

Platz
da ■

Platz da!

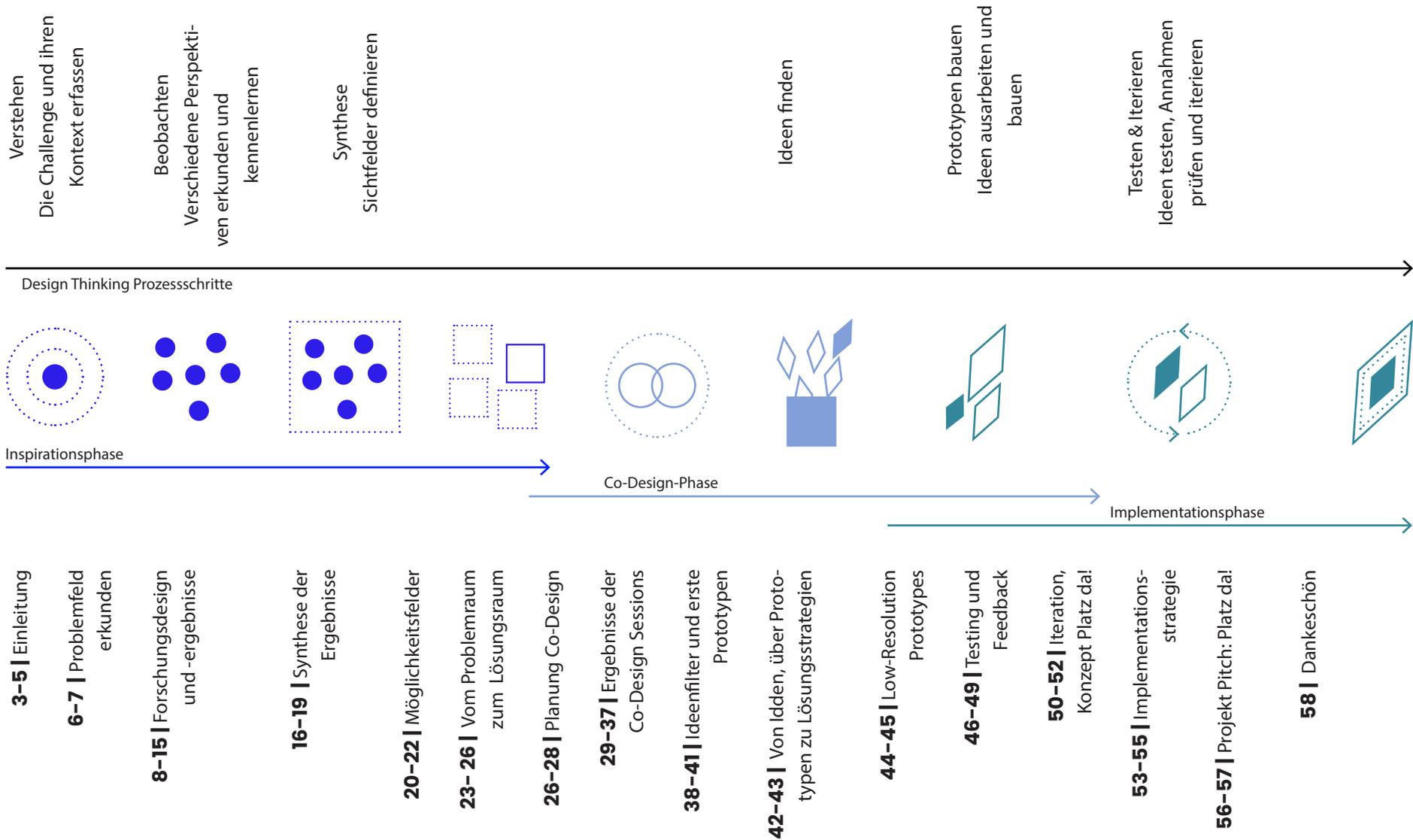
Nutzungskonzept für das Areal Plantage, Rechenzentrum und Garnisonkirche

HPI School of Design Thinking

Advanced Design Thinking Program Summer Term 2021



Inhaltsverzeichnis



Verstehen
Die Challenge und ihren Kontext erfassen

Beobachten
Verschiedene Perspektiven erkunden und kennenlernen

Synthese
Sichtfelder definieren

Ideen finden

Prototypen bauen
Ideen ausarbeiten und bauen

Testen & Iterieren
Ideen testen, Annahmen prüfen und iterieren

Design Thinking Prozessschritte

Inspirationsphase

Co-Design-Phase

Implementationsphase

3 Einleitung

HPI School of Design Thinking

Hasso-Plattner-Institut

Das Hasso-Plattner-Institut (HPI) in Potsdam ist Deutschlands universitäres Exzellenz-Zentrum für Digital Engineering. Mit dem Bachelorstudiengang „IT-Systems Engineering“ bietet die gemeinsame Digital-Engineering-Fakultät des HPI und der Universität Potsdam ein deutschlandweit einmaliges und besonders praxisnahes ingenieurwissenschaftliches Informatikstudium an, das von derzeit rund 700 Studierenden genutzt wird. In den vier Masterstudiengängen „IT-Systems Engineering“, „Digital Health“, „Data Engineering“ und „Cybersecurity“ können darauf aufbauend eigene Forschungsschwerpunkte gesetzt werden. Bei den CHE-Hochschulrankings belegt das HPI stets Spitzenplätze. Derzeit sind am HPI 22 Professorinnen und Professoren sowie über 50 weitere Gastprofessoren, Lehrbeauftragte und Dozenten tätig. Es betreibt exzellente universitäre Forschung – in seinen IT-Fachgebieten, aber auch in der HPI Research School für Doktoranden mit ihren Forschungsaußenstellen in Kapstadt, Irvine, Haifa und Nanjing. Schwerpunkt der HPI-Lehre und -Forschung sind die Grundlagen und Anwendungen großer, hoch komplexer und vernetzter IT-Systeme. Hinzu kommt das Entwickeln und Erforschen nutzerorientierter Innovationen für alle Lebensbereiche.

HPI School of Design Thinking

HPI School of Design Thinking

Die HPI School of Design Thinking (HPI D-School) wurde 2007 von Hasso Plattner nach dem Vorbild der Stanford d.school in Potsdam gegründet. Seitdem hat sie sich zum europäischen Zentrum für die Design Thinking-Ausbildung entwickelt. Die HPI D-School bietet jährlich 300 Plätze für ein Zusatzstudium in dem Innovationsansatz an. In kleinen, multidisziplinären Teams entwickeln Studierende aus verschiedensten Fachbereichen innovative und menschenzentrierte Lösungen für komplexe Probleme aus der Praxis. Dabei sind sie in engem Austausch mit Projektpartnern aus Unternehmen, NGOs und politischen Institutionen. In diesem Jahr kommen die Studierenden der HPI D-School aus 20 Nationen, von 65 Universitäten und 70 Disziplinen.

Mehr als die Hälfte der DAX30-Unternehmen haben die HPI D-School bereits besucht. Unter der Leitung von Professor Ulrich Weinberg und Dr. Claudia Nicolai wird Design Thinking am Hasso-Plattner-Institut erfolgreich gelehrt, gelebt und weiterentwickelt. Als Initiator der Global Design Thinking Alliance (GDTA) fördert die HPI D-School den Austausch zwischen Design Thinking-Schulen u.a. in Ägypten, den USA oder Südafrika.

4 Design Thinking

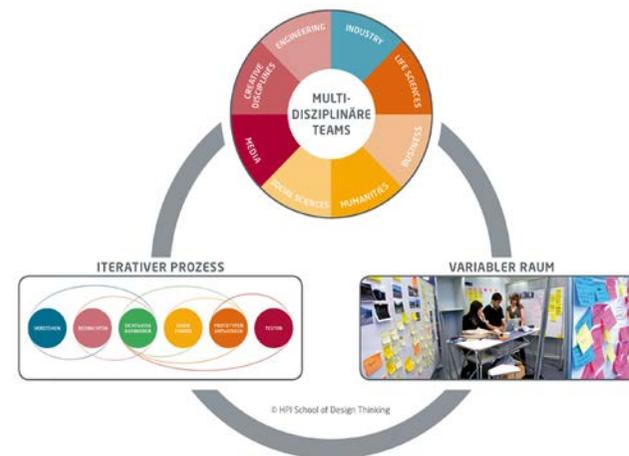
Was ist Design Thinking?

Unsere Gesellschaft wird komplexer. Digitalisierung und Globalisierung verändern die Art und Weise, wie wir leben, lernen und arbeiten. Unternehmen und Institutionen erleben einen wachsenden Veränderungsdruck und müssen lernen mit Komplexität effektiv umzugehen. Dabei hilft Design Thinking.

Design Thinking ist eine systematische Herangehensweise an komplexe Problemstellungen aus allen Lebensbereichen. Im Gegensatz zu vielen Herangehensweisen in Wissenschaft und Praxis, die Aufgaben von der technischen Lösbarkeit her angehen, steht hier der Mensch im Mittelpunkt. Design Thinking ermöglicht es, veraltete Denk-, Lern- und Arbeitsmodelle zu überwinden und komplexe Probleme kreativ zu lösen. Eine gemeinschaftliche Arbeits- und Denkkultur bestimmt den Erfolg von Design Thinking. Diese beruht auf den drei Elementen multidisziplinäre Teams, variable Räume und Design Thinking-Prozess:

Multidisziplinäre Teams: Innovation und Antworten auf komplexe Fragestellungen entstehen am besten in einem diversen Team aus fünf bis sechs Personen. Das Team bringt Perspektiven aus verschiedenen Fachrichtungen ein, um Ideen zu ermöglichen, die weit über die einzelnen Fachgrenzen hinausgehen. Statt Konkurrenzdenken fördern wir eine Wir-Kultur, bei der das Team zusammen innovative Ideen entwickelt.

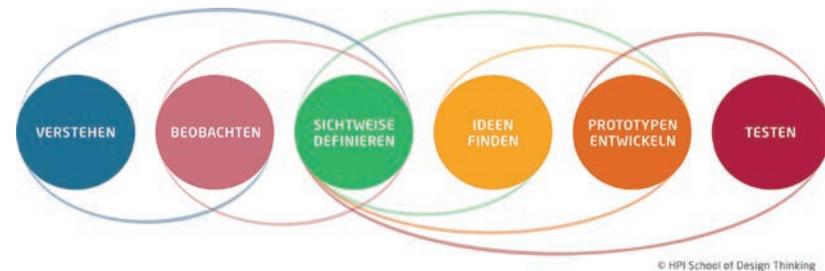
In unseren akademischen Programmen wird dabei jedes Team von einem methodisch ausgebildeten Design Thinking-Coach begleitet.



5

Variable Räume: Ideen entfalten sich am besten in einer freien und flexiblen Arbeitsumgebung, die an der HPI D-School seit 2021 in einem hybriden Lernformat geschaffen wird. „Hybrid“ heißt für uns, dass Raumkonzepte nicht nur in einem analogen oder physischen Raum funktionieren, sondern in beiden gleichzeitig. Ein Teil des Teams kann so vor Ort in den Räumlichkeiten der HPI D-School sein, während der andere Teil des Teams im virtuellen Raum an der gemeinsamen Projektarbeit teilnimmt. In der HPI D-School finden die Teams die technische Ausstattung für eine einfache Zusammenarbeit mit ihren Teammitgliedern im virtuellen Raum. Um auch dort eine inspirierende, kreative und sichere Lernumgebung zu schaffen, verwenden wir eine Kombination verschiedener digitaler Tools, wie Lernplattformen, digitale Whiteboards und Videokonferenz-Software.

Design Thinking-Prozess: Der Design Thinking-Innovationsprozess führt Teams in iterativen Schleifen durch sechs verschiedene Phasen. Der Prozess fördert eine offene Fehlerkultur, denn bei der Anwendung von Design Thinking denken wir gerne in Unmöglichkeiten und nicht nur in den Grenzen des Machbaren. Der Mensch steht dabei voll und ganz im Mittelpunkt des empathischen Herangehens und Entwickelns. Das Design Thinking-Team aktiviert im Prozessablauf den analytischen sowie den kreativ-intuitiven Teil seines Denkapparats.



6 Problemstellung

»Entwickelt ein neues Konzept für die zukünftige und urbane Nutzung historischer Wahrzeichen (Plantage/ Garnisonkirche/ Rechenzentrum) in der Innenstadt von Potsdam. Dieses Konzept soll unter aktiver Berücksichtigung der verschiedenen und voneinander abweichenden Positionen der beteiligten Interessengruppen erarbeitet werden.«

In der Innenstadt von Potsdam stand bis 1968 die Garnisonkirche, welche als eines der Hauptbauwerke für den norddeutschen Barock galt. Seit der Errichtung (1730 - 1735) prägte sie gemeinsam mit der Nikolaikirche und der Heiliggeist-Kirche das Stadtbild von Potsdam - der sogenannte Dreikirchenblick. Zudem war sie mit fast 90 Metern das höchste Gebäude Potsdams. Über viele Jahrhunderte besuchten berühmte Menschen (Napoleon, Johann Sebastian Bach, Alexander I. uvm.) die Kirche. 1933 wurde sie allerdings von den Nationalsozialisten zu Propagandazwecken ("Tag von Potsdam") vereinnahmt, was bis heute ein wichtiger Streitpunkt ist, wenn es um den Wiederaufbau der im Krieg zerbombten (1945) und vom DDR-Regime gesprengten (1968) Kirche geht.

Im Anschluss wurde (ebenfalls vom DDR-Regime) auf Teilen des Grundstücks der ehemaligen Garnisonkirche ein Rechenzentrum errichtet. Ein Teil dieses Rechenzentrums steht bis heute dort - und das zu einem Teil auf der Grund-

fläche des ehemaligen Kirchenschiffs der Garnisonkirche. Nachdem das Rechenzentrum nicht mehr genutzt wurde, zogen 2015 mehr als 250 Kunstschaaffende befristet (bis 2023) in die Räumlichkeiten des Rechenzentrums.

Neben vielen weiteren Interessensgruppen stehen sich die Stiftung Garnisonkirche (abgekürzt als GK), welche sich für die Wiederaufbau der Kirche einsetzt, wobei der Turmbau bereits begonnen hat, und die Kunstschaaffenden aus dem Rechenzentrum (abgekürzt als RZ), welche den Wiederaufbau des Kirchenschiffs ablehnen, da hierzu mindestens ein Teil (ca. 40%) des Rechenzentrums abgerissen werden müsste, gegenüber. Um eine Lösung in diesem Interessenskonflikt zu finden, hat die Stadt Potsdam unter Führung von Oberbürgermeister Mike Schubert unser Team mit der oben aufgeführten Aufgabe betraut.

In dieser Dokumentation beschreiben wir unser Design Thinking-Projekt inklusive des Prozesses. Dazu gehören das Schaffen eines gemeinsamen Verständnisses der Aufgabe, unsere Recherchemethoden, die Erläuterung weiterer Interessensgruppen und warum wir diese Gruppen mit einbeziehen, unsere bisher wichtigsten Ergebnisse, sowie mögliche Felder für die weitere Entwicklung von Ideen, welche wir auf Grundlage der bisher durchgeführten Recherche und Interviews erarbeitet haben.



7 Problemfeld erkunden

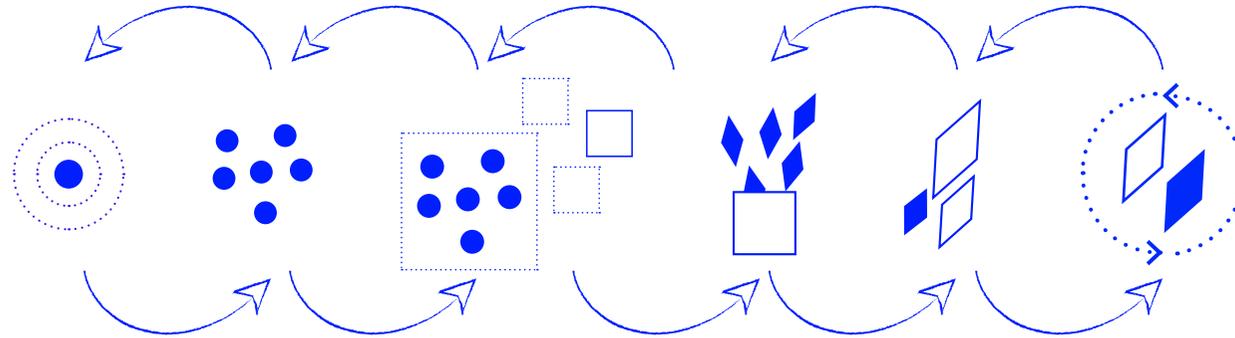


Abb. 4: Die sechs Prozessschritte des Design Thinking nach eigener Darstellung. Von links nach rechts: Verstehen, Beobachten, Synthetisieren, Ideen generieren, Prototypen bauen, Testen und Iterieren



Die erste Projektzeit diente dem Erlangen eines gemeinsamen Verständnisses des Problemfeldes. Hierfür haben wir das zur Verfügung gestellte Material gesichtet, die bisherige Debatte um das Areal recherchiert, sowie online Recherche zu ähnlichen Beispielen, Entwicklungen und der Historie des Ortes betrieben. Hierbei wurde uns bewusst, dass viele Akteur:innen mit unterschiedlichsten Bedürfnisse involviert sind. Als weitere Erkundungsmethode haben wir einen zweitägiger Design Thinking Schnelldurchlauf bis zur Phase der Ideenentwicklung durchlaufen. Dabei haben wir uns möglichst unvoreingenommen mit der Aufgabenstellung beschäftigt, unter Zeitdruck erste Ideen entwickelt und aufkommende Fragen für weitere Schritte beleuchtet.

