



Einführung

Erlebnis Innenstadt:
Weiterentwicklung öffentlicher Räume

Dr. Anja Nelle

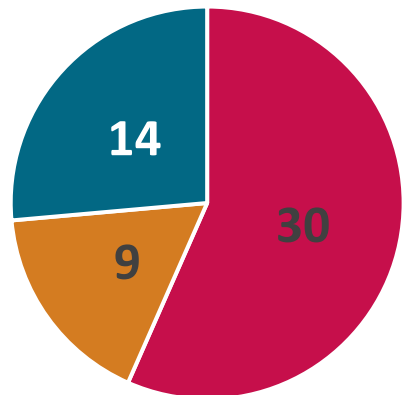
IfS Berlin, Begleitforschung
Städtebauförderung Sachsen-Anhalt

Vertiefung Begleitforschung 2026: Fördergebiet (FG)-Typ Innenstadt/Altbau

Von 165 FG (2025) sind

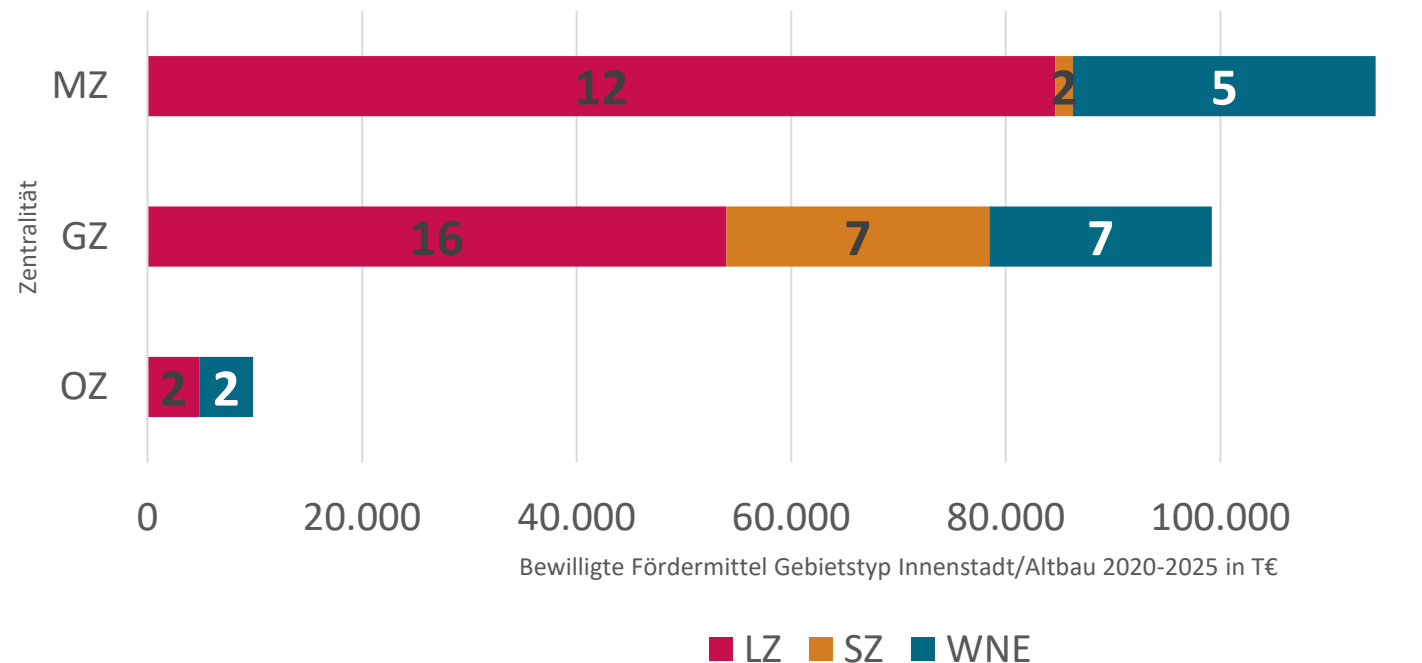
53_{FG}

Typ Innenstadt/Altbau



■ LZ ■ SZ ■ WNE

Fördermittelbewilligungen nach Zentralität und Programm 2020-2025



Quelle:
Fördermitteldaten
MID, eigene
Berechnungen und
Darstellung IfS

FG-Typ Innenstadt/Altbau: Ziele (Nennungen eBI 2025; 1.3 a)

