

Smart City Brandenburg an der Havel

Die Altstadt und das Museumsquartier als Anker für die Digitale (Erlebnis)Welt Brandenburg an der Havel

Ein Reallabor als Triebfeder für eine nachhaltige Stadtentwicklung



Inhalt

Das vorliegende Dokument ist ein Ideenpapier für eine „Digitale (Erlebnis)Welt Brandenburg an der Havel“, dass bspw. im Kontext eines Smart City Antrages als Anker genutzt werden kann. Die beschriebenen Herausforderungen und Lösungen im Kontext der Altstadt greifen eine Vielzahl von bestehenden „Schmerzpunkten“ der gesellschaftlichen, kulturellen und (infra)strukturellen Weiterentwicklung der Stadt auf und skizziert zukunftsweisende, nachhaltige Lösungsansätze. Ausgangspunkt ist die historische Altstadt, die sich als eine Art Reallabor betrachten lässt und damit der Kern für alle Aktivitäten, Tests und Erfolge ist. Zielstellung ist letztlich, eine erlebbare, attraktive Altstadt mit deutlichem Mehrwert für Gründung, Tourismus, Handel, Dienstleistung und Bewohner zu entwickeln und aus diesem Kern heraus Impulse, Ideen und konkrete Erfolge auf die übrige Stadt auszustrahlen und damit die Gesamtentwicklung von Brandenburg an der Havel hin zu einer modernen und nachhaltigen (smarten) Kommune deutlich voranzutreiben.

Autoren

Dr. Jürgen Peters

Dipl.-Ing. Martina Marx

Dr. Ralf Kromholz

Dipl.-Inf. (FH) Dennis Bohne

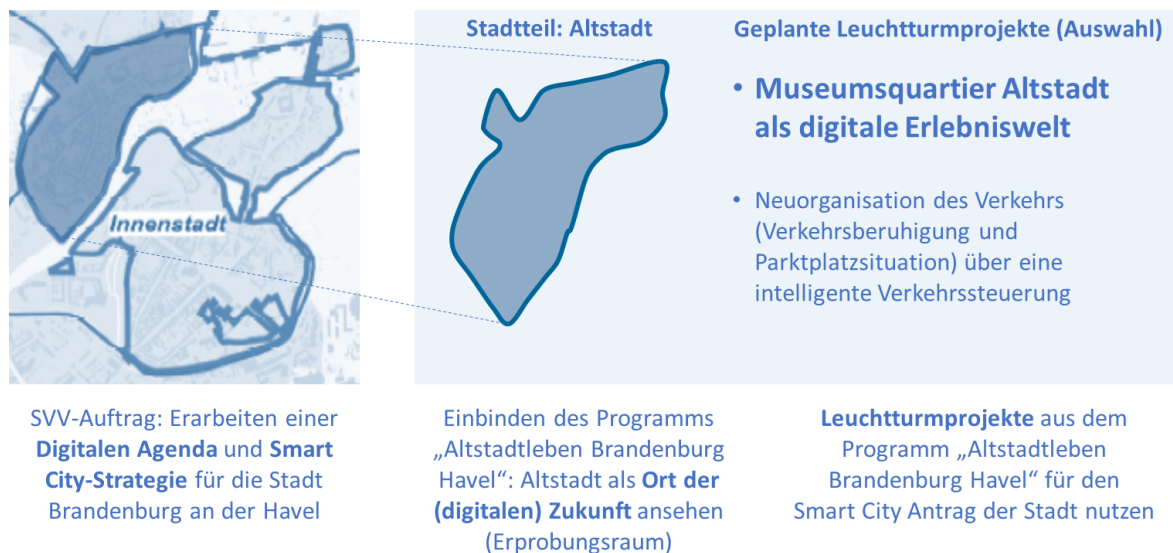
Stand: 22. Januar 2021

Die Mittelalterliche Altstadt hat außerordentliche Potenziale

Die mittelalterliche Altstadt in Brandenburg an der Havel wurde 2009 als Denkmal in die Denkmalliste des Landes Brandenburg eingetragen. „Das Denkmal umfasst die auf dem rechten Havelufer auf einer relativ schmalen Grundfläche zwischen Flusslauf und Marienberg angelegte Altstadt einschließlich der Wallanlagen im Norden und Westen und des Humboldthains im Südwesten“¹. Die Altstadt hat ein außerordentliches Potenzial, eine der lebenswertesten und interessantesten Altstädte im Land Brandenburg zu werden. In ihrer Kompaktheit, ihrer Wasserlage, ihrem historischen Gebäudeensemble mit musealer Ausstrahlung, ihren liebevoll sanierten Wohn- und Geschäftshäusern für Wohnen und Arbeiten unter einem Dach, ihren öffentlichen Plätzen, ihrer Kleinteiligkeit an Gewerbeeinheiten (geeignet für Online-Handel mit gleichzeitig physischer Präsenz), ihren verschiedenen Gaststätten, Cafés und Beherbergungsmöglichkeiten, ihren vielfältigen Zugängen zu kleinen und großen Eventlocations, ihrer fuß- und radläufiger Anbindung zur Neustadt mit umfangreichem Handel und ausgebauter Nahversorgung, ihrer an verschiedenen Standorten verteilten Stadtverwaltung sowie ihrer Nähe zur international renommierten Technischen Hochschule Brandenburg (THB) liegen einmalige Voraussetzungen vor.

Heute wohnen in dem Flächendenkmal knapp 2.000 Altstädter*innen. Der Anteil an jungen Menschen liegt mit 19,4 % deutlich über den Durchschnitt von Bund, Land und Stadt. Der Sanierungsstand – insbesondere für Wohnen – liegt bei über 90% und nimmt weiter kontinuierlich zu. Die mittelalterliche Altstadt wartet jetzt darauf, aus ihrem Dornröschenschlaf geweckt zu werden!

Über die Einbindung des in 2020 aufgesetzten Umsetzungsprogramms „Altstadtleben Brandenburg Havel 2021 – 2028“ mit seinen maßnahmenübergreifenden Vorhaben in die derzeit zu erarbeitenden *Smart-City-Agenda* (Beschluss 014/2020) kann dies gelingen. In diesem Programm kann als Leuchtturmprojekt mit einem bundesweiten Alleinstellungsmerkmal das Projekt „Museumsquartier Altstadt als digitale Erlebniswelt“ mit einem Kreativ- und MuseumsLab fungieren. Die Verknüpfung der Aktivitäten erzeugt für alle Beteiligten eine *win-win* Situation.



Quelle: eigene Darstellung

¹Gebiet gemäß Eintragung in die Denkmalliste des Landes Brandenburg; Amtsblatt für die Stadt Brandenburg an der Havel, 23. September 2009, 19 Jg., Nr. 20, S.3 – 10. Im Folgenden werden die Begriffspaare „mittelalterliche Altstadt“ und „historische Altstadt“ synonym verwendet.

