

## Erläuterungstext

### Noahs Arche

#### Substanz und Resonanz

Transformationen von ehemaligen Industrie- oder Transportarealen in fantastische Museen sind nicht neu in der Museumslandschaft. Schon Lina Bo Bardi's *Fábrica Pompeia* in São Paulo, die Tate Modern in London, umgebaut von Herzog & de Meuron, oder der Hamburger Bahnhof in Berlin sind beispielhafte Projekte einer solchen **Transformation**.

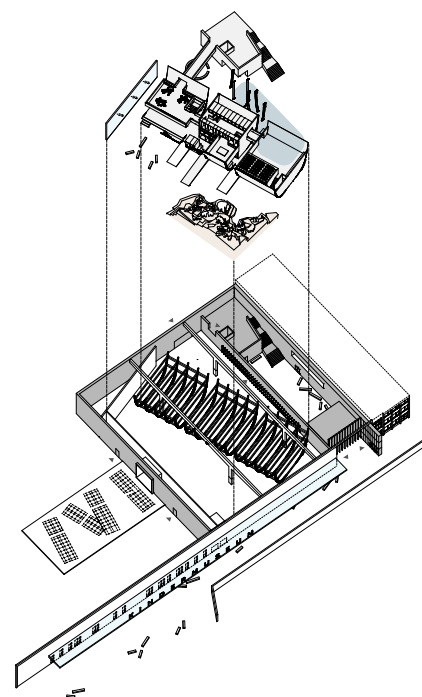
Das kommende Kindermuseum des Jüdischen Museums wird in diesem Entwurf sowohl der bisherigen **Bausubstanz** Rechnung tragen als auch einer ganz neuen Idee den nötigen Raum geben.

Die ehemalige Blumengroßmarkthalle zeichnet sich durch seine eindrucksvolle Betontragstruktur und die expressive Sheddach-Landschaft aus. Das gesamte gegebene Volumen der Halle kann sich durch die Ertüchtigung der Hülle als warme Hülle zu einem großen Museumsraum wandeln. Vor allem wird die charakteristische **Dachlandschaft** in diesem Entwurf den Hallenbau weiter signifikant prägen. Räumlich wird das gesamte Projekt im Wesentlichen mit zwei Maßnahmen strukturiert: dem Abtrennen eines großzügigen und offenen **Foyers**, und dem Einstellen eines einzigen, begehbaren Einbaus, der **Arche**.

Es ist die imposante, raumfüllende **Holzskulptur**, die in der Architektur der Halle einen eigenständig Raum greift und eine neue Resonanz in diesem Gebäude erzeugt. Sie ist ein monumentales Objekt, das die Größe, das filigrane Sheddach, die Rauheit der Halle nicht kaschiert, sondern wirken lässt. Wie ein **Ungetüm** steht sie da inmitten eines Unwetters, endlos, unfertig, die Arche – Objekt, Exponat, Skulptur, Raumteiler und Raum in sich. Dabei ist die Arche kein Schiff im naturalistischen Sinne, sondern eine intuitive Figur, eine Skulptur, an der es so viele Abenteuerfacetten wie Erzählanlässe gibt. Ein riesiger Bauch ist zu erkennen, irgendwie sind da ein Deck, eine Luke oder auch kajütenähnliche Innenräume. Diese riesige Holzskulptur bleibt bewusst eine Assoziativfigur, ein **Phantasie-Generator**, ein wunderbares Resonanzgebilde und von Phantasie überquellend.

#### Architektur und Szenografie

Die Geschichte Noahs (Genesis 6,5 – 7,22) ist Grundlage für Architektur und Szenografie. Aus ihr werden die wesentlichen Stationen Wetter, Arche und Tierwelt in Zonen und Szenen übersetzt. Die Arche ist monumentaler Ausstellungsgegenstand, begehbare

