

Erläuterungstext

Die Arche Noah

Das neue Kindermuseum im Jüdischen Museum Berlin

Die Idee einer Reise. aufbrechen - unterwegssein - ankommen

Der Entwurf für das neue Kindermuseum "Arche Noah" im Jüdischen Museum thematisiert die Idee einer Reise.

Der Entwurf gliedert den Raum der vorhandenen Halle in mehrere Bereiche.

Der jedem Bereich zugeordneten Bedeutung entspricht eine besondere Gestaltung, die den jeweiligen funktionalen Anforderungen gerecht wird und die darüber hinaus unverwechselbare Orte schafft, die die Neugierde und den Wissensdrang der jungen Besucher*innen bedient und herausfordert.

Text zum Booklet Seite 1

Das Thema und die Umsetzung

Das Thema des Erlebnis- und Erfahrungsmuseums für Kinder zwischen 5 und 12 Jahren ist „Die Idee einer Reise. aufbrechen – unterwegssein – ankommen“. Von diesem Thema abgeleitet werden abwechslungsreiche Szenarien angeboten, die Kindern verschiedenen Alters sinnliche Erfahrungen und Möglichkeiten des Wissenserwerbs offerieren. Die Kinder können sich je nach individuellen Bedürfnisse und Entwicklungsständen Wissen in verschiedenen Interessensgebieten und Bildungsbereichen aneignen. Im Zentrum steht dabei das eigene Tun der Kinder, aus diesem Grund enthalten alle Angebote interaktive Momente. Gemäß dem Verständnis, dass Bildungsprozesse von Kindern Selbstbildungsprozesse sind, erhalten sie die Gelegenheit, sich im aktiven Handeln die dargebotenen Inhalte selbst zu erschließen. Hierbei können mit allen Sinnen eigene Wege gefunden werden, ein starres Konzept mit einem vorgegebenen Ziel ist nicht vorhanden.

Text zum Booklet Seite 2

Die Kinder wählen aus, was für sie von Interesse ist, stellen eigene Verknüpfungen zu ihrer Lebenswelt her und gestalten so individuelle Wege durch das Kindermuseum. Zudem werden durch gezielte, teils durch Mitarbeiter*innen des Museums (oder Erzieher*innen bzw. Lehrer*innen) angeleitete Angebote, an den zahlreichen Stationen des Museums Impulse für die Rezeption der dargebotenen Inhalte gegeben. Die Angebotsformen sind vielfältig und bieten Bedingungen für Individuum und Gruppe, expressives und ruhiges Spiel, jüngere und ältere Kinder.

Ausgehend von der Geschichte der Arche Noah wurden Elemente dieser biblischen Erzählung operationalisiert und auf das Thema „Die Idee einer Reise. aufbrechen – unterwegssein – ankommen“ übersetzt. Teils sind die Inhalte eng mit der Geschichte der Arche Noah verknüpft, teils finden sie in einer abstrakteren Weise ihre Entsprechung. Aufbrechen, unterwegssein, ankommen: Eine Reise kann verschiedene Motivationen und Ausprägungen haben, besteht jedoch immer aus diesen drei Phasen.

Text zum Booklet Seite 4

Sie kann, wie im Falle der Arche Noah, aus Not heraus in Form einer Flucht notwendig werden, sie kann aus Freude heraus begangen werden, sie kann sich in ihrer Dauer unterscheiden, sie kann auf verschiedenen Wegen stattfinden, über Land, durch die Luft oder auf dem Wasser. Die dabei entstehenden Emotionen und Themen werden im museumsgestalterischen und museumspädagogischen Konzept umgesetzt. Die Kinder werden eingeladen, sich auf eine Reise zu begeben. Pädagogisches und architektonisches Konzept sind dabei gezielt aufeinander abgestimmt und ergeben im Zusammenspiel eine Atmosphäre, die die natürliche Neugier und die Fantasie der Kinder anspricht.

Das Gesamtkonzept des Raumes setzt sich aus verschiedenen Elementen zusammen: der belebte Eingangsbereich in Gestalt eines Terminals (A), eine Wellenlandschaft (B), die Platz für Bewegung sowie Nischen zum Rückzug bietet, thematische Ausstellungs- und Erlebnisräume (C) in Form einzelner Stationen unter den Wellen und Werkstätten und Workshopräume (D), die Arche (E), als Symbol der Reise und der Geschichte Noahs, ein Café (F) sowie Nutzräume wie Garderoben, Sanitärbereiche und Personalräume. Das Angebot des Museums ist breitgefächert. Die einzelnen Bereiche sind gleichberechtigte Elemente, die im Zusammenspiel ein räumliches Gesamtkonzept ergeben.

