Illustreret program

### UDGIVET AF:

Københavns Kommune og Fonden Realdania  
Februar 2009

### OPDRAGSGIVER:

Fonden Realdania & Københavns Kommune

### ARBEJDSGRUPPE:

Kultur- og Fritidsforvaltningen  
Københavns Kommune, Økonomiforvaltningen  
Team Østerbro/ Nørrebro  
Nørrebrohallen  
Nørrebrohallens brugerbestyrelse  
Områdefornyelsen Mimersgade

### PROJEKTGRUPPE:

Realdania  
Københavns Kommune, Økonomiforvaltningen  
Områdefornyelsen

### RÅDGIVERTEAM:

Keinicke & Overgaard Arkitekter  
Mind Switch  
Råkommanderet

### GRAFIK OG OPSÆTNING:

Keinicke & Overgaard Arkitekter

# Nørrebrohallen

## Et åbent idræts- og kulturhus

### INDHOLD

5	Indledning
7	Baggrund
9	Mision og Vision
11	Helhedstænkning
13	Prejektet
17	Handlingsplan
19	1. Fase - Udviklingsprojektet
21	2. Fase - 3 projekter skaber åbenhed
23	Nyt Indgangsparti
31	Madhus
37	Fleksibilitet i Multisalen
43	3. Fase - 5 projekter skaber fyrtårnet
45	Klubzonen
49	e-Sport
55	Flow
61	Historisk Islæt
63	Intern Projektledelse
65	4. Fase - Fremtidige tiltag
75	Billagsfortegnelse





## INDLEDNING

Københavns Kommune og Fonden Realdania indgik i 2005 et partnerskab om at udvikle Mimersgadekvarteret på Nørrebro til gavn for beboerne i kvarteret og resten af København. Partnerskabet formulerede det som en del af sin målsætning at skabe kreative og multikulturelle byrum, der sikrer et flow af mennesker gennem kvarteret og inviterer til ophold og aktivitet. På et åbent areal midt i Mimersgadekvarteret ligger Nørrebrohallen, en gammel sporvognsremise der i 1973 blev indrettet som lokalt idrætscenter. Nørrebrohallen huser i dag en række trofaste klubber og skiftende brugere, men den opleves ikke som en institution, der står i forbindelse med gaderummet og bidrager aktivt til det offentlige liv i kvarteret. Hallen har et stort uudnyttet potentiale som aktiv generator af kultur og idræt i området, og skal derfor opgraderes og åbnes så den i højere grad bliver synlig, tilgængelig og aktivt forbundet med byrummet. Partnerskabet har gennemført en arkitektkonkurrence for det såkaldte Superkileområde, der grænser op til Nørrebrohallen, og der skal etableres stærke forbindelser mellem Superkilens åbne udendørsområder og selve hallen. Formålet med projektet, der beskrives i dette illustrerede program, er således at omdanne Nørrebrohallen til et åbent idræts- og kulturhus, der bidrager synligt til visionen om et aktivt og mangfoldigt kvarter. Hallen skal blive det pulserende hjerte på ydre Nørrebro.

### ILLUSTRERET PROGRAM

Dette illustrerede program er en projektbeskrivelse, som i tekst redegør for intentionerne med projektet, understøttet af illustrationer der fungerer som konkret inspiration og vejledning. Tegningerne er udarbejdet for at øjenskuelliggøre Nørrebrohallens behov og beskrive de muligheder, der ligger i at bygge om og bygge ud. Plantegningerne i programmet skal læses som vejledninger, og collagerne skal ses som drømmebilleder. Den endelige formgivning skal tage udgangspunkt i de viste vejledninger og intentioner.

### NØRREBROHALLEN I DAG

Nørrebrohallen ligger på Bragesgade nr. 5 med matrikelnummer UK 4512 og 4990. Hallen har et areal på 9739m<sup>2</sup>. Nørrebrohallen besøges hvert år af 400.000-450.000 personer. Tidligere har besøgstallet været oppe på 600.000 personer om året. Hallen ejes af Københavns Kommune og drives af Kultur- og Fritidsforvaltningen, team Østerbro/ Nørrebro. Hallen har en daglig ledelse, en brugerbestyrelse og pt. 16 ansatte. Hallen blev malet og delvist renoveret i 1998, hvor også dele af pladsen omkring hallen blev istandsat. I 2008 blev der sat nye vinduer i nogle af de tilmurede vindueshuller, mange små skure blev nedrevet, facaderne blev afrenset og træværket blev malet. Indvendig blev gulvet i hal 3 slebet og lakeret, og gulvet i hal 6 blev udskiftet. I 2009 er forpladsen ved indgangen i Bragesgade og toiletterne i forhallen blevet renoveret. I sommeren 2009 udskiftes gulvet i hal 1. Trods disse renoveringer fremstår de indvendige dele af hallen dog forsat slidte og utidssvarende.





## PROCESBESKRIVELSE

Partnerskabet udbød opgaven med at kortlægge Nørrebrohallens behov og potentialer til en række indbudte tværfaglige teams, og udvalgte i sommeren 2007 et konsortium bestående af Keinicke & Overgaard Arkitekter, Røkommanderet og Mind Switch til at tage udfordringen op. Teamet fik til opgave at undersøge hvilke tiltag der kunne gøre Nørrebrohallen til 'Fremtidens Idræts- og Kulturhus' og derefter udforme et program til en arkitektkonkurrence. Konsortiet tog navnet Unit NBH og startede udviklingsarbejdet op, i tæt samarbejde med en lokal arbejdsgruppe, der talte repræsentanter fra brugerbestyrelsen, hallens ledelse, områdefornyelsen samt kultur- og fritidsforvaltningen. Første skridt i udviklingsarbejdet var at gennemføre en såkaldt projektfase, hvor et team af yngre konsulenter, med vidt forskellig faglig baggrund, gennemførte en bred afsøgning af tilstanden i lokalområdet og spirende tendenser indenfor kultur- og idrætslivet. Den indsamlede viden dannede grundlag for dannelsen af visionen for projektet, men pegede også på nogle specifikke aktiviteter, som med fordel kunne opstartes i Nørrebrohallen. Efter de indledende faser ændrede projektets forudsætninger sig, og budgettet viste sig afgørende mindre end forudsat. Unit NBH og arbejdsgruppen valgte derfor i samråd med Partnerskabet at forlade idéen om en stort anlagt arkitektkonkurrence og i stedet satse på at udvikle en række konkrete initiativer, der kunne videreudvikles og iværksættes successivt. Dette arbejde

resulterede i forslag til 12 indsatsområder og projekter, der tilsammen kunne hjælpe Nørrebrohallen på vej mod at blive 'Fremtidens Idræts- og Kulturhus'. Disse 12 blev senere kondenseret til 8 konkrete projektforslag, der indenfor en begrænset økonomisk ramme kan gøre Nørrebrohallen til 'Fremtidens Idræts- og Kulturhus'. Unit NBH udformede et foreløbigt illustreret program med disse 8 projekter, og sendte i sommeren 2008 ansøgninger frem til en række private fonde med håb om at kunne skaffe supplerende finansiering til de 8 projektet. Fondsstøtten udeblev imidlertid og arbejdsgruppen måtte derfor prioritere hvilke delprojekter, man ønskede at realisere indenfor det eksisterende budget. 3 projekter blev udvalgt. Disse skal nu opføres og gøre Nørrebrohallen til et "Åbent Idræts- og Kulturhus". Der skal fortsat søges midler til realisering af de 5 projekter, som i første omgang ikke kan realiseres, og der skal løbende arbejdes videre på at udvikle hallen, så den på sigt kan leve op til titlen 'Fremtidens Idræts- og Kulturhus'.

### YDRE NØRREBRO

Nørrebrohallen ligger ud til Nørrebrogade og grænser op til boligområdet Mjølnerparken. Området har den største tæthed af børn og unge i København. Ydre Nørrebro huser desuden tre ud af fem særligt socialt belastede boligområder i København. Der tales mere end 50 forskellige sprog i nærområdet. Den store forskellighed og mangfoldighed giver området en række sociale problemstillinger, men gør samtidig bydelen til en af Københavns mest levende og dynamiske. Et meget konkret vidnesbyrd er de mange kreative virksomheder, som p.t. flytter til området. Udfordringerne såvel som potentialerne for bydelen er store, og Nørrebrohallen kan spille en vigtig rolle.



Inddamper

Forstærker

Udsender



## VISION OG MISSION

### FORMÅL

Nørrebrohallen skal fremme aktiviteter indenfor: Idræt, kultur, samfundsorienteret debat og sociale arrangementer.

### MISSION

Nørrebrohallen er et idræts- og kulturhus med plads til alle.

### VISION

Nørrebrohallen skal være essensen af Nørrebro - bydelens hjerte.

Nørrebrohallen skal i sig selv opleves som essensen af Nørrebro og afspejle karakteren af det omgivende kvarter. Hallen skal understøtte og give plads til: Multietnicitet, nærmiljø, gamle, unge, energi, forskellighed, leg, initiativ, variation og samtidighed.

Frem for at strømline hallen skal der arbejdes på at fremhæve og udbygge kvaliteter og muligheder i det eksisterende. Brugeren og den besøgende skal opleve hallen som et unikt rum af mangfoldige muligheder for kultur og idræt. Hallens rå rammer og industrielle karakter skal fastholdes og styrkes gennem fremtidige renoveringer og ud/ ombygninger.

Nørrebrohallen skal være naturligt samlingspunkt for idræts- og kulturaktiviteter på hele ydre Nørrebro. Nørrebrohallen skal aktivt udvikle og udbyde aktiviteter der appellerer til alle de lokale befolkningsgrupper og foreninger, og informere bredt om muligheden for deltagelse i disse aktiviteter. Nørrebrohallen skal løbende udvikle nye aktiviteter i samarbejde med husets eksisterende og potentielle brugere, og hallen skal invitere iværksættere indenfor kultur og idræt til at benytte faciliteterne, når de af egen drift udvikler tiltag og aktiviteter til gavn for kvarteret.

### INTENTIONER

Hallens organisation har tidligere formuleret en række intentioner, som man på kort og lang sigt ønsker at efterkomme.

Man ønsker at Nørrebrohallen skal:

Tiltrække endnu flere brugere – især fra lokalmiljøet.

Udarbejde retningslinjer for en idræts- og kulturpolitik i nærområdet. Hallen skal være en platform for integration i kvarteret. De mange etniske grupper skal alle føle sig velkomne og kunne deltage i fælles idræts- og kulturaktiviteter.

Føre en aktiv prispolitik, der sikrer priser hvor ”alle kan være med” uden at gå på kompromis med kvalitet og service.

Styrke og udvikle brugerdemokratiet. Det skal gøres attraktivt at sidde i brugerbestyrelsen.

Skre et konstruktivt samarbejde mellem administrationen, brugerbestyrelsen og hallens daglige brugere, både på klub- og på privatplan.

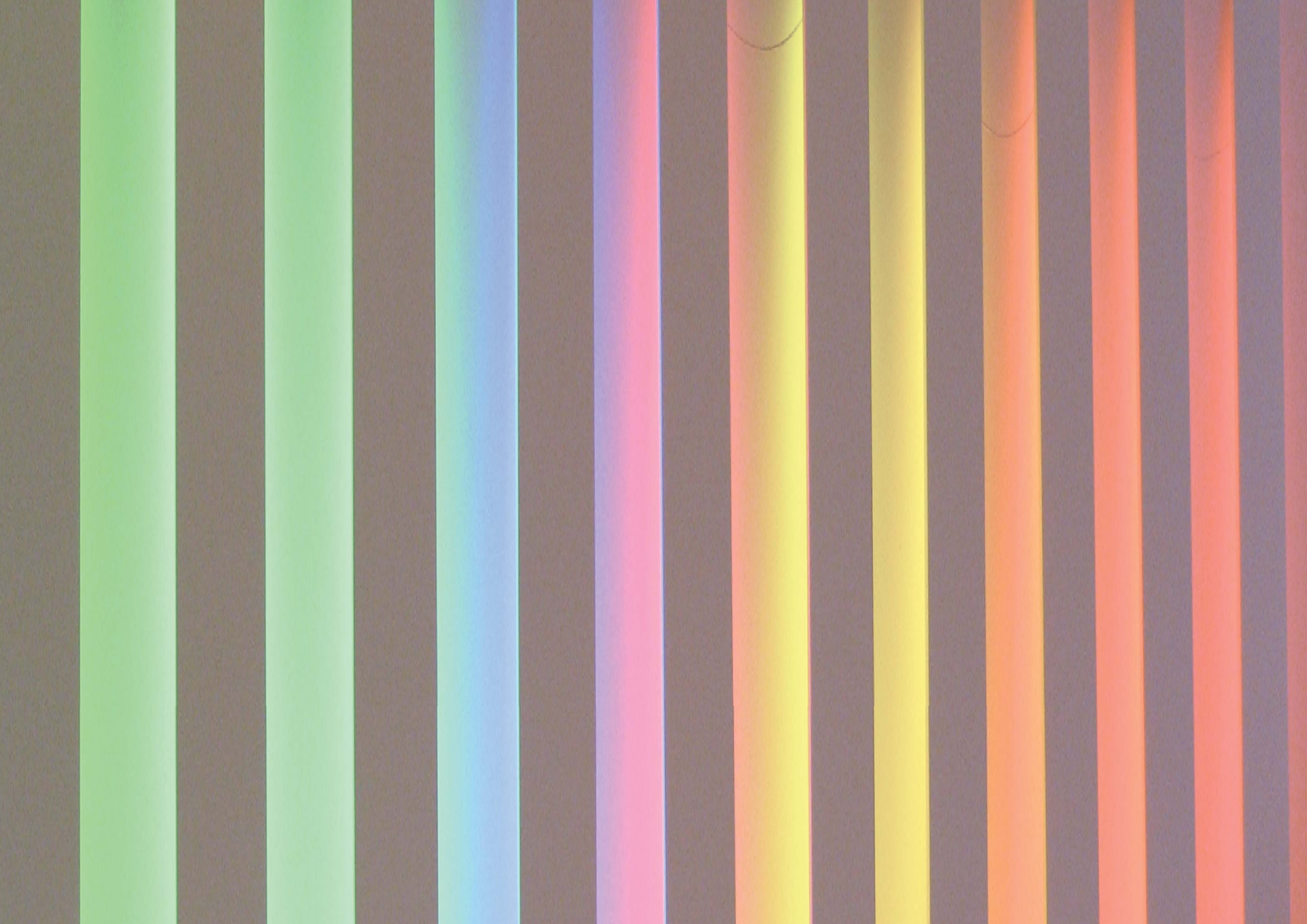
Udvikle et servicekoncept hvor personalet uddannes, så det kan forestå og yde service på højt niveau, der sætter brugeren i centrum.

Opbygge et stærkt virksomhedsmiljø hvor etik, moral og service er grundstenene.

Styrke en personalepolitik, som bygger på en moderne værdibaseret ledelsesform, der sikrer nedbrydning af faggrænser.

Få utilpassede unge i tale gennem ansættelse i hallen.

Være kendetegnet ved at der ikke er langt fra beslutning til handling.





## HELHEDSTÆNKNING

Under arbejdet med programmet for fremtidens Nørrebrohal har Unit NBH ikke alene haft for øje at udvikle *faciliteterne*, men i lige så høj grad at indtænke hvilke nye *aktiviteter*, *organisationsformer* og *kommunikationsstrategier*, der skal til for at hallen kan leve op til visionen om at blive Nørrebros hjerte. Denne helhedstænkning skal bevares i den videre udvikling af hallen i de konkrete projekter, der nu skal opføres.

En ny bred kreds af brugere vil kun indtage hallen og fylde den med liv, hvis der tilbydes interessante aktiviteter, som er målrettede mod bestemte brugergrupper. Disse aktiviteter skal være lettilgængelige og synlige uden for hallens snævre cirkler. Derfor er det et afgørende element i opgraderingen af Nørrebrohallen, at hallens mange aktiviteter fornyes i takt med at brugernes interesser forandrer sig. Samtidig skal de aktiviteter der tilbydes og er i gang, gøres overskuelige og inviterende gennem øget transparens og brug af visuelle medier. Nørrebrohallen skal have ansatte udviklingsmedarbejdere, der har overblik over de potentielle kundegrupper, ved hvilke aktiviteter de savner og hvordan man kommer i dialog med dem. Dette projekts åbning af hallen skal med ét slag bringe Nørrebrohallen frem i gadebilledet, men hallen skal samtidig udvikle et beredskab, der kan tage imod nye brugere, udvikle nye aktiviteter til dem og løbende justere hallens indretning, så den passer til de aktiviteter der efterspørges.





## VEJEN TIL VISIONEN

Visionen, "Nørrebrohallen skal være essensen af Nørrebro, bydelens hjerte", blev formuleret af Unit NBH som et koncentrat af den viden der blev indhentet i den indledende projekt fase. Det følgende afsnit redegør for nogle af de vigtigste aktiviteter, kontakter og informationer, der ligger til grund for visionen. Udgangspunkt for udviklingsprocessen var ikke at opnå et bestemt mål, men at skabe målet undervejs i processen. For at starte afsøgningen af mulige mål indledte Unit NBH udviklingsprocessen med et projekt, der blev sat i gang af en række spørgsmål og umiddelbare ideer, som procesledelsen bragte med sig ind i projektet. Det var fx spørgsmål om at håndtere sæsonudsving, integration, CSR, fremtidens brugere og foreninger og oplevelsesøkonomiens sammenhæng til hallen. Flere af disse spørgsmål og idéer forfulgte vidensarbejderne i projektet, der blev en uformel bruger/ borger/ interessentinddragelse, som var med til at sikre, at der helt fra start kom gode input fra hallens interessenter. Projektets formål var at åbne mulighedsfeltet inden visionen og målet blev defineret. Igennem de fem ugers projekt tog de otte vidensarbejdere kontakt til personer og organisationer, som de mente ville kunne bidrage til at udviklingen af Nørrebrohallen. Det var forskere, ernæringsekspert, en lokal skoleleder, en leder af en fritidsklub, et reklamebureau, Wonderful Copenhagen, ledere af andre idrætsanlæg og mange flere. Udover det umiddelbare vidensinput, gav det Unit NBH kontakter til en væsentlig interessentgruppe, som også blev benyttet senere i udviklingsprocessen.

På tværs af projektets 40 vidensdokumenter og procesledelsens indsamlede viden, blev der efterfølgende lavet en række snit, der fokuserede på fire væsentlige fokusområder: Strategi, kernekompetence, marked og kunder. De mange input indenfor disse kategorier beskrev både den nuværende situation og de fremtidige udfordringer og udviklingsmuligheder. Projektet er vedlagt dette program som bilag, og kan bruges af Nørrebrohallen i den videre udvikling af hallen. Tallene i parentes henviser til artikler i projektdokumentationen.

### Strategi

På det strategiske niveau blev der peget på store muligheder i at udnytte, at ydre Nørrebro faktisk i øjeblikket har et ret funky image, som Nørrebrohallen med de rette satsninger kan lægge sig i slipvinden af - og bidrage til. Nye udfordrende tilbygninger kan f.eks. stå som en cool kontrast til den gamle remise og skabe et billede af fremdrift i kvarteret. Det er dog samtidig vigtigt at hallen ikke kommer til at stå i for stor kontrast til nærområdet (artikel 21). Nørrebrohallen kan også blive et udgangspunkt for turister, der vil udforske det "trendy Ydre Nørrebro" (Artikel 30 og 32).

En anden strategisk udfordring der blev peget på, er hvordan man kombinerer idræt og kultur i samme hus, og hvorfor man gør det (artikel 17, 33 og 35). Er Nørrebrohallen i dag overhovedet et kulturhus eller kun et idrætshus? Ledelsen mener selv, at hallen er begge dele, men peger samtidig på, at kulturudbuddet begrænser sig til nogle

få musikaftener i caféen og enkeltstående arrangementer i multihallen (artikel 17). Samarbejde med andre institutioner i kvarteret er også et vigtigt strategisk udviklingsområde, og her blev der bl.a. peget på mulige fælles projekter med Nørrebro Bibliotek, skoler og idrætsorganisationer (artikel 14, 16 og 25). Et af de fælles strategiske udviklingsområder kunne være sundhed, både gennem bevægelse, wellness, oplysning og madkultur (artikel 14, 19 og 27). Som et bidrag til at udvikle en mere offensiv og klar strategi for hallen foreslås det at oprette en professionel bestyrelse, hvor man headhunter kompetente mennesker med gode netværk til at indgå i hallens visionsudvikling (artikel 25).

### Kernekompetencer

I forhold til hallens fremtidige kernekompetencer pegede projektet på, at sammensætningen af Nørrebrohallens personalegruppe er helt afgørende for, hvad der kan foregå i hallen. Projektet efterspurgte kompetencer inden for aktivitetsudvikling, integration, aktivering af dem der nu blot hænger ud samt grundlæggende kompetencer indenfor fundraising og netværkssamarbejde med virksomheder og organisationer. Endelig er det vigtigt, at udvikle kompetencer der gør det muligt at understøtte kultur- og aktivitetsiværksættere, så de kan være med til at styrke hallen yderligere og binde dem til lokaliteten –noget som også ville være med til at øge hallens markedspotentiale (artikel 1, 2, 3 og 7).