Während des Schnelldurchlaufs haben wir verschiedene Methoden angewendet:

- » Design Charette: Eine Tabelle, in der wir die Nutzer:innen mitsamt ihrer Ziele, Probleme, Interessensgebiete und ihrer Nähe zum Projekt gesammelt haben.
- » Semantische Analyse der Aufgabenstellung zur Festigung des gemeinsamen Aufgabenverständnisses.
- » Interview, um erste Einblicke zu erlangen und mögliche Interviewfragen zu testen.
- » Entwicklung fiktiver Blickwinkel auf das Projekt um Empathie für Nutzer:innen zu entwickeln.
- » Ideengenerierung mittels Brainstorming



Unser Fazit aus der ersten Problemerkundung:

Nach der Erstrecherche und dem Schnelldurchlauf hatten wir einen guten Erstüberblick über die Situation vor Ort. Dennoch stellten sich uns viele Fragen, deren Klärung wir in den nächsten Schritten priorisierten:

- » Wer sind die »Schlüsselgruppen« im Prozess? Wer wurde noch nicht gehört?
- » Was genau bedeutet »Entwicklung eines inhaltlichen Konzeptes«?
- » Was ist unsere Rolle in dem Projekt? Dienen wir als Moderator:innen zwischen den verschiedenen Interessensgruppen? Oder sollen wir ganz neue Ideen entwickeln, die bislang vielleicht noch nicht da waren? Was wird von uns erwartet?
- » Wie sieht der aktuellste Stand der Planung aus? Und wie sieht es vor Ort aus?
- » Wer ist und sollte die Nutzer:innengruppe des inhaltlichen Konzepts sein? Wer wurde hiervon schon in die Projektplanung involviert?

Mit diesen (und vielen weiteren) Fragen haben wir das Kick-Off-Treffen mit den Projektpartner:innen vorbereitet und unsere nächsten Schritte geplant.

Forschungsdesign

Im Zuge unsers Projektes haben wir unterschiedliche Forschungsmethoden angewandt, um möglichst facettenreiche Perspektiven auf das Problem zu erhalten.

Interviews

Das zentrale Augenmerk im Design Thinking liegt auf der Perspektive der Nutzer:innen. Es gilt ein Problemverständnis über das öffentlich verfügbare Material hinaus herauszuarbeiten und darauf basierende Lösungsansätze zu entwickeln. Hierfür bietet sich insbesondere der persönliche Kontakt in Form von Interviews an. Ziel ist es, Empathie zu entwickeln und konkret mit Betroffenen zu sprechen und sich nicht nur auf Sekundärquellen zu verlassen.

In unserem Fall ging es darum, die verschiedenen Hauptstakeholder:innen (Stadt Potsdam, Stiftung Garnisonkirche, Rechenzentrum, Bürger:innen von Potsdam) zu identifizieren und deren Bedürfnisse herauszuarbeiten, zu durchdringen und sogenannte "versteckte Bedürfnisse" zu entdecken. Hierfür wurden zuerst Interviews über Zoom mit Vertreter:innen der Stadt Potsdam, der Stiftung Garnisonkirche, sowie verschiedenen Bürger:innen geführt. Zudem wurden bei einer Besichtigung vor Ort persönliche Interviews mit jeweils zwei Personen aus dem Rechenzen-



trum und aus der Stiftung Garnisonkirche geführt, um ein besseres Verständnis der Bedürfnisse der beiden Interessensgruppen zu erlangen. Im Anschluss wurden weitere Bürger:innen aus Potsdam auf der Straße befragt und ein Online-Fragebogen zu den Wünschen und Bedürfnissen in der Stadt Potsdam erstellt und über soziale Netzwerke (vor allem Potsdam-Gruppen auf Facebook) verteilt, um Einblicke in die Bürger:innen-Perspektive zu erhalten.

Insgesamt wurden 17 Interviews mit Personen unterschiedlichen Geschlechts und Alters aus den verschiedenen Stakeholder:innengruppen (Stadt Potsdam, Stiftung Garnisonkirche, Rechenzentrum und Bürger:innengesellschaft) geführt. Des Weiteren nahmen 33 Personen im Alter von 20 bis >70 an unserer Online-Befragung teil, von denen knapp 85% aus Potsdam kommen und ca. 12% aus Berlin - alle von ihnen waren schon einmal in Potsdam.

Beobachten und Hineinversetzen (Immersion)

Neben den Interviews stellen die »Immersion« - das Hineinversetzen in die Nutzer:innen und das Beobachten zwei weitere wichtige Werkzeuge dar, um ein besseres Verständnis der Bedürfnisse und Probleme der Stakeholder:innengruppen und Nutzer:innen zu erlangen. Aus diesem Grund besuchte ein Großteil des Teams das Areal Plantage/Rechenzentrum/Garnisonkirche in Potsdam, inklusive Führung durch das Rechenzentrum und den Turm der Garnisonkirche. Hierbei konnten neben der vorherigen

Recherche erste persönliche Eindrücke vor Ort gewonnen und mit unterschiedlichen Beteiligten gesprochen werden (siehe Abb. 5- 9, S.10). So verdeutlichte uns die Begehung vor Ort, wie dicht die Gebäude aneinander stehen, die End-Höhe des Turms, die Nähe zum Denkmal »Langer Stall« und die weiteren geplanten Bauvorhaben um das Areal (z.B. das Kreativquartier). Das Areal wurde fotografisch dokumentiert, um auch im weiteren Verlauf auf die Beobachtungen zurückgreifen zu können.

Recherche, Iteration und Systemkartierung

Weiteres Recherchewerkzeug war die online Recherche, in der wir die Historie des Ortes, vergleichbare Projekte und Entwicklungen recherchiert haben, um einen kontextualen Überblick zu erhalten. Diese half uns auch die Interviews zu iterieren und eine System-Karte (Abb. 10, S.11) zu erstellen.

Die Interview-Iteration war wichtig, um unsere Fragen, basierend auf den ersten Erkenntnissen zu spezifizieren und anzupassen. Die System-Karte, als eine Kartierung der Akteur:innen, Beziehungen und Trends rund um das Problemfeld, half uns die Dynamiken vor Ort abzubilden und zu prüfen, ob wir die zentralsten Nutzer:innen-Perspektive in unsere Arbeit integriert haben bzw. noch integrieren sollten.



Abb. 5: Modell des Areal →

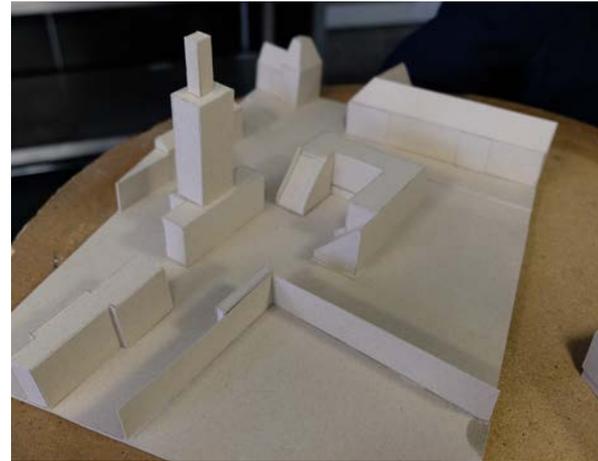


Abb. 7: »Der Spalt« zeigt die dichte Nähe zwischen Rechenzentrum und Garnisonkirche ↓



↓ Abb. 6: Gruppenfoto auf dem Dach des Rechenzentrums mit Baustelle des Garnisonkirchenturms im Hintergrund



↑ Abb. 8: Blick auf Turmbau-
stelle und Rechenzentrum.

Abb. 9: Baustelle des
Garnisonkirchenturms mit
Bereichsmarkierung auf Dach
des RZ. Markierungen welche
Gebäudeteile auf Grundstück
der Stiftung stehen. →



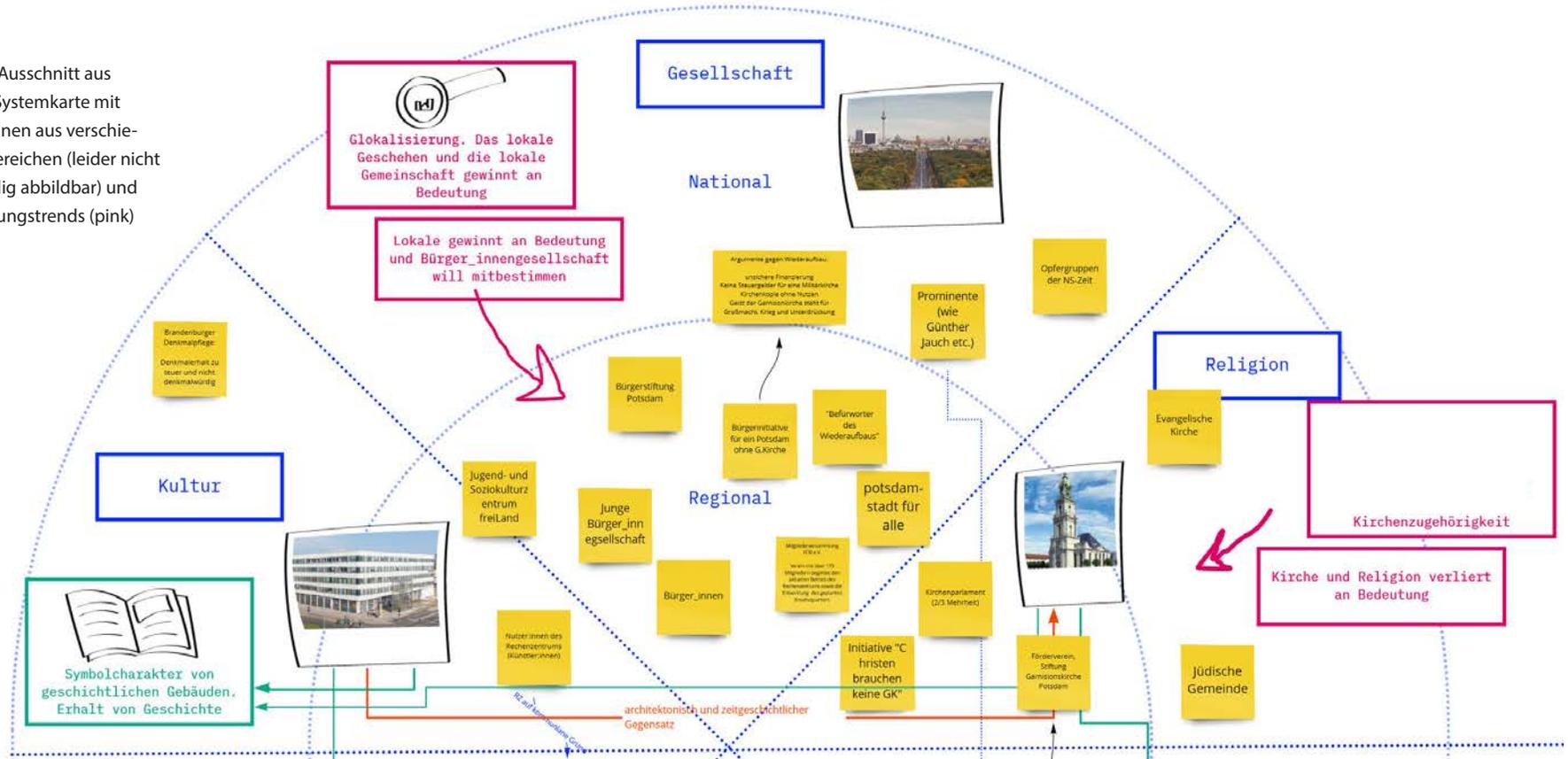
Synthese

Die gesammelten Erkenntnisse aus Interviews, Beobachtungen und Recherche wurden im nächsten Schritt synthetisiert. D.h. dass wir die Fülle der Informationen auf zentrale Fokuserkenntnisse reduzierten, die die Basis für unsere nächsten Schritt bildeten. Die Synthese war zeitaufwendig, da mehrere Stakeholder:innengruppen involviert sind und die Bedürfnisse, gerade für die große Gruppe der Bürger:innen nicht leichtfertig synthetisiert werden konnten. Im Anschluss wurden Erkenntnisgruppen entwickelt (siehe nächste Seite), um ein erstes Verständnis der verschiedenen

Bedürfnisse, sowie mögliche Überschneidungen und Unterschiede aufzuzeigen. Dies war hilfreich als erste Übersicht. Zentraler Punkt der weiteren Arbeit war die Erarbeitung von Möglichkeitsfeldern - als potenzielle Entwicklungsrichtungen, welche später noch genauer erläutert werden.

Im nächsten Kapitel werden die zentralen Erkenntnisse unserer Recherche und einige Zitate aus den Interviews und Befragungen aufgezeigt, die wir während der Synthese als zentral identifiziert haben.

Abb. 10: Ausschnitt aus unserer Systemkarte mit Akteur:innen aus verschiedenen Bereichen (leider nicht vollständig abbildbar) und Entwicklungstrends (pink)



12 Erkenntnisse aus der Recherche



Da bei der Recherche bewusst darauf geachtet wurde, nicht nur die Meinungen der direkten Stakeholder:innen zu erfassen, sondern auch die von unbeteiligten Bürger:innen Potsdams, haben wir die Erkenntnisse der Recherche zuerst nach Einstellung zum Areal sortiert. Diese haben wir in drei Kategorien eingeteilt. Personen, die ...

1. ... für den unveränderten Erhalt des Rechenzentrums sind
2. ... das exakte Grundstück der ehemaligen Garnisonkirche für dessen Erinnerung neu gestalten wollen
3. ... dem Konflikt Garnisonkirche vs. Rechenzentrum indifferent gegenüberstehen, aber Ideen für die Nutzung des Areals haben

Die folgenden Ergebnisse beruhen auf den Interviews (online und vor Ort mit direkten Stakeholder:innen und der Bürger:innengesellschaft), Aussagen im Online-Fragebogen, Beobachtungen und unserer online Recherche und Sichtung des Materials.

1. Personen, die für den unveränderten Erhalt des Rechenzentrums sind

Diese Perspektive sieht das Rechenzentrum als wichtiges kommunales Gebäude für die Bürger:innengesellschaft, welches die Diversität der Stadtgesellschaft widerspiegelt und einen bezahlbaren Ort für alle darstellt.

Das neue geplante Kreativ-Quartier ist zu teuer: »es wird kurzfristiger, bezahlbarer Raum für Künstler:innen geschaffen [ZwiNutzung]« vs. »Es wird langfristiger Raum geschaffen, der aber unbezahlbar ist.« (Vertreter:in einer Kultureinrichtung in Potsdam)

Es ist einzigartig: Gleichzeitig bottom-up und Top-down (Vertreter:in RZ, Interview vor Ort)

Diverse Stadt braucht diverse Räume (Vertreter:in RZ, Interview vor Ort)

Rechenzentrum als »Generationsübergreifendes, genreübergreifendes, offenes Haus« (Vertreter:in RZ, Interview vor Ort)

Für uns wichtige Erkenntnisse in dieser Gruppe: Potsdamer:innen wissen gar nicht unbedingt, was das Rechenzentrum macht, außer Künstler:innen zu beherbergen. Ihnen ist nicht klar, ob Sie das Rechenzentrum besuchen dürfen.

Ist das Rechenzentrum offen? Kann ich da als Bürgerin hingehen? (Bürger:in, Video-Interview)

Ich hab von dem Rechenzentrum vorher nie viel gehört. (Bürger:in Potsdam, Video-Interview)

2. Personen, die das (exakte) Grundstück* der ehemaligen Garnisonkirche für dessen Erinnerung neu gestalten wollen

Diese Perspektive will das Grundstück der Garnisonkirche neu gestalten, wobei es nicht die exakte Replikation des Original-Kirchenschiffs sein muss. Gewünscht wird ein (Teil-)abriss des Rechenzentrums, da dieses auch generalsaniert werden müsste.

Es gibt diverse Überlegungen., z.B. Wir gründen eine Genossenschaft und alle Anteilseigner verantworten die Nutzung (Vertreter:in Stiftung GK, Video-Interview)

Für die Stadt wäre der Bau des Kirchenschiffs nicht sinnvoll. An dem Standort würde man sich die Zukunft verbauen (Vertreter:in Stadt Potsdam, Video-Interview)

Für uns wichtige Erkenntnisse in dieser Gruppe:
Kaum jemand ist für die exakte Rekonstruktion des Kirchenschiff und Kooperationen sind durchaus denkbar. Das Rechenzentrum muss kernsaniert werden, sodass die dortigen Kreativschaffenden für den Sanierungszeitraum einen temporären Verbleib bräuchten.