Ein Gesamtüberblick über die einzelnen Teile des Museums ist für alle Besucher*innen von der Galerie aus möglich. Hier setzen sich die einzelnen Elemente wie bei einem Puzzle zusammen und die facettenreichen Beschäftigungsmöglichkeiten werden sichtbar: Sich ungestört in den vielfältigen Ausstellungsräumen den dargebotenen Themen widmen, sich selbständig mit den Inhalten auseinandersetzen und werkeln, über die Dimensionen der Arche staunen, auf der großzügigen, wellenförmigen Bewegungslandschaft toben, sich in kleine Höhlen zum Lesen zurückziehen oder im Café verschlafen und stärken. Kleine und große Besucher*innen können je nach Interesse ihren Museumsbesuch gestalten. Darüber hinaus gibt es ebenfalls vorgeschlagene Routen für Kindergruppen.

Ein Energetisches Konzept für die Museumshalle: ein Hybridsystem mit unterschiedlichen Klimazonen

Ein Teil des energetischen Konzeptes beinhaltet unterschiedliche Klimazonen im Hallenraum. Die Beheizung des Kindermuseums reduziert sich auf niedrig temperierte Fußbodenheizungsflächen in den Bereichen C, D und E, so dass sich für das Verweilen angenehm temperierte Oberflächen ergeben. Die gewellte Decke über dem Areal C (Ausstellungs- und Erlebnisräume unter den Wellen) und die Decken über dem Werkstätten- und Workshopbereich sind nicht wärmegeklämt, so dass die aufsteigende Wärme nach oben weitergeben werden kann.

Für hohe Belegungen gibt es eine Lüftungsanlage. Diese bringt die Luft im großen Raumverbund über Quellluftöffnungen im Boden ein. Die Luftmenge kann dadurch bedarfsgeregt über Luftqualitätssensoren auf das tatsächlich benötigte Maß reduziert werden. In der Lüftungsanlage gibt es eine Wärmerückgewinnung im Kreislaufverbund, die durch Unterstützung einer Wärmepumpe Rückgewinnungszahlen von über 100% erreichen kann, so dass keine zusätzlichen Heizregister benötigt werden.

Im Winter werden zur Verringerung der Lüftungswärmeverluste bevorzugt die eingehausten Bereiche mechanisch über die Lüftungsanlage belüftet.

Im Sommer und in der Übergangszeit bei hohen inneren Lasten ist eine Kühlung im Sinne der Behaglichkeit zu empfehlen. Diese wird über eine Kompressionskältemaschine betrieben, die fast ausschließlich über aus einer Photovoltaikanlage, die auf den nach Süden orientierten gebogenen Dachflächen installiert werden kann, gespeisten Strom betrieben wird. Möglich ist auch eine Nachtkühlung über die Lüftungsanlage, dann über im Speicher zwischengelagerten Batteriestrom.

In Summe wird damit eine Gebäudetechnik angestrebt, die sowohl bei der elektrischen Energie als auch bei der CO₂-Bilanz Überschüsse erwirtschaftet und sich ökologisch vorbildlich zeigt.

Die Wege durch das Museum

Das Kindermuseum bietet vielfältige Möglichkeiten sich selbst den Raum zu erschließen. Die Besucher*innen entscheiden, welche dargebotenen Elemente sie in welcher Reihenfolge aufsuchen. Neben direkten Wegen, die gezielt zu den einzelnen Angeboten führen, ist es während des gesamten Besuches möglich, kreuz und quer, über kurze oder längere Wege zu anderen Teilen der Ausstellung zu gelangen. Die Flexibilität, das sich durch die eigenen Interessen und Bedürfnisse leiten lassen, steht hier im Vordergrund. Gleichwohl bieten geführte Routen die Möglichkeit, dass mehrere Gruppen gleichzeitig, unabhängig und störungsfrei das Museum erleben können.

Die zweigeschossige Eingangshalle ist in Form eines Terminals gestaltet. Sie steht für „Aufbruch“, für den Beginn einer Reise. Hier finden notwendige, „echte“ Abläufe, wie Kartenverkauf und Sicherheitskontrollen ihren Platz, werden jedoch um spielerische Elemente erweitert, die die kleinen und großen Besucher*innen im Thema „Die Idee einer Reise. aufbrechen – unterwegssein – ankommen“ empfangen. Interaktive Angebote verdeutlichen gleich beim ersten Betreten des Kindermuseums, das mitmachen und ausprobieren dort möglich ist. Der Eingangsbereich wird zum Erlebnis und weckt die Neugier auf, das, was beim Besuch des Museums noch erwartet werden kann.