En af de centrale interessenter peger på at hallen i virkeligheden har vigtige opgaver på tre områder som alle kræver særlige kompetencer: Idræt, kultur og sociale aktiviteter. Inden for den sidste kategori har der været flere vinkler på hallens håndtering af problemerne med utilpassede unge i kvarteret, der savner aktiviteter eller laver ballade. Prejektet gav input til flere mulige handlinger – fx at hyre/ omskole nogle af de tidligere rødder til opsynsmænd. En håndbog om integration til alle ansatte og brugere af hallen ville desuden kunne anvendes for at skabe fælles fodslag om håndtering af problemerne (artikel 2, 3, 4 og 38).

Endelig er det væsentligt, at alle medarbejdere skal vide hvad der foregår – og føle et ejerskab til det, de gør. Nørrebrohallen fremstår som en smuk, gammel remise, hvilket kombineret med et rå look, ifølge prejektet kan være en slags arkitektonisk kernekompetence, fordi hallen på denne måde er unik og original, og indeholder muligheden for at agere som en cool ramme.

### Marked

I forhold til markedet kunne vi på baggrund af prejektet konstatere, at antallet af selvorganiserede brugere stiger. Samtidig gav prejektet input til, at hallen både skal henvende sig til yngre og ældre, til singler og familier og udvikle serviceniveauer, der kan håndtere denne mangfoldighed af brugere (artikel 6). Det var også tydeligt, at aktivitetsudbuddet kan bidrage til at skabe det fremadrettede marked, fx vil det være en langsigtet branding fordel, hvis hallen danner rammen om specifikke events, der skaber omtale af hallen. Det gælder f.eks. inden

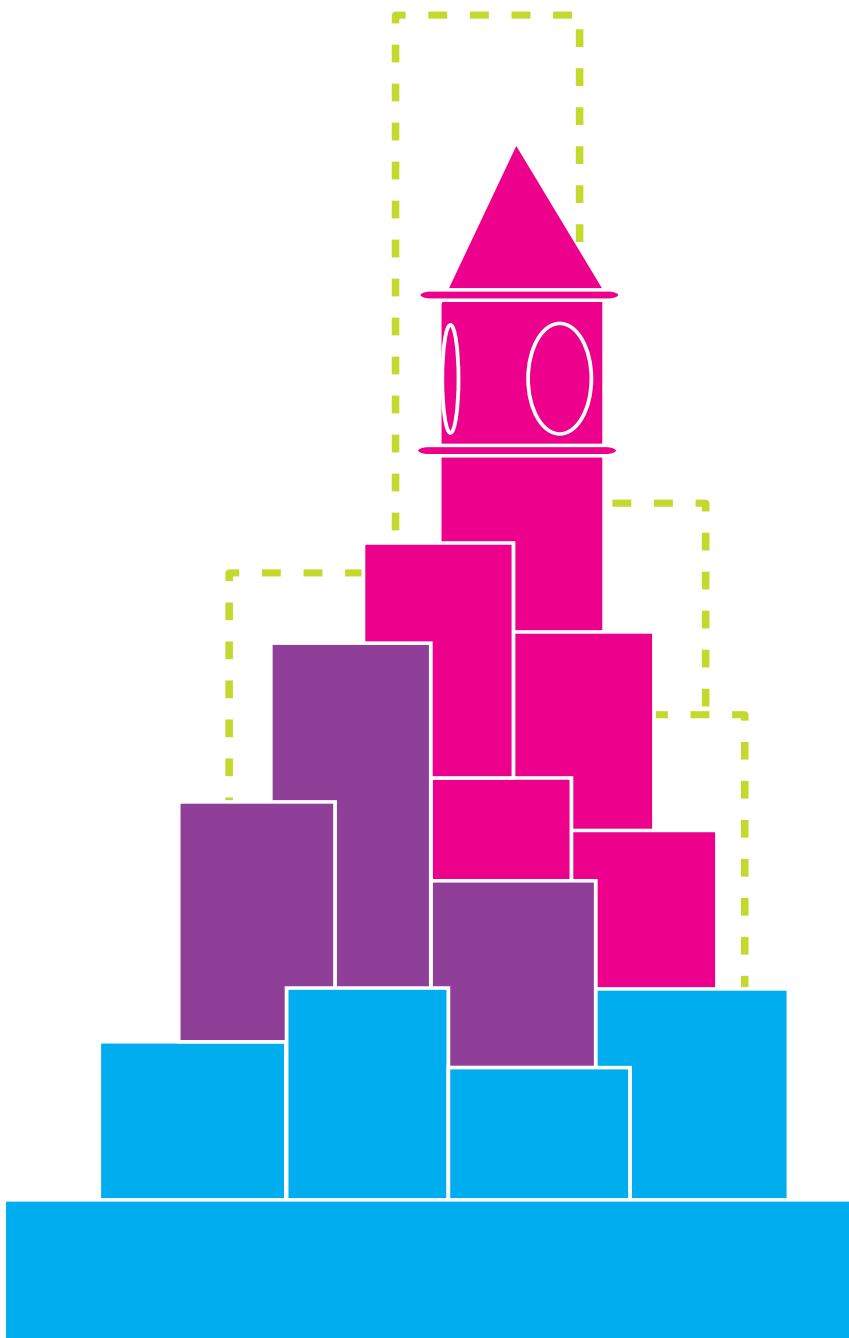
for ny elektroniske genrer som e-sport m.m. (artikel 36). Endelig er det vigtigt, at få sat et samarbejde i gang med hallens foreninger, så der kan samarbejdes om at tiltrække og fastholde sponsorer og arrangementer, der kan bidrage til, at hallen får en bedre økonomi (artikel 18 og 25). Prejektet fremhævede også nødvendigheden af en bedre tilgængelighed. Med den nuværende indgang i Bragesgade og den lukkede facade og gavl ud mod Nørrebrogade er hallen slet ikke synlig og tilgængelig for en stor del af det potentielle marked (artikel 5).

### Brugere

Vi bevæger os i retning af en større individualisering, hvor unge i dag er 'sitiduals' – dvs. at deres identitet tager form af, men også former, de omgivelser som de bevæger sig i. Det er en fordel, når rammerne er coole, og derfor er der et stort potentiale i, at få bragt niveauet op på både det fysiske og det virtuelle interface – så tiltrækningskræften kan begynde at arbejde positivt for Nørrebrohallen (artikel 13 og 21). Analysen viser, at det er den øgede mobilitet blandt brugerne, der sammen med en tiltagende dårlig stand af Nørrebrohallen, har fået dem til at finde alternative steder til idræts- og kulturaktiviteter. I forhold til de af områdets borgere, der har det med at lave ballade, skal der ansættes eller tilknyttes personale, der har et kendskab til den enkelte unge – der var flere andre steder, hvor de har haft positive resultater med denne tilgang (artikel 1 og 2). Og endelig gav prejektet idéen til, at arbejde med at 'tiltrække børn', fordi det er en god måde at få hevet forældrene med ind i hallen på.

### Sammenfatning af prejektet

Dokumentationen af ydre Nørrebros sociale og etniske mangfoldighed og en række eksperter udsagn om, at hallen ikke må stå i for stor kontrast til nærmiljøet, er nogle af de input fra prejektet, der banede vejen for visionen om Nørrebrohallen som essensen af Nørrebro. De indsatsområder, hvor hallen for alvor kan gøre en forskel, er alle knyttet til det lokale område, og de borgere der bor her. Samtidig ligger der et strategisk potentiale for hallen i at blive forbundet med de positive sider af Ydre Nørrebros image. For at kunne optage og videreformidle essensen af Nørrebro må hallen i højere grad åbne sig for kvarteret. Fysisk betyder det at der skal slås hul i murene så aktiviteterne bliver synlige og inviterer indenfor. Organisatorisk skal Nørrebrohallens personale have nye kompetencer og være mere opsøgende overfor beboerne i kvarteret, så nye behov og muligheder bliver opdaget. Det handler om at skabe nye initiativer for de potentielle brugere der allerede findes i kvarteret, men samtidig gøre det på en overbevisende, fremadskuende og 'Nørrebrosk' måde.



4. Fase



Videre udvikling

3. Fase



Intern Projektledelse  
Klubzonen  
e-Sport  
Flow  
Historiske islæt

2. Fase



Indgangsparti  
Madhus  
Fleksibel multisal

1. Fase



e-Sport events  
Lektiehjælp  
Urban squad  
Renoveringsprojekt  
Udviklingsprojektet

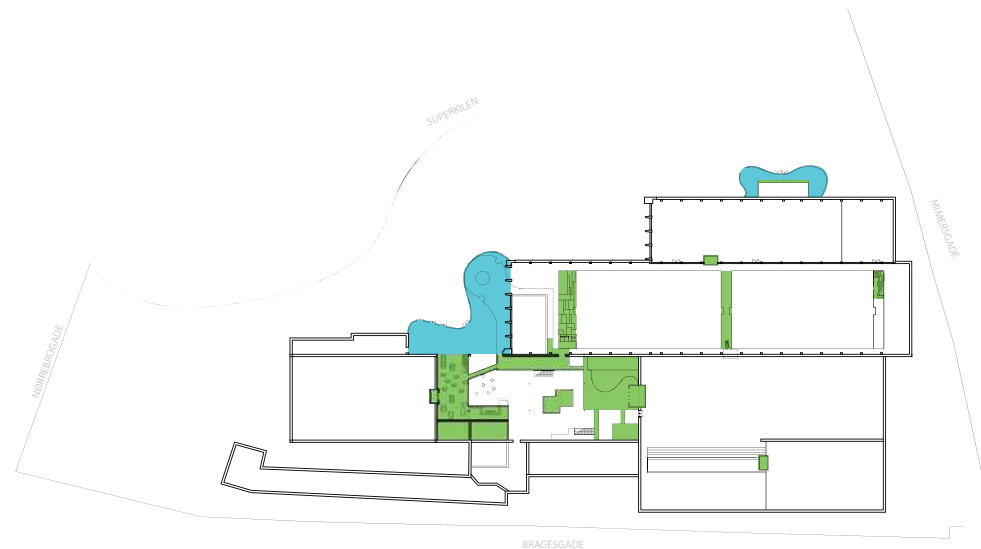
## HANDLINGSPLAN

Nørrebrohallen skal på sigt blive et fyrtårn og leve op til betegnelsen "Fremtidens Idræts- og Kulturhus". Der er imidlertid ikke i det nuværende budget (2009) mulighed for at skabe et storstilet og vidt lysende fyrtårn. Derfor opdeles udviklingen i forskellige faser som illustreret på diagrammet til venstre.

1. Fase beskriver udviklingsfasen, der er foregået de forløbende to år.
2. Fase startes med dette program, hvoraf 3 konkrete tiltag skal projekteres og opføres. Efter realiseringen af byggerierne i denne fase kan Nørrebrohallen kaldes et 'Åbent Idræts- og Kulturhus'.
3. Fase er gennemførelse af de 5 øvrige konkrete tiltag, der ikke i første omgang kunne skaffes midler til. Efter denne fase kan Nørrebrohallen kaldes 'Fremtidens Idræts- og Kulturhus.'
4. Fase indeholder forslag til de langsigtede tiltag som Nørrebrohallen kan arbejde videre med, så man til stadighed holder fast i en udvikling, der sikrer, at hallen også senere kan fremstå som 'Fremtidens Idræts- og Kulturhus'.

### STRATEGI

Strategien for ombygninger i hallen fokuserer på at få mest muligt udbytte for færrest mulige midler. Derfor fokuseres der på, at udnytte de muligheder der findes indenfor de eksisterede rammer ved at bygge ind i hallen. Herved spares udgifter til fundamenter, facademeter og installationer. To steder bygges ud for at skabe nye udtryk og vise at hallen undergår en forandring. Diagrammet viser hvor der bygges ud, og hvor der bygges ind. Blå angiver udbygninger, grøn angiver indbygninger.





DYREST  
PROJEKTETS PRIS  
HØJESTE VÆRDI

INDGANG



MADHUS




MULTISAL




UDVALGT TIL OPFØRELSE


e-SORT




KLUBZONEN



FLOW




HISTORISKE



UDVALGT TIL FREMTDIGE ANSØGNINGER

GENNEMFØRES PÅ DRIFTSBUDGET

INTERN LEDELSE



PROJEKTETS VÆRDI FOR HALLEN

## 1. FASE - UDVIKLINGSPROJEKTET

Første fase har været præget af udviklingen af dette program. UNIT NBH har fysisk været til stede i et midlertidigt projektkontor på hallens torv og virtuelt på en nyoprettet hjemmeside kaldet ny-nbh.dk. Gennem denne proces er nye ting sat i gang, og der er kommet øget fokus på Nørrebrohallen.

En af de store udfordringer, som projektet har skullet bidrage til at løse, er nedgangen i antallet af brugere. Derfor har der været meget fokus på at tiltrække nye brugere og fastholde de nuværende. For at tiltrække nye brugere blev der allerede i fase 1 sat flere projekter i gang. Ungdommens Røde Kors har, i et samarbejde med klubberne, opstartet lektiehjælp. I foråret 2008 opstartede e-Sport København aktiviteter i hallen. Der blev opstillet computere på torvet og mange lokale børn, unge og voksne kom forbi og spillede mod hinanden og mod Danmarksmestrene i Counterstrike. Urban Squad startede i sommeren 2008 op med udendørsaktiviteter og Summercamp i Nørrebrohallen. Der er desuden blevet arbejdet med at beskrive en ny jobfunktion i Nørrebrohallen, som har resulteret i at der pr. 1. april 2009 bliver ansat en person, som skal lave aktivitets fremmende arbejde samt fondssøgning, sponsorsøgning og markedsføring.

Gennem fase 1 har der også pågået en renovering af den noget nedslidte Nørrebrohals facader og udvalgte indendørs faciliteter. Der er blevet isat nye vinduer, afrenset murværk og revet skure ned, der skæmmede hallen. Hal 6 er blevet nyindrettet med fokus på basketballspillerne som har fået en øget ejerskabsfølelse for denne hal der primært bruges af dem. UNIT NBH har medvirket i

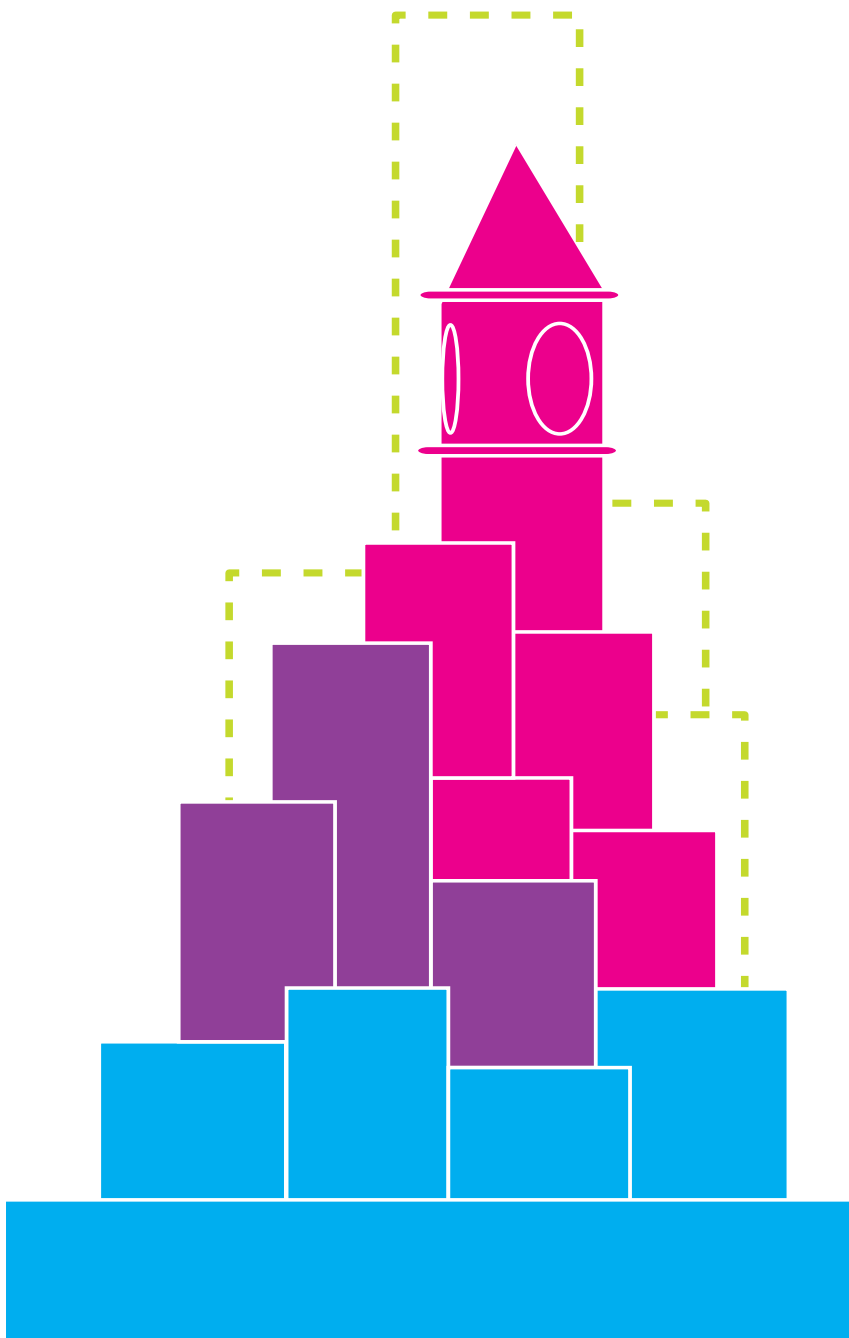
denne proces for at sikre, at renoveringen kunne understøtte de langsigtede intentioner med hallen.

I slutningen af november 2007 præsenterede Unit NBH 12 konkrete forslag for de fremmødte interessenter til et 'Go Public' arrangement på hallens torv. Her var fire udvalgte interessenter også indbudt til at tage hul på en paneldebat. Efterfølgende blev de 12 projekter i samarbejde med arbejdsgruppen kondenseret til otte projekter, som siden blev videreudviklet og endte i en første udgave af

det illustrerede program, der lå til grund for en række fondsansøgninger.

De 8 projekter udgør byggestenene til Fremtidens Idræts- og Kulturhus, et fyrtårn på Ydre Nørrebro, som skal være et samlingspunkt for hele kvarteret. Det er dog i første omgang kun de 3 projekter der realiseres i fase 2. Projektets arbejdsgruppe definerede de 8 projekters værdi for hallen. Dette blev sammenholdt med projekternes pris, og derefter blev 3 projekter udvalgt til omgående gennemførelse.





4. Fase



Videre udvikling

3. Fase



Intern Projektledelse  
Klubzonen  
e-Sport  
Flow  
Historiske islæt

2. Fase



Indgangsparti  
Madhus  
Fleksibel multisal

1. Fase



e-Sport events  
Lektiehjælp  
Urban squad  
Renoveringsprojekt  
Udviklingsprojektet



## 2. FASE – 3 PROJEKTER SKABER ÅBENHED OG SYNLIGHED

I anden fase etableres 3 af de mest synlige projekter. Projekterne viser, at noget nyt er ved at vokse op og hallens synlighed og brugbarhed forbedres. De projekter der er udvalgt indeholder både nye faciliteter og udvikling af nye aktiviteter. De tre tiltag gennemføres for det nuværende budget på kr. 13.4 mio. Tiltagens primære fokus er at skabe synlighed,

åbenhed og brugbarhed samt at tiltrække nye brugere til hallen. Alle tre projekter sigter mod at gøre Nørrebrohallen til "Essensen af Nørrebro".

De tre projekter er beskrevet i dette illustrerede program, og skal videreudvikles og konkretiseres gennem et projektudviklingsforløb, der indeholder de klassiske faser beskrevet i Danske Arks

Ydelsesbeskrivelser. I tæt samarbejde med hallen og den nedsatte arbejdsgruppe skal de endelige løsninger skitseres og detaljeres frem til et færdigt hovedprojekt, der også indeholder indretning og møblering. Hovedprojektet udbydes derefter i licitation. Et prissat projektforslag skal undervejs godkendes af de politiske instanser i Københavns Kommune og Realdania.



### 1 NY INDGANG

Nørrebrohallen skal åbnes mod Nørrebrogade. Et nyt indgangsparti skal stå som vartegn for en ny og mere åben hal. Indgangspartiet skal eksponere hallen og invitere indenfor – både dag og aften. Den nye indgang fyldes med forskellig aktivitet, så flere brugere tiltrækkes.



### 2 MADHUS

Centralt placeret i hallen, og med adgang til pladsen foran hallen, skal der skabes et nyt madhus. Det skal være et attraktivt socialt mødested og et naturligt samlingspunkt for områdets beboere. Madhuset vil have sund og spændende mad/ drikke 'to go' og 'to stay'.



### 3 FLEKSIBILITET I MULTISALEN

Multisalen skal gøres mere brugbar og fleksibel via elementer, der kan opdele salen i mindre enheder, elementer der kan skabe stemningsskift, en forbedret akustik samt bedre adgangs-, toilet- og opbevaringsforhold.