3. Personen, die dem Konflikt Garnisonkirche vs. Rechenzentrum indifferent gegenüberstehen, aber Ideen für die Nutzung des Areals haben

Die zentrale Lage des Areals sehen viele Menschen als großes Potenzial. Eine Chance sehen sie in der Auseinandersetzung des Ortes und seiner konfliktären Geschichte.

Potsdam traut sich Stadt der Brücken und Brüche zu sein (Vertreter:in RZ, Interview vor Ort)

Die von oben entscheiden eh, drücken Ihre Interessen durch (Junge:r Bürger:in Potsdam, Interview vor Ort)

Für uns wichtige Erkenntnisse in dieser Gruppe:
Für viele zeichnet sich die Stadt durch ihre Diversität und geschichtlichen, als auch gesellschaftlichen Widersprüche aus, diese werden aber oftmals nicht im Stadtbild bzw. der Stadtentwicklung wiedergespiegelt.



4. Vielen sind gegen die Entwicklung Potsdams zu einer »Puppenstube«

Potsdam wird als barocke Puppenstube verstanden, bei der es vor allem Jungen Menschen schwer fällt, sich mit dieser zu identifizieren.

Puppenstube spricht glaube ich vielen aus der Seele. Die sich wünschen, dass Potsdam eine Stadt ist wie jede andere, wo auch modern gebaut wird. (ehemalige:r Bürger:in)

5. Die Nähe zu Berlin wird entweder als Stärke oder Schwäche von Potsdam gesehen

Wunschlos glücklich in Potsdam, weil alles was Potsdam nicht hat, gibt es in Berlin.
(Bürger:in Potsdam, ca. 60 Jahre alt, im Video-Interview)

6. Wunsch Freifläche: (vor allem bei Online-Umfrage)

Die Befragten äußerten den Wunsch nach Freifläche, als Grün- oder Blühfläche oder einfacher Freiraum zum „freidenken“

Freifläche nicht bebauen, freilassen (Vertreter:in RZ, Interview vor Ort)

Ich fände gut, diese Fläche erst mal frei zu haben, um frei zu denken (Vertreter:in Stiftung GK, Interview vor Ort)

Schlussfolgerung

Die vorherigen Seiten zeigen unsere Kernerkenntnisse, die wir auf unterschiedliche Arten gruppiert haben. Aus diesen Erkenntnissen haben Schlussfolgerungen gezogen und erste Hypothesen zum Projekt entwickelt, die wir in Form von einfachen »Wir wundern uns...«-Sätzen formuliert haben. Die Hypothesen dienen uns die nächsten Schritte zu planen, tiefer in die Sichtweisen einzutauchen, mögliche Recherchedefizite aufzudecken und Inspirationen für erste Ideen zu sammeln.

Wir wundern uns...

- » ... ob es zu wenig bezahlbare Freiräume für alle Bevölkerungsgruppe in Potsdam gibt?
- » ... ob die Stadt Potsdam Bürger:innen Mitgestaltungsmöglichkeiten bietet?
- » ... ob es nur noch um den längeren Atem geht und nicht mehr um die Lösungsfindung?
- » ... ob das RZ wirklich so offen für alle ist, wie sie (vom RZ) sich fühlen/geben?
- » ... ob es einen physischen Ort braucht, um mit der Geschichte in Berührung zu kommen?
- » ... ob Potsdam die Nähe zu Berlin ausmacht, formt?



16 Synthese der Ergebnisse

Nach dem Zusammentragen aller gewonnenen Einblicke aus den Recherchen galt es diese auch auf Sichtweisen der relevanten Stakeholder:innengruppen mit Bezug auf das Areal Plantage zu synthetisieren und mögliche Perspektiven, Probleme, Vorstellungen und Potenziale herauszuarbeiten. Zentral waren hier die folgenden fünf Positionen, die im Folgenden näher erläutert werden:

- » Perspektive Stiftung Garnisonkirche
- » Perspektive Rechenzentrum
- » Kreativ-/Kulturschaffende in Potsdam
- » Bürger:innen von Potsdam
- » Vertretung der Stadt Potsdam

Von weiteren Einsichten müssen wir zu diesem Zeitpunkt absehen, da wir uns noch kein größeres Bild machen konnten. Zudem liegt unser Fokus zunächst auf den Perspektiven der in der Stadt ansässigen Parteien.

Stiftung Garnisonkirche

Die unterschiedlichen Perspektiven der Stiftung Garnisonkirche lassen sich auf das Folgende herunterbrechen: Im Vordergrund steht die geschichtliche Auseinandersetzung mit diesem Ort. Dafür gibt es bisher noch kein allumfassendes Konzept, allerdings ist der Inhalt von Relevanz - weniger der originalgetreue Wiederaufbau des Kirchenschiffs. Fokus sollte zudem auch auf einem Ort der Begegnung liegen.

Auch eine Kooperation mit dem Rechenzentrum ist hierfür denkbar, da das, was von dem Rechenzentrum auf die Beine gestellt wurde, im Allgemeinen anerkannt wird und die Synergie zwischen Kulturschaffenden und Kirche geschätzt wird. Der Wiederaufbauplan wird außerhalb der Stiftung als kritisch wahrgenommen.

Wir sehen ein Transformationspotenzial in der Diskussion, wie Geschichte greifbar gemacht und kritisch aufgearbeitet werden kann. Auch das Einbauen von Originalarchitektur mit gezielten Brüchen ist ein Nährboden für Ideen. Ein zweites Möglichkeitsfeld ist die Diskussions- und Kommunikationskultur zwischen allen beteiligten Parteien.

Rechenzentrum

Im Vordergrund der Perspektive des Rechenzentrums steht das Gebäude Rechenzentrum als undefinierter Raum. Als ein Ort, an dem nicht von oben diktiert wird, wie er zu verwenden sei und an dem eine Bürger:innengemeinschaft etwas aufbauen kann. Daher nehmen die Vertreter:innen das RZ als eine Art Bürger:innenzentrum wahr. Durch einen Abriss gäbe es noch ein freies Gebäude weniger für die Bürger:innen und Künstler:innen. Insbesondere die Frage der Finanzierbarkeit von Räumen ist im Fokus. Die architektonische Spannung mit der Garnisonkirche wird von vielen recht positiv wahrgenommen und als eine Möglichkeit der öffentlichen positiven Auseinandersetzung gesehen auch im



Bezug auf die Frage nach der Identität der Stadt Potsdam. In der Diskussion über den Ort, an dem die Garnisonkirche wieder aufgebaut werden soll, fühlen sich Vertreter:innen des RZ häufig übergangen.

Transformationspotenzial sehen wir hier in Gemeinschaftsgütern für die Stadt. Auch solidarische Finanzierungsmöglichkeiten, als Finanzierungshilfen für Kreativ- und Kulturschaffenden in stadtnahen Gebieten mit immer höher steigenden Mieten, könnten näher in Betrachtung gezogen werden. Gemein mit der Stiftung Garnisonkirche nehmen wir auch hier ein Bedürfnis nach einer Diskussions- und Kommunikationskultur zwischen beteiligten Parteien wahr.

Kreativ-/Kulturschaffende

Die Perspektive der Kreativ- und Kulturschaffenden verhält sich recht analog zu der Perspektive des Rechenzentrums. Auch hier ist die Verdrängung aus der Innenstadt in enger Verbindung mit der Finanzierbarkeit von Räumen Hauptthema. Brüche im Stadtbild werden als spannend wahrgenommen.

Aus dieser Perspektive ziehen wir neben den oben genannten Potenzialen die Mit-Gestaltungsmöglichkeiten.

Potsdamer Bürger:innen

Unter den Bürger:innen Potsdams gibt es diverse Perspektiven. I.d.R. mögen sie die familiäre Atmosphäre in Potsdam und schätzen die schönen Bauten. Die Idee des Rechenzentrums finden sie schön, jedoch sind sie sich zum Teil nicht

sicher, ob auch sie zu diesem Ort eingeladen sind. Gegenüber der Stadtregierung ist ein Gefühl entstanden, dass über sie hinweg entschieden wird und der Fokus zum Teil eher auf den barocken Gebäuden sowie Tourist:innen liegt und weniger auf der Zufriedenheit der Bürger:innen. Auch die immer teureren Mieten sowie fehlenden Angebote für Jugendliche wurden hervorgehoben.

Durch die Frage, ob sie als Bürger:innen im Rechenzentrum willkommen sind, ergibt sich für uns das Transformationspotenzial von niederschweligen Begegnungsräumen. Auch die in der Online-Umfrage häufig aufgekommenen Grünflächen / offene Flächen bilden eine Möglichkeit für weitere Ideen.

Stadt Potsdam

Die Stadt Potsdam wünscht sich einen partizipativen Prozess und die »Heilung«, um die durch den jahrzehntelangen Konflikt entstandenen Gräben zu durchbrechen. Sie wünschen sich einen Ort, an dem auch Potsdamer:innen vorbeikommen und an dem Demokratie gelebt werden kann. Hierbei dreht es sich auch um die Frage, was Potsdam überhaupt sein möchte. Es besteht auch ein dementsprechender Wunsch der Öffentlichkeit.

Als Haupt-Transformationspotenzial schließen wir auch hier die Diskussions-/Kommunikationskultur zwischen den Beteiligten und generell des Schaffens eines Ortes, an dem Demokratie gelebt werden kann.



Zusammengefasst ergibt das die folgenden Themenfelder, die wir weiter explorieren wollen. Diese bezeichnen wir als Möglichkeitsfelder. Auf den folgenden Seiten werden die Möglichkeitsfelder beschrieben:

Personas

Um die Möglichkeitsfelder greifbarer zu machen, haben wir Personas entwickelt. Dies ist eine Methode, bei der die

- » Geschichtswahrnehmung: Geschichte greifbar machen
- » Diskussions-/ Kommunikationskultur zwischen allen beteiligten Parteien
- » Gemeinschaftsgüter/-flächen und undefinierte Räume in der Stadt schaffen
- » Co-Gestaltungsmöglichkeiten auf Augenhöhe
- » Grünflächen, offene Freiflächen
- » Niedrigschwellige Zugänge für Begegnungen
- » Demokratie erlebbar machen

Informationen der Recherche zu verschiedene Blickwinkel in Form von fiktiven Personen zusammengefasst werden. Diese verkörpern mögliche Nutzer:innengruppe und können durchaus überspitzt dargestellt werden. Personas sind zentrale Schritte der Menschenzentriertheit im Design Thinking Ansatz.

Geschichtswahrnehmung: Geschichte greifbar machen

Julia Schlüter ist Geschichtslehrerin in Potsdam. Ihr ist wichtig, ihren Schüler:innen durch den Bezug zur Geschichte wichtige Lektionen mit auf den Weg zu geben - auch für die Gegenwart. In ihren Augen reagieren Schüler:innen am meisten auf Geschichte, die sie irgendwie erleben können - unter anderem in Form von hervorstechenden Gebäuden. Daher wünscht sie sich für die geschichtsträchtige Stadt Potsdam mehr dieser reflektierten Geschichtsverarbeitung - auch in Hinblick auf Preußen. Die Garnisonkirche mit ihrem durchaus kritisch einzustufenden Hintergrund bietet sich für einen Diskurs besonders an.

Pascal, ein junger Erwachsener, ist neu nach Potsdam gezogen, weil ihn die Schönheit der Stadt in seinen Bann gezogen hat. Nach einiger Zeit merkt er, dass hinter der





Schönheit viel mehr steckt, und würde gerne mehr über die Geschichte des Ortes herausfinden, um sich weiterhin mit der Stadt identifizieren zu können. Er braucht Möglichkeit Geschichte zu erfahren und mit anderen in den Austausch zu kommen, um seine eigenen Meinung zu bilden.

Mit-Gestaltung auf Augenhöhe

Hermine ist Mama von 3 Kindern im Alter von 5- 14. Sie ist in Potsdam selber groß geworden und hat in ihrer Jugend Möglichkeiten vermisst, die Stadt zu ihrem eigen zu machen. Die meisten Plätze, an denen sie war und sich mit ihren Freund:innen getroffen hat wurden privatisiert. Sie wünscht sich für ihre Kinder, Freiräume und Orte an denen sie sich wohlfühlt. Dabei würde sich gerne mitgestalten und entscheiden, was mit den verbleibenden öffentlichen Räumen passiert.



Gemeinschaftsflächen und/als undefinierte Räume

Tom studiert in Potsdam. Er fühlt sich von der Stadt bevormundet und eingeengt. Er wünscht sich Raum zum durchatmen, ausprobieren und zur freien Gestaltung, in der er mit seine Freunden rum hängen kann und diese selber frei gestalten kann (Sprayen, Slackline aufspannen etc.).



Zugänge zu niedrigschwelliger Begegnung

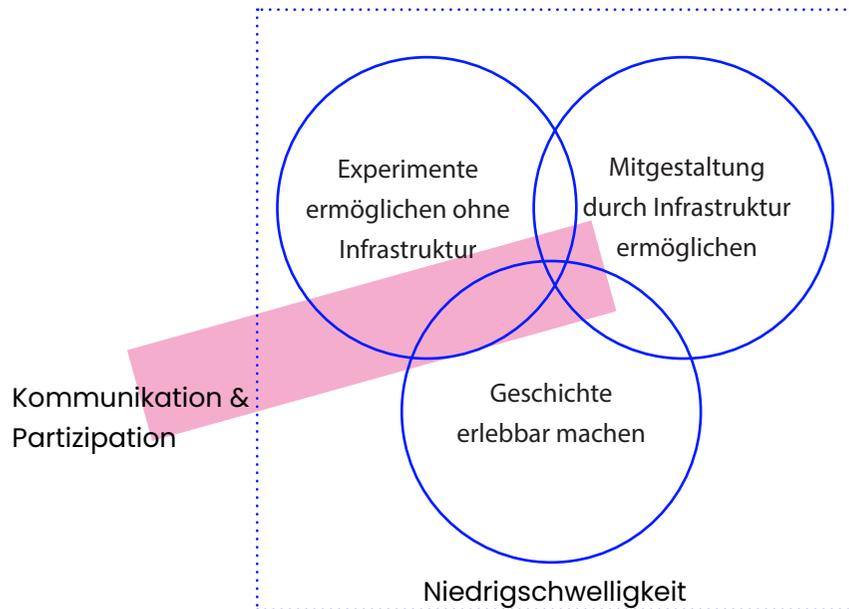
Meike ist Studentin in Potsdam. Für ihr Studium ist sie bei ihren Eltern ausgezogen und wohnt in einem Studierendenwohnheim. Da sie eine Angststörung hat, fällt es ihr schwer die Stadt und ihre Angebote zu erkunden, obwohl sie das und die Teilnahme am bunten, sozialen Leben gerne möchte. Sie braucht ausführliche Informationen über Gebäude und Angebote im Vorhinein, damit sie weiß, was sie bei ihren Besuchen erwartet und sie sich so auf ihre Besuch oder ihre Teilnahme vorbereiten kann. Außerdem wünscht sie sich einen Ort, der Diversität feiert mit einem einladendem Design, hilfreicher Orientierung und freundlicher, nicht-invasiver Hilfe vor Ort, welche ihr die Angst und Unsicherheit nimmt.

Diese sieben Handlungsfelder haben wir im nächsten Schritt auf die drei essenziellsten reduziert. Dabei haben wir keine Felder gänzlich ausgelassen, sondern versucht die Felder sinnvoll zu kombinieren. Um die Möglichkeitsfelder auf die wirklichen Bedürfnisse der Nutzer:innen zu beziehen, war es wichtig immer wieder die ursprünglichen Aussagen aus den Interviews, Eindrücke des Potsdam-Besuches oder Antworten aus der Online-Befragung heranzuziehen.



20 Möglichkeitsfelder

Die Möglichkeitsfelder ermöglichen es, sich nicht nur auf einen Blickwinkel zu beschränken, sondern die unterschiedlichen Perspektiven sowie die Beziehungen zwischen ihnen zu berücksichtigen. Das Design Thinking Team fokussiert sich somit nicht nur auf eine Stakeholder:innengruppe, sondern auf mehrere. Hierbei werden heutige Nutzer:innen als auch zukünftige Nutzer:innen mit ihren Bedürfnissen und Wünschen einbezogen.



Die oben aufgeführten sieben Möglichkeitsfelder wurden auf folgende 3 Felder reduziert bzw. zu diesen kombiniert und mit Aussagen untermauert. Alle drei Möglichkeitsfelder fußen auf der Niedrigschwelligkeit als Grundbaustein als Voraussetzung.