**Übergreifend: Stärkung und Weiterentwicklung
historischer Orts- und Stadtkerne**

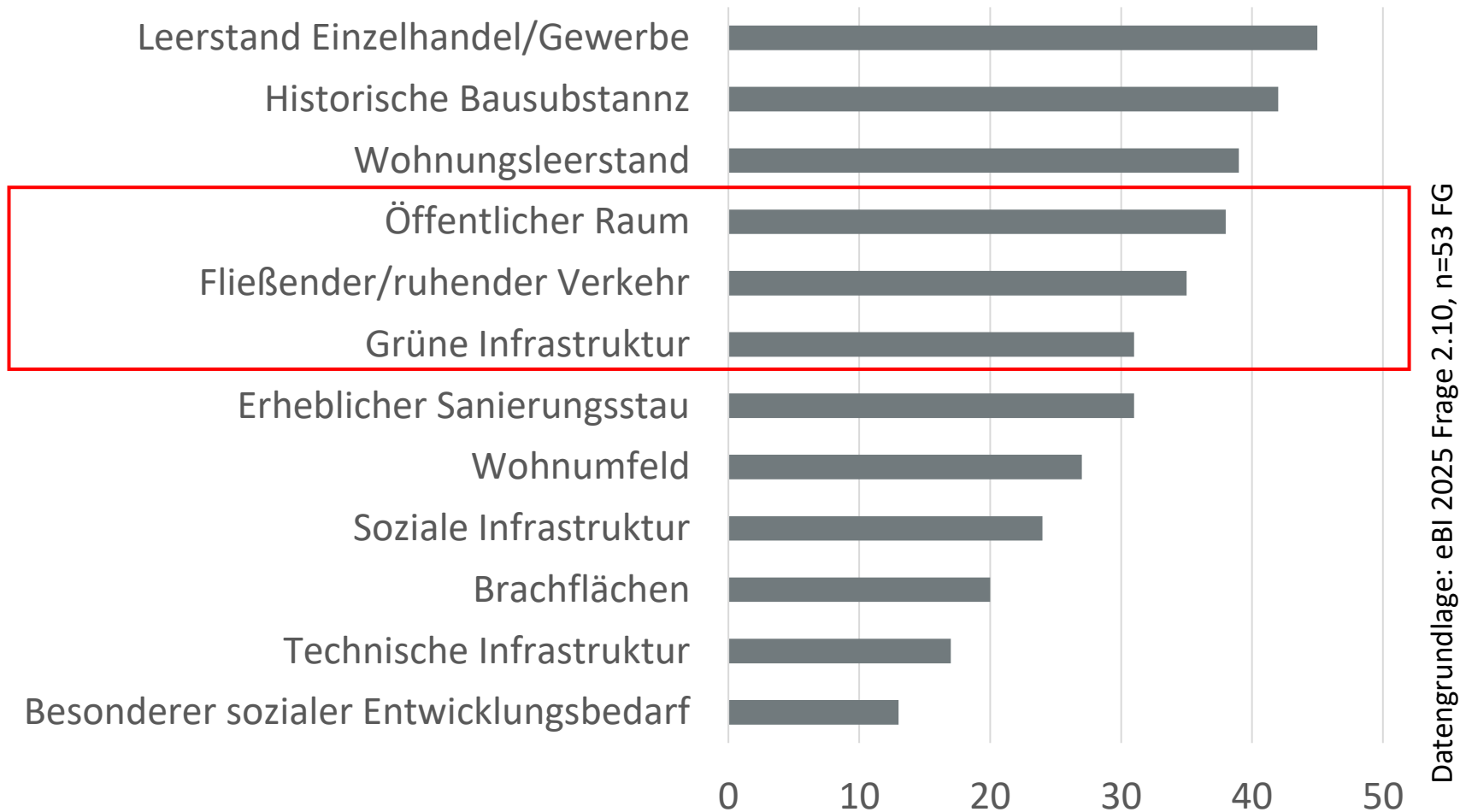
1 **Erhalt** und die
denkmalgerechte
Sanierung
historischer
Bausubstanz

WS1/2026

2 **Qualifizierung des
öffentlichen Raums**

3 **Stärkung der Funktionsvielfalt und
der zentralen Versorgungsbereiche**

Missstände im FG-Typ Innenstadt/Altbau



Öffentliche Räume: Eckpunkte

- für alle zugänglicher und nutzbarer Raum
- kommunales Grundeigentum, Pflege durch die Kommune
- Innenstadt: hohe Bedeutung für das Erscheinungsbild von Stadt/Quartier („Visitenkarte“)



Öffentliche Räume: Eckpunkte

- **Grundelemente**
 - Straßenräume, Wege
 - Plätze
 - Parks und andere Grün- oder Freiflächen.



