

# InnoLab – 500 qm zeitgenössische Perspektiven

## Masterplan Pop Up-Ausstellungshalle in der Defensionskaserne

Redaktionsschluss: 24.08.2023



## **Impressum**

Redaktion

Kulturdirektion Erfurt

Verfasser  
Christian Horn  
Sarah Hertam

Redaktionsschluss: 28.08.2023

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	<b>4</b>
<b>1</b>	<b>Ausgangssituation und Zielstellung..... 5</b>
<b>2</b>	<b>Prozessdesign ..... 6</b>
2.1	Kulturdirektion .....7
2.2	Verwaltungsinterne Freigabe.....7
2.3	Stadtrat .....7
2.4	Workshop.....7
2.5	Dokumentation .....7
2.6	Zusammenfassung: Meilensteine des Prozessdesigns .....8
<b>3</b>	<b>Geschäftsmodell..... 8</b>
3.1	Programmformate .....8
3.2	Programmsteuerung ..... 12
3.3	Synergien ..... 13
3.4	Personal..... 14
3.5	Räume..... 15
3.5.1	Allgemeine Merkmale..... 16
3.5.2	Wegeführung für Besucher..... 16
3.5.3	Raumprogrammen detail..... 19
3.5.3.1	Obergeschoss ..... 19
3.5.3.2	Untergeschoss ..... 22
3.6	Finanzplan..... 24
3.6.1	Investition ..... 24
3.6.1.1	Ausgaben ..... 24
3.6.1.2	Einnahmen ..... 25
3.6.2	Betrieb ..... 25
3.6.2.1	Ausgaben ..... 25
3.6.2.2	Einnahmen ..... 27
3.7	Benchmark..... 27
3.8	Alleinstellungsmerkmale ..... 28
3.9	Zusammenfassung ..... 28
<b>4</b>	<b>Projektwerkstatt: Feinjustierungen ..... 29</b>
4.1	Aufbau des Workshops ..... 29
4.2	Expertisen der Workshopeteilnehmenden ..... 30
4.3	Ergebnisaufbereitung und Dokumentation..... 31
4.4	Kosten..... 31
<b>5</b>	<b>Forschungsliteratur..... 32</b>
5.1	Museum (Begriff, Geschichte, Kritik) ..... 32
5.2	Kulturgeschichte (Rollenmodelle, Öffentlichkeiten) ..... 32
5.3	Kreativitätstechniken & Dramaturgien ..... 33
5.4	Governance & Projektmanagement ..... 33
<b>Anlagen</b> .....	<b>36</b>
Anlage 1: Stadtratsbeschluss, POP UP Museum Petersberg, 08.03.2023 .....	36
Anlage 2: Benchmark .....	40
Anlage 3: Kostenrahmenrechnung .....	45

## Vorwort

Mit dem Stadtratsbeschluss vom 08.03.2023 (DS 0253/23) ist die Kulturdirektion Erfurt aufgefordert, ein Konzept für ein/e professionelle/s und auf Dauer eingerichtete/s Pop Up-Ausstellungshalle/ Pop Up-Museum in der Defensionskaserne auf dem Petersberg zu erstellen.

Die Zielstellung dieses Auftrages ist mit dem Wortlaut dieses Beschlusses eher grob definiert (s. Anlage 1). Mit ihrer konzeptionellen Untersetzung und im Zuge vieler Gespräche (s. 2 Prozessdesign) wuchs bei den Autorinnen und Autoren dieses Masterplans auch die Gewissheit, dass über die Zielstellung selbst (noch) unterschiedliche Vorstellungen existieren, dass sich das Vorhaben also mit unterschiedlichen individuellen „Bildern“ im Stadtrat, in den Fraktionen, in der Verwaltung und in der interessierten Öffentlichkeit verbindet: was eine Pop Up-Ausstellungshalle (oder ein „Pop Up-Museum“, wie in dem Stadtratsbeschluss benannt: zu dieser begrifflichen Modifikation erfolgt die Begründung im Masterplan) genau „ist“ oder „sein soll“, darüber muss sich nun mit der Arbeit an diesem Masterplan und in der Beschreibung des Geschäftsmodells (s. 3 Geschäftsmodell) eingehender verständigt werden.

Eine solche Streuung in den Vorstellungen vieler Beteiligten ist natürlich – allzumal das hier beschriebene Institutionsmodell neue und innovative Wege geht. Für Maßnahmen dieser Art gibt es keine Blaupause, auf die sich schnell und pragmatisch berufen ließe (s. 3.7 Benchmark). Auch deshalb ist ein breiter Verständigungsprozess erforderlich. Dieses Papier hat somit – neben dem originären Ziel der Darlegung üblicher Bausteine eines Masterplanes – im besonderen Maße auch den Anspruch, den Weg zu seiner Entwicklung nachvollziehbar zu machen.

Als Teil dieses weiteren Verständigungsprozesses hat die Kulturdirektion auch eine ergänzende Projektwerkstatt im ersten Halbjahr 2024 vorgesehen (s. 4. Projektwerkstatt).

Zugleich soll der hier vorgelegte Masterplan, auch wenn es ihn weiter zu diskutieren und zu justieren gilt, bereits jetzt die üblichen Anforderungen erfüllen, die an einem solchen gestellt sind: Er beschreibt die wesentlichen institutionellen Grundzüge und Kennzeichen (Governance, Agilität, Diversität), listet bauliche und finanzielle Voraussetzungen (Invest und Betrieb), macht vergleichende und kontextualisierende Perspektiven auf (Synergien, Benchmark, Alleinstellungsmerkmale). Er unterstreicht die besondere Relevanz des in ihm skizzierten neuen Modells einer Kulturinstitution für die facettenreiche Kulturlandschaft der Landeshauptstadt Erfurt. Er soll überdies darlegen, wie eine Kulturinstitution in ihrem öffentlich-institutionellen Selbstverständnis politische und ästhetische Vielfalt, neue mediale Dynamiken und wachsende gesellschaftliche Erwartungshaltungen der Mitbestimmung aufnimmt und verarbeitet. Der Pop Up-Ausstellungshalle käme somit auch ein Modellcharakter zu, der bundesweite und internationale Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen vermag.

# 1 Ausgangssituation und Zielstellung

Dieser Abschnitt umreißt die Ausgangssituation zur Ausarbeitung eines Konzeptes für eine professionelle und auf Dauer betriebene Pop Up-Ausstellungshalle in Erfurt sowie die damit verbundene allgemeine Zielsetzung.

Die Pop Up-Ausstellungshalle soll in der Defensionskaserne auf dem Petersberg realisiert werden.

Dieser neue kulturelle Ort soll der Erarbeitung und Präsentation von Ausstellungen zu drängenden Themen am Puls der Zeit (Gesellschaft, Politik, Umwelt etc.) dienen. Aktuelle Entwicklungen und Fragen sollen hier in einem Raumkomplex von gut 500qm aufgegriffen und bearbeitet werden, um sie in Ausstellungen zu präsentieren. Debatten, Diskurse, Hintergründe, Probleme und Hoffnungen unserer Zeit sollen dabei in wechselnden Ausstellungsformaten in Szene gesetzt sein. Die Ausstellungen können dokumentarischer, künstlerischer oder anderer Art sein.

Die Erarbeitung der Ausstellungen erfolgt im Gegensatz zu traditionellen Museumsstrukturen, die hierarchisch organisiert sind und deutlich breitere Arbeitsaufträge umfassen wie beispielsweise Sammlungsaufbau, -pflege und Forschung (s. Abschnitt 3.3 Synergien), durch sich regelmäßig neu formierende Teams (siehe Abschnitt 3.2 Programmsteuerung). Die Teams können sich aus sonst einzeln agierenden Akteurinnen und Akteuren, aus bestehenden Netzwerken oder z.B. aus Kooperationen bestehender Institutionen (z.B. Museen, Universitäten) bilden. Sie arbeiten für die Dauer dieses einen Projektes, i.e. eines *Ausstellungsprojektes*.

Der Anglizismus „Pop Up“, für den es im Deutschen keine hinreichende umgangssprachliche Entsprechung gibt, markiert den offenen Charakter dieses Arbeitens. Der Stadtratsbeschluss vom 08.03.2023 ist in der Beschreibung des Handlungsauftrages von diesem Begriff maßgeblich geprägt. Das Verb „Pop Up“ – im Englischen auch in der substantivierten Form als Kompositum geläufig, z.B. als Pop Up Store – lässt sich ins Deutsche mit „plötzlich auftauchen“, „auf Mausclick erscheinen“, „auf einen Sprung hinaufkommen“ übertragen. Menschen kommen also in einer Pop Up-Ausstellungshalle, in den Arbeitsräumen impulsartig und auch unerwartet zusammen, um diesen Ort als Lebensraum, Werkstatt, Experimentierraum, Innovationstreiber, als Ort des Wissenstransfers und im Ergebnis als Ausstellungsraum zu nutzen.

Originalexponate können in die Ausstellungen eingebracht werden, müssen aber keine dominierende Rolle spielen. Prioritär sind szenografische Ansätze für Ausstellungen gesucht, die im o.g. Sinne aktuelle Themen für eine breite Öffentlichkeit anschaulich und greifbar machen. U.a. sind dabei Instrumente des Grafikdesigns, der bildenden Kunst und technisch-medialer Art gefragt (s. 3.1 Programmformate).

Im Gegensatz zu einem (üblichen) Museum verfügt die Pop Up-Ausstellungshalle nicht über eigene Sammlungen. Sie ist ganz auf die agile, offene und netzwerkbasierte Ausarbeitung von Ausstellungen am Puls der Zeit ausgerichtet (s. 3.7 Benchmark, hier insbesondere: institutionsgeschichtliche Einordnung).

Workshop-Prozesse vor Ort und in den Ausstellungsräumen können Teil der Erarbeitung von Ausstellungen sein. D.h., dass die Programmierung der Pop Up-Ausstellungshalle auch um Projekte wirbt, die sich mit offenen Suchbewegungen für die Erarbeitung eines Themas und für die finale gestalterische Umsetzung dieses Themas in einer Ausstellung verbinden. Baulich sind dazu notwendige Vorkehrungen zu schaffen (Gemeinschaftsarbeitsraum, 24/7-Zugänglichkeit etc.; s. 3.5 Räume).

In der Verortung auf dem Petersberg kommt dem Vorhaben eine auch stadtplanerische Bedeutung zu: Es trägt zur weiteren Aktivierung dieses zweiten (nach der Altstadt) prominenten und herausragenden Areals der Landeshauptstadt Erfurt bei. Der Petersberg ist Bau- und Bodendenkmal von besonderer Bedeutung, er bildet ein auch im europäischen Vergleich wichtiges Denkmalensemble. Der neu gestaltete Petersberg ergänzt die Attraktion der mittelalterlichen Innenstadt um ein höher gelegenes, atmosphärisch starkes Areal, das sich zu einem zusätzlichen neuen Quartier für Kultur, Freizeitgestaltung und öffentliches Leben entwickelt (vgl. Rahmenplan Petersberg).

Dieser in der Kulturdirektion erarbeitete Masterplan geht dem Dezernat für Kultur und Stadtentwicklung (06) der Stadt Erfurt und im Anschluss dem Stadtrat der Stadt Erfurt zur weiteren Diskussion zu (s. 2 Prozessdesign). Mit Blick auf die Verabschiedung des städtischen Haushalts 2024/25 erfolgt die Einbringung in den Ausschuss für Bildung und Kultur der Stadt Erfurt im September 2023. Seine Implementierung soll einen Baustein in der fortzuschreibenden Kulturkonzeption als Rahmenplan für die kulturelle Entwicklung der Stadt Erfurt bilden.

## 2 Prozessdesign

Dieser Abschnitt stellt den Prozess vor, in dem der Masterplan für die Pop Up-Ausstellungshalle ausgearbeitet wird. Er nennt Prozessschritte, Zuständigkeiten und damit verbundene Aufgabenstellungen.

Das Konzeptdesign, aus dem dieser Masterplan hervorgegangen ist und innerhalb dessen er auch noch nachgeschärft werden wird, umfasst drei Phasen. Phase eins bestand in der Erarbeitung der mit dem Stadtratsbeschluss eingeforderten Konzeption durch die Kulturdirektion. Phase zwei ergibt sich aus der folgenden Einbringung und ggf. Diskussion dieser Ergebnisse im Stadtrat. Phase drei sieht eine nochmals vertiefende Betrachtung und Feinjustierung der Organisationsstruktur in einer Projektwerkstatt vor, in der sich weitere Expertinnen und Experten mit ihren Expertisen einbringen (s. 4 Projektwerkstatt).

Die Ergebnisse aller drei Phasen sollen in einer Broschur final redaktionell aufbereitet und veröffentlicht werden. Für die zukünftige Arbeit und das Wirken der Pop Up-Ausstellungshalle bildet diese Dokumentation somit auch einen Kompass: Vision und Mission einer solcherart neuen Kulturinstitution sind hierin festgehalten.

## 2.1 Kulturdirektion

Das Amt 41 (Kulturdirektion) leistete den ersten Schritt zur Erstellung dieses im Stadtrat diskussionsfähigen Masterplanes für eine Pop Up-Ausstellungshalle. Der amtsinterne Arbeitsprozess lag mit der Federführung bei dem Kulturdirektor und der Abteilungsleitung Soziokultur/Kulturelle Bildung. Es wurde außerdem Expertise aus der Abteilung Kulturmanagement (Öffentlichkeitsarbeit) eingeholt und eine Rückkopplung im Leitungskreis des Amtes, insbesondere mit den Leitungen der Museen, vorgenommen. Es fanden weiterhin Begehungen der avisierten Räumlichkeiten in der Defensionskaserne sowie Gespräche mit dem Bauherrn und seinem Team statt.

Für die künftige Implementierung der Pop Up-Ausstellungshalle, u.a. die Zuordnung der Personalstellen und Aufgaben der Personalführung, ist eine Verankerung in der Abteilung Soziokultur/Kulturelle Bildung vorgesehen. Hier finden sich die größten Expertisen netzwerkbasierter und agilen Arbeitens in der Kulturdirektion versammelt, die für die Pop Up-Ausstellungshalle fruchtbar gemacht werden sollen. Wichtige Erfahrungen für Bauprozesse hat diese Abteilung zudem durch den Umzug der Künstlerwerkstatt gesammelt. Das Monitoring des Implementierungsprozesses liegt beim Kulturdirektor, der analoge Projektierungs- und Implementierungsmaßnahmen bereits begleitet hat.

