

M9 in Mestre

Die italienische
Stadt rekon-
struiert ihre Mitte



Kleines und großes Rot am
Eingang in den Museums-
komplex
Foto: Alessandra Chemollo

Acht mühsame Jahre hat es in Mestre gedauert, um vom Wettbewerb zum realisierten Bau zu kommen. Die „hässlichste Stadt Italiens“, die seit der Nachkriegszeit alle möglichen Funktionen für ihre schöne Schwester Venedig übernommen hat – Produktionsort, billige Wohnstatt, Hafenanlage und Müllhalde – nimmt ihre Gestaltung wieder selbst in die Hand. Am 1. Dezember wurde das neue Museum für die Geschichte des 20. Jahrhunderts in Verlängerung der zentralen Piazza Ferretto eröffnet. Gebaut wurde es von den Berliner Architekten Sauerbruch Hutton.

Eine neue Zeichnung mit abgehobenen Dächern zeigt, wie die Verbindungen kreuz und quer durch das neue Stadtquartier verlaufen. Historische Gebäude und neue Museumsbauten sind nicht zu unterscheiden.
Abb.: Sauerbruch Hutton



Eine Auskragung in der Fassade markiert den Eingang zum Museum. Im spitzen Eck liegt der Vortragssaal.

Venedig bekommt ein bravouröses Gegenüber

Venedig stirbt, heißt es. Venedig ist längst gestorben, müsste es heißen. Denn die Lagunenstadt ist seit Jahren keine dauerhaft bewohnte Stadt mehr. Es gibt 30 Millionen Touristen im Jahr, aber nur noch 54.000 Einwohner, Tendenz weiter fallend. Andererseits: Venedig ist weltweit der größte architektonische Freiluftzoo, in den Unmengen globales Geld gepumpt werden, ein Showroom auch für die Hunderte Millionen schweren Unternehmungen von François Pinault und Leonid Mikhelson, die in den Palazzi am Canal Grande Touristen ihre Kunstsammlungen unter die Nase halten, deren Wert sich anschließend vervielfacht. Venedig ist das schönste Eins-zu-eins-Museum der Welt, so lange tagsüber Museen, Paläste und Kirchen geöffnet sind, und bei Nacht immerhin noch die

eindrucksvollste Sammlung schlechter und teurer Restaurants, die man sich vorstellen kann.

Hinterhof Mestre

Venedig könnte all das nicht sein, gäbe es nicht Mestre. Die Stadt auf dem Festland, die Verwaltungstechnisch mit Venedig eine Einheit bildet, ist mit dem Hafen von Marghera Teil einer der größten Industrieregionen Europas. Sie ist seit der Nachkriegszeit der ausgelagerte Standort, an dem Venedig all das stattfinden lässt, was eine Stadt notwendigerweise braucht: industrielle Produktion und bezahlbaren Wohnraum. Mestre ist das Aschenputtel auf dem Festland und, mehr noch – so heißt es jedenfalls – die „hässlichste Stadt Italiens“. Als der Journalist des Cor-

riere della Sera, Aldo Cazzullo, 2012 ein Buch über die Renaissance italienischer Städte schrieb, ließ er an den Verschönerungsbemühungen Mestres kein gutes Haar: „Sie haben aus der Piazza Ferretto eine Fußgängerzone gemacht, kleine Wäldchen in der Peripherie gepflanzt, die Müllhalde von San Giuliano in einen Park verwandelt, das M9 konzipiert, ein Museum der Zukunft.“ All diese Anstrengungen werden „niemals ausreichen, um aus Mestre eine schöne Stadt zu machen“.

