



Projekt / Maßnahmen

Erlebniswelt Museumsquartier Altstadt





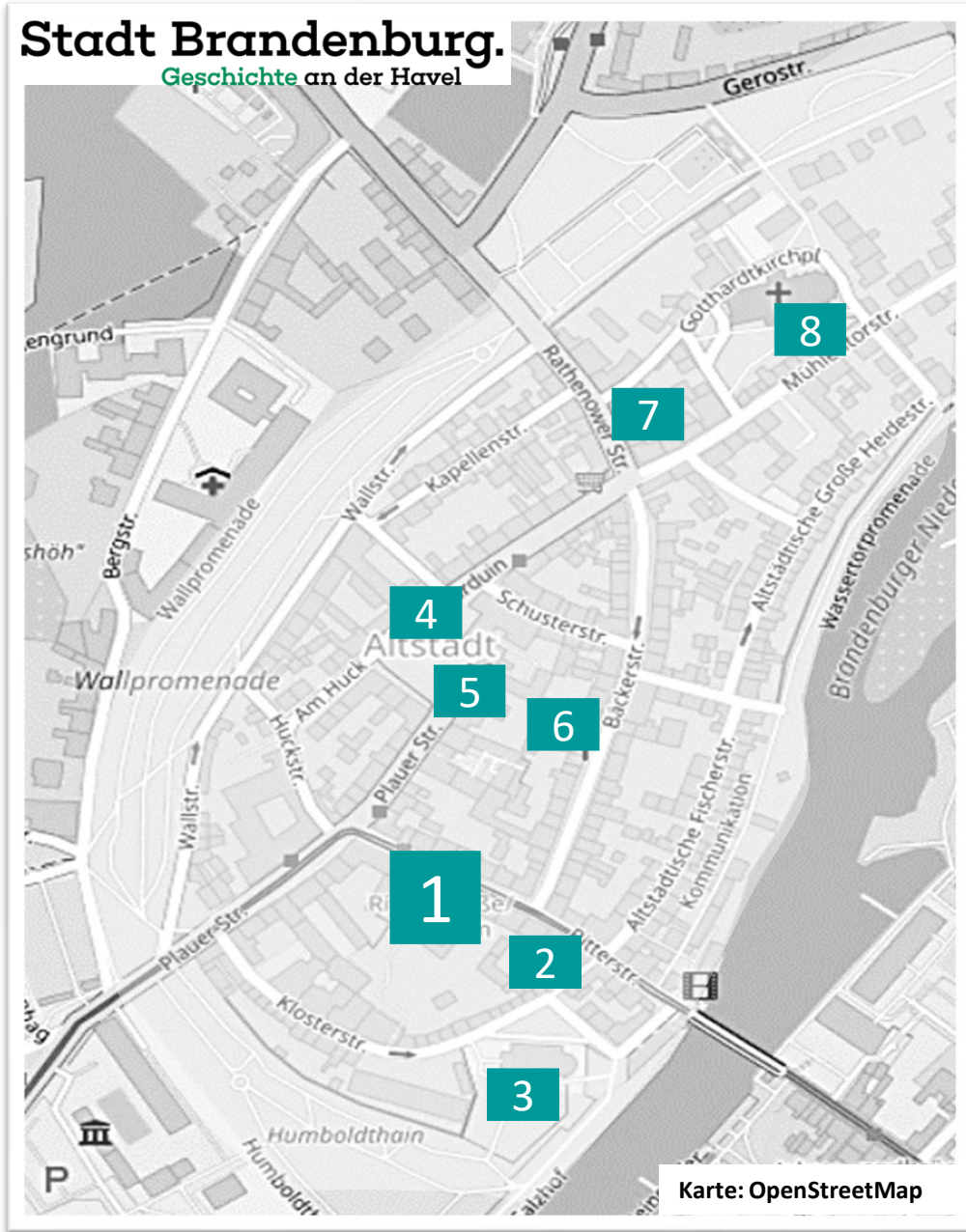
Frey Haus: als Hausmuseum und für Ausstellungen, z.B. zu Loriot, Spielzeug, Kunstsammlung, Bibliothek, Museums-Shop. Kern des Museumsquartiers **1**

