

**NEUES KINDERMUSEUM IM JÜDISCHEN MUSEUM BERLIN**

Erläuterungstext

**S. 2 – LEITIDEE**

Betrachten wir die Geschichte Noahs als Möglichkeit eines schöpferischen Neuanfangs.

*„Mach dir eine Arche von Gofer-Holz: 300 Ellen Länge, 50 Ellen Breite und 30 Ellen Höhe.“ [Gen. 6, 14]*

**S. 3 – KONZEPTION**

Betrachten wir die Arche als Haus: Als Haus der kreativen Erneuerung, als Ort der Transformation, als Vision der Vielfalt aller Menschen, Tiere, Pflanzen und Dinge, als Versprechen einer Zukunft ohne Katastrophen.<sup>1</sup>

**S. 4**

Die Tora beginnt mit dem Zeichen des Hauses – BETH. Das Zeichen des Hauses ist der 2. Buchstabe des Alphabets.

Das Zeichen BETH, wie auch das Haus der Arche, haben nur eine Öffnung. Sie befindet ist an der Seite. Die Arche ist ein mobiles Haus zum Überleben. In ihr sind die Bewohner sicher und von Wasser getragen.

Der Mishkan<sup>2</sup> weist eine ähnliche Bauform auf. Auch er ist ein mobiles Haus, er führt die Geflüchteten und verspricht die Wohnung der Zukunft. Die Arche macht hierfür den Anfang.

*„Die Türe der Arche setzest du in die Seite.“ [Gen. 6, 16]*

**S. 5**

Unsere Museums-Arche hat Platz für viele Archen, klein und groß. Einige davon werden von den Kindern gebaut.

*„Mach dir eine Arche von Gofer-Holz: 300 Ellen Länge, 50 Ellen Breite und 30 Ellen Höhe.“ [Gen. 6, 14]*

**S. 6**

Dafür liegen maßgeschneiderte Einzelteile bereit. Wie auch immer man es anstellt, das Holz-Puzzle der Bauteile ergibt immer die Arche: „300 Ellen die Länge, 50 Ellen die Breite und 30 Ellen die Höhe.“

Auch Tiere fehlen in unserer Arche nicht. Sie mögen aus Stoff sein, oder Holz, groß oder klein. Sie sind wichtig, aber nicht so wichtig wie die Arche. Auf manchen Spielplätzen des Baus kommen sie möglicherweise gar nicht vor, oder nur in imaginierter Form. Daher haben wir sie an dieser Stelle nicht mit eingezeichnet.

**S. 7**

Die vielen verschiedenen Archen sind über viele verschiedene Wege und Plätze miteinander verbunden.

In wechselnden medialen Variationen präsentiert jede Arche ihr eigenes Thema: Natur, aussterbende Tiere,

menschliche, kosmische und andere Katastrophen, Überlebende und ihre Geschichten, Endzeit-Abenteuer.

Dabei kommt es darauf an, Geschichten von Gerechtigkeit und Recht und Visionen einer menschlichen Welt zu erfinden: erzählt, gezeigt, verfilmt, gespielt, imaginiert, ausagiert, verworfen und wieder neu gebaut von den Kindern unseres Museums, den spielenden Bauleuten der Arche.<sup>3</sup>

## S. 8

So sind die Häuser unserer Museums-Arche untereinander vielfältig verbunden ...

*„Nicht noch einmal will ich verfluchen den Erdboden um des Menschen willen.“ [Gen. 8, 21]*

## S. 9

... zu einer Ansammlung unterschiedlichster Erlebnisräume.

*„Meinen Bogen setzte ich in die Wolken, und er sei zum Zeichen des Bundes zwischen mir und der Erde.“ [Gen. 9, 13]*

## S. 10

Und die Wege dazwischen auch, dort kann man sich begegnen, verlieren und wiederfinden, sich austauschen ...

## S. 11

... und das Erfahrene mit nach Hause nehmen.

