

# Zwischen Erde und Luft

Aomori Art Museum: Jun Aoki  
Fotos: Christian Richters



Die Eingangsseite des Museums, das aus der Ferne sein Volumen verschleiert. Rechte Seite: Blick in den Freibereich unter dem Museumshop

Lageplan im Maßstab  
1:15.000

Die Hafenstadt Aomori an der Mutsu-Bucht am nördlichen Ende der Hauptinsel Honshu zählt 290.000 Einwohner. Zwischen der See und dem Hakkoda-Gebirge gelegen, ist Aomori bekannt für seine meterhohen Schneemassen (was letztlich für die Erscheinung des hier gezeigten Gebäudes nicht unerheblich ist). Wirtschaftliche und strategische Bedeutung bezog die erst 1889 gegründete Stadt aus der Fährverbindung nach Hakodate (Insel Hokkaido); sie wurde 1988 durch den weltweit längsten Eisenbahntunnel abgelöst, der 240 Meter unter dem Meeresspiegel verläuft.

Im Westen der Stadt befinden sich die berühmten Grabungsfelder der prähistorischen Ruinen von Sannai Maruyama mit den Überresten einer großen Siedlung aus der japanischen Frühgeschichte, der Jomon-Zeit (10.000 bis 300 v. Chr.). Heute weiß man, dass hier bereits systematisch Landwirtschaft betrieben wurde. Ein Teil der Siedlung wurde inzwischen als Frei-

lichtmuseum rekonstruiert. Um die kulturgeschichtliche Bedeutung dieses Ortes hervorzuheben, hatte die Präfektur Aomori beschlossen, unweit davon ein Kunstmuseum zu errichten. Dazu wurde im Jahr 1999 ein internationaler Wettbewerb ausgelobt, den der Architekt Jun Aoki gegen 393 Mitbewerber für sich entscheiden konnte.

Die wichtigste Aufgabe bestand darin, das Museum in einen räumlichen Zusammenhang zu der Ausgrabungsstätte zu stellen, ohne diese in ihrer Wirkung zu stören. Der Siegerentwurf sah vor, horizontale und vertikale Einschnitte in das Gelände zu legen, so, als handele es sich auch hier um eine archäologische Stätte. Durch diese „Gräben“ werden im Erdreich positive und negative Bereiche für das Museumsgebäude herausgearbeitet. Dieses geometrische Bodenrelief wird von einer ebenen Struktur überdeckelt, an deren Unterseite sich ebenfalls unregelmäßige Aussparungen befin-



den. Beide Reliefs „passen“ nicht an allen Stellen genau aufeinander, sondern stehen hier und da über und eröffnen dadurch unterschiedliche Zwischenbereiche: die Ausstellungsräume. Durch die Überlagerung dieser unregelmäßigen Positiv-Negativ-Figuren ergeben sich zwei gegensätzliche Typen von Ausstellungsräumen: der in den weißen „Deckel“ eingebaute „White Cube“ und der Bereich zwischen dessen Unterseite und dem Erdboden. Das Innere des Gebäudes, das zwei Unter- und zwei Obergeschosse hat, ist auch in der Materialität vom Dualismus aus Oben und Unten geprägt: Erdfarbene Wände kontrastieren mit klassischen weißen Räumen.



