

DAS KONZEPT

Mit dem Haus „Haus Bastian“ erhalten die Staatlichen Museen zu Berlin die Möglichkeit ihre kulturelle Vermittlung ganz neu auszurichten.

Das Haus Bastian ist ein Ort für ein breites Publikum: Schüler*innen und Studierende, Kinder und Familien, Jugendliche und Erwachsene finden hier in zentraler Lage nicht nur einen idealen Startpunkt, um in alle 15 Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin auszuschwärmen, sie haben hier auch die Möglichkeit, ihre Beobachtungen, Erfahrungen und Fragestellungen in kreativer Form nachzubereiten, zu erweitern und zu diskutieren. Neben großen regionalen wie überregionalen Bildungsprojekten, die künftig hier umgesetzt werden, bietet das Haus Bastian ein Forum, um über aktuelle und zukunftsweisende Fragestellungen der Bildungsarbeit wie gesellschaftliche Teilhabe, Inklusive oder politische Bildung zu verhandeln.

DAS HAUS

„Haus Bastian“ ist als privates Galeriehaus von dem Architekten David Chipperfield direkt gegenüber der Museumsinsel für den Kunstsammler Heiner Bastian geplant und 2008 eröffnet worden.

Bildungs- und Vermittlungsarbeit benötigt Räume, die unterschiedlichen Bedürfnissen, Aktions- und Sozialformen gerecht werden. In diesem Verständnis hat raumlaborberlin die ehemaligen Galerieräume im Haus Bastian in Lern-, Erlebnis-, Kommunikations- und Aktionsräume umgestaltet.

raumlaborberlins Konzept umfasst einen Kanon für situative Erzählungen in vier Spielarten: In jedem der vier Geschosse setzt sich das Raumkonzept aus den thematischen Bausteinen *DISPLAY*, *ARENA*, *WUNDERBOX* und *TISCHEXPERIMENTE* zusammen. Je nach Geschoss ist der Schwerpunkt unterschiedlich ausgeprägt.

Dabei sind die Funktionen ganz bewusst in diesen vier großen Raumelementen zusammengefasst. Zum einen um an die Klarheit des Raumes anzuknüpfen und zum anderen, weil nur so eine große Flexibilität in der Raumnutzung wirklich möglich ist.

ERDGESCHOSS/ ÖFFENTLICHER RAUM, DISPLAY, THINK TANK

Das Erdgeschoß ist Display zur Stadt und Denk- und Kommunikationsraum für das ganze Haus. Hier werden Ideen gedacht und verhandelt, Themen gesetzt und hinterfragt, Ideale sich gegenübergestellt und der Prozess sichtbar gemacht. Hier präsentiert sich das Haus und es wird ein öffentlicher Raum geschaffen.

Als Gegenüber zum Stadtfenster gibt es die *ARENA*: hier wird verhandelt, kommuniziert und / oder auch präsentiert. Das Raumelement Arena kann sich als

Kommunikationsort in Szene setzen.

Als atmosphärische Aufladung und gleichzeitig als universelles Ordnungssystem erhält jeder Raum ein großes, dreidimensionales *DISPLAY*. Es ist ein Mischtyp aus einem großen Atelierregal, in das alles hineinpasst vom Gipsabguss bis hin zur Materialkiste, und einer Ausstellungsfläche, in welcher man thematische Reihen und Schwerpunkte für den Raum sichtbar machen kann. Hier wird das aktuelle Thema angezeigt und visualisiert.

Das große Raster und die hochwertige Ausbildung geben dem Display dabei eine feste Grundstruktur, sodass jede variable Anordnung sich zu einem großen Bild verdichtet.

Die *WUNDERBOX* klappt sich als „Folie“ und Ausprägung des jeweiligen Geschosses in den Raum auf. Sie besteht aus einem Stahlgestell mit Klappmechanismen, das durch verschiedene Volumen aus Multiplexsperrholz ergänzt wird. Hier im Erdgeschoss kann sie Kaffeetresen, Buchausgabe, oder auch Raumtrenner sein.

Die handwerklichen Arbeitssituationen und gemeinsamen Lernstationen bauen sich als *TISCHEXPERIMENT* zusammen.

1. OBERGESCHOSS / WORKSHOP UND PANORAMA

Im ersten Obergeschoß liegt der Schwerpunkt auf der Werkstattarbeit, das große *DISPLAY* ist hier rückwärtig angeordnet, Programm für den Raum und direkter Blickfang, wenn man den Raum betritt. Darunter befinden sich die „Parkplätze“ für Materialcontainer und andere mobile Elemente.

Die *WUNDERBOX* wird als Stauraum für Werkzeuge genutzt, welche für die handwerkliche Projektarbeit gebraucht werden. Aufgeklappt dient der Werkzeugschrank dem gesamten Raumzusammenhang. Für große Gruppen können zwei getrennte Raumsituationen etabliert werden, bei welchen die *WUNDERBOX* in der Mitte steht.

Die *TISCHEXPERIMENTE* werden zu zwei Gruppen bzw. Einzelarbeitssituationen aufstellt und können entsprechend variiert werden.

Softe Sitzelemente dienen Pausensituationen und informellen Gesprächen.

Im Panoramaraum haben die Besuchenden von der *ARENA* aus einen wunderschönen Ausblick direkt auf die Museumsinsel. Der Raum eignet sich auch für kleinere Vorträge.

2. OBERGESCHOSS / WORKSHOP UND DIGITALES

Das zweite Geschoss unterscheidet sich im Workshopraum durch einen digitalen

Schwerpunkt, die WUNDERBOX könnte Dunkelkammer, Soundstudio, Bühne oder ähnliches sein. Wichtig ist hier die Verbindung zum Medienlab, sodass ein Zusammenwirken der beiden Raumteile Synergien freisetzt. Insgesamt wird auch hier der Raumeindruck durch das große Werkstattdisplay geprägt. Das Display kann räumlich als große horizontale Entsprechung zu den vertikalen Klappläden gelesen werden. Es integriert sich in den Raum und schreibt eine Nutzungserweiterung ein.

3. OBERGESCHOSS / ZENTRUM FÜR KULTURELLE BILDUNG

Das oberste Geschoss ist dem übergeordneten Diskurs gewidmet, Kommunikationsformen treten in den Vordergrund, die Werkstattelemente ordnen sich unter. Die Wunderbox kann hier als runder Kommunikationsort ausgebildet werden. Entlang der großen Wand können verschiedene Tafeln/Projektionsflächen angeordnet werden.