## S. 12 – DRAMATURGIE

### S. 13 – SZENOGRAFIE UND ARCHITEKTONISCHE GRUNDIDEE

Im Wettbewerbsentwurf für das Neue Kindermuseum im Jüdischen Museum Berlin haben wir bewusst auf eine Trennung szenografischer und architektonischer Elemente verzichtet. Das Gebäude der ehemaligen Blumenhalle bleibt in unserem Entwurf in seiner Grundstruktur erhalten. Sie dient in ihrer spezifischen Architektur – Eingang an der Seite, Licht von oben – als szenografischer Ausgangspunkt für eine spielerische Inszenierung der Architektur der Arche selbst.

Dabei verstehen wir den Hergang der biblischen Baugeschichte der Arche nur als eine Möglichkeit unter vielen.

Die verschiedenen Themen und Materialien der Archen ermöglichen ein Sich-Behaupten in vielerlei Situationen, sie sind Forschungsräume des Abenteurers, mit spielerischen Herausforderungen gespickt, Räume, in denen Behausung gelingt und in denen sich schwierige Zeiten – fantasiert und real – überleben lassen, Räume, die keiner gerne so bald wieder verlässt.

Uns interessiert die Geschichte der Arche vor allem als eine Geschichte der **Bauleute**<sup>4</sup>, als eine Geschichte der **zukünftigen Bauleute**, die das Museum zu sich einlädt, Kinder, Besucher, Gäste, die in und zwischen den Archen Zeit verbringen, spielen, entdecken und lernen. Die Arche wird in unserem Entwurf zum

Experimentierfeld für unerschrockene – kleine und große – Besucherinnen und Besucher, angeleitet durch die Kinder, die nach Vorgaben ihrer Fantasie, in freiem, schöpferischem Spiel Visionen einer zukünftigen (besseren) Welt gestalten. Jede nach ihrer Weise, jeder nach seiner Weise.

Dafür haben wir neben den biblischen noch einige andere Elemente miteinbezogen, die nur mittelbar mit der Geschichte der Arche zu tun haben, uns aber in unserer Arbeit inspiriert haben: das „Haus“, der Buchstabe „Beth“, der „Mishkan“ – als Hoffnungsträger in kleinen Details unseres Entwurfs präsent: Teppiche, Tische, Leuchten, etc., und sogar die Mikweh – lebendiges Wasser, in dem Erneuerung und Vorbereitung auf das Leben stattfindet. Diese finden wir in dem schattigen Nebeneingang des neuen Museums, abseits der Straße, unverhofft und zufällig architektonisch zitiert.

Auch die lebendige Form einer talmudischen Seite lässt sich möglicherweise in unserem Entwurf wiederfinden – die vielen Behausungen/Archen um die Mitte herum stehen für eine lebendige, überschwängliche Marginalie, die für die schöpferischen Prozesse der Zukunft offen ist: In der Verknüpfung aller „Häuser“, der Verbindung der Inhalte aller Archen, die durch die Besucher geschieht, mögen wir das Geflecht der Tradition selbst erkennen, insofern dieses sich in der Begegnung, im Begehen der Wege, in der Verdichtung von Erlebnissen und Erfahrungen beim Durchschreiten der Räume, im Spiel und im Austausch der Kinder untereinander und mit Pädagogen und Erwachsenen ergibt und immer weiter fortschreibt. Weit weg und jenseits allen Streits um die Religionen.

#### **S. 14**

Wir verstehen den Museumsraum als ganzheitlichen Erfahrungs- und Lehrraum. Die Blumenhalle selbst ist nur dessen physische Begrenzung, in deren Schutz Erlebnisse, Erfahrungen und Wissen kulminieren. Der Assoziations- und Reflexionsraum bleibt unbegrenzt.

#### **S. 15 – STADTPLATZ/FROMET UND MOSES MENDELSSOHN-PLATZ**

Wir betreten den Fromet und Moses Mendelssohn-Platz zwischen Jüdischem Museum und W. Michael Blumenthal-Akademie, die sich im Gebäude der ehemaligen Blumenhalle befindet. Im Zentrum des Platzes liegt der Eingang zur Akademie. Unser Blick wendet sich nach rechts, wo sich eine Kolonne wilder Tiere versammelt hat. Teils in Gruppen, teils einzeln stehen sie wartend. Ihre Aufmerksamkeit scheint auf etwas gerichtet zu sein, das sich auf der Nordseite der Halle befindet. Wir sind neugierig und reihen uns in die Kolonne ein, denn wir wollen ebenfalls erfahren, was uns dort wohl erwartet.