Zielsetzung des Konzeptpapiers: Die Mittelalterliche Altstadt als *Ort der Zukunft* in der *Smart City Agenda* von Brandenburg an der Havel positionieren

Mit Beschluss 077/2019 wurde die Stadtverwaltung von Brandenburg an der Havel beauftragt, eine kommunale Digitale Agenda mit verschiedenen Handlungsfeldern für die Stadt Brandenburg an der Havel aufzustellen. Durch den Beschluss 014/2020 erhielt die Stadtverwaltung zudem den Auftrag, zur Umsetzung eine permanente Struktur in Form des Digitalbeirates zu schaffen. Der Digitalbeirat soll nicht nur die Erarbeitung der Digitalen Agenda begleiten, sondern auch eine Smart City-Strategie und die Antragstellung für den Aufruf des Bundesinnenministeriums zum Wettbewerb "Modellprojekte Smart Cities: Stadtentwicklung und Digitalisierung" vorbereiten. Wenn möglich soll ein Antrag noch für die nächste Wettbewerbsrunde in 2021 eingereicht werden.

Die mittelalterliche Altstadt von Brandenburg an der Havel könnte mit dem bestehenden Umsetzungsprogramm als ein *Ort der Zukunft* bzw. als *Reallabor* ein wichtiger Teil der *Smart-City-Strategie* werden. Gesellschaftlich sind *Orte der Zukunft* deshalb interessant, weil Politik, Verwaltung, Wirtschaft, Wissenschaft und Bürgergesellschaft für Digitalisierungsprojekte analoge Räume brauchen, um die Ergebnisse von (digitalen) Transformationsprozessen für alle Beteiligten begreifbar darzustellen. Stadtplanung und Wirtschaftsförderung bekommen über solche Orte die Möglichkeit, Akteuren aus Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft Demonstrations- und Realisierungsräume anzubieten, um die Innovationskraft ihrer Stadt herauszustellen. Die Altstadt ist prädestiniert dafür, solch ein Ort der Zukunft zu sein.

Erschließung bisher ungenutzter Möglichkeiten der (Alt)Stadt

Bis heute sind die hervorragenden Voraussetzungen in der Altstadt nicht adäquat genutzt worden, obgleich vielfache Initiativen gestartet und Konzepte, Planungen und Machbarkeitsstudien beauftragt wurden. Die Programme waren in der Vergangenheit – zum Teil notwendigerweise - fokussiert auf Themen wie Stadtentwicklung oder Denkmalsanierung (siehe Zukunft im Stadtteil - ZIS 2000, D-Programm). Es musste anfänglich verständlicherweise erst ein attraktives Umfeld für privates und gewerbliches Engagement in der Stadt Brandenburg an der Havel geschaffen werden. Dieser Schritt ist getan. Die Attraktivität der Altstadt ist diesbezüglich sehr hoch.

Die separat davon durchgeführten Überlegungen in dem Einzelhandels- und Zentrenkonzept aus 2014, wie der Einzelhandel und die Nahversorgung gestärkt werden können, sind gescheitert. Der in der Fortschreibung des INSEK(Fußnote) 2018 vorgeschlagene Clusteransatz für Kultur- und Kreativwirtschaft wurde nicht weiterverfolgt. Dabei kann Brandenburg an der Havel eine reichhaltige erwerbs- und gemeinwirtschaftlich orientierte Kultur- und Museumslandschaft vorweisen. Über den Einsatz digitaler Technologien lässt sich dieses Potenzial erschließen. Die Möglichkeiten und Innovationspotenziale, die eine Technische Hochschule für die Stadt in ihrer Gesamtheit bieten kann, blieben bisher ungenutzt. Die THB hat einen hohen Bekanntheitsgrad, ist aber nicht in der Innenstadt präsent. Die Studierenden und Lehrkräfte pendeln lieber täglich zwischen Berlin und Brandenburg oder verharren an ihrem Standort an der Magdeburger Straße. Es sind zwar nur wenige Meter Luftlinie zwischen Innenstadt und THB-Standort, für Brandenburg ist dies vergleichbar mit einer Weltreise. In Berlin würde dies als „schnell und fußläufig erreichbar“ eingestuft werden. Die gleiche Gefahr droht mit der neuen Medizinischen Hochschule.

Das Umsetzungsprogramm „Altstadtleben Brandenburg Havel 2021 - 2028“

Für die mittelalterliche Altstadt liegt ein systemisch ausgerichtetes Umsetzungsprogramm „Altstadtleben Brandenburg Havel 2021 - 2028“ vor, welches auf mehreren Ebenen zu einer Altstadt zum Leben und Erleben beiträgt.² Durch die Stadt in Auftrag gegebene Konzepte, Fachplanungen und Machbarkeitsstudien, Einzelbeschlüsse der SVV sowie Antworten der Stadtverwaltung auf Fragen von Stadtverordneten bzw. aus der Bevölkerung wurden hierfür ausgewertet und zugrunde gelegt. Auch neue Ideen und private Initiativen wurden im Programm übernommen.

Das Umsetzungsprogramm „Altstadtleben Brandenburg Havel 2021 – 2028“ basiert auf neue Kulturen und digitalen Möglichkeiten:

- **Verkehrskultur:** Ein Verkehr, der die Belange ALLER Teilnehmenden gleichberechtigt berücksichtigt, ist Basis für eine Aufwertung von Stadt- und Straßenräumen und für eine erfolgreiche gewerbliche Entwicklung der Altstadt. Prioritär sind dabei (digitale) verkehrsorganisatorische Maßnahmen zur Unterbindung des nicht-notwendigen Durchgangsverkehrs (Anlieger frei) sowie bauliche Maßnahmen zur Verbesserung von Sicherheit und Komfort des Fußgänger- und Radverkehrs. Flankierend hierzu wird direkt vor dem nordwestlichen Eingang zur Altstadt ein neues Quartier „Gerspange“ geplant, entwickelt und umgesetzt.³ Hierdurch werden die Voraussetzungen geschaffen für eine Verkehrswende, die nicht mehr wie heute autozentriert ist. Innovative Mobilitätsangebote können sich dann über den Einsatz digitaler Lösungen entfalten, die ein *Nutzen ohne Nachzudenken* und eine schnelle Verfügbarkeit der Angebote ermöglichen.
- **Erlebniskultur:** Durch eine Reduktion des nicht-notwendigen Kfz-Durchgangsverkehrs können öffentliche Räume der Altstadt neu erlebt, Straßen und Plätze neu entdeckt werden. Schwerpunkte bilden hier die Aufwertung des Altstädtischen Marktes und insbesondere der Aufbau des *Museumsquartiers als digitale Erlebniswelt* unter Einbindung der bereits vorhandenen Standorte und Gebäude mit ihren jeweils eigenen Ausstellungen und Themen. Das Museumsquartier verbindet diese Spots auf analoge und digitale Weise über die gesamte Fläche der Altstadt, erzählt eine facettenreiche Stadtgeschichte und erzeugt dadurch einen hochattraktiven und spannenden Erlebnisraum für Besucher*innen und Bewohner*innen.
- **Gründerkultur:** Gründer*innen entdecken die Altstadt für sich als einen Standort mit vielen Vorteilen. Dies trifft auch für Studierende und Lehrkräfte der THB zu, die in die Entwicklung der Altstadt hin zu einem jungen und dynamischen Stadtteil einbezogen werden sollen. Forschenden Projektteams der THB, Jungunternehmer*innen und Kreativkräften werden leerstehende Gewerberäume zur Verfügung gestellt - kostengünstig (bzw. kostenfrei) - aber zeitlich begrenzt. Bestehende Veranstaltungsräume werden sowohl für museale Nutzungen als auch für Startup-Events genutzt. Die Steuerung der Raumnutzung inkl. leerstehender Gewerberäume kann z.B. über eine übergreifende digitale Plattform zur Raumnutzung erfolgen, die von der Stadt bereitgestellt wird.