## 2.2 Verwaltungsinterne Freigabe

Der Masterplan ist verwaltungsintern mit dem Dezernat für Kultur und Stadtentwicklung rückgekoppelt. Auf dieser Basis erfolgte die Freigabe zur Einreichung im Stadtrat (September 2023).

## 2.3 Stadtrat

Dieser Masterplan wird im den Ausschuss für Bildung und Kultur am 13.09.2023 vorgestellt.

## 2.4 Workshop

Dieser Masterplan bildet die Grundlage eines Workshops im ersten Halbjahr 2024. In diesem Workshop soll ergänzende Fachexpertise eingeholt werden (s. 4. Projektwerkstatt). Eine bereits in diesem Masterplan formulierte Matrix erforderlicher Expertisen der Workshopteilnehmenden (s. Abschnitt 4.2 Expertisen der Workshopteilnehmenden) ist Grundlage der Auswahl. Der Workshop ist budgetiert, um u.a. Teilnehmende in freiberuflicher Tätigkeit honorieren zu können.

## 2.5 Dokumentation

Für die folgende Implementierung der neuen Ausstellungshalle werden das Prozess-Design und die Ergebnisse in einer Broschur festgehalten. Redaktionell aufbereitet, soll diese in Druckform und digital zur Verfügung gestellt werden. Sie dient als Kompass für den Betrieb des Ausstellungsortes und als ein Baustein für dessen Markenführung. Fach- und

Schlussredaktion werden durch die Kulturdirektion übernommen. Die Druckfreigabe erfolgt in Rückkopplung mit dem Dezernat für Kultur und Stadtentwicklung.

## 2.6 Zusammenfassung: Meilensteine des Prozessdesigns

Die Meilensteine (Phasen) des Prozessdesigns stellen sich im Überblick wie folgt dar:

Aufgabenstellung	Akteur	Termin
(1) Entwicklung des Masterplanes im Auftrag der Stadt Erfurt	Kulturdirektion (Amt 41)	2. Quartal 2023
(2) verwaltungsinterne Freigabe	Dezernat für Kultur und Stadtentwicklung (06) Dienstberatung OB	August 2023
(3) Einbringung des Gesamtkonzeptes in den Stadtrat	Stadtrat	September 2023
(4) Feinjustierung in Workshop	A41 mit Teilnehmenden des Workshops	1. Halbjahr 2024
(5) Fach- und schlussredaktionelle Aufbereitung der Workshopergebnisse zur Komplettierung des Masterplanes; Dokumentation (print/online)	A41	2. Halbjahr 2024

## 3 Geschäftsmodell

Dieser Abschnitt stellt das Konzept für die neue Ausstellungshalle in allen ihren wesentlichen Aspekten vor. Neben der Beschreibung des kulturellen Angebotes werden betriebliche Voraussetzungen (Raumprogramm; Invest- und Betriebskostenrechnung) erläutert. Ein besonderer Akzent liegt auf der Beschreibung innovativer Governance.

### 3.1 Programmformate

Die Themenfindung und Ausstellungsentwicklung soll sich grundsätzlich in offenen Arbeitsprozessen (work-in-progress) vollziehen. Dafür sind agile und offene Entscheidungsumgebungen zu etablieren. Neben der entsprechenden baulichen Einrichtung der genutzten Flächen in der Defensionskaserne liegt der eigentliche Schlüssel zum Erfolg in der entsprechenden Organisationsstruktur.

Die Organisationsstruktur soll Kreativität und Diversität nicht nur ermöglichen, sondern als kennzeichnende Arbeitsweise (modus operandi) sicherstellen. Es wird ausdrücklich von Autorisierungsprozessen Abstand genommen, die – wie seit der Ausbildung der bürgerlichen Institution „Museum“ üblich – hierarchischer Gestalt sind und sich im Personaltableau u.a. durch Generaldirektoren, Direktoren und Kuratoren, die „hausintern“ entscheiden, verkörpert finden (vgl. Tyradellis, Daniel: Müde Museen, 2014; Grasskamp,



Walter: Das Kunstmuseum, 2016). Anstelle dessen sollen öffentliche, modulare und/oder netzwerkbasierte Entscheidungsprozesse installiert werden (s. 3.2 Programmsteuerung). Der somit definierte genetische Code für das Handeln und Wirken einer Hausleitung besteht vor allem in deren Kommunikations- und Moderationstätigkeit. Diese soll systematisch Kreativität, ästhetische Diversität sowie eine größtmögliche Teilhabe an der Entstehung von Ausstellungen befördern und Autorisierungsprozesse dazu moderieren. In der Entstehung von Ausstellungen und unter den Machenden ist eine größtmögliche Vielfalt im Hinblick auf Alter, Geschlecht, sozialem oder kulturellem Hintergrund das Ziel.

Die vor Ort agierenden Akteurinnen und Akteure formieren sich projektbezogen in Teams (Einzelpersonen, Netzwerke, kooperierende Institutionen o.Ä.). Bei den tätigen Personen kann es sich um Laien („Experten des Alltags“, zur Begriffsprägung s. Dresse, Miriam/Malzacher, Florian (Hg.): Experten des Alltags. Das Theater von Rimini-Protokoll, Berlin 2007), kommende Professionelle (z.B. Studierende) oder Professionelle (Wissenschaft, Kunst, Kultur, Medienwirtschaft etc.) handeln. Bei den sich einbringenden Institutionen kann es sich um öffentliche Einrichtungen (z.B. Universitäten, Museen, Stiftungen), gemeinnützige Träger (z.B. Vereine), private Unternehmen und Weitere handeln.

Die Präsentationen bzw. Ausstellungen sollen mehrwöchig kostenfrei öffentlich zugänglich sein.

Da die Ausstellungsprojekte im work-in-progress entwickelt werden, sollen jährlich grundsätzlich acht Monate für den öffentlichen Ausstellungsbetrieb vorgesehen sein. Die verbleibenden vier Monate, in welchen die Ausstellungsbereiche nicht zwingend öffentlich zugänglich sind, sind den üblichen Zeiträumen des Ausstellungsbaus, vor allem aber auch dem work-in-progress der Ausstellungsentwicklung vorbehalten. Selbstverständlich steht es den Machenden aber auch frei, die Räume bereits innerhalb dieses work-in-progress für die Öffentlichkeit aufzustellen und somit unmittelbare Einblicke in die Entstehung von Ausstellungen zu geben.

Die Projekte können durch Veranstaltungen (Talks, Filmvorführungen, Konzerte, Performances o.Ä.) und Vermittlungsangebote (Workshops, Führungen, offene Werkstätten etc.) ergänzt werden.

Die Ausstellungen können auch als „fliegende“ Konzepte realisiert werden, indem sie mobil oder an anderen Orten in Erfurt installiert werden.

Programmformate für die Ausstellungshalle können damit also ganz unterschiedlicher Natur sein. Es kann nicht ausdrücklich genug betont werden, dass der gängige museale Anspruch, seine eigenen Sammlungen oder diejenigen anderer Häuser oder Sammlerinnen und Sammlern zu zeigen, in dieser „Ausstellungshalle“ nicht im Vordergrund steht. Zum einen, weil, wie beschrieben, keine eigenen Sammlungen vorhanden sind. Zum anderen aber – und dies ist der entscheidende Punkt –, weil Ausstellungen mitnichten auf das Präsentieren von Originalexponaten abgestellt sein müssen. Visualisierungsstrategien – und somit auch der Prozess des Schauens – können sehr unterschiedlicher Natur sein.

Beispiele für solche Ausstellungsformate sind vielfältig. Dem Ideenreichtum soll in diesem Papier nicht vorgegriffen sein. Doch zum Zwecke der Veranschaulichung sollen drei illustrierende Beispiele genannt sein.

### 1. Objekt und Ton

Die Kombination der Schau von Objekten mit Toninformation ist im Ozeaneum (Stralsund) als Höhepunkt einer der erfolgreichsten Museumsneugründungen der letzten zwei Jahrzehnte in Deutschland aufwendig inszeniert. Das Ozeaneum hat seit seiner Eröffnung vor 15 Jahren über 8 Mio. Besucher begrüßt. Das Modell der Kombination von Exponat und Hörspiel praktiziert es in einer Halle mit Wale in Originalgröße, welche zu den eingespielten Erzählungen entsprechend beleuchtet werden. Das Publikum folgt diesen ca. 20-minütigen Inszenierungen in Liegestühlen.



Besucher des Ozeaneums während einer Ton- und Lichtinstallation zum Leben der Wale. (Foto: Christian Horn)

### 2. Kommunikationsdesign als Aha-Effekt

Ein weiterer Ansatz für ein Ausstellungsprojekt kann die offensive und ausschließliche Aufbereitung eines Themas mittels eines Kommunikationsdesigns darstellen. Komplexe Inhalte stehen plötzlich „glasklar“ vor Augen. In diesem Fall wird von Objekten – gleich ob im Original oder als Nachbildung – ganz Abstand genommen. Methoden der grafischen Veranschaulichung komplexer Sachverhalte werden zur Kunst sui generis erhoben. Experten solcher Visualisierungen finden sich z.B. beim Katapult-Magazin.

**Wären Nichtwähler  
eine Partei, wäre sie  
hier stärkste Kraft**



**KATAPULT**

*jeweils letzte Parlamentswahlen auf nationaler Ebene*

Quelle: eigene Recherche  
© 2021 KATAPULT

### 3. Mehr Zukunft im Museum!

Warum widmen sich Museen gleich welcher Art (Geschichts-, Kunst-, Naturkundemuseen) eigentlich weit überwiegend dem, was ist oder war, in Ausnahmen aber nur dem, was sein könnte? Wer oder was hindert Museen, sich nicht viel stärker auch mit Zukunftsentwürfen auseinanderzusetzen und diese in Szene zu setzen? Sicherlich gibt es hierfür verschiedene Erklärungen, die geistesgeschichtlicher, erkenntnistheoretischer und auch institutionsgeschichtlicher Art sind. Fürstliche Wunderkammern oder das städtische Geschichtsmuseum (Ratschatz) bilden, historisch betrachtet, Legitimationsinstrumente von Herrschern oder Stadtgesellschaften, wozu gesammelte materielle Reichtümer – als Form des Machtbeweises – ausgestellt werden. Kunstmuseen verfügen über Sammlungen und erarbeiten Ausstellungen auch in Abhängigkeit eines Kunstmarktes, dessen Mechanismen ihrem eigenen Tun zeitlich vorgelagert sind. Ihr Tun ist somit dem Wesen nach eine Schau in die Vergangenheit. Die hier skizzierte Pop Up- Ausstellungshalle löst sich hingegen von den (auratisch aufgeladenen) Original-Exponaten und ihren Zeitstellungen. Sie gewinnt dadurch Freiheit, den Blick in die Zukunft zu richten. Ein starkes Beispiel hierfür ist das FUTURIUM (Berlin), dessen Formate auch für das hier vorgestellte Konzept der Pop Up-Ausstellungshalle Inspiration liefern.

VERSCHIEDENE ZUKÜNFTEN ENTDECKEN

## WIE WOLLEN WIR LEBEN?

Die Ausstellung im Futurium stellt unterschiedliche Zukunftsentwürfe vor und diskutiert sie: Wie möchten wir künftig arbeiten und wohnen? Welche Technologien nutzen wir und wie setzen wir sie ein? Wie erfüllen wir unsere Bedürfnisse, ohne der Natur noch mehr zu schaden? Wie wollen wir zusammenleben? Wir bewegen uns in einem großen Spannungsfeld, wir setzen Schwerpunkte und wir handeln.



Foto: David von Becker

Experimente und Spiel, gepaart mit Haptik und Visualisierung prägen seine Ausstellungskonzepte. Besucherinnen und Besucher haben die Möglichkeit, eigenständig die interaktive Ausstellung zu erkunden und die dargebotenen Informationen zu verstehen. Auf Führungen oder Erläuterungen durch Mitarbeitende wird in der Vermittlung erstmal verzichtet. Das Hauptaugenmerk liegt darauf, dass die Ausstellungsinhalte und Objekte auf eine klare und leicht verständliche Weise präsentiert werden, so dass die Besucherinnen und Besucher sie intuitiv erfassen können.

### 3.2 Programmsteuerung

Für die Auswahl (Autorisierung) von Ausstellungsprojekten und -themen soll ein Portfolio von Mechanismen gefunden werden, das öffentliche Partizipation einschließt. So sind etwa digitale Votings oder öffentliche Battles, also Vorstellungen der Ideen auf einer Bühne und Abstimmung durch das Publikum, möglich. Über die genaue Ausgestaltung und Kriterien dieses Prozesses soll in der Projektwerkstatt vertiefend diskutiert werden.

Es sollen zudem Zeitfenster geschaffen werden, in denen bestehende Museumsinstitutionen den Ort als Experimentalraum nutzen können, darunter die Museen der Kulturdirektion.

Auf alle Fälle schwebt der Kulturdirektion vor, ein alternatives Autorisierungsmodell zu der Programmierung der vorhandenen Museen zu etablieren. D.h., die Entscheidungsbefugnis soll nicht bei der Leitung der Pop Up-Ausstellungshalle gebündelt sein. Vielmehr soll die Leitung die Implementierung und Durchführung der partizipativen Entscheidungsprozesse sicherstellen. Im weiteren Sinne fungiert die Leitung also eher als eine „Wahlaufsicht“ oder ein „Master of Ceremony“, die garantiert, dass die Spielregeln zur Themenfindung eingehalten sind (s. 3.4 Personal).

Ein derart offenes Modell der Programmierung, das die Programmierung auch einem öffentlichen Votum unterwirft, bedarf der Beschreibung klarer Spielregeln für Ausstellungsvorschläge, die einem öffentlichen Votum unterworfen werden. Projektteams müssen

gewährleisten, dass Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte, Faktentreue, wertschätzende Kommunikation und weitere Grundsätze des demokratischen, gemeinwohlbasierten Zusammentuns gewahrt sind. In den Vertragsdokumenten zwischen der Kulturdirektion und den Projektteams sind derart Verantwortlichkeiten zu adressieren. Es sind, für den Eskalationsfall, Sanktionsmaßnahmen zu definieren.