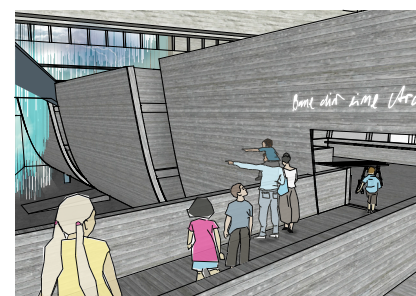
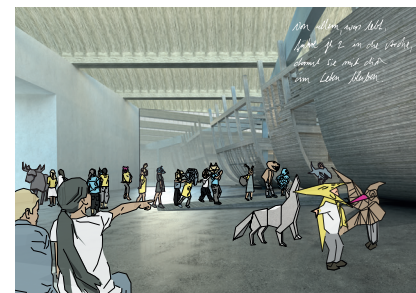


**Skulptur** und Erlebnisswelt. Auf der einen Seite unfertig ins Endlose gespiegelt, auf der anderen Seite in der Sintflut verschwindend. So nimmt sie das Thema der Verwerfungen auf, die Daniel Libeskind schon in der Akademie eingeführt hat. Diese Holzskulptur ist ein geheimnisvoller Kasten (arca/arcanum), der doch als Schiff taugt, trotz seiner für uns heute seltsamen, imposanten **Maße**. Sie passt kaum in den Raum und scheint über diesen hinauszureichen. Sie ist ein Boot im Bau. Nur ihre Eingangsseite ist fertig beplankt, der Rest ein nacktes Skelett. Um die Arche entstehen die Zonen ‚Wetter‘ zwischen Arche und Foyer, und die Zone ‚Tierwelt‘ zwischen Arche und Akademie mit Anschluss an den Garten der Diaspora. Thematisch und bautechnisch ist die Arche in drei doppelgeschossige Segmente strukturiert, die die Geschichte Noahs in Räumen unterschiedlichen Maßstabs und Charakters verankern. Diese Arche ist mit einem hohen handwerklichen Anspruch komplett aus Holz gebaut. Sie ist in all ihren Details so entworfen, dass Kinder in der Anschauung und in ihren Handlungen angeregt sind, sich der Geschichte Noahs spielerisch und forschend auf unterschiedliche Weise zu nähern. Man riecht die Arche, man will sie anfassen, die Planken, und auf ihr klettern, durchstreuen und wird allein durch die sinnliche Gegenwart der Skulptur in eine andere Welt katapultiert. Die Arche regt durch ihre **Unvollendetheit** an, in all die kommenden Geschichten einzutauchen und sie zugleich assoziativ weiterzuspinnen.

Architektur und Szenografie gehen in ihr eine perfekte Verbindung ein. Alle Räume und Stationen des Rundgangs sind formal aus der Holzskulptur heraus entwickelt und inhaltlich entlang des Textes programmiert. Schon die architektonische Grundordnung ermöglicht den Besuchern eine im Kern **nichtlineare Erkundung**. Nach dem Auftakt ist es so möglich, verschiedene Gruppen zugleich problemlos an der Arche arbeiten zu lassen. So ist es auch möglich, nur einzelne Aspekte des architektonisch-didaktischen Programms zu bearbeiten, ohne mit Vollständigkeitsdefizit die Arche zu verlassen. Das ist insofern wichtig, weil zum einen das Kindermuseum auf lange Sicht attraktiv bleibt und zum anderen auf die verschiedenen Altersgruppen und Lern- wie Lehrsituationen flexibler reagiert werden kann. Die **Anschlussfähigkeit** an diverse didaktische Programme – Schulen, auch internationale Gruppen, wie auch Kindergärten – ist wichtig.

### Navigation und Orientierung

Schon in der Umgebung des Baus stoßen Besucher auf verstreutes ‚Treibholz‘, das Rohmaterial für den Bau der Arche Noah. Auch Tiere begegnen den Menschen im Quartier um das Jüdische



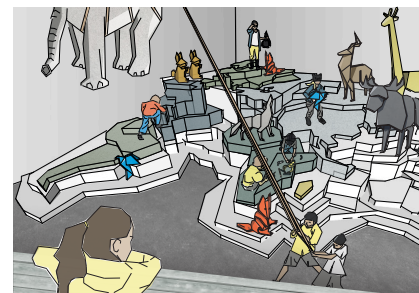
Museum. Sie weisen den Weg. Die Nordfassade des Erich-F.-Ross-Baus wird zur **Eingangsseite** umgestaltet. Die schlichte, weiße Fassade der Akademie wird hier bewusst sensibel und unaufwendig weitergeführt. Das bestehende Vordach wird neu belegt und bietet Leitung, Beschilderung und Beleuchtung. Eine herausstehende Wandscheibe markiert die Eingangssituation und leitet die Besucher unmissverständlich in das Gebäude hinein. Der hohe, zurückgesetzte Eingangsbereich unterstreicht diesen signifikant als einen solchen.

