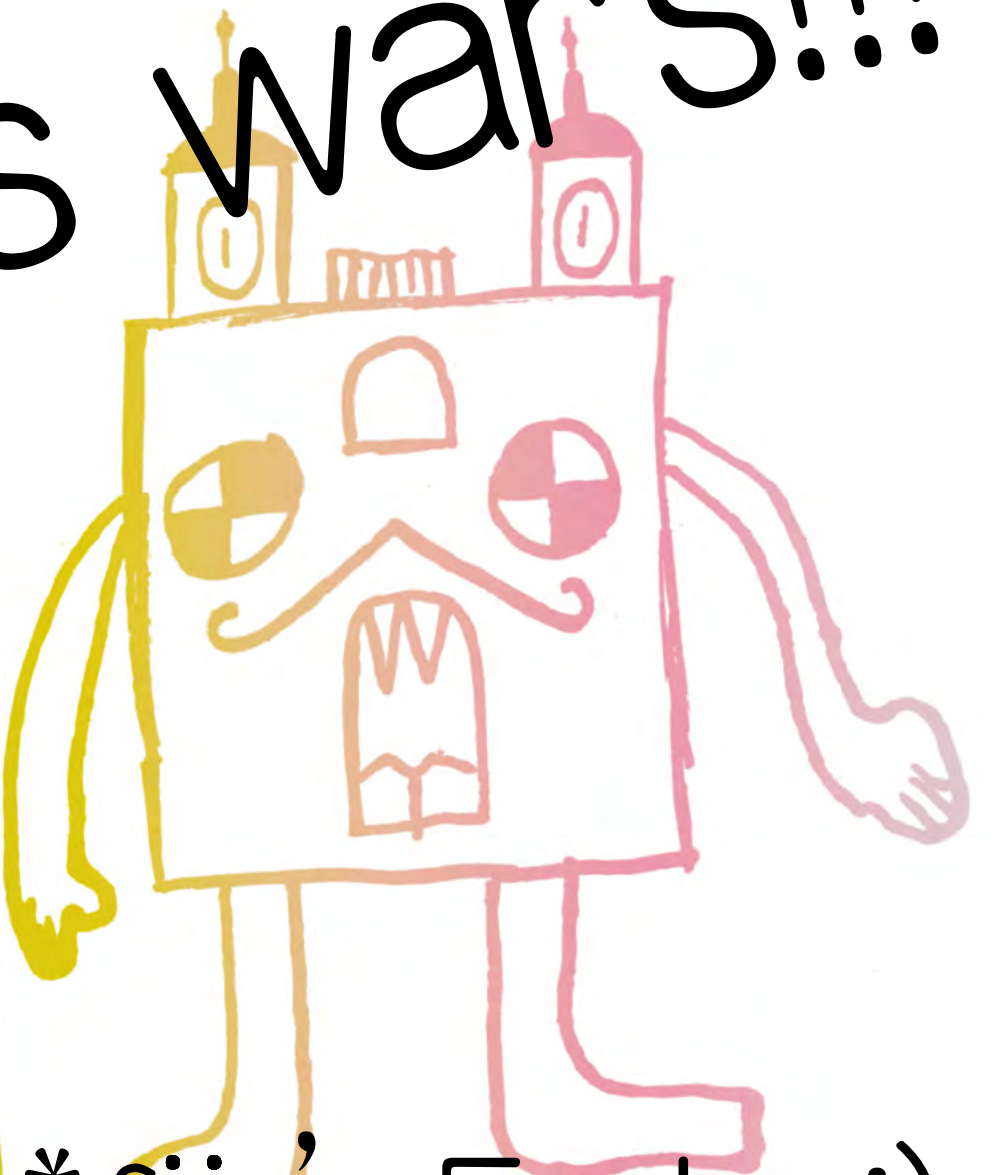


Stadtlabor Wittenberg

Das war s!!!*

*für's Erste ;)



- 3 Editorial
Endboss
- 5 Statements (1/2)
- 6 Veranstaltungen
- 10 Verfügungsfonds
- 13 Geförderte Projekte
- 20 Stadtkarte
- 36 Gastbeitrag
Hanna Noller
- 37 Statements (2/2)
- 38 Ausblick
Oberbürgermeister
Torsten Zugehör

Editorial

WANDEL
DURCH
HANDLUNG —
EIN
EXPERIMENT:

Das Stadtlabor Wittenberg ist im Jahr 2023 gestartet – als Experiment – wie der Name ja eigentlich schon sagt. Digitalisierung, eine zu langsam voranschreitende Mobilitätswende und der demographische Wandel hin zu einer überalternden Gesellschaft setzen Innenstädten weltweit zu – und das nicht erst seit gestern. Zwei herausfordernde Pandemiejahre haben das sogenannte „Sterben der Innenstädte“, die aktuell größtenteils von Einzelhandel und Gastronomie geprägt¹ sind, in einem solchen Ausmaß beschleunigt, dass es zu einem dringenden Handlungsbedarf gekommen ist.

So hat der Bund insgesamt ca. 250 Millionen Euro zur Verfügung gestellt und damit 217 Städte und Kommunen dabei unterstützt, Strategien und Konzepte für die Zukunft ihrer Innenstädte zu entwickeln und erste Maßnahmen zu erproben. Ziel des Förderprogramms war es, Innenstädte und Zentren als attraktive, lebendige und multifunktionale Orte zu erhalten und weiterzuentwickeln. Dazu sollte die Innenstadt als Sozial-, Arbeits- und Erlebnisraum gestärkt und Angebote für Wohnen, Arbeiten, Begegnung, Bildung, Betreuung, Kultur, Logistik, Gastronomie und Handel gefördert werden.

Wittenberg ist eine dieser 217 Städte und hat sich entschieden, mit dem Stadtlabor den Versuch zu starten, Zielgruppen in den Fokus zu nehmen, die sonst in der Stadtplanung und –entwicklung relativ wenig Gehör finden:

Kinder, Jugendliche und junge Familien. Während letztere als augenscheinlich sinnvolle Zielgruppe gelten, zumindest, wenn man dem demographischen Wandel etwas entgegensetzen möchte, werden vor allem Jugendliche vielerorts eher als Problem im (Achtung!) sogenannten „Stadt**bil**d“ wahrgenommen, als dass ihre Bedürfnisse in Bezug auf Städte und öffentlichen Raum ernst genommen würden. Sie haben schlicht keine Lobby, weil sie weder wahlberechtigt sind noch über Kaufkraft verfügen. Damit eignen sie sich nicht für Klientelpolitik und bekommen auch selten an anderer Stelle vermittelt, dass auch sie einen relevanten Anspruch auf Teilhabe am und im städtischen Raum haben. Deshalb ist es gut, dass die Verwaltung in Wittenberg entschieden hat, sich mit dem Förderprogramm explizit dieser Gruppe zuzuwenden und mit dem Stadtlabor den Versuch zu starten, die Innenstadt neu zu denken. Auf genau diese Mission haben wir uns als Kompliz:innen beworben – mit dem Konzept, dass wir keine langen Konzepte schreiben, sondern lieber direkt mit den Menschen vor Ort in die Aushandlung und ins Machen kommen.

Gemäß der Ausschreibung und der Neuen Leipzig—Charta² haben wir die letzten zweieinhalb Jahre genutzt, um neue Perspektiven auf die Innenstadt als Möglichkeits— und Begegnungsraum zu öffnen, verschiedene Ideen gemeinwohl— orientierter Stadtentwicklung zu testen und dabei den Zugang zur selbstorganisierten Stadtgestaltung nicht nur theoretisch, sondern vor allem praktisch zu erproben — und nicht nur den Stadtraum, sondern auch Eigeninitiative und —verantwortung in diesem Kontext attraktiver zu machen. Frei nach dem Motto:

WIR SIND HIER NICHT BEI
WÜNSCH-DIR-WAS, ...

Es ist unsere feste professionelle Überzeugung (und Erfahrung), dass Stadtgestaltung kein Service ist, den man irgendwo nach persönlichem Belieben buchen können sollte, sondern eine Gemeinschaftsleistung und –anstrengung. Das Selbstverständnis von Stadtplanung und Architektur als Dienstleistung hat schließlich all diese Innenstädte hervorgebracht, die jetzt vor dem Sterben gerettet werden müssen³.

Stattdessen betrachten wir
Stadträume als Schnittstellen für
Gesellschaft und als Plattformen
für das Aufeinandertreffen

und Verbinden unterschiedlicher Perspektiven, Lebensrealitäten und Bedürfnisse. Das lässt sich nicht von außen, von „oben“ oder von wo auch immer gestalten. Dafür braucht es ein inneres Selbstverständnis, das zu Eigenverantwortung führen kann – und dafür wiederum braucht es Gestaltungsspielräume, im allerwahrsten Sinne des Wortes. Solche Spielräume und die damit verbundenen Zugänge haben wir mit dem Stadtlabor in ganz unterschiedlichen Formen geschaffen. Da gab es zum einen das 400 m² große Ladenlokal direkt am Markt– platz, welches wir im Januar 2024 beziehen konnten. In einem ko– kreativen Prozess mit lokalen Handwerksbetrieben und Industriedesign– Studierenden der Burg Giebichenstein haben wir es mit einem modularen und flexiblen Möbelsystem ausgestattet, das eine vielseitige Nutzung ermöglicht (Seite 6). Denn wir wollten den Raum nicht nur selbst mit stadtspezifischem Kulturprogramm und künstlerisch–forschenden Formaten bespielen (Seite 7 – 9), sondern ihn auch für Formate und Angebote von Menschen aus der Stadt öffnen und zugänglich machen.

Seit unserem Einzug war der Raum nahezu täglich geöffnet, und in unseren 4 – 5 wöchentlichen Sprechstunden konnten wir Menschen dabei unterstützen, ihre Anfangsideen auszuarbeiten oder sie mit anderen zu vernetzen. Insgesamt haben so in zwei Jahren rund 250 kostenlose Veranstaltungen im Stadtlabor stattgefunden – von Lesereihen und Ausstellungen über Workshops, Vorträge, offene Treffen für Neuzugezogene, Film–, Tanz– und Spieleabende, Engagement–Messen, Mobilitäts– wochen, Fachsymposien bis hin zu regelmäßig stattfindenden Angeboten wie Open Stage, einem neu gegründeten Chor, kreativen Abenden, gemeinsamem Kochen und vielem mehr. Dazu kamen Treffen von Gruppen, Vereinen, Arbeitskreisen und der Stadtverwaltung. Gewachsen ist daraus eine Community aus Menschen, die bereits zuvor aktiv waren, solchen, die sich kaum kannten, Neuankömmlingen und Menschen, die sich im Stadtlabor das erste Mal eingebracht haben und darüber neue Anknüpfungspunkte gefunden haben.

... SONDERN BEI ALLES–MUSS– MAN–SELBER–MACHEN

Um diese Form von Eigenantrieb und die damit verbundene Erfahrung von Selbstwirksamkeit auch auf anderer

Ebene – und vor allem außerhalb des Stadtlabors im restlichen Stadtraum – zu fördern, gab es außerdem einen Verfügungsfonds: ein Fördertopf für Ideen von und für die Stadtgesellschaft im Gesamtumfang von 238.000 Euro, der sich aus Bundes– und kommunalen Mitteln zusammensetzt. Die von uns gesetzte Voraussetzung für eine Förderung war – neben inhaltlicher Gemeinwohlorientierung – dass die Einreichenden ihre Ideen selbst umsetzen mussten. Statt also hypothetische Ideen und Wünsche einzubringen, um die sich dann jemand anderes kümmern soll – wie sonst bei Beteiligungsprozessen oft üblich –, war hier glaubhaftes Eigen–Engagement gefragt. Dieses haben wir natürlich mit Rat und Tat unterstützt und zwischen Stadtverwaltung und Akteur:innen vermittelt. Die wohl größte Besonderheit bei diesem Fördertopf bestand, neben dem Selbermachen, darin, dass über die Förderzuschläge nicht ein Expert:innengremium, die Stadt– verwaltung, die Politik oder wir entschieden haben, sondern alle Schüler:innen der Stadt– und damit genau die Zielgruppe, um die es in diesem Projekt vorrangig ging. (Seite 10 – 12)

In drei Förderrunden konnten so in zwei Jahren insgesamt 21 Ideen von Menschen mit ganz unterschiedlichen Altersstufen und Erfahrungshintergründen in der Innenstadt umgesetzt werden. Beispielsweise wurde eine rund 1.000 m² große, zuvor ungenutzte grüne Brachfläche mitten in der Innenstadt durch eine selbst– gebaute Skate–Bahn und einen Gemeinschaftsgarten aktiviert und zum Begegnungsort für viele Generationen. Andere Projekte widmeten sich dem Arsenalplatz – dem zweitgrößten und fast vollständig versiegelten Platz der Innenstadt – und erforschten dessen Umgestaltung und Umnutzung. Weitere Projekte griffen performativ und künstlerisch Aspekte der Stadträume auf, veränderten sie temporär und forderten heraus, sie neu zu denken. (Alles zu den Projekten ab Seite 13)

Insgesamt boten die Verfügungs– fonds–Projekte rund 120 zusätz– liche partizipative Formate – von diversen Workshops (z. B. Zeichnen oder digitale Methoden erlernen) über gemeinsame

Veranstaltungsplanung bis hin zu gemeinsamer Entwurfsentwicklung und Selber–Bauen. Rund 55 Ideengebende konnten so über 350 weitere Menschen zum Teilnehmen und Selbermachen bewegen.