Die vor Ort agierenden Teams benötigen eine engagierte und absolut professionell agierende Anleitung. Die Tatsache, dass auf offenen Wegen neue Ausstellungsformate entwickelt werden, heißt nicht, dass hier im erweiterten Sinne „Sozialarbeit“ geleistet werden würde. Vielmehr gilt es, die Entstehung methodisch und im Ergebnis anspruchsvoller Ausstellungsformate sicherzustellen, wenngleich diese – wie jedes Experiment – auch scheitern können. Die Hausleitung muss daher eine hohe Expertise für Teamprozesse, für Kreativtechniken und Innovationsprozesse, für Diskurse und Themen der Zeit sowie für zeitgemäße Ausstellungsgestaltung mitbringen.

Die Programmierung soll experimentelle Formate fördern. Die neue Ausstellungshalle auf 500qm kann somit auch als Inkubator für neue Ausstellungskonzepte begriffen werden: mit Blick auf o.g. partizipative Programmierungs- und Autorisierungsverfahren (Governance), im Hinblick auf die Arbeitsweisen (work-in-progress) und die Ausstellungsergebnisse. Sie wäre damit in gleich dreifacher Hinsicht ein Forschungslabor, von dem Museen und andere Ausstellungsorte, darunter die Museen der Stadt Erfurt, im Hinblick auf die Prüfung innovativer Konzepte profitieren können (s. 3.3 Synergien).

Die Pop Up-Ausstellungshalle macht damit auch Ernst in der Reaktion auf gestiegene Bedarfe des diversen öffentlichen Dialoges, des interdisziplinären Arbeitens. Sie stellt den aktiven Beweis einer Stadt dar, dass gesellschaftlichen Umbrüchen auch Taten folgen, sich institutionell selbst neu zu erfinden, indem aus den Chancen und Möglichkeiten netzwerkbasierter Arbeitsmodelle und neuer Autorisierungsverfahren geschöpft wird. Sie koppelt die klassische Entscheidungsgewalt von Politik und Verwaltung (government) mit flexibleren Spielregeln eines Experimentalraumes und breiten Dialogprozessen mit Wissenschaft, Wirtschaft und der Zivilgesellschaft (governance).

### 3.3 Synergien

Für das so umrissene Konzept ergeben sich wesentliche Synergien am Kulturstandort Erfurt und innerhalb der Kulturdirektion:

- Alternative Formen der Ausstellungserarbeitung und -gestaltung sind in der Ausstellungshalle auch für die Erfurter Museen – in städtischer und anderer Trägerschaft – möglich. Bestehende Hindernisse (u.a. Zugänglichkeit, Sicherheit, konservatorische Anforderungen) und weitere Defizite (z.B. fehlende Co-Working-Räume) sind in der Pop Up-Ausstellungshalle behoben. Kunst- und kulturgeschichtliche Fragestellungen, Diskussionen neuer Umweltverständnisse (z. B. Bruno Latour: „Terrestrische“) können hier jenseits der bestehenden Trennungen der Häuser in eigens formierten Projektteams behandelt werden.
- Die Künstlerwerkstätten stehen als Werkstatträume für die Entwicklung von Präsentationen/Ausstellungsformaten zur Verfügung (Metallverarbeitung,

Holzverarbeitung, Spritz- und Lackierarbeiten, Fügeverfahren (Löten), Textilgestaltung, Keramik etc.).

- Grundsätzlich ist zu erwarten, dass eine bereits jetzt stark in Netzwerken und durch Festivalformate geprägte Erfurter Kulturszene mit dem neuen Experimentalraum des Ausstellungshauses weiter an Profil gewinnt: durch ihre dortigen Handlungsmöglichkeiten, durch den Ort als Schaufenster für ihr Schaffen und durch die Fähigkeit der Kulturdirektion, den Ort regional und überregional ins Gespräch zu bringen und sichtbar zu machen (Social Media, Pressearbeit, Netzwerkarbeit etc.).

Die hier umrissenen Synergien weisen damit auf das Potenzial der Ausstellungshalle hin, die Erfurter Kulturlandschaft *strukturell* zu stärken.

### 3.4 Personal

Vorgeschlagen wird ein Führungsteam aus zwei Personen, das mit einem Zeitbudget von insgesamt 1,5 VZÄ ausgestattet ist. Dieses Team hat drei wesentliche Tätigkeitsfelder: Moderation (Programmierung), Netzwerkarbeit (Finanzierungsmodelle), Verwaltung (Anleitung der Projektteams, amtsinterne Abstimmungen). Es stellt zudem die Schnittstelle zu Marketing und Öffentlichkeitsarbeit her: die eigentliche Umsetzung (Pressearbeit, Social Media, Werbemaßnahmen) erfolgt allerdings durch die Abteilung Kulturmanagement des Amtes 41 und, soweit Pressearbeit betroffen ist, in Zusammenarbeit an die Pressestelle der Stadt Erfurt. Das eigentliche Projektmanagement, d.h. die organisatorische und praktische Ausstellungsrealisierung inklusive des Ausstellungsbaus, ist nicht Aufgabe dieses Führungsteams. Diese Aufgaben liegen vollständig in den Projektteams selbst.

Die Aufgabenverteilung zwischen den beiden Positionen in der Hausleitung gestaltet sich wie folgt:

*Hausleitung (1 VZÄ):* Die Hausleitung ist federführend in der Moderation aller Entscheidungsprozesse für die Programmierung des Hauses. Sie leistet regionale, überregionale und ggf. auch internationale Netzwerkarbeit, um Akteurinnen und Akteure zur Realisierung von Ausstellungsprojekten zu gewinnen und um Förderkulissen (Förderprogramme) aufzubauen und zu pflegen. Sie verwaltet den Haushalt. In der Öffentlichkeitsarbeit ist sie das Gesicht des Hauses. Die Mitarbeiterführung des Hauses obliegt der Hausleitung.

*Projektkoordination (0,5 VZÄ):* Die Projektkoordinatorin/der Projektkoordinator gestaltet zusammen mit der Hausleitung die Entscheidungsprozesse zur Programmierung des Hauses praktisch aus (Online, Battles, Abstimmung der Nutzung von Zeitfenstern für andere Museen; s. 3.2 Programmsteuerung). Sie trägt die Hauptverantwortung im Projektmanagement dieser Abstimmungsverfahren. Sie steht zudem als Ansprechpartner für Teams zur Verfügung, welche schließlich vor Ort Ausstellungen entwickeln und einrichten. U.a. mit Blick auf ihre begrenzte zeitliche Kapazität bildet sie nicht die Schnittstelle zur Öffentlichkeitsarbeit der Kulturdirektion. Diese liegt bei der Hausleitung.

*Aufsichtskraft:* Für jährlich acht Monate öffentlichen Ausstellungsbetriebs (s. 3.1. Programmformate) wird eine Aufsichtskraft für sechs Tage in der Woche von 9.30h bis 18.30h

benötigt. Hieraus ergibt sich überschlägig (sechs Tage die Woche, Urlaubszeiten; 8 Monate Öffnungszeit) 1 VZÄ.

Aufgaben der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit werden durch das Amt 41 mit dem bestehenden Personalstamm in der Abteilung Kulturmanagement übernommen (respektive der Pressestelle der Stadt Erfurt).

Wie oben umrissen, liegt die eigentliche Ausstellungsumsetzung in Händen des Projektteams. Der – mehr oder minder aufwendige – Ausstellungsbau ist hier eingeschlossen. Da szenografische Lösungen ganz unterschiedlicher Art in dem Ausstellungshaus beabsichtigt sind, sind Bedarfe für gängige Aufgaben der Ausstellungsgestaltung, darunter Vitrinenaufbau (u.a. Geschichts- und Naturkundemuseen) und/oder Hängung von Gemälden (u.a. Kunstmuseen) grundsätzlich eher reduziert anzunehmen. Es ist vielmehr davon auszugehen, dass auch in der handwerklichen und künstlerischen Umsetzung der Ausstellungskonzepte sehr unterschiedliche Kompetenzen (Medientechniker, Bühnenbildner, Kommunikationsspezialisten, Innenarchitekten etc.) erforderlich sind und von den Teams fallbezogen eingebracht werden.

Gleichwohl ist eine Schnittstelle zu Fragen der Haustechnik mit zu bedenken. In Absprache mit dem Bauherrn und dessen Architekten sind dabei modulare Lösungen angedacht. D.h., es sollen einzelne und separiert schaltbare Stromkreise und Anschlussmöglichkeiten für variabel einsetzbare Technik vorinstalliert sein. Kabel werden flexibel ziehbar und in Schränken vorgehalten sein. Die Beleuchtungstechnik wird auf Schienen montiert sein und, wie in vielen Museen üblich, damit flexibel montierbar sein (s. 3.5.3 Raumprogramm en detail). Die Hausleitung wird hierin eingewiesen werden und den Projektteams diese technischen Voraussetzungen erläutern bzw. bereits in der Ausschreibung zur Nutzung der Räumlichkeiten diese technischen Features dokumentieren.

Vor diesem Hintergrund ergibt sich folgender Personalbedarf:

- 1 VZÄ wiss. Mitarbeiter, E13 (Leitung)
- 0,5 VZÄ Projektmanagement, E11 (Projektkoordination)
- 1 VZÄ Aufsichtskraft

### 3.5 Räume

In der Defensionskaserne soll auf zwei Etagen eine Gesamtfläche von 550 qm angemietet werden. Rund 400 qm sollen für Ausstellungszwecke zur Verfügung stehen, ergänzt um einen Co-Working-Space zur Entwicklung von Ausstellungsformaten, der ebenso für (kleinere) Veranstaltungszwecke oder als zusätzlicher Ausstellungsraum nutzbar sein soll. Die verbleibenden Flächen werden als Büroräume, Lager und für eine Küchenzeile genutzt bzw. bilden Wegeflächen.

Der Zugang erfolgt aus dem Erdgeschoss über ein Treppenhaus bzw. Aufzug (Barrierefreiheit) in das erste Obergeschoss, wo eine Flucht von fünf Ausstellungsräumen betreten wird. Am Ende dieser Etage leitet eine Treppe in das Erdgeschoss, wo sich Co-Working-



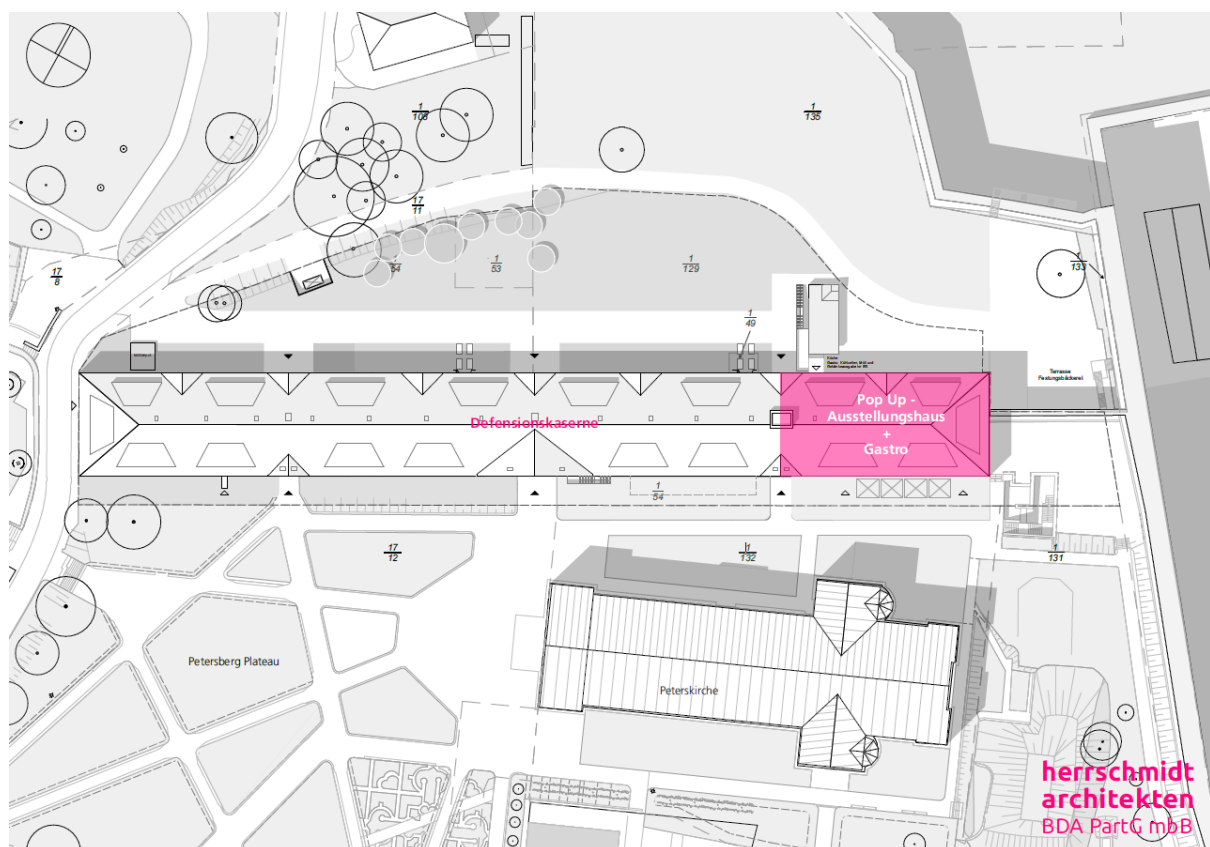
Space und eine angrenzende kleine Küche befinden. Der Co-Working-Space kann ebenso als Ausstellungs- oder Veranstaltungsraum genutzt werden.

Zwei Büros befinden sich im ersten Obergeschoss, ebenso eine Diensttoilette (Sanitärbereiche für Besucherinnen und Besucher sind im Kellergeschoss vorgesehen, wo diese auch den Gästen der Gastronomie der Defensionskaserne zur Verfügung stehen.) Flächen für Lagerräume befinden sich im ersten Obergeschoss und Erdgeschoss.

