



## 5. ME-Projektbericht

Luckow, Dietmar:

KINDERMUSEUM methodisch entworfen

2. erw. Auflage

Essen 1993, 256 Seiten

ISBN 3-9802774-4-5

### Auflage erschöpft

Der **5. ME-Projektbericht** kann per Fernleihe von der Universitätsbibliothek der Universität Duisburg-Essen ausgeliehen werden.

Signatur: E 07 ZZZD 9294 + 1

Anschrift: Zweigstelle Campus Essen

Fachbibliothek MNT

Universitätsstraße 15

45141 Essen

Tel.: 0201 / 183-6010

## Inhaltsübersicht

- I. **Grosser Entwurf**  
Beschreibung von Dietmar Luckow  
entnommen aus:  
**Kurzberichte aus der Bauforschung**  
Heft 7, Juli 1992, Bericht Nr. 98, S. 593-606
- II. **Diplomarbeit**  
Beschreibung von Dietmar Luckow  
Entnommen aus:  
**Spielraum und Freizeitwert**  
Heft 4, 13. Jahrgang, August 1992, S. 158-180
- III. **Rezension**  
von Helga Schmidt-Thomson, Architektin, Berlin  
Entnommen aus:  
**infodienst Kulturpädagogische Nachrichten**  
Nr. 35, Dezember 1994, S. 34-35
- IV. **Anstoß**

## 1. „Grosser Entwurf“

Als ich begann, mich mit dem Thema „Kindermuseum“ auseinanderzusetzen, bat ich, dem Direktor eines bekannten Essener Museums einen Informationsbesuch abstaten zu dürfen. Dieser wollte mich zunächst gar nicht empfangen, weil er ein Museum für Kinder „unnötig“ fand - genauso unnötig wie vielleicht Museen für „Alte Leute“, für „Blau-Äugige“ oder für „Werdende Mütter“. Kurzum, den Gedanken, ein Museum für eine spezielle Bevölkerungsgruppe zu planen, hielt er für falsch. Durch meine Sturheit und nicht zuletzt durch meine Begeisterung für dieses Thema, gelang es mir schließlich doch, vorsprechen zu dürfen und den Direktor von meinem Projekt zu überzeugen.

Zu einem anderen Zeitpunkt traf ich eine Kommilitonin in der Modellwerkstatt, die sich nach meiner Arbeit erkundigte. Als ich ihr erzählte, daß ich ein Kindermuseum plane, schmunzelte sie und fragte, „ob denn da Kinder ausgestellt würden?“.

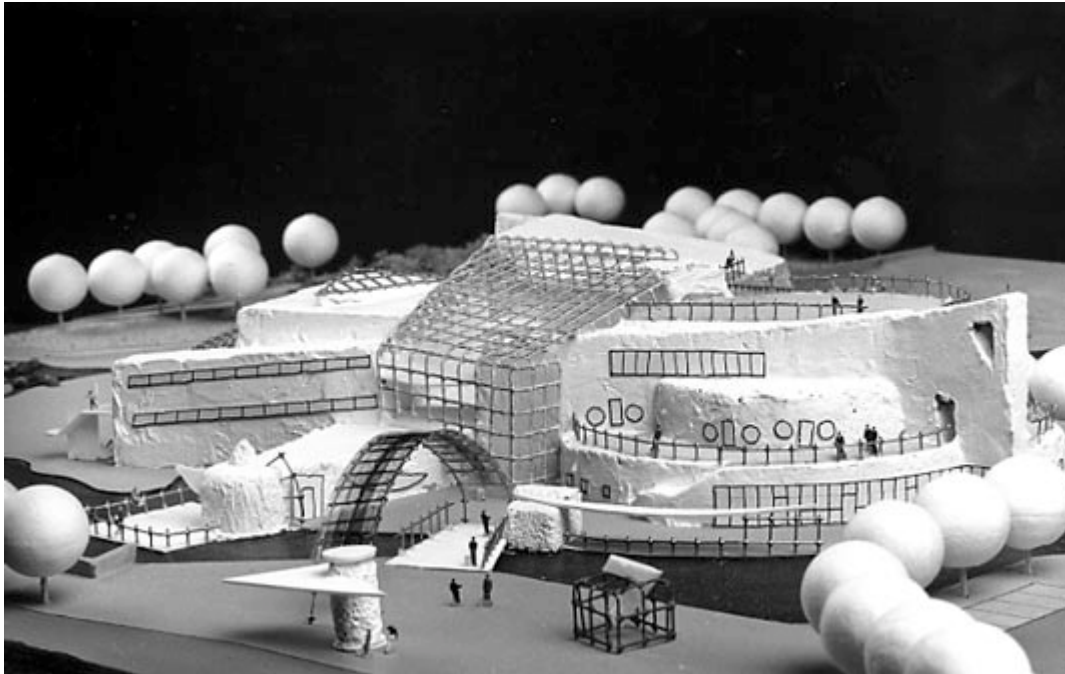
Beide kleine Begebenheiten erwähne ich um zu verdeutlichen, wie unbekannt - selbst unter Fachleuten - das von mir gewählte Entwurfsthema noch ist und wie wenig bislang daran gearbeitet wurde. Diese Tatsachen, sowie der Reiz, hier ein gewisses Neuland betreten zu können, um darin vielleicht Dinge zu entdecken, die bislang - vor allem durch die „Architektenbrille“ - noch nicht gesehen wurden, waren für mich ausschlaggebend bei der Wahl meines Entwurfsthemas „Kindermuseum“.

### Vorbemerkung

Da sitze ich nun vor den Ergebnissen meines Projektes „Kindermuseum Siebensinn“, habe viele Textseiten niedergeschrieben, Zeichnungen erstellt, Modelle gebaut, glaube alles über dieses Thema zu wissen, und stelle fest, daß meine Gedanken gar nicht zu zügeln sind. Zu viele Ideen, Verordnungen und „Spinnereien“ sausen mir wie ein Sammelsurium durch den Kopf.

Es ist darum nur gut, die Lösung der Projekt-Aufgabe, nämlich den Entwurf, noch einmal in den wesentlichen Teilen beschreiben zu müssen. Ich lade den Leser hiermit zu einer Besichtigungstour meines Museums ein.

Noch bevor wir das Museum selbst erblicken, weist uns der „**Forschungsturm**“ aus der Ferne den Weg. Durch seine farbigen Flügel und Drehbewegungen setzt er ein Signal für das, was uns im Museum erwartet (später dazu mehr).