AUSSER THESEN NICHTS GEWESEN?

Natürlich hatten manche Projekte mehr Erfolg oder stießen auf mehr Resonanz als andere. Das ist aber kein Problem. Die Möglichkeit zu scheitern gehört zu einem Experiment dazu und ist von vorn– herein einkalkuliert (sonst wäre es kein Experiment.) Genau so ist das Stadtlabor gedacht: als Raum für experimentelle Stadtentwicklung und unkonventionelle Versuchsanordnungen. Die Aktivitäten insgesamt – und die Gemeinschaft, die im Stadtlabor entstanden ist – sowie die Ergeb– nisse, die nun im Stadtraum sichtbar sind und als Prototypen für eine langfristige stadträumliche Veränderung verstanden werden können, haben eindrücklich gezeigt, dass Wittenberg weit mehr zu bieten hat als die Luther–Geschichte, für die die Stadt bisher hauptsächlich bekannt ist. Das Stadtlabor hat als Projekt außerdem gezeigt, dass ein gemeinsames Arbeiten an der Stadt zwischen Zivilgesellschaft, Verwaltung und Politik möglich ist – und dass eine solche Zusammenarbeit nicht nur notwendig für das Gelingen von Transformationsprozessen und dem vielbeschworenen Wandel ist, sondern sogar Spaß machen kann!

Wir bedanken uns bei allen, für die Zusammenarbeit und verbleiben an dieser Stelle mit freundlichen Grüßen und Lust auf und Glaube an große Ideen, ENDBOSS

1 Und damit monoprogrammatisch und nicht multifunktional geplant (sind)
2 https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/DE/Initiative/Leipzig-Charta/Neue-Leipzig-Charta-2020/neue-leipzig-charta-2020_node.html
3 Think about it...

Statements aus der Wittenberger Stadtverwaltung (1/2)

„Endboss ist eine Zumutung für Routinen, aber ein Geschenk für Städte, die sich bewegen wollen. Im Stadtlabor haben sie Gewohntes auf den Kopf gestellt und mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen ausprobiert, wie unsere Innenstadt auch aussehen kann. Wer dort reinkam, bekam keine fertige Antwort, sondern die Frage: Was traust Du Deiner Stadt zu?“

André Seidig, Bürgermeister von Lutherstadt Wittenberg

„Für mich hat sich das Stadtlabor zu einem tollen Projekt entwickelt, bei dem ganz neue Leute in der Stadt aktiv geworden sind und ihre Ideen ausprobieren konnten. Die kleinen und großen Herausforderungen, die es bei der Arbeit zu bewältigen gab, haben meinen Alltag auf jeden Fall sehr bereichert. Neben dem Projektteam gilt mein Dank allen Menschen, die sich engagiert haben, um Wittenberg ein Stück lebenswerter zu machen.“

Stefan Polzer, Fachbereich Stadtentwicklung, Hauptansprechpartner Projekt Stadtlabor Wittenberg

„2,5 Jahre Stadtlabor, 2,5 Jahre Endboss in der Lutherstadt Wittenberg waren ein Erfolg. Als ehemalige Pressesprecherin habe ich dieses „Experiment“ begleiten dürfen und war beeindruckt von der Art und Weise der Mitwirkungsmöglichkeiten der Wittenberger Kinder und Jugendlichen. Eine Zumutung, so eine Selbsteinschätzung auf der Homepage von Endboss, war das wahrlich nicht, wohl eher der Beginn, unsere Zukunft – unsere jungen Menschen in Entscheidungsprozesse einzubeziehen. Der Stadt haben die 3 Jahre gut getan, wenn es möglich ist: Weiter so.“

Karina Austermann, ehemalige Pressesprecherin

Am Anfang stellten wir die Frage, welche Themen die Wittenberger Stadtgesellschaft im Bezug auf ihre Innenstadt bewegen: wie wird sie genutzt, was fehlt und wo entstehen Reibungen, die weniger Störung als Hinweis sein können? In drei Bedarfsworkshops mit insgesamt rund 110 Teilnehmenden aus Kunst und Kultur, Handwerk und Einzelhandel sowie Kindern, Jugendlichen und junge Familien sammelten wir verschiedene Perspektiven. Aufbauend auf den Ergebnissen der Workshops haben wir ein kuratiertes Programm für das Stadtlabor aufgestellt, welches wir innerhalb der Projektlaufzeit weiterentwickelten.



Bilder: Michael Winter

UNSER PROGRAMM FÜR DAS STADT-LABOR

Design Build

Im Februar 2024 fand kurz nach der Eröffnung des Stadtlabors am Mark 3 ein Design-Build-Workshop mit Industriedesign-Studierenden der Burg Giebichenstein und Auszubildenden aus regionalen Handwerksbetrieben im Bereich Holz und Metall statt. Gemeinsam entwickelten wir flexible und multifunktionale Möbel für das Stadtlabor, die als Grundlage für bedarfsorientierte Nutzungen und verschiedenste Formate dienen sollte. In nur zwei Wochenenden entstanden Sitzbühnen, Tische, ein Küchenblock, ein Licht- und Vorhangsystem sowie mobile Elemente, die als Bibliothek, Garderobe oder Regal genutzt werden können.



Bild: Endboss

STADT— SPEZIFISCHES KULTUR— PROGRAMM

„Der Esel in der Stadt“

In Kooperation mit der Wittenberger Buchhandlung der „Der Esel auf dem Dach“ ging es uns darum, Themen zu besprechen, Themen zu besprechen, die — analog zum Elefanten im Raum — spürbar für uns als Themen und Anknüpfungspunkte im Stadtraum stehen.

Identitätsverlust, Angsträume und Kindheit in der Stadt

Mit Mawil

Zum Auftakt der Reihe war der Comiczeichner Mawil zu Gast. In seinem Buch „Kinderland“ erzählt er auf humorvoll Weise von seiner Kindheit im Ost-Berlin der 1980er Jahre und eröffnete so einen Dialog über Kindheit, Erinnerung und Stadtwahrnehmung. Beim anschließenden Live-Zeichnen entstand gemeinsam mit dem Publikum ein kurzer Wittenberg-Comic, der einen kreativen Blick auf die Stadt als gemeinsamen Erfahrungsraum wirft. Anschließend gestaltete Mawil gemeinsam mit Kindern in einem Comic-Workshop ein Wandbild im Stadtlabor.

Mit Lou Zucker

Die Journalistin und Autorin Lou Zucker las im Stadtlabor aus ihrem Essay „Eine Frau geht einen trinken. Alleine.“ einen Text über nächtliche Stadterfahrungen, patriarchale Raumstrukturen und weibliche Selbstermächtigung. Im Anschluss entwickelte sich eine Diskussion über Sichtbarkeit, Sicherheit und Freiheit im Stadtraum. Aus der Lesung heraus gründete sich die Gruppe „Waschsalon Wittenberg“ mit dem Ziel, sich mit feministischen Themen auseinanderzusetzen und das Nachtleben in Wittenberg aus FLINTA*-Perspektive neu zu beleben. Ihr Einstieg dazu war eine Abendveranstaltung in Anlehnung an den Essay.

Mit Annett Gröschner, Peggy Mädler und Wenke Seemann

Bei einer Performance-Lesung aus ihrem Buch „Drei ostdeutsche Frauen betrinken sich und gründen den idealen Staat“ sprachen die drei Autorinnen über Erinnerung, weibliche Biografien und ostdeutsche Identität. Mit einer Mischung aus Humor und Tiefgang ging es um Widersprüche, Prägungen und die Frage, wie sich Vergangenheit und Gegenwart begegnen.



Bild: Endboss

Stadterkundung und Raumverhältnisse

Mit Peter Arlt

Mit seinem „Praktischen Stadt ABC“ lud der Wiener Stadtsoziologe Peter Arlt das Publikum ein, die Stadt als gemeinsames Experiment zu begreifen — spielerisch, kritisch und mit Humor. Die Lesung zeigte, wie sich Alltag und Stadtraum durch kreative Aktionen neu erleben lassen. Von Arlts Ansatz inspiriert traten die Besucher:innen in einen Austausch darüber, wie eine Wittenberger Edition des Stadt-ABCs aussehen könnte, die lokale Perspektiven und kreative Stadterkundung verbindet.

Mit Inka Frieze

Zu Gast war die Kinderbuchautorin Inka Frieze, die aus ihrem Buch „Das ist doch unfair! Warum gibt es Armut und Reichtum?“ Zur interaktiven Lesung kamen über 60 Schüler:innen aus drei Grundschulklassen, um über soziale Gerechtigkeit, Ausgrenzung und Zusammenhalt zu sprechen. Im Mittelpunkt stand die Frage, wie unterschiedliche Voraussetzungen das Miteinander in der Stadt prägen.



Bild: Yvonne Standke

Mit Katharina Linnepe

Die Autorin, Comedienne und Moderatorin Katharina Linnepe präsentierte ihr Buch „Wenn das Patriarchat in Therapie geht“ — ein Abend zwischen Scharfsinn, Humor und feministischer Analyse. Gemeinsam mit dem Publikum sezierte sie die Symptome patriarchaler Strukturen und zeigte auf, wie sich Machtverhältnisse auch räumlich in unseren Städten widerspiegeln. Ihr Appell lautet: Selbstermächtigung, Vernetzung und Mut zur Veränderung. Denn, so Linnepe, „In kleinen Städten ist es einfacher, wirklich etwas zu bewegen — die Veränderung ist unmittelbar zu spüren.“

KÜNSTLERISCH—
FORSCHENDE
KOOPERATIONEN

Cinemastories

Unter der Leitung der Filmemacherin und Goldener—Bär—Preisträgerin Anastasia Veber lernten die Teilnehmenden im Workshop „Cinemastories“, wie man mit dem Handy filmreife Kurzfilme dreht. In praktischen Übungen erkundeten sie den Stadtraum Wittenbergs und hielten atmosphärische Eindrücke filmisch fest. Das Format verband Praxis, Kreativität und



Bild: Endboss

Stadtwahrnehmung und zeigte, wie Film als Medium neue Perspektiven auf die eigene Umgebung eröffnen kann.

Learning from
Lutherstadt

Im Rahmen des Seminars „Learning from Lutherstadt“ kamen Studierende der Burg Giebichenstein ins Stadtlabor, um ihre künstlerischen Stadterkundungen zu präsentieren. Ein Semester lang hatten sie Wittenberg nicht mit Zollstock, sondern mit alternativen Methoden vermessen: Sie führten Interviews, analysierten Farbspektren und orientierten sich an Laternen,

Stromkästen oder Bänken. Die Ausstellung zeigte ungewöhnliche Perspektiven auf die Innenstadt und lud die Besucher:innen zum Austausch ein.

Notes from a
Contact Zone

Bei der Ausstellung „Notes from a Contact Zone“, einer Kooperation mit der HGB Leipzig, erkundeten Studierende über zwei Semester lang Wittenberg und entwickelten künstlerische Arbeiten zu kulturellem Erbe und Commons. Die Ausstellung zeigte, wie Privates und Öffentlichkeit, Individualität



Bild: Yvonne Standke

und Kollektivität ineinandergreifen und lud die Besucher:innen dazu ein, das Konzept der Kontaktzone neu zu denken. Gleichzeitig wurde es möglich, dass die Perspektiven der Studierenden auf Wittenberg in Kontakt mit denen der Stadtgesellschaft traten.

FACHBEZOGENE
IMPULSE UND
WORKSHOPS

Zukunfts—
perspektiven und
Stadträume
von Jugendlichen

Workshop mit Ev.
Gesamtschule
Melanchthon

Mit der Klasse 9b der Ev. Gesamtschule Philipp Melanchthon führten wir eine dreiteilige Workshopreihe im Stadtlabor durch. Ziel war es, den Blick für übersehene Orte zu schärfen und sich über verschiedene Methoden der eigenen Wahrnehmung der Stadt

zu stellen. Beim ersten Termin gab es eine kurze Einführung in die Stadtgeschichte und —struktur sowie eine Zeichenübung mit dem Titel „Maskottchen für Wittenberg“. Beim zweiten Termin erkundeten die Schüler:innen den Stadtraum mit Aufgaben— und Methodenkarten, angelehnt an das praktische Stadt—ABC, auf spielerische Weise. Im dritten Termin trugen wir gemeinsame Erkenntnisse zusammen und sammelten Außergewöhnliches, was den Schüler:innen in der Stadt aufgefallen war.

Workshop mit
Gymnasium
Leucorea

In Kooperation mit vier Referendarinnen des Gymnasiums Leucorea entwickelten wir einen zweitägigen Workshop, der Schüler:innen dazu befähigen sollte, eigene Ideen für die Innenstadt zu entwickeln. Am 10. und 11. Juni arbeiteten rund 20 Elftklässler:innen im Stadtlabor nach Impulsen von uns und den Ideengeber:innen von Förderprojekten zu den Themen Gemeinwohl, öffentlicher Raum, Stadtwahrnehmung und Projektentwicklung. Sie



Bild: Patrick Dücker

entwickelten nach Rollenspielen, Stadtpaziergängen und Gruppenarbeitsphasen eigene Projektansätze und präsentierten ihre Ergebnisse mit viel Engagement. Anschließend verknüpften wir die Schüler:innen auf Grundlage ihrer formulierten Interessen mit bestehenden Projekten im Stadtlabor.

