

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen

Herausgeber: Bund Schweizer Architekten

Band: 107 (2020)

Heft: 11: Museum und Stadt : offene Orte der Kultur

Artikel: Museum als Stadtquartier : M9 - Museum des 20. Jahrhunderts in Mestre von Sauerbruch Hutton

Autor: Vitali, Paolo

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-954731>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 25.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Museum als Stadtquartier

Das Aufsplitten in zwei Gebäude schafft eine Passage durch den Stadtblock.

M9 – Museum des 20. Jahrhunderts in Mestre von Sauerbruch Hutton

Mit der Verteilung des Raumprogramms auf zwei Gebäude liess sich das neue Museum in die alte Stadtstruktur von Mestre einflechten. Form und Farbe reagieren auf ihr Umfeld und zeigen die vitalisierende Wirkung des Stadtumbaus.

Paolo Vitali
Jan Bitter (Bilder)

Mestre war immer schon der sprichwörtliche Gegensatz zu Venedig, seine kleinere Schwester: hart und wenig raffiniert. Gross geworden im Schatten der Serenissima, wuchs Mestre zum Vorposten der Industrie heran. Hier fand Venedigs Moderne statt, während die Inselstadt chronisch im Sterben lag. Lange Zeit unverstanden, ein unbeachtetes Anhängsel der Insel, wurde Mestre im 20. Jahrhundert zum Epizentrum eines radikalen Wandels und dramatischer Ereignisse. Es zahlte dafür einen hohen Preis.

Inzwischen ist Mestre zum rettenden Hafen für Venezianer auf der Flucht vor dem erstickenden Tourismus geworden und sucht nach einer (neuen) Identität. Mestre ist ein dynamisch wachsendes Agglomerat mit vielen Gegensätzen: Für die Entwickler bot Mestre den idealen Kontext für ein Museum mit dem Anspruch, ein Zentrum kultureller Produktion und ein lebendiges Labor zu werden.

Eine intellektuelle Utopie

Das M9 sollte aber nicht nur ein innovatives Museum des 20. Jahrhunderts werden, es ist zugleich der Schlüssel einer umfassenden städtebaulichen

Strategie, eher ehrgeizige intellektuelle Utopie als ein Stadterneuerungsprogramm, sein Image als «Wissensfabrik» mehr Metapher als greifbare Architektur.

Die Operation M9 wurde 2007 am grünen Tisch geboren, um Mestre eine «herausragende kulturelle Bedeutung» zuzuerkennen. Die Rede war von einem «innovativen Modell der Stadterneuerung, das Architekturqualität und ein noch nie dagewesenes Kulturprojekt von nationaler Bedeutung zusammen schweissst». Es sollte einen Wandel in der Stadt auslösen und zugleich die (schon immer problematischen) Beziehungen zwischen Venedig und der *Terra ferma* neu definieren.

Neue Kulturinstitutionen als regionalpolitische Impulsgeber sind zahlreich, auch in Italien: Oft wird die Architektur dann mit übersteigerten Erwartungen überfrachtet oder aber zum Marketinginstrument degradiert. Dabei gerät ihr eigentlicher Auftrag, nämlich Raum zu gestalten, ins Hintertreffen.

Der Hauptakteur hinter dem Museum, die Fondazione di Venezia, ist eine privatrechtliche Stiftung, wenn auch mit institutionellem Auftreten. Kühn ist ihr Anspruch, in einem geteilten und engstirnigen Land wie Italien als massgebliche Institution aufzutreten, die in der Lage ist, eine gemeinsame kollektive Erinnerung an das 20. Jahrhundert zu erzählen.

Die eigentliche Stossrichtung des Projekts bezeugen jedoch die Worte des Präsidenten der Fondazione di Venezia, Giuliano Segre bei der Präsentation einer Publikation zum Projekt an der Biennale 2014: «Mit diesem kleinen Ziegelstein, nicht aus Lehm, sondern aus Papier, zeigt die Fondazione di Venezia, dass dieses Unternehmen seine Erfüllung letztlich nicht allein in einer architektonischen Struktur oder in einem gewagten städtebaulichen Entwurf findet, sondern in einem komplexen und vielschichtigen Forschungslabor.»¹