Unmittelbar an die Ausstellungsbereiche angrenzend, plant der Eigentümer ein gastronomisches Angebot im Erdgeschoss.

### 3.5.1 Allgemeine Merkmale

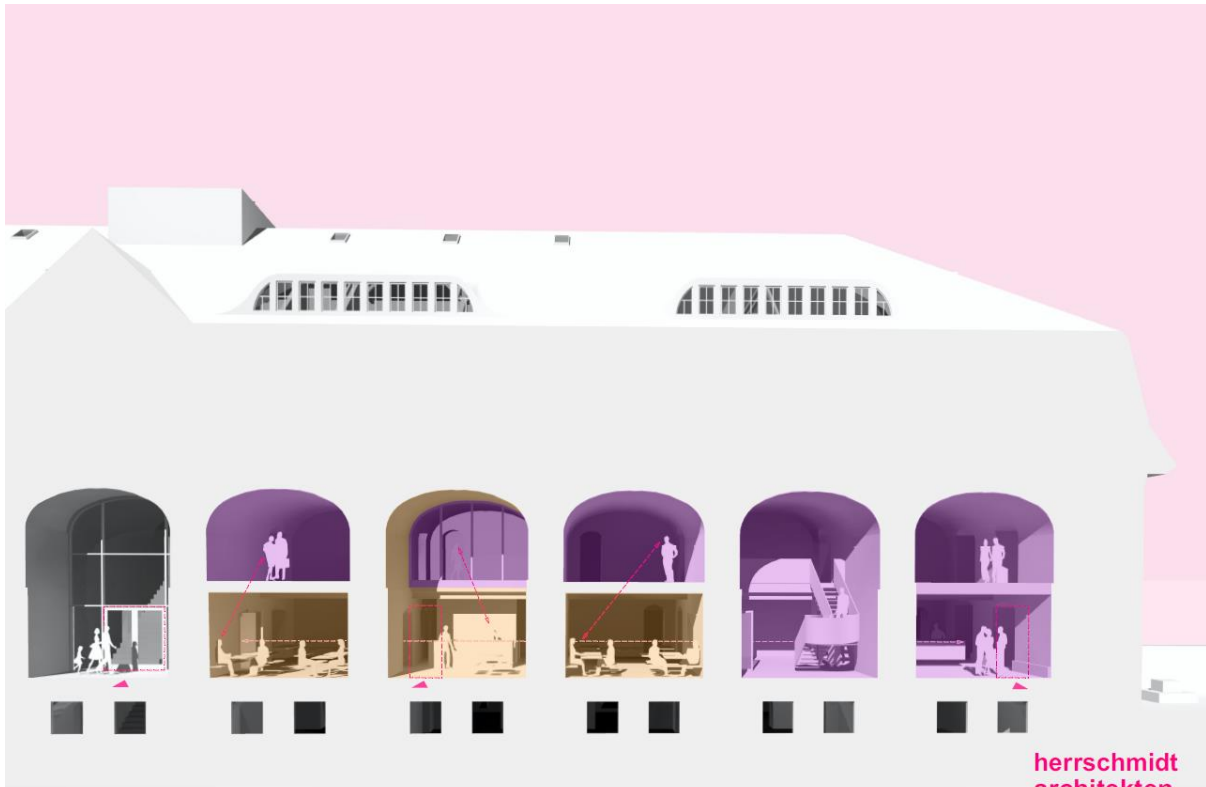
Die genutzten Raumbereiche liegen im östlichen Flügel der Defensionskaserne. Sie sind barrierefrei. Sie sind nicht klimatisiert. Eine Fußbodenheizung ist eingebracht. Durch Fenster und innenliegende Mauer- und Deckenöffnungen verfügen sie über Tageslicht und liefern attraktive Sichtachsen.



### 3.5.2 Wegeführung für Besucher

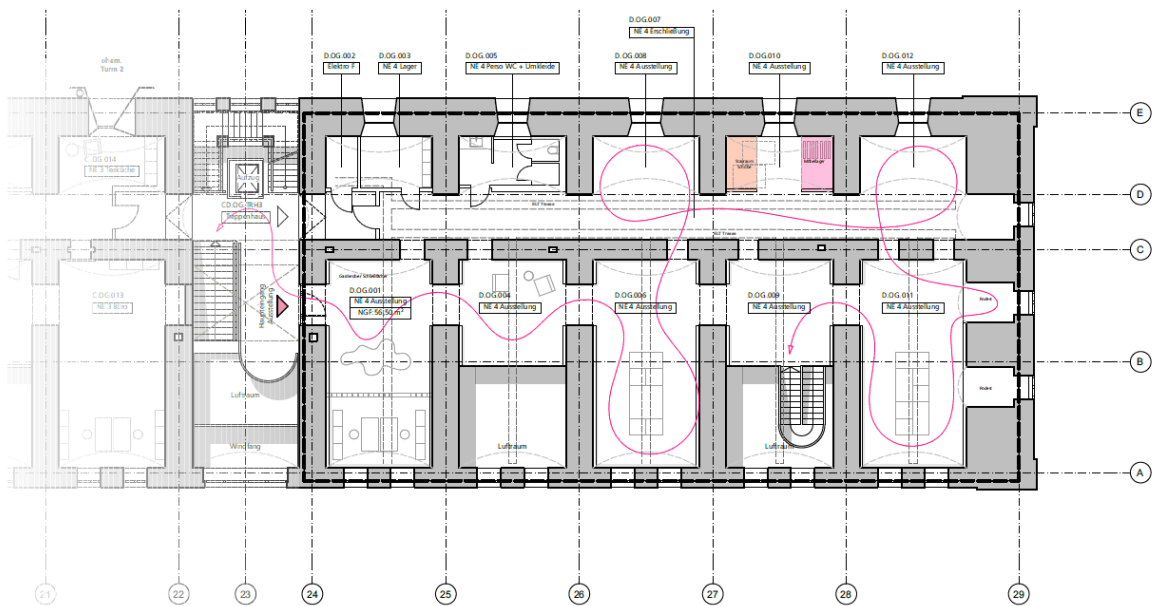
Besucherinnen und Besucher betreten die Defensionskaserne über einen der drei Erschließungszugänge der Defensionskaserne, in diesem Fall den Haupteingang C (auf Höhe des Schiffes der Peterskirche).





**herrschmidt  
architekten**  
BDA PartG mbB

Sie nehmen die Treppe oder den Aufzug in den ersten Stock zum Ausstellungsbereich. Aus der offenen, luftigen Umgebung dieses Erschließungsbereiches blicken sie durch eine Glastür unmittelbar in die Flucht von fünf Ausstellungsräumen.



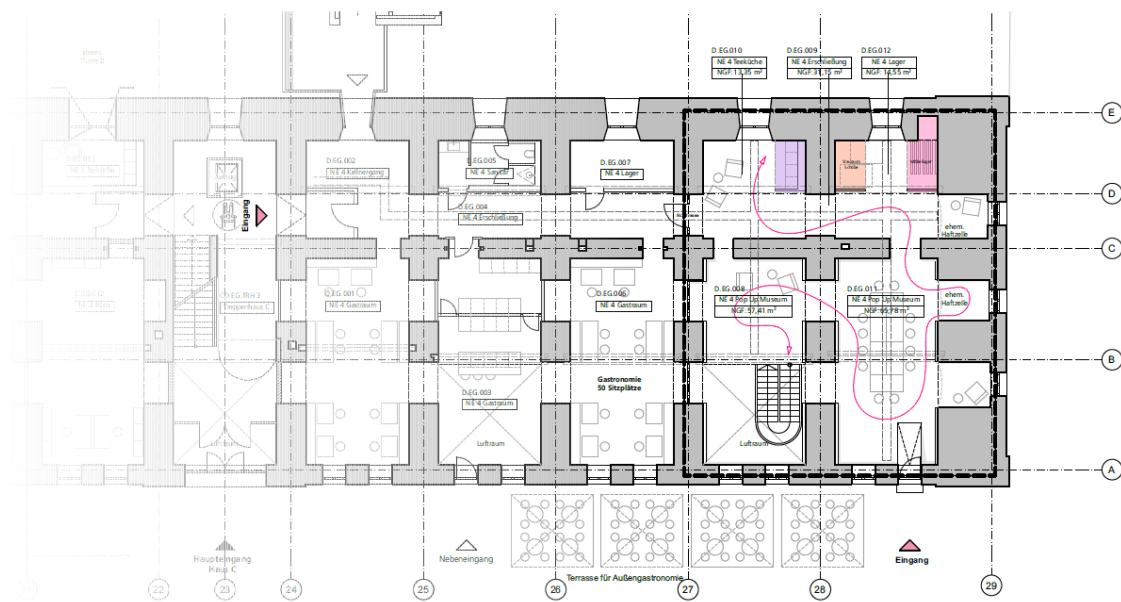
Grundriss Obergeschoss

**herrschmidt  
architekten**  
BDA PartG mbB

Beim Durchschreiten der Räume in der ersten Etage wechseln sich drei große und zwei kleinere Räume ab. Auf dem Gang durch diese zur Peterskirche zeigenden Räume öffnet sich der Blick im mittleren Raum zudem in das Erdgeschoss, wo sich durch eine Glasscheibe das dortige Treiben in der Gastronomie beobachten lässt. Die Glasscheibe bietet dabei Sicherheit und die akustische Entkopplung.

Auf der der Peterskirche abgewandten Seite der Defensionskaserne finden sich weitere, kleinere Räume, die ebenfalls als Ausstellungsflächen, außerdem für den Einbau von Personaltoiletten vorgesehen sind. Der Planungsstand sieht vor, die Büroarbeitsplätze für die beiden Personen der Hausleitung auf dieser Etage sichtbar für Besucherin und Besucher einzubringen, womöglich aber durch eine Raum-in-Raum-Lösung akustisch abzutrennen.

Am Ende dieses oberen (und größeren) Raumbereichs der ersten Etage führt eine Treppe in das Erdgeschoss hinab (Hinweis: Für die barrierefreie Nutzung ist der Rückweg zum Treppenhaus leider erforderlich.) Im Erdgeschoss befinden sich der Co-Working-Space, eine angrenzende kleine Küchenzeile und Lagerräume. Der Co-Working-Space kann für kleinere Veranstaltungsangebote ebenfalls genutzt oder auch in die Wegführung der Ausstellung eingebunden werden.



1. Etage Erdgeschoss

**herrschildt  
architekten**  
BDA PartG mbB

Geradezu idealtypisch ist dieser Bereich in zweierlei Hinsicht platziert: Zum einen, weil der Co-Working-Space einen Austritt auf den Petersberg erlaubt und somit – gleich ob als Arbeits- oder Veranstaltungsraum – eine Öffnung zum Open Air-Areal bietet. Zum anderen, weil der Bauherr die sich anschließende Erdgeschossfläche mit einem Gastronomieangebot beplant. Um die Ausstellungshalle zu verlassen, muss der Gang durch den Gastronomiebereich gewählt werden, oder der Gang zurück (über das erste Geschoss) der Ausstellung.

Der Co-Working-Space als Ort des Arbeitens, Lebens und Verweilens ist an dieser Position aber nicht nur bestmöglich in die Wegeführung der Pop Up-Ausstellungshalle eingebunden. Er trägt auch dem planerischen Konzept für den Petersberg insgesamt Rechnung: Indem er sich zum Freigelände des Petersberges öffnet, wird das Tun in ihm (und wahrscheinlich auch vor ihm in der warmen Jahreszeit) für Besucherinnen und Besucher des Petersberges von außen sichtbar sein.

### 3.5.3 Raumprogramm en detail

#### 3.5.3.1 Obergeschoss

Im Obergeschoss erfolgt der Eintritt. Der Eingangsbereich ist als Ausstellungsbereich klar ersichtlich.



**herschmidt  
architekten**  
BDA PartG mbB

Nach dem Betreten öffnet sich die Sicht durch eine Flucht von drei großen und zwei kleineren Räumen. Diese Raumflucht liegt auf der zur Peterskirche liegenden Seite der Defensionskaserne. Sie beläuft sich auf rund 240 qm.

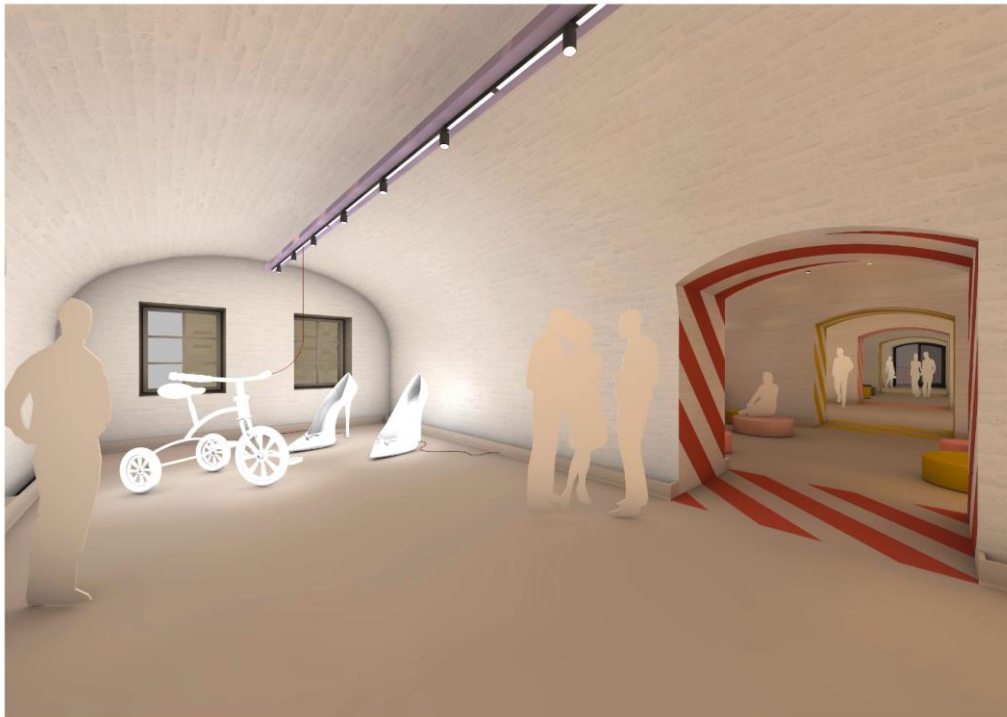
Raumnummer, Nutzungszweck	Fläche (qm)
D OG 001 (groß): Einlass, Büro, Ausstellungsbeginn	56,50
D OG 004 (klein): Ausstellung	30,11
D OG 006 (groß): Ausstellung	55,74
D OG 009 (klein): Ausstellung	29,18
D OG 011 (groß): Ausstellung	65,61
<b>SUMME</b>	<b>236,57</b>

Der erste Raum vereinigt den Empfangsbereich und Büros.