Fachworkshop
Jugend und Stadt

Im Fachworkshop „Jugend und Stadt“ beleuchteten wir mit Jugendpfleger:innen, Schulsozialarbeiter:innen, einem Streetworker und Mitarbeitenden der Jugendförderung bestehende Beteiligungsstrukturen junger Menschen. Nach einem Input von Berit Mühl (Geschäftsführung Der Kinderschutzbund LSA) zu jugendlichen Entwicklungsaufgaben und der Bedeutung des öffentlichen

Raums dafür wurde im gemeinsamen Mapping deutlich, welche Stadträume Jugendliche aktuell nutzen — meist Orte mit kaum Aufenthaltsqualitäten. Parallel zeigte die Diskussion um die bestehenden Beteiligungsmöglichkeiten, dass es in der Stadt nur sehr wenige formelle Strukturen gibt: vereinzelte Schüler:innenbeiräte an Schulen und punktuelle Mitgestaltung in Jugendclubs, jedoch ohne stadtweite Verbindlichkeit oder echte Einflussmöglichkeiten.

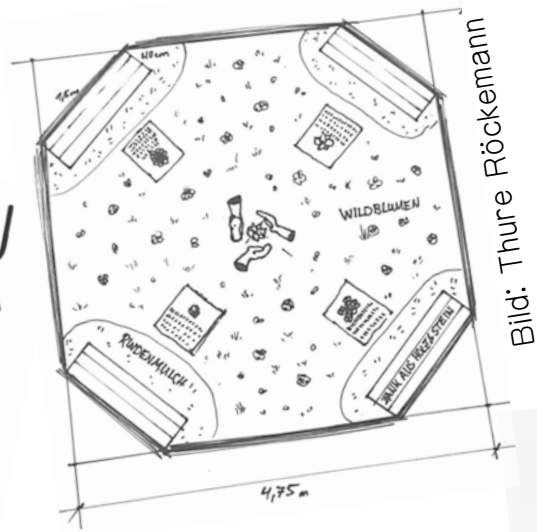


Bild: Thure Röckemann

Nachwuchs im
Handwerk

Mit dieser Veranstaltung widmeten wir uns dem drängenden Thema Nachwuchsmangel im Handwerk: zu wenige Bewerber:innen, fehlende Grundkompetenzen und steigende Belastungen für Betriebe. Isabelle Vivianne (@die.tischlerin) zeigte in ihrem Impuls, wie stark Ausbildungserfahrungen die Entscheidung junger Menschen prägen — und dass respektvoller Umgang, Verantwortungsübernahme und konkrete Projektmöglichkeiten entscheidend für gute Fachkräfte—bindung sind. Sie stellte Beispiele neuer Wege vor, wie Handwerk und junge Menschen besser zueinander finden können.



Bild: Leander Mengel

Stadtökologie
und Klima

TH Lübeck —
Grünes Denkmal

Architekturstudierende der TH Lübeck entwickelten in einem dreitägigen Stegreif—Projekt Entwürfe für ein „Grünes Denkmal“ für den Wittenberger Marktplatz. Im Fokus stand dabei die Verbindung von ökologischer Transformation und Erinnerungskultur an einem historisch bedeutsamen, von Kopfsteiflaster geprägten und kaum begrüneten Ort. Da der Platz seit dem in der Vergangenheit für ein drittes Denkmal vorgesehen war, bot das Projekt die Chance, Klimaresilienz, Denkmal und Zukunft neu zu denken. Dabei entstanden Visualisierungen, Collagen und Skizzen, die wir im Stadtlabor ausstellten.

Fachworkshop
Denkmal
und Klimaschutz

Um Zielkonflikte zwischen historischem Erhalt, Nutzung und klimatischen Anforderungen in der Wittenberger Innenstadt zu diskutieren, brachten wir Vertreter:innen aus Verwaltung, Denkmalpflege und Stadtplanung zusammen. Die Urbanistin Antje Bruno gab dabei Impulse zur sozial—ökologischen Transformation historischer Stadträume. Das Ziel war es, gemeinsame Erkenntnisse zu fassen und Lösungsvorschläge für aktuelle und zukünftige Herausforderungen für die Altstadt Wittenbergs zu beleuchten.

Der Verfügungsfonds war ein zentrales Instrument des Stadtlabors, um Innenstadtideen aus der Stadtgesellschaft Wirklichkeit werden zu lassen. Über drei Jahre hinweg standen insgesamt 238.000 Euro zur Verfügung, die sich aus Bundes- und Kommunalmitteln zusammensetzten. Damit wurde die Stadtgesellschaft befähigt, die Innenstadt aktiv mitzugestalten und Mitverantwortung für den öffentlichen Raum zu übernehmen.



Bild: William Vedder



Bild: Endboss

DAS WAR DER VERFÜGUNGSGFONDS

10

Grundlagen schaffen

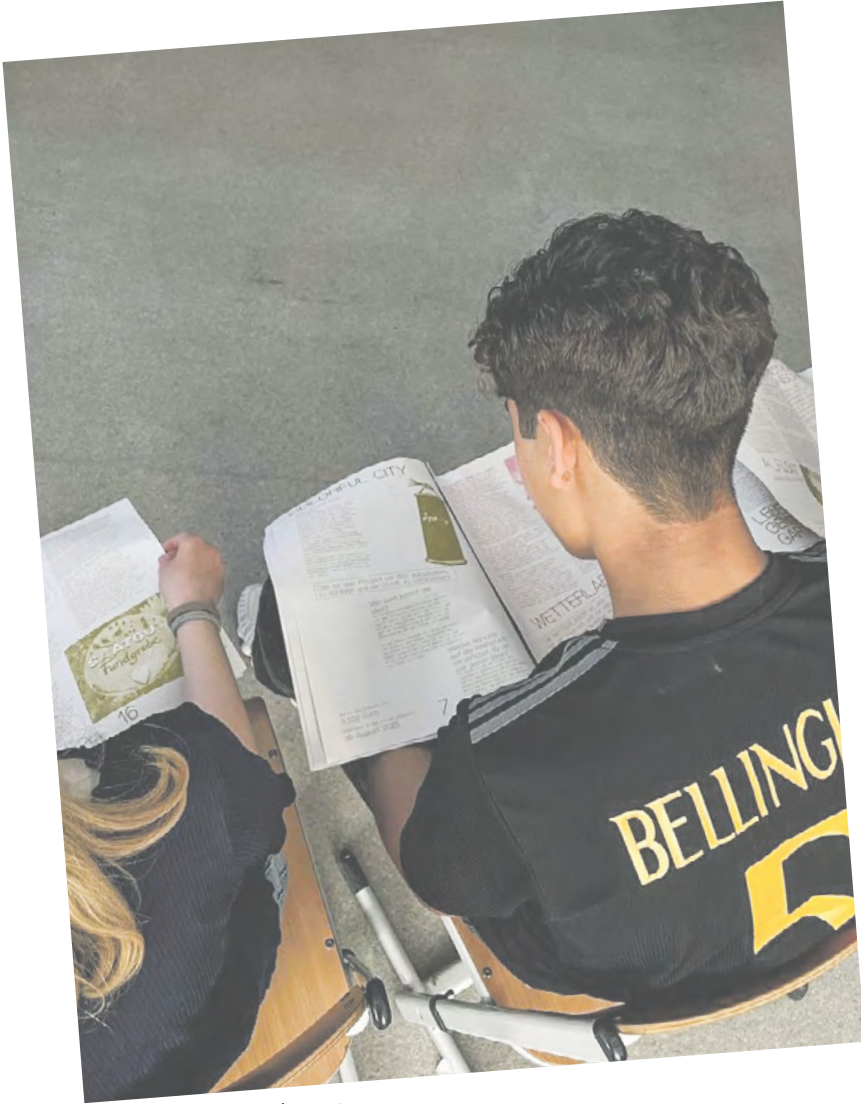
Bevor die Vergabe der Mittel startete, entwickelten wir im November 2023 gemeinsam mit der Stadtverwaltung ein verbindliches und zukunftsweisendes Verfahren: Über die Vergabe der Fördermittel würden nicht wir, nicht die Verwaltung und auch nicht die Politik entscheiden, sondern alle Schüler:innen der Stadt ab der dritten Klasse entscheiden. Das war ein wichtiger Schritt, um unsere Zielgruppe in besonderem Maße ernst zu nehmen und früh Verantwortung und Einfluss an eine Gruppe zu übergeben, die sonst kaum Mitspracherecht in der Stadtverwaltung hat.

Bei einem Workshop mit Vertreter:innen verschiedener Fachbereiche und in Moderation von Linus Strothmann, Teil der Initiative „Es geht LOS!“ und Mitentwickler des aufsuchenden Losverfahrens, erarbeiteten wir die notwendigen Prozessabläufe und einen 10-Punkte-Plan, der Kriterien für die Einreichung enthielt, darunter Gemeinwohlorientierung, Bezug zum Innenstadtgebiet und eine maximale Fördersumme von einem Fünftel des Jahresvolumens pro Projekt. Nach einem Open Call und einem verbindlichen Beratungsgespräch mit den Ideengebern wurden alle Projektanträge einmalig dem Stadtrat vorgelegt werden, die ein öffentlich zu begründendes Veto einlegen konnten. Anschließend würden wir die Projektanträge zusammenstellen und für die Abstimmung an allen Schulen verteilen.

Diese Grundlagen konnten erst ab 2024 gelten, für das Jahr 2023 brauchten wir daher ein einmaliges Übergangsformat:

Ideenmarathon

Im Dezember veranstalteten wir in den Leerständen des innerstädtischen Einkaufszentrums den Ideenmarathon. Ein ganzes Wochenende lang erarbeiteten rund 25 Wittenberger:innen mit Mentor:innen aus Architektur, Kultur und urbaner Praxis insgesamt 11 förderfähige Ideen. Mit dem Fabmobil, einem fahrenden Kunst-, Kultur- und Zukunftslabor aus Sachsen ausgestattet mit allen möglichen digitalen Produktionswerkzeugen, konnten sie Modelle zu ihren Projekten erstellen. Am dritten Tag präsentierten die Teilnehmenden ihre Ideen bei einer öffentlichen Ideenmesse in der Exerzierhalle und stellten sie rund 150 Besucher:innen vor. Diese stimmten dort darüber ab, welche Vorschläge mit insgesamt 60.000 Euro gefördert werden sollten. Sechs Projekte wurden ausgewählt und bildeten den Auftakt für die erste Förderrunde.



Bilder: Endboss

Erste Schulabstimmung im Herbst 2024

Bei unserem Open Call im Sommer 2024 wurden 19 Ideen aus der Stadtgesellschaft eingereicht und erneut sollten mindestens fünf von dem Verfügungsfonds (der diesmal insgesamt 50.000 Euro umfasste) gefördert werden. Dafür haben wir im Herbst 2024 die erste große Abstimmung in allen 17 Schulen Wittenberg organisiert, an der rund 3850 Kinder und Jugendliche teilnahmen! Damit die Kinder und Jugendlichen eine gute Grundlage für ihre Entscheidung hatten, haben wir für alle eine „Ideenzeitung“ mit eingelegten Abstimmungsbögen hergestellt und sie nach Klassen abgepackt verteilt und drei Wochen später die Wahlzettel wieder eingesammelt. Durch die engagierte Mitarbeit der Schulleitungen, Sekretariate und Lehrkräfte war eine hohe Teilnahme möglich – die Beteiligung an der Wahl lag bei 73 Prozent. Außerdem durften wir rund 35 Klassen besuchen, um die Zeitung persönlich vorzustellen und teilweise ganze Unterrichtsstunden mit Jugendlichen über Themen wie Gemeinwohl, öffentlicher Raum und Stadtentwicklung sprechen. Sieben Projekte wurden ausgewählt, darunter auf den ersten zwei Plätzen (mit Abstand) Projekte zu begrünten Sitzgelegenheiten für eine klimatische Verbesserung der Innenstadt und zum Beispiel barrierefreie Bewegungsangebote im öffentlichen Raum.



Zweite Schulabstimmung im Sommer 2025

Im Mai 2025 haben die Kinder und Jugendlichen in Wittenberg ein zweites Mal die Zukunft ihrer Innenstadt selbst in die Hand nehmen können: Nach dem Open Call im Frühjahr 2025 wurden insgesamt 23 Innenstadtideen für den dritten und somit letzten Verfügungsfonds (diesmal in Höhe von 128.000 Euro) eingereicht. In dieser Runde haben wir gemeinsam mit der Stadtverwaltung beschlossen, dass auch Menschen, die nicht in Wittenberg wohnten, eine Idee einreichen konnten. Erneut haben wir eine große Abstimmung in allen 17 Schulen Wittenbergs organisiert und die neue „Ideenzeitung“ verteilt. Diese haben wir für jede Klasse einzeln gepackt und an die Schulen geliefert – diesmal waren wir in 20 Klassen eingeladen, das Stadtlabor, die Zeitung und den demokratiebildenden Prozess der Abstimmung vorzustellen. Dieser Dialog ermöglichte erneut einen erkenntnisreichen Austausch dazu, wie Teilhabe und die Verantwortung für die eigene Stadt funktionieren können. Nach drei Wochen haben wir die Stimmzettel wieder eingesammelt und ausgewertet: bis auf eine Grundschule haben alle Schulen der Stadt teilgenommen und insgesamt 3200 Kinder und Jugendliche haben die Möglichkeit genutzt, eine Entscheidung für die Zukunft ihrer Innenstadt zu treffen! Neun Projekte wurden dazu ausgewählt, die Wittenberger Altstadt noch im gleichen Jahr zu beleben – darunter viele, die bestehende Projekte und Räume weiterentwickeln und verstetigen sollten, sowie Projekte, die den Stadtraum durch künstlerisch-kulturelle Formate neu beleuchten wollten.

