

LEITIDEE

Ein dynamischer Körper durchdringt den Hallenraum. Gegliedert in fünf Volumina tritt die Arche bewusst in Kontrast zum roh belassenen Industriebau. Organisch geformt wie ein Objekt der Kindertraumwelt entzieht sich der Schiffsrumpf jeder Konvention und öffnet immer wieder neue räumliche Perspektiven. Innen schützend und wärmend, außen von imaginären Naturgewalten umtost spielt der leichte, beinahe schwebende Körper mit der profanen Architektur der Blumenhalle und bezieht formal Position zur erdgebundenen, scharfkantigen Architektur der Akademie.

ERLÄUTERUNGEN

Eingang

Als Mittler zwischen äußerer und innerer Welt durchdringt der Schiffsrumpf die Außenwand der Halle und definiert einen zeichenhaften, weithin sichtbaren Eingang.

Über einen Steg und die Vereinzelungshalle erreicht der Besucher die Sicherheitsschleuse. Diese wird zum ersten Baustein des Erlebnisraumes denn Besucher mutieren hier zu Tierpaaren und nur diesen wird Einlass gewährt zur Arche Noah.

Die Besucher selbst wählen das Erkennungsmerkmal eines Tieres aus. Hier stehen Masken, Fellbinden, Tierschuhe und Ähnliches bereit, die nach dem Museumsbesuch als Erinnerung mit nach Hause genommen werden dürfen.

Über eine grobe, schwankende Planke betritt der zum Tier mutierte Besucher das Foyer, die Verwandlung vom Besucher zum Protagonist der historischen Erzählung der Arche Noah erfolgt.

Foyer

Das Foyer dient als zentraler Verteilerraum zu den verschiedenen Themenbereichen der Ausstellung. Sinnbildlich steht der zentrale Baukörper des Foyers für die Erde, von der alles ausgeht und auf deren Basis sich das historische Geschehen abspielt. Die Besucher können sich hier einen ersten Überblick über das Museum verschaffen und die einzelnen Bereiche betreten, zudem bietet das Foyer Raum für Veranstaltungen. Infotheke und Ticketverkauf sind durch ihre Höhenversprünge für Besucher jeden Alters geeignet. Die Garderobe, ausgebildet als rollbare Zylinder unterschiedlicher Größe, birgt durch ihre Form die Möglichkeit, Kleidung als Besuchergruppe gemeinsam an einem Ort aufzuhängen.

Je nach Besucherandrang entsteht durch die Mobilität der Garderobenelemente die Flexibilität, einzelne Zylinder hinzuzufügen oder neu anzuordnen. Über die Schleuse am Garderobebereich sind die WCs und Nebenräume erreichbar.

Geschichte

Im Baukörper der Erzählung wird dem Besucher die Geschichte der Arche Noah in einem Zusammenspiel von Ton, Grafik, Text und Bild erfahrbar gemacht. Hier werden die Zusammenhänge der jüdischen-, christlichen und muslimischen Religionsgeschichte sowie die historische Erzählung der Arche Noah selbst vermittelt.

Ausgebildet als abstrahierter Schiffsrumpf mit Spanten und Planken steht er für die Arche selbst, die durch ihre Lagerung von den Besuchern wie bei einem echten Schiff ins Schwanken gebracht werden kann. Durch die geneigte Ebene des Baukörpers ist es möglich, den Raum durch erklettern aus verschiedenen Perspektiven wahrzunehmen. Die Planken sind Träger von Text und Grafik, an den Spanten befinden sich Einhandhörer, über die auditive Erklärungen und Erzählungen erfolgen. Am Bug des Schiffsrumpfes erhält der Besucher durch einen transparenten Bildschirm einen Ausblick in den Hallenraum, der durch auditive und visuelle Unterstützung den Zorn Gottes und die Naturgewalt mit Gewitter, Regen und Sintflut erfahrbar macht. Zentrales Element des Themenbaukörpers ist ein Schiffsmodell der Arche Noah zum Anfassen, Öffnen, Hineinschauen und -horchen. Die zur Arche strömenden Tiere der biblischen Geschichte begleiten den Besucher durch das ganze Museum. Von der Decke hängend bilden sie eine Kette vom Museumseingang bis zum Modell, gewissermaßen leiten sie den zum Tier verwandelten Besucher durch die Geschichte bis zum historischen Schiff und lassen ihn somit selbst zum Protagonisten der Erzählung werden.

Aktionsraum

Im Themenbereich des Spielraumes, der als größter eingeschobener Baukörper die zentrale Figur der Erde schneidet, kann gemeinsam gebastelt, gebaut, experimentiert und getobt werden. Das typisch kindliche kreative Chaos, durchdrungen von Experimentierfreude und Bewegungsdrang ist hier mit Riten und Geschichten der jüdischen, christlichen und muslimischen Traditionen verknüpft, formal geprägt vom immer wiederkehrenden Symbol des Davidsterns, aus welchem sich die Tragstruktur des Baukörpers ableitet.

Selbsterklärende Spiele, Rätsel und Aktionen für alle Sinne zu den Themen Arche Noah, Turmbau zu Babel, Vertreibung von Adam und Eva aus dem Paradies, aber auch der gedankliche Brückenschlag zwischen der historischen Sintflut und dem aktuellen Thema des Klimawandels laden zu einer spielerischen Auseinandersetzung mit der Geschichte ein. Im Zentrum des Baukörpers ist ein gemeinsamer „Turmbau zu Babel“ möglich, der zur Gruppenerfahrung des biblischen Themas einlädt. Die durchdringende Tragstruktur der Halle ist als Kletterbaum im Sinne des „Baum des Lebens“ nutzbar.