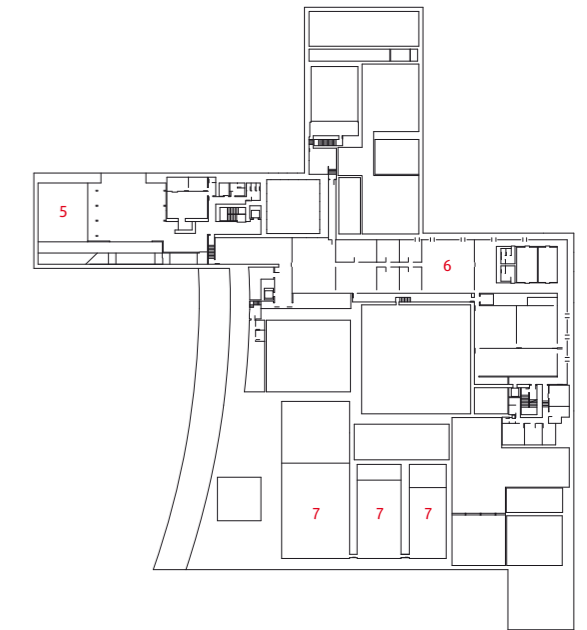
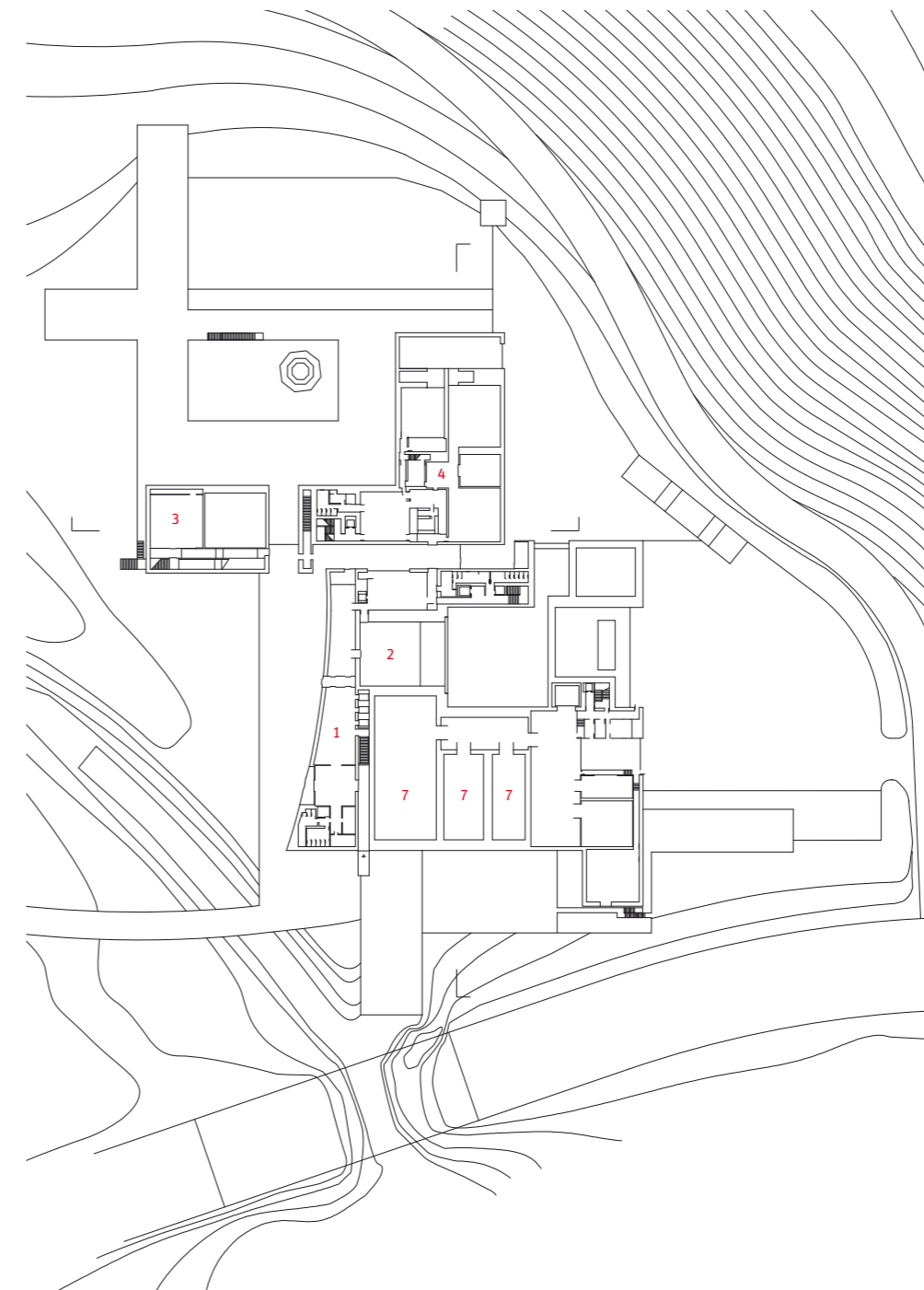
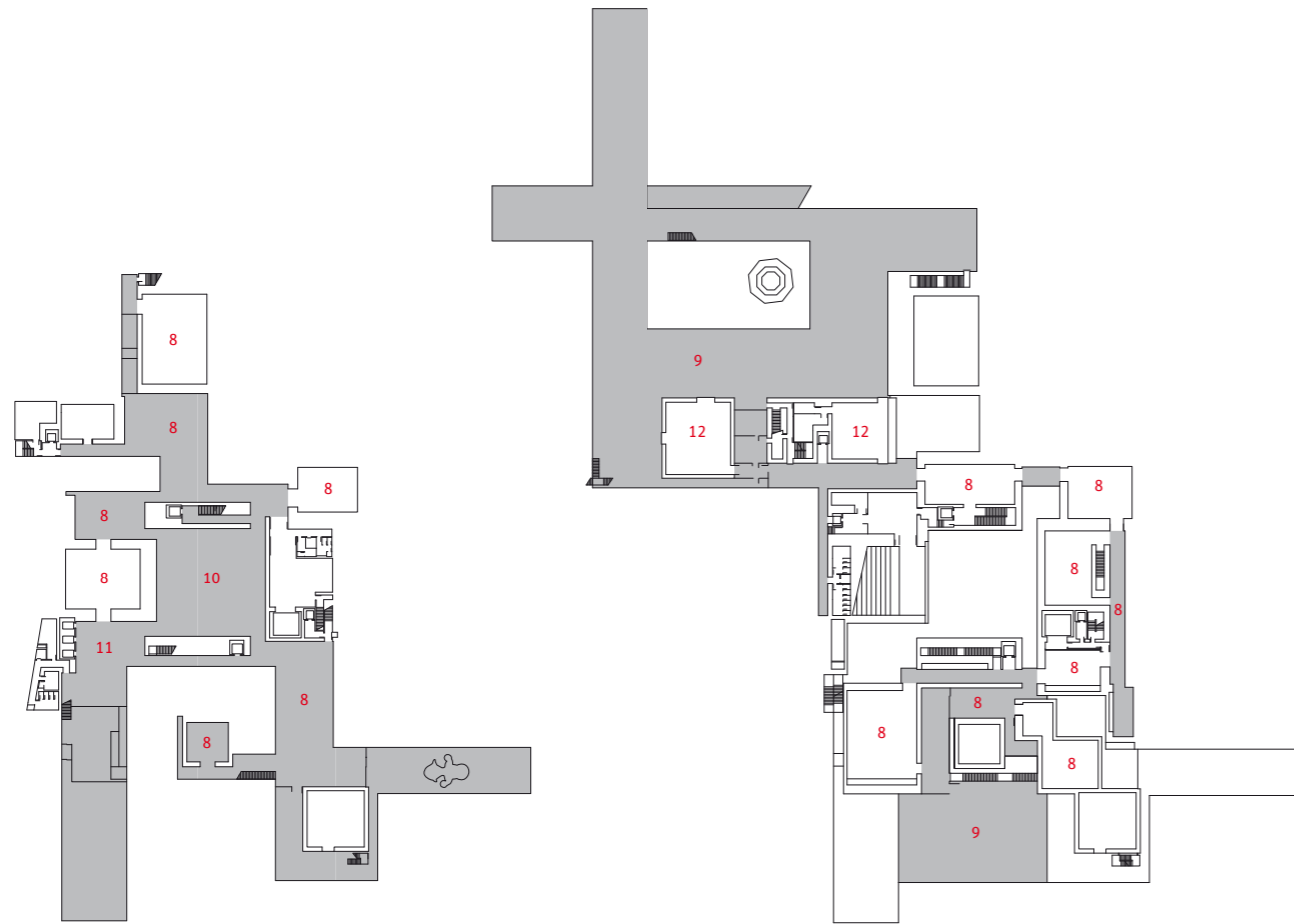
Die vertikale und horizontale Verschränkung von erdfarbenen und weißen Flächen strukturiert das Innere der Unter- und Obergeschosse. Die ablesbare Verschachtelung spiegelt das heterogene Raumprogramm wider.