Die hohen Ambitionen

Durch den doppelten Anspruch, als Museum ohne Sammlungsobjekte das Immaterielle auszustellen und zugleich die materielle Realität vor Ort, den Museumsbezirk, neu zu definieren, kommt das ganze Unternehmen in eine Schieflage. Das Narrativ oszilliert zwischen Materiellem und Immateriellem und zwischen Behälter und Inhalt. Die Architektur risikiert dabei, entweder von der Verantwortung, als alleiniger Protagonist für den guten Ausgang des Unternehmens gerade stehen zu müssen, erdrückt zu

1 Giuliano Segre, Vorwort, in: *M9 Transforming the City*, Marsilio, Venezia, 2014, S. 7.

2 Matthias Sauerbruch, Luisa Hutton, *Distretto museale M9: concetti architettonici e urbani*, in: *M9 museo del 900*, Marsilio, Venezia, 2018, S. 49.

3 Jürgen Tietz, *Interazioni. Città e architettura nell'opera di Sauerbruch Hutton*, in *M9 Transforming the City*, Marsilio, Venezia, 2014, S. 55.

4 Jürgen Tietz, S. 51.

5 Jürgen Tietz, S. 55.

werden oder zum reinen Anhängsel einer Sache zu werden, die an anderer Stelle entschieden wird. Unter diesen schwierigen Voraussetzungen fanden Sauerbruch Hutton im Wettbewerb eine Strategie, welche die Autonomie der Form mit der sozialen Dimension in Einklang bringt, im Bewusstsein, dass die Architektur durch ihre Nutzung lebt, wie sie es nennen.² Sie folgen der Idee der Stadtlandschaft, in der die Bauten zwar «spezielle, eigenständige Einheiten» sind, die sich aber «durch starke urbane Qualitäten auszeichnen und die Erzählung der Umgebung weiterführen».³

Das Museum in der Stadt

Das Museum liegt so problematisch wie auch strategisch günstig: ein Hektar Fläche in direkter Nachbarschaft zum Zentrum, auf der zwei seit langem leerstehende Gebäudekomplexe stehen, die ehemalige Matter-Kaserne und der Convento delle Grazie. Die Architekten binden dieses Areal in die Stadt ein und integrieren Bestands- und Neubauten. In einer Zeit, die Gesten, Ikonen und Hyper-Sichtbarkeit gewohnt ist, spielen Sauerbruch Hutton die Karte der leisen Töne, bedienen sich einer quasi mittelalterlichen Raumstruktur, setzen auf Nähe und eine schrittweise Entdeckung des Areals. Trotz der bunten Farben ist der Komplex das Gegenteil einer *Landmark*. Entlang der Seitengassen zeigt er sich fast nüchtern und offenbart sich schliesslich langsam, ganz ohne Arroganz, am Ende einer suggestiven Sequenz städtischer Innenräume. Die Aufmerksamkeit für das Umfeld ist Ergebnis eines interpretativen Ansatzes: der Kontext wird sprachlich-rezeptiv gelesen (chromatische Abstimmung der Verkleidung / Farbpalette der Umgebung), vor allem aber relational erschlossen (Dialektik der Materialien – bunte Keramik / Beton – um den Fremdkörper-Effekt abzuschwächen und den Massstab des Gebäudes anzupassen / räumliche Durchlässigkeit Innen-Aussen).

Der öffentliche Raum als Rückgrat

Die Dichte und Verteilung der einzelnen Elemente der polychromen Verkleidung – in der typischen Handschrift des Büros – erzeugt einen Effekt der Entmaterialisierung und Destabilisierung, der die skulptural auskragenden und rückspringenden Sichtbetonmassen kontrastiert und eine gewollte, raffinierte Ambiguität zwischen Zwei- und Dreidimensi-

