

Leitidee. Drei Raumwelten - ein Universum

Die Arche ist ein geschützter Ort. Aber in sich geschlossen ist er nicht. Was die Arche ausmacht sind die Geschichten, die Welten, die sie umgeben: die bedrohliche Welt, vor der man Schutz sucht und die Neue Welt, die Hoffnung und Neubeginn ermöglicht. So gliedert sich die Welt des Kindermuseums in drei Hauptkapitel: **Der Weg** (Bedrohung) - **die Arche** (Schutz) - **die Neue Welt** (Neubeginn). Jedem Kapitel kommt eine besondere Bedeutung zu, die sich über eine charakteristische Raumwelt erschließt.

DAS GEHEIMNIS DER ARCHE

- **die Arche ist ein großes Geheimnis**, welches sich nicht in Worte fassen lässt.
- **das Wort ist die Arche selbst**, denn die Bezeichnung der Arche lautet teva, תיבה, was Kasten und Buchstabe zugleich bedeutet.
- **dieses Wort lässt sich nicht beschreiben, sondern nur direkt im Raum erleben**. die Arche selbst ist ein „gedichteter Ort“, wobei Worte, Buchstaben und Zeichen ihre Wirklichkeit **als Raum** entfalten. Der Ort selbst - die Arche - wird zum Text, zu einem „autopoetischen, selbstdichtenden Schwimmkörper“, um es mit Peter Sloterdijks Worten zu sagen.
- **diese Art der Erfahrung erfolgt mit allen Sinnen** und ist sensorischer, räumlicher und künstlerischer Natur.

Darum wollen wir keine rein pädagogische Ausstellungswelt sondern eine räumliche Erlebniswelt schaffen, in der die Besucher sich mit all Ihren Sinnen der Arche nähern können.

DIE DIREKTE ERFAHRUNG DER ARCHE

Für das Kindermuseum werden wir uns auf **keine vorgegebenen Interpretationen der Geschichte** stützen, sondern eine märchenhafte, abstrakte Welt anbieten, welche die Fantasie fördert, welche **Fragen** stellt, **die die Kinder dann selbst beantworten müssen**.

Über das **räumliche Verständnis** nähern sie sich der Geschichte der Arche und ihrer Bedeutung an. Das Museum wird zum offenen, betretbaren Buch - zu einem **Universum**, das es zu erkunden gilt.

Innerhalb dieses Universums ist die Arche ein geschützter Ort. Aber in sich geschlossen ist dieser nicht. Was die Arche ausmacht sind die Geschichten, die Welten, die sie umgeben:

die bedrohliche Welt, vor der man Schutz sucht und die Neue Welt, die Hoffnung und Neubeginn ermöglicht.

So gliedert sich die Welt des Kindermuseums in **drei Hauptkapitel: Der Weg - die Arche - die Neue Welt.**

Jedem Kapitel kommt eine besondere Bedeutung zu, die sich über eine charakteristische Raumwelt erschließt.

Hierbei ist es uns wichtig, den Kindern eine **ganzheitliche Erfahrung** durch die Verwendung von verschiedenen Medien zu ermöglichen. Die Welt der Arche ist ein **Ort der Sinne**: Fühlen, Bewegen, Sehen, Hören, Riechen. Sie provoziert verschiedenste Handlungen: Aktionen und Bewegung aber auch Momente der **Stille**, in denen man Geschichten lauscht oder konzentriert Neues schafft. Verschiedenste Elemente werden in das Erlebnis mit eingeschlossen: Wind, Wasser, Licht, Dunkelheit, Holz, Stein. Sie formen die Hauptelemente beim Aufbau des Universums. Heute sind Kinder oft überwältigt von den vielen Gegenständen, von Spielzeugen, die sie im Alltag begleiten. Im Museum wollen wir deshalb weniger mit Exponaten, sondern mehr mit Erfahrungen arbeiten - insbesondere mit räumlichen Erfahrungen.

DER WEG

Untergang - Chaos - Flucht

Vom Hauptmuseum aus sichtbar, weist „das Schiff der Träume“ den Weg zum Eingangsbereich des Kindermuseums.

Die Reise beginnt da, wo Noahs Geschichte anfängt - an einem Ort, der aus den Fugen geraten ist, im **Chaos**, in der Dunkelheit. Die Kinder werden vor die Herausforderung gestellt, den Weg aus dem Chaos zu finden, erste Hindernisse zu überwinden, um zur Arche zu gelangen.