²Siehe <https://www.altstadtleben-brandenburg.de/programm/>

³Ein solches Quartier ist einerseits notwendig zur Verbesserung der Leichtigkeit des fließenden Verkehrs (vollständige Umleitung des bisherigen Durchgangsverkehrs um die Altstadt herum ohne hohe Zusatzbelastung der Bergstraße). Andererseits trägt es durch die Einbindung einer Quartiersgarage zur Entspannung des ruhenden Verkehrs in der mittelalterlichen Altstadt bei (Verlagerung von Stellplätzen). Ein solch zentraler Standort löst auch die große Herausforderung der Elektromobilität in historischen Innenstädten mit Bewohnerparkzonen: Die Ermöglichung des Ladens von Elektrofahrzeugen an zentraler Stelle für Bewohner bei gleichzeitigem Verzicht auf umfangreiche und kaum finanzierbare Tiefbauarbeiten an allen Straßen.

- **Mitmachkultur:** Die Belebung der Altstadt ist eine gesellschaftliche und transparente Entwicklung. Das Mitmachen ALLER Beteiligten – ob groß oder klein, gewerblich oder privat – ist nicht nur willkommen, sondern eine zwingende Notwendigkeit. Bewohner*innen, Gewerbetreibende, Beschäftigte und Besucher*innen sind Betroffene, Nutzer*innen und Expert*innen zugleich. Diese Kompetenzen werden eingebunden durch Mitmachaktionen, Akzeptanzanalysen und Werkstattgespräche. Die Digitalisierung schafft dabei neue Optionen zur Ausweitung von Beteiligungsformen, die mit den beschleunigten Entwicklungs- und Erprobungszyklen mithalten kann.



Quelle: eigene Darstellung

Die Digitalisierung schafft neue Möglichkeiten nicht nur innerhalb der genannten vier „Kulturbereiche“. Sie verbindet vielmehr übergreifend, z.B. die Erlebnis- mit der Verkehrskultur. Besucher*innen des Museumsquartiers erhalten mit einem Ticketverkauf Zugang zum ÖPNV, zu (Elektro)Fahrrädern oder anderen Angeboten einer Mikromobilität (inkl. Rollstühlen), um bspw. Museumsstandorte außerhalb der Altstadt - wie das Industriemuseum - besichtigen zu können. Auch Verbundtickets mit Touristikangeboten sind vorstellbar, buchbar über eine App im look & feel der Stadt Brandenburg an der Havel.

Systemische und digitale Ansätze sind notwendig

Die bisherigen kommunalen Lösungsansätze, Handlungsempfehlungen und Maßnahmen waren eher fachbezogen und isoliert als übergreifend und systemisch. Die Werbung „Altstadt – Museum oder Zukunftslabor“ verdeutlicht dies. Nicht ein „entweder oder“, sondern ein „sowohl als auch“ ist zu verfolgen. Scheinbar nicht vereinbare Standpunkte – Museum gegenüber Zukunftslabor – sind miteinander zu verknüpfen, wodurch ein Umdenken sowie ein fachübergreifendes Miteinander erforderlich wird. Die vorhandenen Potenziale der Altstadt für ein innovatives Museumsquartier sollten über die Nutzung des Wissens von Beteiligten und Startups aus der vorhandenen Digitalwirtschaft in Brandenburg an der Havel umgesetzt werden, um so einen übergreifenden Erlebnisraum zu schaffen. Ein Cluster „Museum meets Digitization meets Experience“ ist zu bilden. Folgende Fragen standen bei dieser Überlegung im Vordergrund:

- Wie können die musealen Voraussetzungen in Form des historisch wertvollen Bestandes und einer spannenden Erzählweise über die Geschichte der (Alt)Stadt mit den Aktivitäten einer

Gründerszene von Digital Natives, kreativen Köpfen mit neuen Ideen sowie dem Potenzial der THB mit ihren vielen Studierenden und Lehrkräften verknüpft werden?

- Sollten Innovationswettbewerbe für Ideen ausgelobt werden, die in der Stadt Brandenburg an der Havel verbleiben? Derzeit werden Ideen mit Preisen belohnt, die durch Brandenburger Sponsoren finanziert werden. Umgesetzt werden diesen aber außerhalb der Stadt Brandenburg. Ein Innovationswettbewerb für das Cluster „Museum meets Digitization meets Experience“ wäre ein erster möglicher Schritt.
- Wie kann eine Belebung der Altstadt durch die bewusste Ansiedlung von Projektteams der THB und junger Gründer*innen über kostenfreie, aber zeitlich begrenzte Bereitstellung von Räumlichkeiten in der Altstadt bzw. über kostengünstige Angebote von Zwischennutzungen für lokale Jungunternehmen aus Brandenburg und Umgebung funktionieren? Im INSEK– beschlossen von der SVV in 2018 – werden diese Zwischennutzungen vorgeschlagen. Gezielt könnten hierfür Unternehmen ausgesucht werden, die auch Lösungen für ein Museumsquartier als digitale Erlebniswelt bereitstellen.

Machen wir es konkret: *Museum meets Digitization meets Experience*



Quelle: [museum4punkt0.de](https://www.museum4punkt0.de)⁴

Um Interessierte oder Besucher*innen ins Museum zu locken muss heutzutage mehr getan werden als nur die Heimatgeschichte über Exponate zu zeigen. Ohne großzügige Mäzene, wie Hasso Plattner in Potsdam, ist eine neue Museumskultur erforderlich, die neue, digitale Möglichkeiten für Präsentation und Erleben nutzt. Es wird kein neues Museum an einem Standort in die Höhe gebaut, sondern die verschiedenen Standorte auf der Fläche der mittelalterlichen Altstadt (u.a. Altstädtisches Rathaus, Ordonnanzhaus, Café Udine, Gotisches Haus, Bürgerhaus, Johanniskirche, St. Gotthardt, Frey -Haus, Fahrradmuseum) in ihrer gesamten Breite genutzt. Dabei ist es nicht wichtig, in wessen Trägerschaft die einzelnen „Bausteine“ sind. Es geht um die einheitliche und einfache digitale Erschließung, Vernetzung und ein neues Erleben von Historischem, auch und gerade im verfügbaren, öffentlichen Raum.

Es muss eine spannende Geschichte erzählt werden. Sie muss trotzdem anfassbar, digital unterstützt, spielerisch begreifbar an verschiedene Standorte in der Altstadt sein und sich damit deutlich von anderen Städten abgrenzen. Sie muss in die Vergangenheit und in die Zukunft schauen. Sie muss Impulse geben. Die Gesamtfläche der Altstadt wird als ein reales Kreativ- und Museumslabor

⁴Bildadresse: https://www.museum4punkt0.de/wp-content/uploads/2019/04/Headerbild_Teilprojekte_neu-gerendert_jpg-1400x467.jpg

(Creative & Museum Lab) begriffen. Traditionelle Nutzungen dürfen und sollen dabei nicht außen vor bleiben.