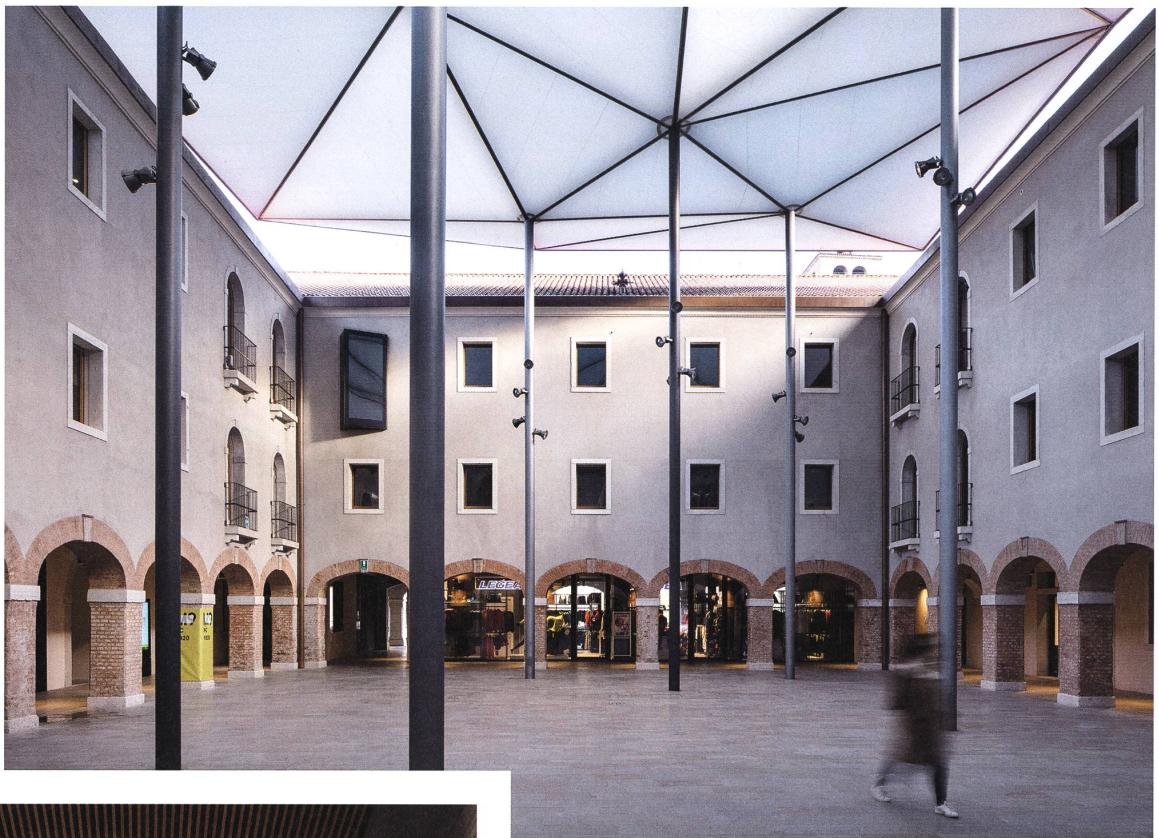
onalität, zwischen Oberfläche und Volumen erzeugt, dabei aber die Gefahr einer Banalisierung der Oberfläche zur Dekoration zu vermeiden weiss. Eingangssituationen, Vor- und Rücksprünge sowie Oberlichter erlangen eine eigene Identität und werden zu Elementen der Vermittlung zwischen dem Innen und dem Außen eines Baus, der zu atmen scheint: Er nimmt die Stadt auf und erstreckt sich in sie hinein.

Die Entscheidung, das Raumprogramm des Neubaus aufzusplitten, um es besser in den bestehenden Kontext einzufügen, unterschied das Siegerprojekt von allen anderen Beiträgen. Deren Umsetzung ist das Ergebnis einer Serie von städtebaulichen Anpassungen, die den öffentlichen Raum entlang einer Diagonalen lagern und so strukturieren, dass die Durchlässigkeit betont wird. Die Suche nach einem fliessenden Raum bestimmt auch die Anordnung der Funktionen, die eine Durchdringung von öffentlichem Raum und Gebäudeinnerem ermöglicht.