Vier Zugangsmöglichkeiten zu je unterschiedlichen Bereichen des Museums offerieren den Besucher*innen einen flexiblen Einstieg in das Geschehen. In das erste Stockwerk gelangen die Besucher*innen über eine Freitreppe oder barrierefrei über eine Hebebühne. Die Zugangsmöglichkeiten können bei Andrang auch vom Museumspersonal zur Steuerung des Besucher*innenflusses genutzt werden.

Die Kinder sind Mit-Gestaltende der Eingangssituation, werden begrüßt und übernehmen selbst Routineaufgaben, wie zum Beispiel das Verstauen ihrer Garderobe über ein Zugsystem, das an eine Kaue erinnert. Bänke sind als kreisrunde Förderbänder gestaltet, die von den Kindern selbst manuell zu bedienen sind. Sie laden als Wartesituationen zum Spiel ein.

Jedes Kind erhält einen Koffer, mit Materialien, die es während des Museumsbesuchs an den verschiedenen Angeboten nutzen kann (Besucher*innenset) Darin kann zudem Selbsthergestelltes transportiert als auch Persönliches, wie bspw. etwas zu trinken verstaut werden. Die Eintrittskarte wird während des Aufenthaltes an den Stationen der Ausstellung mit Stempeln bestückt.

Das gesamte Museumsangebot ist auf interaktiv zu bedienenden Bildschirmen dargestellt. Hier können Reisrouten geplant und zur Orientierung während des Ausstellungsbesuchs ausgedruckt werden. Gegenüber der Frei- (Sitz)treppe befindet sich ein großflächiges Billboard.

Die Gestalt der Deckenkonstruktion der Halle wird aufgenommen und findet ihre Übersetzung in der Gestaltung des Wellenmeeres. Das Wellenmeer erstreckt sich fast über die gesamte Fläche des Raumes. Drei sanft geschwungene Wellen in unterschiedlichen Höhen geben zahlreiche Spielmöglichkeiten. Grobmotorische Aktivitäten wie rennen, rutschen und sich fangen auf der einen, sich verstecken, sich zurückziehen und sich ausruhen auf der anderen Seite – hier können die Kinder ihrem Wunsch nach Bewegung gleichermaßen aber auch ihrem Wunsch nach Entspannung nachgehen.

Die leichten Steigungen und Senkung des Bodens fordern zudem den Gleichgewichtssinn der Akteur*innen heraus. Verschiedene Oberflächenbeschaffenheiten (Linoleum auf Holz, nachgebende Gummimatten, vorgespannte Seilnetze) ermöglichen verschiedene taktile Erfahrungen.

Durch die Bereitstellung von Materialien wie Decken, Kissen oder Polstern können die Kinder die Wellenlandschaft in unterschiedlicher Weise bespielen. Sie gestalten auch hier ihren Erfahrungsraum selbst mit und werden nicht durch vorgegebene, starre Konzepte begrenzt. Die ganze Fläche fungiert für die Kinder als eine große Spiellandschaft.

Der Ort unterhalb des Wellenmeers kann in verschiedene thematische Ausstellungs- und Erlebnisräume gegliedert werden. Diese können unterschiedlich groß und je nach Bedarf von dem Museumspersonal flexibel an aktuelle Ausstellungsinhalte und -bedingungen angepasst werden. Dabei passt sich die Architektur der gewünschten pädagogischen Darstellung an. Das modulare System der Raumgestaltung ermöglicht nicht nur unterschiedliche Raumfolgen wie z. B. gerichtete Ausstellung, Ausstellung mit Kabinetten oder Ausstellungen als Labyrinth, sondern bietet auch die Möglichkeit, ähnlich einem Regalsystem, unterschiedliche Installationen wie Werkbänke, Tische, Pulte, Sitz- und Liegeflächen, Medienarbeitsplätze usw. geordnet aufzunehmen. Sowohl die Primärstruktur als auch die variablen Raumtrenneinheiten sind gänzlich aus Holzwerkstoffen hergestellt. Die Primärstruktur als Vollholzkonstruktion, die Raumtrenneinheiten als einfach handhabbare Formholzelemente, die da drüber liegende wellenförmige Decke aus großflächigen Sandwich (Schall- und Dröhnschutz) - Formholzelementen.