So betritt der Besucher, unterhalb des vorhandenen Dachs, den Ausstellungsbereich über einen kantig gezackten Pfad, zu dem ebenfalls Sicherheitskontrolle und Foyer gehören: das Rauschen von Regen, Wind, Donner, „Mabbul“ und „Tehom“, das Gefühl des bevor stehenden Unwetters, Felsen die den Weg versperren und die Welt chaotischer, dunkler erscheinen lassen, Labyrinth. Dieser Pfad liegt tief in der Erde (Kellergeschoss), sein Verlauf ist uneben. Dunkle schuppenartig aufgestellte, tektonische Steinscheiben charakterisieren den Raum. Die Arche ist von jedem Punkt des Weges aus sichtbar und als Ort der „Rettung“, als Ziel zu erkennen.

Diese dramatische, einschüchternde Erfahrung für die Kinder, steht ganz im Kontrast zur weiteren Museumslandschaft. Kinder lieben aufregende, dunkle Räume, in denen man sich fürchtet - vor Monstern, vor dem Andersartigen. So entsteht Spannung -

eine Spannung die sensibel und wachsam macht, die **alle Sinne schärft** für das Eintauchen in die Welt der Arche.

DIE ARCHE

Rettung - Reflektion - Hoffnung

Die Arche dominiert in ihrer Pracht und tröstlichen Größe den Raum als der ultimative Schutzraum, die ultimative Zuflucht. Durch einen kleinen Eingang gelangt man in den Rumpf des Schiffes. Der erste Eindruck wird geprägt von der beeindruckenden, historischen Holzrippenkonstruktion. Es duftet nach Holz, Holzteer und Leinöl (die Arche ist traditionell mit Pech / Teer abgedichtet)

Der stille Raum (Noah נח =Ruhe)

Im Gegensatz zu den Geräuschen und zur dunklen chaotischen Außenwelt, ist der Eingangsbereich der Arche ein freundlicher Ort der Stille, zu dem keine Geräusche von außen vordringen.

In dieser sicheren Umgebung nimmt der Weg eine neue Wende und die Kinder beginnen, das bisher Erlebte zu reflektieren. Zeit verdichtet sich hier. Die Kinder können sich ausruhen, lesen oder geduldig Geschichten und Märchen (Aggadah, אגדה) hören. Große schlichte Kissen laden zum Liegen oder Sitzen ein.

Der Raum ist sonst leer - ein Ort der Phantasie.

All die schönen Mütter der Erde

Vom Raum der Stille führen eine geschwungene Rampe und eine Kletterseilwand in die zweite Etage - zur Mutter Erde, dem Ort der Vielfalt der Welt.

Wir werden hier allen schönen Müttern und Vätern der Erde begegnen; den Tieren, die Noah rettete und an Bord zum Schützen nahm. Einige dieser Tiere schlafen, schnarchen, atmen, sie liegen auf dem Boden, einige Teile des Raumes sind abgedunkelt, man sieht die Tiere nur von hinten. Man kann sie streicheln aber man soll aufpassen, sie nicht zu wecken!

Andere Tiere laufen herum oder stehen in Nischen. Man begegnet ihnen und auf einigen kann man sitzen. Die Tiere aus der Midrash, wie der Phönix, finden hier auch ihren Platz.

Die Präsenz der Tiere wird durch Atmen, Geräusche, Augen im Dunkeln, Fell des schlafenden Tiers vergegenwärtigt.

Ein Teil des Raumes wird der Zeichendarstellungen aller Arten der Welt gewidmet sein. Für diesen Raum kann es ein bildungsinteraktives Konzept geben.

An Deck

In den dritten Stock der Arche gelangt man weiter über die Rampe. Man findet sich an einem Ort der **Hoffnung** (Vogelgezwitscher, Tauben, Raben, Regenbogen etc.) und der **Geschäftigkeit** wieder. Hier können Arbeitsräume untergebracht sein, denn das Deck ist auch ein Ort der **Zusammenarbeit und Kreativität**. Von hier aus kann man in den Garten der Diaspora und in die Neue Welt schauen, in die die Kinder gemeinsam einen Weg finden müssen. Ein Paternoster aus Rettungsboten kann von Kindern bedient werden, so dass sie durch gegenseitige Hilfe die Neue Welt erreichen. Eine Rutsche, die das Vertrauen schult, bietet eine Alternative zum Abgang ins dritte Kapitel des Museums.

Ein unscheinbarer Fahrstuhl im Hintergrund sorgt für die behindertengerechte Erschließbarkeit aller Bereiche.

DIE NEUE WELT

Feier - Neuerfindung - Neubeginn

Die neue Welt liegt vor uns. Fünf Kontinente - fünf Landschaftsinseln, jede auf Ihre Art und Weise einzigartig.

Am Horizont geht die Sonne auf - ein großes rundes Fenster- / Türelement öffnet den Weg hinaus ins Freigelände des Kindermuseums.