Kontextuell und expressiv

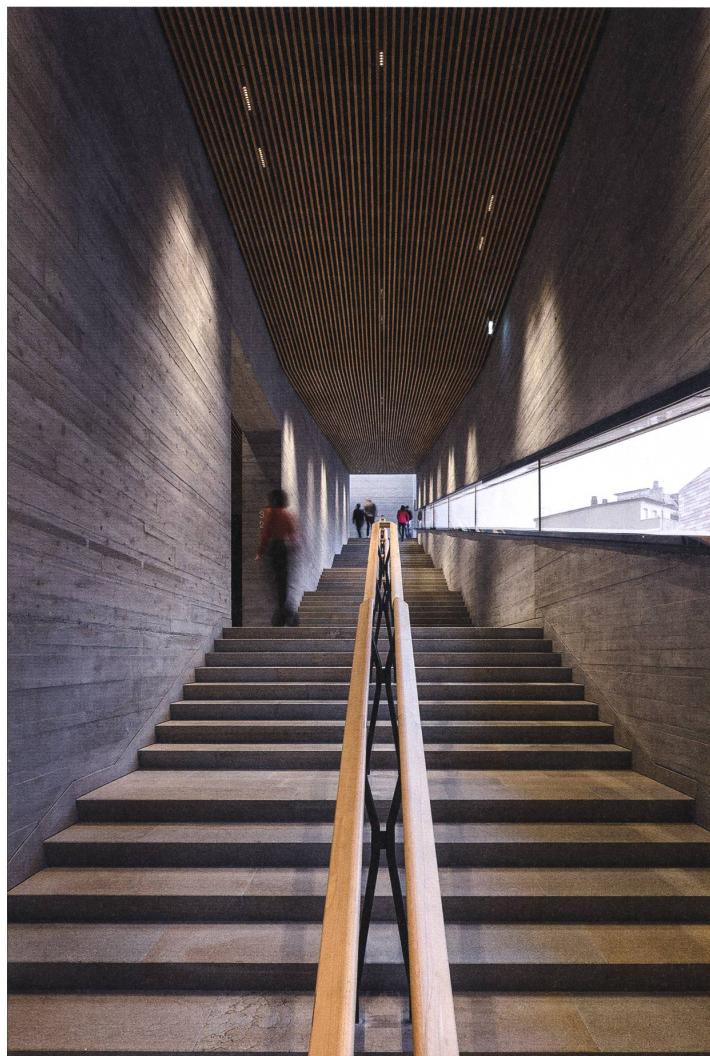
Der Neubau des M9 ist in zwei Volumen gegliedert (Verwaltung und Shop getrennt von den Ausstellungsräumen und dem Bistro), die sich auf eine Weise in das historische urbane Gefüge einpassen, die dem städtebaulichen Grundsatz des Büros folgen – «nimm das, was gegeben ist, und arbeite damit»:⁴ Es ist ein Dialog mit der Vergangenheit, der auf räumlichen Beziehungen, nicht auf der Form beruht. Dieser Ansatz der Stadterneuerung verweigert sich formalen und typologischen Vereinfachungen wie dem Reduktionismus einer «Kritischen Rekonstruktion» oder der Diktatur des Blockrands im Bewusstsein «der Diversität der Stadt, die sich im städtischen Raum niederschlägt und die Vielfalt der Nutzungen und Bewohner widerspiegelt».⁵

Die Wahl der Materialien und ihr strategischer Einsatz definieren klar die Hierarchie der Räume und unterstreichen den sinnlichen Charakter der Museumsarchitektur, indem sie ihre Oberflächen zum Träger und Reflektor des Tageslichts machen. Bodenbeläge, Verkleidungen und Zwischendecken tragen dazu bei, die Gliederung des Raums zu verdeutlichen. Der Stein – der sich ohne Unterbrechung vom Außenbereich durch die gesamten Ausstellungsräume des Erdgeschosses erstreckt – steht für die Durchlässigkeit des Ortes und seine Zugehörigkeit zum öffentlichen Raum; die polychrome Verkleidung, die auf den abgeschrägten Volumina eine



Die Renovation und die Überdachung des Innenhofs im alten Convento delle Grazie lässt Besucher durch das gesamte Stadtquartier flanieren.

Auf der gestreckten Kaskadentreppen bleibt der Blick auf die neue stadträumliche Komposition selbst im Inneren des Museums präsent.





M9 Museumsquartier, Venedig-Mestre
Via Pascoli 11, 30171 Mestre (I)

Bauherrschaft

Polymnia Venezia (Fondazione di Venezia)

Bauaufgabe

Museumsneubau mit Mediathek und Auditorium sowie Umnutzung von Bestandsgebäuden zu Büros, Konferenzzentrum, Einzelhandel,

Gastronomie

Architektur

Sauerbruch Hutton, Berlin; Matthias Sauerbruch, Louisa Hutton, Juan Lucas Young; Projektleitung: Bettina Magistretti; Projektteam: David Wegener, Carlos Alarcón Allen, Sibylle Bornefeld, Marc Broquetas Maduell, Giuseppe Castellaneta, Stefan Fuhlrott, Costanza Governale, Stephanie Heese, Philipp Hesse, Anna Hollstein, Rémi Jalade, Jonathan Janssens, Isabelle McKinnon, Emanuela Mendes, Francesca Poloni, Gonzalo Portabella, Tanja Reiche-Hoppe, Nora Steinhöfel, Francesco Tonnarelli, Jörg Albeke