**herrschildt  
architekten**  
BDA PartG mbB

Blick vom Ende der Raumflucht Richtung Eingangsbereich:



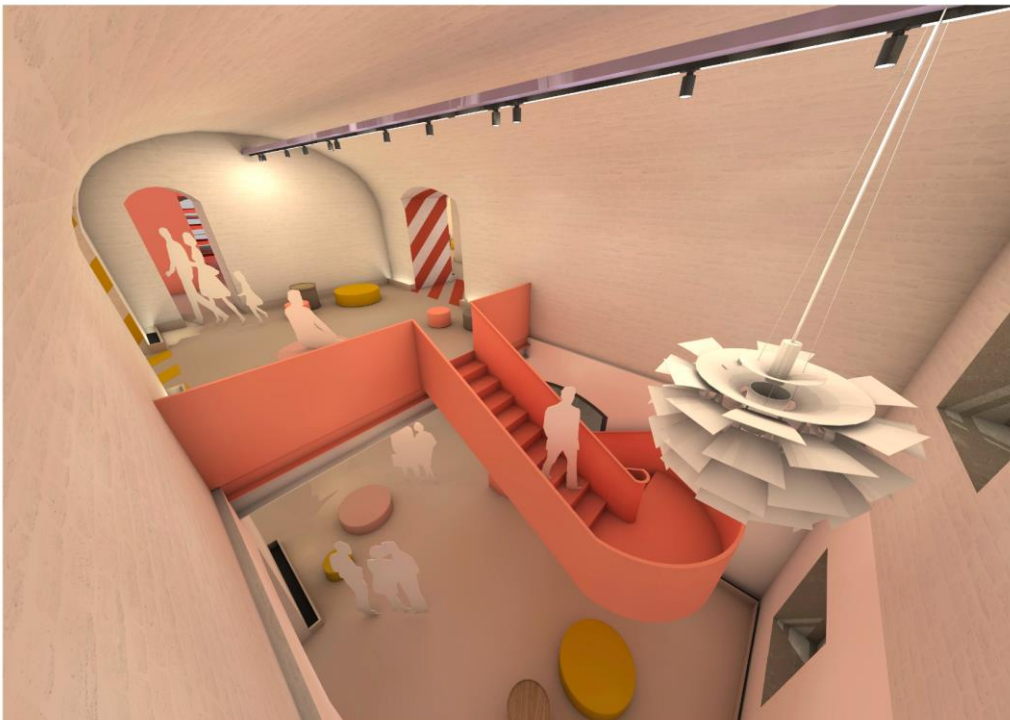
**herrschildt**  
architekten  
BDA PartG mbB

Eine zweite Raumflucht liegt auf der Seite der Defensionskaserne, welche der Peterskirche abgewandt ist. Hier sollen Sanitäranlagen (Personal), Lagerflächen, vor allem aber weitere Ausstellungsflächen Platz finden. Die Wegeführung lässt ohne Weiteres zu, diese hinteren Raumbereiche auch in den Ausstellungsbereich zu integrieren. Soweit die genannten Nutzungsbedarfe für Büros und Sanitär abgedeckt sind, bietet sich insbesondere der östliche Eckraum zur Integration in den Ausstellungsbereich an.

Raumnummer, Nutzungszweck	Fläche (qm)
N.N., Sanitär	14,84
N.N., Lager	14,84
N.N., Fluchttreppenhaus	13,43
N.N., Sanitär	15,61
N.N., Ausstellungsfläche	70,56

### 3.5.3.2 Untergeschoss

In das Untergeschoss gelangt man über das Treppenhaus.



**herschmidt  
architekten**  
BDA PartG mbB

Das Untergeschoss nimmt den Co-Working-Space, Lagerflächen und eine Küchenecke auf.

Raumnummer, Nutzungszweck	Fläche (qm)
D EG 008, Treppenhaus	57,41
N.N., Küche	25,23
N.N., Lager	31,94
D EG 011, Co-Working-Space	65,78
N.N., ehemalige Haftzellen (2 Zellen in Ostfassade)	





**herrschildt  
architekten**  
BDA PartG mbB

In der Zusammenschau greifen Ausstellungsbereich und Gastronomie im Ostflügel baulich, vor allem aber auch in der Besucherführung ineinander. Nach Besuch der Pop up-Ausstellungshalle führt der Weg durch den Gastronomiebereich.



**herrschildt  
architekten**  
BDA PartG mbB

## 3.6 Finanzplan

### 3.6.1 Investition

#### 3.6.1.1 Ausgaben

Die Kulturdirektion beabsichtigt, die Leistungen für die erforderliche Herrichtung der Räumlichkeiten (Ausstellung, Büro, Workspace, Lager etc.) durch den Bauherrn vornehmen zu lassen.

Die erforderlichen Leistungen sind durch die Kulturdirektion ermittelt und kostenseitig eingeordnet (s. Anlage 3). Hierzu sollen folgende Aspekte erläutert sein:

Grundsätzlich entfallen bestimmte Kosten, die zur Einrichtung von Ausstellungsbereichen zum Beispiel mit Vitrinen, Medienstationen oder Sitzmöbeln üblich sind. Da die Pop Up-Ausstellungsformate variierende und individuelle szenografische Lösungen mit sich führen, sind derartige standardisierte Raumelemente nicht erforderlich.

Investitionsseitig würde sich zudem die rechtzeitige Verabredung mit dem Bauherrn insofern kostenmindernd auswirken, als bestimmte (von ihm ohnehin zu erbringende) Leistungen bereits in Einklang mit den spezifischen Anforderungen der Nutzung als Ausstellungshalle gebracht werden können. Hierzu gehört z.B. die Einbringung eines robusten, abriebfesten Bodens oder ästhetisch passender Deckenbekleidungen.

Bereits im Haushaltsjahr 2023 konnte für multimediale Ausstellungszwecke (raumzeit:depot, 2.-17.23, Defensionskaserne) durch die Kulturdirektion ein Satz von sechs Beamern, Mediaplayern und Soundbars angeschafft werden, welcher allen Museen der Kulturdirektion und ebenso auch der Pop Up-Ausstellungshalle zur Verfügung steht bzw. stände.

Spürbare Investitionsbedarfe ergeben sich jedoch aus einer Gestaltung des Eingangsbereiches, die öffentlicher Nutzung entspricht, und einer professionellen Ausleuchtung der Räume als Ausstellungsräume. Eine Tresen- und angegliederte Bürosituation (leicht separiert, jedoch zum schnellen Besucherdialog ausgelegt) im Zugangsbereich der Pop Up-Ausstellungshalle (s. 3.5.3 Raumprogramm en detail; hier: Raum D OG 001) ist durch einen individuellen, nicht "von der Stange" zu beziehenden Innenausbau erforderlich (u.a. Tischlerarbeiten). Ebenso sind alle Ausstellungsräume mit einem für Ausstellungszwecke geeigneten, flexibel montierbaren Beleuchtungssystem auszustatten. Zur Orientierung für die erforderliche Auswahl geeigneter Lichtsysteme ist dazu amtsintern eine Begehung mit dem Direktor der Kunstmuseen der Stadt Erfurt, außerdem eine Begehung mit einem externen Partner, dem Deutschen Gartenbau-Museums (EGA), seiner Museumseinrichtung erfolgt.

Die Investitionen belaufen sich damit insgesamt auf 363T EUR (Netto) bzw. 432T EUR (Brutto) (s. Anlage 3) Darin sind die Positionen des Innenausbaus für die o.g. Eingangssituation in der Kostengruppe 600 und hier der Untergruppe 620 gelistet. Sie schließen dabei auch die Schaffung von Regal und Lagerflächen ein. In der Kostengruppe 400 und hier in der Untergruppe 440 ist die Anschaffung der erwähnten Beleuchtungsanlage ausgewiesen.



Sie schließt auch Positionen für die Beleuchtung von Verkehrsflächen, u.a. Flure und Treppenhäuser, ein.

### 3.6.1.2 Einnahmen

Die Stadtverwaltung Erfurt hat bereits einen investiven Sockelbetrag von 200T EUR im kommunalen Haushalt 2024/2025 angemeldet. Der Restbetrag i.H.v. 232T € soll durch Fördermittel finanziert werden, hierzu befindet sich die Stadtverwaltung bereits in Gesprächen mit der Staatskanzlei des Freistaates Thüringen.

## 3.6.2 Betrieb

### 3.6.2.1 Ausgaben

Ausgaben verteilen sich wie folgt:

#### *Personalkosten*

Wie beschrieben (3.4 Personal) sind folgende Personalpositionen zum Betrieb der Pop Up-Ausstellungshalle mindestens erforderlich. Der damit geschaffene kapazitive Umfang ist eine Minimalvariante. Das Anforderungsprofil (s. ebenfalls 3.4 Personal) respektive die Aussicht auf die Gewinnung geeigneten Personals macht entsprechende Vergütungsgruppen zwingend erforderlich.

- 1 VZÄ wiss. Mitarbeiter, E13 (Leitung)
- 0,5 VZÄ Projektmanagement, E11 (Projektkoordination)
- 1 VZÄ Aufsichtskraft

Es wird, einschließlich Arbeitgebernebenkosten, von einem Jahresbedarf für Personalmittel von 150T EUR ausgegangen.

#### *Projektmittel Ausstellungen*

Der Topf der Projektmittel für Ausstellungen setzt sich aus Zuwendungen der Stadt Erfurt und einzuwerbenden Drittmitteln zusammen. Die jährliche Zielgröße der insgesamt eingesetzten Mittel sollte rund 300T EUR betragen. Der Beitrag der Stadt Erfurt wird für die Gesamtbewirtschaftung der Ausstellungshalle nicht auskömmlich sein. (Wie unter 3. Geschäftsmodell beschrieben und unter 3.6.2.2 Einnahmen vermerkt, ist die Einwerbung ergänzender Drittmittel zur Ausstellungsrealisierung durch die Projektteams unerlässlich.)

Für die zu realisierenden Ausstellungsprojekte sollen Sachmittel und Honorare über insgesamt 180T Euro von Seiten der Stadt Erfurt abgedeckt werden.

In Erfurt und Thüringen vorhandene Förderprogramme werden durch Antragstellungen angefragt werden. Auch Bundesprogramme und internationale Förderprogramme sind relevant.

### *Marketingbudget*

Im Vergleich zu traditionellen Marketingmethoden wie Anzeigen in Print- oder Online-Medien oder Fernsehwerbung bietet Guerilla Marketing einige Vorteile, die im Rahmen der neuen Ausstellungshalle zum Tragen kommen sollen. Die Methodik des Guerilla Marketing ist in der Regel sehr kreativ und überraschend. Es kann das Publikum dazu bringen, sich aktiv einzubringen, was zu einer höheren Aufmerksamkeit führt, zur Steigerung der Markenbekanntheit beiträgt und gezielte Zielgruppenansprache und Authentizität ermöglicht.

Mindestens im Moment der Gründung, außerdem allgemein in der weiteren öffentlichkeitswirksamen Entwicklung des Petersbergs verspricht das Konzept der Ausstellungshalle eine bestimmte Grundaufmerksamkeit in Medien: Hier werden neue Steuerungsmodelle und außerdem ungewöhnliche Ausstellungskonzepte erprobt. Die Kraft dieser Botschaften, also storytelling, zieht durch Berichterstattung „Werbeplätze“ nach sich, ohne dass dieses mit Kosten für die Ausstellungshalle verbunden wäre (selbstverständlich gehört dazu auch möglicherweise kritische Berichterstattung, die aber in Werbehinsicht nicht zwingend abträglich sein muss).

Das Budget für Marketing und ÖA sieht vor:

- 10T EUR/Jahr Honorarleistung Werbung (Grafiker)
- 15T EUR/Jahr Werbeplätze
- 10T EUR/Jahr Druckkosten Werbung
- 15T EUR/Jahr digitale Publikationen

Für das Marketingbudget sind somit in Summe 50T EUR im Jahr vorgesehen.

### *Miete/Wasser/Heizung/Strom*

Hinsichtlich des Mietzinses befindet sich die Stadtverwaltung in Verhandlung mit dem Bauherrn. Sobald diese abgeschlossen sind, wird das Ergebnis in den Masterplan aufgenommen.

Für eine Gesamtnutzungsfläche von 550 qm ergibt sich folgende Kostenschätzung der jährlichen Verbrauchswerte:

- 1T EUR/Jahr Kaltwasser
- 4T EUR/Jahr Warmwasser
- 13T EUR/Jahr Heizung
- 12T EUR/Jahr Strom

### *Sonstiges*

- 10T EUR/Jahr Reinigung
- Versicherung -> abgedeckt durch bestehende städtische Verträge
- 300 EUR/Jahr Internet

- 200 EUR/Jahr Gema

Für Sonstiges sind somit jährlich 10.500 EUR vorgesehen.

### 3.6.2.2 Einnahmen

Zuwendungen sollen durch die Stadt Erfurt in Höhe von 500T EUR/Jahr erfolgen

Die Ausstellungsprojekte sind außerdem durch die Gewinnung und Nutzung von Drittmitteln (Projektförderungen) zu realisieren. Bereits in der Ausschreibung zur Nutzung der Pop Up-Ausstellungshalle durch Projektteams sollen Finanzpläne unter Berücksichtigung weitere Drittmittelgewinnung eingefordert sein. Ebenso ist es Aufgabe der Hausleitung, Projektantragsteller auf mögliche Förderprogramme hinzuweisen und diese beratend zu unterstützen.