Mestres schlechter Ruf führt zurück in die Nachkriegszeit und eine jahrzehntelange chaotische Entwicklung. Die Stadt wuchs in wenigen Jahren planlos auf 220.000 Bewohner. Dann ging es Anfang der 70er Jahre mit der Ölkrise auch der Chemieindustrie schlecht, Mestre wurde zur Shrinking City, verlor 20 Prozent seiner Bewoh-

Wenn jetzt mit dem M9 keine Ikone, sondern ein Museumskomplex, der Verbindungen schafft, zum Aushängeschild avanciert, dann hat Mestre mit Hilfe eines Wettbewerbs eine veritable Schlacht gewonnen.



Alles eine Frage der Zusammensetzung: Die Keramikfassade des größeren Museumsbaus ist etwas heller, die Fassade des kleineren Verwaltungsbaus etwas dunkler – sie hat in der Verteilung mehr kräftige Rottöne.



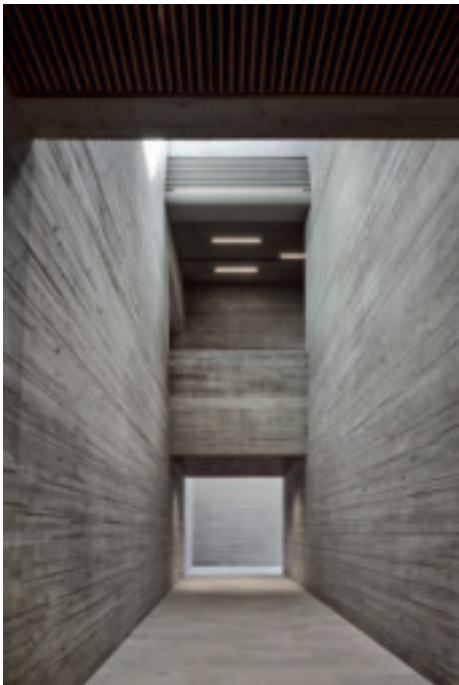
ner, und in die leerstehenden Wohnbauten zogen gestrandete Migranten. Heute, so scheint es, hat sich das Blatt wieder gedreht, Mestre ist im Aufwind. Das mag mit den exorbitanten Hotelpreisen in Venedig zusammenhängen. Selbst das Aschenputtel Mestre rückt jetzt in den Blickpunkt der Investments der Hotelökonomie. Der Hotelboom springt ins Auge, sobald ich an einem Wintermorgen den Bahnhof von Mestre hinter mir lasse. Ich mache mich quer durch die Stadt auf den Weg zum neuen kulturellen Aushängeschild M9, dem Museum der Geschichte des 20. Jahrhunderts. In der Nachbarschaft des Bahnhofs wird überall gebaut, die Bauschilder zeigen ein großes Hotel nach dem anderen. Der in Wien ansässige Immobilienentwickler MTK baut hier gleich vier auf einen Schlag. Die Präsi-

dentin der Venezianischen Architektenkammer Anna Buzzacchi hat jüngst in einem offenen Brief davor gewarnt, dass 10.000 genehmigte Hotelbetten die eh schon geschundene Stadt durch monofunktionale Nutzung weiter zerstören. Kurz hinter dem Bahnhof bricht allerdings die Vision einer Hoteltown Mestre schnell wieder in sich zusammen. Je mehr ich mich dem neuen Museum nähere, desto zerfahrener, fragmentierter, aber auch abwechslungsreicher wird die Stadtstruktur – ein Mix aus maroder historischer Innenstadt, neuen Radwegen, einer teilweisen Sanierung entlang der Einkaufszonen und Bürobauten der 60er- und 70er-Jahre, die als versprengte Großformen plötzlich die Richtung blockieren. Als ich schließlich das neue Museum erreiche, habe ich die eindrucksvolle Fotocollage