Durch den Spielraum erhält der Besucher einen Zugang zum Zwischenraum der Halle durch eine Luke im Boden, der Wasserbereich, der ihn umgibt kann betreten und durch Balancieren auf Holzpollern erkundet werden. Hier im Hallenraum zwischen Baukörper des Kindermuseums und der Außenhaut der Halle sind Themen wie die biblische Erzählung von Moses im Schilfkorb oder dem von Moses geteilten Meer über die haptische Erfahrung des Wassers unmittelbar spürbar. Die Divergenz der Temperatur je nach Jahreszeit oder auch die Veränderung der Struktur des Wassers im Falle von Bewegung des Baukörpers „Geschichte“ lassen in diesem Bereich eine besonders intensive Sinneserfahrung der biblischen Erzählungen zu. Da der Baukörper „Spielraum“ die Außenwand der Halle durchdringt, ermöglicht er einen Ausblick in den Stadtraum Richtung Jüdisches Museum ebenso wie einen Einblick vom Stadtraum ins Kindermuseum.

Der Verschnitt der Baukörper Spielraum und Konferenz der Tiere bildet eine Höhle, die als Rückzugsraum und Ruhebereich dient.

Konferenz der Tiere

Angelehnt an Erich Kästners Nachkriegsroman „Die Konferenz der Tiere“ schiebt sich der kleinste Baukörper des Ensembles in den zentralen Bereich der Erde ein und schneidet den Spielraum; zugänglich ist er von beiden Räumen aus, wobei der Hauptzugang vom Foyer aus in das als Amphitheater ausgebildete, aus horizontalen Ringen als Sitzreihen bestehende Herz des Museums führt.

Kinder können hier, mit oder ohne Anleitung, gemeinsam über eine bessere Zukunft nachdenken und Utopien entwickeln, es besteht Raum für Gedanken- und Ideenaustausch und deren direkte Mitteilung an die Umwelt durch Klettbuchstaben und Klettpixel, welche im mit Klettstoff ausgekleideten Raum angebracht werden können. So kann in der „Konferenz der Tiere“ ein stets weiter wachsendes Utopia aus Wörtern und Bildern entstehen, kriert und immer wieder neu gestaltet werden. Im Herzen des Museums und Zentrum des Baukörpers gibt es für die Besucher einen Milch- und Honigbrunnen, angelehnt an die biblische Passage des den Israeliten versprochenen „Landes, in dem Milch und Honig fließen“.

Der Baukörper birgt durch seine Amphitheater ähnliche Struktur Möglichkeiten für Erzähler, Vorleser, Puppentheater und mehr. Durch die offene Tragstruktur im oberen Bereich des Baukörpers entsteht ein Ausblick auf den Ballon, der über der Museumshalle schwebt.

Ballon

Der Ballon, der schon von weitem im Stadtraum sichtbar über der Museumshalle schwebt, zeigt dem Besucher den Eingang des Kindermuseums auf. Er glüht, je nach Stimmung und Besucherzahl, in unterschiedlicher Farbe und wird so zum für jeden ablesbaren Signal des inneren Geschehens. Er kann bei Bedarf auch als Projektionsfläche dienen.

Zwischenraum zur Halle

Der Hallenraum zwischen der Museumshalle und den Baukörpern des Kindermuseums, die nach dem „Haus-im-Haus-Prinzip“ angelegt sind und dennoch die Außenhülle der Halle an der Stelle des Eingangs und des Spielraumes durchbrechen, definiert sich durch einen Zyklus zwischen Ausgewogenheit und Unausgewogenheit der Natur. Die Natur übernimmt die Kontrolle: Im Westen sind Teile der Halle geflutet (Bereich der Sintflut), die Betonstruktur der Halle wird im Laufe der Zeit im Inneren von Moos und Algen bewachsen. Im Osten bildet eine oasenähnliche Baum- und Grünlandschaft die Erweiterung des- und den Anschluss an den Garten der Diaspora. Im nördlichen Teil der Zwischenebene befindet sich symbolisch die trockene, wüstenähnliche Landschaft der Wüste Sin.

Die das Ensemble umgebende Zwischenebene wird vom Besucher durchlebt durch die wechselnden Bereiche von Trockenheit, Sättigung und Flut und vermittelt die zyklische Folge von lebensbestimmenden Naturgegebenheiten, Klima und Wetterphasen, die mit der biblischen Geschichte korrespondieren. Der Kreislauf des Lebens von Ausgewogenheit zu Unausgewogenheit und zurück, innerhalb dessen sich die Geschichte bewegt, zeigt sich hier durch Vegetation, Wasser und Trockenheit und deren Themenbereiche „Wüste Sin“, „Gelobtes Land“, „Nil“ und „Sintflut“. Vom Zwischenraum aus betrachtet wirken die Ausstellungskörper wie Schiffe auf stürmischer See und thematisieren wiederum das Thema der Arche Noah.

Außenraum

Der Außenraum des Museums deutet durch ablesbare Elemente wie den Ballon in der Luft und die Durchdringungen der Museumshalle von Eingang und Spielraum auf das Geschehen im Inneren hin, der Haupteingang des Kindermuseums ist im Norden angelegt, die Anlieferung erfolgt von Süden.