Das Creative & Museum Lab ist somit als ein Praxislabor zu verstehen, in dem Akteure aus verschiedenen Bereichen (Museum, Digitalwirtschaft, Studierende, Museumsnutzer*innen, Bewohner*innen und Gewerbetreibende) zusammenarbeiten, um einen innovativen und interessanten Erlebnisraum zu entfalten. Das Museumsquartier lebt und soll sich ständig weiterentwickeln. Es ist im eigentlichen Sinne nie fertig - es ist dynamisch. Es kommen immer neue Möglichkeiten und zu erzählende Geschichten hinzu. Bestehendes wird ausgestellt und mit Neuem erweitert. Neues wird sofort im Praxisalltag auf Tauglichkeit getestet. Die Altstadt bleibt attraktiv und belebt sich quasi von selbst. Bei Erfolg können technologische Lösungen und Konzeptionen sogar auf andere Städte übertragen und auf diese angepasst werden, mit entsprechenden wirtschaftlichen Einnahmen für die beteiligten Akteure.⁵

Die Stadt Brandenburg sollte die vorhandenen Ressourcen und Gegebenheiten zu einem kompakten und flächenbezogenen Quartier kombinieren. Das geht nicht ohne den Einsatz digitaler Werkzeuge, bspw. zur Unterstützung von Erfassung, Visualisierung, Führung etc. Jeder Standort hat eine eigene Identität und ist zugleich ein Puzzelstück der Gesamtgeschichte. Auch die Wege zwischen den Standorten werden einbezogen und sind Teil der Geschichte und Teil der historischen Stadtentwicklung. Digital erlebbare Stadtführungen wecken Neugierde und verleiten zu historischen (realen) Führungen Vorort.

Vorhandene Digitalisierungskompetenzen der Stadt nutzen

In Brandenburg an der Havel existieren sehr umfangreiche Kompetenzen zur Umsetzung der genannten Ideen. Zum einen ist die THB mit ihren drei Fachbereichen Informatik und Medien, Technik und Wirtschaft national und international sehr angesehen und hervorragend aufgestellt. Zum anderen gibt es ein großes und aktives Netzwerk von Digital Natives und IT-Gründern, die sehr eng mit der Stadt verbunden sind und sich mit ihr sehr stark identifizieren.

Ein Kooperationsansatz für das Museumsquartier kann derlei gestaltet sein, dass Projektgruppen der THB nicht in den eigenen Räumen an der Magdeburger Straße, sondern in den Räumlichkeiten in der Altstadt (z.B. im Gotischen Haus, EG im Rathaus, Bürgerhaus der Altstädter) agieren und Projekte umsetzen. Studierende werden hierdurch in die Stadtmitte geholt und lernen nebenbei die oben beschriebenen Vorzüge der (Alt)Stadt kennen. Junge Anbieter*innen von digitalen Lösungen für neue Erlebnisse im Museumsbereich werden gefördert, indem ihnen Räumlichkeiten für ein gemeinsames Arbeiten zur Verfügung gestellt werden (*Creative & Museum Labs*). Räumlichkeiten des Gotischen Hauses oder des Bürgerhauses werden für kleinere Wochenend-Events wie z.B. für Hackathons⁶ oder Design Thinking Workshops genutzt. Die Johanniskirche wird nicht nur zu einem digital aufbereitenden Ausstellungsstandort, sondern zugleich zu einem Veranstaltungsort für Startup- bzw. Gründerevents. Das dergleichen funktionieren kann, beweist das „Raumquartier“ in der Neustadt (www.raumquartier.com; www.streamquartier.com), das eine umgebaute Kirche als Event- und Übernachtungslocation bietet.

Damit wird die Verbindung von „Museum meets Digitization meets Experience“ sichtbar kommuniziert.

⁵Die Übertragbarkeit von digitalen Lösungen ist für eine potentielle Förderung relevant und richtig.

⁶Ein Hackathon ist eine Veranstaltung – zumeist mehrere Tage - zur kollaborativen Soft- und Hardware-Entwicklung (z.B. Apps) zu einem vorgegebenen Thema.

In der Konsequenz wird die mittelalterliche Altstadt mit einem auf Dauer ausgelegten Kreativ- und Museumslabor (*Creative & Museum Lab*) ergänzt, das Impulse für die Belebung der Altstadt mit Menschen – Bewohner*innen, Gewerbetreibende, Beschäftigte, Studierende und Besucher*innen – gibt. Das Profil und die Identität der Altstadt werden dadurch weiterentwickelt.

Das Raumkonzept des Museumsquartiers: Frey-Haus als Kern stärken und mit bestehenden Standorten verbinden

Die städtischen Museen sind in einem finanzierbaren, machbaren und gleichzeitig auch attraktiven Rahmen vernetzt aufzustellen. Dazu sollen vorhandene städtische Immobilien genutzt und teure, langfristige Anmietungen für neue Räumlichkeiten vermieden werden. Für die Altstadt sollten auch weitere, nicht-kommunale Gebäude (z.B. das Bürgerhaus Altstadt in der Bäckerstraße 14, die Gotthardtkirche) und private Museen (das Fahrradmuseum in der Rathenower Straße) unabhängig von der Trägerschaft von Beginn an in das Konzept einbezogen werden.

Die Notwendigkeit eines Depots außerhalb der vorhandenen Immobilien steht außer Frage. Die Errichtung eines „Depots“ wird im vorliegenden Konzept nicht behandelt. Es wird angenommen, dass ein Umzug in ein neues Depot (Neubau oder Ausbau im Bestand) nicht vor Ende 2024 erfolgt sein wird.

Zur Vereinfachung werden im Folgenden die Angebote in zwei Gruppen geclustert:

1. Museale Angebote in der Mittelalterlichen Altstadt
2. Museale Angebote außerhalb der Mittelalterlichen Altstadt

Der Fokus des vorliegenden Konzeptes liegt auf musealen Angeboten in der Mittelalterlichen Altstadt. Eine Übersicht der Angebote in einem Museumsquartier Altstadt kann dem folgenden Schaubild entnommen werden.



Quelle: eigene Darstellung, Programm Altstadtleben Brandenburg Havel 2021 - 2028

Die nachfolgend genannten Immobilien sind bestimmten Themengruppen zugeordnet, die keineswegs als verbindlich anzusehen sind. Aufgabe der Museumsleitung wird es sein, die Themen den Räumlichkeiten zuzuordnen und miteinander zu verknüpfen. Insoweit sind die Zuordnungen als

beispielhaft anzusehen. Angesichts der zu erwartenden Besucherzahlen ist ein rentierlicher Betrieb eines Museumscafés mit hoher Wahrscheinlichkeit in den nächsten Jahren nicht zu erreichen, dieses sollte daher entfallen. In der Umgebung der Museen finden sich reichhaltige gastronomische Angebote. Möglicherweise kann es eine Wiederbelebung des Café Undine im Syndikatshaus geben.