Gotisches Haus: Vortragsraum und Museumspädagogik **2**



Johanniskirche: Saisonale Nutzung mit Wechselausstellungen. Ersatz für die Ausstellungsräume „Brennabor“ **3**

Altstädtisches Rathaus: Nutzung Erdgeschoss inkl. historischer Kelleranlage, Ratssaal, Ordonnanzhaus. Mit Schaudapot, Schatzkammer, Museums-Shop. **4**



Fouqué-Bibliothek: Einbezug des ehemaligen Café Udine, z.B. für museale Freizeitgestaltung (Alternative: „Museumscafé“) **5**

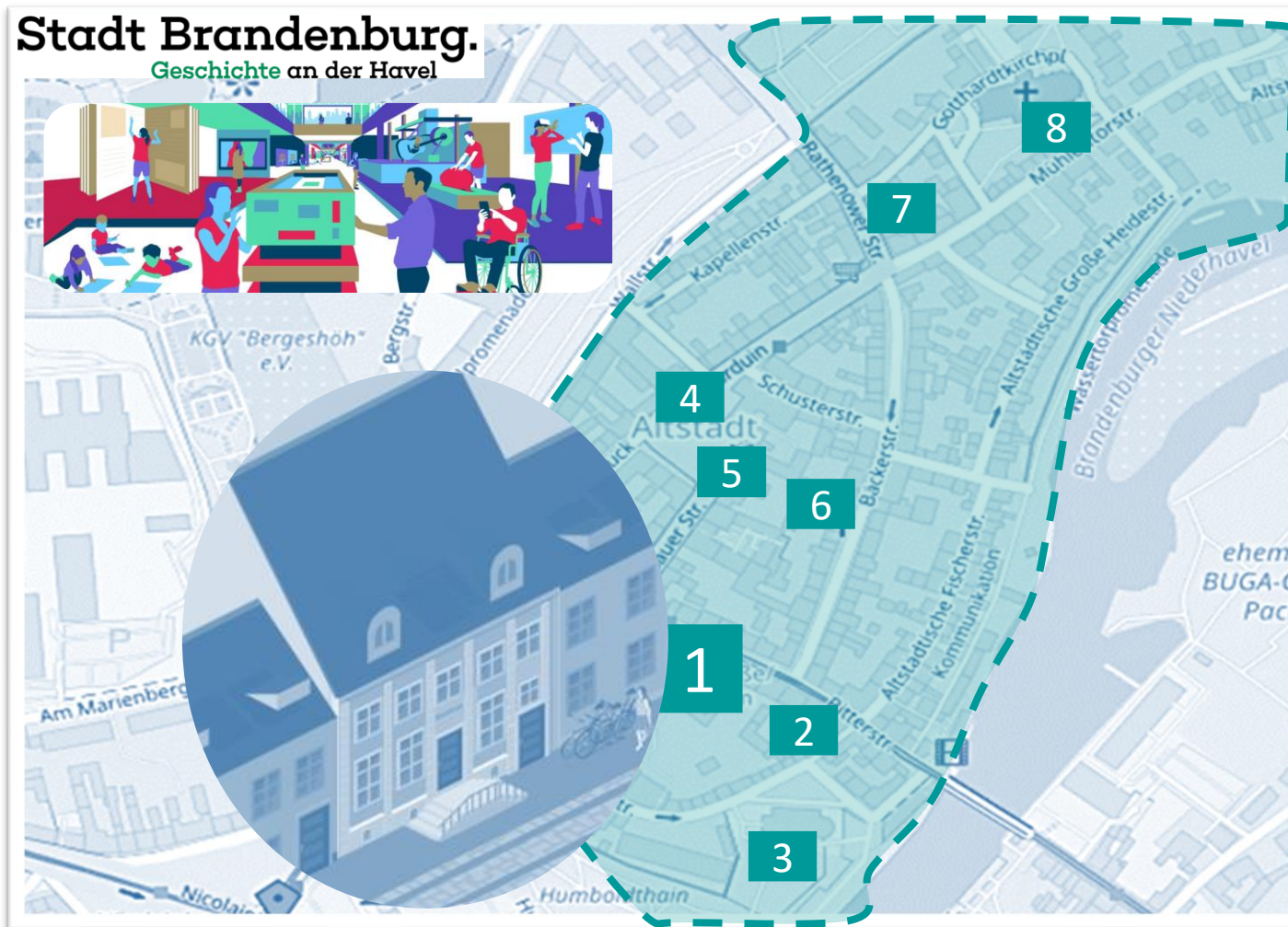


Bürgerhaus „Die Altstädter“: Einbinden als Hausmuseum mit wechselnden Ausstellungen und Veranstaltungen **6**

Fahrrad-Museum: Einbinden des vorhandenen und privat geführten Fahrradmuseums **7**



St. Gotthard: Einbinden als gotisches Baudenkmal, Ausstattung, Glasmalerei, Orgel u.a. **8**

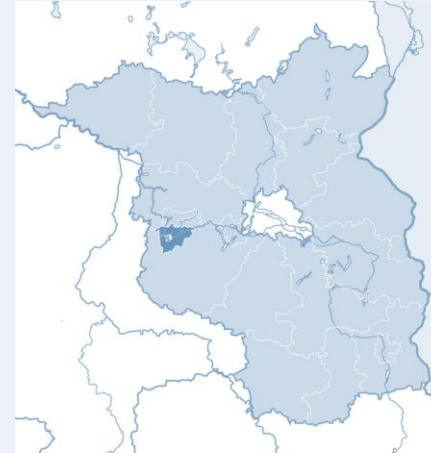


- Museumsquartier Altstadt als **Digitale (Erlebnis)Welt Brandenburg an der Havel** unter Einbindung der bereits vorhandenen Standorte mit ihren jeweils eigenen Ausstellungen und Themen sowie ihrer Wege zwischen den Standorten
- Stadtgeschichte wird neu erzählt: analog, digital aufbereitet, mit virtual reality und gamification-Ansatz
- Gesamtfläche der Altstadt fungiert als ein reales Kreativ- und Museumslabor unter Einbezug von Anlieger und Besucher zur Entwicklung neuer Bespielungsformen
- Ziel: Stärkung von Wirtschaft, Kultur, Bildung und Identitäten. Systemischer und partizipativer Ansatz