Die großzügige **Eingangshalle** bietet durch ihre architektonische Gestalt einfache Orientierung, ist Aufenthalts- und Servicebereich zugleich. Sie verknüpft das Museum mit dem Verwaltungstrakt, wirkt als Pufferzone zwischen Verwaltung und Ausstellungsbe- reich. Eine farbige Glaswand zur Ausstellung hin lockert die strenge Gestaltung auf. Der Besucher wird mit ersten Fragmenten der Geschichte Noahs konfrontiert. Eine einladende Treppe führt die Besucher zur ersten Station – ein hochliegender Bereich, der zur Vorbereitung dient und in die Geschichte Noahs einführt. Hier beginnt die Erkundung:

Als erstes kommen die Besucher/innen in die ‚**Schiffsbaustelle**‘. Sie belegt den offensten Teil der Arche, in dem der Auftrag Gottes und das Bauen der Arche im Vordergrund stehen. Räumlich werden die Decks wie Materiallager oder das Planungsdepartment und unfertige Strukturen angeboten. Hier sind die ARCHETekten und Schiffsbaumeister am Werk: ein Schiff muss geplant und Aufträge erledigt werden ‚und natürlich muss ordentlich Hand angelegt werden, denn gut geplant ist halb gebaut, aber eben nur halb.

Der mittlere Teil, die ‚**Schöpfung**‘, befasst sich mit der Welt, dem Retten der Schöpfung und assoziierten Fragen. Eine dreidimensionale Weltkarte, eine große Laderampe und Tür, kleinteilige Tierkammern im Inneren der Arche und ausgewählte In- und Ausblicke verorten die Geschichte der Sorge um die Schöpfung räumlich. Die visuelle Verwebung mit dem Diaspora-Garten wird aktiv gesucht.

‚**209 Tage**‘ ist der letzte und geschlossenste Teil der Arche. Er beschreibt das Verharren während der Flut und die Hoffnung auf Rettung. Hier gibt es nur noch den Ausblick nach oben. Dieser Raum Noahs ist eine Art Wunderkammer mit 209 Regalen – jedes für einen Tag von Noahs Irrfahrt. Es ist der im klassischen und doch neuinterpretierten Sinne musealste Raum der Arche: verschiedene wunderliche, geheimnisvolle und vor allem welterschließende Exponate können von den Kindern mit Hilfe von Exponatscannern erforscht werden. Zu diesem Ensemble gehört auch die **Geschichte Noahs** als auditive Hängennetz-Installation tief im



Inneren des Schiffsbauchs, in dem die Kinder fläzen können wie der Maat nach Mittag. An ‚Deck‘ werden die Kinder dann von einer raumgreifenden Sintflut-Installation erfasst. Zurück im hochgelegene ‚Raum der Hoffnung‘ können Facetten des Ausgangs der Geschichte intermedial erkundet werden.

Als unabhängiger ‚Raum der Fragen‘ existiert ein Workshop-Raum, in dem die Geschichte Noahs und seiner Arche hermeneutisch vertieft werden kann. Hier können verschiedene Lehr-Lern-Situationen gemäß den unterschiedlichen Lernzielen, Text-Exegese und Kritik einerseits und Verständnis und Übertragung andererseits programmiert werden.

Die letzte Station, ‚Das Zeichen des Bundes‘, ist eine Raumzone außerhalb der Arche, zwischen Regeninstallation und ‚Regenbogenfenster‘, einer changierenden Verglasung zum Foyer hin, die als Hintergrund dient und als Ausgang abschließend durchschritten wird.