#### **S. 16 – SCHLEUSE UND FOYER**

Der Eingang zum Kindermuseum befindet sich auf der Nordseite der ehemaligen Blumenhalle. Er ist nicht akzentuiert und liegt gleich dem Eingang zu einer Mikwe ohne Vorgebäude oder Windfang direkt in der Gebäudewand. Die Tierkolonne weist den Besuchern den Weg unter dem Vordach entlang zum Eingang. Betrachten wir das Gebäude als Arche, wird das Passieren der Sicherheitsschleuse zu einem spielerischen Erlebnis – die Passagiere gehen an Bord.

Das Foyer, welches der Besucher nun betritt, ähnelt atmosphärisch einem Schiffsbauch. Es dringt kein Tageslicht ein. Die Lichtsituation ist gedämpft, warm und behaglich. Im Foyer sind Kasse und Garderobe untergebracht, die Verwaltungsräume zweigen ebenfalls von hier ab. Auf einem wandfüllenden Display entdecken wir eine Vielzahl an Tieren wieder. Als Silhouetten tauchen sie auf und verschwinden langsam im Dunst des Horizonts, dabei kontinuierlich ihre Form und Gestalt wechselnd.

## S. 17 – ZENTRALER PLATZ

In der Mitte der Wand befindet sich ein Durchgang, durch den wir in einen großen, offenen Raum treten. Tageslicht fällt durch die Sheds der Dachkonstruktion und taucht diesen in ein angenehmes Licht. Vor uns eröffnet sich ein großer Platz, der von Gebäuden unterschiedlichster Form und Gestalt gesäumt wird. In seinem Zentrum befindet sich eine spiegelnde Wasserfläche, die von allerlei wilden Tieren besucht wird, um dort zu rasten und zu trinken.

Der Platz ist das Zentrum des Museums. Um ihn herum gruppieren sich verschiedene Archen, die unterschiedlichen Themen zugeordnet sind. Der Platz besitzt die Atmosphäre eines Marktplatzes und lädt zum Verweilen ein; ganz gleich ob Jung oder Alt – alle treffen sich hier. Von hier strömen die Besucher in alle Himmelsrichtungen aus, denn überall gibt es etwas zu entdecken. Auch ein Café ist an den Platz angegliedert.

## S. 18 – ARCHEN

Die Ausstellungsräume selbst sind als Fortführung des Archenprinzips zu verstehen. In wechselnden medialen Variationen präsentiert jede Arche ihr eigens Thema. Manche Themen werden von mehreren Archen beherbergt, wobei diese nicht zwingend in unmittelbarer Nähe zueinander liegen, sondern räumlich voneinander getrennt sind.

Die Archen sind nicht als geschlossene Räume zu verstehen und unterscheiden sich in Form, Materialität und Größe. Manche Archen können große Spielobjekte sein, die frei im Raum stehen. Andere wiederum sind geschlossene Räume, in die kein Tageslicht fällt – der perfekte Raum für ein Abenteuer. Andere wiederum sind veränderlich in ihrer Form, bestehend aus verschiedenen Bauelementen wie Quadern, Stangen, Vorhängen, Teppichen und bieten so den perfekten Bühnenraum für Inszenierungen großer Visionen. So vielfältig die Formen der Archen sind, so unterschiedlich und divers sind auch die Erfahrungsräume und Erlebnismöglichkeiten. Ganz gleich ob Erst- oder Sechstklässler, jeder kann Baumeister sein und seine Vorstellung einer gerechteren und menschlicheren Welt erproben.

## S. 19 – WAAGSCHALE

Die Waagschale ist ein physisches und raumgreifendes Spielobjekt. Es ist eine Art begehbbare Wippe. Die jungen Museumsbesucher können gleichzeitig und zu mehreren das Objekt betreten. Das ist sogar explizit erwünscht, denn eine Waage hält sich nur dann im Gleichgewicht, wenn jedes Kind seine Position so wählt, dass es sein Gegenüber ausbalanciert. Bewegung und Ruhe sind also die Elemente dieses Spiels. Wird eine Seite der Waageschale von einer Mehrheit dominiert, kippt die Schale und die Minderheit sieht sich in Gefahr, abzurutschen. Passiert dies, endet das Spiel für beide Parteien. Beide Parteien verlieren, weil sie es nicht geschafft haben, in der Balance zu bleiben.