EXPERIMENTE ERMÖGLICHEN OHNE INFRASTRUKTUR

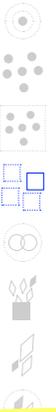
Potsdam ist bekannt für und zeichnet sich aus durch sein imposantes Stadtbild. Hierdurch fühlen sich viele Bürger:innen jedoch eingeschränkt und eingeschüchtert. Ihnen fehlen Orte, die die Diversität der Bevölkerung zeigen, zum alltäglichen Verweilen einladen und individuelle Selbstverwirklichen zulassen.

Eine Fläche wo man einfach mal etwas ausprobieren kann, wo auch mal was schiefgehen kann (Vertreter:in RZ)

Eher was für soziale Integration tun und weniger für noch schöner (Person aus dem RZ)

Die von oben entscheiden eh, drücken Ihre Interessen durch (Junger Bürger:in)

Etwas, wo man einfach hingehen kann, wo man sich wohlfühlt, wo man verweilen kann“ (Mutter in Potsdam)



Was wäre wenn...

...wir Experimentierflächen ohne Infrastruktur schaffen, als Orte, die jenseits von Markt und Staat existieren und somit losgelöst von wirtschaftlichen und ästhetischen Zwängen und Vorschriften sind.

Die Experimentierfläche lädt Bürger:innen niederschwellig ein zur aktiven temporären und langfristigen Mitgestaltung nach eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen. Gemeinsam kann auf der Gesamtfläche oder Einzelfläche ohne große Hürden ausprobiert und gestaltet werden.

Hiermit ändern wir das Narrativ von einem Konfliktort zu einem Kollektivort, das ein Wir-Gefühl schafft.

MITGESTALTUNG DURCH INFRASTRUKTUR ERMÖGLICHEN

Laut unserer Recherche fühlen sich viele Bürger:innen in Potsdam nicht repräsentiert.. Sie haben das Gefühl, dass die „von oben entscheiden“ und jede:r selbst keine wirklichen Mitbestimmungsmöglichkeiten hat. Ihnen fehlen Orte/Möglichkeiten für öffentlichen Diskurs und Austausch, in denen jede:r seine Meinung äußern kann. Als Orte/Möglichkeiten für intergenerationell und interkulturelle Nachbarschafts- und Begegnungsarbeit.

Es ist so aggressiv, dass ich wirklich Schiss habe, zu meiner Meinung zu stehen (Vertreter:in Stiftung GZ)

..was ich gar nicht verstehe, warum die Energien nicht stärker gebündelt werden (..) Liegt vllt. auch an der Fragmentierung, die ich wahrnehme, sodass es mir teilweise schwer fällt den Überblick zu behalten (Bürger:in)

Was in Potsdam in der Mitte fehlt ist ein Ort für Nachbarschaftsarbeit und Begegnungsarbeit (Vertreter:in RZ)

Partizipationsprozesse, in denen man »Stadt macht« (Vertreter:in Stadt)

Was wäre wenn...

... wir eine Infrastruktur schaffen, die es den Bürger:innen ermöglicht die Stadt Potsdam gemeinsam zu gestalten. Ein Dialog- und Gemeinschaftsraum, in dem offene Diskurse stattfinden und jede:r seine:ihre Meinungen sagen und eigene Wünsche und Visionen für Potsdam einbringen kann. Gemeinsam wird so ein interaktiver Lernort für Demokratie und Teilhabe geschaffen, der der Weiterentwicklung Potsdams dient.

Die Anwendung im Gebiet Plantage ist hierbei das Pilotprojekt für die neuen Formen partizipativer Stadtgestaltung.



GESCHICHTE ERLEBBAR MACHEN

Potsdam ist geprägt durch seine geschichtlichen Spannungen, die sich auch im architektonischen Stadtbild zeigen. Viele Bürger:innen finden, dass vor Ort eine Geschichtsverdrängung stattfindet und selektiv erinnert wird. Das Areal, als geschichtsträchtiger Ort, ist ein symbolischer Schmelztiegel für diese Diskussion der Erinnerungskultur. Der Diskurs um dieses Areal und seine Geschichte wird von vielen als emotional belastend wahrgenommen.

Es braucht einen Ort, der das Interesse von Kids weckt. (Bürger:in, Mutter, im Video-Interview)

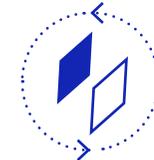
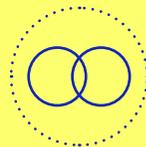
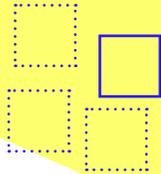
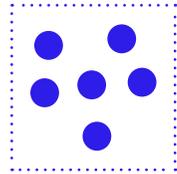
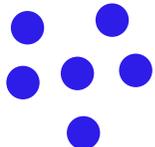
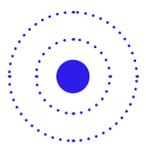
Ein geschützter Raum, der anregt, sich für Sachen zu interessieren (Bürger:in, im Video-Interview)

Bei einem Ort, der für so viel Trennendes steht, wäre es wünschenswert, etwas Gemeinsames an diesem Ort zu suchen (Vertreter:in Stadt, im Video-Interview)

Was wäre wenn...

... .. wir Denkräume schaffen, die die verschiedenen Zeitkapitel dieses geschichtsträchtigen Ortes erlebbar und greifbar machen. Über Teilhabe an diesen Räumen wird Wissen vermittelt, ein Verständnis für die Vergangenheit entwickelt und für die Zukunft gelernt, um so die Art, wie in Zukunft über diesen Ort und seine Geschichte gesprochen wird, nachhaltig positiv zu prägen.





Vom Problemraum zum Lösungsraum
und von Inspiration zu Co-Design

24 Vom Problemraum zum Lösungsraum und von Inspiration zu Co-Design

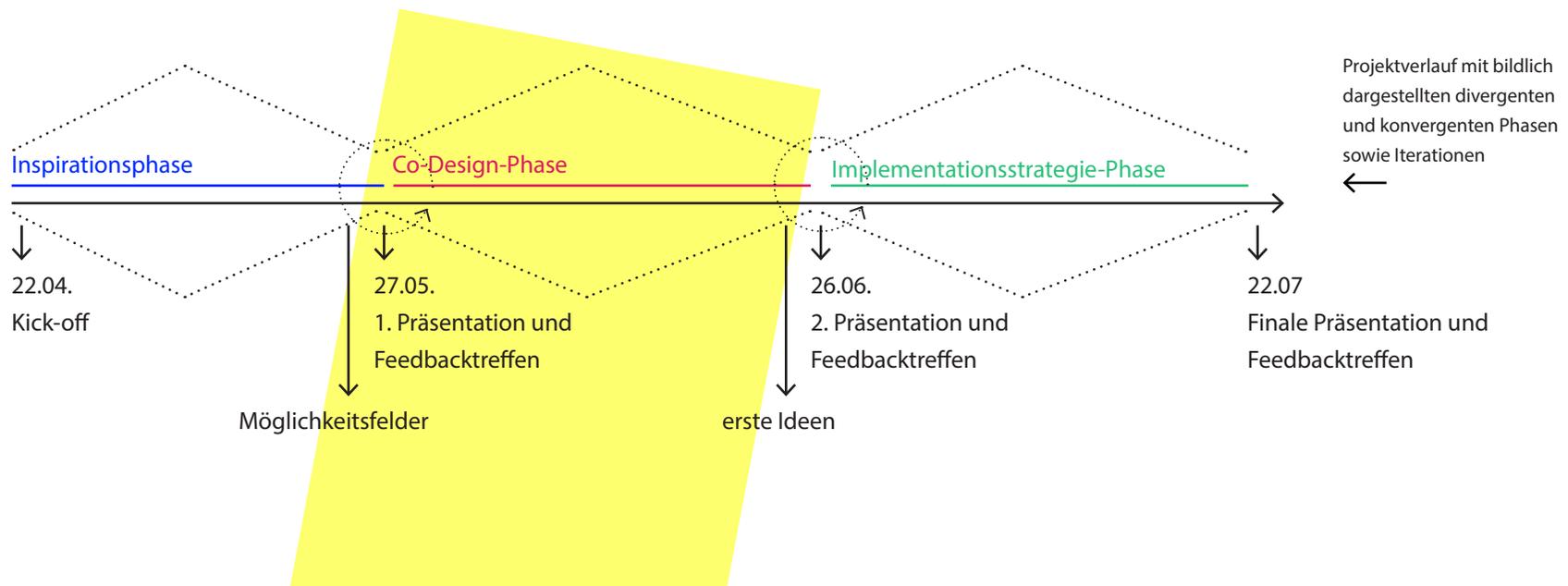


In der ersten Projektphase haben wir Möglichkeitsfelder als potenzielle Entwicklungsrichtungen entwickelt. Im nächsten Schritt haben wir erste Lösungsideen für die herausgearbeiteten Möglichkeitsfelder entworfen. Diese haben wir in Ko-Design, also gemeinsam mit zukünftigen Nutzer:innen-gruppen, entwickelt. Somit haben wir eine divergente und iterative Arbeitsweise angewendet, indem wir den Blick für jegliche Lösungen geöffnet und den Lösungsprozess immer wieder neu und mit anderen Ko-Designer:innen durchlaufen haben. Iterationen ermöglichen im Design Thinking, Lösungen zu entwickeln, die auf tatsächliche Bedürfnisse der Nutzer:innen antworten und innovative Herangehensweisen auf bestehende Herausforderungen bieten. In mehreren Prozessschleifen werden die Ideen immer wieder

gebaut, getestet und das Feedback in die Lösung, oder weitere Recherche integriert.

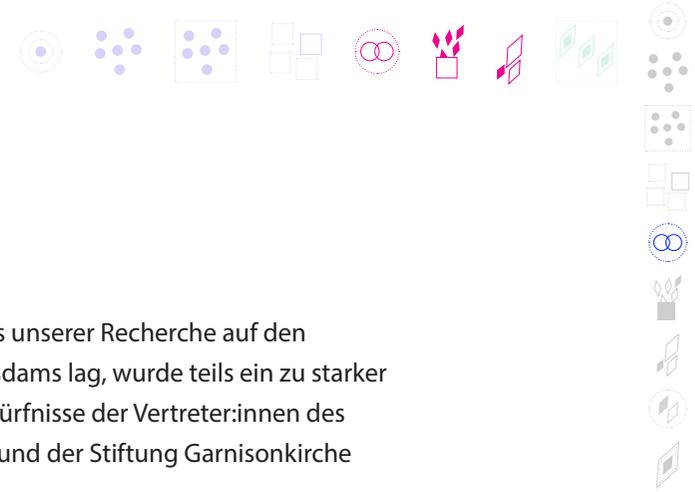
Im Rahmen eines Ko-Designprozesses (siehe Kapitel Ko-Design, S.26-37) konnten wir mit diversen Nutzer:innen- und Stakeholder:innen-Gruppen gemeinsam Lösungen suchen und dabei Schritte zurück zur Recherche (bzgl. Erkenntnisgewinne zu den Bedürfnissen der Nutzer:innengruppe), aber auch nach vorne zum Testen (bzgl. Feedback zu den Ideen und Prototypen) gehen.

Die Ko-Design-Formate waren die Grundlage und Ergänzung für unsere Team-eigene Ideenfindung (siehe Kapitel Ideenfilter und erste Prototypen, S.38ff).



25 Erste Feedbackschleife

Gemeinsames Feedbacktreffen (27.05.2021)



Der Fokus des ersten Feedbacktreffens mit den Projektpartner:innen lag auf der Klärung von Verständnisfragen bezüglich der Möglichkeitsfelder. Darüber hinaus waren die Ziele des Treffens:

- » Meinungsbild zu den Möglichkeitsfeldern erhalten.
- » Tendenzen zu zwei Möglichkeitsfeldern identifizieren, mit denen wir weiterarbeiten.
- » Planung der Ko-Design-Phase.

Erkenntnisse aus dem Meeting

- » Die ersten beiden Möglichkeitsfelder sind nicht trennscharf.
- » »Der Ort braucht eine gewisse Langfristigkeit, die lässt sich über Infrastruktur gestalten.«
- » Es herrschte eine mehrheitliche Tendenz zu zwei Möglichkeitsfeldern (Mitgestaltung durch Infrastruktur ermöglichen & Geschichte erlebbar machen)
- » Der Begriff Infrastruktur wurde unterschiedlich verstanden, als technische, räumliche, materielle oder menschliche Infrastruktur. Daher wurde das Möglichkeitsfeld unterschiedlich interpretiert.
- » Insgesamt positives Feedback: Es werden Chancen gesehen und auch Kombinationen der Felder bzw. Instrumentalisierung der Überlappungen als attraktiv

wahrgenommen.

- » Obwohl der Fokus unserer Recherche auf den Bürger:innen Potsdams lag, wurde teils ein zu starker Fokus auf die Bedürfnisse der Vertreter:innen des Rechenzentrums und der Stiftung Garnisonkirche wahrgenommen.
- » Es herrscht Uneinigkeit bei den Teilnehmer:innen, ob sich Potsdamer:innen wirklich in Potsdam nicht repräsentiert fühlen, wie es unsere Recherche ergeben hat.

Aus den Erkenntnissen konnten wir wertvolle Handlungslinien für die Planung unserer Ko-Design-Phase ziehen:

- » Zum einen wurde der Fokus des Ko-Design auf zwei Möglichkeitsfelder gelegt:
 1. Experimentieren mit/ ohne Infrastruktur
 2. Geschichte erlebbar machen
- » Im Ko-Design wollten wir den Fokus bewusst auf Bürger:innen und junge Menschen aus Potsdam als primäre Nutzer:innengruppen legen. Daraus resultierte die Entscheidung zunächst unterschiedliche Formate vor Ort in Potsdam und erst im zweiten Schritt Ko-Design-Formate mit unseren Projektpartner:innen durchzuführen.
- » Da die Corona-Maßnahmen gelockert wurden, kann-

- ten auch Workshops vor Ort durchgeführt werden.
- » Begriffe, bei denen Unklarheit herrschte, wurden besser definiert.
 - » Die Workshops bestanden aus Recherche, Ideenfindung und Testen – mit jeweils unterschiedlichen Schwerpunkten. So wurden bspw. Prototypen aus einem Workshop in einem anderen getestet.
 - » Auch das Workshopkonzept wurde je Workshop basierend auf Feedback und Beobachtungen iteriert.

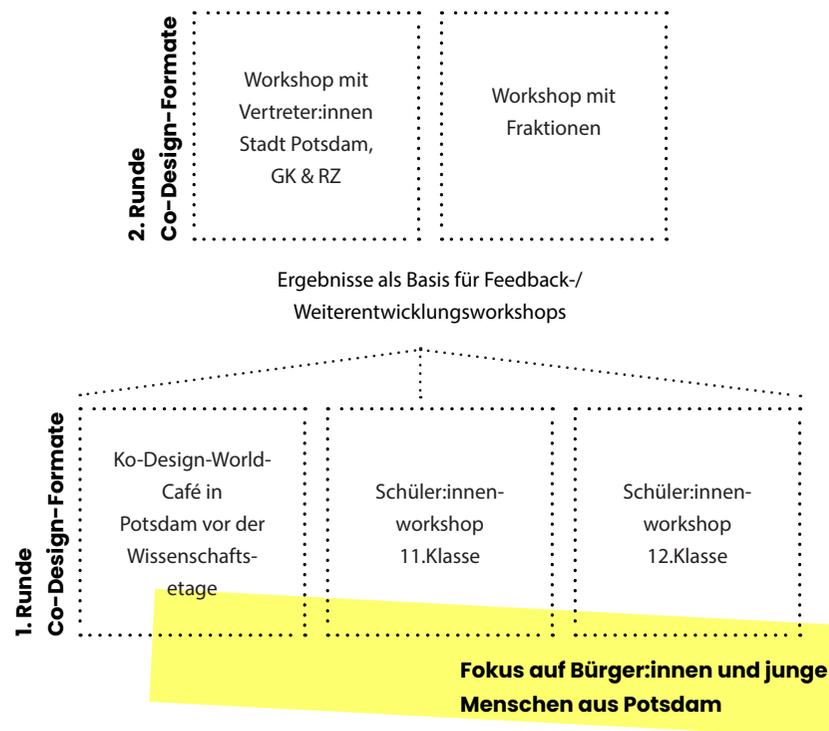
Co-Design Planung

Im Rahmen der Co-Design-Phase wollten wir vertieft in die beiden Möglichkeitsfelder »Experimente ermöglichen mit/ ohne Infrastruktur« und »Geschichte erlebbar machen« einsteigen. Zentral beim Design Thinking ist der Fokus auf die Nutzer:innen, die mittels Co-Design-Formaten aktiv in die Lösungsgestaltung eingebunden werden. Ko-Design beschreibt Methoden oder Prozesse gemeinschaftlicher Schöpfung, in denen mehrere Personen interaktiv in die Produkt-/Service-/Prozessgestaltung sowie Entscheidungsfindung integriert werden.