Alle ausgewählten Projekte wurden 2024 und 2025 von den Ideengeber:innen zusammen mit uns, helfenden Händen aus der Stadtgesellschaft und vielen Unterstützer:innen umgesetzt. Auf den Seiten 13 – 35 stellen wir alle Projekte vor.

Vielen Dank an alle, deren Projekte zwar nicht zur Umsetzung ausgewählt wurden, die aber wertvolle Beiträge geleistet haben und sich teilweise in anderen Projekten weiter engagiert haben. Das waren die vielen anderen Innenstadtideen:

- VERFÜGUNGSFONDS
2023:
Open-Stage Mobil
Lastenrad Flotte
Fête de la musique
Malprojekt
- VERFÜGUNGSFONDS
2024:
Reparatur-Nachhaltigkeitscenter
Open Stage
Wittenberg goes Hollywood
Mitfahrbank
Stadt-Hack
Bezaubernder Marienkirchplatz
Morphlab
Geschichtswerkstatt
Plauder-Stühle
SichtBar
In 80 Takten um die Welt
- VERFÜGUNGSFONDS
2025:
Artefakte Wittenbergs
Aus dem Rahmen gefallen
Dein Raum für Zukunft
Eine runde Sache
FutureLAB
Kultour-Bus
Lebendiger Gemeinschaftsgarten
Potemkin Art Academy Wittenberg
Reform Hub
Saatgut-Fundgrube
Stuhlstationen für Wittenberg
Theater der Straße
Wetterlabor
Wittenberger Stadtkarte
der Menschen



Bild: Patrick Dücker



Bild: William Vedder



Bilder: Ole Blank

Aus dem Förderprojekt „Skate Summer“ entstand in der Collegienstraße 67/68 einer der größten Eingriffe in den Stadtraum im Rahmen des Verfügungsfonds: ein Ort, der zeigt, was Stadtgesellschaft, Stadtverwaltung und das Stadtlabor gemeinsam schaffen können. Die Ideengeber:innen, beide Eltern, reichten aus dem Wunsch nach mehr Bewegungs- und Ausprobierflächen für Kinder und Jugendliche die Idee eines Pumptracks ein. Während der Suche nach dem richtigen Ort dafür gelang es, eine rund 1000 m² große Brachfläche in der Innenstadt zu aktivieren, die schon seit vielen Jahren nicht betretbar war.

In einem offenen Entwurfsworkshop mit Teilnehmenden aus der Dirtbike-, BMX- und Skateszene, Kindern, Jugendlichen und Urban-Gardening-Interessierten entstand die Idee zu einem Pop-Up-Park mit Gemeinschaftsgarten, Sitzgelegenheiten und einem Wellenweg zum Rollen und Ausprobieren. Im Mai 2024 wurde die Fläche innerhalb von nur fünf Tagen gemeinschaftlich umgestaltet: Endboss, Freund:innen aus aller Welt und Wittenberger:innen knieten gemeinsam im Beton und bauten begrünte Palettenmöbel. Diese Erfahrung ist für alle ein starkes Beispiel für Selbstwirksamkeit gewesen und zeigt, wie Stadt im Handeln entsteht.

Nach der Einweihung und bildete sich rund um die Ideengeber:innen eine Gruppe von Nachbar:innen, Teilnehmenden der Bauaktion, sportbegeisterten Kindern und Jugendlichen sowie Garteninteressierten, die sich gemeinsam um die Fläche kümmern. Zusammen mit der Nachbarschaft wurden Regeln und Möglichkeitsräume abgesteckt, die in Form von Beschilderung an dem Ort festgehalten wurden.

Zahlreiche Menschen unterstützten das Projekt mit Pflanzen, Werkzeug und Materialspenden – darunter besonders die Abriss- und Recyclingfirma Zegarek GmbH.

SKATE SUMMER

Verfügungsfonds
2023
Umsetzungszeitraum:
Mai 2024
Ideengebende:
Enikö Andersen, Michel Winter



Bilder: Endboss



Bild: Michel Winter



Bilder: Patrick Dücker



ROLLREVOLUTION

Verfügungsfonds
2024

Umsetzungszeitraum:
Februar — August 2025

Ideengebende:
Johanna



14

Das Projekt RollRevolution wurde von einer Schülerin aus Wittenberg ins Leben gerufen und richtet sich an FLINTA* – also Frauen, Lesben, Intersexuelle, Nicht-Binäre, Trans- und Agender-Personen. Ziel ist es, neue Orte zum Skaten zu schaffen, an denen alle ohne Benachteiligung, Angst oder Ausgrenzung lernen, üben und sich begegnen können. Im Mittelpunkt steht die Idee, durch Workshops, Vorträge und gemeinsame Sessions einen Safer Space aufzubauen – einen Ort, an dem Diskriminierung thematisiert und solidarisch miteinander gelebt wird. So gab es u.a. einen Workshop der Leipziger Gruppe „Skate Space“, einen Vortrag zum Thema Feminismus, ein Vernetzungsfrühstück zum CSD in Wittenberg sowie regelmäßige FLINTA*-friendly Skate-Sessions. Der Höhepunkt des Projektes war ein Skate Camp im Sommer 2025. Nach einem Impuls der Stadtforscherin Dr. Mary Dellenbaugh-Losse (urban.policy) zu gendergerechter Stadtplanung wartete auf die Teilnehmer:innen ein ganzes Wochenende voller Austausch, Bewegung und Gemeinschaft – auch über das Skaten hinaus. In Anleitung des Designstudios „Wert der Dinge“ hat die Gruppe mobile Rampelemente gebaut und bemalt, die eine flexibles Skate-Angebot in der Innenstadt ermöglichen. Noch am gleichen Wochenende fand die erste große Testveranstaltung auf dem Arsenalplatz statt. Die RollRevolution knüpft an frühere Formate wie den Skate Summer an und verbindet Jugendsport, urbane Kultur und feministische Bildung – es fördert eine temporäre, offene Bewegungskultur im öffentlichen Raum.

WOHNZIMMER WELT



Bilder: Greta Hietzsch

Mit dem Projekt „Wohnzimmer Welt“ hat STUDIO ZUGANG gemeinsam mit zahlreichen Wittenberger:innen den Gemeinschaftsgarten in der Collegienstraße weiter ausgebaut und neu belebt. Einer der Ideengeber studiert an der Burg Giebichenstein, einer Hochschule, mit der das Stadtlabor bereits kooperiert hat, und ist so auf das Wittenberger Projekt aufmerksam geworden. Das Ziel war es, einen offenen, kreativen Ort zum Entspannen, Werkeln und Zusammensein zu schaffen – ein Wohnzimmer unter freiem Himmel mitten in der Innenstadt.

Im August wurde in einer ersten offenen Werkstatt direkt auf der Fläche gründlich aufgeräumt und anschließend gemeinsam mit allen, die mitmachen wollten, ein neuer Zaun errichtet, der den Garten einfasst und eine einladende Eingangssituation schafft. In einer zweiten Bauphase im September entstanden wetterfeste Möbel: eine große Tafel zum gemeinsamen Essen, Spielen und Austauschen sowie gemütliche Sitzgelegenheiten im hinteren Teil des Gartens. Am Eingang lädt ein „Geben-und-Nehmen-Schränkchen“ dazu ein, Bücher und kleine Schätze zu tauschen. Ende September wurde der Abschluss der Bauarbeiten mit einem fröhlichen Gartenfest gefeiert, bei dem die neuen Möbelstücke eingeweiht wurden. Orte wie der Gemeinschaftsgarten sind wichtig, da sie Aushandlungsprozesse im Kleinen sichtbar machen. Hier lernen unterschiedliche Gruppen ihre eigenen Bedürfnisse kennen und Lösungen zu finden, die für alle funktionieren. Themen wie Lautstärke, Pflege und Ordnung müssen in solchen Stadträumen offen angesprochen und gemeinschaftlich ausgehandelt werden. Wer Teil der Gemeinschaft werden will: Am Schwarzen Brett hängt ein QR-Code zur WhatsApp-Gruppe des Gartens. Einfach beitreten und mitmachen!



Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
Juli — September 2025

Ideengebende:
Studio Zugang (Lorenz Kuschnig Lefort, Björn Naumann, Paula Schinkel, Karl Schinkel)

15



Bilder: Greta Hientzsch



Mit „Wanderwald“ brachte das Team von ARGE:3000 temporäre Grünräume in die Wittenberger Innenstadt. Rund 20 heimische Bäume wurden in Trögen gepflanzt und auf rollbaren Plattformen mit Sitzmöglichkeiten sowie dem Boden stehend zu einer erlebbaren Installation angeordnet. Die Bäume und Sträucher sollten versiegelte Flächen in kleine Oasen zum Erfrischen, Verweilen, Ausruhen und Entdecken verwandeln. Die feierliche Eröffnung begann am 24. August mit einem ökologischen Spaziergang, angeleitet durch den Naturschutzbund, durch die Innenstadt. Den Abschluss bildete ein gemeinsamer Austausch mit Brot vom Backmobil am ersten Standort der Installation in der Gasse zwischen der Schloss- und der Cowiger Straße. Ein temporäres Wasserbecken lud an dem warmen Tag zum Marktplatz wurden solarbetriebene Umzug auf den Marktplatz wurden eine kleine Ladestation hinzugefügt. Als der Wald schon die ersten Herbstfarben annahm, wanderte er noch ein letztes Mal im Oktober zum Bach beim Schlosspavillon. Begleitend entstand eine kleine Publikation mit Zeichnungen einer Künstlerin, die den Wanderwald dokumentierte. Im November wurde die Installation abgebaut – die Bäume sollen nun ihr neues Zuhause auf einem Wittenberger Schulhof finden.

„Wanderwald“ ist ein Experiment für Klimaschutz und kreative Stadtbegrünung. Es ist ein ökologisches und bildungsorientiertes Projekt, das zeigt, wie mobile Natur den Stadtraum verändern und einen Impuls für nachhaltige Stadtentwicklung setzen kann.

WANDERWALD

Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
Juli – Oktober 2025

Ideengebende:
ARGE:3000 (Johanna Bendlin, Kristin Lazarova, Paco Motzer)

16



Bilder: Greta Hientzsch

A_FLOAT

Mit „A_Float Wittenberg“ hat das ARCANÉ Studio ein experimentelles Floß für den Schwanenteich umgesetzt. Ziel des Projekts war es, Wasserflächen der Stadt als öffentlichen Raum erfahrbar zu machen und neue Perspektiven auf Begegnung zwischen Wasser, Stadt und Umwelt eröffnen.

Die Ideengeberin baute an einem Wochenende zusammen mit zwei weiteren Gestalter:innen und Teilnehmenden des EURO-Camps vier modulare Plattformen aus Holz und Schwimmkörpern sowie eine kleine Brücke, welche direkt auf dem Schwanenteich in der Wittenberger Innenstadt zum Einsatz kamen. Das Projekt versteht sich als künstlerisch-architektonische Intervention und experimentelles Format, welches einen temporären Ort für Begegnung, Ruhe und Reflexion schafft.

Während der Installationszeit wurde das Projekt mehrfach nachjustiert, um die Nutzung des Floßes trotz verschiedener Einflüsse, die es auf dem Wasser erlebte, zu ermöglichen. Zum Winter hin wurde das Floß abgebaut und eingelagert, um bei Gelegenheit in einem neuen Kontext wieder eingesetzt werden zu können – etwa als schwimmende Bühnen, Ausstellungsflächen oder Gärten sowie erneut als mobile Treffpunkte auf ungewohntem Terrain.

Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
August – Oktober 2025

Ideengebende:
Arcane Studio
(Alexandra Polyakova, Stefano Dal Piva)

17



AUSZEIT



Bilder: Claudia Knappe



Mit dem Förderprojekt „Auszeit“ schaffen zwei Bürger:innen Wittenbergs abseits der Konsumangebote in der Innenstadt neue Orte der Ruhe und Begegnung. Ausgangspunkt war die Beobachtung, dass es in der Wittenberger Altstadt zu wenige Sitzmöglichkeiten zum Verweilen gibt. Deshalb wurden mobile Sitzbänke aus Holz und Metall entworfen, die mit bepflanzbaren Elementen kombiniert sind – für eine Auszeit zwischen den innerstädtischen Wegen. Die Umsetzung der zwei selbstentworfenen Sitzmöbel fand mit lokalen Handwerksbetrieben statt. Diese wurden dann im Herbst 2025 gemeinsam mit einer Kita-Gruppe bepflanzt und eingeweiht. Die Pflege übernehmen Nachbar:innen und Gewerbebetreibende, die als Pat:innen über das Jahr verteilt für die Blumen sorgen. Die Auszeit ermöglicht seitdem, eine Pause zu machen, zu lesen, mit Anderen ins Gespräch zu kommen oder einfach mal Garnichts zu tun. Besonders aber lädt das Projekt dazu ein, öffentliche Räume als Orte des Innehaltens, der Begegnung und des Wohlfühlens neu zu entdecken – für eine lebendige, grüne und einladende Innenstadt.