Text zum Booklet Seite 12

Die flexiblen Räume unter den Wellen sind durch drei bögenförmige Eingänge zu erreichen. Innen angelangt löst sich diese Struktur auf und der Raum erschließt sich den Besucher*innen in seiner Flexibilität. Es gibt keine vorbestimmten Wege, ein individueller Zugang ist möglich und gewollt. Von oben fällt durch schmale Öffnungen Tageslicht in die Räume. Auch künstliches Licht wird so eingesetzt, dass die Themen- und Erlebnisräume unterschiedlich hell sind. Der Rückzug in gemütliche Lesecken oder das Experimentieren, für die unterschiedlichen Angebote sind die passenden Bedingungen geschaffen.

Einige der Räume sind dauerhaft mit Angeboten bestückt, teils wechselt das Angebot und nimmt aktuelle gesellschaftliche Themen auf. Es findet sich Platz für ein kreatives und handwerkliches Angebot, aber auch Medien wie Film, Audio und Touchscreen können genutzt werden, um die Ausstellung erfahrbar zu machen. In allen Fällen sind Installationen, Experimente mit dem Ziel gestaltet, sich den Inhalten interaktiv und kreativ selbst anzunähern. Verschiedene Aneignungsformen, wie z.B. sprachliche, mediale und motorische, ermöglichen Kindern den Zugang über je unterschiedliche Wege.

Auch die Person Noah wird hier erfahrbar. In einem Zelt lernen die Besucher*innen Noah, die Menschen seiner Zeit und ihre Lebensbedingungen kennen. Der historisch-religiöse Kontext wird dabei durch Schrift, Ton und Bild vermittelt. So kann z.B. die Geschichte Noahs in den Versionen der drei monotheistischen Religionen im Original und in der Übersetzung gelesen werden, über Kopfhörer wird die Geschichte kindgerecht erzählt und als Legetrickfilm kann die Arche Noah auch visuell erfasst werden. In der unmittelbaren Nähe finden sich Bilder und schriftliche Informationen zur Kleidung der Menschen, zu Essbesonderheiten in den verschiedenen Religionen.

Text zum Booklet Seite 13

Markante Inszenierungen wie z. B. ein Riesenglobus um eine Säule, Bäume in der Werft, die Unterwasserwelt mit der Strudelmaschine: ‚Hands on‘ und ‚Minds on‘ gehen hier eine Verbindung ein. Eine Holzwerkstatt macht erfahrbar, wie Bäume zum Schiffsbau bearbeitet werden. Verschiedene Arten von Bäumen (ihre Borke, ihre Blätter) können kennengelernt werden und hinsichtlich ihrer Eignung als Material geprüft werden. Materialeigenschaften können auf einer Tafel händisch oder virtuell sortiert

werden, Späne unter dem Mikroskop untersucht werden. Aus Holstücken werden Schiffchen geschnitzt, es kann gesägt und genagelt werden.

Die Vorratshaltung von Lebensmitteln bildet einen weiteren Themenschwerpunkt. Wie können Lebensmittel haltbar gemacht werden? Welche Mengen müssen für eine Reise einer bestimmten Dauer eingepackt werden? Wieviel Platz nehmen sie ein, wie schwer sind sie? Spielerisch lernen die Kinder Mengenverhältnisse kennen und können virtuell das Schiff beladen.

Der an die Arche angrenzende Bereich unter den Wellen enthält ein großes Wasserbecken mit Grünpflanzen und Fischen. Dies schafft faszinierende, fesselnde Momente für die Kinder und ist auch durch eine transparente Wand auch aus der Arche seitlich einsehbar. So entsteht eine Verbindung, die zu flimmernden Wasserspiegelung im Bauch der Arche führt. Das Thema wird dort z. B. durch Experimente zur Lichtbrechung wiederaufgenommen.

Text zum Booklet Seite 14

Werkstätten und Workshopräume

Das Angebot der Themen- und Erlebnisräume unterhalb des Wellenmeers und in der Arche wird kontinuierlich aktualisiert und erweitert. Zudem lassen temporäre Sonderausstellungen den wiederholten Museumsbesuch attraktiv werden. In den zum Museum gehörenden Werkstätten wird fortlaufend das Angebot des Museums in Stand gehalten und neue Angebote für die Kinder konzipiert. An die Werkstätten angrenzende Workshopräume können von Kindergruppen genutzt werden, oder auch als Seminarräume zur Fort- und Weiterbildung von Erzieher*innen und Lehrer*innen fungieren. Die Werkstätten und Workshopräume sind im Erdgeschoss auf dem Eingangsniveau gegenüber des Ausstellungsbereiches platziert.

Text zum Booklet Seite 15

Die Arche

Die Arche ist als imposantes, großes bereits beim Eintritt in das Museum sichtbares Gestaltungselement im hinteren Bereich des Museums angelegt. Neben dem historisch-religiösen Bezug zu Noahs Arche, kann anhand des Schiffes auch der Bezug zu heutigen Migrationsströmungen geschaffen werden. Im Bauch der Arche schafft eine große transparente Fläche eine Verbindung zu dem Teil der Ausstellungs- und Erlebnisräume unterhalb der Wellenlandschaft, in dem das Thema Unterwasserwelt eine Bearbeitung findet.