*„Die Rechtspflege ist den Noachiden geboten worden [...] R. Aha erklärte: Dies besagt, dass in jedem Bezirke und in jeder Stadt Gerichte eingesetzt werden sollen.“ [TB Sanhedrin, 56 a-b]*

## S. 20 – ARCHIV

Unmittelbar angrenzend an den Garten der Diaspora und mit diesem durch ein Fenster visuell verbunden, befindet sich das Archiv, in dem Pflanzen Samen unterschiedlichster Art und Herkunft aufbewahrt werden. Eine Schleuse ermöglicht den Zugang zum Garten wie zur Akademie. Das Archiv ist zugleich Experimentierkasten. Hier können Kinder in die Rolle des Botanikers oder Gärtners schlüpfen, den Pflanzen beim Wachsen zuhören und alles über die Vielfalt der Pflanzenwelt erfahren. Das Archiv ist auch an die Ateliers angegliedert und kann für thematische Workshops genutzt werden.

## S. 21 – ATELIERS

Einen weiteren Archetyp bilden die vier Ateliers. Sie befinden sich inmitten der themenbezogenen Archen. Formal unterscheiden sie sich jedoch klar: Sie verfügen über eine Hülle, durch die sich der Innen- vom Außenraum visuell und akustisch abgrenzen lässt. Die Ateliers dienen museumspädagogischen Zwecken, können jedoch auch für Workshops während der Schulferien, Künstlerprogramme, Konzerte oder Filmvorführungen genutzt werden. Jedes Atelier verfügt über einen eigenen Platz, der als Außenraum genutzt werden kann. Den Ideen der Kinder sind so keine räumlichen Grenzen gesetzt und wie wir alle wissen, fand der beste Unterricht schon immer „im Freien“ statt.

## S. 22 – PLÄTZE

Neben dem zentralen Platz in der Mitte des Museums gibt es drei weitere, kleine Plätze, die im Ausstellungsraum verteilt wie Quartiersplätze in einzelnen Stadtteilen liegen. Hier gibt es eine Performance zu entdecken oder Theateraufführungen zu bestaunen; die Kinder können an Workshops teilnehmen, ihre Lieblingstiere spazieren führen, mit dem Arche-Baukasten experimentieren oder aber sich einfach nur von den vielen Eindrücken ausruhen.

---

<sup>1</sup> „Die Arche soll also kein **Schiff** sein [...] sie hat weder Kiel noch Steuer, weder Borde noch Masten noch Segel, noch hat sie irgendwo hin zu fahren. Sondern ein **Haus** soll es sein, das imstande ist, seine Bewohner während der Flut zu bergen.“ Benno Jakob, Das Buch Genesis, Berlin: Schocken 1934, S. 188, Hervorhebung von B. J.

<sup>2</sup> Mishkan ist der hebräische Begriff für die Bundeslade, welche die Hebräer bei ihren Wanderungen durch die Wüste begleitet hat. Mishkan kommt von **wohnen**. Auch der Mishkan hat feste Maße, auch sein Bau geschieht auf Gottes Geheiß: Bezalel baut den Mishkan, Noah die Arche. In unserem Museum sind es die Kinder, die mit ihrer Fantasie zu Bauleuten der Zukunft werden: Im Spiel mit der Arche, mit den vielen Archen, werden sie selbst zu Architekten einer besseren Welt.

<sup>3</sup> Toratcha Sha'ashuai: deine Lehre [deine Torah] ist mir mein Spielzeug, heißt es bei den Rabbinen zu Psalm 119. Sie sehen darin ein lustvolles Lernen, das frei ist von Sinn und Zweck, außer dem der Schöpfung und dem Erhalt der Welt.

<sup>4</sup> Franz Rosenzweig, Die Bauleute, in: ders., Zweistromland. Kleine Schriften zur Religion und Philosophie, Berlin: Philo, 2001, S. 45-59.