## NYT INDGANGSPARTI

### KONCEPT

Nørrebrohallens nye indgangsparti skal være markant og skaffe både opmærksomhed og brugere. Det nye indgangsparti skal bringe Nørrebrohallen ind i fremtiden og fremstå som et synligt og inviterende element i gadebilledet. Indgangspartiet skal trække flere og nye brugere ind i hallen og samtidig bidrage med nye aktivitetsmuligheder. Indgangspartiet skal sammen med torvet være Nørrebrohallens centrum.

### FACILITET

#### Arkitekturen

Indgangspartiet skal være et ikon på Nørrebro. Det skal bidrage til områdets identitet og åbne Nørrebrohallen op mod Nørrebrogade og Superkilen. Indgangspartiet skal vende hallen på vrangen, og udstille de aktiviteter og det liv der er i hallen.

#### Formsprog

Det nye indgangsparti skal fremhæve den eksisterende bygning ved at stå i modsætning til den. Indgangspartiet skal i et blødt, organisk formsprog og med transparente materialer møde den tunge industrielle murstensbygning og skabe kontrast. Der bør vælges materialer og detaljer, som har reference til tidlig industriel arkitektur.

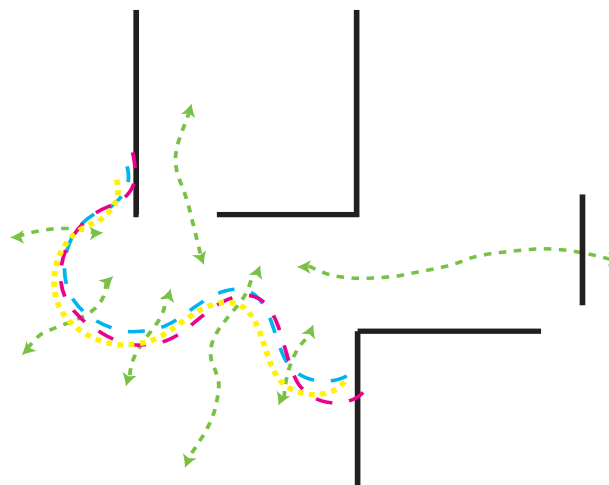
#### Ude og inde

Koblingen mellem ude og inde er særlig vigtig. De offentlige, udendørs aktiviteter skal flyde ind i hallen og hallens aktiviteter skal bevæge sig ud på pladsen og befolke det offentlige rum.

#### Åbenhed

Indgangspartiet skal kunne åbnes op og visuelt skal der være en direkte sammenhæng mellem udearealet, indgangspartiet, torvet, madhuset og hal 1. Gennem indgangspartiet skal det være muligt at se ind på torvet og ind i hallen. Store partier skal kunne skydes til side, så der om sommeren kan etableres en stor åbning, der skaber direkte sammenhæng mellem inde og ude. I de varme perioder skal indgangspartiet nærmest kunne fungere som et overdækket udendørsområde. Man kan forstille sig, at det bliver muligt at kravle fra den indendørs jungle og ud i en udendørs skov.

Gulvmaterialet i indgangspartiet skal spille sammen med belægningen udenfor, så der opstår en direkte sammenhæng. Samtidig skal det i overgangszonen sikres at snavs og fugt ikke slæbes med ind i indgangen og de tilstødende rum.



#### Sammenhæng

Det nye indgangsparti og det gamle indgangsparti skal visuelt og funktionelt bindes sammen på tværs af torvet. Man skal forstå de to indgange som en del af sammen helhed.

#### Rytme

Indgangspartiet skal afspejle livet i hallen. På facaden skal der projiceres live billeder af hvad der foregår i hallen, og facaden skal opleves som et levende kunstværk. Den skal fremstå som omskiftelig og dynamisk. Som en hud der kan skifte udtryk med billeder fra hallen, reklamefilm, lysprojektioner osv.

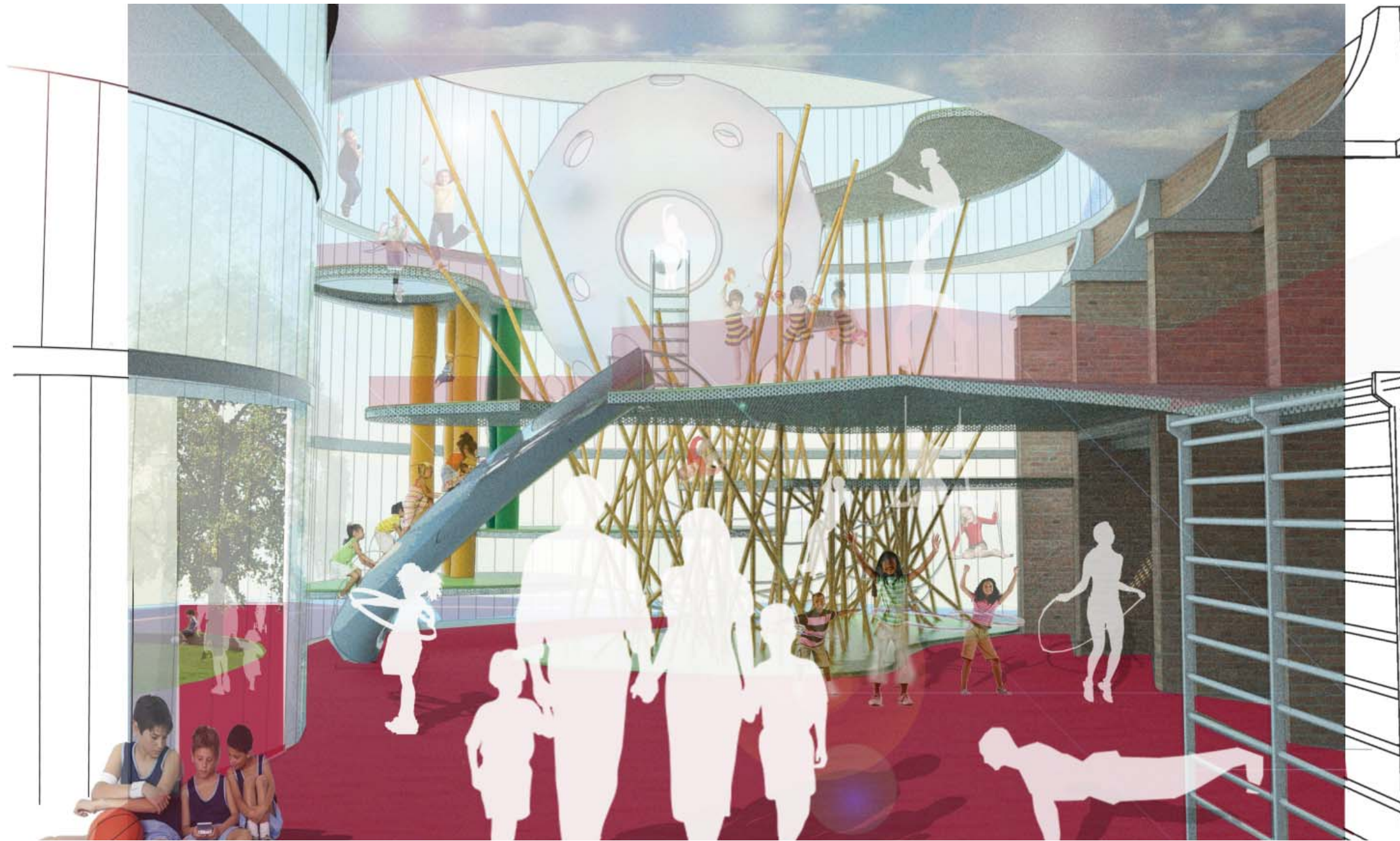
## GLIDENDE OVERGANGE

SAMMENHÆNG MELLEM  
INDGANGSPARTIERNE

ÅBENT MELLEM INDE OG UDE

FACADEN SKIFTER UDTRYK OG  
AFSPEJLER LIVET I HUSET







**AKTIVITET**

Forestil dig en jungle eller skov. Et stort virvar af træer, grene, lianer og klipper som man kan kravle i, hænge i og sidde på. Midt i alle træerne, højt oppe, er en lille hule, et sted hvor man kan trække sig ind og slappe af og høre musik. Når man ser op, ser man den blå himmel med hvide skyer mellem træernes grene. Med det billede på nethinden skal indgangspartiets junglelandskab udformes.

Junglen er stedet hvor leg, motorik, udfordring og oplevelse kobles til en helhed. Den lægger op til fysisk udfoldelse og fri leg, den er udfordrende og et anderledes legetøj.

Elementerne i junglen skal stimulere balance-, reaktions- og koordinationsevner og udfordre motorikken og fantasien. Både børn og voksne med trang til at røre sig, vil automatisk tiltrækkes af dette sted, hvor de kan kravle, klatre, udforske og opleve. Junglen kan bestå af plateauer, tove, rebstiger, pinde, elastikker, klatrevægge, skum, rør osv. og den lille hule kan være en lysende klode.

Junglelandskabet skal have en tæt relation med klatreområdet og klatrernes aktiviteter skal flyde med ud i junglen. Elementer fra klatreområdet –som del af en væg eller et overhæng - kan kobles sammen med junglen. Der skal ske en transformation fra det frie junglelandskab hvor alle kan klatre, til det formelle klatreområde forbeholdt klatrerne.

Indgangspartiet indeholder ud over junglen også mødestedet. Det er stedet for de brugere, der har lyst til at bruge Nørrebrohallen som samlingssted inden de tager på aktivitet i byens rum. Ved mødestedet skal der være aflåselige skabe, en vask hvor man kan fylde sin vandflaske, en bom eller ribbe hvor man kan strække ud eller varme op, og et møbel eller element man kan side og opholde sig på mens man venter.

**KOMMUNIKATION**

Indgangspartiet skal fortælle en ny historie om Nørrebrohallen. Den skal være et bygningsmæssigt opråb der gør opmærksom på hallen og dens aktiviteter. Den elektroniske skærm/ projektor skal kommunikere hallens tilbud, events og aktuelle brug til den brede offentlighed på forpladsen og Nørrebrogade.

**ORGANISATION**

Junglen kan aktiveres ved at have personale der igangsætter aktivitet på daglig basis eller som events. Personalet kan arrangere lege, rollespil, højt læsning, konkurrencer mv. for kvarterets børn. Al relevant information fra organisationen omkring hallens tilbud, brug og drift skal være synlig ved indgangen.

**AKUSTIK**

Det er vigtigt at indgangspartiet har en god akustik. Efterklangstiden skal holdes på 1,6 s. eller derunder. Især skal junglelandskabet have tilstrækkelig dæmpning til at legen ikke skaber gener for de øvrige aktiviteter og de tilstødende lokaler.





Sueplan



**LYS**

Der skal etableres effektbelysning af det indendørs område og junglelandet. Indgangen skal have en effektiv aftenbelysning, der kan etableres både gennem den indre lysætning og gennem projektører m.m på Superkileområdet. Den udendørs lysætning skal koordineres tæt med projektet for Superkilen og det skal sikres at der er en passende mængde og kvalitet af lys på adgangsarealerne.

**KLIMA**

Indgangspartiet skal kunne opvarmes til almindelig indendørs temperatur, og der skal være mulighed for naturlig ventilation af hele rummet. Døre og øvrige åbninger skal udformes så der undgås varmetab og trækgener. Bygningsdelen skal generelt designes med henblik på at minimere driftsomkostninger og energiforbrug til opvarmning og ventilation.

**MATERIALER**

Materialevalget skal drøftes og aftales nærmere med arbejdsgruppen. Det skal tilstræbes at der anvendes materialer med lav vedligeholdelse og bæredygtige egenskaber. Materialerne skal være i overensstemmelse med konceptet.

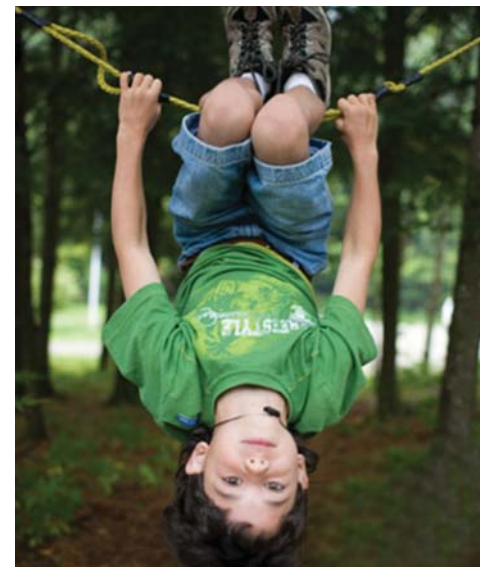
**UDVIKLING AF PROJEKTET**

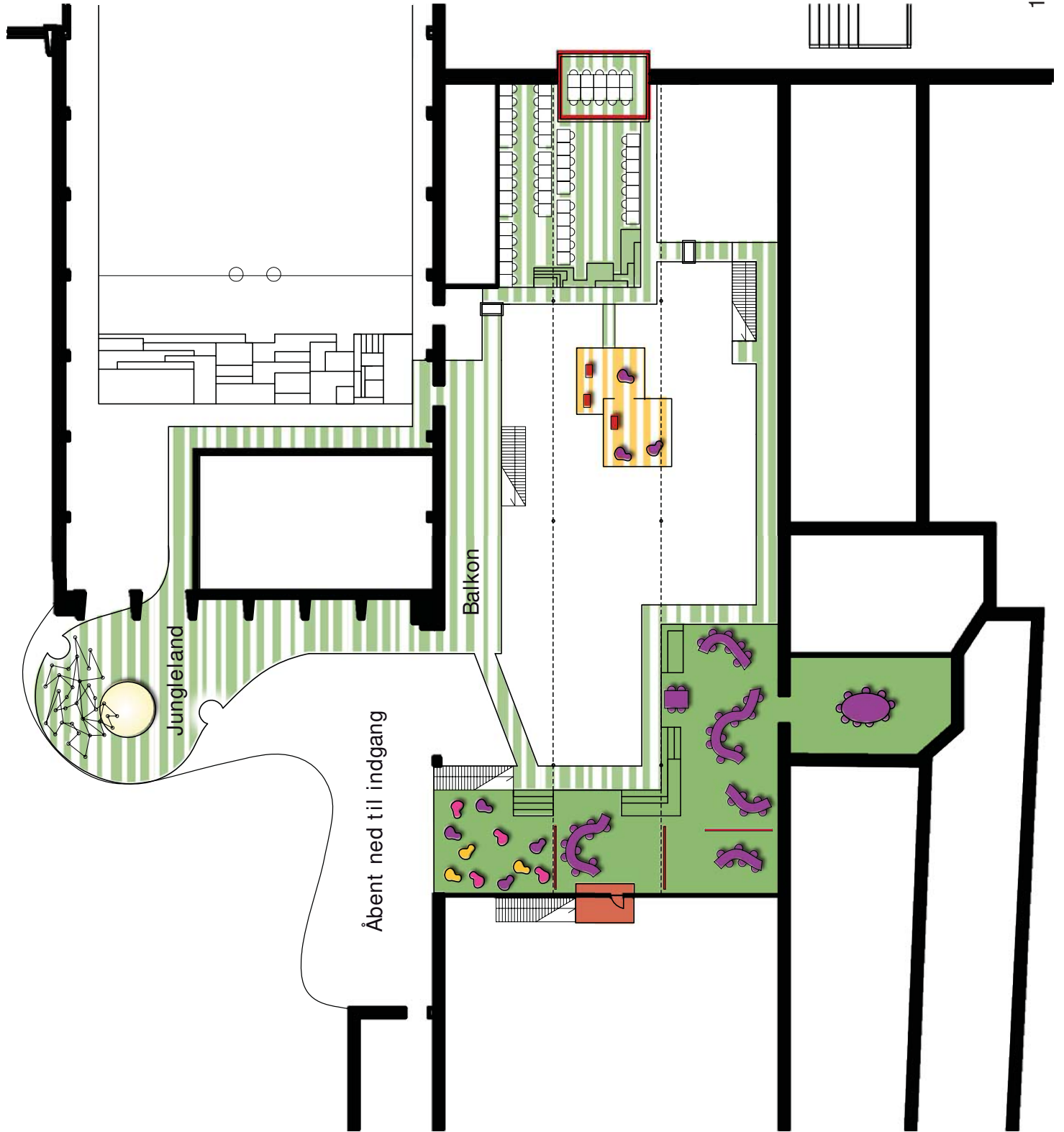
Arbejdsgruppen er den vigtigste sparringspartner i forhold til udformningen af indgangspartiet. Der skal udvikles og fremlægges 2-3 forskellige alternative optioner inden for indretning og materialer, og bygherren skal inddrages aktivt i udvælgelsen af det ønskede alternativ.

Projektet skal koordineres tæt med Superkilen, så der opstår synergi mellem de to projekter. Især er det vigtigt at adgangen og området lige udenfor indgangspartiet koordineres og udvikles i en sammenhæng. Der må påregnes flere møder og koordinerende samarbejde med rådgiveren for Superkilen.

**BUDGETRAMME**

Der er afsat kr. 6.000.000,- excl. moms, inklusiv udgifter til rådgivning, intern projektledelse og uforudseelige udgifter.







## TJEKLISTE

Nedenfor er listet en række fokuspunkter som indgangspartiet skal leve op til.

Indgangen skal markere sig med en "egen arkitektur".

Indgangspartiet skal være et vartegn der giver særpræg.

Indgangspartiet formsprog skal være, rundt og "blødt" - i kontrast til den eksisterende bygning.

Indgangspartiet åbner op ind til hallens centrum og vender hallen på vrangen.

Indgangspartiet skal være imødekommende og indslusende.

Indgangen skal være mødested for brugere af de udendørs aktiviteter. Der skal være vandpost, plads til opbevaring af gear og rekvisitter, og der skal være mulighed for opvarmning og udstrækning.

Indgangspartiet skal indeholde et "jungleland" med motoriske udfordringer for børn og voksne.

Der skal være glidende overgange mellem inde og ude og flydende overgange mellem aktiviteter.

På facaden projiceres billeder fra hallen eller kvarteret i en skiftende cyklus, og inden for skal en storskærm hilse dig personligt velkommen og informere om de aktuelle aktiviteter.







## MADHUS

### KONCEPT

Madhuset skal være en central del af Nørrebrohallen og placeres i tilknytning til det nye indgangsparti med en direkte sammenhæng til torvet inde i hallen og Superkilen udenfor. Madhuset skal være et trækplaster, og et sted, hvor der både er mulighed for aktivitet og ophold.

Målet er at skabe et sted, der med sin unikke placering naturligt vil generere mere opmærksomhed, flere aktiviteter og i det hele taget skabe værdi for den fremtidige hal og dens brugere.

Et fremtidigt Madhus skal bortforpagtes. Derfor er det afgørende, at madhuset kan drives på markedsvilkår, så hallen kan tiltrække en dygtig forpagter. Udover at tilføre NBH værdi i form af forpagtningsafgift/ omsætningsafgift, skal konceptet tilføre NBH værdi ved:

**at** bringe flere brugere til NBH

**at** få brugerne til at opholde sig længere i NBH

**at** udvikle aktiviteter i samarbejde med NBH, klubberne og andre aktivitetsudviklere

### FACILITET

Madhuset placeres således at det nuværende køkken bevares og der samtidig er maksimal eksponering af opholds- og serveringsområdet mod Superkilen og indgangspartiet. Det nuværende køkken skal genanvendes og den eksisterende cafe skal ombygges. Arealet mellem den nuværende cafe og Superkilen skal inddrages i Madhuset, og der skal bygges ud i Superkilen i sammenhæng med det nye indgangsparti. Det kræver at dele af den eksisterende murstensfacade nedrives. Der skal etableres mulighed for udeservering på arealet foran Madhuset ud mod Superkilen.

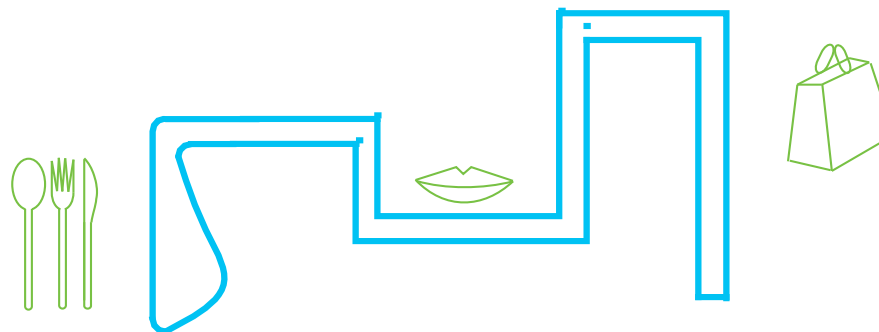
Indenfor skal Madhuset deles ind i tre zoner, der har hver sin stemning:

**Grab 2 go**, der ligger yderst mod torvet og indgangen, bruges til at tanke op før og efter sport. Denne del er også for dem, der vil have kaffe, sandwich etc. med i Nørrebroparken. Det er altså den hurtige optankning, der ikke kræver siddemøbler, men i stedet høje caféborde.

**Kiss & eat** skal placeres i Madhusets midterste del. Her skal det være muligt at få en hurtig portion mad, måske en dagens ret. Her sidder folk lidt længere i Diner inspirerede omgivelser.