In der ersten Phase unseres Projektes - der Inspirationsphase - war es uns wichtig, nicht nur die Bürger:innen von Potsdam einzubeziehen, sondern die zentralen Stakeholder:innen (Stadt Potsdam, Rechenzentrum, Stiftung Garnisonkirche) zu hören und ihnen Zeit zu widmen, um einen umfassenden Überblick über die gegenwärtige Situation zu bekommen.



In der Co-Design-Phase haben wir den Schwerpunkt auf die Bürger:innen von Potsdam gelegt, um diverse Meinungen und Perspektiven aus der Bürger:innengesellschaft zu sammeln. Dies war auch der ausdrückliche Wunsch unserer Projektpartner:innen nach der ersten Zwischenpräsentation. In einem zweiten Schritt wurden die Ergebnisse der ersten Workshops dann mit den Projektpartner:innen und Fraktionsmitglieder:innen weiterentwickelt.



Um mit Potsdamer:innen direkt ins Gespräch zu kommen haben wir mehrere Formate vorbereitet:

1. Co-Design-Format: World-Café vor der Wissenschaftsetage in Potsdam

Das World-Café ist eine partizipative Methode, bei der an verschiedenen Tischen zu unterschiedlichen Themen diskutiert wird und/oder Ideen entwickelt werden. Wir haben diese Methode abgewandelt und mehrere Tische sowie Whiteboards mit Fragen und Aufgaben vorbereitet, welche die Partizipierenden bearbeiten sollten.

Vor der Wissenschaftsetage in Potsdam sind wir bereits während unseres ersten Besuches in Potsdam mit Potsdamer:innen ins Gespräch gekommen. Mit dem World-Café-Format verfolgten wir mehrere Ziele:

- » Unsere Möglichkeitsfelder bestätigen.
- » Erste Ideen testen.
- » Ideen von Potsdamer:innen erhalten.
- » Wünsche und Bedürfnisse der Potsdamer:innen erfahren.



2. Ideenfindungsworkshops mit Schüler:innen an der Voltaire Schule in Potsdam

Besonders wichtig war uns mit jungen Menschen zusammen Ideen zu entwickeln, da sie die zukünftige Generation und Nutzer:innengruppe sind. Außerdem haben wir in unserer Recherche und unseren Interviews immer wieder herausgehört, dass Angebote für Jugendliche in Potsdam fehlen. Die Workshops fanden in zwei Klassen, einer 11. und einer 12., in je einer Doppelstunde des Geschichtsunterrichts statt.

Nach einer kurzen Einführung in die Methode des Design Thinking wurden auf die Frage „Wie können wir Geschichte vermitteln, sodass sich junge Menschen dafür begeistern?“ Ideen mittels verschiedener Brainstorming-Methoden in Kleingruppen generiert. Nachdem die Teams sich für jeweils eine Idee entschieden hatten, wurde pro Team ein Prototyp gebaut, vorgestellt und besprochen.

3. Projektpartner:innen-Workshop

Unsere Ergebnisse der bisherigen Workshops haben wir anschließend mit unserer Projekt:partnerinnen betrachtet. Von offenen Grundideen ausgehend, sollten diese gemeinsam weiterentwickelt und konkretisiert werden. Hierdurch sollte ermöglicht werden, dass neben den Bürger:innen auch unsere Projektpartner:innen die Chance bekommen ihre Ideen auf der Grundlage unserer bisherigen Ergebnisse in den Prozess einzubringen.

4. Workshop mit den Fraktionen der Potsdamer Stadtverordnetenversammlung

Die Vertreter:innen der Fraktionen haben im Rahmen eines Workshops einen Einblick in unsere Arbeit erhalten. Hierzu wurden, neben einem Überblick über den bisherigen Prozess, die Möglichkeitsfelder und hierzu bereits entwickelte Ideen besprochen und erweitert. Es sollte gewährleistet werden, dass die Entscheidungsträger:innen zu einem frühen Zeitpunkt in den Prozess einbezogen und ihre Wünsche, Anregungen und Bedenken berücksichtigt werden.



In den hiermit angestoßenen Diskussionen entwickelten sich neue Ideen, die Bürger:innen an den Stehtischen auf der Potsdamer Stadtkarte einzeichnen oder aus Lego als einen kleinen Prototypen bauen konnten (siehe Abb. 13).

Haupterkenntnisse

- » Die Meinung der Bürger:innen zu mehr Grünanlagen ist gespalten. Auf der einen Seite wünschen sie sich mehr Grün, insbesondere Grün, an dem sie selbst mitwirken können. Als Stichwort fiel hier: Guerilla Gardening. Unter Guerilla Gardening versteht sich das Gärtnern - alleine oder gemeinschaftlich - in der Stadt. Auf der anderen Seite kamen die Aussagen, dass es bereits ausreichend Grünflächen gäbe.
- » Einige Bürger:innen wünschen sich Treffpunkte, die auch für Kinder geeignet sind. Als Ideen kamen Kletterfelsen oder Spielplätze sowie Jugendtreffs. Multifunktionale Möbel könnten hier die verschiedenen Nutzungsbedürfnisse unterstützen.
- » Einige Bürger:innen wünschen sich Diskussion und Dialog, ein Podium der Streitkultur.
- » Märkte als Orte des Zusammenkommens, die unterschiedlich bespielt werden können, wurden hervorgehoben.



→
Abb. 13: Ideen prototypisch aus Lego bauen



↑ Abb. 14: 3 Schüler beantworten Fragen zur Mitgestaltung in Potsdam

Abb. 15: Antworten zu „in wie weit fühlen sie sich in Potsdam repräsentiert?“ →



32 Ideenfindungsworkshops mit Schüler:innen

Am 10. Juni wurden zwei Ko-Design-Workshops mit Schüler:innen einer 12. Klasse und anschließend mit einer 11. Klasse der Voltaire Schule in Potsdam durchgeführt. Die Workshops fanden in Präsenz im Rahmen des Geschichtsunterrichts statt und umfassten eine Dauer von jeweils 90 Minuten (Doppelstunde). Ziel der beiden Workshops war es, erste konkrete Prototypen (Entwürfe) aus der Perspektive der Schüler:innen für das Areal zu erarbeiten.



↑ Abb. 18: Ideenfindungs-workshop in der 12.Klasse

Nach einer kurzen Vorstellung des Projekts, des Areals und der Methode entwickelten die Schüler:innen erste Ideen zu der Frage: »Wie können wir Geschichte so vermitteln, dass junge Menschen sich dafür begeistern?«. Die Schüler:innen entwickelten ihre Ideen in Kleingruppen (4-6 Schüler:innen).

Haupterkenntnisse aus den Workshops mit Schüler:innen

- » Essen wurde mehrmals als ein verbindender Faktor genannt.
- » Einige Schüler:innen sagten, dass sie Geschichtsereignisse besser nachvollziehen können, wenn sie von Zeitzeug:innen berichtet werden.
- » Wunsch nach einem stärkerem Fokus auf die Sinne, Gefühle und Emotionen einzelner Personen bei der Geschichtsvermittlung.
- » Wunsch nach weniger Berichten aus global epochaler Sicht, sondern mehr Berichten aus individueller Perspektive, sodass Geschichte weniger abstrakt ist und nachvollziehbarer wird.



35 Ideen aus der 11.Klasse

Historisches Potsdam Monopoly

Ein Monopoly mit folgenden möglichen Änderungen:

- » »Du hast versucht aus der DDR zu fliehen, gehe ins Stasi Gefängnis«.
- » Bahnhöfe durch Kirchen ersetzen.
- » Historische Spielfiguren.
- » Reduzierter Straßenkauf, wenn geschichtliche Fragen beantwortet werden.

Geschichtsmemory (Abb.24)

- » Ereignisse werden Jahreszeiten zugeordnet.
- » Frage nach Einsatz & Gewinn: Was kriegt man, wenn man etwas richtig zuordnet?

History-Drop (Abb.25)

- » Pop-up Nachrichten, wenn man an historischen Plätzen ist. History-Drop fragt Nutzer:innen, ob sie mehr Informationen haben möchte.
- » Mittels: kurzer & einfacher Sprache

Zeitreise Erlebnispark (Abb.26)

- » Erlebnispark mit 4D Kino, Geisterbahn, Lasertag (um Krieg nachzustellen).
- » Unterschiedliche Rollen & Privilegien im Park annehmen und dort in verschiedenen Upgrades schlafen (Bauern, König).
- » Idee: In der Stadt nachstellen? Stadt in verschiedenen Rollen erleben.

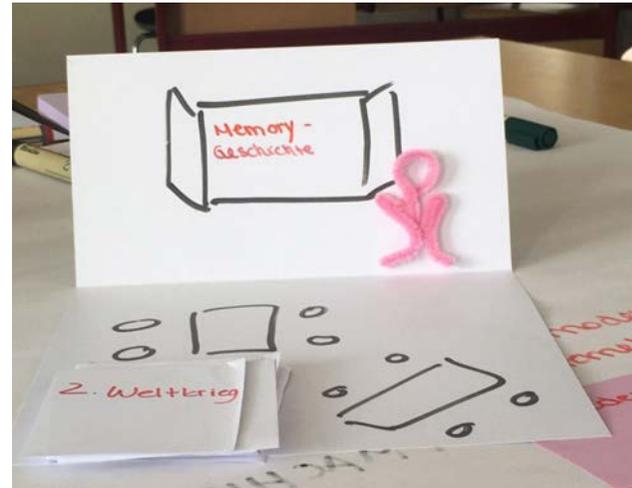


Abb. 24: Nutzung des Geschichtsmemory im Geschichtsunterricht



Abb. 25: History-Drop Pop-up Nachricht



Abb.26: Im Erlebnispark als König - Übernachtung im Königsbett



36 Online Co-Design-Formate mit Projektpartner:innen und Fraktionen

Unser drittes Co-Design-Format haben wir online veranstaltet. Dafür haben wir einen Workshop mit unseren Projektpartner:innen durchgeführt und einen zweiten mit Mitgliedern aus verschiedenen Fraktionen. Beide Workshops dauerten ca. 1,5 Std. Das Ziel der Workshops war es, bestehende Ideen, welche in den vorherigen Co-Design-Formaten entwickelt wurden, vorzustellen, Feedback dazu einzuholen und diese weiter auszuarbeiten.

Von unseren Projektpartner:innen haben Mareike Doepner (LHP), Marcel Piest (LHP), Tobias Büloff (LHP), Anja Engel (RZ), Frauke Röth (RZ), Annette Paul (RZ), Hana Hlášková (Stiftung GK) und Wieland Eschenburg (Stiftung GK) teilgenommen. Von den Fraktionen sind Carsten Linke (DIE aNDERE), Chaled-Uwe Said (AfD), Saskia Hüneke (Bündnis '90 Die Grünen), Matthias Finken (CDU), Sarah Zalfen (SPD), Sascha Krämer (Die Linke) und Karin Schröter (Die Linke) unserer Einladung zur Teilnahme am Workshop nachgekommen. Wir haben im Vorhinein allen Fraktionen Einladungen für 1-2 Fraktionsmitglieder:innen gesendet.

Beide Workshops waren so aufgebaut, dass nach einer kurzen Begrüßung und Einführung in die Nutzung des Online-Whiteboards Miro zunächst in 5-10 min Ideen zum Thema "Geschichtsaufarbeitung" und den drei Fragen gesammelt wurden:

- » Wie würden Sie Informationen lebendig und erlebbar aufbereiten?
- » Wie würden Sie über Generationen hinweg in Austausch kommen?
- » Welche Angebote fallen Ihnen ein, die es zum Mitmachen für alle gibt?

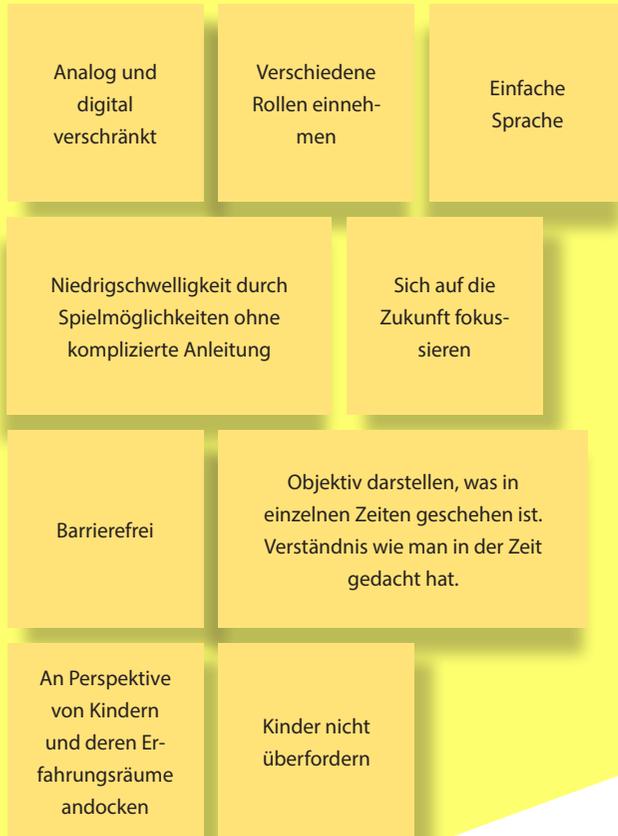
Im Anschluss daran sollten alle Teilnehmer:innen die zuvor entwickelten Ideen im Kopf behalten und mit Ideen verknüpfen, die wir in vorherigen Formaten entwickelt hatten. Dafür haben wir drei Ideen vorgestellt:

- » »Das Spiel der Zeit« oder »Zeit Erfahren«: In einem spielerischen Format sollen Menschen Potsdam in unterschiedlichen Epochen kennenlernen.
- » »Raum der Streitkultur« oder »Podium der Streitkultur«: Es soll ein Ort entstehen, an dem gesellschafts-schicht- und generationenübergreifend diskutiert und sich ausgetauscht werden kann.
- » »Treffpunkt mit Bühne und Essen« (aus zeitlichen Gründen nur im Workshop mit den Fraktionsmitgliedern): Es soll ein Ort geschaffen werden, der Menschen aus Potsdam und der Welt durch Kunst und Essen verbindet.

Die Ideen zur Weiterentwicklung sind in der folgenden Abb.27 (siehe nächste Seite) verkürzt dargestellt.



Spiel der Zeit / Zeit erfahren



Treffpunkt mit Essen und Bühne



Raum der Streitkultur

Abb. 27: Ideen aus den ersten Ideenfindungsformaten, die in den Workshops mit den Fraktionen und zentralen Stakeholder:innen weiterentwickelt wurden

38 Ideenfilter und erste Prototypen

Nach einer intensiven Ko-Design-Phase hatten wir eine Vielzahl an Ideen gesammelt. In einem Design Sprint, als ein klar strukturierter und abgeschlossener Prozess von - in unserem Fall - einem Tag, haben wir diese Ideen strukturiert, gefiltert und erste Prototypen gebaut. Die Strukturierung haben wir in Form einer Mindmap mit dem Hauptthema »ein Begegnungsort für gestern, heute und morgen« vorgenommen. Außerdem haben wir die Ideen anhand einer Wirkung-Aufwand-Matrix (siehe Abb. 28) sortiert. Hierbei konnten wir die Ideen gruppieren nach: (1) Wirkungsvolle Ideen mit hohem Aufwand, (2) weniger wirkungsvolle Ideen mit hohen Kosten und hohem Aufwand, (3) anfängliche Ideen für eine schrittweise Implementierung (geringer Aufwand, geringe Wirkung) und (4) einfache, wirkungsvolle Ideen (geringer Aufwand, große Wirkung).

Nach allen Filter- und Analysemethoden haben wir drei Ideen ausgewählt, die folgend näher beschrieben werden:

- 1. Divers mit dir
- 2. Zeitreise
- 3. Blick durchs Fenster

Diese im Sprint-Format entwickelten Ideen sind nur erste Entwürfe. Im weiteren Verlauf werden sie mit den Nutzer:innen getestet, iteriert und weiterentwickelt.