Verfügungsfonds
2024

Umsetzungszeitraum:
Februar – August 2025

Ideengebende:
Claudia Knappe

18

Mit dem Projekt „Grüne Innenstadt–Oasen“ setzen sich Jugendliche und junge Erwachsene der Gruppe Fridays for Future Wittenberg für eine klimafreundlichere und lebendigere Innenstadt ein. Ihr Ziel: Orte schaffen, die zum Verweilen einladen, Begegnung ermöglichen, Schatten spenden und die Biodiversität fördern – für alle, denen die Stadt zu heiß ist und Stein allein zu eintönig. Ausgangspunkt war die Beobachtung, dass Wittenbergs Innenstadt zwar ein Ort zum Durchlaufen, aber kaum zum Bleiben ist. Gemeinsam mit der in Wittenberg wohnhaften Designerin Erika Bosch Ramirez entwickelte das Team daher ein Konzept für mobile Pflanzmodule, die flexibel in der Stadt eingesetzt werden können. Die „Oasen“ bestehen aus Gabionenkonstruktionen, Holz und integrierten Pflanzkübeln. Sie stehen auf Aluminiumpaletten und wurden durch eine großzügige Spende der lokalen Abriss- und Recyclingfirma Zegarek GmbH mit recyceltem Mauerwerk gefüllt, das zugleich Lebensraum für Insekten bietet. Im Sommer 2025 wurde das Projekt in mehreren Bau- und Pflanzaktionen umgesetzt. Zahlreiche Engagierte – darunter lokale Umweltinitiativen, Gärtnereien sowie Freund:innen und Unterstützer:innen – bauten und bepflanzten die Module gemeinsam. Anschließend wurden sie auf dem Arsenalplatz aufgestellt und werden seither vom KommunalService gepflegt. Das Projekt wirkt als Impuls für die klimatische Zukunftsfähigkeit der Innenstadt. Es zeigt, wie ökologische Stadtgestaltung und soziales Miteinander ineinandergreifen können. „Grüne Innenstadt–Oasen“ stärkt das Bewusstsein für das städtische Mikroklima, Gesundheit und Aufenthaltsqualität im öffentlichen Raum – und lädt alle ein, Verantwortung für ein grüneres, schöneres Miteinander zu übernehmen.



Bild: Patrick Dücker



GRÜNE INNENSTADT–OASEN



Bilder: Greta Hientzsch

Verfügungsfonds
2024

Umsetzungszeitraum:
Februar – August 2025

Ideengebende:
Thea Luise Keller, Finn
Friedemann, Martin

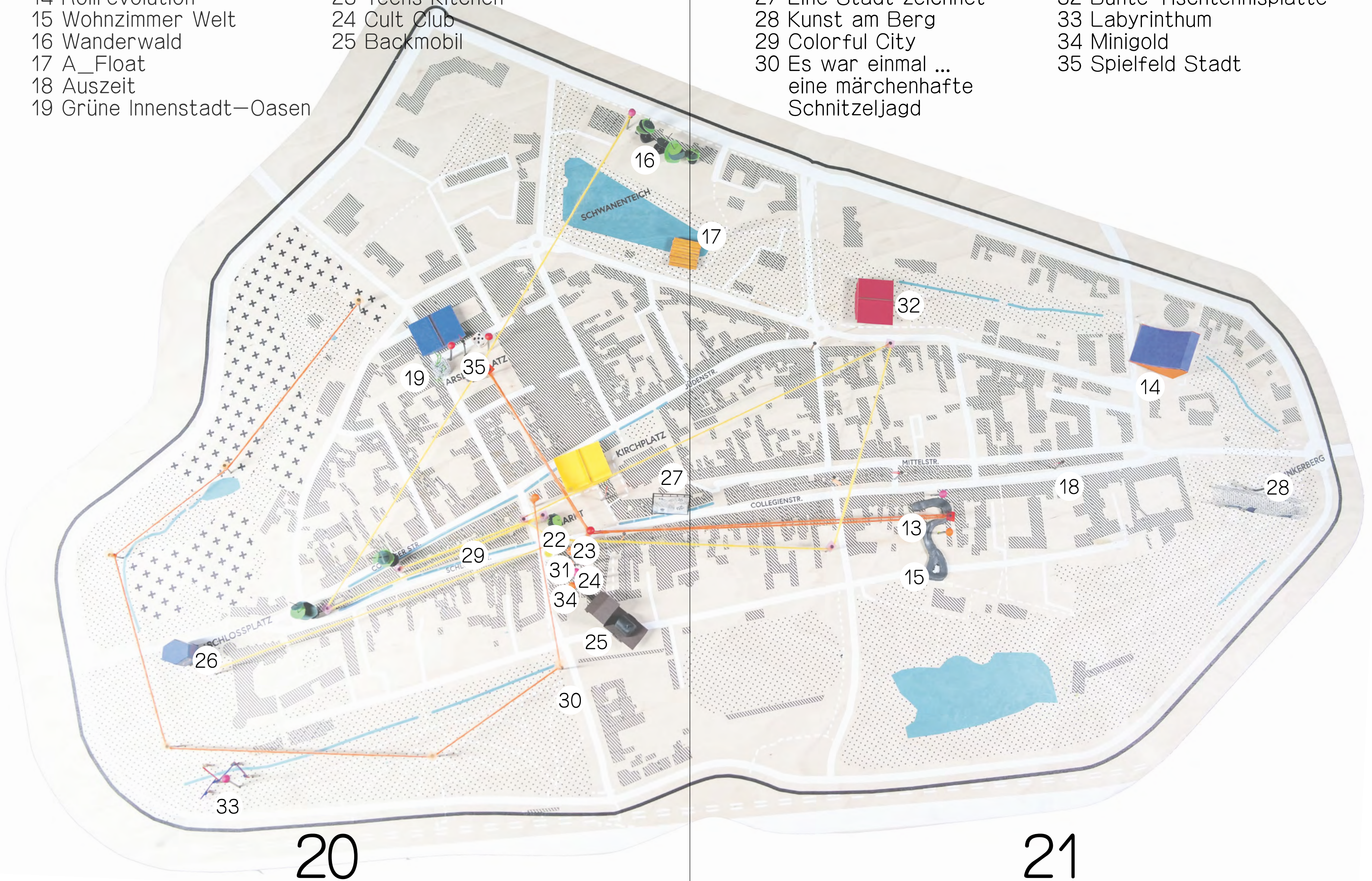
19

13 Skate Summer
14 Rollrevolution
15 Wohnzimmer Welt
16 Wanderwald
17 A_Float
18 Auszeit
19 Grüne Innenstadt—Oasen

22 Stadtwohnzimmer
23 Teens Kitchen
24 Cult Club
25 Backmobil

26 Kino to Go
27 Eine Stadt zeichnet
28 Kunst am Berg
29 Colorful City
30 Es war einmal ...
eine märchenhafte
Schnitzeljagd

31 JUB Mobil
32 Bunte Tischtennisplatte
33 Labyrinthum
34 Minigold
35 Spielfeld Stadt





Bilder: Greta Hientzsch

Mit Stadtwohnzimmer ist im Stadtlabor Wittenberg eine gemütliche Erweiterung entstanden: ein Wohnzimmer mitten in der Stadt. Teppiche, Lampen und verschiebbare, schallabsorbierende Sitzelemente schaffen eine gemütliche Atmosphäre. Ein öffentlicher Rückzugsort, an dem man lesen, kreativ werden oder einfach Leute treffen kann. Wichtig ist dabei vor allem eins: Hier sind Menschen mit ihren eigenen Ideen willkommen. Es ist ein Raum für Austausch, gemeinsames Ausprobieren, Gestalten und Wachsen. Zudem reagiert das Projekt auf den Wunsch vieler junger Menschen nach nicht konsumorientierten Aufenthaltsorten und wird zu einem Dritten Ort, der Teilhabe ermöglicht und Ko-Kreation fördert. Eingereicht wurde das Projekt von zwei Aktiven aus dem Kulturkollektiv Wittenberg (KuKoWi). Dieses kreative Netzwerk hat sich 2025 an der Schnittstelle zu demokratiefördernden Bündnissen in Wittenberg und Engagierten, die bereits viele Formate im Stadtlabor etabliert hatten, gegründet. Seit Sommer 2025 und dem Erhalt der Förderung trifft sich die Gruppe regelmäßig zu Planungstreffen um etablierte Formate, die sie im Stadtlabor umsetzen, weiterzuentwickeln. Zum Kreativen Abend, dem Kochabend, Kooperationen mit der Solidarischen Landwirtschaft, dem Queer Space und lokalen Kulturschaffenden kamen im Herbst zahlreiche Angebote wie Siebdruckwerkstätten, Silent Reading, Filmabende, ein Häkelabend, kleine Ausstellungen hinzu. Besonders wichtig ist, dass die Gruppe ständig die gemeinsame Arbeits- und Kommunikationsstrukturen weiterentwickelt, um möglichst fair die sorgende Arbeit rund um ein solches Projekt aufzuteilen. Die Einweihung am 14. November wurde auf Sofas, an der großen Tafel, mit Getränken und Snacks und guten Gesprächen gefeiert. Musik gab es von Abstrakte Frequenzen, die sich im Frühling 2024 im Stadtlabor gründeten.

STADTWOHNZIMMER



Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
seit August 2025

Ideengebende:
Kulturkollektiv Wittenberg
(Danielle Nitzsche, Greta Hientzsch)

22



TEENS KITCHEN



Bilder: Patrick Dücker

Verfügungsfonds
2024

Umsetzungszeitraum:
Februar — Juni 2025

Ideengebende:
Barbara Esch—Eckert,
Polyxena von Fürstenberg

23

Mit „Teens Kitchen“ ist im Stadtlabor ein Bildungs- und Beteiligungsprojekt entstanden, das die Themen Kochen, Ernährung und Gemeinschaft miteinander verbindet. Von Februar bis Juni trafen sich rund zehn Jugendliche aus vier Schulen zweimal im Monat, um gemeinsam zu kochen, zu essen und voneinander zu lernen. Die beiden Wittenbergerinnen, die das Projekt initiiert haben, wollten den Jugendlichen die Möglichkeit geben, praktisch zu lernen, zu planen und Verantwortung zu übernehmen. Beim ersten Treffen wurden die Erwartungen besprochen und anschließend abwechslungsreich und preiswert gekocht – mit bunten Zutaten und Rezepten aus aller Welt, die die Jugendlichen selbst ausgewählt hatten. Zu dem gemeinsamen Essen durften die Jugendliche jedes Mal neue Gäste einladen. Anschließend wurde gemeinsam reflektiert, was besonders gut gelungen war und was man beim nächsten Mal besser machen könnte. Dabei ging es nicht nur ums Kochen selbst, sondern auch um Teamarbeit, Selbstorganisation und die Wertschätzung von Lebensmitteln. Durch Kooperationen mit dem Backmobil, der Solidarischen Landwirtschaft und einer syrischen Bäckerei wurden dafür immer wieder neue Impulse gesetzt. Beim letzten Treffen nahmen die Teilnehmenden die Herausforderung an, ein Buffet für rund 30 Personen auszurichten – mit einer Vielfalt an Snacks und ihren Lieblingsgerichten. Zum Abschluss erhielt jede:r einen gestalteten Kochkalender mit Rezepten, Bildern und Karikaturen der vergangenen Monate. Nach Projektende schlossen sich die Jugendlichen vereinzelt anderen Formaten im Stadtlabor an. Sie wurden beispielsweise Teil der Backmobil—Crew oder unterstützen beim regelmäßigen Kochabend, zu dem die Ideengeberinnen sie fortwährend informieren und einladen. „Teens Kitchen“ zeigt, wie gemeinsames Kochen und Essen Menschen generationsübergreifend verbinden kann!

Der Cult Club wurde von einem Freundeskreis rund um zwei Wittenberger Schüler gegründet. Ihr Ziel war es, eine Plattform von Jugendlichen für Jugendliche zu schaffen, die Begegnungen zwischen verschiedenen Schulen und Bekanntenkreisen sowie den Austausch zu weiteren, gemeinsamen Ideen ermöglichen. Der gemeinsame Nenner dafür sollte das Thema Vintage-Mode sein. Im Mai 2024 fand im Rahmen dessen der erste Cult-Club-Vintage-Flohmarkt mit Musik, Snacks, selbstgemachten Getränken und über 150 Besucher:innen statt. Das Format erlangte schnell Bekanntheit unter den Jugendlichen der Stadt, da die Organisator:innen selbst Teil der Zielgruppe waren und so ihre Community unmittelbar erreichten. Im Laufe des Jahres folgten noch fünf weitere Termine, bei denen regelmäßig rund zehn Jugendliche aus dem Netzwerk der Ideengeber beim Aufbau, der Durchführung und dem Abbau halfen. Neben dem Flohmarkt fanden Formate statt, wie ein Fotografie- und ein Digitale-Technologien-Workshop statt, in denen Jugendliche neue kreative Fähigkeiten erlernten, die sie für eigene Projekte nutzen können.