**Stay 4 ever** –indrettes til dem, der hænger ud i hallen i længere tid. Indretningen skal give mulighed for større sociale sammenkomster og inventaret skal være langborde eller mindre borde der kan sættes sammen efter behov.

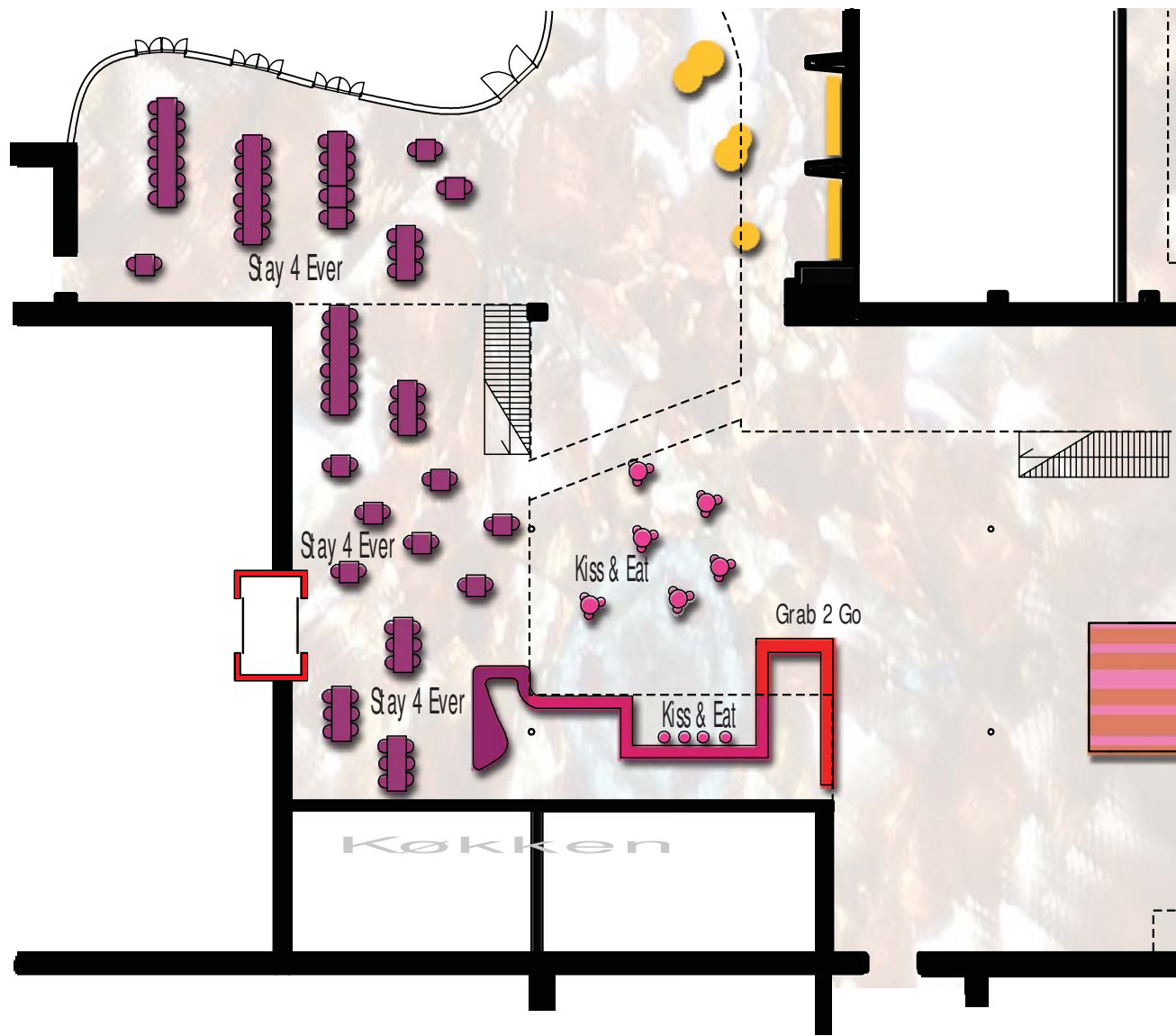
En ny serveringsskranke skal binde disse tre områder sammen.



GRAB 2 GO

KISS & EAT

STAY 4 EVER





Både møbleringen og serveringsskranken skal udformes efter de tre koncepter. Der skal være en tydelig konceptmæssig forskel, og alligevel en formgivningsmæssig sammenhæng. Udenfor på pladsen skal borde og bænke lægge op til social interaktion, og der skal være fokus på fællesskabet. Madhuset skal bidrage til at gæsterne oplever Nørrebrohallen som essensen af Nørrebro.

### AKTIVITET

Madhuset skal give mulighed for mange forskellige aktiviteter. Det skal være muligt at holde klubsamlinger, firmaarrangementer, børnefødselsdage, familiefester. Ligesom det skal være muligt at komme ind fra gaden og drikke en stille kop kaffe, eller side med en bærbar computer og arbejde. Madhuset skal bidrage til hallens sundhedsfremmende image, ved at præsentere sund kost som en naturlig del af en hverdag med idræt og motion. Sund mad skal derfor kunne eksponeres, og det skal være muligt at synliggøre udvalget på temadage, hvor der er et specielt udbud.

### KOMMUNIKATION

Madhuset skal vise åbenhed og udtrykke essensen af Nørrebro. Der skal derfor være et interessant og varieret madudbud, ligesom de fysiske rammer skal vise at dette hverken er en traditionel cafe eller et traditionelt hal cafeteria. Madhuset skal markedsføres via sin åbenhed til Superkilen, via hjemmesiden og eksempelvis ved som introduktion at få go-cards ud på byens øvrige cafeer. Der skal skabes opmærksomhed om de nye muligheder Madhuset skaber.

### ORGANISATION

Konceptet er udarbejdet i samarbejde med KBH Madhus. KBH Madhus har til opgave at rådgive kommunale institutioner på madområdet. De har medvirket til at vurdere den indholdsmæssige beskrivelse af konceptet, ligesom de med en bred kontaktflade til mulige forpagtere, vil spille en væsentlig rolle i forbindelse med den forestående udlicitering. Den fremtidige forpagtningsaftale kommer til at lyde på 4 år, og det er kommunens mål, at udliciteringen skaber indtægter i form af en forpagtningsafgift/ omsætningsafgift. Den store udfordring er, at det fra andre udbudssituationer har vist sig vanskeligt at tiltrække forpagtere. Et par af grundende er kontraktens korte løbetid og det faktum, at forpagteren rent økonomisk kommer 'nøgen ind' og 'nøgen ud'. Derfor handler det om at skabe attraktive rammer for den kommende forpagter, hvilket dette koncept skal medvirke til. Selve udliciteringen varetages af Nørrebrohallen og Kultur- & Fritidsforvaltningen. Rengøring varetages af forpagteren, mens vedligeholdelsesforpligtigheden tilfalder Nørrebrohallen.

### AKUSTIK

Det er vigtigt at madhuset har en god akustik. Efterklangstiden må ikke overstige 0,6 s. Der må gerne være en lydæssig differentiering så der i Grab2go zonen er længere efterklangstid og højere støjniveau end i de to andre zoner. Stay4ever skal være akustisk reguleret så det er muligt at holde møder og fødselsdage uden at forstyrre alle Madhusets gæster. Der kan arbejdes med lokal dæmpning.







**LYS**

Der skal etableres effektbelysning til daglig anvendelse, og lyset skal kunne styres uafhængigt af hinanden i de tre zoner. Belysningen skal kunne understøtte forskellige stemninger. Udvendig belysning skal sikre udendørs servering om aftenen.

**KLIMA**

Madhuset skal kunne opvarmes til almindelig indendørs temperatur, der skal være mulighed for naturlig ventilation og den nødvendige luftudskiftning skal sikres.

**MATERIALER**

Materialevalget skal drøftes og aftales nærmere med arbejdsgruppen. Det skal tilstræbes at der anvendes materialer med lav vedligeholdelse. Materialerne skal være i overensstemmelse med konceptet.

**UDVIKLING AF PROJEKTET**

Arbejdsgruppen og eventuelt en kommende restauratør er de vigtigste sparringspartnere i forhold til udformningen af Madhuset. Der skal udvikles og fremlægges 2-3 forskellige alternative optioner inden for indretning og materialer, og bygherren skal inddrages aktivt i udvælgelsen af det ønskede alternativ.

Projektet skal koordineres med Superkilen så der opstår synergi mellem de to projekter. Især er det vigtigt at adgangen til Madhuset og området hvor der skal være udeservering, koordineres og udvikles i en sammenhæng.

**OMFANG**

Madhuset andrager 100 m2 nybygning og 385 m2 ombygning.

**BUDGETRAMME**

Der er afsat kr. 3.600.000,- excl. moms, inklusiv udgifter til rådgivning, intern projektledelse og uforudseelige udgifter.

**TJEKLISTE**

Nedenfor er listet en række fokuspunkter som Madhuset skal leve op til:

Madhuset skal sammen med indgangspartiet markere sig med en "egen arkitektur".

Den del af Madhuset der bygges udenpå den eksisterende hal skal have et formsprog der er rundt og "blødt" - i kontrast til den eksisterende bygning.

Madhuset skal åbne op til indgangspartiet og torvet. Det skal være en del af hallens centrum.

Madhuset skal være imødekommende og inviterende.

Madhuset skal kunne synliggøre udbuddet af sund mad.

Madhuset skal være mødested for brugere, klubber og bydelens øvrige befolkning.

Madhuset skal indeholde de tre koncepter Grab2go, Kiss and eat, Stay4ever

Der skal være glidende overgange mellem inde og ude, og gode muligheder for udendørs servering.





## FLEKSIBILITET I MULTISALEN

### KONCEPT

Multisalen skal være isbryder for etablering af fleksibilitet i Nørrebrohallen, og den skal være mere "multi" end i dag. Med færrest mulige midler skal der kunne skabes mest mulig effekt. Fleksible elementer skal give mulighed for at lave stemningskift og opdele rummet i mindre enheder, så salen kan bruges til både store events og mindre arrangementer af mere intim karakter. Stemning, akustik, gode lydforhold og opbevaringsmuligheder er vigtige for multisalens anvendelse. Indsatsen bør koncentreres om disse forhold, mens der bruges færrest mulige midler på toiletter, indgang og foyer.

### FACILITET

#### Indgang

Der laves et nyt indgangsparti rundt om den eksisterende toiletbygning, som i formsprog spiller sammen med det nye hovedindgangsparti. Indgangspartiet skal være åbent, inviterende og give et indblik fra Superkilen til Multisalen. De eksisterende toiletter bevares, renoveres og vendes, så adgangen til dem bliver fra indgangspartiet. Toiletterne skal have et særligt præg og skille sig ud fra almindelige toiletter ved hjælp af materialer, farver, tapeter mv. I indgangspartiet indrettes garderobe og lounge områder hvor man kan vente og trække ud i pauser. Indgangspartiets facader skal belyses indefra med lys i forskellige farver og projektioner af levende billeder f.eks. direkte fra multisalen.

### Salen

Akustikken og belysningen i salen er afgørende for den fremtidige anvendelse. Der skal ophænges stofsejl e.l. under loftet for at regulere akustikken og ændre rummets stemning. Sejlene skal kunne belyses med forskellige farver lys.

Der skal opsættes et komplet AV system med styringsbox, computer/ audio tilslutning, lærred og en projektor, der kan skabe et tydeligt billede - også i dagslys. Lærredet skal placeres midt på væggen til hal 1.

Der skal udvikles et multimøbel der kan bruges til anretterkøkken, bar, buffet, podium/ mini scene, siddepladser. Det skal have "plug and play" karakter. Multimøblet skal være flytbart, have en markant udformning og stå som en skulptur i rummet. Det kan evt. deles i flere stykker.

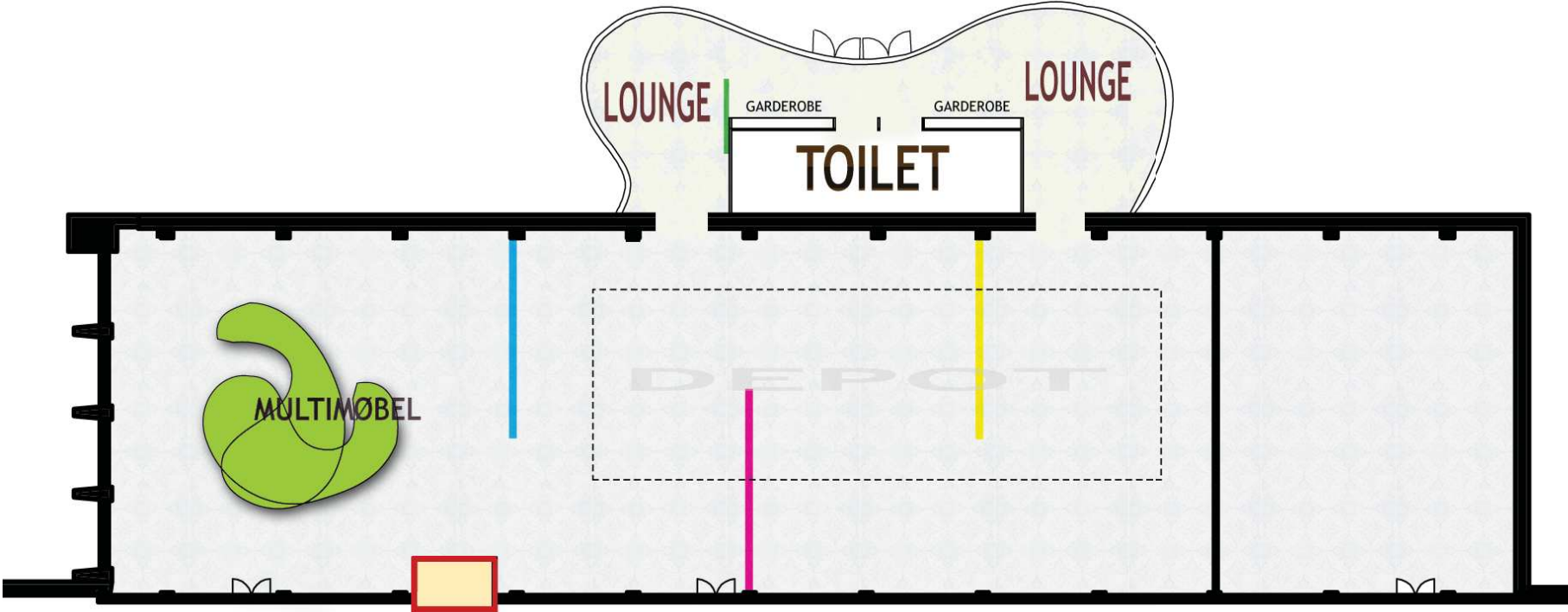
Der ophænges stemningsskabende elementer som f.eks. glasprismer, i loftet mellem sejlene.

Som udgangspunkt for indretningsprojektet bør der opstilles en række typiske brugsscenarier. Et vigtigt aspekt af disse scenarier er problematikken omkring flugtveje og det skal gennem dialog med de relevante myndigheder sikres, at der kan etableres godkendte flugtveje til alle scenarier.

### Opbevaring

Depot og opbevaringsplads er vigtigt for anvendelsen af multisalen. Under gulvet findes en eksisterende udgravning til et depot. Dette rum står helt råt og skal færdiggøres. Der skal etableres en gulvlem og monteres en lift, der kan transportere tunge borde og møbler fra salen og ned i kælderen. Dele af kælderen vil blive anvendt til møbeldepot.







### AKTIVITETER

I dag anvendes multisalen kun ca. 60 dage om året. Med en bedre akustik og moderne lyd- og billedforhold forventer Nørrebrohallen at kunne forøge udlejningsprocenten væsentligt.

I fremtiden skal det være muligt at afholde koncerter, konferencer, teater, fester, møder, messer mv. og det skal være muligt at bruge salen til idræt og bevægelse, der ikke involverer boldspil.

### ORGANISATION

Allerede i dag er der en ansat med særligt fokus på udlejning af Multisalen. Der kan fokuseres endnu mere på udvikling af udlejningskoncepter- og pakker, så potentielle kunder har mulighed for at leje hallen til forskellige projekter og events. Hallen skal parallelt med udviklingen af projektet udarbejde en driftsmanual, der redegør for de driftsmæssige aspekter af de foreslåede brugsscenarier.

### KOMMUNIKATION

Det bliver vigtigt at fortælle historien om den nye multisal og dens mange muligheder. Allerede i byggeperioden bør man forsøge at tiltrække nye arrangementer, så der kommer et nyt indhold i salen, når den står færdig. Det bør overvejes at lave en egentlig reklamekampagne for salen.

### AKUSTIK

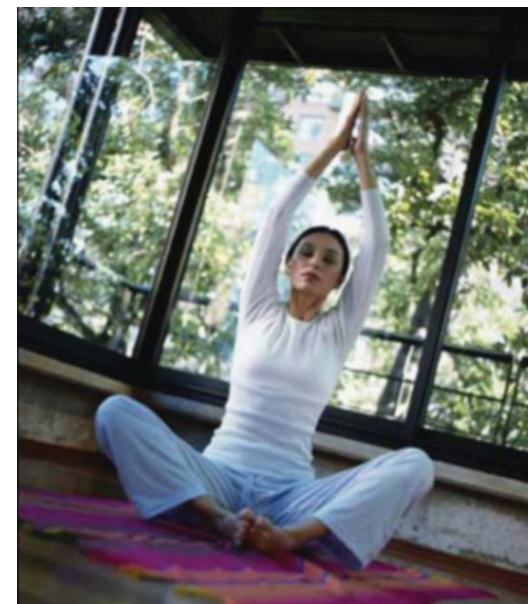
Det er helt afgørende at multisalen får en god akustik. Der skal som underråd giver involveres en professionel akustiker, der kan vurdere udfaldskrav til den akustiske regulering og foreslå hvilke konkrete virkemidler og elementer, der kan anvendes til at efterkomme dette krav. Der bør etableres en lyd-mæssig differentiering, så der kan etableres mindre rum med meget kort efterklangstid til små intime arrangementer, og store rum med lidt længere efterklangstid til koncerter m.m. Der bør opstilles en række typiske brugsscenarier, som skal efterprøves akustisk, både hvad angår efterklangstid og lydsmitte.

### LYS

Der skal etableres effektbelysning til daglig anvendelse og lyset skal kunne styres uafhængigt af hinanden i de forskellige dele af rummet. Professionel belysning til koncerter m.m. skal kunne ophænges men ikke indbygges permanent. Udvendig belysning skal skabe opmærksomhed om indgangspartiet og sikre en tryk oplyst zone rundt om multisalen.

### KLIMA

Multisalen skal kunne opvarmes til almindelig indendørs temperatur, og der skal være mulighed for naturlig ventilation. Der skal sikres en passende luftudskiftning både i situationer med store forsamlinger, og i situationer med flere samtidige mindre arrangementer. Som med akustikken bør der efterses forskellige brugsscenarier.





### MATERIALER

Materialevalget skal drøftes og aftales nærmere med arbejdsgruppen. Det skal tilstræbes at der anvendes materialer med lav vedligeholdelse. Materialerne skal være i overensstemmelse med konceptet og spille sammen med den eksisterende bygnings udtryk.

### UDVIKLING AF PROJEKTET

Arbejdsgruppen er den vigtigste sparringspartner i forhold til udformningen af multisalen. Der skal udvikles og fremlægges 2-3 forskellige alternative optioner inden for indretning og materialer, og bygherren skal inddrages aktivt i udvælgelsen af det ønskede alternativ.

Projektet skal koordineres med Superkilen, så der opstår synergi mellem de to projekter. Især er det vigtigt, at indgangsområdet og tilgangen til dette koordineres og udvikles i sammenhæng med Superkilen.

### BUDGETRAMME

Der er afsat kr. 3.400.000,- excl. moms, inklusiv udgifter til rådgivning, intern projektledelse og uforudseelige udgifter.

### TJEKLISTE

Nedenfor er listet en række fokuspunkter som Multisalen skal leve op til:

Multisalens indgangsparti skal sammen med hovedindgangspartiet markere sig med en "egen arkitektur".

Det nye indgangsparti skal have et formsprog der er rundt og "blødt" - i kontrast til den eksisterende bygning.

Det nye indgangsparti skal åbne multisalen mod Superkilen og adgangsarealerne skal koordineres med Superkilen.

Multisalen skal kunne indrettes fleksibelt og omstilles fra et stort samlet arrangement til flere små samtidige arrangementer.

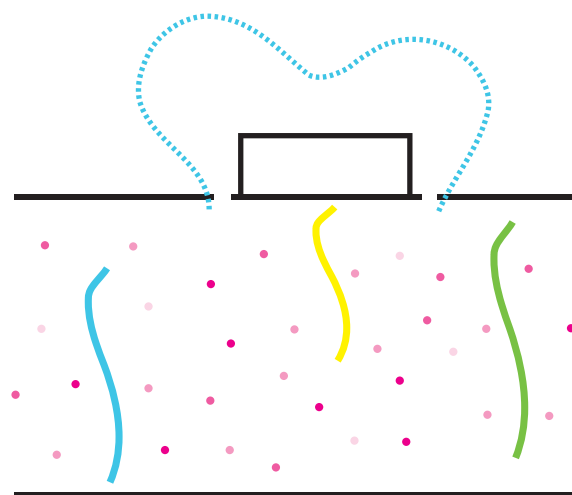
Multisalen skal udvikles gennem opstilling af forskellige typiske scenarier for omstilling og brug.