Museale Angebote in der Mittelalterlichen Altstadt

1. Frey-Haus in der Ritterstraße

Der Kern eines Museumsquartiers (bzw. Kreativ- und Museumslabor) ist und bleibt das Frey-Haus, das durch die Vollendung der begonnenen Sanierung in seiner Nutzung gestärkt werden soll. Die innere Struktur und die denkmalwerten Räumlichkeiten lassen kaum eine andere als eine museale Nutzung zu. Es wird schwierig sein, das Gebäude anderweitig zu vermarkten.

Das Frey-Haus ist zu einem guten Teil saniert worden. Es gibt u.a. einen Fahrstuhl und ein Fluchttreppenhaus. Nachdem eine stadtgeschichtliche Ausstellung im Erdgeschoss des Rathauses installiert worden ist⁷, sollte das Frey-Haus ganz leer gezogen (Umzug in ein Depot oder teilweise in andere Räumlichkeiten) und anschließend z.B. über das Förderprogramm „Lebendige Zentren“ zu Ende saniert werden. Auch die Remise ist zu restaurieren und auszubauen.

Nach dem Umbau sollte das Frey-Haus verschiedene Sammlungskomplexe beherbergen, aber auch ein Begegnungsort für die Brandenburger*innen und ihr Museum sein. Das Frey-Haus ist als Denkmal und historisches Gebäude selbst ein Exponat und spiegelt das Leben in der Stadt im 18. Jahrhundert wider. Es fungiert als Heimatmuseum mit einer historischen Ausstattung aus dem Fundus. Als Ausstellungsthemen bieten sich im Frey-Haus an:

- **Loriot – eine deutsch-deutsche Geschichte**
Die Ausstellung zu Loriot im Bürgerhaus war ein sehr großer Erfolg. Das Interesse war und ist gewaltig. Diese Präsentation kann einen Beitrag zur Kostendeckung der Museen erbringen.
- **Spielwaren**
Die Spielwarenausstellung kann mit einer Schauproduktion (mit Shop) verbunden werden und bildet so einen weiteren – auch kommerziellen - Schwerpunkt. Die historischen Maschinen sind offenbar zumindest teilweise vorhanden.
- **Musikinstrumente**
Ausgestellt werden kann die Sammlung Kaiser-Reka.
- **Kabinettausstellungen und Kunstsammlung**
Die reiche Kunstsammlung der Stadt Brandenburg kann in veränderlichen Ausschnitten im Wechsel mit Kabinettausstellungen aktueller Kunst gezeigt werden.
- **Präsenz-Bibliothek**
Die Bibliothek des Frey-Hauses kann mit wertvollen Büchern ausgestattet werden, alternativ in die Fouqué-Bibliothek „umziehen“, oder aber im Depot verbleiben.

In einem **Museumsshop** mit Angeboten wie Souvenirs, Andenken Loriot, Spielzeug, Literatur zur Stadt etc. endet üblicherweise ein Rundgang durch das Museum bzw. durch die Stadt. Ob Räumlichkeiten im Frey-Haus für einen Museumsshop verwendet werden sollten, ist zu prüfen.

⁷Siehe dort im Folgenden

Das Frey-Haus bleibt **Sitz der Museumsverwaltung**. Zu nutzen sind die Räumlichkeiten im Obergeschoss oder der Remise. Diese könnten z.B. durch einen Steg mit dem Vorderhaus verbunden werden, z.B. durch einen gläsernen Verbindungsbau.

2. Gotisches Haus in der Ritterstraße

Das in den Jahren 2013 bis 2015 sanierte Gotische Haus in der Altstadt der Stadt Brandenburg an der Havel ist ein beinahe in originaler Bausubstanz aus dem Jahre 1452 stammendes Gebäude mit der Adresse Ritterstraße 86. Es zählt zu den ganz wenigen architektonischen Zeugnissen des profanen Backsteinbaus der Mark Brandenburg im 15. Jahrhundert.

Im Erdgeschoss sind öffentliche Toiletten untergebracht, die auch von Besucher*innen der benachbarten Kirche Sankt Johannis genutzt werden können.

- **Vortragsraum und Museumspädagogik**

Die Räumlichkeiten (zwei Räume) inklusive Technik (u.a. Beamer, Leinwand, Aufhängungen für Bilder) und Bestuhlung (Tische und Stühle) sind im Erdgeschoss vorhanden. Zugänge erfolgen vom Haupteingang hofseitig oder direkt von der Ritterstraße.

- **Alchemie und Alltag**

Der Keller wurde in der Sanierungsphase freigegeben. Er wurde museal aufbereitet und kann nach Anmeldung besichtigt werden. Zu sehen gibt es zahlreiche Funde vor allem aus der Barockzeit wie Kachelöfen und Haushaltsgeschirr sowie gehobene Waren wie Tafelglas. Zu sehen ist auch eine Apothekeausstattung, die vermutlich vollständig in den Keller entsorgt wurde.

3. Altstädtisches Rathaus am Altstädtischen Markt

Das Rathaus mit dem Roland und dem Rolandsaal ist bereits für sich genommen sehenswert. In den Jahren 2006-2007 wurde das Altstädtische Rathaus gemeinsam mit dem "Ordonnanzhaus" saniert und zum Sitz der Stadtverwaltung und der Stadtverordnetenversammlung umgebaut. Toiletten, barrierefreier Zugang und Fahrstuhl sind vorhanden. Die Räume im Erdgeschoss (Ratskeller) stehen seit Jahren leer und sind sofort nutzbar. Die Lagegunst erlaubt es, das Altstädtische Rathaus als Anlaufpunkt für die touristische Erschließung der Stadt anzubieten. Deshalb könnte hier insbesondere Schlaglichter der Stadtgeschichte und ein Stadtmodell präsentiert werden.

- **Stadtgeschichte vom Mittelalter bis zur Jetztzeit**

Die Ausstellung soll den touristischen Ansprüchen an einen stadthistorischen Überblick entsprechen. Sie kann und soll Ausgangspunkt für Stadtführungen sein. Die Ausstellung muss nicht zwingend die Ur- und Frühgeschichte zu präsentieren, welche im Paulikloster verortet ist. Die Industriegeschichte wird im Industriemuseum gezeigt.

- **Restaurierungswerkstatt, Schauwerkstatt**

Einrichtung in der ehemaligen Restaurantküche im Erdgeschoß.

- **Besichtigung von Räumlichkeiten wie Ratssaal und Ordonnanzhaus**

Der neogotische Ratssaal – in seinem jetzigen Aussehen restauriert 1911/12 - diente ehemals außer für Ratssitzungen für Huldigungen an den Landesherren, Empfänge und Feierlichkeiten der Patrizier.