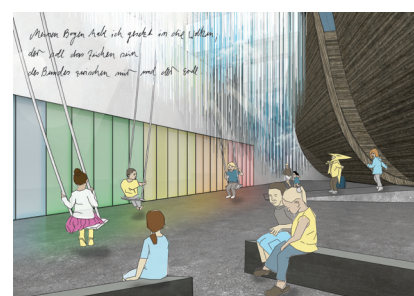
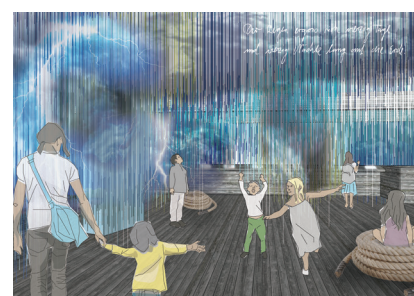
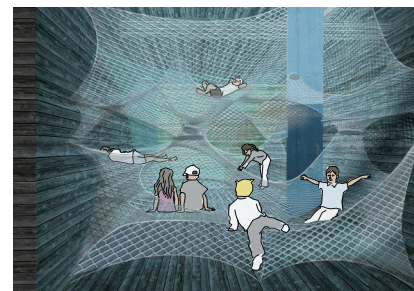
### Materialität und Funktionalität

Der bestehende Bau wird als warme Hülle ertüchtigt, wobei die Erscheinung des Gebäudes im Wesentlichen gewahrt bleiben soll. Die **Dämmung** der Gebäudehülle erfolgt auf dem Dach von außen, um die eindrucksvolle und filigrane Untersicht der bestehenden Tragstruktur unangetastet erhalten zu können, sowie auf der Innenseite der Außenwände. Einzig zur Definition des Eingangsbereiches wird großzügig in die Struktur der Außenwände eingegriffen.

Das Foyer besticht durch eine zurückhaltende und museale Materialität. Flügelgeglätteter Beton und weiße Wandflächen lassen thematische Inszenierungen wie das ‚Regenbogenfenster‘ oder Belegungen der Wände durch Grafik umso intensiver wirken. Dauerhaftigkeit und variable Bespielbarkeit stehen hier im Vordergrund.

Innerhalb der Ausstellung bestimmt das gedunkelte **Holz** der Arche die Atmosphäre im Raum. Lärchenholz wird hier für Tragwerk, Ausbau und Möbel wegen seiner Festigkeit, Beständigkeit und optischen Qualitäten verwendet. Ein gedämpftes Licht sowie die guten akustischen Eigenschaften des Materials lassen eine intime Raumatmosphäre innerhalb der Ausstellungsräume auf der Arche entstehen.

Alle anderen **Materialien** des Ausstellungsraums verstehen sich als Hintergrund für die Szenografie: flügelgeglätteter Beton für die Böden sowie raumhohe Trockenbauwände entsprechen einem vielseitig bespielbaren Museumsstandard.



Die bestehende Betontragstruktur sowie die Dachinnenansicht werden bewusst im **Originalzustand** belassen. Der großzügige Ausstellungsbereich wird durch die monumentale Arche und das charaktergebende Tragwerk des Hallenbaus bestimmt. Das Heranreichen des Ausstellungsraums an die Nord- und Südfassade ermöglicht optimale Anlieferung und Bedienung sowie die nötige Versorgung mit Fluchtwegen.

Zur Akademie hin werden **Sichtbeziehungen** zum Garten der Diaspora inszeniert und thematisch mit der ‚Tierwelt‘ der Ausstellung verknüpft. Eine Pufferzone erlaubt hier die Verschaltung von Museum und Akademie, kreierte aber gleichzeitig die nötige thermische, akustische und sicherheitstechnische Schleuse zwischen diesen Bereichen.