## Hauptzugang

An der Bushaltestelle vor dem Museum angekommen, stehen wir zunächst vor einem Gebilde, daß zugleich Überdachung und Litfaßsäule in sich vereint. Hier kann sich der Besucher über die aktuellen Angebote des Museums informieren. Dahinter steht rechts das beispielbare Logo des Museums: Ein aufgebrochener Gitterwürfel mit einer darin hinein gestellten Zahl „Sieben“ als Symbol sowohl für die sieben Sinne<sup>1</sup>, für deren Erleben das Museum konzipiert ist, als auch für das Museumskonzept selber, das alle Barrieren, die diese 7 Sinne nicht zur Entfaltung kommen lassen wollen, sprengt. Die sinnliche Entfaltung will innen wie außen, will überall sein.

Links des Logos führt die „Regenbogenbrücke“, die bei Sonnenschein ein faszinierendes Farbenspiel entfacht, über den Vorplatz zum Museumsgebäude.

Die bauliche Anlage ist als begeh- und beispielbare Skulptur konzipiert worden. Emporen, Balkone, Rampen und Außentreppen verbinden Innen- und Außenräume miteinander, damit der Nutzer das Gebäude in seiner Gesamtheit erleben kann. Das Objekt ist eine Inszenierung aus Punkten, Linien, Flächen und Körpern, in dem der Besucher ständig neues entdecken kann. Ein provozierendes Museum. Elemente dieser Inszenierung sind geometrische Formen wie Kreise, Quadrate oder Dreiecke, die entweder in reiner oder abgewandelter Gestalt (Kreisabschnitte, Trapeze,...) das Gebäude bestimmen.

---

<sup>1</sup> Damit sind im einzelnen folgende Sinne gemeint:

- Geruchs- und Geschmackssinn
- Sehsinn
- Gehörsinn
- Tastsinn
- Gleichgewichts- und Bewegungssinn.

Nach Betreten des Gebäudes erreichen wir zunächst das **Treppen-„Haus“**.

Es bildet die Mitte des Museums: Ein Ort der Begegnung und Bewegung. Treppen, mechanische Aufzüge, die von Kinderhand zu bewegen sind, Rampen, Brücken machen es zu einem pulsierenden Etwas, um das sich alles zu „drehen“ scheint. Das Dach und Teile der Fassade lassen durch die transparente Konstruktion viel Tageslicht ins Innere, wodurch anliegende Räume zusätzlich belichtet werden. Wir halten uns links und begeben uns in den

### **Naturerlebnisraum**

Hier erlebt und erfährt der Besucher die Naturelemente dieser Welt. Die Räumlichkeit wird bestimmt durch drei wesentliche Bereiche: Das Pflanzenhaus, den Windkanal, das Aquarium.

Das „**Pflanzenhaus**“ ist ein luftiger Wintergarten, in dem Pflanzen, Gräser und Sträucher in Verbindung mit einem kleinen Bachlauf auch bei schlechter Witterung erlebbar sind. Die transparente Konstruktion sowie Flügeltüren verbinden Innen- und Außenraum fließend miteinander. Zugleich ist das Pflanzenhaus auch „Sonnenprisma“. Glaskörper zerlegen das Sonnenlicht in seine Spektralfarben. Licht und Schatten beleben den Raum, bewegliche Sonnensegel machen das Licht steuerbar.

Der „**Windkanal**“, ein schlauchartiger Raum, wird durch eine Windmaschine zum Erlebnisraum ganz anderer Art. Hier kann mit dem Windstrom experimentiert und gespielt werden. Experimente mit Windgeräuschen, Flugsimulation und Aero-Dynamik sind genauso möglich, wie das Spielen und Toben mit herumfliegenden Bällen oder aus dem Boden zischender Luft.

Das **Aquarium** soll dem Besucher etwas über die Faszination der Unterwasserwelt vermitteln.

Durch den Naturerlebnisraum schlängelt sich ein Bachlauf (a la „Parc de Lafayette“), der zunächst unter Glas liegt und erst im Pflanzenhaus „begreifbar“ wird. Darüber können kleine Schiffe durch Schleusen und Schotten beliebig durch den Raum gesteuert werden.

Das nach außen angrenzende „**Erfahrungsgelände**“ umfaßt ein Experimentierfeld, das bei gutem Wetter das Erleben der Naturelemente im Freien ermöglichen soll (dazu später mehr).

Wir verlassen den Naturerlebnisraum und steuern den



## Grundriss Erdgeschoß ([große Abbildung mit Legende](#))

### „De-Konstruktiven Werkbereich“

an. Er ist sehr wichtig für das Konzept „Kindermuseum Siebensinn“, da in ihm vornehmlich ein aktives und kreatives Auseinandersetzen mit Dingen ermöglicht wird. Diese Art der Auseinandersetzung umfaßt sowohl die zurückgezogene Einzelanfertigung von „kleinen Meisterwerken“ als auch das Arbeiten an Großobjekten in der Gruppe.

Der „De-Konstruktive Werkbereich“ beinhaltet die  
**„Ideenwerkstatt“**, das  
**„Atelier Himmelblau“**, die  
**„Musikwerkstatt“** und den  
**„Kochpott“**.

### Die „Ideenwerkstatt“

- eine zweigeschossige Halle bildet das „Herzstück“ des Werkbereiches. Erschlossen wird diese Halle über das „mechanische Wunderwerk“ - ein Gebilde aus Zahnrädern, Keilriemen und Antriebswellen, das durch Kurbeln, Drehen und Bewegen von Hand den Zugang zur Werkstatt freigibt (Fluchttür vorhanden). Wichtig ist hier, daß alles ein bißchen schief, ungeordnet und improvisiert aussehen darf, halt „de-konstruktiv“. Dieser Gedanke findet auf der Empore im

### „Atelier Himmelblau“

seinen Fortgang und macht die Dreidimensionalität der „Ideenwerkstatt“ erlebbar. Die beiden Ebenen der „Ideenwerkstatt“ und des „Ateliers Himmelblau“ sind verbunden sowohl durch eine „richtige“ Treppe, als auch durch übereinander gestapelte Podeste, welche ebenfalls eine Treppe ergeben. Die Verbindung zum Erfahrungsgelände wird im Erdgeschoß hergestellt über ein großes Außenatelier, und im oberen Geschoß über einen weitausladenden Balkon, der sich formal aus dem Gebäude entwickelt.

In der

### **„Musik-Werkstatt“**,

die sich ebenfalls im Erdgeschoß befindet, dreht sich alles um die Musik. Drei Proberäume (Boxen) schließen sich daran an, die entsprechend technisch ausgerüstet sind, um Aufnahmen, etc. zu ermöglichen. Für Open-Air-Veranstaltungen ist eine Freilichtbühne vorgesehen.

Ein „Werken“ ganz anderer Art wird im

### **„Kochpott“**

ermöglicht. Ein gläserner Deckel läßt auch vom ersten Obergeschoß neugierige Blicke von „Topf-Guckern“ zu. Serviert wird auf der im Erdgeschoß befindlichen Terrasse - ein Ort des Verweilens.