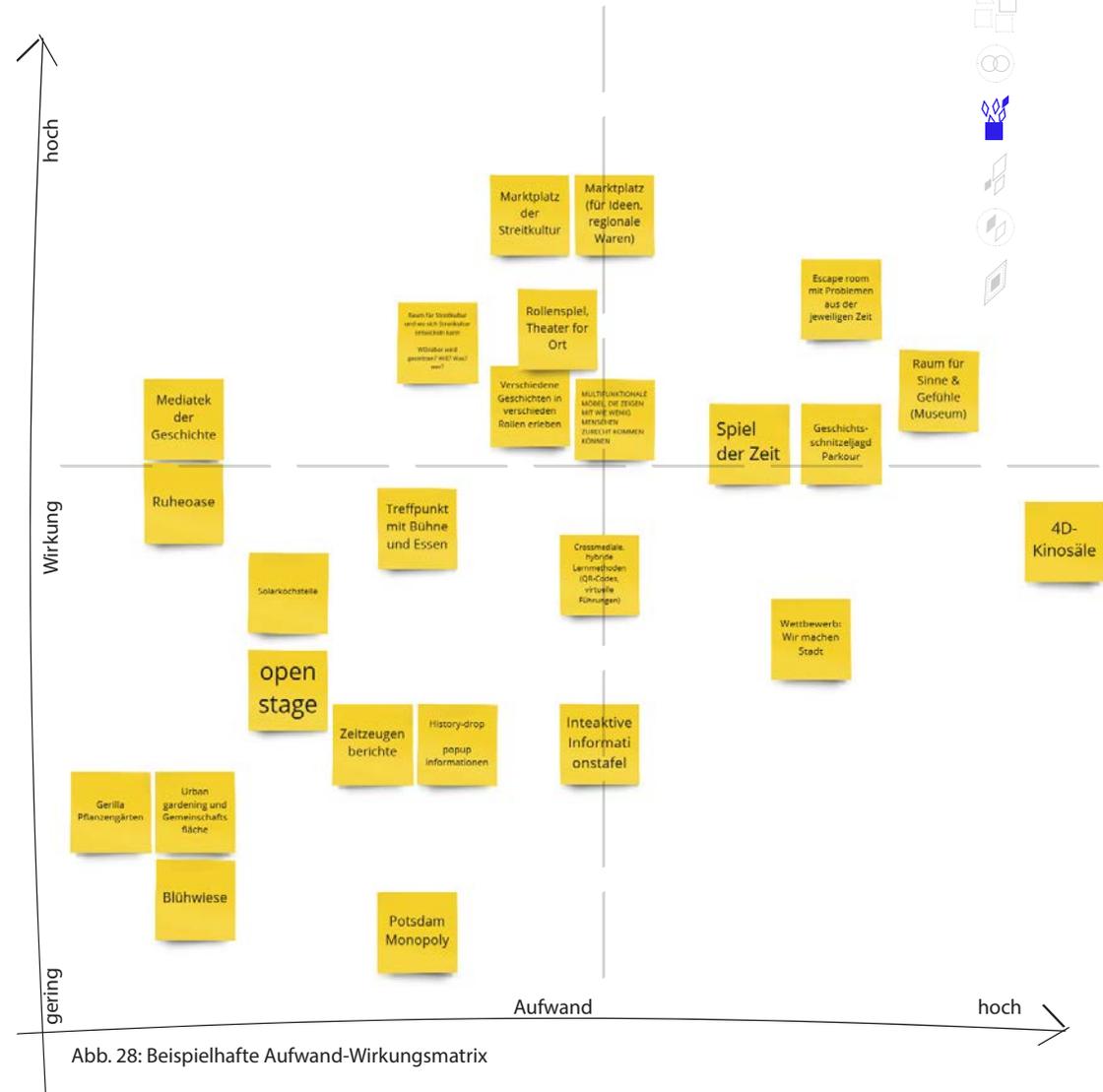


Abb. 28: Beispielhafte Aufwand-Wirkungsmatrix



1. Divers mit dir

»Divers mit dir« ist ein Ort der Mitgestaltung, der kritischen Auseinandersetzung und des Austausches. Eine dauerhafte, örtliche und unkommerzielle Infrastruktur ermöglicht gemeinschaftliche Formate aller Art und eine synchrone (gemeinsam vor Ort) als auch asynchrone (allein vor Ort) Partizipation. Zu der Infrastruktur gehören z.B. eine offene Bühne, ein Podium, interaktive Informationstafeln (siehe »Blick durchs Fenster«), welche die Bürger:innen anregen sich mit dem Ort und miteinander auseinander zu setzen und die sie auch mit eigenen Inhalten bespielen können. Die Infrastruktur wird ergänzt durch temporäre Angebote und Aktionen, wie wechselnde Veranstaltungen, Diskussionen oder Themenabende. Ziel ist es, einen flexiblen und lebendigen Ort der Mitgestaltung zu schaffen, der anregt sich seine



Abb. 29: Skizze des Divers mit dir Ortes auf der Plantage

eigene Meinung zu bilden und sich auszutauschen und den Bürger:innen nach ihren eigenen Bedürfnissen nutzen können.

Dieser Ort kann unterstützt werden mit einer offenen, flexiblen Architektur (Sichtbarkeit des Himmels und der umliegenden Gebäude), mit proaktiven Begrünungskonzepten (wie Guerilla Gärten), mit modularen Stadtmöbeln, Tauschregalen, etc.

Welches Grundbedürfnis beantwortet die Idee? Mitgestaltung und Selbstverwirklichung.

Stimmen der Nutzer:innen

Etwas, wo man einfach hingehen kann, wo man sich wohlfühlt, wo man verweilen kann (Potsdamer:in)

Das ist das, was dieser Ort werden soll: ein Forum der Begegnung – ein Labor (Vertreter:in der Stadt Potsdam)

Eine Fläche, wo man einfach mal etwas ausprobieren kann, wo auch mal was schief gehen kann (Potsdamer:in)



2. Zeitreise

Zeitreise ist eine interaktive und sinnbasierte Installation. Partizipierende nehmen anfänglich eine Rolle ein und reisen als diese Person durch unterschiedliche Zeitschichten. Diese Zeitreise erfolgt durch verschiedene Räume, die mit Ton, Video, Virtual Reality (siehe Abb. 30 + 31) und weiteren Effekten die Erlebbarkeit der Geschichte verstärken.

Welches Grundbedürfnis beantwortet die Idee?
 Verständnis und Respekt für die Vergangenheit schaffen und für die Zukunft lernen.
 Empathiebildung, Perspektivwechsel.

Stimmen der Nutzer:innen

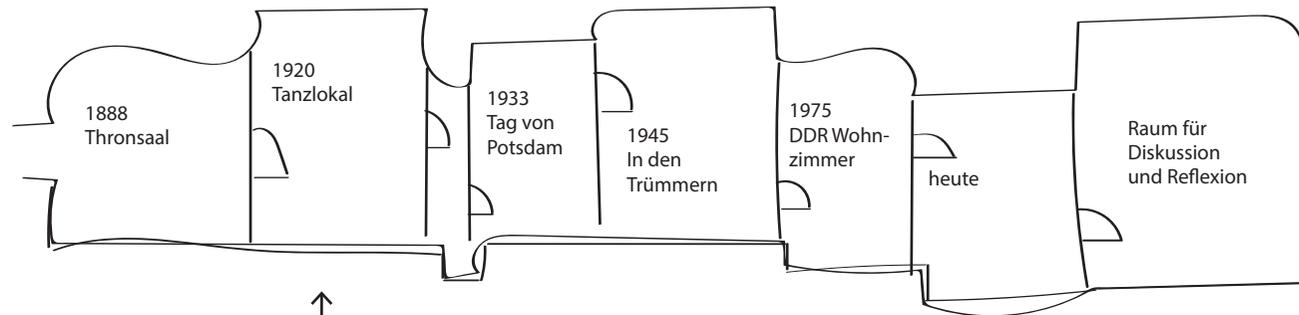
Um mich in etwas hineinzusetzen, ist es mir wichtig, das mit all meinen Sinnen zu erleben
 (Schüler:in aus Potsdamer)

Ein geschützter Raum, der anregt sich für Sachen zu interessieren
 (Potsdamer:in)

Es braucht einen Ort, der das Interesse der Kids weckt
 (Potsdamer:in)

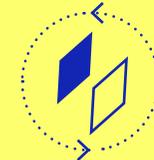
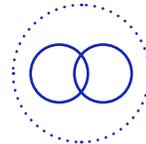
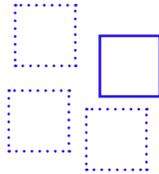
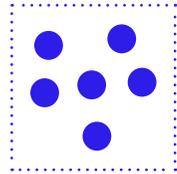
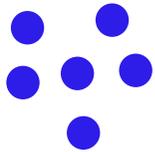
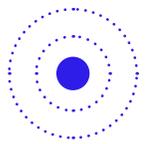


→
 Abb. 30: Sinnerlebnis mit Virtual Reality Brille und Musikerlebnis



↑
 Abb. 31: Raum der Sinne von 1888 - heute





**Von Ideen, über Prototypen zu
Lösungsstrategien**
und von Co-Design zu Implementation

43 Von Ideen, über Prototypen zu Lösungsstrategien und von Co-Design zu Implementation



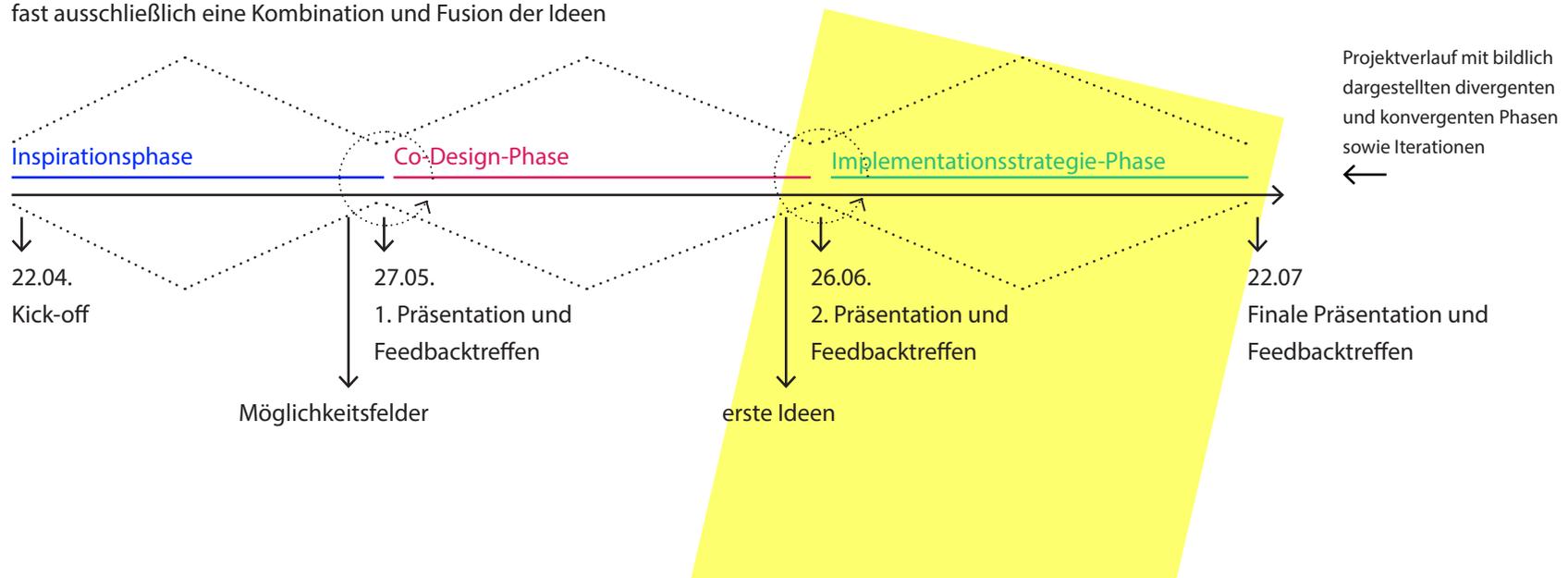
Zum Ende der Co-Design-Phase fand eine zweite Zwischenpräsentation mit anschließendem Feedbacktreffen statt. Diese hatten zum Ziel alle Projektpartner:innen auf einen Stand zu bringen und die Ergebnisse der gemeinsamen Design-Phase, an der sie größtenteils beteiligt waren, vorzustellen.

Die Workshops vor Ort und mit Schulklassen sowie die Fusionierung der Möglichkeitsfelder »Geschichte erlebbar machen« und »Experimentieren mit/ohne Infrastruktur« wurden positiv bewertet. Das Ziel des Meetings war es, die drei Prototypen etwas genauer vorzustellen und ein Stimmungsbild einzufangen, sodass mit den Favorit-Ideen weitergearbeitet werden konnte. Es wurde sich allerdings fast ausschließlich eine Kombination und Fusion der Ideen

gewünscht. Weitere Schlüsse aus dem Treffen waren:

- » Weitere Vernachlässigung der Architektur und des Tourismus
- » Konzept stellt »Alternative zu klassischer Politik« dar
- » Es bedarf einer »starken utopischen Aufladung«
- » Der Alltagsort darf nicht zum »Alltagsspaß« werden: Verliert der Ort durch unterhaltsame Ideen (z.B. Food-trucks) an Wert und Wichtigkeit?
- » Unterschiedliche Wirkungen: Reale Zeitzeug:innen vs. Schauspieler:innen

Basierend auf dem Feedback wurde sich zur Fusionierung der Ideen zu einem Konzept entschieden. Dennoch wurden beide Ideen als Prototypen gebaut und getestet.



44 Low-Resolution Prototypes

Nachdem sich in Abstimmung mit den Projektpartner:innen darauf geeinigt wurde, mit den zwei Ideen »Divers mit dir« und »Blick durchs Fenster« weiterzuarbeiten, wurden Prototypen für beide Ideen erstellt. Für das Konzept »Divers mit dir« wurde ein 3D Kartonmodell in dem Maßstab 1:20 gebaut. Ziel war es hier, den Marktplatz erlebbar zu machen, sodass die Testpersonen sich gut vorstellen können, wie sie physisch durch das Areal laufen. Das Modell bestand aus verschiedenen Teilen:

- » Bühne, mit Treppen wie Amphitheater (auf der sich überlappenden Fläche von dem Rechenzentrum und dem Grundstück der Stiftung Garnisonkirche)
- » Durch die Treppen des Amphitheaters wird das Dach des Rechenzentrums zugänglich, könnte begrünt werden und als Naherholungs Fläche dienen
- » In den Boden eingelassene Gedankenräume mit einem Glasdach
- » Modulare Stadtmöbel, die sich an Nutzung und mögliche Veranstaltungen anpassen können
- » Guerilla Gärten, für mehr wildes Grün und Selbstverwirklichung von Bürger:innen ohne einen Garten
- » Interaktive Infotafeln, für Austausch unter den Bürger:innen
- » Standflächen für Foodtrucks, oder ähnliches
- » Bilderrahmen für Zeitzeug:innenberichte

Für Blick durchs Fenster wurden digitale Prototypen mit Videoask erstellt, die in einen Kartonrahmen integriert wurden. Mit Hilfe von Videoask konnte eine gesprächsähnliche Interaktion über Frageoption hergestellt werden, sodass die Nutzer:innen mit dem Video interagieren und aktiv mitentscheiden können, worüber sie mehr erfahren möchten.



↑ Abb. 33: Blick durchs Fenster Prototyp mit Karton-Rahmen

← Abb. 34: Ausschnitt aus dem Videoask Prototypen mit Fragemöglichkeiten



→
Abb. 38: Die Bühne

Abb. 39: Der gesamte
Karton-Prototyp
↓



↑ Abb. 35, 36: Food-Truck
und Sitzmöglichkeiten.
Eine Testperson führt ihre
Karton-figur durch das
Areal

Abb. 37: Blick durchs
Fenster Prototyp im Kar-
ton-Modell
←



46 Testen der Prototypen vor der Wissenschaftsetage (28.06.2021)

Am 28. Juni 2021 wurden beide Prototypen vor der Wissenschaftsetage in Potsdam dreieinhalb Stunden gemeinsam mit Bürger:innen, Abgeordneten und Stakeholder:innen getestet. Insgesamt nahmen ca. 30 Personen teil.

Divers mit dir (Karton-Prototyp)

Ziel des Testings war es, potenzielle Routen (also z.B. von wo aus Betritt die Testperson das Gelände?) und Bewegungsabläufe zu erfassen und Stimmungsbilder zu den einzelnen kleinen Prototypen im gesamten Prototyp einzufangen. Die Testpersonen wurden gebeten laut zu denken bzw. zu berichten, wie sie sich durch das Areal bewegen würden, wo sie verweilen würden und was ihnen gut bzw. weniger gut gefällt. Hierfür erhielten die Testpersonen eine Angel an der eine Figur befestigt war, die sie selbst verkörpern sollte. Diese Figur konnten sie dann über das Areal bewegen.

Zu testen galt es, ob der Marktplatz mit seinen diversen Angeboten mehr Raum für Experimente, Austausch und Selbstverwirklichung schafft.

Das Feedback zum Platz und der Bühne war durchmischt.

Das vorgeschlagene Modell des Amphitheaters wurde häufig als zu mächtig, erdrückend und zu teuer eingeschätzt — Der Platz als zu überfüllt. Viele Befragte konnten sich den Platz nicht als Alltagsort zum Verweilen vorstellen und hatten daher eine eher skeptische Grundhaltung gegenüber der Idee.



↑ Abb. 40: Aufbau vor Ort



Zentrale Erkenntnisse basierend auf dem Feedback der Testpersonen:

- » Der Platz ist in dieser Form zu überfüllt.
- » Es werden sich mehr temporäre Nutzflächen gewünscht.
- » Es wird sich ein Konzept gewünscht, welches sich über die Zeit anpassen kann bzw. veränderbar ist.
- » Die Anpassung der einen Ecke des RZ in ein Amphitheater, wird als zu kostenintensiv eingeschätzt.
- » Eine mögliche Bühne, sollte flach auf dem Boden sein (nicht erhoben).