- Akteure aus verschiedenen Bereichen (Museum, Digitalwirtschaft, Studierende, Experten, startups Museumsnutzer, Bürger, Gewerbetreibende etc.) arbeiten im Lab kooperativ zusammen
- Räumlichkeiten werden genutzt für Hackathons, Design Thinking Workshops, Kultur & Wirtschaft. Die Johanniskirche wird zu einem digital aufbereiteten Ausstellungs- und Veranstaltungsort für museale Nutzungen sowie Startup- und Gründerevents

Stadt Brandenburg a.d.H.: Stufenweiser Transfer bis zur 1.100 Jahrfeier in 2028



Übertragbarkeit auf andere Kommunen



Stadtteil „Altstadt“ mit dem Leuchtturmprojekt Museumsquartier als Real- und Zukunftslabor für Smart City nutzen – Prozess und Ergebnisse auswerten

Ausweiten und Übertragen auf weitere Standorte in der Stadt BRB, z.B. Dom, Steintorturm, Industriemuseum, Plauer Schloss, Kirchmöser...

„Best Practice“ - Maßnahmen aus Brandenburg an der Havel für weitere Städte im Land Brandenburg nutzen

Stadt und Land Brandenburg als innovative Orte in Deutschland positionieren

JUPET Consulting

Dr. Jürgen Peters

Kapellenstraße 19

14770 Brandenburg an der Havel

+49(0)176 43670800

jpeters@jupet-consulting.de

www.jupet-consulting.de



Bildnachweis:

Wenn nicht anders angegeben,
liegen die Bildrechte bei der
JUPET-Consulting.

**Programm *Altstadtleben
Brandenburg Havel 2028***

www.altstadtleben-brandenburg.de