Wir verlassen den Werkbereich und suchen den

### **„Bücherwurm“**

auf, um nach umfangreichen motorischen Tätigkeiten etwas Ruhe zu finden. Der „Bücherwurm“ kriecht kreisförmig über zwei Etagen, um so für Werkstatt, Naturerlebnisraum, Kochpott... möglichst einfach erreichbar zu sein. Neben Büchern sind auch Tonträger, Medienpakete und Artefacte ausleihbar, wodurch das Angebot einer Bücherei erweitert wird. Die Kreisform eignet sich, um Lesenischen, Lese-Stufen und auch Regale miteinander zu verbinden.

Der „Bücherwurm“ schleicht aus dem Gebäude, bildet im Außenraum die „Blaue Grotte“ und verschmilzt mit dem Erfahrungsgelände. Eine Stützmauer, die aus der Gebäudeform erwächst, sorgt dafür, daß die freie Form nicht zerfließt, und schafft somit Platz für den Lesegarten, ein Ort, der sich vom zu erwartenden Rummel im Erfahrungsgelände distanziert, aber nicht abnabelt.

Das ebenfalls im Erdgeschoß befindliche

### **Theater**

bietet an unserem Besuchstag keine Veranstaltung, so das wir - ehe wir die oberen Etagen erkunden - noch kurz einen Blick in die

### **Kinderkrippe**

werfen. Hier finden Kleinstkinder sowohl Betreuung als auch Spielmöglichkeiten in einem Bereich der - je nach Witterung - innen und außen zu nutzen ist.

Wir verlassen das Erdgeschoß über eine Rampe, eine Treppe oder mit einem Aufzug, um im ersten Obergeschoß zunächst im

### **Schulungsbereich**

kurz Halt zu machen. Seine Besonderheit erfährt er durch das Sonnendeck - ein Plateau, das sich den Schulungsräumen anschließt, um Unterricht im Freien zu ermöglichen.

Da wir die übrigen Räume im ersten Obergeschoß, die sich über zwei Etagen vom Erdgeschoß hierher erstrecken, bereits gesehen haben, begeben wir uns unmittelbar in die nächste Etage. Hier befinden sich das

„Sensorium“, die

**Wechselausstellung**, sowie

**Verwaltungsräume.**

Im „Sensorium“ geht es vor allem um die Umsetzung des Gedankengutes von Hugo Kükelhaus, welches u. a. die Entfaltung der Sinne und deren Umsetzung in Erlebnisfelder beinhaltet. Der Bereich besteht im wesentlichen aus dem

„**Tastlabyrinth**“, der  
„**Halle des Klanges**“ und dem  
„**Verflixten Haus**“.

Im kreisrunden „**Tastlabyrinth**“ soll der Besucher bei Dunkelheit Rauminszenierungen „be-greifen“ und „ver-stehen“ (am besten barfuß). Hier werden im Wechsel immer wieder neue Tasterlebnisse ermöglicht.

Wie der Name schon verrät, geht es in der

### „**Halle des Klanges**“

um das Phänomen des Hörens. Verschiedenste Geräusche, Klangwellen und Instrumente können hier ausprobiert werden. Ihren Gegensatz findet diese „Halle“ im „schallosen Raum“, ein Raum, in dem keine Schwingungen mehr wahrgenommen werden und somit gewohnte Klangbilder stark verfremdet werden.

Der Raum wird umschlossen von einer Treppe, die so ausgeformt ist, als wäre sie selbst ein Resonanzkörper. Von hier aus gelangt man auf die beispielbare Dachfläche, die auch über Rampen von außen zu erreichen ist. Verbindung zum Außenraum wird über die Aussichtsplattform geschaffen. Mit Fernrohren kann man das Gelände beobachten und über sogenannte „Resonatoren“ (nach Hugo Kükelhaus) auch hören. Die Form entwickelt sich sowohl aus dem Gebäude als auch durch den vorgelagerten Balkon im Werkbereich.

Allem bisher Beschriebenem ist dem Besucher das

### „**Verflixte Haus**“

gegenüber zu stellen. Hier geht es um das Erleben und Entfalten von „Unsinnen“. Übliche Sehgewohnheiten werden außer Kraft gesetzt, Tasterfahrungen ignoriert. Das ganze Haus ist eine „Karikatur“

Nach der Besichtigung des Sensoriums besuchen wir das

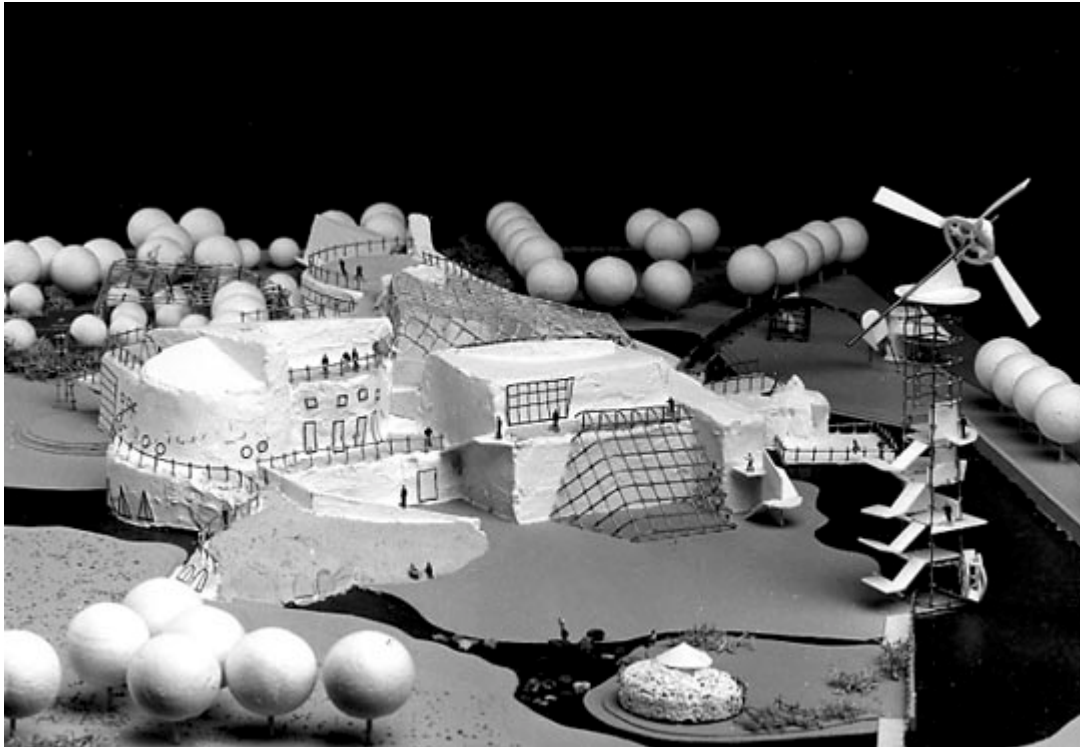
### „**Räumchen wechsele Dich**“

- eine themenlose Hülle, die erst durch ein vorzugebendes Ausstellungsthema ihr Gesicht bekommt. Die ruhige, rechteckige Grundrißform, die lediglich durch das schräg angeordnete Oberlicht gestört wird, läßt eine Vielzahl von Nutzungen zu.