Gestaltung:

- » »Der Platz ist immer verschattet« (Lage hinter dem Turm beachten)
- » Freundschaftsinsel --> Bühne gibt es da schon
- » »Erhöhte Bühne ist abschreckend, Distanz zum Darstellten« (nicht niedrigschwellig)
- » »Guerilla Garten: zu viel Aufwand für viele, die weit weg wohnen. Müssten wenn kleine Flächen sein, große Fläche sind abschreckend«

Bühnenprogramm:

- » »Wer kümmert sich darum, was auf dem Platz stattfindet?«
- » Programm: »Auf Wochenmarkt verzichten - gibt es schon genug«.
- » »Aufpassen, dass es nicht zur rechten Schaubühne wird. Programm muss kuratiert und moderiert werden«

- » »Künstler:innen könnten Workshops anbieten. Diese Ergebnisse der Workshops könnte monatlich auf Bühne präsentiert werden«.

Weitere Ideen:

- » »Schlucht zwischen GK und RZ kann interessant sein, um Bruch darzustellen --> Ausschreibungen für diese Schlucht«.
- » »Container als variable Räumlichkeiten auf dem Gelände; für Zeiträume vergeben; temporäre Nutzung«.
- » »Amphitheater wie Agora (als Demokratieort) --> öffentliche Stadtgespräche«.



↑ Abb. 41: Momentaufnahme aus dem Testing vor Ort. Verschiedene Personen rege im Gespräch über Nutzungsmöglichkeiten des Areals.



Blick durchs Fenster (Prototyp mit Videoask)

Der Prototyp für Blick durchs Fenster wurde im online und offline Setting getestet. Zum einen wurde der Prototyp vor der Wissenschaftsetage getestet. Zum anderen über Zoom mit drei Personen (aus Potsdam oder mit geschichtswissenschaftlichen Hintergrund). Im offline Setting wurde der Prototyp auf einem iPad abgespielt, welcher in einem großen Bilderrahmen befestigt wurde. Hierbei konnte die tatsächliche Interaktion mit Testperson und dem Bilderrahmen getestet werden. Testpersonen konnten interaktiv Fragen auswählen, welche die Person im Bilderrahmen dann beantwortete. Ebenfalls konnten eigene Beiträge aufgenommen oder verfasst werden. Im online Setting wurden verstärkt die Struktur und Funktionen getestet.

Zu testen galt es, ob Testpersonen eine Interaktion mit einer digitalen Person in einem Bilderrahmen eingehen.

Es zeigte sich, dass Personen mit der digital dargestellten Person in dem Bilderrahmen interagieren und viele Testpersonen dies als spannend und interessant bewerteten. Mehr noch, das Medium ermöglicht ein Zuhören zwischen Personen, die sich möglicherweise sonst nicht begegnet wären oder unterhalten hätten.

Zentrale Erkenntnisse basierend auf dem Feedback der Testpersonen:

- » Interaktive geschichtliche Zeitzeug:innenberichte wurden positiv bewertet.
- » Zudem besteht ein Interesse, die Bilderrahmen ebenfalls für mehr Austausch und Partizipation zu aktuellen städtischen Themen zu nutzen.
- » Zeitzeug:innenberichte sollten nicht geschaukelert werden, da dann die Authentizität der Berichte verloren geht.



↑ Abb. 42: Momentaufnahme aus dem Testing vor Ort. Melissa erklärt und interagiert mit Blick durchs Fenster



Feedback zur Gestaltung:

- » Es wird sich ein Vor- und Zurück-Button gewünscht.
- » Es braucht Anfangsszenen (mehr Kontext).
- » Es sollte kein Zwang zur Meinungsteilung geben, aber immer die Option.
- » Es wurden sich mehr Auswahloptionen bei den Fragen gewünscht.
- » Bilderrahmen müssen höhenverstellbar sein (zb für Kinder, Rollstuhlfahrer:innen).
- » Vandalismus bedenken (z.B. Bilderrahmen Abends automatisch in den Boden oder eine Hülle fahren lassen).

Weiteres Feedback und aufkommende Fragen:

- » »Ich finde Zeitzeugen berichte sehr spannend (explizit NS-Zeit). Wäre aber auch spannend mit Akteuren aus der aktuellen Zeit in Kontakt zu treten (also zurückliegend + aktuelle Themen)«.
- » »Geschauspielerte Berichte fände ich nicht gut«.
- » »Ich finde die verschiedenen Perspektiven-Berichte spannend, denn normalerweise hätte ich sonst wahrscheinlich nie mit jemanden von der Stiftung GK gesprochen« (Nach Video Testung mit einem Beitrag aus Sicht der Garnisonkirche).
- » »Soll es um Geschichte gehen oder um städtebaulichen Konflikt?«.
- » »Wichtig ist mir Temporärität!«.
- » »Brachfläche soll bleiben; jeweilige Generation soll sich Fläche zu eigen machen«.

- » »Digitale Bilderrahmen sind energetisch nicht klimafreundlich. Lieber QR-Codes?«.
- » »Organisation: Man müsste einen Beirat bilden, paritätisch aus Bürger:innen, + Stiftung Garnisonkirche +Rechenzentrum; Dieser müsste auf gemeinsamen Werten gründen, was möchte man vertreten als organisierende Instanz«.
- » »Ich würde auch gerne meine Meinung dazu sagen und diese sollte gehört werden und nicht verloren gehen«.

Da die Bilderrahmen auf Zustimmung stießen, wurden sie im nächsten Schritt iteriert, das heißt auf Basis des Feedbacks angepasst. Hierbei wurde neben den geschichtlichen Zeitzeug:innenberichten auch ein Konzept für mehr Aufklärung und Partizipation zu aktuellen Themen über das Medium der Bilderrahmen entwickelt.



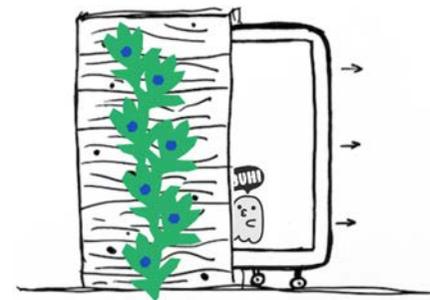
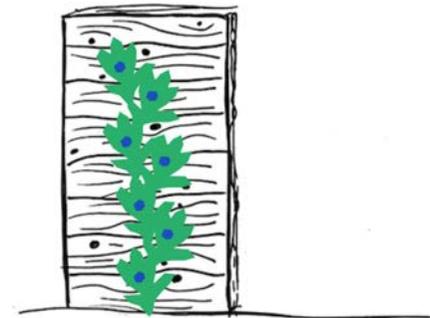
50 Feedback und Iteration

Von Prototypen zur Konzeptidee Platz da!

Auf Basis des Feedbacks wurde der Prototyp »Blick durchs Fenster« basierend auf den Fragen: Wie können die Bilderrahmen auch längst Vergangenes, die aktuelle Zeit und ihre Thematiken, oder die Zukunft zeigen? Wie werden sie bedient? Wie sicher wir sie vor Vandalismus? Wie schaffen wir Anreize das Personen an den Ort zurückkehren und sich noch einmal beteiligen? weiterentwickelt. In dieser Iterationsschleife entwickelten wir daher die Idee von Geschichtsbilderrahmen weiter zu Rahmen für Partizipation und demokratische Teilhabe. So soll es verschiedene Erlebnispfade geben. Beim Geschichtspfad tritt der:die Nutzer:in mit Vergangenem in Interaktion über Zeitzeug:innen-Interviews, oder Immersion-Videos. Beim Partizipationspfad werden aktuelle Debatten aufgezeigt und der:die Nutzer:in aktiv integriert, indem diese:r seine:ihre Meinung über die Bilderrahmen teilt.



Ferner entwickelten wir Ideen zur Vandalismus-Sicherung. Diese drehten sich um die Möglichkeit die Rahmen im Boden oder Wänden »zu verstecken« (siehe Abb.43, 44). Desweiteren gab es Feedback zu der Interaktionsmöglichkeit mit den Videos. Hierbei ging es sowohl um die Gesprächsauswahlmöglichkeiten, als auch die konkrete



Interaktion mit den Bildschirmen. Bei den Gesprächsauswahlmöglichkeiten waren die Meinungen geteilt, es wurde jedoch generell die Möglichkeit gewünscht, im Gespräch zurückspringen zu können. Bei den Interaktionen gab es Ideen zu Touchscreens, Spracherkennung, Bewegungserkennung und Kombination mit einer Bedienung über das Smartphone.

← Abb. 43 (links), 44 (rechts):
Sicherung der Bildschirm im
Boden oder in bewachsenen
Wänden



Nach der ersten Testung kamen wir außerdem auf die Frage des Nutzungskonzepts, als Ausgangspunkt für dieses Projekt, zurück und realisierten, dass die aktuellen Prototypen diesen Umfang bisher noch nicht erreicht hatten. Wir beschäftigten uns daher noch einmal mit unseren Möglichkeitsfelder »Geschichte erlebbar machen«, und »Partizipation mit/ohne Infrastruktur« und kombinierten die beiden Prototypen zu einem Nutzungskonzept: Platz da!

Hierfür entwickelten wir zunächst eine Vision:

Unser Projekt Platz da! unterstützt Bürger:innen, sich im öffentlichen Raum Gehör zu verschaffen und so ihre Vision einer Stadt kreativ mit zu verwirklichen. Dies schaffen wir, indem wir Voreingenommenheiten reduzieren und in freiem Umfeld niedrigschwellig miteinander ins Gespräch kommen und informieren, um so unterschiedliche Meinungen, Perspektiven und (historische) Zusammenhänge kennenzulernen.

Platz da! konkret

(siehe Abb. 45 nächste Seite: Platz da! und dessen Berührungspunkte dargestellt über den Interaktionsweg eines Nutzers)

Konkret bedeutet dies, dass als einzige Infrastruktur vor Ort die Bilderrahmen aufgestellt werden sollen. Über diese können Nutzer:innen mit Vergangenheit und Gegenwart interaktiv in Kontakt treten und Geschichte erleben, sowie

Diskurse verstehen und eigenen Meinungen bilden. Der Partizipationspfad regt Bürger:innen an ihre Meinungen und offenen Fragen mit anderen zu teilen. Außerdem können sie Meinungen anderer zustimmen. Beide Interaktionen können nur vor Ort über die Rahmen stattfinden. Eine Homepage zu Hause zeigt nur den aktuellen Stand der Diskussion an. Damit soll vor Missbrauch geschützt und gewährleistet werden, dass die Nutzer:innen immer wieder zu dem Ort zurückkehren, Meinungen neu hinzufügen und anderen zustimmen. Die Top-Meinungen werden im monatlich stattfindenden Platzgespräch mit Vertreter:innen der Stadt Potsdam und weiteren Institutionen besprochen und neue Handlungslinien für Potsdam beschlossen. Diese können auch in ehrenamtliche Arbeitsgruppen münden, die z.B. Themenabende vorbereiten.

Platz da! wächst mit dem Areal

Hierbei ist Platz da! flexibel und wächst mit dem Areal mit. Zu Beginn können die Rahmen auch durch Personen ersetzt werden und wie Erlebnistage stattfinden, an denen die Bürger:innen mit den Personen vor Ort in Austausch treten können. Nach Bau der Rahmen, kann deren Inhalt kontinuierlich wechseln und es können Themenwochen stattfinden. Außerdem können die Platzgespräche vorerst auch als Pop-Up Veranstaltungen stattfinden, indem alle Teilnehmenden ihre eigenen Stühle und Verpflegung mitbringen. Darauf aufbauend kann sich das Konzept zu einer konkreten Infrastruktur vor Ort verstetigen.



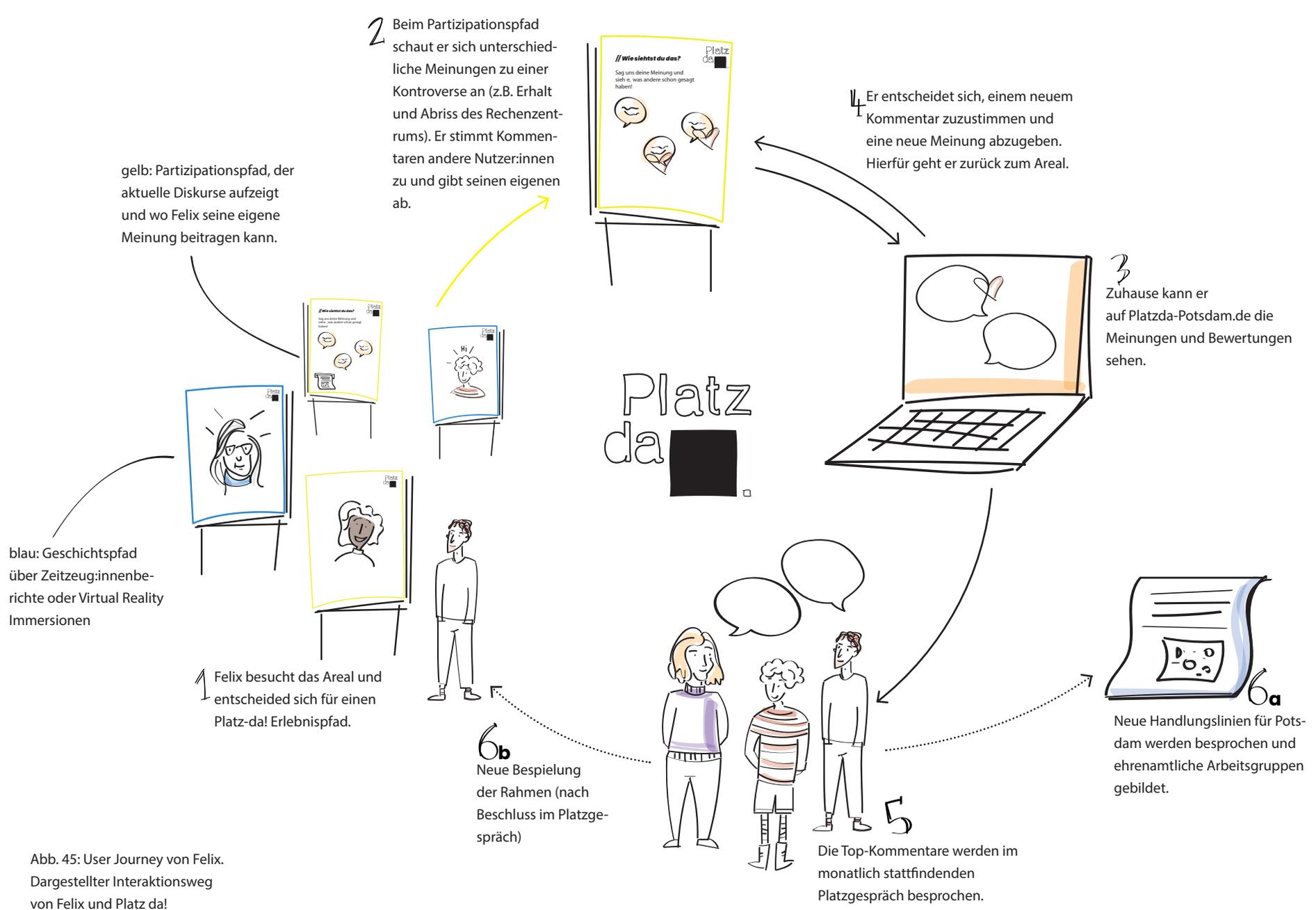


Abb. 45: User Journey von Felix. Dargestellter Interaktionsweg von Felix und Platz da!

53 Implementationsstrategie und nächste Schritte

Damit das Projekt Platz da! umgesetzt werden kann, müssen einige Schritte durchgeführt werden. Dafür ist in der Abbildung auf der nächsten Seite ein grober Zeitplan vorgesehen, der eine Eröffnung von Platz da! ungefähr im Frühjahr 2023 ermöglicht. Unser Vorschlag für eine geeignete Organisationseinheit ist in Kapitel Organisationseinheit Platz da! e.V. auf S. 56 erläutert. Die vielen (auch kleineren) Aufgaben, die während des Betriebs von Platz da! auftreten, sind nicht vollständig in der Abbildung dargestellt, sondern werden von der Organisationseinheit erledigt. Die Platzgespräche sollen in regelmäßigen Abständen wiederholt werden, was in der Abbildung mit dem kreisförmigen Pfeil dargestellt ist. Sollten bei den Platzgesprächen Themen aufkommen, zu denen Bürger:innen sich weiter austauschen wollen, soll von der Organisationseinheit ermöglicht werden, dass Bürger:innen sich über die Platzgespräche hinaus in Arbeitskreisen zusammenfinden können, welche dann diese Themen für die nächsten Platzgespräche erarbeiten können.

Wir weisen bewusst darauf hin, dass die Darstellung ein Entwurf ist, welcher detailliert ausgearbeitet werden muss. Die genannten Aufgaben sollen bei der detaillierten Ausarbeitung des Projektplans unbedingt berücksichtigt werden.