Der architektonischen Haltung folgend, wird die **Gebäudetechnik** leicht und ressourcenschonend gehalten. Die Belüftung des Ausstellungsraumes erfolgt natürlich über die Außenwände und das Sheddach. Die Wärmeerzeugung erfolgt über die anliegende Fernwärme. Wasserdurchflossene Deckenstrahler erwärmen die baulichen Oberflächen und erzeugen behagliche klimatische Bedingungen. Für die Versorgung mit **Tageslicht** werden die vorhandenen Sheds genutzt. Künstliche Beleuchtung wird gezielt als Akzentuierung und extensiver innerhalb der umschlossenen Räume der Arche eingesetzt. Die Arche selbst ist eine eingestellte Skulptur ohne eigene Klimazone.

Die zur Verfügung stehenden Räume werden als eigenen **Brandabschnitt** ertüchtigt. Der gesamte Raum wird gesprinkelt. Die Entrauchung erfolgt natürlich über die Sheddächer, Nachströmung über Öffnungen in den Außenwänden. Die maximal zulässigen Rettungsweglängen sind durch den Einbau von Treppen auch von der oberen Etage der Arche gewährleistet.

Grundsätzlich sind alle Bereiche **barrierefrei**. Der Eintritt in die Ausstellung über den Landesteg und durch das Schiffsinnere ist besonders eindrucksvoll und durch die Versorgung mit Aufzügen für alle zugänglich gestaltet.

### **Lernen und Spielen**

Im Tun begreifen bzw. **spielerisch Lernen** – das ist die didaktische Leitlinie dieses Entwurfes. Dabei ist die Arche alles andere als ein Abenteuerspielplatz. Die didaktische Konzeption findet eine feine Balance zwischen Inhalten, die über Spielen erkundet werden, und jenen, die eher mittels klassisch musealer Rezeptionsweisen

wie Hören, Lesen und das Betrachten von Exponaten erschlossen werden. Deshalb umfasst die **didaktische Matrix** eine Dreiteilung aus: (1) Forschen und Sammeln, (2) Entwickeln und Konstruieren und (3) Spielen und Träumen. Diese **drei Zugangsweisen** haben in den drei Teilen der Arche zwar jeweils ihre Schwerpunkte, finden sich aber immer auch in den jeweils anderen Bereichen. Es soll ein Lern- und Spielort sein, der alle Sinne und Bewegungsformen anspricht. Aktivitäten wechseln sich mit Ruhephasen genauso ab wie Einzelerkundungen mit Gruppenarbeiten.

Mit dem **Kata-LOG-Buch**, welches für drei verschiedene Altersstufen angeboten werden soll, können die Kinder immer wieder eigenständig arbeiten. Es sollte

- a) als Logbuch dienen und den Besuch im Museum als Arbeitsheft begleiten,
- b) als Katalog des Erlebten und Gesehenen dienen und
- c) Buch sein, in dem die Kinder alles zur und über die Arche Noah nachlesen können, insbesondere die Geschichte aus dem Buch Genesis kennen lernen.

Dank des Kata-LOG-Buches finden individuelle Besucher/innen vor allem einen zum großen Teil sich selbst erklärenden und guten Faden durch die Ausstellung.

Alle Stationen sind insbesondere für Gruppen gemacht, so dass das Kindermuseum ein echter **außerschulischer Lernort** ist, in dem Klassen der 1.-6. Klasse anhand didaktisch aufbereiteten Materials und speziellen vorbereitenden Materialien für die Lehrpersonen alles über die Geschichte Noahs, der Arche und die Schwierigkeiten von Schiffskonstruktion und -bau lernen, aber auch die Bedeutung der Arche Noah für die Gegenwart ausloten und wichtige Aspekte der jüdischen Kultur kennenlernen können. Gerade der Bezug der eignen Gegenwart ist ein wichtiges Ziel dieses Entwurfes; die zeitgenössische Bedeutung dieser mythisch anmutenden Geschichte soll ihren Resonanzraum in der Sorge um die Schöpfung haben.

Die Skulptur ist allerdings nicht nur Skulptur, sondern ein **erzählendes Ding**, sie ist programmiert, sie ist ein Vermittlungsinstrument, sie macht Angebote zum Verstehen und für vielfältige Assoziationen. Kurz: sie ist ein großer Resonanzkörper.

Diese Arche versteht sich also nicht als abgeschlossen Ausstellung, sondern versucht, sich die einzelnen Bereiche adaptionsfähig zu halten.