De forskellige brugsscenarier skal danne udgangspunkt for flugtvejene, indretningen, lysætningen, den akustiske dæmpning og indeklimareguleringen.

Den eksisterende toiletbygning ombygges og integreres i det nye indgangsparti.

Der skal være en kontrolleret og oplyst zone udenfor indgangen hvor gæster kan trække ud i pauser m.m.

Multimøblet skal kunne anvendes som anretterkøkken, buffet og bar og have et markant skulpturelt udtryk.

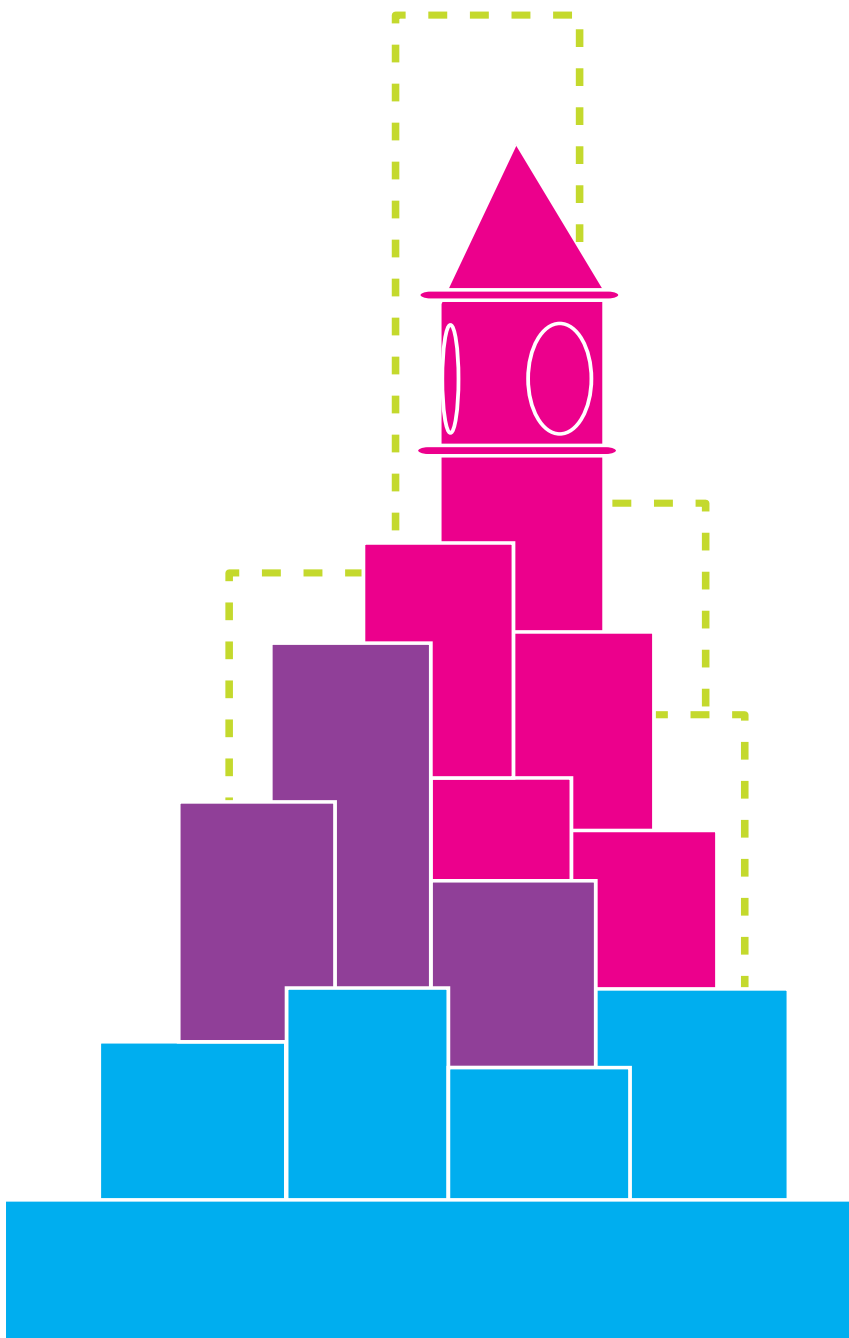


ORGANISK ANKOMST

STEMNINGSGIVENDE OPDELING

1001 NAT'S EVENTYR





4. Fase



Videre udvikling

3. Fase



Intern Projektledelse  
Klubzonen  
e-Sport  
Flow  
Historiske islæt

2. Fase



Indgangsparti  
Madhus  
Fleksibel multital

1. Fase



e-Sport events  
Lektiehjælp  
Urban squad  
Renoveringsprojekt  
Udviklingsprojektet

### 3. FASE – 5 PROJEKTER SKABER FYRTÅRNET

Da der i første omgang ikke er midler til at gennemføre 5 af de tiltag, der er forslået for at gøre Nørrebrohallen til et fyrtårn og til "Fremtidens Idræts- og Kulturhus", anbefales det, at Nørrebrohallen sammen med Kultur og Fritidsforvaltningen gennem de kommende års kommunale budgetforhandlinger og videre fondssøgning, arbejder på at skaffe midler til realisering af disse 5 projekter. Når midlerne er til rådighed, færdigudvikles projekterne og udbydes i licitation.



#### 4 KLUBZONEN

Klubzonen er foreningslivets hjerte og skal fungere som én samlet indgang til hallens idrætsforeninger. Målsætningen er lettest mulig indgang til foreningslivet. Som en del af initiativet skal der arbejdes på at skabe fælles aktiviteter klubberne imellem.



#### 5 eSPORT

Motivationen for at tiltrække eSport til Nørrebrohallen er, at det er en sport i rivende udvikling og et reelt og attraktivt tilbud til mange af de unge, som i dag ikke dyrker 'almindelig' idræt. eSport er ment som en attraktiv 'bro-bygger' til hallens øvrige aktiviteter med 'Foreningen eSport København' bosiddende i hallen.



#### 6 FLOW

Med overblik, genkendelighed og en højt net kommunikation skal brugerne føle sig velkomne, trygge og hjemme i en kompleks og mange-facetteret Nørrebrohal. Ved at øge dialogen, informationsniveauet og antallet af små sociale mødesteder, skabes overblik over hallens aktiviteter og ophold tæt på aktivitet muliggøres.



#### 7 HISTORISK ISLÆT

Dyrkelsen af det historiske islæt er naturligt. Nørrebrohallen er byens gamle sporvognsremiser. Hallens rødder og identitet skal bringes frem og stå klart i bybilledet og i brugernes bevidsthed.



#### 8 INTERN PROJEKLEDELSE

Hallens egen organisation skal være fundamentet i hallens videre udvikling. For at klæde organisationen på til en mere proaktiv udvikling af aktiviteter til områdets beboere, skal der tilføres nye typer af kompetence til organisationen. Det skal ske dels i form af kompetenceudvikling af den eksisterende organisation og dels gennem projektansættelse.





## KLUBZONEN

### KONCEPT

Klubzonen bliver foreningslivets hjerte. Det bliver stedet hvor spillere kan holde taktikmøde og lade op til en kamp, hvor lederne kan tage en pause inden de selv skal være aktive, hvor bestyrelsen kan holde sine møder og kassereren kan ordne regnskabet. Her kan alle Nørrebrohallens klubber (frivillige og medlemmer) møde hinanden, dele viden og være synlige overfor området's beboere og mulige fremtidige medlemmer.

"Klubrum er tilstedeværelse af klubmedlemmer – ikke et sted, man kan gå ind og låse en dør"

### FACILITET

Klubzonen placeres i forbindelse med den nye indgang, torvet og informationsskranken. Den indbygges som en platform på 1.sals niveau, der står i åben forbindelse med torvets dobbelt høje rum og gør klubzonen synlig fra mange sider. Samtidig sikrer trapper fra torvet og keglebanen, samt gangbroer til balkonerne i indgangspartiet og ved E-sport, at klubzonen bliver let tilgængelig fra flere sider. Zonen er i udgangspunktet et stort åbent areal opdelt i en række mindre rum og områder, med hver sin funktion; de større, åbne rum ligger nærmest torvet og er foreningernes ansigt udadtil, mens de bagerste rum bruges til taktik- og bestyrelsesmøder etc. Foran hele zonen løber en fordelingsgangbro, der sikrer at ingen områder bliver gennemgangsrum. De enkelte områder indrettes med møblering og aptering iht. hvilke stemninger, der understøtter den funktion rummet skal bruges til. Nogle områder skal være lounges hvor medlemmerne uforpligtende kan hænge ud, mens andre områder skal være mere klassiske møderum o.l.

### AKTIVITETER

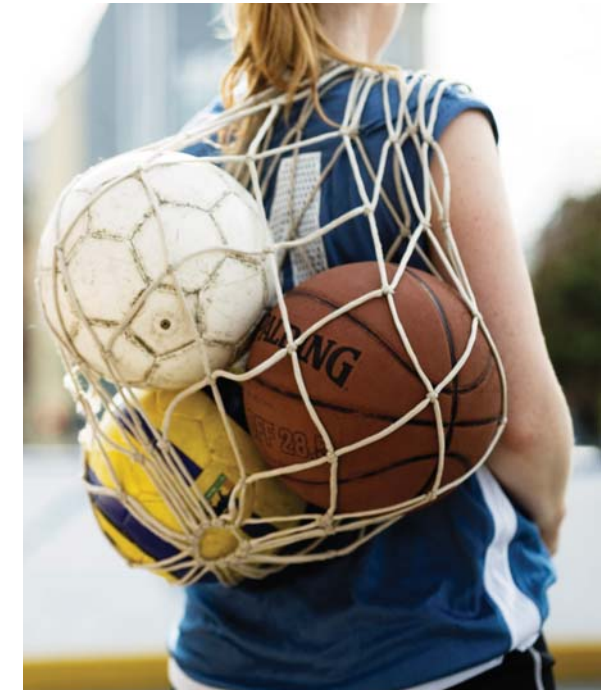
Med klubzonen skabes samlingspunkter, hvor klubbernes fællesskaber kan udvikles. Formålet er, at foreningerne sammen kan udvikle sig i bestræbelserne på at opfylde brugernes behov – og derved tiltrække og fastholde medlemmerne. Formålet er også, at få foreningerne til at arbejde sammen om nogle praktiske opgaver, for på den måde at knytte bånd. Det kan føre til at klubberne på sigt slår sig sammen (enten som en klub eller som en paraply), for at stå stærkere rustet til at opfylde brugernes fremtidige behov – og evt. få flere af de selvorganiserede brugere til at tage del i foreningslivet.

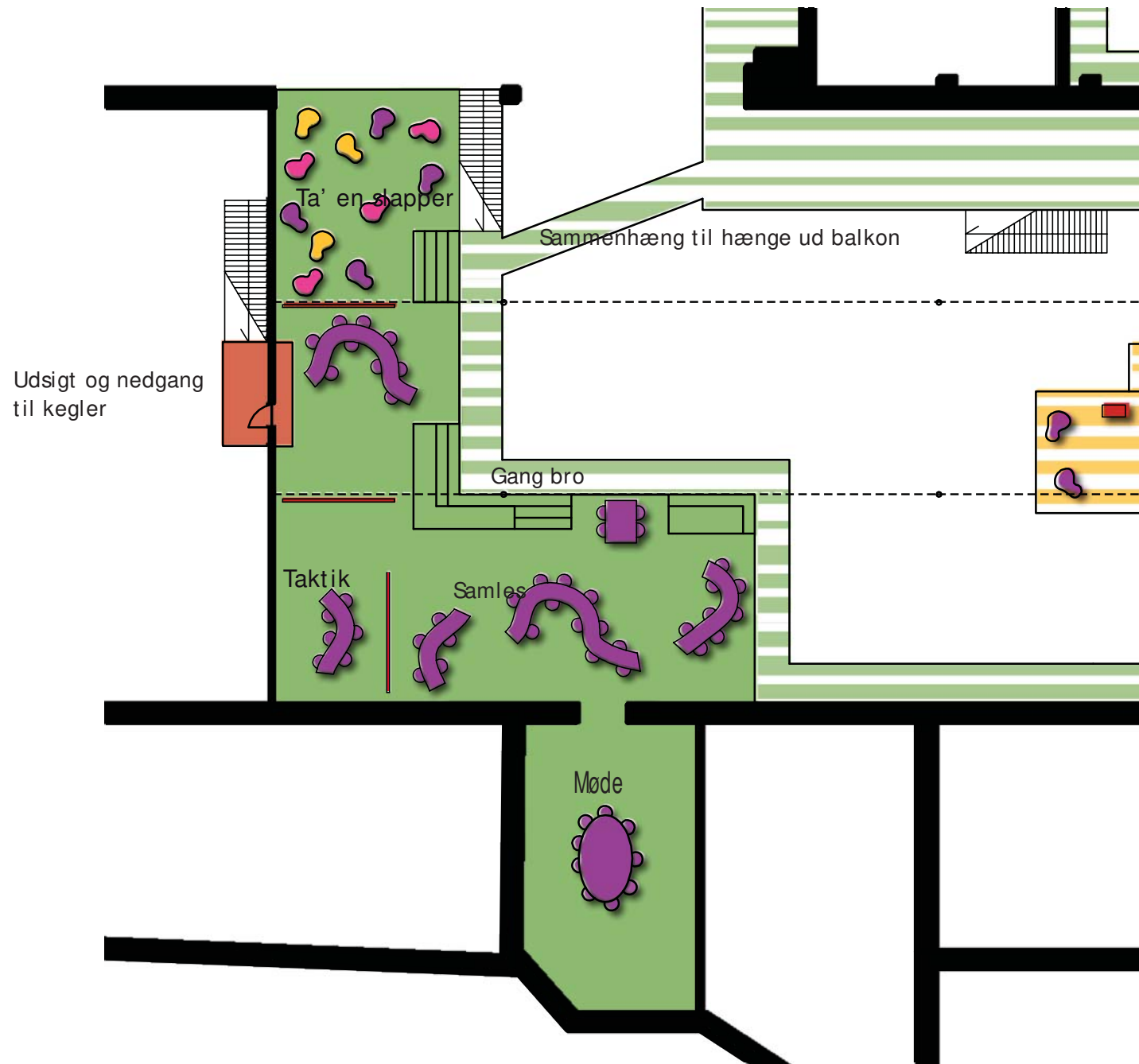
Der kan indrettes et fælles sekretariat i klubzonen, så klubberne kan samarbejde om at løfte alle de administrative byrder på et mere professionelt niveau.

Klubberne kan lave fælles aktiviteter, der skal tiltrække medlemmer, frivillige og sponsorer, ligesom de kan samarbejde om fordeling af haltiderne. De kan i fællesskab agere idrætskonsulenter – både når unge skal introduceres til idræt, og når de ældre skal aktiveres for at få den forebyggende motion. De kan arrangere idrætslejre/ idrætsdage for de unge i bydelen, og samarbejde med sociale organisationer der gerne vil tage sig af rekrutteringsdelen. Et eksempel er samarbejdet med Ungdommens Røde Kors om en lektiecafe, som er blevet etableret i projektets tidlige udviklingsfase. Aktiviteterne i klubzonen vil veksle mellem administration, mødevirksomhed og socialt samvær før og efter idrætsaktivitet.

### ORGANISATION

En samling af klubberne i klubzonen med et fælles sekretariat vil forenkle samarbejdet mellem hallens organisation og klubberne. Det vil blive lettere at organisere fælles events, reklamefremstød og kontakter til mulige samarbejdspartnere og sponsorer. Firmaer, der er sponsorer for nogle af klubberne, kan eventuelt inviteres til at sponsere dele af selve klubzonen. Fælles aktiviteter kan blive en oplagt mulighed for at styrke foreningernes økonomi og et forbillede kunne her være Sparta, der arrangerer mange indtægtsgivende events i byen – Alt for Damernes motionsløb, DHL-staffeten mm.





**KOMMUNIKATION**

Et af de primære formål med klubzonen er at gøre klubberne mere synlige og tilgængelige for potentielle medlemmer og aktive. Den skal gøre det muligt at føle sig velkommen i klubben, uden at man nødvendigvis er medlem. Her kan klubberne vise deres pokaler og præmier frem, uden at de gemmes væk i et aflukket klublokale. Når der i klubzonen foregår interessante og synlige aktiviteter, er der større chance for at idrætsudøverne inspireres til at melde sig ind og deltage i planlægning, træning m.m. som frivillige. Det er en tendens i tiden, at unge indlægger frivilligt arbejde i foreninger og sociale projekter som en del af deres karriereplanlægning, fordi det giver mange erfaringer og ser godt ud på et CV. Hvis klubberne går sammen og gør Nørrebrohallen til centrum for højtprofilerede projekter omkring integration, sundhed m.m., vil de forøge mulighederne for at tiltrække ressourcestærke unge til foreningsarbejdet. Klubzonen kan facilitere, synliggøre og dermed fremme sådanne initiativer.

**AKUSTIK**

Klubzonen skal stå i akustisk åben forbindelse med torvet, men der skal gøres en maksimal indsats for at dæmpe resonans og lydspredning mellem de to områder. I selve klubzonen skal der indbygges aflukkede bokse, hvor der uforstyrret kan holdes møder. Akustisk stemning i de enkelte områder skal vurderes individuelt.

**LYS**

Lyssætningen af klubzonen skal planlægges så lyset bidrager til at skabe særlige stemninger i de enkelte områder. Der skal være mulighed for brugerstyret regulering. Hele platformen med klubzonen kan eventuelt fremhæves ved brug af scenografisk lyssætning.

**KLIMA**

Eftersom klubzonen befinder sig på første sal vil en del luft fra torv og café stige til vejr, og det er derfor essentielt, at der sikres et meget effektivt luftskifte i hele zonen. De aflukkede rum skal have særskilt ventilation med mulighed for individuel brugerstyring.

**MATERIALER**

Selve platformens bærende dele opbygges i lette industrielle materialer tilpasset de eksisterende konstruktionselementer. Platformens overside, skillevæggene og alle øvrige brugsflader udføres i robuste, men varme materialer. Der anvendes eventuelt forskellige materialer i de enkelte områder, uden at det ødelægger helhedsindtrykket.

**UDVIKLING AF PROJEKTET**

Klubzonen udvikles i tæt samarbejde med både klubberne og hallens administration. Det er afgørende at klubberne har udarbejdet en vision og en handlingsplan for deres samarbejde, som kan danne grundlag for programmering og indretning af klubzonen.

**OMFANG**

Klubzonens nye balkon skønnes at skulle udgøre 250 m<sup>2</sup>.

**BUDGETRAMME**

Det skønnes, at der skal afsættes kr. 2.400.000,- excl. moms, inklusiv udgifter til rådgivning, intern projektledelse og uforudseelige udgifter til projektet.

**TJEKLISTE**

Klubzonen opbygges med bærende elementer i lette industrielle materialer. Den skal sætte et minimalt fodaftryk i stueetagen.

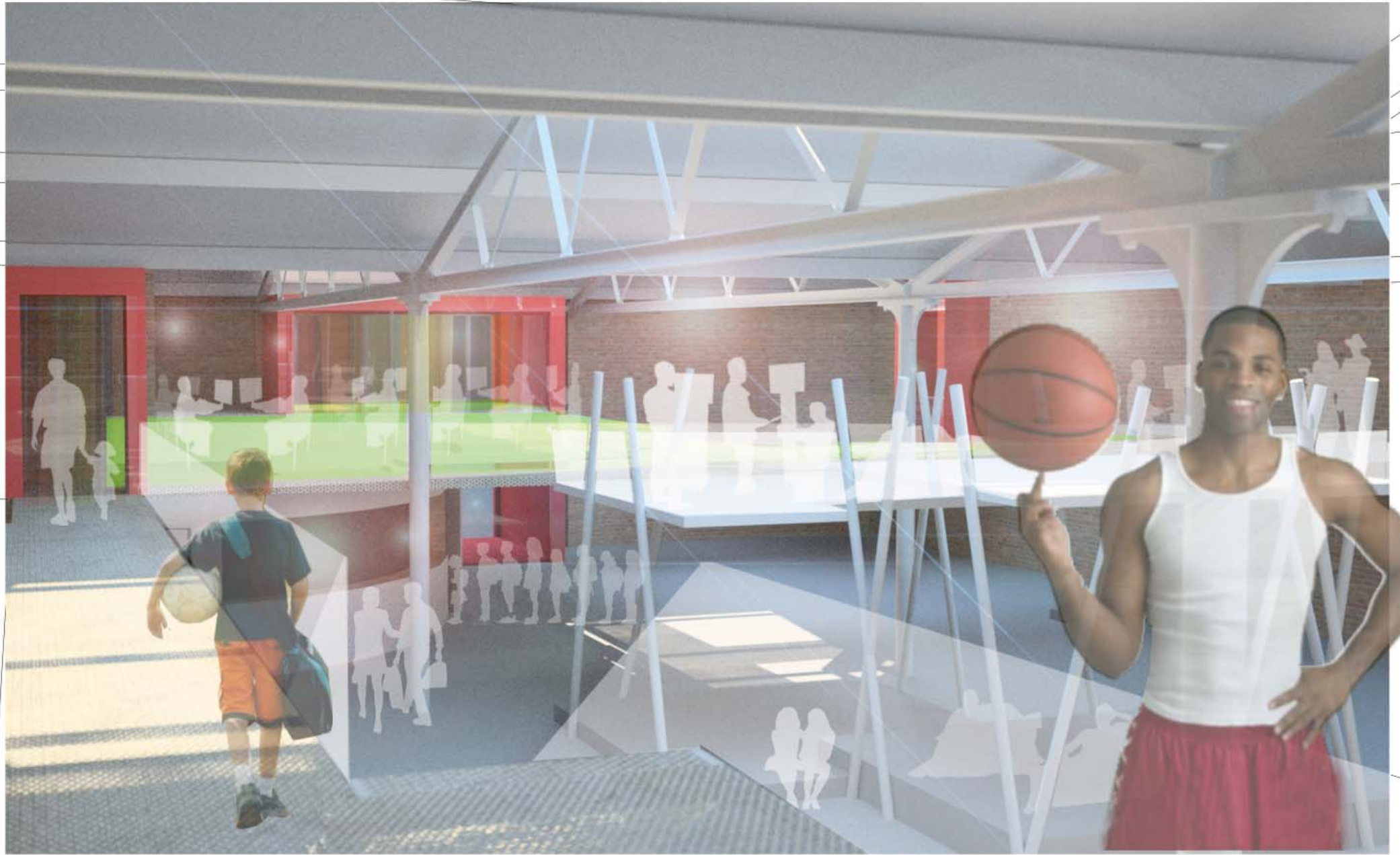
Første skridt i projekteringen er dialog med brandmyndighederne om materialer, flugtveje m.m.