Architekten
Sauerbruch Hutton, Berlin; Matthias Sauerbruch, Louisa Hutton, Juan Lucas Young
Projektleitung
Bettina Magistretti
Mitarbeiter
David Wegener, Carlos Alarcón Allen, Sibylle Bornefeld, Marc Broquetas Maduell, Giuseppe Castellanea, 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
Tragwerksplanung
SCE Project, Mailand
Haustechnik
Tomaselli Engineering, Fontanafredda; Hospital Engineering Group, Pordenone; Studio Tecnico Giorgio Destefani, Sesto San Giovanni
Energiekonzept
Ambiente Italia, Mailand
Elektroplanung
Studio Tecnico Giorgio Destefani, Sesto San Giovanni
Brandschutz
GAE Engineering S.r.l., Turin
Bauherr
Polymnia Venezia S.r.l., Venedig
Standort
Via Pascoli 11, 30171 Mestre
Hersteller
Keramikfassade NBK Keramik, Emmerich am Rhein Holzbau Pollmeier Massivholz, Creuzburg



Eine große Treppe erstreckt sich über die gesamte Westfassade und erschließt alle Geschosse. Schwerpunkte des neuen Museums sind die Industrie-, Sozial- und Stadtbaugeschichte des 20. Jahrhunderts. Auch die demographische Entwicklung Italiens und die Migration werden beleuchtet.



Der von Sheds belichtete Ausstellungssaal im obersten Geschoss reicht über die ganze Länge.



direkt vor Augen (Seite 62), mit der Sauerbruch Hutton 2010 den eingeladenen Wettbewerb gewonnen hatten – zwei in verschiedenen Rottönen gefleckte, hingestreckte Raumkeile liegen da vor mir, die wie Comicfiguren in die Umgebung blinzeln und in ihren Zwischenräumen jede Menge öffentlichen Raum zur Verfügung stellen.

Wettbewerbsautorität

Der Wettbewerb für das neue Museum wurde von Francesco Dal Co, dem Hochschullehrer, Manager und Direktor von Casabella exzellent organisiert, und es war unter anderem die Autorität des Wettbewerbsergebnisses, die dem Projekt schließlich über die Hürden half, als es mehrere Male auf der Kippe stand. Die Entwurfsidee von Sauerbruch Hutton war so einfach wie überzeugend: „Wir zerlegten das Programm in zwei Teile und führten durch das Gelände einen öffentlichen Weg, den es vorher nicht gab“, so Louisa Hutton bei der Besichtigung. Sauerbruch Hutton haben seit dem GSW-Hochhaus in Berlin-Kreuzberg eine fast 30-jährige Entwurfserfahrung im Umgang mit heiklen Bruchstellen der Stadtgeschichte, mit der Frage, wie sich weiterbauen lässt, wenn wie in einem Steinbruch verschiedene Zeitschichten aufeinanderprallen. In Mestre zielte ihr Entwurf auf ein neues öffentliches Achsensystem, in dem sich die rotgesprenkelten Neubauten und die historischen Bauten so miteinander verbinden, dass sogar bröseln-

de Ziegelmauern und sperrige 60er-Jahre-Bauten zu kommunizierenden Röhren werden. Ein solches Aufgreifen der städtischen Raumbeziehungen haben die fünf Konkurrenten des Wettbewerbs – Massimo Carmassi, David Chipperfield, Pierre-Louis Faloci, Luis Mansilla & Emilio Tuñón und Eduardo Souto de Moura – damals alle nicht hinbekommen, als sie entweder voll auf die solitäre Wucht oder ganz auf die filigrane Besonderheit der neuen Museumsbauten setzten (Bauwelt 36.2010).