Nach diesem ersten Schritt, bei dem sie verschiedene Aufgabenbereiche und -teilungen kennenlernen und Spaß an dem Betrieb der Plattform entwickelten, reichten die Ideengeber in der zweiten Runde erneut einen Förderantrag ein und wurden ausgewählt. Bevor es zur Verstetigung kommen konnte, waren die Ideengeber jedoch so stark in die Schule eingebunden, dass es ihnen schwerfiel, das Projekt weiterzuführen. Zwar übernahm eine feste Gruppe verlässlich Verantwortung, jedoch besuchten die meisten die gleiche Schule und waren im gleichen Alter. Für eine tragfähige Community-Strukturen wäre hier mehr Heterogenität wichtig gewesen, damit die Koordination des Netzwerkes nicht auf den Schultern Einzelner lastet. Im Cult Club testeten Jugendliche aus, wie es sich anfühlt, das Stadtlabor als eigenen Ort zu begreifen, Verantwortung zu tragen und die Stadt selbstwirksam mitzugestalten – nah an ihren Themen, Bedürfnissen und Ideen. Nach Projektende wurde die im Stadtlabor entstandene Flohmarkt-Ausstattung von einer neuen Gruppe Jugendlicher aufgegriffen.

Verfügungsfonds
2023

Umsetzungszeitraum:
Mai – Dezember 2025

Ideengebende:
Hugo und Pepe



Bild: Endboss

CULT CLUB



Bild: Cult Club

24

BACKMOBIL



Bilder: Greta Hientzsch



Bild: Jeannette Merker

Verfügungsfonds

2023 + 2025

Umsetzungszeitraum:
Sep. 2024 – Nov. 2025

Ideengebende:
Jeannette Merker



25

Das Backmobil Wittenberg ist ein mobiler Holzofen, der Menschen durch das gemeinsame Backen verbindet. Es bringt Geschichten, Rezepte und den Duft von frischem Brot in die Innenstadt zurück. Ob Sauerteigbrot, Dinnete, Zimtknoten, Pita oder Baguette – das Backmobil lädt dazu ein, Bekanntes und Neues auszuprobieren und dabei kulinarische Vielfalt und Backtradition neu zu entdecken. So entsteht ein Ort, an dem sich Jung und Alt, Einheimische und Zugezogene begegnen und miteinander ins Gespräch kommen.

Initiiert wurde das Projekt von der gebürtigen Wittenbergerin und in Berlin lebenden Jeannette Merker, die das Backhandwerk und die Gemeinschaft gleichermaßen liebt. Mit viel Engagement organisierte sie die Herstellung des Backmobils: Sie kaufte den Holzbackofen, fand mit dem elektrischen Cargo Runner das passende Transportmittel und ließ in einem lokalen Metallbaubetrieb ein stabiles Untergestell anfertigen. Im November 2024 wurde der Ofen feierlich eingeweiht. Seitdem sind besonders die offenen Backaktionen unter dem Motto „Open Ofen – von einer Anfängerin für Anfänger:innen“ beliebt. Hinzu kommen kleine Workshops und Crashkurse zu Sauerteig oder Hefezopf, bei denen Wissen geteilt und ausprobiert wird. Dabei spielt auch Nachhaltigkeit eine wichtige Rolle – vom ressourcenschonenden Backen bis hin zum gemeinsamen Teilen von Lebensmitteln und Wissen.

Das Backmobil ist seitdem ein echter Dauerbrenner des Stadtlabors, weshalb die Ideengeberin in der dritten Förderrunde das Projekt „Backmobil reloaded“ einreichte, um den kleinsten Holzbackofen Wittenbergs zu verstetigen und zu erweitern. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Akteur:innen der Stadt, darunter der SoLaWi Wittenberg, dem Förderprojekt Teens Kitchen sowie verschiedenen Kita- und Schulklassen, sind weitere Aktionen entstanden, bei denen gemeinsames Backen zu einer sozialen Praxis wird – für Austausch, Teilhabe und ein Stück gemeinsamer Stadtidentität.



KINO TO GO



Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
Februar — August 2025

Ideengebende:
UFO UFO (Jeanne Astrup
Chauvaux, Sebastian
Díaz de León, Lena Löhnert,
Florine Schüscke)

26



Bilder: Greta Hientzsch

Mit „Kino to go“ wurde die Wittenberger Innenstadt im September 2025 zum Freiluftkino. Eingereicht wurde das Projekt von UFO UFO, einem Berliner Raumforschungskollektiv, das über verschiedene Medien neue Erzählungen in den Stadtraum bringt. Ziel war es, Plätze und ungewöhnliche Orte im öffentlichen Raum der Wittenberger Innenstadt neu zu interpretieren.

In einem mehrtätigen Workshop im August baute das Team zusammen mit teilnehmenden Kindern einen mobilen Kinowagen mit Projektor. In einem zweiten Schritt kuratierten sie das Filmprogramm. Gemeinsam wurden Trailer geschaut, diskutiert und abgestimmt. Außerdem gestaltete das Team zusammen mit den Teilnehmenden selbstgemalte Banner und Plakate im Siebdruckverfahren.

Am 12. September 2025 startete das Festival mit einer Eröffnungsgala und jeder Menge Popcorn. Der Kinowagen zog bei Sonnenuntergang durch die Stadt, mit Limo und Decken im Gepäck wurden an verschiedenen Orten die Kurzfilme „Yuck!“ (Loïc Espuche, 2024), „Der Besuch“ (Conrad Tambour, 2011) und „Ice Merchants“ (Joao Gonzalez, 2022) gezeigt. Am nächsten Tag verwandelte sich die Schlosswiese in ein großes Open-Air-Kino, wo Kinder, Jugendliche und Eltern den Spielfilm „Raya und der letzte Drache“ (Carlos Lopez Estrada, Don Hall 2021) schauten. Nach dem Filmfestival wurde der Kino-Wagen ins Stadtlabor gebracht, von wo aus er der Stadtgesellschaft für eigene Filmabende in der Innenstadt zur Verfügung steht.

„Kino To Go“ ermöglicht durch die Schnittstelle von Filmkultur und Stadt einen niedrigschwelligen und partizipativen Zugang zu neuen urbanen Narrativen.

EINE STADT ZEICHNET



Bild: Emily Kosa



Bild: Endboss

Verfügungsfonds
2023

Umsetzungszeitraum:
März — November 2024

Ideengebende:
Elise Ehrig,
Carla Böckstiegel

Das Projekt „Eine Stadt zeichnet“ wurde von zwei engagierten Schülerinnen ins Leben gerufen. Inspiriert durch den Künstler Yadegar Asisi, der sagte: „Zeichnen ist so wichtig wie Lesen und Schreiben“, wollten sie Menschen durch das gemeinsame Zeichnen im Stadtraum zusammenbringen. Ziel war es, Wittenberg aus unterschiedlichen und ganz persönlichen Perspektiven zu betrachten und Gespräche über die Wahrnehmung der Stadt anzustoßen.

Gemeinsam mit Yadegar Asisi als Schirmherr des Projekts und mit Unterstützung einer Mitarbeiterin der Stadtverwaltung entwickelten die Ideengeberinnen das Konzept weiter. Dazu luden sie lokale Künstler:innen als Workshopleiter:innen ein und formulierten Leitfragen, um eine künstlerische und zugleich räumliche Annäherung an die Stadt zu ermöglichen. Im Sommer 2024 wurden die Zeichenworkshops umgesetzt: Über eine Woche hinweg erkundeten rund 60 Teilnehmende gemeinsam mit den lokalen Künstler:innen Freya Elisabeth Partscht, Bärbel Mohaupt, Mario Stieber, Filipe Pinheiro, Astrid Lesnik und Julie Böhm sowie mit Yadegar Asisi die Innenstadt mit Stift und Skizzenblock.

Die entstandenen Zeichnungen wurden anschließend in leerstehenden Schaufenstern präsentiert. Die Innenstadt selbst wurde somit zur Galerie. Trotz anfänglicher Verzögerung, weil nur wenige Eigentümer:innen ihre Räume zur Verfügung stellten, gelang eine beeindruckende Ausstellung. Die illuminierten Schaufenster gaben den Blick frei auf eine lebendige Stadt aus vielen, individuellen Perspektiven gezeichnet.

Die Resonanz war so groß, dass die Stadt Wittenberg das Format 2025 eigenständig fortführt, erneut in Zusammenarbeit mit Yadegar Asisi und lokalen Künstler:innen.

27

KUNST AM BERG

Mit dem Projekt „Urban Nature Lines – Kunst am Berg“ entstand auf dem Bunkerberg ein neuer künstlerischer Zugang zu einem Ort, der lange von Vandalismus und fehlender Identifikation geprägt war. Das Ziel der Ideengeberin, einer lokalen Malerin und Grafikerin, war es, einen Steg der ehemaligen Spiegelflächen neu zu gestalten, dem Berg eine positive Ausstrahlung zurückzugeben und Jugendlichen eine sichtbare Bühne für ihre Themen zu eröffnen. Unter ihrer künstlerischen Leitung entwickelten Schüler:innen der Sekundarschule Rosa Luxemburg und des Gymnasiums Leucorea in mehreren Schulbesuchen der Künstlerin und Workshops im Stadtlabor über 170 Motive rund um das Verhältnis von Mensch und Natur. Zehn Jugendliche arbeiteten intensiv am finalen Steg mit und wählten zusammen 21 farbige Arbeiten aus, die anschließend digitalisiert und auf witterungsbeständigen Alu-Dibond-Platten montiert wurden – geschützt durch eine Anti-Graffiti-Beschichtung. Entstanden ist eine Freiraum-Galerie, die einen jungen, zeitgenössischen Blick auf die Stadt wirft und Impulse über Identität, Umwelt und gesellschaftliche Fragen setzt. Kunst am Berg zeigt, wie kreativ die Auseinandersetzung mit schwierigen Orten gelingen kann: als gemeinsamer Prozess zwischen Schulen, Kunst, Handwerk und Stadtgesellschaft – und als Auftakt für eine mögliche Neugestaltung weiterer Stege in den kommenden Jahren.



Bild: Endboss



Bilder: Ulrike Kirchner



28

Verfügungsfonds
2024

Umsetzungszeitraum:
Juni – November 2025

Ideengebende:
Ulrike Kirchner



Bilder: Greta Hientzsch

COLORFUL CITY



Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
Oktober 2025

Ideengebende:
zwei Schüler:innen



29

Das Projekt „Colorful City“ wurde von zwei Schülerinnen des Gymnasiums Leucorea mit dem Ziel eingereicht, Wittenberg bunter, lebendiger und freundlicher zu machen. Sie wollten einen Raum zu schaffen, in dem Kinder und Jugendliche Street Art ausprobieren, eigene Ideen ausdrücken und erleben können, wie es ist, die eigene Stadt aktiv mitzugestalten. Im Oktober fand ein großer Workshop statt, an dem 20 Kinder und Jugendliche alles rund ums Thema Sprayen lernten: In Anleitung des Street-Art-Kollektivs RED TOWER gestalteten die Teilnehmenden 12 individuelle Platten, die in Team-Arbeit hergestellt wurden. Zunächst erhielten sie eine Einführung in Street Art und Hip-Hop-Kultur und die Grundlagen des Sprayens. Anschließend bekamen sie ein eigenes Material-Set – vom Acrylmarker über Handschuhe bis zur Maske – und dann ging es auch schon los mit den ersten Skizzen. Parallel dazu wurden im Hof Platten grundiert und Untergründe vorbereitet. Nach einer Mittagspause ging es weiter mit dem farbigen Ausgestalten. In den Trockenphasen wurde gespielt, gequatscht. Die wetterfesten Platten können nun flexibel und immer wieder neu an verschiedenen Stellen im Stadtraum ausgestellt werden und die künstlerischen Vorstellungen von Jugendlichen zu einer bunteren und lebendigeren Innenstadt beleuchten. Das Projekt macht deutlich, wie wichtig es ist, jungen Menschen Raum für kreative Stadtverschönerung zu geben.



Bild: Mario Stieber

Wie kann die Wittenberger Innenstadt für Kinder und Jugendliche zugänglicher und spannender werden? Mit dieser Frage beschäftigten sich sieben junge Ideengeberinnen und entwickelten ein Projekt ganz nach dem Motto: von Kindern für Kinder! Ihre Idee: Die Innenstadt soll durch märchenhafte Elemente belebt werden. Im Mittelpunkt steht ein digitaler Audio-Walk, der das ganze Jahr über erlebbar ist und ein besonderes Angebot für Familien, Kinder und Spaziergänger:innen schafft. Beim Ideenmarathon im Dezember 2023 überzeugten die Kinder, unterstützt vom Verein Leucoreadorf Bystrica, mit ihrer märchenhaften Vision. In Zusammenarbeit mit dem Stadtlabor wurde das Projekt technisch und organisatorisch vorbereitet. Gemeinsam mit der Wittenbergerin Lisa Marie Sauerbrey (Narration und Text) wählten die Kinder ihre Lieblingsmärchen aus, schrieben sie um und sprachen sie anschließend im lokalen Tonstudio „Blank Room Audio“ selbst ein.