In den Körper der Arche gelangen die Besucher*innen über zwei Wege: Von der Ebene 0 über eine Rampe und über eine Luke vom Wellenmeer aus. Diese Luke kann auch zum Herausklettern aus der Arche auf das Wellenmeer genutzt werden. Der Bereich über den Wellen kann über eine Rutschfläche verlassen werden, die zum Eingang in die Arche führt.

In den Themen- und Erlebnisräumen unter dem Wellenmeer hergestellte, für die Fahrt der Arche notwendige Utensilien, können von den Kindern in die Arche transponiert werden. So werden sie Teil der Installation.

Text zum Booklet Seite 16

Im Inneren der Arche können die Besucher eine Vielzahl von großen und kleinen Räumen entdecken. Treppen, Takelagen, (Zwischen)Decks, Niedergänge - in Form eines Labyrinths erschließen sich die Kinder selbsttätig das Innere des Schiffs. Sie durchklettern dabei verschiedene Räume, die teils als Themenräume gestaltet sind. Dort können bspw. nautische Geräte ausprobiert werden, Landkarten gelesen, Navigation geübt oder eine inhaltliche Auseinandersetzung mit der Vorratshaltung auf einer Schiffsreise stattfinden. Baulich sind Räume unterschiedlicher Höhe eingeplant, die sich teils über zwei Ebenen erstrecken. Die Kinder erfahren so in visualisierter Form Größenunterschiede und können sich selbst dazu ins Verhältnis setzen. Die Konstruktion und das Material der Arche und ihr Innenausbau besteht gänzlich aus Vollholz mit hohem olfaktorischen Faktor. Belichtet wird der zum Innenraum des Museums hermetisch geschlossen erscheinende Schiffskörper über eine Vielzahl kleinerer Fenster in der Südfassade des Eric F. Ross-Baus. Die Schiffswand zum Museum besteht aus einer mit Fuge verlegten Beplankung, so dass der Sichtkontakt vom Schiffsinneren in das Museum immer gewährleistet bleibt.

Auf Deck („Blick nach oben“) lädt in einer abgedunkelten Ruhezone ein sich bewegender Sternenhimmel dazu ein, Sternbilder kennenzulernen und Sterne zur Orientierung bei der Fortbewegung zu nutzen. Durch bereitgelegte Kissen und Decken schaffen sich die Kinder ihre ganz persönliche Wohlfühlatmosphäre und tauchen in die Welt der Sterne ab. In einem durch einen überdimensionierten Kompass gekennzeichneten Bereich, liegen Kompass zum Ausprobieren bereit. Eine Lichtinstallation mit Sonnenuhr bringt den Kindern auch diese Möglichkeit zur Orientierung nah. In See- und Landkarten können von den Kindern Routen eingezeichnet werden. Diese können dann in den persönlichen Besitz der Kinder übergehen. In der Seilerei finden sich verschieden dicke Seile, offen und geknotet, um Lasten hochzuziehen oder Treppen abzusichern.

Im Untergeschoß („Blick nach unten“) kann der Blick durch einen transparenten Boden in eine medial dargestellte Unterwasserwelt gerichtet werden.

Text zum Booklet Seite 17 Das Café im Olivenhain

In der 1. Etage ist auf der Galerie das Café untergebracht. Dort befindet man sich auf der gleichen Ebene mit dem Wellenmeer. In diesem Bereich können kleine und große Besucher*innen sich zurücklehnen und ausruhen. Der dritte Moment einer Reise, das Ankommen, wird hier als Gefühl angesprochen.

Die langgestreckte Fläche des Cafés wird durch fünf wandhohe Wasserwände in fünf Teilräume gegliedert. Diese dämmen die Geräusche im Museumsraum und erzeugen eine beruhigende Atmosphäre. Durch eine klare Gliederung durch farbliche Unterscheidungen werden die Areale visuell voneinander unterscheidbar, so dass den Kindern das Auffinden ihrer Bezugspersonen und das Sicheinfinden erleichtert wird:

Um das Café zu begrünen, werden vorwiegend Olivenbäume genutzt. Ölbaume symbolisieren Heimat, sicheres Land und Frieden. Sie stehen im Kontext des Themas des Kindermuseums und mit dem Rückbezug auf die Erzählung der Arche Noah für das Gefühl des Angekommenseins nach einer Reise.