Flexibles Museumskonzept

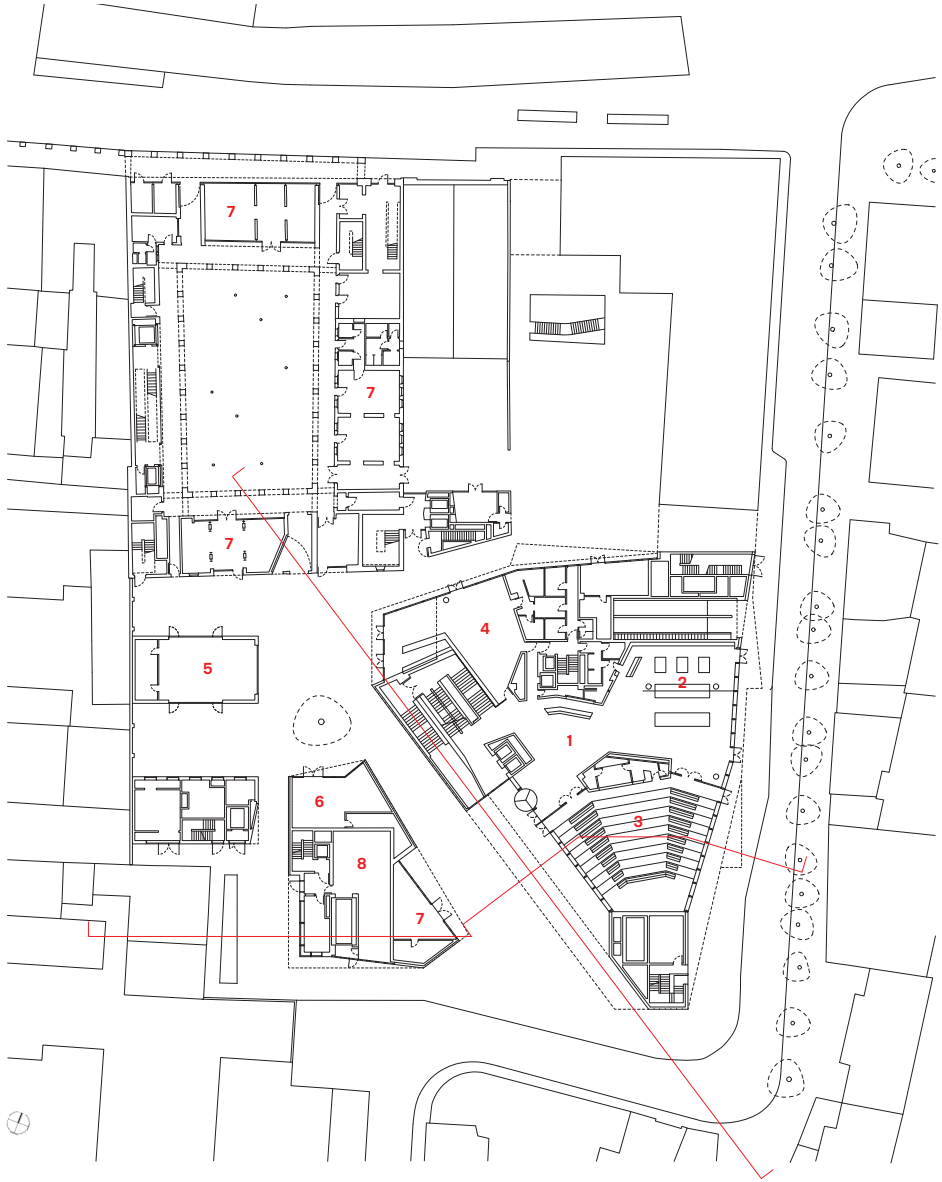
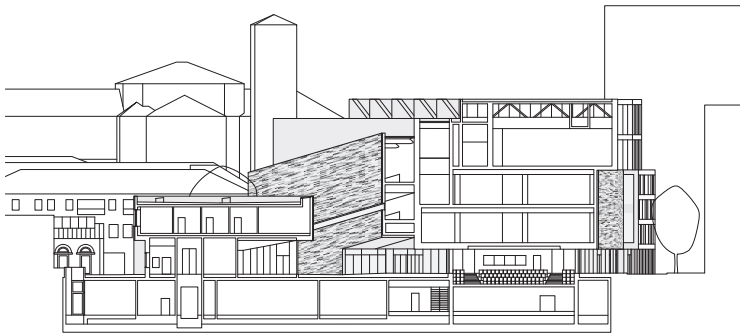
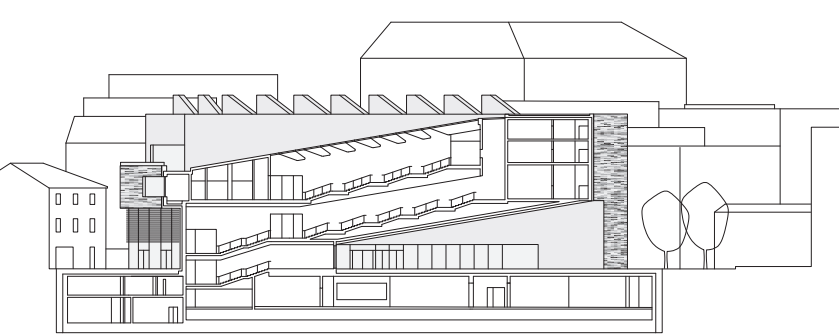
Auftraggeber des neuen Komplexes mit einem Investitionsvolumen von 110 Millionen Euro ist die Fondazione Venezia, eine Sparkassenstiftung, die die Region Venedig-Mestre fördert und seit 2005 die Idee eines kulturellen Museumszentrums für die Innenstadt verfolgt. Ausführende Bauherrin ist die Polymnia Venezia. Der CEO der Polymnia hat in den letzten Jahren mehrmals gewechselt, und selbst der neue Museumsdirektor, Marco Biscione, verantwortlich für die Ausstellungen, wurde erst im Sommer 2018 berufen. Das erklärt, warum das neue Geschichtsmuseum im Hauptgebäude ausschließlich auf neue Medien setzt und bisher noch sehr beliebig wirkt. Biscione sagte bei der Eröffnung, digitale Ausstellungstechnologien würde eben auch schnell veralten und ein Museum des 20. Jahrhunderts müsse sowieso ständig neu gedeutet werden.