2 Qualifizierung des öffentlichen Raums

Attraktivität (Pull Faktoren)

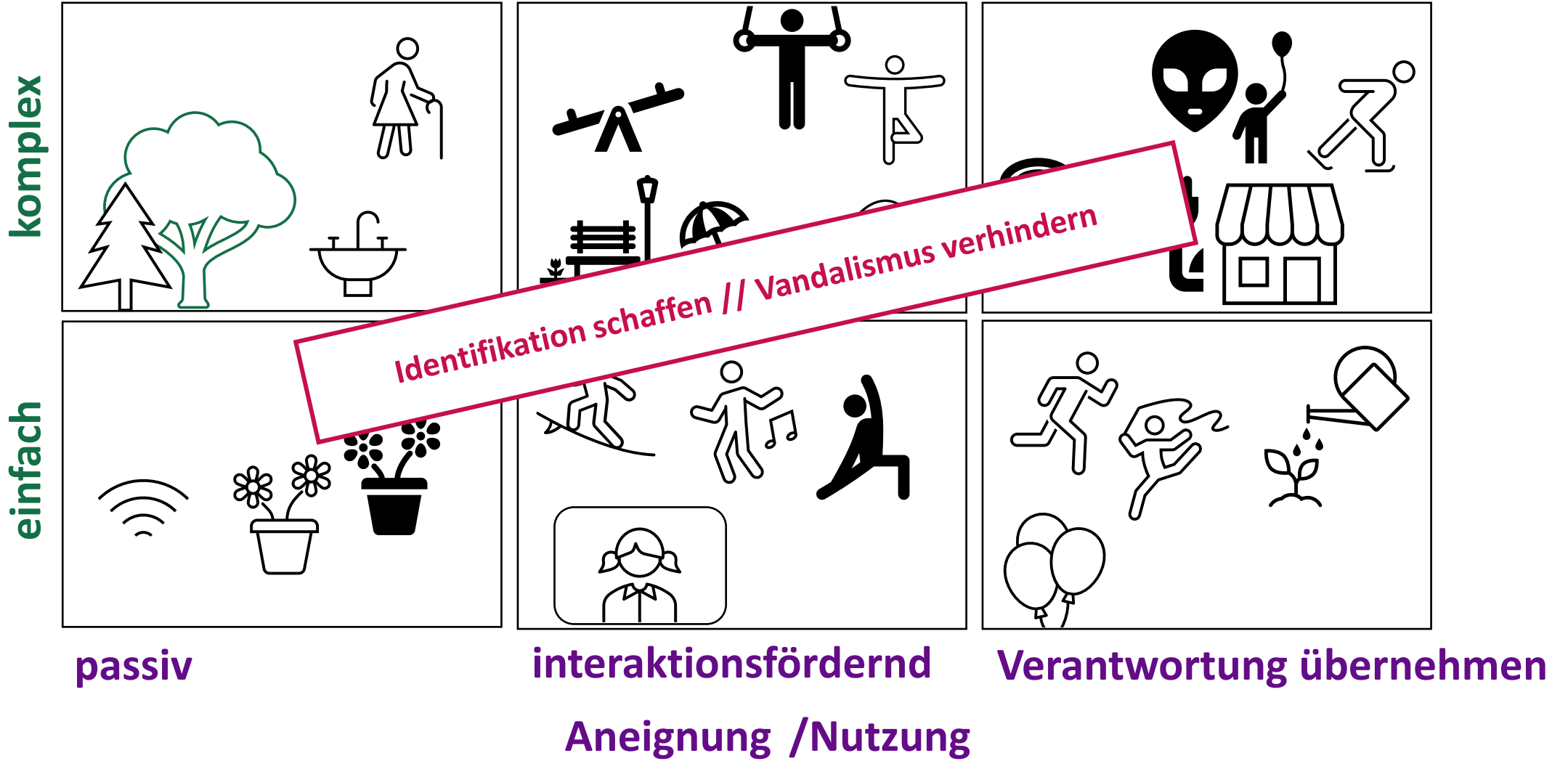
- Gute Erreichbarkeit (Zugänglichkeit für alle, Barrierefreiheit)
- Aufenthaltsqualität (Ausstattung, Hardware, Angebote)
- Erlebnis schaffen (auch temporär)
- Attraktiver Treffpunkt

Defizite (Push Faktoren)

- Schlecht erreichbar bis gefährlich für vulnerable Gruppen
- Unwirtlich (Hitzeinseln, keine Verweilangebote), ungepflegt, vermüllt, verwahrlost, leer
- Uninteressant
- Unattraktiv

3 Stärkung der Funktionsvielfalt

- **Belebung: Aneignung fördern, Frequenz und Verweildauer steigern**
 - vielfältige Nutzungen, Frequenz-Anlässe schaffen (Leerstand eindämmen!), auch Verwaltung
 - Vielfältige Nutzungen der **öffentlichen Räume** für verschiedene Zielgruppen (z. B. Markt, Außengastronomie, Kultur, Erholung, Spiel, Sport, Bildung)
 - Erlebnisse schaffen (auch temporär) – Zeitsequenzen für Orte entwickeln (Multicodierung)



Erlebnis Innenstadt: Weiterentwicklung öffentlicher Räume

Aufenthaltsqualität und Begegnung:
Lebendige Zentren entstehen dort, wo Menschen gerne Zeit verbringen.