Die mannigfaltigen „Raumerlebnisse“, die wir gehabt haben, gebieten nun eine Kaffeepause. Wir kehren darum zurück in den Eingangsbereich des Museums, in dem sich die

### **Kaffee- und Teestube**

befindet. Sie bildet einen Treff- und Ruhepunkt, vorzugsweise für Erwachsene. Vom Vorplatz des Museums aus sichtbar, kündigt der „Wasserkessel“, in dem sich die Küche befindet, die Kaffee- und Teestube an. Bei schönem Wetter kann nicht nur draußen auf dem Vorplatz Kaffee getrunken werden, sondern auch auf einer kleinen Terrasse, die über dem Wasser liegt. Von hier aus hat man einen weiten Blick sowohl über die „Regenbogenbrücke“ als auch zum „Forschungsturm“.



**Südsicht**

Mit neuer Kraft beginnen wir sodann die Erkundung des „**Erfahrungsgeländes**“.

Darin soll der Besucher u. a. mit den Naturelementen dieser Welt - dem Wasser, dem Sonnenlicht, dem Wind und der Erde - vertraut gemacht und dafür sensibilisiert werden. „Vertraut machen“ heißt die aktive Auseinandersetzung, das Spiel mit diesen Medien. Hier liegt eine Chance, Kindern und Jugendlichen über ihren Planeten Erde etwas zu vermitteln, das sie möglicherweise veranlassen mag, mit ihrer Umwelt behutsamer umzugehen.

Unser Blick fällt zunächst auf den **Forschungsturm**.

Von weitem bereits sichtbar gewesen, hat er uns signalisiert, daß hier irgend etwas mit der Windkraft passiert. Damit aber nicht genug, denn auch Wasser- und Sonnenenergie sollen hier genutzt werden.

Auf den einzelnen Stockwerksebenen liegen Laboratorien, in denen mit diesen Kräften experimentiert werden kann. Möglicherweise könnte ein mechanischer Aufzug von Wind-, Wasser-, Sonnenenergie angetrieben werden.

Nicht zuletzt bietet der Turm seinen Besuchern noch eine Rutsche, die dem Bewegungssinn „wahre Flügel verleiht“.



Zum Forschungsturm gehört das sogenannte

### **„Experimentierfeld“**

für die eingangs erwähnten Naturelemente. Es bildet in Verbindung mit dem Forschungsturm vielfältige Möglichkeiten sich mit diesen Elementen auseinanderzusetzen.

#### *Das Wasser*

Starre und bewegliche Skulpturen, die im und am Wasser stehen, zeigen die Schönheit dieses Mediums mit all seinen Möglichkeiten wie Spiegelungen, Reflexionen und Bewegungen. Der Besucher nimmt daran teil, indem er z.B. Grundwasser zu Tage fördert und über Wasserkaskaden, Rinnen ... sein eigenes Spiel mit dem Wasser inszeniert.

#### *Die Erde*

Dunkelheit, das Ungewisse und auch ein „bißchen Angst“ sollen von der „Blauen Grotte“ ausgehen. Ein höhlenartiges Gebilde, das sowohl Gelände als auch Gebäude, freie als auch geometrische Formen in sich vereint.

Kleine farbige Fenster tauchen den Innenraum in blaues Licht und unterstreichen somit den Höhlencharakter.

#### *Der Wind*

Hier geht es im besonderen um die Ausnutzung der Windenergie. Bewegliche Skulpturen, von denen gerade die Rede war, könnten damit angetrieben werden. Ebenso könnten Luftsäcke mit den skurilsten Formen dadurch zum Leben erweckt werden. Eine Windorgel gibt der Windkraft eine weitere Perspektive: Der Wind wird hörbar und sein Klang steuerbar.

#### *Die Sonne*

Verbindendes Element zwischen „Experimentierfeld“ und „Naturerlebnisraum“ ist das bereits erwähnte Sonnenprisma. Das Spiel von Licht Schatten und Transparenz wird durch bewegliche Sonnensegel in Außenbereich fortgesetzt. Der Boden ist so angelegt, daß der Verlauf der Sonne in einer Sonnenuhr abgelesen werden kann. Die vielfältigen Möglichkeiten der Nutzung von Sonnenenergie werden aufgezeigt.

Dem Experimentierfeld angeschlossen und über eine kleine Brücke zu erreichen ist die **„Mc Donald's Farm“**

- ein kleines uneingezäuntes Areal mit Stallung, in dem Haustiere (z.B. Hühner, Schafe, Kaninchen...) vom Besucher erlebt, und der sinnliche Eindruck des Streichelns, des Berührens, kurz des „Be-greifens“ von Lebewesen erfahren werden kann.

Durch einen Wasserlauf vom übrigen Erfahrungsgelände getrennt liegt die

#### **Spielwiese.**

Diese Fläche ist bewußt themenlos gehalten und beinhaltet nichts außer Platz. Sie bildet das Pendant zur Wechselausstellung im Gebäude. Erst die Belebung durch den Besucher bestimmt das Bild dieser Fläche, und seine Tätigkeiten das Thema.

Hatte der Wasserlauf gerade noch eine trennende Funktion, so soll er sich im

#### **Wasser- und Sandspielplatz**

bewußt mit dem Gelände verbinden. Hier kann mit dem Gelände modelliert und nach Lust und Laune gebuddelt und gebaggert, gebaut und mit Wasser geplantscht und gematscht werden.

Unser Museumsbesuch endet mit einem Gang durch den „**Paradiesgarten**“. Ein Labyrinth aus Blumen, Sträuchern und Bäumen lädt zum genießerischen Schlendern ein. Wer möchte, gelangt in einen berankten Pergolenhof, oder aber zu einer Blumeninsel, die von einem Graben durchzogen wird, damit Blumen und Blüten von Kindern in Augenhöhe „erlebt“ werden können. Bei aller Ruhe ist der Garten aber auch von Kinderhand veränderbar. Es kann daraus ein Nutzgarten, ein Steingarten, ein Blumengarten, ..... werden. Vielleicht sogar ein Kräutergarten, der neben dem „Erlebnisfeld“ für die Nase eine kulinarische Bereicherung des „Kochpotts“ bietet.

### **Schluß**

Die wesentlichen Stationen meines „Kindermuseums Siebensinn“ habe ich nun beschrieben. Ich hoffe, daß es mir gelungen ist, dem Leser meine Intentionen hierzu zu vermitteln. Bewußt wurden die Räumlichkeiten nicht bis ins Detail ausgestaltet, um somit genügend „Freiraum“ zu lassen für Museumspädagogen und sonstige Fachkräfte, die an der Umsetzung eines solchen Museumskonzeptes mitwirken.