Eine abgesenkte Terrasse mit Blick auf die Stadt ist dem stützenlosen Ausstellungssaal vorgelagert.

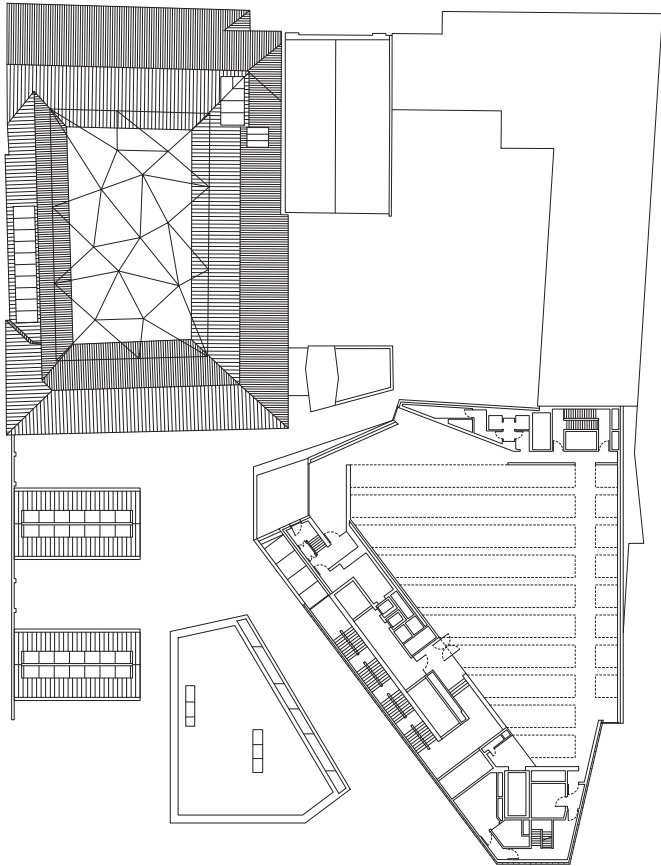




Der neue Kulturkomplex verbindet die langgestreckte Piazza Ferretto im Norden über eine diagonale Wegeführung mit der Via Cappuccina im Süden.
Lageplan im Maßstab 1:10.000