Ausstellungseintritte werden nicht erhoben.

## 3.7 Benchmark

Es lässt sich eine zeitlich weiträumige Tendenz in der Lockerung bzw. Loslösung der Verbindung von „Sammlung“ und „Ausstellung“ beobachten. Während fürstliche Wunderkammer und bürgerliche Museen ursprünglich dauerhaft Sammlungen präsentierten, setzte mit der Etablierung von Kunsthallen vor gut hundert Jahren eine Bewegung ein, welche Ausstellungsmaßnahmen in Absehung museal vorhandener Sammlungen realisierte. Die Institution Museum reformierte sich vor rund fünfzig Jahren dazu auch baulich: seitdem werden Neu- und Umbauten von Museen architektonisch mit eigens für Wechselausstellungen vorgesehenen Räumen beplant (vgl. Grasskamp, Walter: Das Kunstmuseum, München 2016, hier: „Schausammlung und Wechselausstellung“, S. 101f.)

Gleichwohl bleiben diese in bestehenden Museumseinrichtungen für Wechselausstellungen vorgesehen Raumbereiche bestimmten Regeln und Anforderungen unterworfen, welche eben aus dem Handlungsauftrag dieser traditioneller Museumseinrichtungen hervorgehen und mit ihnen verknüpft bleiben. Bestimmte Formen des agilen, experimentellen Arbeitens, wie in der Pop Up-Ausstellungshalle vorgesehen, sind dabei nur bedingt oder gar nicht möglich: Fragen der Sicherheit, konservatorische Anforderungen, Raumprogramme (keine Barrierefreiheit, keine Zugänglichkeit 24/7 einzelner Raumbereiche aufgrund vorhandener Schließsysteme) stehen einem projektbasierten, agilen, autonomen Arbeiten von Netzwerken und Kollektiven im Prinzip entgegen.

Die Etablierung und Einrichtung institutionalisierter Umgebungen für kooperative künstlerische Arbeitsprozesse sind hingegen seit den 1990er-Jahren vor allem im Umfeld der darstellenden Künste zu beobachten. Im deutschsprachigen Raum können beispielsweise das HAU Berlin (nach seiner Gründung zunächst als „Hebbel-Theater“ firmierend) und das Theater am Turm (TAT) in Frankfurt am Main genannt sein. Weitere Orte, wie z.B. Kampnagel in Hamburg, entwickelten sich zu Orten der darstellenden und performativen Künste, welche produktionsbasiert agieren.

Zugleich ist es ohne Zweifel so, dass im Bereich der *Ausstellungsgestaltung* offene Produktionsformen in institutionalisierten Umgebungen kaum anzutreffen sind.

Gleichwohl gibt es Modelle für Kulturinstitutionen, welche agile und netzwerkorientierte Arbeitsprozesse zur Entstehung von Ausstellungen befördern und hierfür Räume vorhalten (s. Anlage 2). Mit Blick auf das von der Kulturdirektion Erfurt eingebrachte Governance-Modell einer Pop Up-Ausstellungshalle ist für alle o.g. Einrichtungen aber auch zu sagen, dass ihre Steuerung im Grunde nicht einem erweiterten Modell der Partizipation (Governance) folgt.

Einzelne Initiativen und Agenturen haben sich auf die Entwicklung stark visualisierter und storytellinggetriebene Ausstellungsgestaltung spezialisiert. Gleichwohl sind diese selbstverständlich Produzenten von Ausstellungsformaten, nicht aber Träger und Betreiber eines Ausstellungshauses. Zu diesen Unternehmen und Kollektiven gehören z.B. White Box (Agentur für Ausstellungsbau, Dresden; u.a. Dauerausstellung Schloss Hartenfels, Torgau; [www.whitebox-dresden.de](http://www.whitebox-dresden.de)) und Forensic Architecture (London; v.a. digitale Formate, [www.forensic-architecture.org](http://www.forensic-architecture.org)).

### 3.8 Alleinstellungsmerkmale

Für das in diesem Masterplan beschriebene Modell einer Pop Up-Ausstellungshalle ergeben sich die folgenden Alleinstellungsmerkmale:

- schnelles und gezieltes Reaktionsvermögen auf aktuelle Themen der Zeit zur Entwicklung von Ausstellungsformaten am Puls der Zeit.
- Museumstypische Anforderungen der Sicherheit sind nicht zu berücksichtigen und limitieren offene und kreative Arbeitsprozesse nicht.
- Experimentelles Arbeiten steht im Vordergrund.
- Der Ausstellungsort ist zugleich Lebens- und Arbeitsort (work-in-progress).
- Ein neues Steuerungsmodell wird gelebt und implementiert (Moderation von Autorisierungsverfahren anstelle personalisierter Entscheidungsgewalt).
- Eintrittsfreiheit

### 3.9 Zusammenfassung

Die Pop Up-Ausstellungshalle greift auf 500qm drängende aktuelle Fragen und Themen auf. Sie liefert die baulich-räumlichen und organisatorischen Voraussetzungen, damit diese Fragen und Themen in offenen Prozessen behandelt und in Ausstellungsformate überführt werden können. Als neuartiges Organisationsmodell birgt sie das Potenzial zu bundesweiter und internationaler Beachtung. Sie stärkt die Erfurter Kulturlandschaft strukturell. Stadtplanerisch setzt sie einen wesentlichen Impuls für die Entwicklung und Etablierung des Petersberges als neuen Stadtraum.

## 4 Projektwerkstatt: Feinjustierungen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie und an welchen Punkten der Masterplan in einem folgenden Workshop weiter feinjustiert werden soll.

Die Feinjustierung des Konzeptes gilt konzeptionellen und organisatorischen Aspekten, die in ihren Grundlagen im vorhergehenden Abschnitt beschrieben und umrissen sind.

Methodisch soll für diese Feinjustierung auf das Instrument eines Workshops zurückgegriffen werden. Dieser Workshop soll folgende Funktionen erfüllen:

- Einholung von Expertenmeinungen
- Stimulierung kreativen Nachdenkens
- Sicherung von Perspektivenvielfalt.

Der Workshop ist für das erste Halbjahr 2024 avisiert. Die Gewinnung einschlägiger Expertinnen und Experten bedingt bestimmte Vorlaufzeiten.

### 4.1 Aufbau des Workshops

Die Workshop-Planung sieht einen tagesfüllenden Workshop mit rund zwei Dutzend Teilnehmenden (s. 4.2 Expertisen) vor. Der Workshop soll folgende Elemente umfassen:

- 2 Input-Referate
- Begehung
- Konzeptarbeit
- Ergebniszusammenfassung

Der Zeitplan kann wie folgt aussehen:

- 9:00 Get Together
- 9:30-10.30h Begrüßung und 2 Impulsvorträge (2 x 20 Minuten)
- 10:30-10.45 Kaffeepause
- 10:45-11:45 Präsentation Grobkonzept & Begehung
- 11:45-12:00 Bildung von Arbeitsgruppen
- 12:00-13:30 Mittagspause
- 13:30-15:00 Arbeitsgruppen
- 15:30-16:00 Kaffeepause
- 16:00-17:00 Ergebnispräsentation

Als Impulsgeber ist Annekathrin Kohout (Wissenschaftlerin und Journalistin; <https://sofrischsogut.com>) angefragt.

Weiterhin ist für den zweiten Impulsbeitrag eine Anfrage bei dem Büro für Ausstellungsgestaltungen whitebox ([www.whitebox-dresden.de](http://www.whitebox-dresden.de)) geplant.

## 4.2 Expertisen der Workshopteilnehmenden

Der Workshop wird, neben Moderatoren und Impulsgebern, mit bis zu zwei Dutzend Teilnehmenden beplant. Die Auswahl soll entlang der folgenden Matrix (Herkünfte, Expertisen) erfolgen. Dabei ist eine paritätische Verteilung zwischen regionalen (Erfurt) und überregionalen Vertreterinnen und Vertreter (Thüringen, Deutschland) vorgesehen.

Berufsfelder/soziale Zugehörigkeiten	Expertise	Anzahl
Ausstellungspraktiker, davon: Mitarbeiter der Museen der Kulturdirektion	Kuratorische Praxis, Ausstellungs-dramaturgie	3
Vertreterinnen und Vertreter weiterer Museen in Erfurt		2
Agenturen		2
Akteurinnen und Akteure der freien Kunst- und Kulturszene	Produktionsformate, Netzwerkstrukturen, Kreativitätstechniken	4
Journalistinnen und Journalisten	Themen, Narrationen	2
Next Generation (Studierende, Jugendparlamente, Initiativen etc.)	Themen; Erwartungen an Arbeitsumgebungen und Arbeitsweisen	2
Streetworker und Quartiersmanager	Themen, Netzwerke	3
Prozessspezialisten	Kreativitätstechniken, agiles Arbeiten, Governance	2
Treiber einer diversen Gesellschaft (u.a. Sprachen/Herkunft, Gender)		2
Wissenschaftler	Diskurs	2
Marketingexperten	Innovative Ansätze des Marketing (Storytelling, Guerilla, Influencer etc.)	2
<b>SUMME</b>		<b>26</b>

## 4.3 Ergebnisaufbereitung und Dokumentation

Die Workshopergebnisse werden mündlich zusammengetragen und präsentiert (s. 4.1 Aufbau des Workshops). Sie werden fotografisch dokumentiert.

Die so erfassten Workshopergebnisse werden redaktionell mit dem Grobkonzept zu einem abschließenden Konzept zusammengeführt.

Das Gesamtkonzept wird grafisch und schlussredaktionell zu einer Broschur aufbereitet (s. 2.5 Dokumentation).

## 4.4 Kosten

Der Workshop ist mit Kostenpositionen verbunden, die Honorare und Sachkosten umfassen. Die Kosten untergliedern sich in a) Workshopdurchführung und b) Auswertung, einschließlich einer redaktionellen Zusammenführung mit dem vorliegenden Konzept.

### a) Workshopdurchführung

Die Durchführung des Workshops ist mit Kosten von insgesamt 7.200,00 EUR verbunden, die u.a. aus Honoraren für freiberuflich Tätige und der Übernahme von Reisekosten für Referenten resultieren.

### b) Auswertung, Schlussredaktion, Dokumentation

Für Auswertung, Schlussredaktion und Dokumentation werden insgesamt 4.000,00 EUR veranschlagt.

Die Gesamtkosten belaufen sich somit auf 11.200,00 EUR.

## 5 Forschungsliteratur

### 5.1 Museum (Begriff, Geschichte, Kritik)

Bennett, Tony: *The Birth of the Museum. History, Theory, Politics*, New York 1995.

Dudley, Sandra et al. (Hrsg.): *The Thing about Museums. Objects and Experience, Representation and Contestation*, London 2012.

Grasskamp, Walter: *Museumsgründer und Museumsstürmer. Zur Sozialgeschichte des Kunstmuseums*, München 1981.

Grasskamp, Walter: *Das Kunstmuseum. Eine erfolgreiche Fehlkonstruktion*, München 2016.

Horn, Christian: Mehr Leben im Museum? Zum Verhältnis des Institutionsbegriffs „Museum“ und performativer Kultur, in: *Festschrift für Erika Fischer-Lichte*, hg. von Matthias Warstat und Friedemann Kreuder, Tübingen 2023, S. 104-123.

Lorenz, Ulrike / Ullrich, Wolfgang: *Was muss das Museum? Was kann das Museum?*, Köln 2018.

Mohr, Henning / Modarressi-Tehrani, Diana (Hrsg.): *Museen der Zukunft. Trends und Herausforderungen eines innovationsorientierten Kulturmanagements*, Bielefeld 2022.

Mörsch, Carmen; Sachs, Angeli; Sieber, Thomas (Hrsg.): *Ausstellen und Vermitteln im Museum der Gegenwart*, Bielefeld 2017.

O'Doherty, Brian: *Atelier und Galerie, Studio and Cube*, Berlin 2012.

Roß, Ina: *Die Eroberung des Museums*, Bielefeld 2023.

Schwarte, Ludger: *Politik des Ausstellens*, Hamburg 2019.

Steeds, Lucy (Hg.): *Exhibition* (in der Reihe *Documents of Contemporary Art*), Cambridge 2014.

Tyradellis, Daniel: *Müde Museen oder: wie Ausstellungen unser Denken verändern könnten*, Hamburg 2014.

Umathum, Sandra: *Kunst als Aufführungserfahrung. Zum Diskurs intersubjektiver Aufführungssituationen in der zeitgenössischen Ausstellungskunst*, Bielefeld 2011.

### 5.2 Kulturgeschichte (Rollenmodelle, Öffentlichkeiten)

Charim, Isolde: *Die Qualen des Narzissmus*, München 2022.



Dresse, Miriam / Malzacher, Florian (Hg.): Experten des Alltags. Das Theater von Rimini-Protokoll, Berlin 2007.

Florida, Richard: Cities and the Creative Class, New York u.a. 2005.

Habermas, Jürgen: Strukturwandel der Öffentlichkeit, 1962.

Kohout, Annekathrin: Nerds. Eine Popkulturgeschichte, München 2022.

Latour, Bruno: Face à Gaia, Paris 2015.

Latour, Bruno: Das terrestrische Manifest, Frankfurt/Main 2018.

Reckwitz, Andreas: Das hybride Subjekt, Weilerswist 2006.

Reckwitz, Andreas: Die Gesellschaft der Singularitäten, Berlin 2017.

Reckwitz, Andreas: Kreativität und soziale Praxis. Studien zur Sozial- und Gesellschaftstheorie, Bielefeld 2016.

Reckwitz, Andreas: Subjekt, 3. unveränderte Auflage, Bielefeld 2012.

Rosa, Hartmut: Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung, 4. Auflage, Berlin 2020.

Sennett, Richard: The Fall of Public Man (dt. Verfall und Ende des öffentlichen Lebens), New York 1977.

### **5.3 Kreativitätstechniken & Dramaturgien**

Rustler, Florian: Denkwerkzeuge der Kreativität und Innovation. Das kleine Handbuch der Innovationsmethoden, 9. Auflage, St. Gallen/Zürich 2019.