In der Neuen Welt wird die **Erfahrung des gemeinsamen Schaffens und Erkundens** weiter ausgebaut: Zelebrieren des Neuanfangs, Erleben von Natur und Ökologie, Fortschritt und Forschung, Bewegung und Neugier.

Insel der Freude und Gemeinschaft

Ankommen in der Neuen Welt, wir feiern, wir danken Gott. Diese Insel wird eine Cafeteria beherbergen und zum gemeinsamen Austausch einladen.

Insel der Umarmung

Der Berg Ararat erhebt sich weiß und leuchtend in der Halle des Museums, Bäume, einige Tiere, Höhlen laden zum Verstecken, Klettern und Erkunden ein.

Insel des Wiederaufbaus

Diese Insel widmet sich Themen der Technologie, aus beweglichen Leichtblöcken können Türme und Schutzräume gebaut werden - Wiedererschaffung der Welt.

Insel der Bäume

Diese Insel beherbergt Bäume in Regenbogenfarben, Kinder können hier auch eigene Bäume aufstellen - Die Natur ist wunderschön und schützenswert.

Insel der Neuerfindung

Diese Insel wird als Ort der Kreativität die Kinder dazu anregen an Experimenten teilzunehmen - wir erfinden die Welt neu.

...

Im gesamten Universum des Kindermuseums können sich die Kinder frei und unbeaufsichtigt bewegen, sie können Ihre eigenen Wege gehen, an den Orten verweilen die Sie ansprechen und den Tätigkeiten (Geschichten hören, Lernen, Klettern, Laufen, Erkunden, Basteln, Spielen, Ausruhen etc.) nachgehen, die sie selbst wählen.

Hierbei fungiert die Arche als ein symbiotischer, ein schützender Raum, der Dunkel und Hell verbindet und so Hoffnungslosigkeit in Hoffnung verwandeln kann - in den Augen des Kindes wird die Arche zu einem Ort, der vom Dunkel ins begeisterte Licht führt.

...

Raumkonzept.

Um das Universum des Kindermuseums räumlich zu realisieren, werden alle Ebenen der Blumenmarkthalle erschlossen.

Im nördlichen Hallenbereich schiebt sich der gezackte Pfad der „Welt des Weges“ durch die Hallenwand nach außen und wird so unterhalb des Vordaches sichtbar. Er führt als eine Rampe ins Innere des Museums, Foyer und Sicherheitskontrollen sind in die Raumwelt integriert. Der Pfad verläuft hierbei unterirdisch in Teilen des Kellergeschosses, das dafür partiell geöffnet wird.

Als Haus-in-Haus Lösung liegt die Arche als Holzrippenkonstruktion majestätisch im Luftraum der Blumenmarkthalle. Sie hat drei Stockwerke - im ersten Stockwerk befindet sich der Zugang zum Schiff, der über eine Zugbrücke realisiert wird. An Deck, im obersten Stockwerk, sind Arbeitsräume untergebracht. Auch hat man von hier Ausblick in die angrenzenden Bereiche - in den Garten der Diaspora und in die Neue Welt.

Die Neue Welt entsteht auf der Südseite der Halle im Erdgeschoss. Sie ist dreidimensional durch Hügel, Berge, Höhlen gegliedert und kann in Abhängigkeit von der Jahreszeit in den südlichen Außenraum erweitert werden. Eine Wandöffnung schafft die Verbindung zum Gartenbereich der Neuen Welt.

Vom Verwaltungstrakt kann man über Panoramafenster in die Raumwelten des Museums schauen.

Aus der Neuen Welt gelangt man über einen Gang zurück zur nördlichen Hallenseite, wo sich auch der Ausgang des Museums befindet.

Energiekonzept.

Das Kindermuseum funktioniert wie die Arche energetisch autark, das heißt versorgt sich mit der benötigten Energie selbst.

Über eine Fußbodenheizung werden zwei Temperaturbereiche realisiert - die Welt der Arche als Ausstellungsbereich gem. EnEV mit 19°C sowie der Weg und die Neue Welt mit 15°C. Die Energiegewinnung erfolgt über Erdwärmesonden und Energiepumpen (Wärme für die Fußbodenheizung + Kühlung für einen möglichen Wasserlauf in der Neuen Welt - adiabatische Raumkühlung). Zusätzlich wird das Dach der Blumenmarkthalle mit Kollektoren und 100qm Photovoltaikpaneelen bestückt.

Die Halle wird über die Sheds natürlich gelüftet. Brandschutz wird über Sprinklertechnik realisiert.

Als Hinweis auf das autarke Energiesystem bleiben die Technikinstallationen sichtbar.