## **2. „Diplomarbeit“**

### **Umnutzung eines Getreidespeichers im Duisburger Innenhafen**

Im Zuge der Internationalen Bauausstellung (IBA Emscher-Park) wurde auch ein Wettbewerb „Dienstleistungspark Innenhafen Duisburg“ ausgeschrieben. Der Autor entdeckte vor Ort einen Getreidespeicher der Firma Roters & Buddenberg.



#### **Getreidespeicher Ist-Zustand**

Unter dem Thema Umnutzung entwarf er im Rahmen einer Architektur-Diplomarbeit das Kindermuseum „Siebensinn“ - Geruchs- und Geschmackssinn, Sehsinn, Gehörsinn, Tastsinn, Gleichgewichts- und Bewegungssinn könnten hier kindgerecht angesprochen und (re)aktiviert werden.

Das Gebäude aus dunklem Backstein wurde nach dem 2. Weltkrieg errichtet und bildet mit den anderen am Wasser liegenden Speichern ein sehr schönes Ensemble. Es dokumentiert - ähnlich wie in Hamburg die „Speicherstadt“ nur kleiner - die regionale Industriearchitektur. Das Gebäude stellt sich in seinem Raster aus Stützen und Riegel als reiner Geschoszbau dar, der lediglich im Dachraum stützenfrei bleibt. Dieser Eindruck wird durch die horizontale Fensteranordnung noch einmal betont. Ein großes Satteldach, bestückt mit kleinen Schleppgauben, bildet den oberen Gebäudeabschluß. Unterbrochen wird die Dachfläche durch das Treppenhaus mit Flachdachabschluß und einem turmartigen Aufsatz.

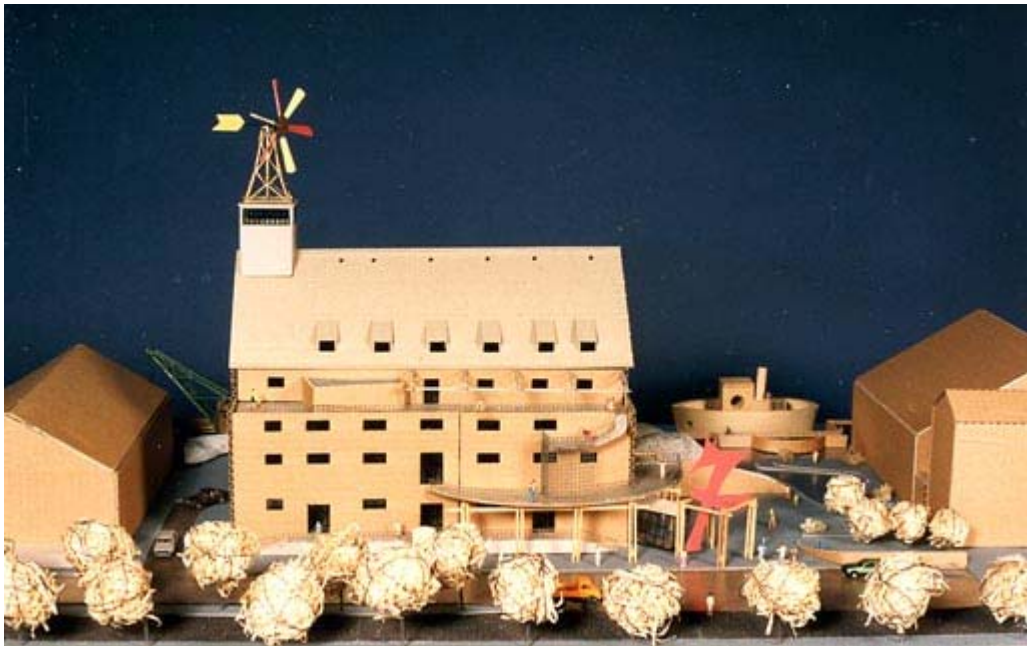
Charakteristisch für das Gebäude sind im Erdgeschoß zwei an den Gebäudelängsseiten liegende Verloaderampen, die andeuten, daß das Erdgeschoß ca. 1,20 m über Geländeoberkante liegt.

## Der Entwurf

Zeichnungen und Modellstudien verraten oft wenig von den Gedanken, die sich hinter den Dingen verbergen. Aus diesem Grund lädt der Autor den Leser zu einer „Besichtigungstour“ durch das „Kindermuseum Siebensinn“ ein. Ein Versuch, Inhalte und Hintergründe, die den Entwurf mitbestimmt haben, zu beschreiben.

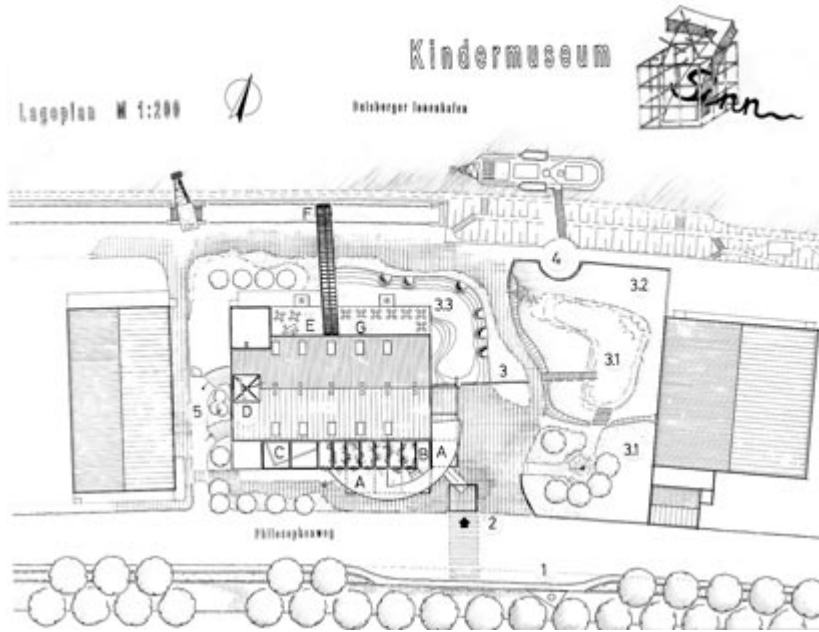
Noch bevor wir das Museum selbst erblicken, weist uns der „Forschungsturm“ aus der Ferne den Weg. Durch seine farbigen Flügel und Drehbewegungen setzt er ein Signal für das, was uns im Museum erwartet.