- Was sind dafür „**Hardware-Bausteine**“? Welche Erfahrungen haben Sie mit welcher Ausstattung gesammelt?
 - Bänke / Sitzgelegenheiten (mobil?)
 - Wasserelemente, Verschattung, Pflanzen
 - Bücherzellen, Beschilderung, Rundgänge
 - Bühnenelemente, Veranstaltungstechnik



Bücherzelle und Umfeld Lützen, IfS 2026

Erlebnis Innenstadt: Weiterentwicklung öffentlicher Räume

Beteiligung und Akzeptanz:

Lebendige Zentren entstehen dort, wo Menschen sich einbringen und identifizieren

Wer schafft ein Erlebnis in der Innenstadt oder wird Teil davon?

- Welche Interessen werden an Sie herangetragen / bei Beteiligungen geäußert?
- Gehen Sie aktiv auf Gruppen oder Schlüsselpersonen zu?
- Welche Rolle spielt für Sie die zeitliche Differenzierung von Nutzungen?



Markttag Lutherstadt Eisleben, IfS 2026

Erlebnis Innenstadt: Weiterentwicklung öffentlicher Räume

(Temporäre) Kultur, Kunst, Inszenierung:
Kunstaktionen, kulturelle Angebote, die Vermittlung von Geschichte können dazu beitragen, die Identität von Innenstädten zu stärken und erlebbar zu machen

Welche **Beispiele für Kunst, Kultur Inszenierung** kennen Sie / welche Ansätze verfolgen Sie in Ihrer Kommune und welche Erfahrungen haben Sie?

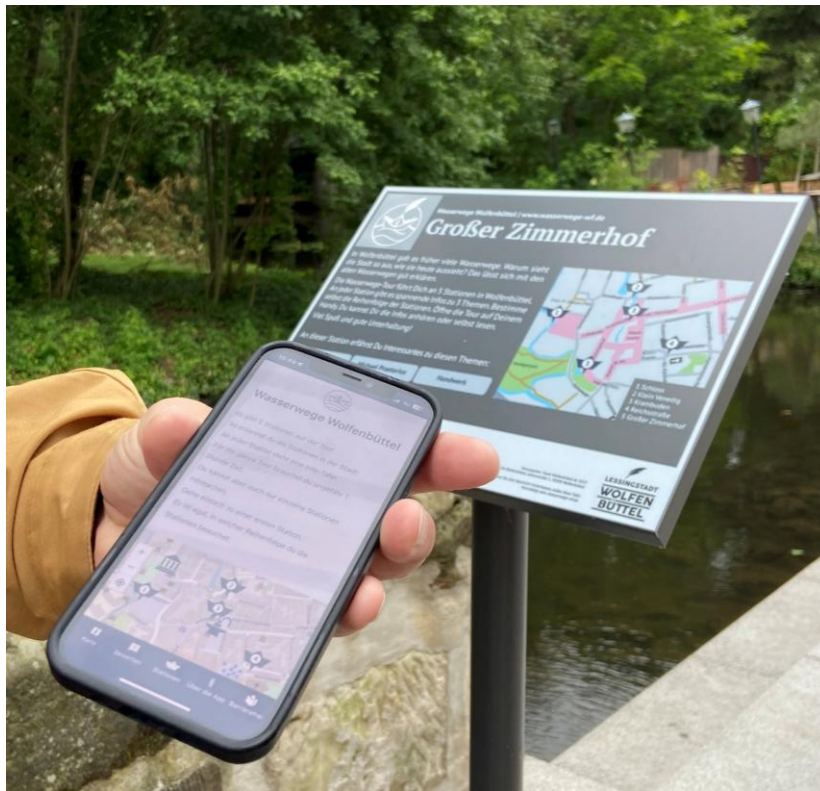
- Routen / Wege (digitale Führungen?)
- Theater, Kino, Musik – Gastspiele?
- Welchen Beitrag kann die Städtebauförderung dazu leisten?



Station des Lutherwegs Eisleben, IfS 2026

Erlebnis Innenstadt: Weiterentwicklung öffentlicher Räume

Ziel des Workshops: Wissenstransfer!



Kurz: Fragen für den Workshop

- **Investives (Gestaltung und Ausstattung):** Was bewährt sich in der Praxis; welche (neuen) Ideen auch in Bezug auf Kosten und Betriebsaufwand gibt es?
- **Menschen (Beteiligung):** Wie gelingt Einbindung, Identifikation und Übernahme von Verantwortung?
- **Erlebnis:** Wie werden **Kunst, Kultur und Inszenierung** genutzt?