Tecklenburg, Nina: Performing Stories. Erzählen in Theater und Performance, Bielefeld 2014.

### **5.4 Governance & Projektmanagement**

Freiraumfibel. Wissenswertes über die selbstgemachte Stadt!, hg. vom Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung, 3. Auflage, Bonn Juli 2016.

Gehl, Jan: Städte für Menschen, 4. Auflage (2018), 2015 Berlin (Erstausgabe: Byer for Mennesker, 2010).

Glossar zur gemeinwohlorientierten Stadtentwicklung, hg. v. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR), Bonn 2020.

Haury, Stephanie/Willinger, Stephan: „Die informelle Stadt des 21. Jahrhunderts. X-Town 2025 – Ein Szenario“, Informationen zur Raumentwicklung, 3/2015, S. 233-244.

Horn, Christian: Transferprotokolle. Kommunikation und Storytelling in Stadt- und Regionalentwicklung, Bielefeld 2022.

Leipzig Charta zur nachhaltigen europäischen Stadt, 25.05.2007, hg. v. Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (BMUBI).

Müller-Funk, Wolfgang: Die Kultur und ihre Narrative, zweite, überarbeitete und erweiterte Auflage, Wien 2008.

Organisiert Euch! Zusammen die Stadt verändern, hg. v. Urban Equipe und Kollektiv Raumstation, Wien 2020.

Playful Business. Wer spielt, gewinnt. Zukunftsinstitut GmbH, Frankfurt/M. 2017.

Selle, Klaus: Planen, Steuern, Entwickeln. Der Beitrag öffentlicher Akteure zur Entwicklung von Stadt und Land, Dortmund 2005.

Selle, Klaus: Stadt entwickeln. Arbeit an einer Gemeinschaftsaufgabe. Texte aus Forschung und Praxis, Lemgo 2018.

Sennett, Richard: Building and dwelling. Ethics for the city, New York 2018.

Sydow, Jörg: „Führung in Netzwerkorganisationen – Fragen an die Führungsforschung“, in: Sydow, Jörg (Hg.): Management von Netzwerkorganisationen. Beiträge aus der „Managementforschung“, 5. Auflage, Wiesbaden 2010, S. 359-372.

„Transformative Kraft. Leipzig-Charta alt und neu“, Interview mit Markus Eltges und Oliver Weigel, in: stadt:pilot. Magazin zu den Pilotprojekten der Nationalen Stadtentwicklungspolitik, hg. v. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR), Nr. 18, Dezember 2020, S. 4-7.



## Anlagen

### Anlage 1: Stadtratsbeschluss, POP UP Museum Petersberg, 08.03.2023

06 Dezernat Kultur und Stadtentwicklung			
			Der Oberbürgermeister
Titel der Drucksache: POP UP Museum Petersberg		Drucksache	0253/23
		Stadtrat	Entscheidungsvorlage öffentlich

Beratungsfolge	Datum	Behandlung	Zuständigkeit
Dienstberatung OB	06.02.2023	nicht öffentlich	Vorberatung
Ausschuss für Bildung und Kultur	22.02.2023	nicht öffentlich	Vorberatung
Stadtrat	08.03.2023	öffentlich	Entscheidung

<p><b>Beschlussvorschlag</b></p> <p>01 Die Stadtverwaltung wird beauftragt, die Idee eines POP UP Museums in der Defensionskaserne weiter zu untersetzen und ein Konzept zu erarbeiten.</p> <p>02 Die Ergebnisse der Verhandlungen mit dem Eigentümer der Defensionskaserne sind dem zuständigen Entscheidungsträger zusammen mit dem Konzept zur weiteren Beratung und nötigenfalls Beschlussfassung vorzulegen.</p> <p>03 Das POP UP Museum wird langfristig in der Defensionskaserne etabliert. Das POP UP Museum wird Teil des Museumsentwicklungskonzeptes.</p> <p>04 Der Beschluss des Ausschusses für Bildung und Kultur zur Drucksache 1826/22 in Fassung der Drucksache 0229/23 wird aufgehoben.</p>
---

06.02.2023, gez. A. Bausewein

Datum, Unterschrift

<b>Nachhaltigkeitscontrolling</b>	Nein	Ja, siehe Anlage	<b>Demografisches Controlling</b>	Nein	Ja, siehe Anlage
<b>Finanzielle Auswirkungen</b>	X	Nein	Ja	→	<b>Nutzen/Einsparung</b>
					Nein
					Ja, siehe Sachverhalt
		↓			Personal- und Sachkosten (in EUR) / Personalkosteneinsparung (in VbE)
<b>Deckung im Haushalt</b>	Nein	Ja	<b>Gesamtkosten</b>		<b>EUR</b>
			↓		
			<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>
					<b>2026</b>
Verwaltungshaushalt Einnahmen		EUR	EUR	EUR	EUR
Verwaltungshaushalt Ausgaben		EUR	EUR	EUR	EUR
Vermögenshaushalt Einnahmen		EUR	EUR	EUR	EUR
Vermögenshaushalt Ausgaben		EUR	EUR	EUR	EUR
<b>Deckung siehe Entscheidungsvorschlag</b>					

<b>Fristwahrung</b>			
X	Ja		Nein

## Anlagenverzeichnis

### Sachverhalt

Am 08.10.2022 wurde den Fraktionsmitgliedern des Ausschusses für Bildung und Kultur im Dezernat für Kultur und Stadtentwicklung die Idee eines POP UP Museums in den Räumen der Defensionskaserne auf dem Petersberg vorgestellt.

In der derzeit diskutierten Form könnte das vorgestellte POP UP Museum ab 2026 als Bürgermuseum zeitlich begrenzt für 5 bis 10 Jahre im Ostflügel der Defensionskaserne auf einer Fläche von insgesamt 525 qm mit wechselnden/zyklischen Ausstellungen und thematischen Veranstaltungen realisiert werden. Ziel ist es, Teile der Defensionskaserne in eine öffentliche Nutzung zu bringen und die gehaltvolle Belebung des Petersbergs voranzutreiben; das POP UP Museum stellt eine experimentelle Form der Innutzung dar.

Durch eine zeitgemäße und moderne Inszenierung wechselnder inhaltlicher Schwerpunkte zwischen geschichtlichen, volkskundlichen, künstlerischen und aktuellen regionalspezifischen Themen soll eine breite Aufmerksamkeit unter den Bürgerinnen und Bürgern der Stadt Erfurt erzeugt werden. Damit verbunden ist auch der Versuch, Impulse zur Weiterentwicklung Erfurts als Museumsstandort zu geben.

Zur bisherigen Idee der Umsetzung: Das Experimentalmuseum soll flexibel und kreativ bespielt werden; Exponate spielen eine untergeordnete Rolle, eher geht es um die Verhandlung und Inszenierung wechselnder Themen. Fixe Bestandteile der technisch-infrastrukturellen Ausstattung sollen durch flexible Flächen ergänzt werden. Thematisch-inhaltlich sollen auch Fragen zum Selbstverständnis und zur Identitätsbildung der Bürgerinnen und Bürger innerhalb ihrer Stadt und im weiteren regionalen Kontext Bestandteil der Konzeption sein. Partizipative Teile und geeignete pädagogische Formate sollen die inhaltlichen Auseinandersetzungen stärken helfen. Vorschläge für Namen des Museums sind bisher unter anderem „ZeitRaum“ oder „500 m<sup>2</sup>: Untertitel“.

Das POP UP Museum soll zudem Bestandteil des aktuellen Museumsentwicklungskonzeptes werden und beispielhafte Umsetzungsmöglichkeiten zur perspektivisch möglichen musealen Nutzung der Defensionskaserne erörtern helfen. Es steht aber auch für sich selbst und bedarf nicht zwingend einer Verstetigung.

Die geeigneten Voraussetzungen zur Umsetzung im Rahmen der Finanzierung und des Personalbedarfs sollen bis 2025 entsprechend geschaffen werden. Erste Sondierungen zu baulichen Grundlagen und infrastrukturellen Voraussetzungen im Sinne einer Raumstudie wurden bereits durchgeführt, ihre Ergebnisse am 08.10.2022 den Fraktionsmitgliedern auch visualisiert dargestellt. Gespräche mit der Thüringer Staatskanzlei zur

finanziellen Förderung laufen bereits.

Das Projekt bedarf der Einbindung des Eigentümers der Defensionskaserne, mit dem eine Nutzungsvereinbarung zu schließen ist. Der Wille des Stadtrates, mit einem POP UP Museum Teile der Defensionskaserne auf Zeit belegen zu wollen, könnte die Verhandlungen über einen angemessenen Mietzins positiv beeinflussen. Das grundsätzliche Interesse an einer Zusammenarbeit mit der Stadt Erfurt ist vorhanden. Weitere Informationen zum Arbeitsstand erfolgen bei Bedarf mündlich.

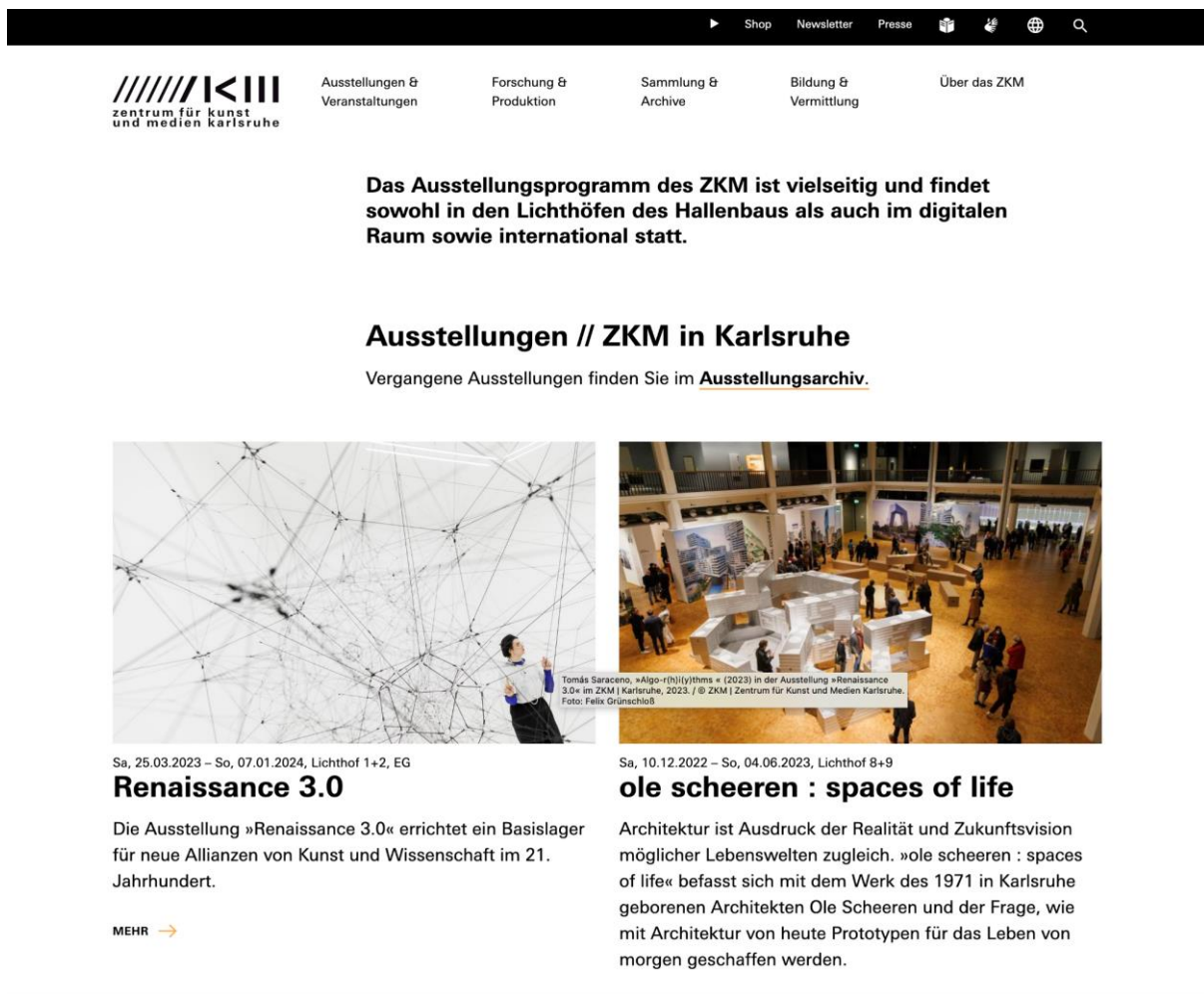
## Anlage 2: Benchmark

Handlungsumgebungen und Institutionen, die netzwerk- und work-in-progress-basierte Ausstellungsentwicklung vollziehen.

ZKM – Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, [www.zkm.de](http://www.zkm.de)

„Wir wollen die Welt besser verstehen und greifen daher aktuelle Themen auf, um die Öffentlichkeit auf Fragen, Hintergründe und Probleme aufmerksam zu machen. Vor allem aber wollen wir Wissen teilen!“

(<https://zkm.de/de/ueber-das-zkm/entstehung-philosophie>)



The screenshot shows the ZKM website homepage. At the top, there is a navigation bar with links for Shop, Newsletter, Presse, and social media icons. Below this is a main menu with categories: Ausstellungen & Veranstaltungen, Forschung & Produktion, Sammlung & Archive, Bildung & Vermittlung, and Über das ZKM. The main content area features a large heading: "Das Ausstellungsprogramm des ZKM ist vielseitig und findet sowohl in den Lichthöfen des Hallenbaus als auch im digitalen Raum sowie international statt." Below this is a sub-heading "Ausstellungen // ZKM in Karlsruhe" and a link to the "Ausstellungsarchiv". Two exhibition cards are displayed. The first card is for "Renaissance 3.0" by Tomás Saraceno, with dates from March 25, 2023, to January 7, 2024, in Lichthof 1+2, EG. The second card is for "ole scheeren : spaces of life" by Ole Scheeren, with dates from December 10, 2022, to June 4, 2023, in Lichthof 8+9. Both cards include a "MEHR" link with a right-pointing arrow.