- Das Ordonnanzhaus ist ein kulturhistorisch bedeutendes Bürgerhaus und zählt zu den ältesten Profangebäuden der Mark Brandenburg. Einige Räumlichkeiten sollten in beiden Gebäuden außerhalb von Veranstaltungszeiten öffentlich zugänglich sein. Dazu gehört ein kleiner Raum mit einer sehr schönen gotischen Rankenmalerei.
- **Schaudepot, Schatzkammer, Wunderkammer**
Ein öffentlich zugängliches Schaudepot könnte im Keller des Rathauses (ca. 100 qm) eingerichtet werden und einen Teil des Museumsdepots enthalten. Es sollte ausgewählte und wertvolle Stücke aus den Sammlungen enthalten, die sehenswert sind, aber keinen Ausstellungszusammenhang haben z.B. die Figuren des Kurfürstenbrunnens und die mittelalterlichen Originalfiguren der St. Katharinenkirche., ebenso Fahnen, ein Brautkleid, Münzen, Ur- und Frühgeschichtliche Funde, Pokale etc.
- **Ruhebereich mit Getränken**
Im Erdgeschoss des Rathauses kann ein Ruhebereich mit Kaffee- und Getränkeautomaten vorgesehen werden. Im Sommer wäre auch der Hofbereich nutzbar. Ein eigenes Bedien-Café wird angesichts der sich in der Nähe befindlichen Gaststätten mit Außenbereich (Restaurant Parduin, Inspektorenhaus, ggfs. Café Undine) nicht als sinnvoll erachtet.

4. Café Udine im Sekretariats- und Syndikatshaus

Das bisher leerstehende ehemalige Café Undine in der Fouqué-Bibliothek kann mit in das Museumskonzept einbezogen werden. Seit längerem ist geplant, dass sich das Café zu einem inklusiven Treffpunkt für die Mädchen der Stadt Brandenburg entwickeln soll. Es soll ein Anlaufpunkt für die Freizeitgestaltung speziell für Mädchen im Alter ab etwa zwölf Jahren in der Stadt entstehen. Zu prüfen ist, ob eine Einbindung in ein pädagogisches Museumskonzept möglich ist. Sollte das Projekt „Freizeittreff für Mädchen“ nicht umgesetzt werden, könnte ein Aufleben des Museumscafés inklusive Museums-Shop ein Alternative darstellen. Ebenfalls denkbar ist die Nutzung der leerstehenden Räume für Teile der Präsenzbibliothek des Museums.

5. Johanniskirche am Johanniskirchplatz

Hierbei handelt es sich um die ehemalige Franziskanerkirche St. Johannis, erbaut am Ufer der Havel um 1250-70. Sie wurde in den Jahren 2012 bis 2013 saniert. Sie diente während der BUGA 2015 als Blumenhalle und wird seither saisonal für Veranstaltungen und Ausstellungen genutzt. Die Johanniskirche ist als Baudenkmal der Öffentlichkeit dauerhaft zugänglich zu machen. Sie ist Teil der reichen Denkmallandschaft der Stadt und hat für sich selbst genommen bereits Besichtigungswert. Insbesondere die neu entdeckten gotischen Gemälde im Chor sind sehenswert.

Die Kirche soll weiterhin auf Grund ihrer großen Grundfläche ein Ort für wechselnde Ausstellungsprojekte und große Installationen sein. Eine öffentliche Toilette im Gotischen Haus mit Zugang von der Johanniskirchgasse ist vorhanden.

- **Wechselausstellungen**
Saisonal nutzbar, z.B. mit Wechselausstellungen moderner Kunst und Kunst aus dem Fundus, sowie für andere Ausstellungsprojekte und Installationen.
- **Veranstaltungen**
Das Kirchenschiff ist auch für Veranstaltungen außerhalb eines musealen Betriebes gut nutzbar.

Die im folgenden genannten „Bausteine“ der musealen Standorte sind nicht in Trägerschaft der Stadt und sollten dennoch an der Vernetzung teilhaben:

6. Bürgerhaus Bäckerstraße 14 (Die Altstädter)

Das im Jahre 1408 erbaute Gebäude ist das älteste bekannte Fachwerkhaus der Mark Brandenburg. Der Verein „Die Altstädter“ nutzt das alte und denkmalgerecht sanierte Haus als Bürgerhaus für die verschiedensten Aktivitäten. Die Nutzungsbindung läuft in 2024 aus, hier sollte dringend eine Verlängerung der Nutzung angestrebt werden. Die Ausstellungsräume im Obergeschoss werden von Sammlern und Künstlern für verschiedene Ausstellungen genutzt. In der gotischen Stube sind Ackerbürgergerätschaften aus den vergangenen Jahrhunderten ausgestellt. Der Veranstaltungsraum (56 m²) kann extern angemietet werden.

- **Besichtigung von Räumlichkeiten und des Ständerfachwerks**

Im Obergeschoss kann man eine Kammer besichtigen, die aus gotischer Zeit stammt und nur wenig Veränderungen erfahren hat. Die Konstruktion des Ständerfachwerks ist noch gut ablesbar. Diese alte Konstruktionsweise wurde bereits im 16. Jh. aufgegeben und durch die Stockwerksbauweise ersetzt. Sie ist nur noch sehr selten zu finden. Fast alle Hölzer sind bauzeitlich, also über 500 Jahre alt.

- **Ausstellungsräume**

Die Ausstellungsräume im Obergeschoss sollten weiterhin für verschiedene Ausstellungen genutzt werden, z.B. von Sammlern und Künstlern

7. Fahrradmuseum in der Rathenower Straße 8

Der Sammler Günter Bauch betreibt ein Fahrradmuseum mit raren Exemplaren aus Brandenburger Fabrikationen, wie Excelsior, Corona, Kondor, Alexander, Hermann Gentz, Recordia, Europa, Libelle, Trommler. In seinem Museum darf man selbst entdecken, Fragen stellen, sich wundern, ausprobieren. Das Fahrradmuseum sollte unbedingt einbezogen werden.

8. St. Gotthardtkirche

Die Pfarrkirche St. Gotthardt ist eines der herausragenden Gebäude in der Altstadt, mit romanischen und gotischen Bauteilen. Mit seiner vielfältigen und reichen Innenausstattung (u.a. Wagner-Orgel von 1736) gehört sie zu den eindrucksvollsten Sakralbauten der Mark Brandenburg. Hier befindet sich auch die seltene Darstellung eines Einhorns auf einer spätmittelalterlichen Tapiserie.

Exkurs: Altstädtischer Markt als „Erlebnisplatz der Altstadt“ in das Museumsquartier einbeziehen

Die Nutzbarkeit von öffentlichen Räumen und somit auch der Erfolg eines Museumsquartiers hängt maßgeblich vom zukünftigen Verkehr in der Altstadt ab. Die Unterbindung des Kfz-Durchgangsverkehrs schafft die notwendigen Freiräume zur Belebung und Attraktivierung der Altstadt. Der Verkehrslärm reduziert sich merklich, Fahrrad- und Fußverkehr werden sicherer. Menschen macht es zunehmend mehr Freude Plätze zum Verweilen zu nutzen. Dies wird besonders deutlich für den derzeit durch ein Verkehrsaufkommen von täglich knapp 8.000 Fahrzeugen hoch belasteten Altstädtischen Markt. Ein Unterbinden des Kfz-Durchgangsverkehrs würde laut aktuellen Untersuchungen des Dresdner Gutachters IVAS das Aufkommen auf rund

1.800 Fahrzeugen reduzieren.⁸ Wird neben der Unterbindung des Kfz-Durchgangsverkehrs auch das Parken am Altstädtischen Markt unterbunden, ergeben sich komplett neue Freiräume zur Gestaltung dieses einmaligen *Erlebnisraumes der Altstadt*.