Klubzonen skal have forskellige områder, der egner sig til forskellige typer af aktiviteter.

Indretningen af zonen udarbejdes i tæt dialog med klubberne, med henblik på at understøtte deres fremtidige behov maksimalt.







## e-SPORT

### KONCEPT

Motivationen for at involvere Nørrebrohallen i eSport er, at det er en sportsgren/ aktivitet som er i rivende udvikling, og som effektivt rækker ud og når nogle af de unge, som i dag ikke nås gennem de tilbud, der findes i 'almindelig' idræt.

Projektet er fra start formuleret med to intentioner:

- 1: At organisere eSport i Nørrebrohallen
- 2: At afsøge grænsen mellem fysisk og virtuel bevægelse i leg og idræt.

eSport er en aktivitet, som virkelig har fat i de unge. eSport vil derfor kunne trække en lang række af områdets unge ind fra gaden. Faciliteterne skal derfor placeres centralt og synligt, så aktiviteten og de unge kan sætte tydeligt præg på livet i Nørrebrohallen.

### FACILITET

For at integrere den nye aktivitet bedst muligt i Nørrebrohallen, placeres eSport centralt i hallen over informationen. En zone til eSport indbygges som en platform på 1.sals niveau, der står i åben forbindelse med torvets dobbelt høje rum og gør eSport synlig fra flere sider. Trapper fra torvet og gangbroer til balkonerne i indgangspartiet og ved klubzonen sikrer, at eSport området bliver let tilgængeligt. Der udføres dog adgangsbokse på gangbroerne, så adgangen til området kan kontrolleres uden for åbningstiden. Zonen er i udgangspunktet et stort åbent areal opdelt i en række mindre områder, med hver sin funktion; Foran hele zonen løber en fordelingsgangbro, der sikrer at ingen områder bliver gennemgangsrum. I en af de røde bokse fra projektet 'flow' indrettes en såkaldt bootcamp, som er et aflukket rum hvor

der spilles turneringskampe mellem 2 hold på hver 5 spillere. Som en selvstændig ø udføres et lounge/ hænge ud område midt på torvet. eSports området skal primært indrettes med konsoller.

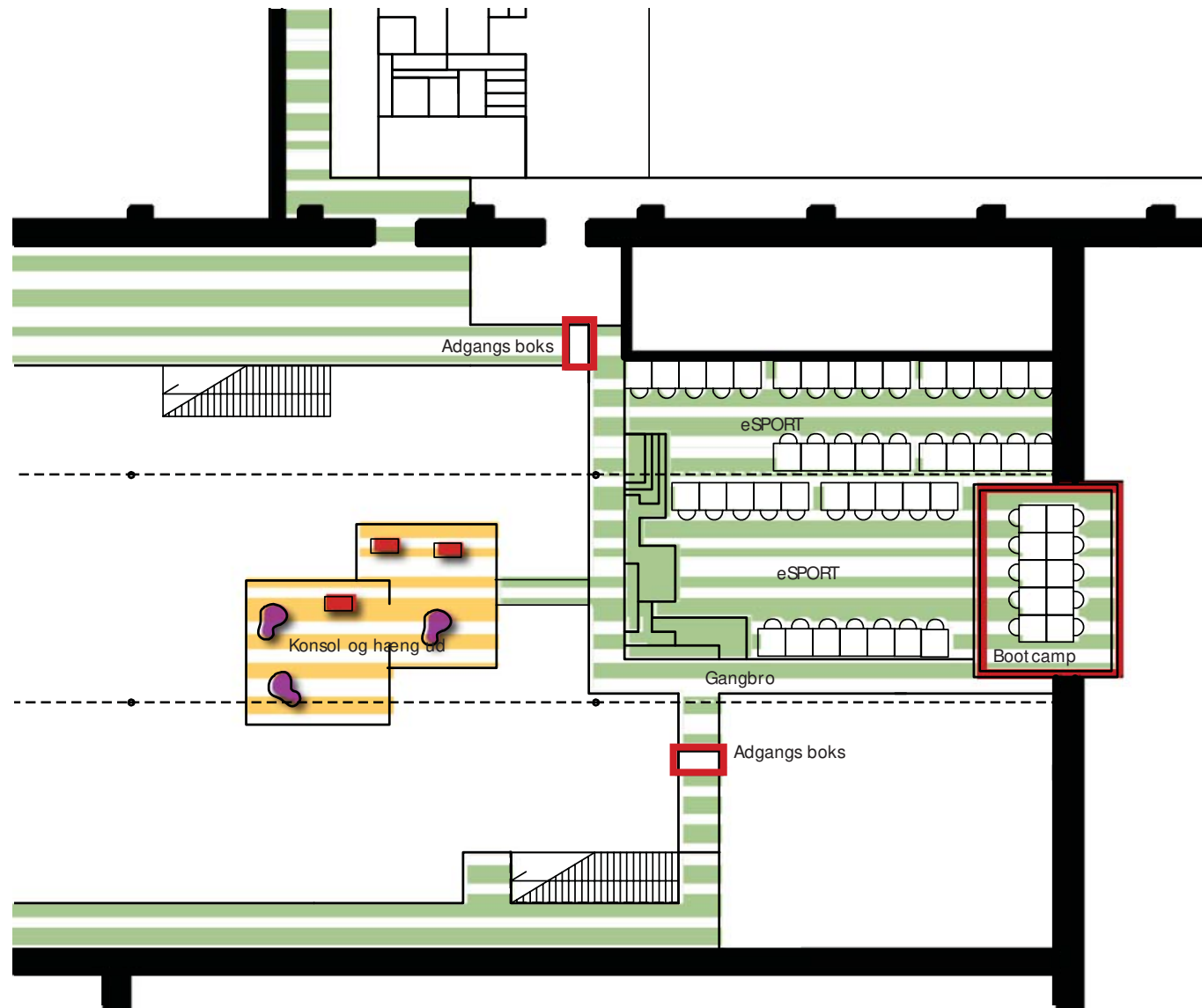
### AKTIVITETER

I eSports foreningerne er fokus rettet mod at modne eSporten og dermed modvirke de fordomme, som ofte følger computerspil; et billede af anæmiske unge, som bruger al tid foran voldelige computerspil, mens de spiser pizza og slik og drikker cola. Der arbejdes derfor målrettet med at skabe klare retningslinjer og en stærk kultur i foreningen, og med en meget bevidst kobling mellem motion og eSport. Det udmønter

sig eksempelvis i, at ugentlige træningstider påbegyndes med en eller anden form for motion. Således har første konkrete handling i dette projekt været at sikre hal-tid i Nørrebrohallen for sæsonen 2008/ 2009, så de unge kan få rørt sig i forbindelse med eSporttræningen.

I 'Foreningen eSport København' (FEK) fokuseres der udelukkende på spil og computerne kan således ikke bruges til netsurfing. I alle aktiviteter prioriteres den sociale dimension højt. Således er faciliteterne helt primært åbne for hold (typisk 5 personer) som sidder i samme rum og spiller sammen mod andre hold (evt. andet hold i samme facilitet eller andet hold som mødes over nettet). Det resulterer i tæt sammenhold, masser af nærvær og dynamik.







## ORGANISATION

Den nystartede 'Foreningen eSport København' (FEK) er central samarbejdspartner for projektet 'eSport i Nørrebrohallen'. Foreningen blev stiftet i oktober 2007 og er endnu hjemløs. Styrken ved foreningen er det netværk, som står bag og har stiftet foreningen. Formand og næstformand har været primære kræfter i etableringen af et landsdækkende foreningsnetværk og har stået for optagelsen under DGI. De har, med udgangspunkt og erfaring fra etableringen af Roskilde eSport, udarbejdet en både visionær og etisk bæredygtig platform for eSport. I Roskilde og Gentofte har eSportsforeningerne vist sig at have stor attraktionsværdi for områdets unge. Foreningerne er i tidsrummet 14-18 åbne for 14-18 årige, hvorefter de sendes hjem til forældre og lektier. Aftentræning er for voksne over 18 år. I kraft af at eSport er så attraktiv, er der store muligheder i at sammentænke eSport med integration og generel aktivering af områdets unge. Tanken er at udvikle et lokalt elitehold som jævnligt deltager i nationale såvel som internationale stævner. Rejseomkostninger, og udgifter til eliteholdet i øvrigt, vil erfaringsmæssigt kunne dækkes af sponsorer. Elitespillerne vil blive rollemodeller og pladserne på eliteholdet særdeles attraktive. Under elite niveauet findes yderligere 3 eller fire spiller niveauer i klubben. Filosofien er at indgangsniveauet bliver let tilgængeligt for alle; simpel indmelding, lavt kontingent etc. For at komme i betragtning til de næste niveauer stiller foreningen en række krav, såsom overholdelse af træningstider, deltagelse i foreningsaktiviteter og god opførsel. De unge skoles således til foreningsliv og det individuelle ansvar, som er en forudsætning herfor.

## KOMMUNIKATION

eSport har gennem de seneste år vist et støt voksende potentiale for events i mange størrelser. Lige fra mindre arrangementer for grupper af private eller firmaer, over regionale turneringer til kæmpe arrangementer med tusindvis af deltagere. FEK har en naturlig interesse i afvikling af sådanne arrangementer. Det er en forudsætning for projektet, at NBH og FEK får etableret en tilfredsstillende samarbejdsaftale omkring disse events. Forstået på den måde, at såvel omsætning som omtale falder positivt tilbage på både FEK og NBH. Samtlige interessenter mener at kombinationen af eSport og Nørrebrohallens

attraktive faciliteter er unik i Danmark, og derfor er et godt brand.

Projektet har fundet sin form gennem en lang række møder med det spirende og stærke græsrodsnetværk, som er vokset frem i Danmark gennem de seneste par år. Interessenterne har repræsenteret nogle af de nyligt organiserede eSports-foreninger, DGI (det har optaget eSport på foreningsbasis), det største internet fora i DK for eSport; SLAP.DK, samt Copenhagen eSport, der er kommerciel kursus/ eventudbyder inden for eSport.





**AKUSTIK**

Området for eSport skal stå i akustisk åben forbindelse med torvet, men der skal gøres en maksimal indsats for at dæmpe resonans og lydspredning mellem de to områder. Den aflukkede bootcamp boks skal dæmpes særligt meget. Den akustiske stemning i de øvrige områder skal vurderes individuelt.

**LYS**

Lyssætningen skal være dæmpbar med mulighed for brugerstyret regulering. Torvets grundbelysning må ikke give gener som reflekser i skærmene m.m. Hele platformen med eSport kan eventuelt fremhæves ved brug af scenografisk lyssætning.

**KLIMA**

Luft fra torvet og informationen vil stige til vejrs og de mange computere udvikler samtidig en del varme. Det er derfor essentielt, at der sikres et meget effektivt luftskifte i hele zonen. Det aflukkede bootcamp rum skal have særskilt ventilation med mulighed for individuel brugerstyring.

**MATERIALER**

Selve platformens bærende dele opbygges i lette industrielle materialer tilpasset de eksisterende konstruktionselementer. Platformens overside, skillevæggene og alle øvrige brugsflader udføres i robuste, men varme materialer. Der anvendes eventuelt forskellige materialer i de enkelte områder uden at det ødelægger helhedsindtrykket.

**UDVIKLING AF PROJEKTET**

eSports området udvikles i tæt samarbejde med hallens administration, arbejdsgruppen og eSportsforeningen. Det er afgørende at foreningen har udarbejdet en vision for drift og apering, som kan danne grundlag for programmering og indretning af området.

**OMFANG**

Den nye balkon til eSport skal have et omfang på 170m<sup>2</sup>

**BUDGETRAMME**

Det skønnes at der skal afsættes kr. 2.500.000,- excl. moms, inklusiv udgifter til rådgivning, intern projektledelse og uforudseelige udgifter til projektet.

**TJEKLISTE**

eSports området opbygges med bærende elementer i lette industrielle materialer. Det skal sætte et minimalt fodaftryk i stueetagen.

Første skridt i projekteringen er dialog med brandmyndighederne om materialer, flugtveje m.m.

Området skal indrettes sammen med brugerne for at sikre den optimale styring af lys, lyd og bevægelse.

Alle de nødvendige tekniske installationer, der skal understøtte computere, netværk mm skal projekteres af en faglig specialist.







## FLOW

### KONCEPT

Gennem overblik, overskuelighed, genkendelighed og et højt informationsniveau skal brugerne føle sig velkomne, trygge og hjemme – selv i en kompleks og lettere uoverskuelig Nørrebrohal. Med FLOW projektet skal Nørrebrohallen gøres mere transparent og tilgængelig, idet der skabes overgange mellem de forskellige bygninger og haller, og idet informationsniveauet får et løft. Ideen er, at man som bruger og besøgende får en fornemmelse af åbenhed, når man kan se de mange forskellige aktiviteter, der foregår selv i hallens fjerne kroge. Overgangselementerne vil med forskellige indretninger byde velkommen til forskellige mennesker, aldersgrupper og aktiviteter og dermed bidrage til visionen om Nørrebrohallen som essensen af Nørrebro. FLOW har tre centrale overskrifter: Overskuelighed, højt informationsniveau og "hjemme" følelse.

### FACILITET

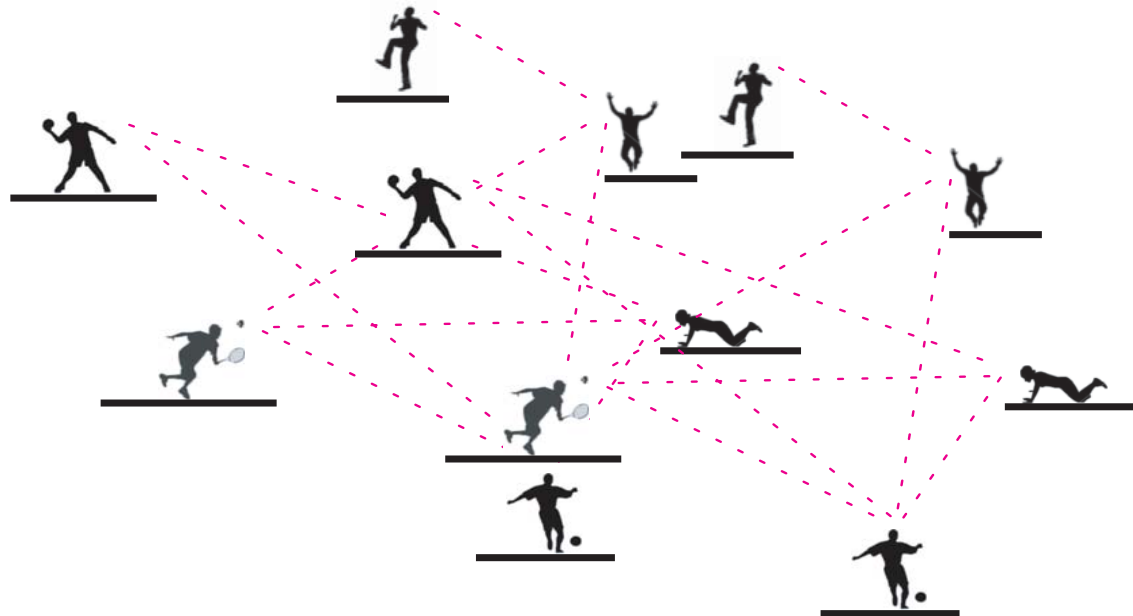
Der etableres en række **overgangselementer** som har til formål, enten visuelt eller fysisk, at forbinde forskellige rum eller niveauer. Der er tre typer overgangselementer: Boksene, landskaberne og skærmene.

**Boksene** funktion er at skabe enten passage eller mulighed for ophold i overgangen mellem forskellige aktiviteter. Boksene har en fælles ydre identitet og samtidig har hver enkelt boks sin egen identitet, som bestemmes af boksens indretning og aktiviteter. Fra hver enkelt røde boks kan man altid se andre røde bokse og tilsammen fungerer boksene som orienteringspunkter i hallen. Boksene giver hallens brugere og besøgende mulighed for at opholde sig og hænge ud flere steder end på torvet. De skal gøre op med brugernes følelse af "ikke at have noget at gøre rundt omkring i hallerne" - medmindre man opholder

sig et specifikt sted for at dyrke sin sport. Boksene skal således tilskynde brugerne til at slå sig ned og blive rundt omkring i hallen, og inspirere til at søge andre steder hen i hallen end præcis der, hvor man er vant til at komme.

**Landskaberne** forbinder tilskuere med udøvere og skaber mulighed for at sidde og se på hallens aktiviteter. Landskaberne er samtidig en platform for fri leg og udfoldelse – et sted hvor det er svært for små ben at sidde stille. Platformene skal udformes, så de kan fungere som opholdsmøbler i pauserne mellem brugernes aktiviteter på idrætsbanerne, og desuden kan anvendes til at lege, klatre, hoppe og glide på.

**Skærmene** viser billeder fra aktiviteter andre steder i hallen og forbinder dermed hallens lokaliteter virtuelt. Der ophænges skærme i alle store rum og ved indgangspartiet.



SYNLIGT

TILSTEDE

FORBUNDET







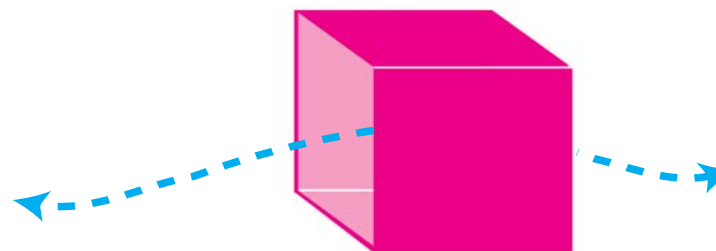
**AKTIVITETER**

Boksene har ikke til formål at skabe ramme om specifikke organiserede aktiviteter. De er i stedet scene for alle de spontane handlinger, der opstår i mellemrummene før, under og efter de egentlige idrætsaktiviteter. Ligesom de er placeret i fysiske mellemrum, udfolder de også deres funktion i tidlige mellemrum. Boksene skal hver især indrettes med henblik på at understøtte forskellige typer af spontane aktiviteter. Nogle skal være lounge prægede og have bøger og magasiner, andre skal have høretelefoner med musik og netopkobling og i en tredje variant kan der f.eks. holdes taktikmøder.

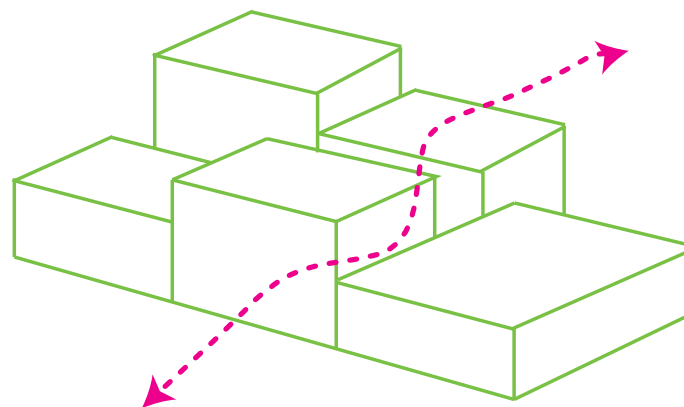
**KOMMUNIKATION**

Med nye informationsskærme og webcam's vil der kunne distribueres information om aktiviteter i hallen og livebilleder rundt i et lukket net. På squashbanerne kan man så se billeder fra keglebanen, og i multisalen kan man følge med i bokselokalets aktiviteter. Det skal skabe en fornemmelse af samtidighed for aktivitet i hallen og inspirere til at bevæge sig rundt. Informationssystemet integreres med hjemmesiden, så det også her bliver muligt at se status på aktuelle aktiviteter i hallen. Det skal til en hver tid være muligt for brugeren af et rum, at afbryde optagelsen, så en større privathed opnås.