Unser Blick fällt auf das Logo am Haupteingang - der herausgezogene Würfel der von einer riesigen „7“, durchdrungen wird. Dieser Würfel entwickelt seine Form aus der vorhandenen Gebäudestruktur und will zeigen, daß sich die Entfaltung der Sinne nicht nur im Inneren, sondern auch im Außenraum eines Gebäudes ergeben muß.

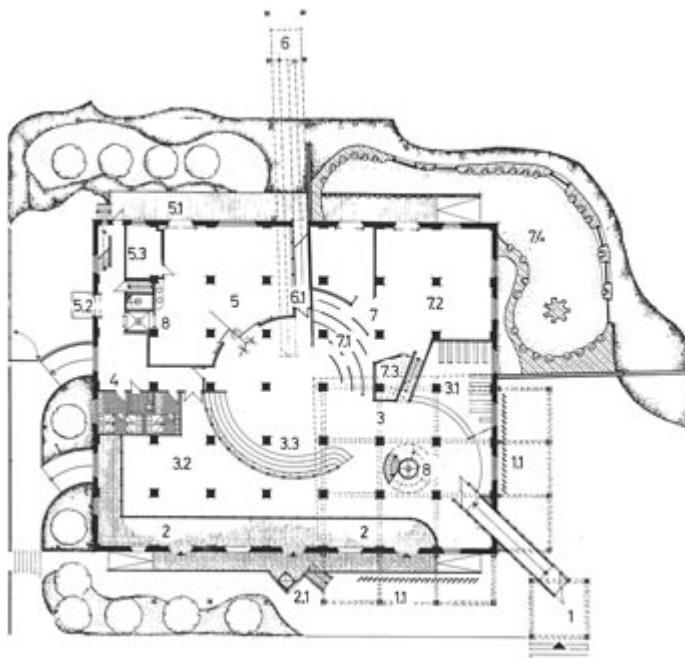


**Ansicht Straßenseite**

Über eine kleine Rampe erschließen wir das Gebäude und gelangen ins Treppen-„Haus“. Es bildet das Zentrum des Museums. Ein Ort der Begegnung und Bewegung. In der Mitte steht der sogenannte Treppenturm, der sich durch einen gläsernen Aufzugschacht und einer sich darum windenden Treppe bildet. An verschiedenen Podesten schaffen kleine Brücken die Verbindung zu den jeweiligen Geschossen.



Lageplan ([große Abbildung mit Legende](#))



Grundriss Erdgeschoß ([große Abbildung mit Legende](#))

Das Treppen-„Haus“ ist ein riesiger Luftraum, in dem nur noch die statisch notwendigen Stützen und Unterzüge zu sehen sind. Hier wird das Museum in seiner Gesamtheit erfahren. Vom Treppenhaus gelangt man in das „Sensorium“, in dem es vor allem um die Umsetzung des Gedankengutes von Hugo Kükelhaus geht, welches u. a. die Entfaltung der Sinne und deren Umsetzung in Erlebnisfelder beinhaltet.

Der Bereich besteht im wesentlichen aus der „Grotte“, „der Halle des Kluges“ und dem „verflixten Haus“. In der „Grotte“ soll der Besucher bei Dunkelheit Rauminszenierungen „be-greifen“ und „ver-stehen“ - am besten barfuß.

In der „Halle des Kluges“ geht es um das Phänomen des Hören: Verschiedene Geräusche, Klangwelten und Instrumente können hier ausprobiert werden. Ihren Gegensatz findet diese „Halle“ im schallosen Raum: Ein Ort, an dem keine Schwingungen mehr wahrgenommen werden und somit gewohnte Klangbilder verfremdet werden.

Von hier führt eine Treppe nach oben ins „verflixte Haus“. Dort geht es um das Erleben und Entfalten von „Unsinnen“. Übliche Sehgewohnheiten werden außer Kraft gesetzt, Tasterfahrungen ignoriert - das ganze Haus ist eine Karikatur.

Ebenfalls im Erdgeschoß befindet sich die „Ideenwerkstatt“. Aktive und kreative Auseinandersetzung wird ermöglicht. Sowohl die zurückgezogene Einzelanfertigung von kleinen Meisterwerken als auch das Arbeiten in der Gruppe. Erschlossen wird diese Werkstatt über das mechanische „Wunderwerk“ - ein Gebilde aus Zahnrädern, Keilriemen und Antriebswellen, das durch Kurbeln, Drehen und Bewegen von Hand den Zugang zur Werkstatt freigibt. Wichtig ist hier, daß alles ein bißchen schief, ungeordnet und improvisiert aussehen darf, da so ein Erscheinungsbild zum Tun anregt. Gegenüber liegt der Museumsladen: Objekte und Materialien können anschließend verkauft werden.

Wir verlassen jetzt das Erdgeschoß und begeben uns über eine Rampe ins erste Obergeschoß. Sie liegt zur Hälfte im Innen- und zur Hälfte verglast im Außenraum. Hier befindet sich neben dem verflixten Haus und dem Personalbereich der „Bücherwurm“, der sich zwischen den Stützen durch den Raum windet. Aus diesen kreisenden Bewegungen entstehen Lesenischen, Emporen, Lesestufen und die Ausleihe. Die Verbindung von innen nach außen wird durch den großen Balkon geschaffen, der zum Lesen unter freiem Himmel einlädt.

Um das nächste Geschoß zu erreichen, benutzen wir den Treppenturm. Könnte man gerade beim Beschreiten der Rampe das Wechselspiel von innen und außen erleben, so ist es jetzt die Bewegung durch den Raum. Ständig wechselnde Ein-, Aus- oder Durchblicke machen das Begehen der Treppe zu mehr als nur einer Verbindung zweier Geschosse.

Im 2. Obergeschoß wird die räumliche Erscheinung durch die Besucher selbst bestimmt. Im „Räumchen wechsele dich“ wird eine Raumhülle angeboten, die erst durch das jeweilige Ausstellungsthema ihr Gesicht bekommt. Diese Hülle hat nicht einmal eine klare Begrenzung. Es gilt, diese für jede Ausstellung neu zu finden. Schräg gegenüber befindet sich der Schulungsbereich. Diese Räume sind wichtig für Klassenbesuche, Hausaufgaben oder Lehrveranstaltungen. Als verbindendes Element vom Innen- und Außenraum dient hier der Freiluftunterrichtsplatz, der die anliegenden Räume zusätzlich belichten soll.

Die „Kaffee- und Teestube“ im 3. Obergeschoß: Sie bildet einen Treff- und Ruhepunkt vorzugsweise für Erwachsene.

Eine kleine Empore als Krabbelecke bietet besonders den kleinsten Besuchern die Möglichkeit, sich frei zu bewegen. In diesem Geschoß springt die Fassade um ca. 5 m zurück, eine gute Möglichkeit, die so entstehenden Flachdächer als Terrassen zu benutzen.