Der Altstädtische Markt kann sowohl wichtiger Bestandteil des Museumsquartiers mit Kunstobjekten und musealen Exponate als auch als Freifläche für temporäre Installationen (z.B. Spielgeräte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene) oder Events (z.B. Street Food). Wird für die Radfahrer die Befahrbarkeit der Straßen durch den teilweisen Austausch des vorhandenen Belages gegen geschnittene und gestockte Pflaster verbessert, dann erhält der Altstädtische Markt für Touristen (siehe Storchennradweg) sowie Bewohner*innen aus dem Umland (siehe VEP 2018: Route IX: Brielower Ausbau - Neustädtischer Markt) einen deutlich höheren Zulauf als bisher, wovon Museen und Gewerbe profitieren. Es entsteht ein sich gegenseitig verstärkendes System.

Nachrichtlich: Museale Angebot im Stadtgebiet außerhalb der Mittelalterlichen Altstadt

Die Museumslandschaft der Stadt ist vielfältig. Der Vollständigkeit halber seien die einzelnen Angebote hier aufgeführt um darzustellen, wie sich die kommunalen Museen in diese Landschaft einbetten:

- Steintorturm: Die vorhandene Ausstellung im Steintorturm und die Aussichtsmöglichkeit sollten erhalten bleiben.
- Industriemuseum (SM-Ofen 12 und Stahlproduktion, Brennaborfahrzeuge, Alltagskultur)
- Landesmuseum für Ur- und Frühgeschichte im Paulikloster mit der Ur- und Frühgeschichte des Landes Brandenburg
- Dom und Dommuseum: Baudenkmal Dom und Museum Kirchengeschichte, Gewänder, Sakralkunst
- Kirchen: St. Katharinen, Nikolaikirche, St. Pauli: Romanische und gotische Baudenkmale, Ausstattung, Glasmalerei, Orgeln
- Historischer Hafen: Am Packhofufer, historische Schiffe

Gedenkstätten:

- Gedenkstätte für die Opfer der Euthanasie-Morde am Nicolaiplatz
- Gedenkstätte Zuchthaus Brandenburg-Görden: Anton-Saefkow-Allee

⁸Variantenuntersuchung zur Verkehrsberuhigung in der Altstadt Brandenburg an der Havel, Ingenieurbüro für Verkehrsanlagen und -systeme (IVAS), Dresden, 19. Juni 2020

Smart City: Schwerpunktaktivitäten zum Aufbau und Betriebs des Museumsquartiers als Erlebniswelt mit Kreativ- und Museumslabor

Es könnten verschiedene Aktivitätsbereiche entwickelt werden. Beispielhaft seien hier genannt:

- Konzeption für Aufbau und Betrieb eines zusammenhängenden Netzes fußläufig leicht erreichbarer Museumsstandorte in der Altstadt mit Meilensteinplan
- Digitale Aufbereitung der Sammlungsbestände, mit vertiefenden Informationen zu den Objekten u.a. auf einer Website, in einer App, in Lernkursen oder als Spiel
- Digitalisierung von Arbeitsabläufen, mit Auswirkungen auf Personal, Infrastruktur und Sicherheitsdienste
- Digitale Vermittlung mit konkreten Umsetzungsansätzen für Einsätze je Standort, u.a. mit Einsatz von augmented reality und virtual reality, gamefication-Ansätzen, Interaktionstischen
- Virtual Reality-Touren zwischen den Standorten für verschiedene Nutzergruppen
- Vorbereitung der ersten Schritte: quick wins durch den Einsatz bestehender digitaler Technologien und die Öffnung erster Standorte für die Öffentlichkeit
- Erarbeiten einer digitalen Beteiligungs- und Kommunikationsstrategie
- digitale Stadtführungen

Auch hier gilt: Die Welt muss nicht neu erfunden werden. Vielmehr muss Bestehendes (ausgereifte Technologien, Anschauungsmodelle, Prototypen, Quellcodes) auf die Bedürfnisse des Quartiers adaptiert werden. So stellt das Verbundprojekt *museum4punkt0* seine digitalen Prototypen und Begleitdokumente anderen Kultureinrichtungen teilweise kostenfrei zur Verfügung.⁹ Für die Anpassung der digitalen Muster, die notwendigen IT-Infrastrukturen sowie für ein Hosting und Wartung fallen Kosten an.

⁹Siehe unter: <https://www.museum4punkt0.de/was-entsteht/>; abgerufen am 07.12.2020

Der Prozess ist Teil des Plans: Umsetzung in mehreren Schritten

Der Aufbau eines zusammenhängenden Netzes fußläufig leicht erreichbarer Museumsstandorte in der Mittelalterlichen Altstadt erfolgt nicht über Nacht. Es ist ein langfristiger Prozess in mehreren Phasen, jeweils abhängig vom Stand wichtiger Entscheidungen:

1. **Startphase 2021:** Museale Nutzung des Frey-Hauses und des Gotischen Haus. Die technischen Voraussetzungen (z.B. Zugänge) inklusives Sicherheitskonzept am Gotischen Haus für geführte Gruppenbesuche können kurzfristig geschaffen werden.

Die inhaltlichen Planungen inkl. Auftragsvergabe für eine hochwertige Ausstellung im Ratskeller sollten begonnen und abgeschlossen, die Abstimmungen mit Herrn Bauch vom Fahrradmuseum für einen Einbezug in das kommunale Museumskonzept (u.a. zu Öffnungszeiten, Zugängen, Einnahmenaufteilungen, Vertragsbedingungen) geführt werden.

- a. ? Betrifft das a. Durch erste Projektbearbeitungen für ein umfassendes digitales Museumskonzept und/oder für Einzelausstellungen in den Räumlichkeiten des Gotischen Haus oder im Erdgeschoss des Altstädtischen Rathauses sollte das Museum Lab zum Leben erweckt werden. Hierbei ist die Community *Havel Valley* mit einzubeziehen.

Über eine Bürgerveranstaltung (Hearing) sollten die Bürger*innen, Gewerbetreibende und die weitere interessierte Öffentlichkeit über die Grundidee des Kreativ- und Museumslabors informiert werden. Die Akteure sind dabei als Nutzer und Expert*innen zu betrachten.