ES WAR EINMAL EINE MÄRCHENHÄFTE SCHNITZELJAGD



Bild: Mario Stieber

Bei einem Workshop mit der Plattform Interkit entstand eine Web-App, auf der alle Geschichten zu einer digitalen Schnitzeljagd zusammengeführt wurden. Dafür entwickelten die Ideengeberinnen zusammen mit dem Künstler Mario Stieber (Illustrationen) Grafiken. Nun sind die Märchen als QR-Codes in der Altstadt versteckt. Wer sie mit dem Smartphone scannt, kann die Erzählungen hören, den Figuren folgen und am Ende sogar ein Rätsel lösen. Für diejenigen, die das Smartphone nur zum Hören nutzen wollen, wurde eine gedruckte Karte mit Hinweisen hergestellt. Das Projekt verbindet analoge und digitale Elemente: Neben dem fahrbaren Märchenturm auf einem Anhänger, der in einer lokalen Tischlerei gebaut wurde und bei Veranstaltungen rund um die Märchenschnitzeljagd zum Einsatz kommt, lädt der Audio-Walk zu Bewegung, Entdeckung und Fantasie im Stadtraum ein. Am 23. März 2025 feierte das Förderprojekt „Es war einmal ... eine märchenhafte Schnitzeljagd“ im Eunicke-Park seine große Eröffnung. <https://app.eswareinmal.stadtlabor-wittenberg.de>



Bild: Doreen Hainich



Bild: Patrick Dücker

Verfügungsfonds
2023

Umsetzungszeitraum:
Januar — März 2025

Ideengebende:
sieben Kinder,
Leucoreadorf Bystrica

30



Bilder: Endboss

JUBMOBIL



Bild: William Vedder

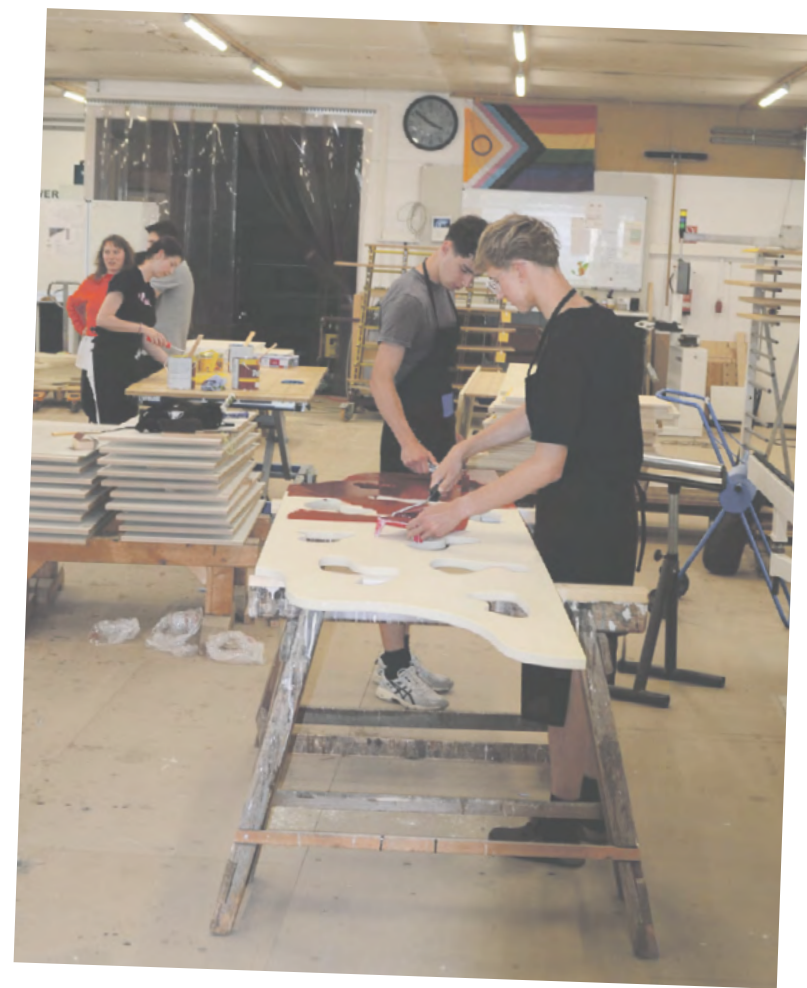
Das JUBmobil ist ein mobiler Fahrradanhänger voller Sportgeräte. Sein Ziel: jungen Menschen eine flexible, nachhaltige Möglichkeit zu geben, (Frei)Räume in der Innenstadt zu bespielen. Niedrigschwellig. Spontan. Gemeinsam. Mit dem Anhänger kannst du die Stadt zum Spielfeld machen! Tischtennisplatte ausklappen, Basketball spielen, Fußball kicken, Federball ausprobieren — und neue Leute treffen. Es gibt Bälle, Schläger, faltbare Fußballtore, ein Speedometer für die Schussgeschwindigkeit und mehr! Die Idee geht über Transport hinaus. Das JUBmobil steht für ein gemeinschaftliches und community-basiertes Nutzungskonzept. Es fördert Eigeninitiative, Organisation und Miteinander. So entsteht ein dynamischer Freiraum, der Kreativität, Bewegung und Miteinander fördert. Entwickelt wurde der Anhänger im Sommer und Herbst 2024 in mehreren kreativen Entwurfswerkshops in der Metallwerkstatt beim Internationalen Bund in Wittenberg — gemeinsam mit Auszubildenden und dem Ideengebenden. Schritt für Schritt entstand hier ein leichter Aluminium-Grundkörper mit viel Stauraum. Das Material der Verkleidungen und Platten ist besonders: recycelter Kunststoff — darunter alte CDs und Verpackungen. Ein Highlight der Konstruktion ist die ausklappbare Tischtennisplatte, die direkt am Wagen befestigt ist. Ende 2024 wurde das JUBmobil gemeinsam mit dem Kreissportbund Wittenberg bei einer Sportaktion auf dem Arsenalplatz eingeweiht. Mit Neon-Bällen für Tischtennis im Dunkeln, Basketball-Challenges und Federball in leuchtenden Farben. Seitdem kann den flexiblen Anhänger zu Veranstaltungen, in Parks oder auf Plätzen genutzt werden. Das JUBmobil macht die Innenstadt zum Trainingsfeld — es aktiviert den öffentlichen Raum mit Spontanität, Bewegung und Gemeinschaft.

Verfügungsfonds
2023

Umsetzungszeitraum:
März — November 2024

Ideengebende:
Mohannad

31



Bilder: Patrick Dücker

Mit dem Projekt „Bunte Tischtennisplatte“ schafft ein Wittenberger Schüler neue, konsumfreie Treffpunkte für Jugendliche – offen, bunt und jederzeit nutzbar. Ziel ist es, öffentliche Orte durch künstlerische gestaltete Tischtennisplatten aufzuwerten und so neue Räume für Bewegung, Begegnung und öffentliche Teilhabe zu schaffen. In Zusammenarbeit mit der lokalen Tischlerei IhrHolzStück und dem Stadtlabor-Team setzte der Ideengeber sein Projekt Schritt für Schritt um. Vom Entwurf über die Herstellung in der Werkstatt bis hin zum Aufbau begleitete er die Entstehung der farbenfrohen und mobilen Tischtennisplatten aktiv mit. Gefertigt aus dem nachhaltigen Material Purenit – einem wetterfesten, recycelten Hartschaum – sind sie langlebig und ressourcenschonend zugleich. Neben dem sportlichen Aspekt steht der Gedanke im Vordergrund, wie öffentliche Flächen durch kleine, farbenfrohe Impulse lebendiger und Jugendkultur sichtbarer werden können. Im Sommer 2025 wurden die Platten auf dem Marktplatz, dem Arsenalplatz und am Amselgrund in den Wallanlagen aufgestellt – Orte, an denen Jugendliche, Familien und Passant:innen kostenlos spielen, sich treffen und miteinander ins Gespräch kommen können.

BUNTE TISCHTENNISPLATTE



Verfügungsfonds
2024
Umsetzungszeitraum:
März – Juli 2025
Ideengebende:
Albrecht Nebelung

32



LABYRINTHUM



Bilder: Greta Hientzsch



Verfügungsfonds
2025
Umsetzungszeitraum:
August – November 2025
Ideengebende:
Diagramm(a)
(Luis Pozo, Pablo Silbiger)

Mit „Labyrinthum – Wege des Holzes“ hat das Studio Diagramm(a) ein Holzlabyrinth als Spiel- und Begegnungsfläche für den Sommer in den Wallanlagen der Innenstadt geschaffen. Ziel des Projekts war es, einen attraktiven Ort für Bewegung, Achtsamkeit und Kommunikation zu gestalten, der alle Altersgruppen anspricht und den Stadtraum auf neue Weise erlebbar macht. Das modulare System aus Holz ließ sich leicht auf- und abbauen und aktivierte so eine zuvor kaum genutzte Fläche neben dem Luthergarten. Jugendliche und handwerklich interessierte waren eingeladen, beim Bau und der Gestaltung mitzuwirken. Gemeinsam mit Teilnehmenden des Euro-Camps setzte die Projektgruppe den Aufbau innerhalb eines Wochenendes um. „Labyrinthum“ versteht sich als Projekt für Nachhaltigkeit und poetische Stadterfahrungen. Und es macht Holz als Werkstoff erfahrbar – als Material, das sich stetig verändert. Auch wenn das Material den Wetterbedingungen nicht dauerhaft standhielt, bleibt das Projekt lebendig: Nach dem Abbau der Installation im November 2025 werden die Holzelemente im Rahmen eines Design-Builds im Stadtlabor weiterverwendet.

33



Bilder: Greta Hientzsch

Mit „Minigold“ hat das Kollektiv Von Null – ein sechsköpfiges Team aus Landschaftsarchitektur, Kunst und Architektur – gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen einen kreativen Minigolf-Parcours für die Wittenberger Innenstadt gebaut. Ziel des Projekts war es, den öffentlichen Raum spielerisch zu aktivieren und Teilnehmenden die Möglichkeit zu geben, sich handwerklich auszuprobieren, eigene Ideen umzusetzen und den Stadtraum aktiv mitzugestalten. Im Sommer 2025 entstanden in mehreren Bauworkshops mobile Minigolfbahnen aus recycelten Materialien, die alle jeweils individuell entworfen wurden und an unterschiedlichen Orten in der Stadt bespielt werden können. Ende August wurde der Parcours mit einem großen Turnier auf dem Arsenalplatz eröffnet – mit goldenen Minigolfbällen, Pokalverleihung und jeder Menge Spaß. Seitdem können die mobilen Bahnen mit einer illustrierten Anleitung und Aufbau-Tipps über das Stadtlabor ausgeliehen werden, um eigene Turniere zu veranstalten oder neue Orte in der Stadt zu bespielen. „Minigold“ ist ein Mitmach- und Upcycling-Projekt, das zeigt, wie gemeinsames Bauen und Gestalten in die Innenstadt bringen kann. Es steht für spielerische Nachhaltigkeit, Kreativität und Gemeinschaft – eine Einladung, Stadtentwicklung mit Humor, Neugier und goldenem Abschlagn selbst in die Hand zu nehmen.

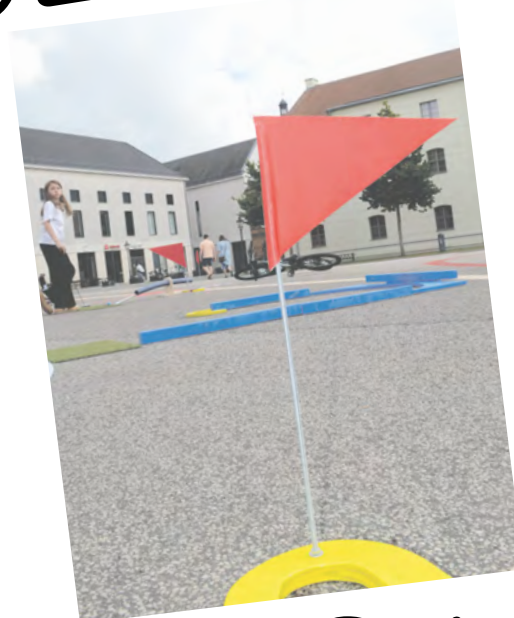
MINIGOLD

Verfügungsfonds
2025

Umsetzungszeitraum:
August 2025

Ideengebende:
Kollektiv Von Null
(Inês Abreu,
David Biegl, Lucia Neumann,
Jannis Schiefer)

34



Bilder: Patrick Dücker

Bilder: William Veder



SPIELFELD STADT

Wo gibt es in der Innenstadt Spaß und Unterhaltung für Kinder und Jugendliche – konsumfrei, barrierefrei und für alle zugänglich? Diese Frage war der Ausgangspunkt für das Projekt „Spielfeld Stadt“ auf dem Arsenalplatz. Die Idee: Durch farbige Spielfelder und Spielfiguren wird die Stadt selbst zum Spielfeld – ein Ort der Bewegung und Begegnung, unabhängig von Alter, Herkunft oder Tageszeit. Unterstützt von der in Wittenberg wohnhaften Designerin Erika Bosch Ramirez entstand ein Gestaltungskonzept, das Klassiker wie Mensch ärgere dich nicht, Dame oder Mühle mit modernen Bewegungsfeldern verbindet. Das Stadtlabor half bei der Materialfindung – wetterfeste und zertifizierte Asphaltsticker, die lange halten und die richtige Acrylfarbe – bei der Organisation und bei der Umsetzung.