Ähnlich wie in der „Ideenwerkstatt“ geht es auch hier im 3. Obergeschoß um die aktive Auseinandersetzung mit Dingen. Unter dieser Leitidee entstand auch das Film- und Fotostudio mit Außenatelier, die Musikwerkstatt mit Tonstudio, die Palette und besonders die „Naturwerkstatt“ im Freien. Hier soll etwas über die Naturelemente des Lebens wie Sonne, Wind, Wasser und Erde vermittelt werden. Vermitteln heißt auch das Spiel mit diesen Medien. Hier liegt eine Chance, Kindern etwas über ihren Planeten Erde zu vermitteln, das sie möglicherweise veranlassen mag, mit ihrer Umwelt behutsamer umzugehen.

Plakate machen auf ein Puppenspiel im „Dachstudio“ aufmerksam. Das Dachstudio ist der einzige stützenfreie Raum und somit bestens für die Nutzung zum Theater geeignet. Die Bühne ist als Dreifachdrehbühne ausgebildet und schafft somit die Möglichkeit, mit verschiedenen Bühnenbildern zu arbeiten.

Um Entdeckungen ganz anderer Art geht es in der „Forschungsstation“. Hier soll mit den Naturelementen geforscht, experimentiert und gearbeitet werden - eine Ergänzung zur Naturwerkstatt. Ihren räumlichen Abschluß findet die Forschungsstation im „Turm“. Das Windrad ist Medium, um Windenergie aufzunehmen und in irgendeiner Form zu nutzen. Ähnliches kann mit Sonnenenergie und möglicherweise mit Wasser inszeniert werden. Mit dem Erkunden des Dachgeschosses endet unser Besuch, wir verlassen das Gebäude. Der Vorplatz dient als Erfahrungsgelände. Ein Erlebnispfad zur Entfaltung der Sinne „en miniature“ könnte sich von hier aus um das Gebäude schlängeln.



### **Hafenansicht**

Wir gehen vom Eingang schräg über den Vorplatz, wo wir den Schrauben-Schlepper „Heinrich“ in Augenschein nehmen, der als Attraktion zur Besichtigung hier angelegt hat. Von hier aus erscheint das Gebäude in ganz anderem Licht. Auf einmal entdecken wir wieder die „Grotte“, die sich hinter einer mächtigen Stützmauer versteckte. In einer fließenden Bewegung werden wir um das Gebäude geführt und sehen nun auch das „Sonnenprisma“ mit den innen liegenden Rampen, über die wir gerade noch gegangen sind. Wie ein Regenbogen verbindet es das Gelände mit dem Museum. Wir gehen einfach durch den Regenbogen und folgen der Hafenkante. Wir blicken in Höhe des alten Kranes zwischen Museum und Nachbargebäude. Hier befinden sich nüchterne Dinge: Die Ein- und Ausfahrt der Tiefgarage und die Anlieferung, die man sich wirklich nicht aus nächster Nähe betrachten muß.



### 3. Rezension

Auch hierzulande setzen sich seit geraumer Zeit Initiativgruppen für die Errichtung von Kindermuseen ein. An manchen Orten ist es gelungen, neben zeitlich begrenzten Installationen und Mitmach-Ausstellungen *hands-on-Museen* für Kinder zu etablieren und als Spiel- und Lernorte mit kontinuierlichem Angebot im kulturellen Spektrum zu verankern. Die Finanzierung solcher Vorhaben bildet erfahrungsgemäß die größte Hürde. Die Raumfrage stellt sich vorrangig als Überprüfung vorhandener Gebäude auf ihre Eignung zum vorübergehenden Gebrauch oder als Übernahme bestehender Gebäude für die angestrebte Nutzung dar. Die überwiegende Zahl amerikanischer Kindermuseen wurde nach diesem Muster in Ausstellungshallen, Fabrikgebäuden, Wohnhäusern, Lagerhallen oder Gebäudeteilen von Museen eingerichtet. Eine Typologie scheint es nicht zu geben, man richtet sich ein, findet sich zurecht. Wieweit der Ort die Nutzung im einzelnen prägt, fördert oder hindert, wurde bisher nicht näher untersucht. Die Frage, ob Kindermuseen eine eigene, andere Architektur angemessen ist, stellt sich vorrangig im Hinblick auf Neubauten, die speziell für diesen Zweck geschaffen werden. Sie spiegeln einerseits Architekturmoden wider, andererseits geben sie Architektinnen Gelegenheit, ihre bekannten Positionen am neuen Gegenstand darzulegen.

Vor diesem Hintergrund verdient die Entwurfsarbeit von *Dietmar Luckow: Kindermuseum Siebensinn. Methodisch entworfen, Essen (2. erweiterte Auflage) 1993* am Fachbereich 09 der GHS Essen, Lehrstuhl Prof. Ralph Johannes, große Aufmerksamkeit. Zwischen Projektplan (Februar 1989) und Erläuterungsbericht zum fertiggestellten Entwurf (September 1991) liegen zweieinhalb Jahre studentischer Arbeit. Diese wird belegt durch eine umfangreiche Vorarbeit bei der Materialsammlung zum inhaltlichen Gegenstand *Kindermuseum* und dessen vielfältigen Zielsetzungen, bei der Auswertung themenbezogener Literatur, durch Exkursionen und Protokolle der eigenen Anschauung und den Versuch, mit diesem Kompendium von Plan- und Datenmaterial eine verlässliche Basis zu schaffen. Dietmar Luckow begibt sich mutig und mit Begeisterung auf ein Terrain, dessen erschöpfende und umfassende Bearbeitung jeden Rahmen sprengen müßte, sich naturgemäß auch abschließender Darstellung entzieht.

Die Projektaufgabe lautet: *Auf einem angenommenen Grundstück in einer x-beliebigen Stadt ist ein Kindermuseum zu entwerfen.* Die Aufgabenstellung zielt auf einen idealtypischen Entwurf ab, auf eine Lösung von genereller Bedeutung. Damit setzt sich der Verfasser der Gefahr aus, „den Boden“ zu verlieren. Er verzichtet auf ein Grundstück, auf den jeweils einmaligen Ort, der Anlaß zu und Begründung für alle Architektur und für das Programm eines Kindermuseums unverzichtbar wäre. Die Standortbestimmung im weitesten Sinn, das Milieu, aus dem die Kinder kommen, die multi-kulturelle Großstadtsphäre oder eine ländliche Population werden sich als bestimmende Faktoren auf Konzeption und Raumangebot für ein Kindermuseum auswirken - gar nicht zu reden von den personellen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen, den investiven Mitteln und Folgekosten, die hier gänzlich unerwähnt bleiben. Die von dem kanadischen Beraterteam LORD angewandte Systematik bei der Erarbeitung von Programmen für Kindermuseen im Auftrag von Interessengruppen, die

Standortmerkmale, wirtschaftliche Aspekte, Finanzierung, Organisations- und Personalfragen usw. als wesentliche Einflußfaktoren für die Programmentwicklung herausstellt, war jedenfalls nicht bekannt. Da von einem Architekturstudenten nicht erwartet werden kann, daß er ein schlüssiges Gesamtkonzept, hinter dem sich eine hochkomplizierte Aufgabenstellung interdisziplinärer Zugänge verbirgt, *en passant* miterarbeitet, darf in Kauf genommen werden, daß der beschrittene Weg in eine Kinder-Wunderland-Welt führt, die viele Anregungen verspricht: zu Sinneserfahrung, Verzauberung und Erkenntnis, Selbsttätigkeit und Vergnügen.