Grundrisse EG, 1. und 3. OG
sowie Schnitte
im Maßstab 1:1000



An kleinen Details des fertigen Ensembles wird deutlich, wie schwierig es manchmal für die Planer gewesen ist, programmatische Fragen der Architektur umzusetzen, wenn sie im Widerspruch zu einer Auffassung standen, deren vordringliches Ziel der robuste Zusammenklang von politischer Repräsentation und einer möglichst aufwendigen technologischen Ausstattung war. So liegt an der südlichen Spitze ein in die Erde versenkter, zur Straße hin verglaster Saal, in dem sich die Architekten gerade auch in formelle Veranstaltungen für die Nachbarschaft vorgestellt hatten. Eingebaut wurde ein Saal mit „bester Kinotechnik“, so der Bauherr, und schweren, digital instrumentierten Kinossesseln, die jede Form von spontaner Aneignung zunichte machen. „Hier muss man eben wie ein Erwachsener sitzen“, war der trockene Kommentar der Planer.

Das aber sind Details. Sowohl in den Neubauten als auch in den sanierten Altbauten der ehemaligen Kaserne gelingt den Architekten eine ebenso schlichte wie ausgesucht moderne Gestaltung; dabei ist die in verschiedenen Rottönen gesprenkelte Keramikfassade der südlichen Neubauten ein wirkungsvoller Integrationsfaktor. Sie leitet die Besucher, die vom Bahnhof her kommen, ins Innere des Komplexes. Das Ent-

wurfskonzept folgt dabei der Idee, den bestehenden historischen Raumelementen, wo immer möglich, neuen städtebaulichen Sinn abzugewinnen. Umgesetzt wird dieses Konzept durch den körperhaften Umgang mit Sichtbeton, der von weiten Deckenflächen kontrastiert wird, die mit Baubuche verkleidet sind. Die Böden sind aus Trachyt, dem Stein aus dem Venedig gebaut ist. Besonders wirkungsvoll ist der Dreiklang an Materialien im Foyer, dem Dreh- und Angelpunkt des Museums. Von diesem Foyer aus führt, einmal umgelenkt, eine neue große Treppe durch alle Geschosse und bedient die nach Osten orientierten Museumsräume bis hin zum stützenfreien, großen Ausstellungssaal unter dem Dach. Dort öffnet sich über eine abgesenkte Terrasse der Blick auf die umgebenden Höfe.

Was kann Architektur?

Die öffentlichen Räume im Inneren wie in den Außenbereichen des neuen Kulturkomplexes werden über große verglaste Öffnung der Erdgeschosszonen verknüpft und im Norden über zwei neue Durchgänge an den überdachten Hof der ehemaligen Kaserne angebunden. Das Kunststück dieser öffentlichen Räume, eine ebenso

- | | |
|----|-------------------|
| 1 | Foyer / Mediathek |
| 2 | Museumshop |
| 3 | Auditorium |
| 4 | Bar / Restaurant |
| 5 | Café |
| 6 | Galerie |
| 7 | Shop |
| 8 | Anlieferung |
| 9 | Dauerausstellung |
| 10 | Verwaltung |
| 11 | Coworking Spaces |



Luftbild des vorherigen Zustands und Visualisierung der neuen Ein- und Umbauten von Sauerbruch Hutton für den Wettbewerb 2010
Foto Zustand vor dem Umbau: ORCH/orsenigo_chemollo, courtesy Fondazione di Venezia; Visualisierung: Sauerbruch Hutton



körperhafte wie urbane Architektur auszuformulieren, gelingt gerade auch dort, wo die verschiedenen Programmteile aneinanderstoßen, wo sich kommerzielle Nutzung und Museumsfunktion begegnen. Mit diesem Mischkonzept steht das Museum in Mestre für eine weithin verbreitete Entwicklung im Museumsbau: Das Museum soll als Institution nicht nur „ausstellen“, sondern in die Stadt hineinwirken, soll Inkubator sein für die weitere städtische Entwicklung. Dieses „Hinaus-in-die-Stadt“ ist mit Risiken verknüpft – es ist ein schmaler Grat, der darüber entscheidet, ob solche Mischkonzepte langfristig mehr sind als bloß kulturell aufgepeppte Shopping Malls.