Kontaktarchitekt

SCE Project, Mailand

Fachplanung

Tragwerk: SCE Project, Mailand

Haustechnik: Tomaselli Engineering, Fontanafredda; Hospital Engineering Group, Pordenone

Elektroplanung: Studio Tecnico Giorgio

Destefani, Sesto San Giovanni

Energiekonzept: Ambiente, Italia, Mailand

Brandschutz: GAE Engineering, Turin

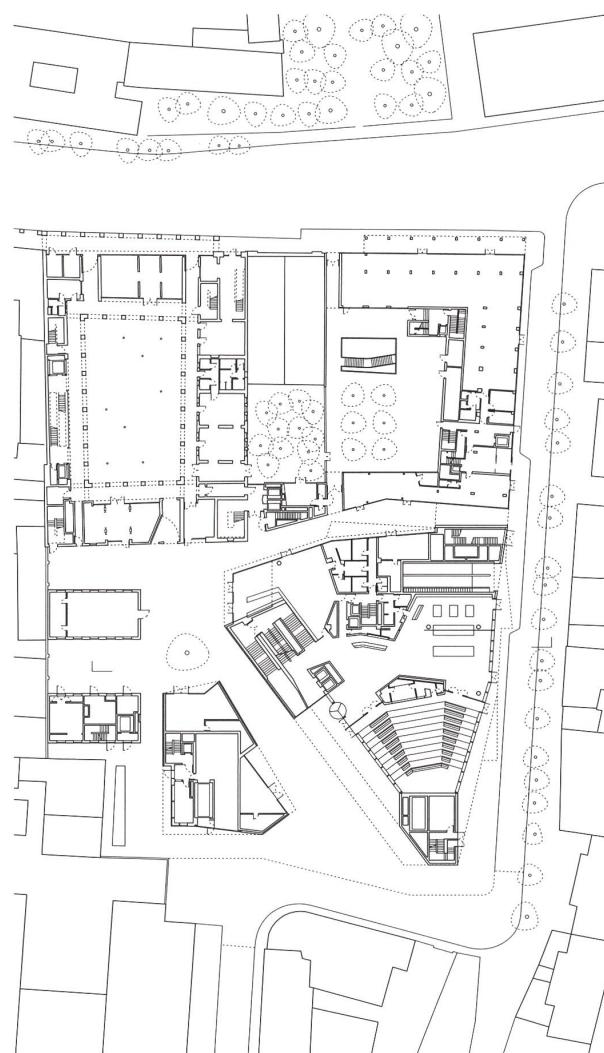
Geschossfläche

25 600 m²

Chronologie

Wettbewerb: 2010

Bauzeit: 2014–18

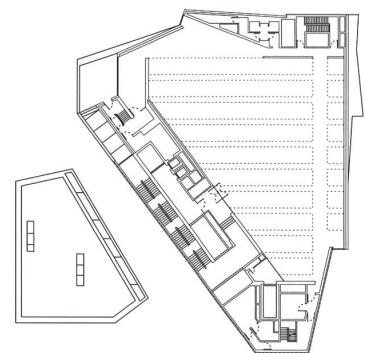


Erdgeschoss

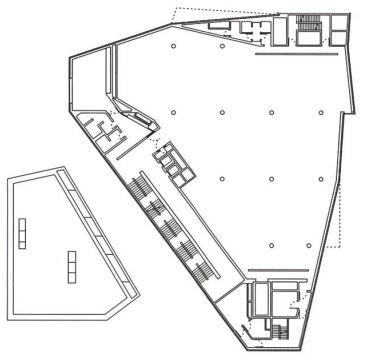
0 20



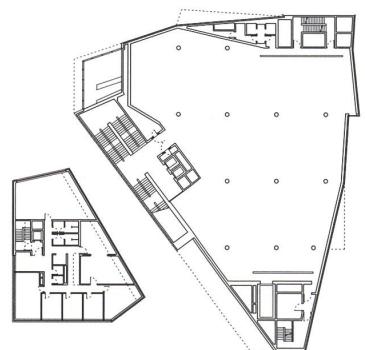
Querschnitt



3. Obergeschoss



2. Obergeschoss



1. Obergeschoss

destabilisierende, atektonische und spielerische Wirkung entfaltet, zelebriert das Soziale; der Sichtbeton – der durch die Abdrücke der Schalungsbretter einen weicheren Charakter erhält –, betont die Fluidität der Innenräume; das Holz, das als Materialisierung der Deckenpaneele überall Anwendung findet, schafft eine fast schon häusliche Atmosphäre.