Im August 2025 wurde das Spielfeld in einer großen Mitmachaktion aufgebracht: Mit dabei waren Teilnehmende des Euro-Camps, Jugendliche von Reso-Witt e.V., dem Jugendclub Techna und viele Freiwillige aus Wittenberg. Wer keine Spielfiguren dabei hat, kann sie sich einfach im Stadtlabor, am Kiosk oder im nahegelegenen Museum ausleihen. Über QR-Codes auf dem Platz sind Spielanleitungen und Ideen abrufbar. „Spielfeld Stadt“ zeigt, dass Stadtentwicklung auch Spaß machen kann – indem man den Alltag unterbricht und den öffentlichen Raum neu interpretiert. Das Projekt macht deutlich, wie sich Straßen und Plätze durch spielerische Nutzung verändern können. Die Neugestaltung des Platzes schlägt eine Nutzung vor den öffentlichen Raum neu zu interpretieren und ermöglicht so, dass verschiedene soziale Gruppen und Altersklassen durch ein gemeinsames Interesse aufeinander treffen.

Verfügungsfonds
2024

Umsetzungszeitraum:
Februar – August 2025

Ideengebende:
Barbara Kaiser
(Behindertenbeauftragte
des Landkreises) und Tobias
Baumgarte (Reso-Witt e.V.)

35



Bild: Endboss

ARENEN URBANER ZUKUNFTS—GESTALTUNG

Hanna Noller

Was passiert eigentlich im Stadtlabor Wittenberg? Ich bin gelernte Schreinerin und Architektin und promoviere an der TU Braunschweig¹ zum Thema „Arenen urbaner Zukunftsgestaltung — Gestaltungsräume partizipativer Stadtentwicklung“.² Mich interessiert, wie Menschen die Zukunft ihrer Stadt gemeinsam aushandeln und gestalten können. Mein Fokus liegt dabei auf Projekten, die eine dauerhafte Zusammenarbeit zwischen Zivilgesellschaft, Verwaltung, Politik und Planung ermöglichen. Der Begriff der Arena beschreibt dabei mehr als ein Format,³ denn demokratische Aushandlungsprozesse brauchen konkrete Orte, an denen Menschen Erfahrungen teilen und miteinander in Beziehung treten.⁴ Diese Perspektive steht in einer langen theoretischen Tradition: Sherry Arnstein schrieb bereits 1969 über den Zusammenhang von Macht und Mitbestimmung;⁵ für Hannah Arendt entsteht Welt dort, wo Menschen gemeinsam handeln;⁶ und Chantal Mouffe erinnert daran, dass Konflikt das Herz der Demokratie ist.⁷

Das Stadtlabor ist eines von 180 internationalen Beispielen, und Teil der vier Fallstudien, anhand derer ich untersuche, wie diese Arenen funktionieren. Dafür nutze ich die methodische Linse People—Places—Practices,⁸ um herauszufinden, wer die Arenen trägt, was dort genau geschieht und wie die Architektur diese Prozesse unterstützen kann.

KOMPETENZEN DES DAZWISCHEN Das Stadtlabor Wittenberg ist durch Räume des Dazwischen geprägt. Es ist weder vollständig institutionell noch vollständig selbstorganisiert, sondern etwas Drittes. Diese Zwischenstellung eröffnet Möglich—keiten: Sie erlaubt es, zu experimentieren, neue Allianzen zu bilden und Verantwortung anders zu verteilen. So entsteht ein Raum, der nicht festlegt, wer sprechen darf oder wessen Wissen zählt, und auch Menschen in Entscheidungsprozesse einbezieht, die sonst selten Gehör finden.

Gleichzeitig wird sichtbar, dass solche Arenen verletzlich sind. Sie hängen von Menschen ab, die Verantwortung übernehmen, Beziehungen pflegen und immer

wieder neu aushandeln, wie Zusammenarbeit gelingt. Die Rolle zwischen Verwaltung und Zivilgesellschaft, zwischen Planung und Alltag, ist anspruchsvoll und oft kräftezehrend. Sie erfordert Vermittlungsfähigkeit, Geduld und politisches Gespür, aber auch institutionelle Rückendeckung. Damit diese Arbeit nicht auf einzelnen Schultern lastet, braucht es gezielte Ausbildung, Anerkennung und Förderung für Menschen, die solche Zwischenräume moderieren und gestalten. Dabei zeigt sich: Arenen sind zugleich Lernräume für die Kompetenzen, die sie selbst voraussetzen.

Ebenso entscheidend sind die Orte selbst. Arenen sind nicht nur Treffpunkte, sondern Infrastrukturen, die das gemeinsame Lernen, Erproben und Experimentieren überhaupt erst ermöglichen. Je stabiler und zugänglicher diese Strukturen sind, desto weniger unsichtbare Arbeit müssen die Menschen leisten, die sie tragen. Es braucht Freiräume, in denen Unsicherheit und Unfertigkeit erlaubt sind, in denen kontinuierlich ausprobiert werden kann, was städtisches Zusammenleben bedeuten soll. Je besser die Infrastruktur, desto mehr Energie bleibt für das eigentliche Ziel: gemeinsam Zukunft zu gestalten.

INFRASTRUKTUR FÜR DEMOKRATIE UND TEILHABE

Die Stärke der Arenen liegt in ihrer Offenheit: Sie bringen Menschen zusammen, die sonst selten miteinander in Kontakt kämen. Sie können Verhandlungen produktiver machen, gegenseitiges Verstehen und gemeinsames Lernen fördern — und soziale Gerechtigkeit stärken, wenn sie Raum für Unterschiedlichkeit lassen, statt sie zu glätten. Arenen eröffnen Handlungsspielräume, ohne bestehende Hierarchien vollständig aufzulösen. Ihre demokratische Bedeutung liegt darin, Macht nicht zu verstecken, sondern sie zu transformieren: von einem Instrument der Kontrolle zu einer Praxis der geteilten Verantwortung.

Die Wissenschaftsphilosophin Donna Haraway spricht davon, „mit dem Trouble zu bleiben“, also Widersprüche nicht zu vermeiden, sondern sie als Motor für Veränderung zu begreifen.⁹ In diesem Sinne sind Arenen „trouble spots“:

Orte, die Konflikte aushalten und dadurch die Zukunft der Stadt offener, gerechter und lebendiger denken lassen.

Das Stadtlabor Wittenberg hat gezeigt, dass dies nicht immer leicht ist. Zwischen unterschiedlichen Interessen entsteht Reibung, doch gerade diese Reibung ist produktiv: Sie hält die Diskussion am Laufen und eröffnet neue Verständnisse davon, was Stadt sein kann. In solchen Momenten wird deutlich, dass Demokratie kein Zustand ist, sondern eine fortwährende Praxis. Arenen erinnern uns daran, dass gesellschaftliche Transformation nicht allein in Strategien entsteht, sondern in Beziehungen, in Konflikten und im gemeinsamen Tun. Ihre Offenheit ist kein Mangel, sondern ihr größter Wert — weil sie das Unfertige zulässt, das jede Zukunft braucht.

- 1 Institut für Geschichte und Theorie der Architektur und Stadt, Prof. Dr. Tatjana Schneider.
- 2 Gefördert durch ein Promotionsstipendium der Wüstenrotstiftung.
- 3 Vgl. Lukas Pohl, Alessandro Arlati & Tom Hawxwell, Arenas of urban future—making (2024).
- 4 Vgl. Richard Sennett et al., Democracy and Urban Form (Harvard Design Press, 2024).
- 5 Vgl. Sherry R. Arnstein, A Ladder Of Citizen Participation (1969).
- 6 Vgl. Hannah Arendt, Vita Activa oder Vom tätigen Leben (Piper, 1996).
- 7 Vgl. Chantal Mouffe, Agonistik: die Welt politisch denken (Suhrkamp, 2014).
- 8 Vgl. José M. Causadias, What Is Culture? Systems of People, Places, and Practices (2020); Paola Priata & Gennaro Postiglione, People Places Practices. The Architect’s Filter in Using Ethnography (Thymos Books, 2023)
- 9 Vgl. Donna J. Haraway, Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene (Duke University Press, 2016).

Statements aus der Wittenberger Stadtverwaltung (2/2)

„Die Zusammenarbeit mit dem Stadtlabor Wittenberg war jedes Mal eine kleine Erfrischung — leicht, inspirierend und voller guter Laune. Für meinen Berufseinstieg hätte ich mir kein schöneres Projekt wünschen können: regelmäßige Einblicke in frische, alternative und für eine Kleinstadt erfreulich untypische Konzepte, die meinen Blick geweitet und mir Mut zur „freundlichen Übernahme“ gegeben haben. Insgesamt war die gemeinsame Arbeit eine rundum angenehme — und im besten Sinne wohltuende — Zumutung.“

Emily Kósa, Fachbereich Kultur

„Das Stadtlabor ist ein Ort, an dem Menschen zusammenkommen, die sich sonst nie begegnen würden. Was früher leere Schaufenster waren, ist nun ein offenes Wohnzimmer mitten in der Stadt — ein Treffpunkt voller Ideen, Begegnungen und Möglichkeiten.“

Enikő Andersen, Fachbereich Stadtentwicklung

„Manchmal reichen einfach gute Ideen und ein mutiges Team, um Experimente gelingen zu lassen. Danke an alle, die das möglich gemacht haben!“

Anja Czubera, Fachbereich Kultur

AUSBLICK DES OBERBÜRGERMEISTERS



Bild: Ole Blank

Das Stadtlabor. Ein Begriff, der für viele erst schwer zu greifen war, aber durch die Arbeit von Endboss mit Inhalt und Sinn gefüllt wurde. „Wir sind eine Zumutung.“ – so die Aussage von Endboss zur Bewerbung, die sicher bei manchen für Stirnrunzeln gesorgt hat. Drei Jahre später kann ich sagen: Wir sind froh, dass wir uns euch zugemutet haben. Zugemutet – das beinhaltet nicht ohne Grund den Begriff „Mut“. Den hat es gebraucht, um in Wittenberg etwas zu verändern und der wurde auch bewiesen. Mutig vorangehen und einen Weg einschlagen, den man hier in Wittenberg bisher so noch nicht kannte. Reibung erzeugen. Kindern und Jugendlichen eine Stimme geben um darüber zu reden, was sie sich für Wittenberg wünschen und die Möglichkeiten, dies dann auch selbst zu gestalten. Demokratie nicht nur clever gedacht, sondern auch ehrlich umgesetzt. Dafür möchte ich „Danke“ sagen. Nicht alle der über den Verfügungsfonds finanzierten Projekte werden bleiben, aber so ist das nun mal in einem Labor: man führt Experimente durch, manche Dinge klappen besser, bei anderen bleibt die Erfahrung als positiver Nachhall zurück.

Etwas, das für Wittenberg bleibt, ganz unabhängig von den zahlreichen Projekten, die auch langfristig unsere Innenstadt beleben werden, ist das Umdenken, was Endboss bewirkt hat. Wir haben gelernt, wie wenig Sinn es macht, nur darüber zu sprechen, was Jugendliche

wollen könnten. Mit Jugendlichen sprechen, scheint der bessere Weg und als Steigerung des Ganzen ist es ratsam, die Entscheidungskraft zuweilen gänzlich abzugeben. Jugendliche denken nicht darüber nach, warum etwas nicht gehen könnte, zumindest nicht in erster Instanz. Nicht immer, ist „einfach machen“ wirklich einfach und vielleicht ist es auch nicht immer der richtige Weg, aber zumindest sollte es immer als Handlungsalternative in den Abwägungsprozess einfließen, um positive Entscheidungstendenzen zu bewirken. „Warum (eigentlich) nicht?“, kann man dann immer noch fragen, aber vielleicht hat diese Frage nicht mehr ganz so viel Gewicht, wie wenn man sie konsequent als erstes in einer Debatte anbringt.

Heute endet das Projekt „Stadtlabor“ nicht, wir befinden uns nur auf einer Zwischenetappe, an einer Bergstation irgendwo auf dem Weg nach oben, wobei die Spitze des Berges noch in den Wolken liegt. Wie wir diesen bestreiten, liegt nun an uns: den Wittenberginnern und Wittenbergern. Haben wir den Mut, die Zumutungen junger Menschen in unserer Stadt zu ertragen und neue Wege zu gehen? Ich bin gespannt und in freudiger Erwartung.

Ihr Torsten Zugehör
Oberbürgermeister Lutherstadt Wittenberg





Impressum

Diese Zeitung wurde herausgegeben vom Stadtlabor Wittenberg.
Text: Endboss GmbH und bei den Gastbeiträgen genannte Autor:innen

Gestaltung:
Jasper Otto Eisenecker
& Johannes Spitzer

Druck:
Media Mitteldeutschland

Auflage:
3.000 Exemplare

Copyright:
Bei den Fotograf:innen
Endboss GmbH

Lutherstadt Wittenberg, 2025



Das Stadtlabor
ist ein Projekt von:

ENDBOSS

Im Auftrag der:



**LUTHERSTADT
WITTENBERG**

Gefördert durch:



**Bundesinstitut für
Bau-, Stadt- und Raumforschung**



**Bundesministerium
für Wohnen, Stadtentwicklung
und Bauwesen**

Im Rahmen des Programms

**Zukunftsfähige
Innenstädte und Zentren**