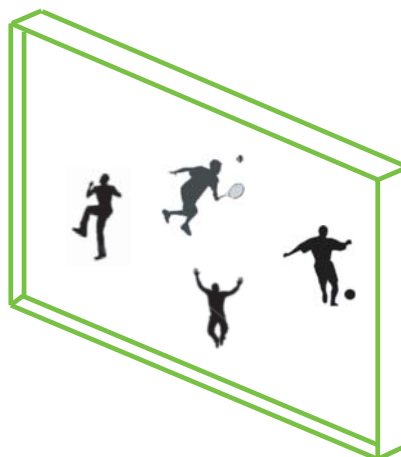
I indgangspartiet kan man få taget sit billede, når man ankommer til NBH. Billedet opbevares i en time og bliver del af en mosaik af ansigter som ses på en storskærm i informationsområdet. Her kan man således til enhver tid få et meget konkret overblik over hvem der befinder sig i hallen –og om ens squash-makker allerede er ankommet. Billedet ved indgangen er et tilvalg, som man kan gå udenom.



SAMENBINDING  
OPHOLD  
OVERGANG



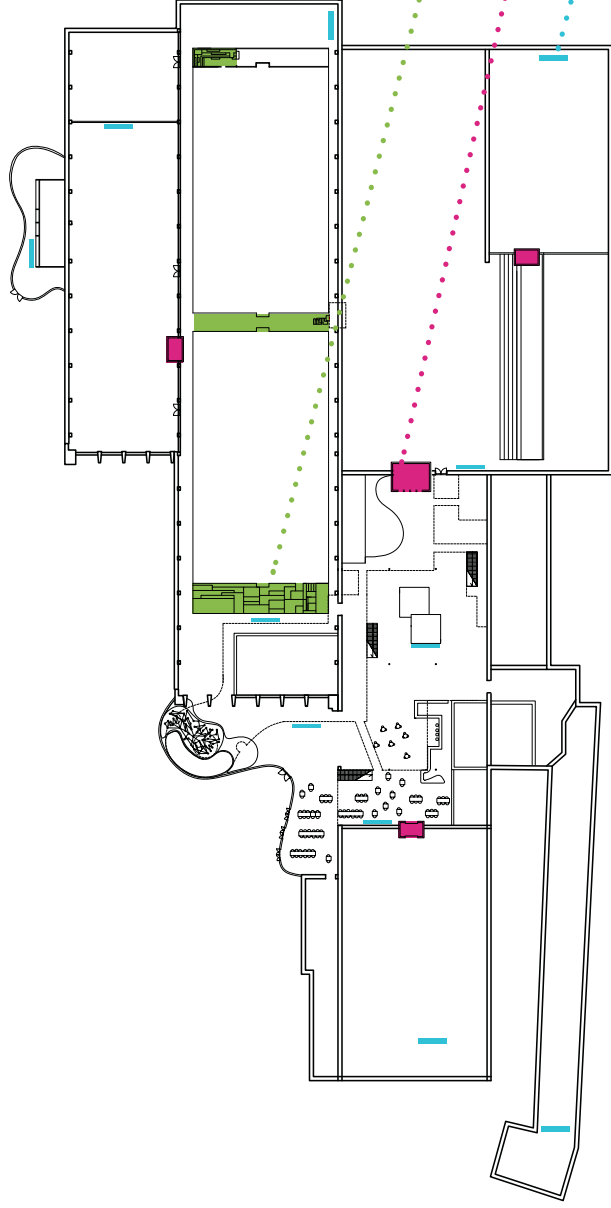
SAMMENBINDE  
SE PÅ  
HÆNGE UD



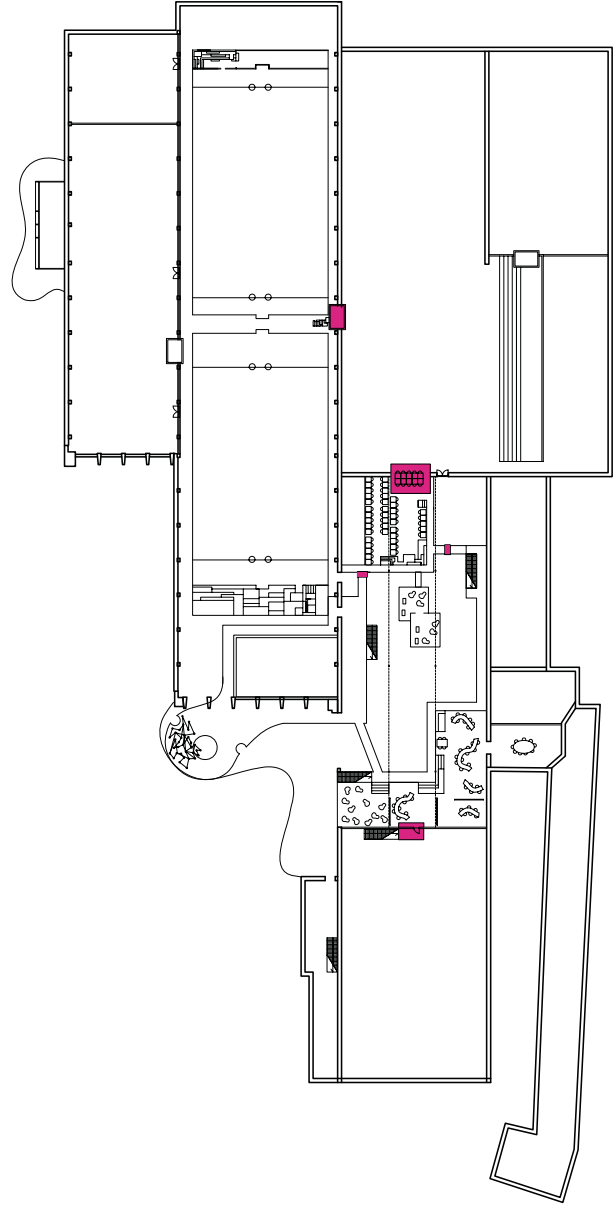
NBH FACEBOOK

SE HVAD DER SKER

INFORMATION



Stueplan



1. Sal

## ORGANISATION

Der skal i det daglige være et vist opsyn med boksene, og det er afgørende, at de holdes pæne og veludstyrede. Skærme og webcam's skal vedligeholdes af hallens personale eller eksterne teknikere.

## AKUSTIK

Boksene skal apteres så de akustiske forhold stemmer nøje overens med det, den enkelte boks skal bruges til. Enkelte bokse skal eventuelt lydisoleres ekstra godt, så man f.eks. kan høre musik uden støjgener fra hallerne. De lodrette sider af landskaberne kan evt. beklædes med hårde og robuste akustisk dæmpende materialer, der kan bidrage til en bedre akustik i de store haller.

## LYS

I boksene skal der indbygges kunstlys som understøtter bestemte stemninger i relation til brugen af den enkelte boks. Der skal indbygges mulighed for brugerstyret foranderlighed som f.eks. lysdæmpning. Landskabsområderne skal kunne belyses særskilt med stemningsskabende lys, der også kan være tændt når hallens øvrige belysning er slukket.

## KLIMA

Boksene er relativt små rum og kræver derfor en effektiv udluftning, særligt når mange brugere samles i dem. Der skal fortrinsvist anvendes naturlig ventilation med åbninger til hallerne, men enkelte af boksene kan også have brug for at være en særlig klimazone, der f.eks. har højere komforttemperatur end hallerne.

## MATERIALER

Boksene skal udvendigt fremstå rødakerede og indvendigt i varme men robuste overflader, der tillader tæt kontakt med brugerne. I de transparente sider monteres hærdet lamineret glas. Trapper m.m., der sikrer adgang til boksene, udføres i rå materialer med et industrielt look. Landskaberne udføres i bestandige materialer, men nogle af overfladerne skal samtidig være bløde og fjedrende.

## UDVIKLING AF PROJEKTET

Hallens administration, klubberne og brugerne skal involveres i den konkrete udformning af de forskellige bokse, landskaber og skærmlaceringer.

## BUDGETRAMME

Det skønnes at der skal afsættes kr. 2.000.000,- excl. moms, inklusiv udgifter til rådgivning, intern projektledelse og uforudseelige udgifter til projektet.

## TJEKLISTE

Boksene placeres så de skaber maksimal åbenhed og forbindelse mellem de enkelte rum.

Der udføres et program for hver boks der fastlægger anvendelse og ønskede stemninger. Indretning og materialebrug afstemmes med programmet.

Boksene udføres så de er meget synlige i hallens landskab.

Landskaberne udføres så de både inviterer til ophold og aktivitet.

Informationssystemet med skærme i haller, på torvet og ved indgangen udføres fleksibelt, så mange typer af billeder og informationer kan vises på alle eller udvalgte skærme.

De vigtigste skærme udføres i stor størrelse så de er synlige på lang afstand.







## HISTORISK ISLÆT

### KONCEPT

De historiske bygninger indeholder et stærkt identitetspotentiale, som kan gøres mere tydeligt i bybilledet og i brugernes bevidsthed. Et projekt, der konsekvent søger og fremhæver hallernes mest markante og interessante historiske elementer, vil kunne styrke fortællingen om et sted der ånder af kulturarv og byhistorie. Dette initiativ skal medvirke til, at det gamle arbejderkvarter på Ydre Nørrebro, bygningens tidligere funktion som remise og de unge arbejdsløses projekt med at omdanne det til et kultur- og idrætshus, bliver synliggjort.

### Synliggørelse

Synliggørelsen kan blandt andet ske ved at fremhæve hallens oprindelige form. Mange af de forældede og nedslidte knopskydninger (depotrum etc.) rundt om hallen er allerede blevet fjernet i forbindelse med det aktuelle renoveringsprojekt, og en lignende tilbageføring til de oprindelige hovedformer og materialer bør ske indvendigt. De indvendige vægge og øvrige overflader skal renoveres efter et nyt farvekoncept og murværket skal nogle steder helt blotlægges. Porte og vinduer skal åbnes og synliggøres yderligere, og skinner skal eventuelt fritlægges enkelte steder i forbindelse med gennemførelsen af Superkileprojektet.

I arbejdet med hallens 'Ny indgang' vil der blive arbejdet med at fremhæve og synliggøre den oprindelige bygning, hvorfor det historiske islæt bliver en væsentlig ingrediens i arbejdet med det ny indgangsparti.

I projektet FLOW vil der ligeledes blive arbejdet med at integrere Nørrebrohallens historie –fx ved at indarbejde en 'nostalgivæg', hvor stemningsbilleder fra tidligere tiders arrangementer hænges op –det kunne fx også være holdbilleder etc. fra de forskellige klubber. Røde faner kunne hænges op udvalgte steder og være med til at fremhæve stedets arbejderhistorie.

### BUDGETRAMME

Kr. 200.000,-





## INTERN PROJEKTLEDELSE

### KONCEPT

Organisationen er hjørnестenen i hallens udvikling, da den skal medvirke til at understøtte udviklingen og videreudviklingen af Nørrebrohallen. Fremover skal organisationen håndtere andre opgaver end hidtil, bl.a. udvikling af nye aktiviteter, fundraising og et mere målrettet salgsarbejde. Derfor skal medarbejdernes kompetencer udvikles gennem efteruddannelse, ligesom organisationen skal tilføres nye kompetencer gennem en projektansættelse. Ud over at være serviceorgan for de brugere, foreninger og virksomheder, der engagerer sig i hallen, skal organisationen fremover sikre endnu flere brugere af Nørrebrohallen via opsøgende arbejde og udvikling af aktiviteter. Der bliver desuden et nyt arbejdsområde for organisationen i forbindelse med implementering og drift af en tidssvarende kommunikationsstrategi. Det forventes, at projektansættelse og efteruddannelse skaber så mange ekstraindtægter til hallen, at projektansættelsen kan videreføres som permanent stilling.

### NYE KOMPETENCER

Prejektet afdækkede en række anbefalinger og behov i forhold til kompetencer i Nørrebrohallen's organisation. Nedenfor bringes centrale behov i spil gennem udsagn fra prejektet. Behovene er listet under tematiske overskrifter og der samles op med en oversigt over de kompetencer som efterspørges.

### Integration/socialpædagogisk kompetence

Nørrebrohallen bør opruste på socialpædagogiske kompetencer. Evt. ved at ansatte sættes på kurser. Ansatte med lokale, pædagogiske erfaringer vil være en stor styrke. De enkelte unge kan have meget forskellige forhold til de enkelte ansatte, derfor er det vigtigt at de ansatte snakker sammen for at kunne tackle brugerne bedst muligt. Ansæt voksne pædagoger med etnisk baggrund, for at få etableret kontakt til de unges familier - ellers opnås ingen succes. Nedskriv og udform retningslinjer for integration, en integrationshåndbog der er tilgængelig for alle brugere og medarbejdere.

### Tilrettelæggelse af nye aktiviteter

Ansæt visionære folk, der ikke er bange for at tænke nyt og som brænder for sagen. Folk med erfaring med inddragelse af brugerne, hvilket vil medføre højet ejerskabsfølelse og engagement hos brugerne.

### Fundraising

Fundraising tænkes bredt; i forhold til enkelte aktiviteter, i forhold til bedre 'salg' af hallen, salg af reklameplads, i forhold til udvikling og salg af særarrangementer.

### Kommunikation

Der udarbejdes en ny kommunikationsstrategi til NBH. Denne skal implementeres og drives af NBHs nuværende personale. Det betyder efteruddannelse af den eller de nøglepersoner, der skal sikre den daglige drift.

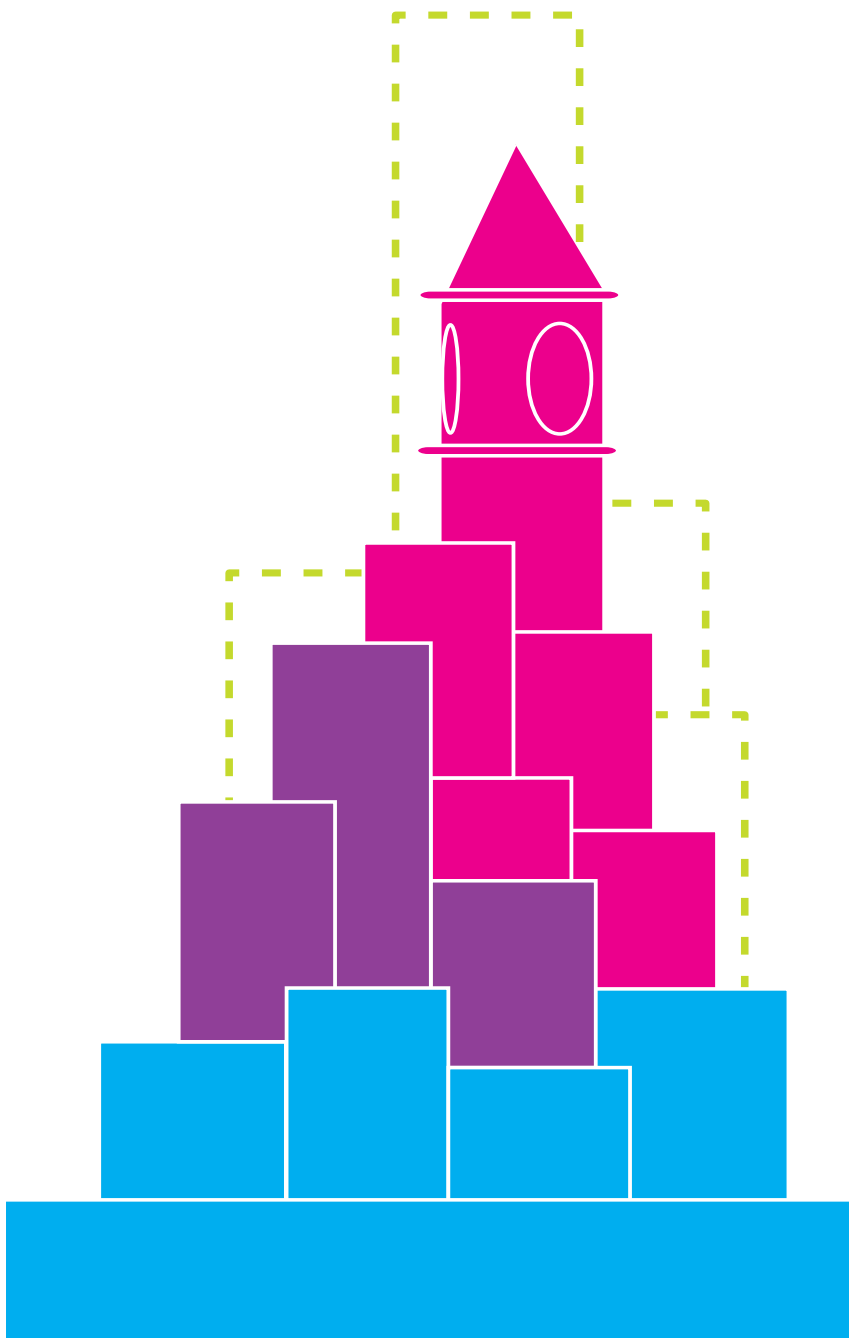
### Samlet set

Samlet set skal der tilføres og udvikles kompetencer, så flg. bliver en del af organisationen: Kompetencer til gennemførelse af intern såvel som ekstern kommunikation, servicering af presse og web. Erfaring med projektudvikling, fondsansøgninger og sponsering af foreningsaktivitet og events. Person med anden etnisk baggrund som har lokal erfaring med socialpædagogisk indsats. Visionær, dynamisk person med erfaring/ lyst til dialog og udvikling af aktiviteter i samarbejde med eksisterende klubber og nye brugere.

Der er allerede i det eksisterende driftsbudget (2009) fundet midler til at ansætte en person på en 70%stilling. Denne person skal skabe aktiviteter og markedsføre hallen.

### BUDGETRAMME

Kr. 800.000,-



4. Fase



Videre udvikling

3. Fase



Intern Projektledelse  
Klubzonen  
e-Sport  
Flow  
Historiske islæt

2. Fase



Indgangsparti  
Madhus  
Fleksibel multital

1. Fase



e-Sport events  
Lektiehjælp  
Urban squad  
Renoveringsprojekt  
Udviklingsprojektet

## 4. FASE - FREMTIDIGE TILTAG

For konstant at være "Fremtidens idræts- og kulturhus" må udviklingen fortsættes og nye tiltag, aktiviteter og forandringer må understøttes. I dette afsnit er samlet en række idéer og anbefalinger, som suppleres og uddybes af artiklerne i projektdokumentationen (bilag).

### ORGANISATION

Gennem hele udviklingsprojektet har det været en utvetydig besked fra arbejdsgruppen at Nørrebrohallen også i fremtiden skal være en kommunal hal. Det betyder, at hallen skal tage hensyn til nogle fælleskommunale retningslinier for driften, men det udelukker ikke at hallen på egen hånd kan tage nye initiativer til eksterne samarbejder med eksempelvis private aktører, der ønsker at gå ind i udvalgte aktiviteter og projekter. Sådanne samarbejder vil dog kræve nye kompetencer i hallens interne organisation.

Et af de fem projekter, som er formuleret som en del af fase 3, afspejler stort set det input, som udviklingsarbejdet har afstedkommet i forhold til den fremtidige organisation. Her er det særligt vigtigt, at få udviklet eller tilført personale med nye kompetencer, så der kan udvikles nye aktiviteter. Denne proces er allerede så småt i gang, da en 70%stilling fra 2009 er finansieret over hallens driftsbudget.

På den lidt længere bane kan der arbejdes på to fronter:

En mulig sammenlægning, eller øget samarbejde, med biblioteket m.fl. (sådan som det er formuleret i visionerne for det internationale kulturhus 2200X) vil selvfølgelig indvirke på organisationen. Her vil der være god ræson i at opsøge et samarbejde; der er blandt andet store udviklingsmuligheder i forhold til fremtidige aktiviteter.

En anden front er fremtidens forenings- og klubstruktur. Lige nu er Nørrebrohallen primært en organisation, der varetager de faciliteter, som foreningerne/ klubberne og de selvorganiserede brugere benytter sig af. Men i takt med, at aktivitetsudbuddet forsøges udviklet, vil Nørrebrohallen få en anden grænseflade til foreningerne/ klubberne. Samtidig står foreningerne/ klubberne i en situation, hvor fremtidens struktur bliver presset; blandt andet som følge af manglende frivillige ledere, medlemmer og sponsorer, hvilket på sigt tvinger klubberne til nytænkning. Nørrebrohallen vil kunne agere fødselshjælper for et øget samarbejde på tværs af foreningerne; noget som etableringen af klubzonen i fase 3 vil understøtte. På lang sigt kan det være en mulighed, at brugerne ikke er medlemmer af en specifik sportsklub, men medlem af hallens sportsforening, med mulighed for frit at deltage i flere forskellige sportsgrene. Medlemmerne kunne så også alle have fri adgang til La Fit, hvis den bliver omdannet til at varetage foreningsfitness i stedet for individuelle medlemskaber.