Linke Seite: die Lobby mit dem Kassenbereich. Unten: eine von zwei für das Museum angefertigten Arbeiten des Künstlers Yoshitomo Nara; rechts: Blick auf den Nordflügel, in dem die Städtische Galerie untergebracht ist.



**Architekten**  
Jun Aoki & Associates, Tokio

**Bauherr**  
Präfektur Aomori



Jun Aoki merkt dazu an: „Ein Grund, warum die meisten zeitgenössischen Künstler für die Präsentation ihrer Werke den White Cube bevorzugen, liegt darin, dass sie glauben, dass sich nur in ihm die reine Wirkung der Kunst entfalten könne. Außerdem sei nur so zu gewährleisten, dass ihnen keine fremde Gestaltung und auch keine andere individuelle Äußerung in die Quere kommt. Dies ist jedoch ein Trugschluss, denn auch in der Gestaltung eines vermeintlich neutralen White Cube liegt viel individueller Ausdruck, nämlich in der Festlegung von Maßstab und Proportion dieses dreidimensionalen Gebildes sowie in der Logik und im Zusammenspiel mit allen anderen Räumen.“ Das Museum wurde in diesem Sommer eröffnet. NB

**Der zentrale Saal mit 16 Meter Raumhöhe ist für drei Bühnenhintergründe vorgesehen, die Marc Chagall 1941 für das Ballett „Aleko“ gemalt hat.**

Grundrisse 2. und 1. UG, EG und 1. OG sowie Schnitte im Maßstab 1:1500

- 1 Eingang
- 2 Theater
- 3 Museumsshop
- 4 Städtische Galerie
- 5 Restaurant
- 6 Verwaltung
- 7 Depot
- 8 Ausstellung
- 9 Freibereich
- 10 Aleko-Saal
- 11 Tickets/Info
- 12 Workshop