Präzise Hülle für ein wenig präzises Konzept

Die Art des Ausstellungsprogramms – ein Museum ohne Exponate – verlangt nach neutralen Ausstellungsräumen (*black box, white box*), das Ausstellungserlebnis ist an die multimedialen Installationen delegiert. Die Aufgabe der Architekten liegt darin, eine Art Kontrapunkt zu schaffen, um aus Räumen wie der Erschliessung sinnlich spürbare Orte zu machen, an denen eine Dimension der Wahrnehmung zum Tragen kommt, die an das Konkrete, das Tageslicht, die Haptik gebunden ist. Davon zeugen der Sichtbeton der Wände mit dem Abdruck der Schalungsbretter, das Holz des Handlaufs am grossen Treppenaufgang, dessen extravagantes Profil an Werke von Alvar Aalto erinnert, der Lichteinfall und die Oberlichter mit ihren verschiedenen Formen, der Bodenbelag sowie die Verkleidung mit ihrer Farbpalette.

Die Leistung Sauerbruch Huttons besteht darin, nicht ideologisch zu sein, dem kulturellen Auftrag keinen absoluten Wert beizumessen, die Besonderheit des Ortes zu durchdringen und sich nicht vom Umfang der Problematiken einschüchtern zu lassen: Zu diesen gehören die geografische Besonderheit der Lage auf dem Festland von Venedig und der konzeptuelle Ansatz, der offen lässt, ob die Idee oder das Gebäude den Vorrang besitzt. Nicht zuletzt erhielt die Architektur eine klar umrissene Rolle: massstäblich bleiben, Identität verleihen, Urbanität schaffen. —

Paolo Vitali (1971) ist Architekt, Publizist und Forscher. Er lebt und arbeitet in Bergamo und ist seit 2012 Dozent am Polytechnikum Mailand.

Aus dem Italienischen von *Dorothea Deschermeier*

Résumé

Le musée comme quartier urbain

Le Musée du 20ème siècle M9 à Mestre de Sauerbruch Hutton

Dans un pays aussi morcelé et étriqué que l'Italie, il faut être téméraire pour se poser comme l'institution de référence à même de raconter une mémoire commune et collective du 20ème siècle. C'est le programme du nouveau musée qui se passe de collection et mise tout sur des installations multmédia. Le lieu choisi sur la terre ferme, en face de Venise, convient bien, marqué qu'il est par la transformation de la région urbaine depuis l'époque moderne et par le tourisme de masse persistant. La stratégie de Sauerbruch Hutton était d'ouvrir le bloc avec une répartition du programme spatial sur deux bâtiments, de le rendre perméable et de l'imbriquer dans son environnement. Le résultat est le contraire d'un landmark. Couplé avec l'assainissement du cloître de l'ancien couvent, on a pu revitaliser le carré de bloc resté longtemps vide. Des couleurs et des formes sensuelles aident à activer le bâti et confèrent une nouvelle identité au lieu, une évidence quand on sait que l'architecture ne vit que par son utilisation.

Summary

Museum as Urban Quarter M9 Museum of the 20th Century in Mestre by Sauerbruch Hutton

In a country as divided and narrow-minded as Italy aiming to make a public impact as an important institution capable of recounting a joint collective memory of the 20th century is an ambitious goal. But this is the program of the new museum, which has no collection and instead relies entirely on multi-media installations. In contrast the location on the mainland opposite Venice, marked by the changes in this urban region since the advent of modernism and by unceasing mass tourism, is very suitable. Sauerbruch Hutton based their strategy on distributing the spaces called for in the brief among two buildings as a way of opening the block, making it permeable and weaving it together with its surroundings. As a result, what they have created is the opposite of a landmark. As well as renovating the old monastery courtyard the block, which had stood empty for so long, was revitalised. Sensual colours and forms help to activate the existing buildings and give the place a new identity, based on the awareness that architecture lives only through being used.