Einbinden des Vorhabens in den Smart City-Antrag der Stadt zur Ko-Finanzierung. Weitere Möglichkeiten für Zuwendungen von Land und Bund bzw. von Stiftungsgeldern sollten geprüft werden.¹⁰

2. **Ausbauphase 2022-2024:** In 2022 könnte eine erste Ausstellung im Altstädtischen Rathaus eröffnet werden. Die zukünftige Rolle des Bürgerhauses der Altstadt ist mit dem Eigentümer der Immobilie und dem Verein „die Altstädter“ zu klären. Bei einer positiven Rückmeldung können die Räumlichkeiten als Teil des Museums Labs sowie als Ausstellungsräume genutzt werden. Kleinere Wochenend-Events im Gotischen Haus und/oder im Bürgerhaus z.B. für Hackathons sowie mindestens ein größeres Event in der Johanniskirche (mit jeweils inhaltlichem Bezug zum Museumskonzept) sollten durchgeführt werden. Grundsätzlich sollten die Beteiligten Freiräume erhalten, ihre Arbeitsergebnisse, die im Rahmen des Kreativ- und Museumslabors entstehen, zu präsentieren und „auszuprobieren“. Diese Räumlichkeiten sind vorzuhalten.
3. **Sanierungsphase des Frey-Hauses 2024-2027:** Bis zur Sanierungsphase muss sich das Creative & Museum Lab in der Altstadt etabliert haben. Wichtige museale Ausstellungsstücke werden auf andere Räumlichkeiten in der Gesamtstadt Brandenburg verteilt.
4. **Vollumfänglicher Betrieb des Frey-Hauses ab 2028:** (Wieder)Eröffnung des Frey-Hauses als Kern eines leistungsfähigen und innovativen Museumsquartiers im Rahmen der

¹⁰In der Startphase (Jahr 2021) dürften die kommunalen Haushaltsmittel ausreichen, zur Gesamtfinanzierung eines Museumsquartiers als Creative & Museum Labs hingegen nicht. Eine Akquise von Drittmittel ist notwendig. Durch den Einbezug der THB Brandenburg als Konsortialpartner könnten neben den üblichen Fördermittelprogrammen für Kommunen (z.B. Lebendige Zentren) auch Zugänge zu Forschungs- und Innovationsprogrammen geschaffen werden.

Akteurslandschaft: Breit gefächert und intrinsisch motiviert

Das Vorhaben ist systemisch orientiert und betrifft mehrere Bereiche und somit eine breite Akteurslandschaft. Hierbei sind zu nennen (nicht vollständig):

- Stadtverwaltung: Fachbereich Kultur und Museum
- Stadtverwaltung: Fachbereich Wirtschaftsförderung
- Stadtverwaltung: Fachbereich Stadtentwicklung und Verkehr
- Digitalbeirat
- Ausschuss für Kultur, Bildung und Sport
- Ausschuss für Stadtentwicklung, Umwelt und Verkehr
- Technische Hochschule Brandenburg (Wissenschaftler, Lehrkräfte, Studierende, Transferzentrum)
- Vereine, u.a. die Altstädter
- Initiativen, u.a. Havel Valley
- Privatpersonen, u.a. Günther Bauch (Initiator und Betreiber des Fahrradmuseums)
- Stadtmarketing

Die politischen Fraktionen sind durch die jeweiligen Ausschüsse sowie dem Digitalbeirat eingebunden. Die Akteure sollten nicht nur im Rahmen konkreter Projekte sondern strukturiert in einem koordinierten Gesamtprogramm zusammenarbeiten, mit entsprechenden Kommunikationskanälen und attraktiver Öffentlichkeitsarbeit. Hierzu bedarf es der Schaffung einer geeigneten Organisationsstruktur. Empfohlen wird, diese aufgrund der fachbereichsübergreifenden Ausrichtung beim Oberbürgermeister zu verankern.

Vorteile eines systemischen Ansatzes: Gegenseitige Stärkung

Ein systemisch orientiertes Umsetzungsprogramm hat mehrere Vorteile, u.a.:

- Es geht nicht alleine um isolierte Wirkungen eines einzelnen Stadtmuseums, sondern um volkswirtschaftliche Effekte im allgemeinen sowie Effekte für Stadt-, Raum-, Verkehrs- und Wirtschaftsentwicklung im speziellen.
- Maßnahmen werden nicht isoliert, sondern gebündelt im Rahmen von fachübergreifenden und komplexeren Projekten umgesetzt. Dies bewirkt nicht nur ein besseres Verständnis über die Gesamteffekte von Maßnahmen, sondern spart Kosten und erhöht die Wirkungsgrade.
- Konkret werden keine teuren und nicht finanzierbaren Museumshäuser neu gebaut, bei denen nach Fertigstellung die operativen Kosten keine Freiheitsgrade mehr für eine Bespielung dieser Orte zulassen. Stattdessen liegt der Fokus auf der Nutzung bestehender Ressourcen.

- Knappe Finanzmittel der Stadt werden sinnvoll eingesetzt, indem Räumlichkeiten zwischen vermeintlich nicht kompatiblen Akteursgruppen (Museum, Gründer*innen, Studierende) geteilt werden (Sharing-Logik).
- Während der Zusammenarbeit verschiedener Akteure (Etablierte und Startups) mit vielfältigen Expertisen (hier: Museum und Kultur, Kreativ- und Digitalwirtschaft, Stadtentwicklung) ergeben sich neue Lösungen und Verfahren, die strukturiert erfasst und aufgenommen werden. Positive Impulse treten während des Prozesses und nicht erst bei einer Fertigstellung auf.
- Leerstände privater und kommunaler Unternehmen können durch den Einbezug bzw. die Anwerbung von Gründer*innen und Startups reduziert werden. Hierzu tragen Popup-Stores bei. In diesen Räumlichkeiten könnte die Akzeptanz der neu entwickelten digitalen Lösungen mit Kunden im Alltagseinsatz getestet werden (User Labs). Popup-Stores sind ebenso geeignet, jungen Gründer*innen und kleinen lokalen Anbieter*innen, die bisher eher nur im Online-Handel tätig waren, die Möglichkeit zu geben, zeitlich befristet (6 Wochen bis 6 Monate) ihre neuen Produkte stationär anzubieten.
- Im Laufe der Zeit entwickelt sich erfahrungsgemäß eine kreative Community in der Altstadt, die sich selbst befruchtet. Die Ergebnisse, Produkte und Angebote, die sich im Laufe der Zeit einstellen, können vorab nicht prognostiziert werden. Die Aufgabe der Stadtverwaltung sollte sein es, die kleinen und großen administrativen Themen zu lösen, die bei solchen Prozessen immer auftreten. Diese dürfen nicht zum „Showstopper“ werden.

Zum Abschluss:

Alleinstellungsmerkmale im kommunalen Wettbewerb schaffen

Die zu entwickelnde Digitale Agenda der Stadt mit einer Smart City Konzeption muss konkrete Nutzen stiften und verschiedene Schmerzpunkte der Stadt heilen. Einige dieser Herausforderungen sind allgemeiner Art und für nahezu jede Kommune gleich, wie z.B. die Digitalisierung der Verwaltung und Ihrer Abläufe. Einige andere sind spezifischer und können Alleinstellungsmerkmale im regionalen Wirtschafts- und Touristikwettbewerb zu anderen Städten schaffen. Der Aufbau eines Museumsquartiers in der mittelalterlichen Altstadt im Sinne einer Erlebniswelt mit einem Kreativ- und Museumslab als ein *Ort der Zukunft* gehört dazu.

Quelle / Bildnachweis der Grafik auf der Titelseite:

Eigene Darstellung unter Nutzung von:

- Stadtkarte: OpenStreetMap
- Logo Stadt Brandenburg: <https://stadtmuseum.stadt-brandenburg.de/>
- Visuelle Darstellung des Frey-Hauses: <https://icograms.com/>
- Grafik Digitales Museum: https://www.museum4punkt0.de/wp-content/uploads/2019/04/Headerbild_Teilprojekte_neu-gerendert_jpg-1400x467.jpg