Für die von Jürgen Zimmer beschriebene Erziehung zu *Kompetenz, Autonomie und Solidarität* kann das Kindermuseum zweifellos wertvolle Beiträge leisten. Allerdings gehört dazu die Schulung des Unterscheidungsvermögens, das Erkennen von Zusammenhängen und das Verfolgen von Ordnungen im Chaos der Phänomene. Dagegen scheint die von Luckow beschriebene inhaltliche Fülle auf ordnende Elemente eher zu verzichten und auf eine Flut zerstreuer und animierender Einzelereignisse zu setzen. Dies ist zwar auch bei realen Beispielen anzutreffen, gehört aber auch dort zu den Schwachpunkten, die kritisch zu hinterfragen wären. Jedenfalls ist der Zusammenhang zwischen einem *Schlaraffenland* von Angeboten und dem *Farbigkeitsbedarf* unserer Überflußgesellschaft nicht zu übersehen.

Das Ideen-Kompendium der Datenliste hat Dietmar Luckow durch schöne Skizzen zu Einzelsituationen angereichert, wie wir sie auch aus amerikanischen Publikationen kennen, etwa den *cookbooks* des Exploratoriums in San Francisco. Die assoziative Begriffsanalyse zur gewählten Thematik der *Sieben Sinne* ist zu einer inspirierenden Sammlung von Detailaspekten geraten und enthält viele wertvolle räumliche Anknüpfungspunkte und Hinweise auf haptische Qualitäten von Bau und Raum. Als ungeheure Fleißarbeit stellt sich die Nutzer-Funktions-Raum-Matrix dar, die - nach zahllosen Kriterien aufgelistet und nach objektspezifischen und objektgenerellen Funktionen unterschieden - Räume und Menschen zueinander in Beziehung setzt. (Angesichts der großen Bedeutung, die in der Diskussion der 70er Jahre zur Kindergartenreform den Wasch-/WC-Räumen beigemessen wurde, fällt hier auf, daß dieser Raumgruppe keinerlei *spezifische* Bedeutung zugeordnet wird - nicht einmal der Sensibilisierung des Geruchssinns.) Die systematische Sammlung schließt notwendig Daten aus dem Bauordnungsrecht, Normen und Vorschriften ein, und stellt endlich das Raumprogramm für ein Kindermuseum vor: mit 3.050 qm im Außenbereich und 5.400 qm Gesamtfläche, verteilt auf vier Geschosse eine stattliche, zweifellos wünschenswerte Größe.

Der zeitlich aufwendige Vorlauf, der durch die gewählte Methode zu inhaltlichen Wiederholungen und zu einer Zerstückelung der Betrachtungsweise zwingt, scheint abgekoppelt von der Gestaltentwicklung im Entwurfsprozeß, der sich als komplexe Integrationsleistung darstellt und alle Aspekte und Informationen gleichzeitig in Betracht ziehen muß. Als Gestaltidee schwebt dem Entwerfer eine begeh- und beispielbare Skulptur vor, eine räumliche Inszenierung auf der Basis elementarer Geometrie (Kreis, Quadrat, Dreieck) in Verbindung mit baulichen Elementen, die eine Verknüpfung von Innen- und Außenraum herstellen (Emporen, Balkone, Rampen, Treppen). Der endgültige Entwurf konzentriert sich in seinen dominierenden Raumgruppen auf Kreisformen, die durch unterschiedlich ausgebildete Zwischenglieder verbunden werden, so daß eine Vielzahl räumlicher Situationen entsteht. Angesichts der räumlichen Vieldeutigkeit wird die

Gefahr fehlender Orientierung bewußt in Kauf genommen bzw. intendiert, auf klare Wegführung und Raumfolge verzichtet. Der konstruktiven Durchbildung wurde leider wenig Aufmerksamkeit geschenkt; und auch für das äußere Erscheinungsbild hätte man sich eine intensive, sorgfältige Durcharbeitung gewünscht. Insbesondere aber wäre ein detailliert und exakt gebautes Modell eine Notwendigkeit, um damit den architektonischen Anspruch zu belegen und dem gewählten Thema Nachdruck zu verleihen. Enttäuschend ist, daß der Erläuterungsbericht ausschließlich zum Erlebnisbericht in Form eines fiktiven Rundganges gemacht wird, zum Gebäude, zu Konstruktion und Material hingegen keine konkreten Angaben folgen. Dieser Bereich der Überlegungen zur Umsetzung von Ideen in ein herstellbares, gebautes Ambiente kommt leider zu kurz. Einem Begriffswirrwarr gleich ist folgende Formulierung: „Der ‚Bücherwurm‘ schleicht aus dem Gebäude, bildet im Außenraum die ‚Blaue Grotte‘ und verschmilzt mit dem Erfahrungsgelände.“

Teilmodelle in größerem Maßstab, Materialcollagen, eine nähere Ausführung zum angesprochenen und interessanten Thema *Recycling* wären zur Anschauung ebenso notwendig wie zur Darstellung und Überprüfung von Innenraumbereichen, auch im Hinblick auf Licht und Farben. Die Arbeit an der Architektur für ein Kindermuseum müßte an dieser Stelle weitergeführt und vertieft werden.

Dietmar Luckow hat seine Arbeit zum Thema Kindermuseum konsequent mit seiner Arbeit *Umnutzung eines Getreidespeichers im Duisburger Innenhafen* fortgeführt.

Der eindeutige Ort, die strenge Vorgabe und die Kontrastelemente baulicher Ergänzungen versprechen ein reizvolles Ensemble. Vermutlich liegt in der Verschränkung von Geschichte und Gegenwart, die eine solche Umnutzung nahelegt, überaus wertvolles Potential. Die Begeisterung, mit der sich Dietmar Luckow dem Thema verschrieben hat, läßt erwarten und hoffen, daß er seine Recherche weiterführt und damit künftigen Realisierungen den Boden bereitet. Das breite Spektrum von Architekturformen neuer Kindermuseen, das von der introvertierten Architektur eines Tadao Ando bis zur Erzählfreude eines Frank Gehry reicht, führt uns vor Augen, wie vielfältig das Spiel mit diesem unerschöpflichen Thema sein kann.