Auch in Mestre ist das Ensemble aus sanier-tem Kasernengebäude und Museumsbau mit entsprechenden ökonomischen Erwartungen verknüpft. Für den Verwaltungschef der Polymnia, Valerio Zingangelli, entsteht in Mestre „eines der europaweit innovativsten Projekte“. Insbesondere soll der nördliche Teil möglichst schnell kommerziell auf eigenen Füßen stehen und den Museumsteil mitfinanzieren. Dazu tragen die inzwischen als „Coworking Spaces“ konzipierten Räume in der ehemaligen Kaserne bei, die 2010 noch als Einkaufszentrum ausgewiesen waren.

Sie liegen rund um den neu überdachten Innenhof und sind über eine Rolltreppe erschlossen. Eine eigene Firma übernimmt zurzeit deren Vermarktung. Kann die Architektur auf die künftige Nutzung Einfluss nehmen? „Wir wollten keinen Galeria-Effekt, in dem alles austauschbar wird“, so die Projektleiterin Bettina Magistretti von Sauerbruch Hutton und zeigt auf die neuen Einbauten, die die historischen Wände ergänzen: eindrucksvolle raumhohe Stahlpaneele, hinter denen sich die notwendigen Installationen verbergen – kein Architekturelement, das man je schon in einer Galeria Kaufhof gesehen hätte.

Städtebauliches Umdenken

Mestre und nicht Venedig ist heute zu einem Labor für neue städtebauliche und ökonomische Ideen geworden. Ein besonders pralles Kuckucksei bekam die Stadt vor einigen Jahren von Pierre Cardin vor die Tür gerollt, dem aus Italien stammenden französischen Modemacher, der heute vor allem für sein riesiges Firmenimperium und für seine Umbauten des Marquis-de-Sade-Schlusses im südfranzösischen Lacoste bekannt ist. In Marghera, auf der anderen Seite des Bahnhofs von Mestre, sollte nach seiner Idee eine „Tour



Der nördliche Teil des Kulturkomplexes besteht aus einer umgebauten Kaserne – ursprünglich ein Augustinerinnenkloster mit einem Innenhof, dessen Bauschicht bis in das späte 16. Jahrhundert zurückreicht.



Lumière“ entstehen, eine Art Eiffelturm in Form eines 1,5 Milliarden Euro teuren Hochhaus mit Modeschule, Luxushotel, Luxuswohnungen und 4500 Beschäftigten. Eine Zeit lang konkurrierte das pharaoneske Projekt Cardins mit dem M9-Museum Sauerbruch Huttons – beide standen kurz hintereinander zur Debatte. Zunächst von der Regionalregierung vehement unterstützt, verschwand der Cardin-Turm 2013 dann wieder in der Schublade. M9 aber wurde gebaut. Glück für Mestre.

Sollte Hashim Sarkis, der designierte Direktor der Architekturbiennale 2020 bald Ausschau halten nach einem städtebaulichen „Real-Labor“, dessen weitere Bearbeitung sich als Beispiel für den Umgang mit den Widersprüchen europäischer Stadtregionen lohnen würde, dann möchte man ihm das Areal zwischen der Stazione di Mestre und dem M9-Museum zur Ausstellung anempfehlen. Mestre ist ein Testfall für den Umgang mit der postindustriellen Stadt, und die wundersame Verwandlung der hässlichsten Stadt Italiens geht weiter.



Neu überdacht und saniert Innenhof, um den sich heute Coworking-Spaces gruppieren.