## KOMMUNIKATION

Selvom Nørrebrohallen er enorm, er den på samme tid også usynlig. For dem der passerer uden at vide hvad der sker indenfor, er hallen usynlig på én måde, mens brugerne af hallen gav udtryk for, at de dele af hallen, som de ikke selv anvendte, lå usynlige hen for dem. Det er udfordringen, som kommunikationsindsatsen skal håndtere, og derfor er kommunikationsstrategien med to ord også "øget synlighed". Dette skal skabes med et enkelt, helhedssøgende brand og eksekveres ved brug af få, gennemførte medier, i stedet for at anvende et utal af medier, som mangler kant.

### Brand

Nørrebrohallen er cool, mærkværdig, funky og historisk – med et ord mangfoldig – på samme tid. Hallen har potentialet til at afspejle kvarteret, og dens kvaliteter vil i forlængelse af genopretningen og den første del af udviklingsprocessen fremstå endnu tydeligere. Det vil kunne bidrage til at genskabe den slags loyalitet overfor brandet Nørrebrohallen, som tidligere tiders antal af brugere er et bevis på. Her skal det blandt andet udnyttes, at vor tids øgede individualisering har medført et behov for, at vi som individer kan udnytte og spejle os i den branding value, som de organisationer vi omgiver os med, har mulighed for at give os. Fx er det i øjeblikket (2009) meget værdifuldt at være ung kreativ iværksætter med adresse i Købdbyen – især for én selv.

### Midler

Som nævnt er det strategien, at anvende få gennemførte medier, der har den kant, der skal til, for at de bliver brugt igen og igen. I kommunikationen sker der det skift, at vi går fra at være modtagere til at være deltagere. Derfor skal de valgte medier kunne tilbyde noget andet og mere end tidligere. Nørrebrohallens hjemmeside bliver den centrale kommunikationsplatform. Her er hallen pålagt, at bruge kommunens skabelon, mens det indholdsmæssige varetages af hallen. Det foreslås, er der laves et nyt sitemap, hvor omdrejningspunktet er en fortælling om Nørrebrohallen, der løbende udbygges med fortællinger om afholdte og fremtidige aktiviteter i hallen. Dette sker via en fotoblog (mange fotos; kort tekst med referencer og links), der varetages af to dedikerede medarbejdere, der er tilstede i hallen, når de mange aktiviteter er i gang. Derved kan man få en personlig og vedkommende fortælling af livet i Nørrebrohallen, som hallens brugere ved hjælp af kommentarfunktionen selv kan deltage i udviklingen af. Udover at skabe synlighed vil det også skabe loyalitet. Historierne vil let kunne bruges af andre – fx lokalaviserne – hvilket vil give endnu mere synlighed og loyalitet. Derudover er onlinebookingen et væsentligt praktisk element på hjemmesiden. Rent grafisk skal sitet også opgraderes, så det i langt højere grad er et spejl på Nørrebrohallen. Et andet medie er tilstedeværelse på andre

websites; fx ved at oprette og administrere en gruppe på facebook, hvor en stor del af Nørrebrohallens mulige og fremtidige brugere er tilstede og ved at dele billeder via flickr. Denne online indsats skulle også krydres med en offline kampagne – banner på gavlene, Go cards, informationsfoldere - som ligeledes understøtter strategien om en øget synlighed. Samtidig kunne man med fordel med jævne mellemrum arrangere rundture i hallen, hvor det var muligt at se kælderen og de mange kringelkroge. Det ville være med til at gøre hallen cool i fleres øjne. I byggefasen kunne der tillige være en infostander i krydsfeltet mellem Superkilen, Nørrebropark og Nørrebrogade, der fortalte om fremtidens hal – men også om de nutidige aktiviteter.







**AKTIVITET**

For at understøtte visionen om Nørrebrohallen som Nørrebros hjerte må aktiviteterne til stadighed udvikles og forandres, så de er i takt med det der foregår på Nørrebro og blandt beboerne.

**Eksperimentariet.**

I prejektfasen har Unit NBH haft kontakt med mange personer, organisationer og institutioner i lokalkvarteret, som har interesser i aktiviteter der foregår eller kunne foregå i Nørrebrohallen. Fælles for dem alle er at nye aktiviteter skal bydes indenfor og understøttes aktivt af organisationen i hallen for at blive en succes. Et af Unit NBH's første forslag har derfor været, at styrke 'en åben og inviterende kultur' i Nørrebrohallen som en forudsætning for at der kan igangsættes nye aktiviteter. I rummene og i kalenderen skal der skabes plads til at nye brugere kan afprøve levedygtigheden af nye kultur- og idrætsaktiviteter. Nørrebrohallen skal understøtte selvorganiserede initiativer og det kan bl.a. ske ved at give mulighed for, at aktivitets-iværksættere og andre projektmagere, kan etablere projektbaser rundt omkring i bygningerne. Samtidig skal organisationen bag Nørrebrohallen opsøge og hjælpe med at udvikle initiativerne – fx i form af instruktion og viden om tilskudsmuligheder og fundraising. Initiativtagerne kan være en blanding af etablerede og nystartede grupper, som både arrangerer enkeltstående og tilbagevendende begivenheder, og som efterspørger et fællesskab, en organisation og en lokalitet, der kan hjælpe initiativerne på vej. De personer og netværk der aktiverer de mange udendørs faciliteter på Ydre

Nørrebro (Superkilen, Nørrebro Parken, DSB-arealet, Bananapark etc.) kan ligeledes få plads i Nørrebrohallen. Hallen bør i fremtiden afsætte midler og plads til et eksperimentarium hvor nye strukturer kan opbygges, og i kortere eller længere perioder huse aktiviteter under opstart. På sigt er det ideen, at ressourcestærke betaler en husleje og at mindre bemidlede støttes økonomisk, således at eksperimentariet bliver økonomisk selv bærende. Iværksætterne kan forpligtiges til at levere ydelser tilbage til hallen i form af arrangementer, publicity, og profil, og de skal være med til at give Nørrebrohallen et ry som et dynamisk sted, der er på vej frem, og som hele tiden er på forkant med nye aktiviteter.

**Målgrupper for nye aktiviteter**

Visionen om Nørrebrohallen som essensen af Nørrebro indebærer, at der fortrinsvist skal igangsættes aktiviteter, der henvender sig til de lokale beboere på Nørrebro. Det vil give hallen en skarp profil, og da lokalbefolkningen er en broget forsamling af etniske og sociale grupper i forskellige aldre, er der samtidig ikke risiko for, at aktivitetsudbuddet bliver for snævert. Det afgørende er, at der målrettet opstartes aktiviteter som er præcist rettet mod bestemte brugergrupper og individer, så Nørrebrohallen ikke blot kopierer det almene udbud af idrætsaktiviteter, der findes alle andre steder i landet. Hallen kan også skærpe sin profil gennem en forstærket støtte til nogle af de traditionelle aktiviteter der i mange år har været vigtige for stedet. Basketball klubben kan f.eks. iscenesættes tydeligere både ude og inde, og nye afarter af spillet kan afprøves på udvalgte målgrupper. Kegelbanen kan åbnes for etniske brugergrupper gennem

særlige introduktions arrangementer, der også indbefatter spisning. Klatreklubben kan tilbyde instruktion og et særligt område til børn og unge, en målgruppe der fylder meget i kvarteret. Der kan afholdes særlige eventaftener for singles (en for ældre og en for yngre), hvor denne gruppe kan mødes om fysiske aktiviteter. Foreninger som Shezone kan understøttes i at udvikle nye aktivitetsformer rettet særligt mod bestemte grupper af kvinder. Forundersøgelsen til udviklingsprojektet og Unit NBH's prejekt har oplistet mange af de potentielle målgrupper i området. Hallens udviklingsmedarbejdere kan, med denne liste i hånden, opstarte udviklingen af målrettede aktiviteter, der kan bidrage til at skærpe hallens profil.

**Konkrete forslag til nye idrætsaktiviteter**

Opstart af nye idrætsaktiviteter kræver først og fremmest entusiastiske igangsættere som kan komme med den energi, der er nødvendig for at skabe plads i hallen og tiltrække en kritisk masse af aktive. Nørrebrohallen må udvikle et godt blik for sådanne idrætsdynamoer, og gribe fat i dem når de kommer forbi og viser interesse for stedet. En af de grupper der kom forbi i 2007 var Urban Squad, en forening under DGI, der organiserer streetsport i byrummet, og savnede en base for deres aktiviteter. For denne gruppe har Nørrebrohallen den helt rigtige beliggenhed og profil, og hallen kan samtidig bruge foreningens aktiviteter til at skabe bedre kontakt med byrummet omkring hallen. Et eksempel på, at Nørrebrohallens personale skal være opmærksomme på de værdier, som nye igangsættere og aktiviteter kan bringe med sig på såvel den korte som den lange bane.



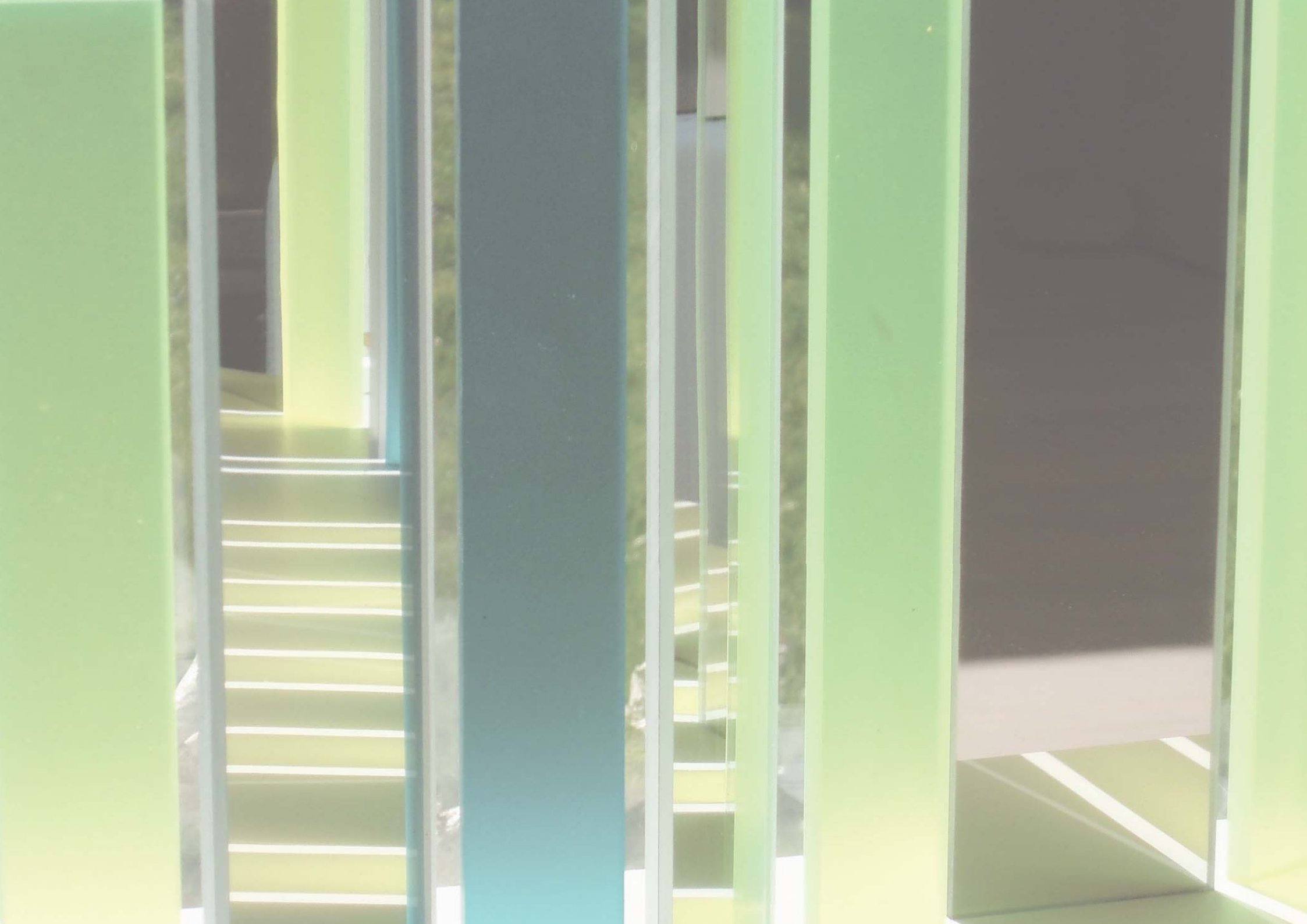
Flere aktører pegede i projektet på, at Nørrebrohallen kunne fungere som kontaktskaber mellem private firmaer og kvarteret. Hvis firmaerne lejede baner til deres medarbejdere og var synligt tilstede i hallen med teambuilding kurser mm., kunne det være en base, der kunne udbygges til firma engagementer i Corporate Social Responsibility (CSR) projekter i lokalområdet. Nørrebro har masser af sociale udfordringer, som store firmaer kunne bidrage til at løse med udgangspunkt i idrætten. Folkesundhed er et af tidens største temaer, og her kan Nørrebrohallen med sit aktivitetsudbud være et omdrejningspunkt for både forebyggelse og helbese. Åbne og spontant tilgængelige daglige motionshold og oplysning om krop, ernæring og motion bør være blandt hallens kerneydelser. Fitness centeret La Fit kunne, med en mere eksponeret beliggenhed og et udvidet tilbud om instruktion og individuelle træningsforløb, gøres til et omdrejningspunkt for en sådan ny sundhedsindsats. Nørrebrohallen kan på sigt udvide med en wellness afdeling, der eventuelt kan indgå i et endnu større projekt for et nyt sundhedshus i området. Når der skal skabes opmærksomhed om nye aktiviteter og tiltrækkes nye brugere kan store events være et effektivt virkemiddel. Temadage med åben hal og instruktion i aktiviteter inde og ude, kan skabe opmærksomhed om både eksisterende og nye aktiviteter og samtidig bringe hallen på landkortet i lokalområdet.

#### **Konkrete forslag til nye kulturaktiviteter.**

I de foregående år har Nørrebrohallen i høj grad været et idræts- og kulturaktiviteternes har begrænset sig til fester og forsamlinger i multisalen. De lokale bestræbelser på at skabe et kulturelt tyngdepunkt i området har i en periode været fokuseret på udviklingen af 'det internationale kulturhus på ydre Nørrebro, 2200X', som tænkes opført i umiddelbar nærhed af hallen. Pt. (2009) ser det dog ikke ud til at der kommer gang i nybyggeriet, og det bliver derfor igen aktuelt at lade Nørrebrohallen spille en større rolle, også på den kulturelle scene. Det program der er udarbejdet for 2200X bør granskes af Nørrebrohallen og aktiviteter som koncerter, udstillinger, messer, foredrag og debatmøder skal kunne finde sted i hallens rammer. Det vil også give Nørrebrohallen en mere fremtrædende plads i de lokale borgeres bevidsthed, hvis den danner basis for kulturelle events som julemarkeder, musikfestivaler, etniske modemesser, kongresser og kunstbiennaler. I Bragesgade, umiddelbart overfor Nørrebrohallen, ligger Nørrebro Bibliotek, som siden starten af projektudviklingen har tilkendegivet interesse for et øget samarbejde med hallen. Andre steder i Danmark bygger man idrætsanlæg og biblioteker sammen og oplever, at de to institutioner supplerer hinanden godt i den daglige drift. Biblioteket kunne eventuelt bygges ind i Nørrebrohallen, og under alle omstændigheder kunne mange af de kulturelle aktiviteter biblioteket arrangerer, med fordel afholdes i hallen. Det ville kræve de rigtige rum og tæt samarbejde om de konkrete projekter. Daglig lektiehjælp til skolebørn, integration af læring og bevægelse samt afholdelse af sommerlejr for kvarterets

børn kunne arrangeres af hallen og biblioteket i fællesskab. De to parter kunne også påtage sig rollen som informationssted, hvor borgere og turister orienterer sig om hvad der sker på hele ydre Nørrebro. WOCO har i projektet efterlyst et sådant centrum på Nørrebro, og derfor bør der arbejdes på at få dem til at oprette en satellit af turistinformationen. Samtlige foreninger, forretninger og klubber kunne også bruge stedet som et aktivt informationsindsatsen overfor deres brugere. Det nye madhus, der bliver bygget ind i hallen, kan invitere til fælles spising med introduktion til fremmede madkulturer, men det kan også udvides til en slags madværksted, hvor lokale familier laver mad sammen, får undervisning i etnisk madlavning m.m. Nørrebrohallen må tage stilling til om man vil udbygge eller indrette permanente rum, der kan bruges som øvelokaler, atelierer og undervisningslokaler, eller om man udelukkende vil satse på multisalen som rammen om de kulturelle tilbud. Ligesom med idrættstilbuddene er det mest afgørende, at kulturelle iværksættere inviteres indenfor og får støtte til at udvikle deres projekter. I slutningen af denne udviklingsfase er UNIT NBH blevet gjort opmærksomme på, at en interessegruppe ønsker at opstarte et Billedkunstnerisk Grundkursus (BkG) på Nørrebro. Dette kursus kunne med fordel kobles til Nørrebrohallen og bringe hallen mere i retning af at være et sammensat kulturhus.





**FACILITET**

For at understøtte visionen om Nørrebrohallen som Nørrebros hjerte må faciliteterne til stadighed udvikles og forandres så de understøtter udviklingen i aktiviteter og trends i hallen og lokalområdet.

**Generelle opgraderinger**

Nørrebrohallen er i kraft af sin historie en kringlet og lettere labyrintisk ansamling af store og små rumligheder. Hallens lukkede facader mod omgivelserne understreger det lidt mystiske og huleagtige, og man kan i fremtiden vælge at forstærke dette særpræg i dele af anlægget. De fleste steder vil en større grad af transparens og åbenhed mod den omkringliggende by dog bidrage til at gøre hallen mere interessant og inviterende. Også internt i komplekset vil åbninger og synlige forbindelser mellem de forskellige aktivitetsområder gøre hallen til et mere spændende og dynamisk sted. Hvis hallen føres tilbage til sin oprindelige karakter som remise fra det forrige århundrede, vil den fremstå mere rå og industriel, et image der i højere grad vil understøtte det dynamiske og kropslige. Når der skal tages stilling til ombygning og nyindretning af dele af anlægget er det mest afgørende dog, at der indrettes med materialer og stemninger som understøtter de konkrete aktiviteter der skal foregå. Hallen savner mindre lokaler til yoga, pilates og gymnastik for kvinder med anden etnisk baggrund, og her skal der f.eks. ikke indrettes med transparens og rå materialer. Hvis hallen generelt skal gøres mere fleksibel i sin indretning, skal der etableres flere aktivitetsnære depoter, så alle typer rekvisitter hurtigt kan findes frem.

**Lokale opgraderinger**

Den lange 'tarm' mod Bragesgade, der huser fitnesscentret og bokseklubben, er i dag kun forbundet med det øvrige anlæg via en smal dør. Hele denne fløj kunne opgraderes og bringes tæt på det øvrige kompleks, hvis den smalle indre gård blev overdækket og konverteret til et indendørsrum. Her kunne biblioteket flytte over, fitnesscenteret kunne udvides og gøres synligt, eller klatrerne kunne bygge en klatrekløft.

Omklædningsrummene mellem det nye indgangsparti og hal 1 bør med tiden rives ned, og omklædningen flyttes til en anden placering. På dette synlige og centrale sted kan der i stedet etableres transparente idrætsområder i 2 til 3 etager, der synliggør aktiviteter og aktører i indgangsområdet og helt ud på forpladsen. Et moderne fitness center med aerobics sale, spinning m.m. kunne med fordel placeres her eller klatreområdet kunne udvides.

Alle zonerne mellem hallen og de omgivende gader og pladser bør med tiden tages op til nyvurdering. Det er vigtigt at skabe en velartikuleret overgang mellem Nørrebro og Nørrebrohallen. Derfor skal overgangen mellem de udendørs arealer og indendørs faciliteter aktiveres, så de understøtter visionen om aktivitet, etnicitet, mangfoldighed og dynamik. Randzonerne repræsenterer en mulighed for at skabe en foranderlig, pulserende og mere nutidig interface mod byen, samtidig med at Nørrebrohallen bevarer en kerne af tradition og traditionelle aktiviteter indeni. Der bør f.eks. iværksættes aktiviteter som sigter mod oprettelse af et markedslaug og opførelse af små boder, som kan lejes af lokale. Street-idrætsforeningen

Urban Squad kunne tilbydes plads her, ligesom arealerne kan tilbydes til aktører med fokus på kulturelle udendørsaktiviteter. Den eksisterende bygning ud mod det kommende superkile område, der i dag huser lokalradioen og dramaten, kan inddrages og bygges om til at huse nogle af de mere synlige og udadrettede aktiviteter. Udformningen af randområderne bør koordineres med Superkile-projektet.







## BILAG

Til dette illustrerede program vedlægges følgende bilag:

Bilag 1 Nørrebrohallen i tal.

Bilag 2 Nørrebrohallens interesser.

Bilag 3 Projekt –Ny Nørrebrohal, Fremtidens Idræts- og Kulturhus. Del 1 Indsamlet viden.

Bilag 4 Behovsanalyse - Nørrebrohallen – Fremtidens Idræts- og Kulturhus på Nørrebro.