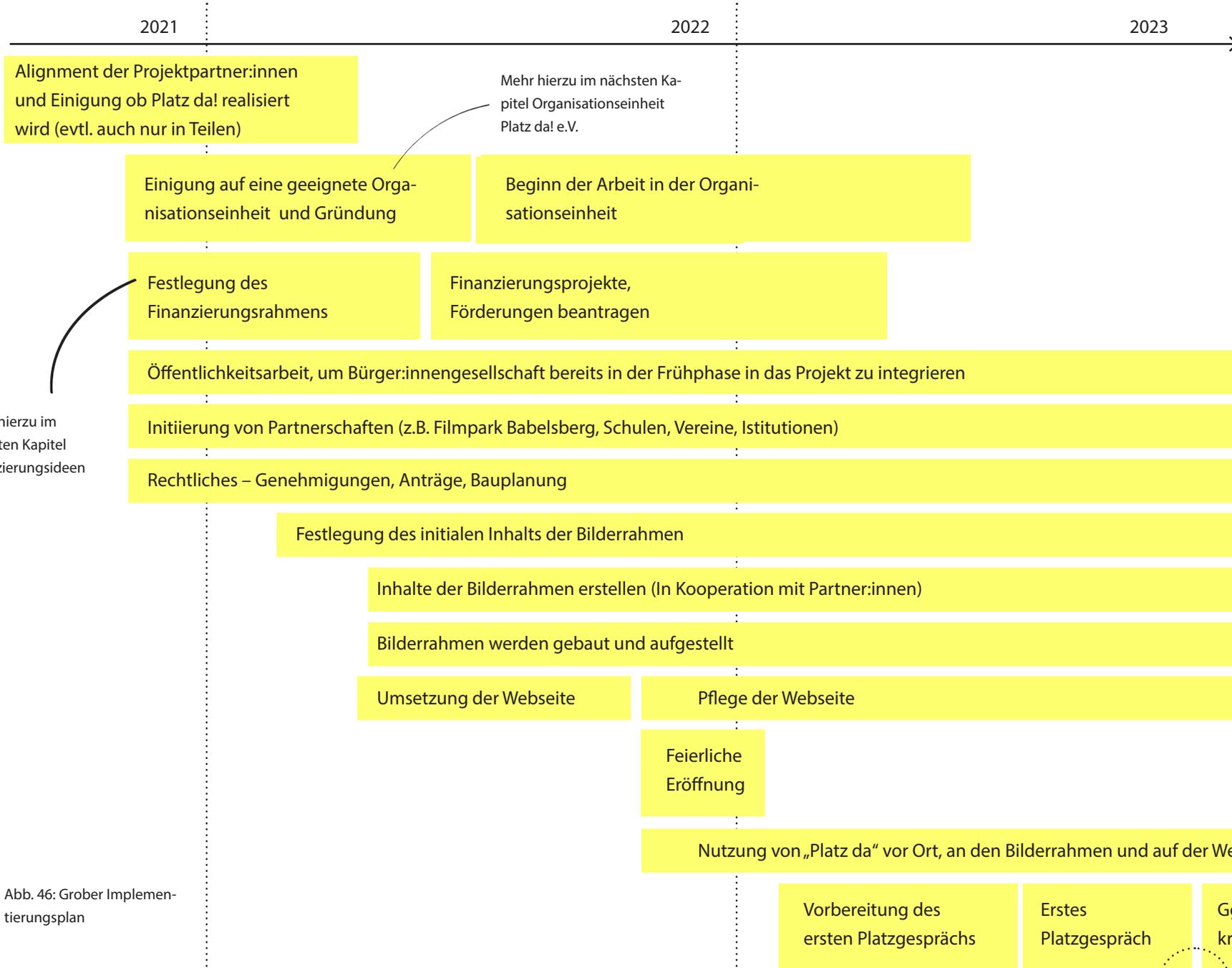
Eine möglicher erste Implementationsweg wäre folgender:

Der nächste Schritt ist, dass sich alle Stakeholder:innen-Gruppen darauf einigen, ob sie das Projekt Platz da! umsetzen wollen. Hierbei geht es vor allem darum gemeinsam eine Entscheidung zu treffen hinter der alle Beteiligten stehen. Nur so kann das Projekt — durch gemeinsames Engagement — erfolgreich werden. Wenn dies geschehen ist, gilt es die in der Abb.46 auf S.54 genannten ersten Aufgaben zu erledigen. Dabei ist die Gründung der Organisationseinheit ein zentraler Bestandteil. Wie genau diese aussehen könnte, ist im nachfolgenden Kapitel beschrieben.

Da die Zeit für das Testen des Prototyps sehr begrenzt war, schlagen wir vor weitere Tests durchzuführen. Einige Eigenschaften, die zu testen wären, sind:

- » Wie interagieren die Menschen mit den Bildschirmen am liebsten (Touchscreen, mit dem Smartphone, Stimmerkennung)?
- » Gibt es genügend Menschen, die sich in der Organisationseinheit engagieren?
- » Im Bezug auf die Rahmen: Soll pro Rahmen nur eine Meinung abrufbar sein, oder ist es auch noch verständlich, wenn pro Rahmen mehrere Meinungen abgedeckt sind? Wie oft muss der Inhalt der Rahmen verändert werden? Ist das System transparent genug, sodass Nutzer:innen erkennen, wer sich um die Inhalte und um die von ihnen geteilten Meinungen kümmert?
- » Wie sollen die Rahmen auf dem Platz angeordnet werden?





Mehr hierzu im nächsten Kapitel Finanzierungsideen

Mehr hierzu im nächsten Kapitel Organisationseinheit Platz da! e.V.

Abb. 46: Grober Implementierungsplan

55 Implementation

Offene Fragen

Für eine erfolgreiche Umsetzung gibt es einige weitere Fragen, die es zu beachten gilt. Bei weiteren Testen der Idee können noch weitere offene Fragen entstehen und sich die Antworten auf Fragen hier ändern.

Vandalismus

Wie schafft man es, dass pfleglich mit den Bilderrahmen umgegangen wird?

Denkbar wäre es, die Bildschirme so an eine Wand anzubinden, dass sie wahlweise ein- oder ausgefahren werden können. So können sie bei Bedarf tagsüber ausgefahren werden, sodass sie genutzt werden können und nachts entsprechend wieder eingefahren werden.

»Trolle« auf der Plattform

Wie wird verhindert, dass die Plattform nicht Trollen zum Opfer fällt oder von extremen (politischen) Gruppen instrumentalisiert wird?

Um einen Missbrauch der Plattform zu gewährleisten, können Passant:innen lediglich auf dem Areal selber Kommentare schreiben. Zuhause können sie die Website mit den Kommentaren und Wertungen einsehen. Wenn sie jedoch neue Beiträge leisten möchten, müssten sie dies vor Ort tun. Hierdurch soll die Hürde, die Plattform zu missbrauchen, erhöht werden.

Winter

Wie kann das geplante Nutzungskonzept des Areal auch im Winter bzw. in wechselhaften Jahreszeiten sichergestellt werden?

Denkbar wäre eine Teilüberdachung der Bildschirme sowie modulare Elemente, die der Jahreszeit entsprechend als Überdachung verwendet werden können. Selbstverständlich kommen auch viele weitere variable Überdachungskonzepte in Frage.

Tourist:innen

Wie können auch Tourist:innen bzw. Personen, die nicht in Potsdam wohnen, eingebunden werden?

Auch für Tourist:innen aus anderen Städten ist das Areal attraktiv. Sie können mehr über die Geschichte dieses Ortes und über Potsdamer Bürger:innen erfahren und selber auch vor Ort Wünsche äußern.

Zugang

Wie können Menschen, auch wenn sie physisch verhindert sind, an den Platzgesprächen teilhaben?

Denkbar wären Konzepte von Videokonferenzen, die es erlauben, sich den Platzgesprächen zuzuschalten.



56 Projekt Pitch: Platz da! Geschichte erleben. Potsdam prägen.

Ausgangslage

Ein Areal voller Spannungen

Das Areal der Potsdamer Plantage zeichnet sich insbesondere durch historische und gegenwärtige Spannungen aus. Die Wiedererrichtung des Turmes der Garnisonkirche als auch der Verbleib der Nutzer:innen des Rechenzentrums ist weit umstritten. Letzteres bietet aktuell ein Domizil für Kreativschaffende, wobei sich Gebäudeteile auf dem Areal der Stiftung der Garnisonkirche befinden, die anstelle des Rechenzentrums eine anderweitige Nutzung ihres Grundstücks vorsieht.

Zwischen Existenzsicherung und Erinnerung an die Vergangenheit ist die Debatte um das Areal seit Jahren emotional und politisch aufgeladen und es prallen unterschiedliche Meinungen aufeinander. Die durch die Stadt Potsdam initiierte Aufgabe unseres Teams war es, ein inhaltliches Konzept für die Nutzung des stark umstrittenen Areals zu entwickeln.

Platz da!

Geschichte erleben. Potsdam prägen.

Platz da! ist ein Ort der demokratischen Teilhabe und der greifbaren Vermittlung von Geschichte. Passant:innen interagieren mit Bildschirmen, die als primäre Anlaufstelle dienen (siehe Abb. 1, nächste Seite). Es gibt Bildschirme, die eine anregende und lehrreiche Konversation und Interaktion mit der Potsdam-verbunden Vergangenheit bieten. Hier kommen die Nutzer:innen mit Zeitzeug:innen in den Austausch oder reisen über Videos in andere Zeiten. Hierbei bleiben die Nutzer:innen zu jeder Zeit die »Reiseführer:innen« und können aktiv, mittels Auswahlmöglichkeiten, immer wieder entscheiden, zu welchen Themen sie gerne mehr Informationen hätten.

Ein zweiter Teil der Bildschirme regt zur Bürger:innenbeteiligung an. Hier werden verschiedene Perspektiven zu kontroversen Themen gezeigt und die Bürger:innen zu ihrer persönlichen Meinung dazu befragt. Die Interaktionen auf den Bildschirmen werden auf einer Plattform gesammelt. Nutzer:innen können Fragen stellen, neue Ideen anregen und



über Kommentare anderer abstimmen (siehe Abb. 3). Die am häufigsten gewählten Themen werden in sogenannten Platzgesprächen auf dem Platz selbst diskutiert und sollen zu konkreten Impulsen für die Stadtgestaltung Potsdams, als auch thematischen Vertiefungsveranstaltungen führen.

Die Idee zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass die inhaltliche Bespielung der Rahmen jederzeit geändert und dem entsprechenden Zeitgeist und den Bedürfnissen der Bürger:innen angepasst werden kann. Über die Zeit wird sich so eine von Bürger:innen geprägte Fläche entwickeln.

Die Lösung Platz da! fußt auf zwei Hauptkenntnissen:

1. Verständnis und Respekt für die Vergangenheit zu schaffen, um so auch für die Zukunft zu lernen.

Ziel ist es, Geschichte greifbar zu machen, anschaulich zu vermitteln und somit ein intrinsisches Interesse zur weiteren Auseinandersetzung mit der Vergangenheit anzustoßen. Diese Auseinandersetzung soll auch in der Fähigkeit fußen, aktuelle Geschehnisse mit der Vergangenheit in Bezug zu setzen und Zusammenhänge zu verstehen. Insbesondere der Punkt der Immersion ist hier von großer Bedeutung. Ziel ist es nicht nur Expert:innenmeinungen und Geschichte zu hören, sondern diversen Bevölkerungsgruppen ein Gesicht und eine Perspektive zu geben.

2. Mitgestaltung und Selbstverwirklichung

Die befragten Bürger:innen Potsdams wünschen sich einen Ort zum Verweilen, der Möglichkeiten der persönlichen Entfaltung zulässt. Auch die direkte politische Auseinandersetzung und gesellschaftliche Teilhabe wurden als zentrales Bedürfnis wahrgenommen

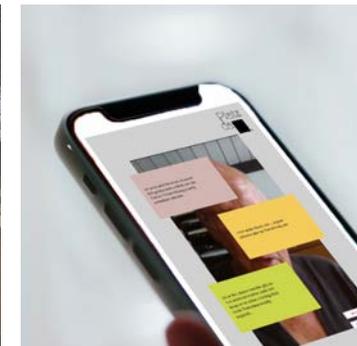
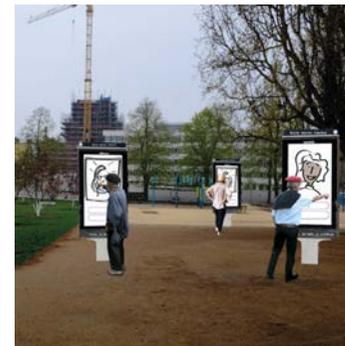
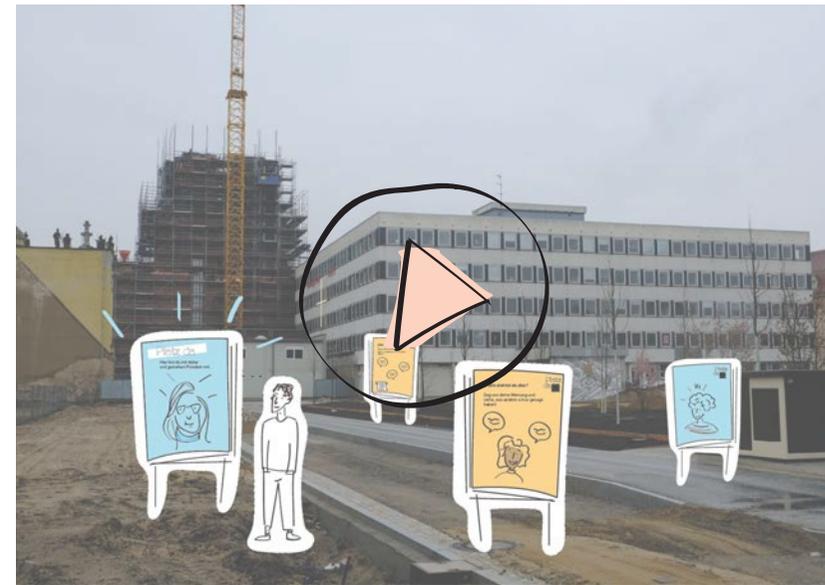


Abb. 1: Link zum Projektfilm

Abb. 2 & 3: Mock-up vom Areal mit Bildschirmen und der Website auf dem Smartphone. der Stiftung stehen.

Dankeschön!

Ein herzliches Dankeschön an unsere Projekt:partnerinnen, allen voran dem Oberbürgermeister Mike Schubert, der diese Projektkooperation initiiert hat. Danke auch an Mareike Doepner, Marcel Piest und Tobias Büloff von der Stadt Potsdam für die zahlreiche und aktive Unterstützung während des gesamten Prozesses.

Danke an das Rechenzentrum, allen voran Anja Engel, Frauke Röth, Annette Paul, Hermann Voegen und Philipp Oswald für die Führung durchs Rechenzentrum und die aktive Unterstützung und Eröffnung neuer Perspektiven.

Danke an die Stiftung Garnisonkirche, besonders Hana Hlášková, Stefanie von Hochberg, Wieland Eschenburg und Peter Leinemann für die Führung über die Baustelle des Garnisonkirchturms und für die aktive Unterstützung und Bereitschaft der Zusammenarbeit.

Und ein großer Dank an die Fraktionsmitglieder, die Voltaire Schule und alle beteiligten Schüler:innen, unsere Interviewpartner:innen und Testpersonen und vor allem die Wissenschaftsetage, die die Durchführung von Ko-Kreations-Workshops ermöglicht und unterstützt hat!

Das Studierenden-Team der HPI D-School

»Wir kommen um zu sitzen«

Leonie Bahl
Ökosoziales Design
leonie.bahl@posteo.de

Christina Grünewald
Wirtschaftskommunikation
christina.gruenewald@posteo.de

Sarah Gosten
Computergestützte Sozialwissenschaft
sarah.gosten@web.de

Salo Tober-Lau
Rechtswissenschaft
s.tober-lau@fu-berlin.de

Melissa Zaska
Psychologie
melissa@zaska-hamburg.de

Design Thinking Coach:

Adriana Markovic-Stump
am@adrinamarkovic.com

Maxi Roß
Technischer Umweltschutz
m.ross@tu-berlin.de



HPI D-School Team

Prof. Uli Weinberg
Director HPI D-School

Dr. Claudia Nicolai
Academic Director

Maria-José Juarez
Program Lead

Jentz Tan
Program Lead

Trixi Gumbel
Project Development

Charlotte Dreyer
Project Development

Steffi Schwerdtfeger
Communications

Hasso-Plattner-Institute
School of Design Thinking
Prof.-Dr.-Helmert-Str. 2-3
D-14482 Potsdam Germany

Phone: +49-331-5509-123
Email: office-d-school@hpi.de
Web: www.hpi.de/d-school

These ideas were created by a multidisciplinary team of students at the HPI School of Design Thinking.