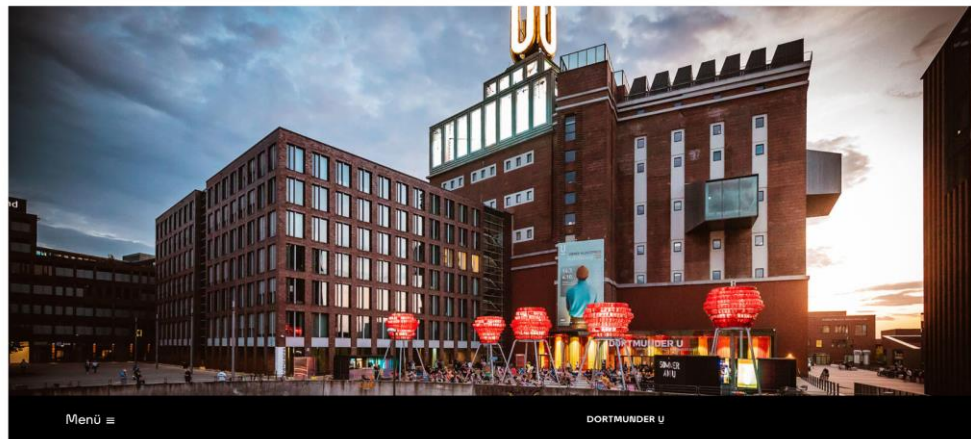


## Dortmunder U, [www.dortmunder-u.de](http://www.dortmunder-u.de)

„Die Partner im Dortmunder U zeigen Kunst, fördern Kreativität und entwickeln zeitgemäße Formate, um Menschen in Dortmund und der Region zu inspirieren und zu befähigen, unsere Gegenwart mitzugestalten.

Die unterschiedlichen Partnerinstitutionen im Dortmunder U bilden sowohl eine Schnittstelle für Kunst, Bildung, Forschung und Unterhaltung als auch für analoge und digitale Kreativität. Die sieben Etagen bilden einen weitläufigen und für alle offenen Raum zur Verdichtung und Förderung von Ideen sowie der Reflexion von Gegenwartsphänomenen.“  
(<https://dortmunder-u.de/das-haus>)

DORTMUNDER U



Menü =

DORTMUNDER U

### Das Dortmunder U

Die Partner im Dortmunder U zeigen Kunst, fördern Kreativität und entwickeln zeitgemäße Formate, um Menschen in Dortmund und der Region zu inspirieren und zu befähigen, unsere Gegenwart mitzugestalten.

Die unterschiedlichen Partnerinstitutionen im Dortmunder U bilden sowohl eine Schnittstelle für Kunst, Bildung, Forschung und Unterhaltung als auch für analoge und digitale Kreativität. Die sieben Etagen bilden einen weitläufigen und für alle offenen Raum zur Verdichtung und Förderung von Ideen sowie der Reflexion von Gegenwartsphänomenen.

Die Besucher\*innen sind ausgehend von den Ausstellungen, Projekten, Workshops und Veranstaltungen in und um das Haus auch eingeladen, sich mit eigenen kreativen Aktivitäten einzubringen. Sie reflektieren die gesellschaftliche Realität nicht nur, sondern können sie auch aktiv mitgestalten.

Durch Kooperation der Partner im Haus sowie die Einbindung in ein lokales und internationales Netzwerk entwickelt das Dortmunder U neue Ausstellungs- und Vermittlungsformate. Aus interdisziplinären Kooperationen und der vorhandenen Vielfalt von Ansätzen und Perspektiven entstehen Impulse für Innovation und Kommunikation in Richtung der vielfältigen Stadtgesellschaft.

WUK Wien, [www.wuk.at](http://www.wuk.at)

„Versuchsanstalt. Kollaborativ. Ein Raum. Ein Shared Space. Ein Ping-Pong. Aufeinander reagieren, sich einmischen. Neues probieren. Ein räumliches und inhaltliches Neben- und Miteinander. Die Versuchsanstalt wird zum transdisziplinären und örtlichen Experimentierraum. Die Grenzen zwischen Innen und Außen, zwischen Disziplinen und Formaten verschwimmen. Ausgedehntes Verweilen, neue Begegnungen und Perspektiven sollen damit ermöglicht werden.“

(<https://www.wuk.at/versuchsanstalt>)

The screenshot shows the website for 'Versuchsanstalt' at WUK. The header includes the WUK logo and navigation links: SPENDEN, PROGRAMM, NEWSLETTER, ANGEBOT, DAS WUK, PRESSE, MAGAZIN, KONTAKT. There are also social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and TikTok. The main content area features a large graphic with the text 'VERSUCHS ANSTALT FÜR BAU, MASCHINEN, MATERIAL' in a stylized font. Below this, the text reads 'VERSUCHSANSTALT IM WUK PROJEKTRAUM'. A sidebar on the left contains a red vertical bar and text explaining the project's context and goals. A sidebar on the right lists social media links for Facebook, Instagram, Twitter, and TikTok. At the bottom right, there is a small image of a hand holding a ping-pong ball.

**WUK** SPENDEN PROGRAMM NEWSLETTER ANGEBOT **DAS WUK** PRESSE MAGAZIN KONTAKT

Das WUK > Versuchsanstalt

**VERSUCHS ANSTALT**  
FÜR BAU, MASCHINEN, MATERIAL

**VERSUCHSANSTALT**  
IM WUK PROJEKTRAUM

Wegen der laufenden WUK-Sanierung können Konzerte, Performances, Ausstellungen und Kindertheater ab April 2023 für mindestens 7 Monate nicht an den üblichen Spielorten stattfinden. Deshalb machen die vier Sparten im WUK kurzerhand gemeinsame Sache. Unter dem Titel **VERSUCHSANSTALT** kuratieren sie gemeinsam Programm im frisch sanierten Projektraum im WUK.

**VERSUCHSANSTALT.** Kollaborativ. Ein Raum. Ein Shared Space. Ein Ping-Pong. Aufeinander reagieren, sich einmischen. Neues probieren. Ein räumliches und inhaltliches Neben- und Miteinander. Die **VERSUCHSANSTALT** wird zum transdisziplinären und örtlichen Experimentierraum. Die Grenzen zwischen Innen und Außen, zwischen Disziplinen und Formaten verschwimmen. Ausgedehntes Verweilen, neue Begegnungen und Perspektiven sollen damit ermöglicht werden.

Titelgebend für die **VERSUCHSANSTALT** ist die für alle Besucher\_innen sichtbare **Aufschrift** „Versuchsanstalt für immer“, die in großen Jugendstillettern am WUK-Mittelhaus prangt - eine künstlerische Intervention aus den Anfangstagen und nach wie vor gültige Formel für die Haltung des Hauses.

**SOCIAL MEDIA**

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- TikTok

**Ping**

Museum für Werte, [www.wertemuseum.de](http://www.wertemuseum.de)

„Wir konzipieren und kuratieren Räume für eine partizipative Auseinandersetzung mit drängenden Themen unserer Zeit. Wir kooperieren mit Netzwerken und Organisationen, die gesellschaftliche Herausforderungen unserer Zeit in den Blick nehmen, um gemeinsam eine bessere Zukunft mit zu gestalten.“

MUSEUM FÜR WERTE

Ausstellungen Projekte Geschichten Studio De

# DATENLABOR

COOKIEJ  
Café im Datenlabor

POP-UP Café vom 13.- 21.04  
täglich von 12-18h

## Eine immersive Ausstellung und Experimentierraum

Das Datenlabor kommt erstmalig in die Hauptstadt und öffnet seine Türen in den Experimentierraum. Die Berliner Ausstellungsmacher vom Museum für Werte verwandeln das betterplace Umspannwerk in ein Kunsterlebnis und machen Daten erlebbar. 10 Tage lang gibt es die Chance, auf eine andere Art und Weise in die Welt der Daten einzutauchen. Das Programmheft füllt nicht nur die Bühne des Ortes, es gibt auch spannende Workshops zum Experimentieren.

Vom 13.-21. April 2023 täglich von 12-19 Uhr verwandelt sich das Datenlabor in eine interaktive Ausstellung rund um das Thema Daten und ihren gesellschaftlichen Einfluss. Datenbildung gehört zu den wichtigsten gesellschaftlichen Aufgaben unseres jungen Jahrzehnts. In der Ausstellung setzen sich Besucher:innen interaktiv mit großen Fragen auseinander, die Daten und ihre vielfältigen Anwendungskontexte unmittelbar erlebbar machen: Was sind Daten? Was kann man damit machen? Was hat das mit mir zu tun?

La Vallée, Brüssel, <https://lavallee.brussels>

„Le site abrite aujourd’hui les activités professionnelles d’environ 180 entrepreneurs créatifs. (...) En plus des espaces de travail, le site compte cinq salles totalisant 2000m<sup>2</sup> pouvant accueillir des expositions, des workshops, des répétitions, des résidences, des conférences, des concerts, des formations, etc.“

(<https://lavallee.brussels/le-projet/>)



THE PROJECT EVENTS ORGANIZE WORK OUR RESIDENTS CONTACT    

## THE PROJECT



In 2014, the Smart cooperative signed a 27-year lease for the occupation of a 6000m<sup>2</sup> former industrial laundry in Molenbeek.

The goal is to install within the building a community of artists and creative entrepreneurs and to offer a varied cultural program as well as spaces for rent.

The ambitious project takes the name of La Vallée, from the name of the street in which the project is located, and develops rapidly inspired by the dynamics of the Third Places.

The project is organized around three main activities  
The provision of work spaces, the rental of event spaces and the production of events.

## Anlage 3: Kostenrahmenrechnung

### Kostenberechnung nach DIN 276\_ PopUp DEF

Projekt PopUp / Neubau PopUp in der DEF  
 Kostenplanung 1. Kostenrahmen (Netto)  
 Katalog DIN 276 2018-12  
 ID KV06861.01  
 Filter

**herrschildt**  
**architekten**  
 partnerschaft mbB

Name	Kenndaten	Bedingung	ME	Wert
BF	Bebaute Fläche			0,00
BGF	Brutto-Grundfläche			0,00
BRI	Brutto-Rauminhalt			0,00
GF	Grundstücksfläche			0,00
KGF	Konstruktions-Grundfläche			0,00
KRI	Konstruktionsrauminhalt			0,00
NRF	Netto-Raumfläche			490,00
NRI	Netto-Rauminhalt			0,00
NUF	Nutzungsfläche			0,00
TF	Technikfläche			0,00
UF	Unbebaute Fläche			0,00
VF	Verkehrsfläche			0,00

KGR	Bezeichnung	Menge	ME	EP (Netto)	GB (Netto)	MwSt %	MwSt	GB (Brutto)	% von GS
<b>300</b>	<b>Bauwerk - Baukonstruktionen</b>		<b>BGF</b>		<b>44.282,20</b>		<b>8.413,62</b>	<b>52.695,82</b>	<b>12,20</b>
330	Außenwände/Vertikale Baukonstruktionen, außen				5.000,00		950,00	5.950,00	1,38
340	Innenwände/Vertikale Baukonstruktionen, innen				15.667,20		2.976,77	18.643,97	4,32
350	Decken/Horizontale Baukonstruktionen				21.615,00		4.106,85	25.721,85	5,95
390	Sonstige Maßnahmen für Baukonstruktionen				2.000,00		380,00	2.380,00	0,55
<b>400</b>	<b>Bauwerk - Technische Anlagen</b>		<b>BGF</b>		<b>183.050,00</b>		<b>34.779,50</b>	<b>217.829,50</b>	<b>50,43</b>
440	Elektrische Anlagen				151.450,00		28.775,50	180.225,50	41,72
450	Kommunikations-, sicherheits- und informationstechnische Anlagen				31.600,00		6.004,00	37.604,00	8,71
<b>600</b>	<b>Ausstattung und Kunstwerke</b>				<b>66.000,00</b>		<b>12.540,00</b>	<b>78.540,00</b>	<b>18,18</b>
620	Besondere Ausstattung				66.000,00		12.540,00	78.540,00	18,18
	<i>tischlermäßige Einbauten</i>				56.000,00	19,00	10.640,00	66.640,00	15,43
	<i>Teeküche</i>	1,000	Stk	12.000,00	12.000,00	19,00	2.280,00	14.280,00	3,31
	<i>Stauraummöbel Stuhlager</i>	2,000	Stk	4.000,00	8.000,00	19,00	1.520,00	9.520,00	2,20
	<i>Stauraummöbel Technik</i>	2,000	Stk	7.500,00	15.000,00	19,00	2.850,00	17.850,00	4,13
	<i>Empfangstresen</i>	1,000	Stk	8.500,00	8.500,00	19,00	1.615,00	10.115,00	2,34
	<i>Garderobenmöbel</i>	1,000	Stk	5.000,00	5.000,00	19,00	950,00	5.950,00	1,38
	<i>Trennwand Lattung</i>	1,000	Stk	7.500,00	7.500,00	19,00	1.425,00	8.925,00	2,07
	<i>bewegliche Ausstattung nach Planung Kulturdirektion</i>	1,000	Stk	10.000,00	10.000,00	19,00	1.900,00	11.900,00	2,75

Kostenberechnung nach DIN 276\_ PopUp DEF

Projekt PopUp / Neubau PopUp in der DEF  
 Kostenplanung 1. Kostenrahmen (Netto)  
 Katalog DIN 276 2018-12  
 ID KV06861.01  
 Filter

**herrschmidt  
architekten**  
 partnerschaft mbB

KGR	Bezeichnung	Menge	ME	EP (Netto)	GB (Netto)	MwSt %	MwSt	GB (Brutto)	% von GS
<b>700</b>	<b>Baunebenkosten</b>		<b>BGF</b>		<b>69.676,55</b>		<b>13.238,55</b>	<b>82.915,10</b>	<b>19,19</b>
730	Objektplanung				27.995,29		5.319,11	33.314,40	7,71
740	Fachplanung				41.681,26		7.919,44	49.600,70	11,48
<b>Gesamtsumme:</b>					<b>363.008,75 €</b>		<b>68.971,67 €</b>	<b>431.980,42 €</b>	

Das Dokument besteht aus den Seiten 1 bis 3

.....  
 (Ort)

.....  
 (Datum)

.....  
 (Stempel und Unterschrift)