Erlebniswelten - Inszenierungen = Mondes virtuels - mises en scènes

Autor(en): **Schubert, Bernd**

Objekttyp: **Preface**

Zeitschrift: **Anthos : Zeitschrift für Landschaftsarchitektur = Une revue pour le paysage**

Band (Jahr): **45 (2006)**

Heft 4: **Erlebniswelten - Inszenierungen = Mondes virtuels - mises en scènes**

PDF erstellt am: **08.05.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Erlebniswelten – Inszenierungen
Mondes virtuels – mises en scènes

«Weitgehend ohne Protest und ohne dass die Öffentlichkeit auch nur Notiz davon genommen hätte, haben sich Politik, Religion, Nachrichten, Sport, Erziehungswesen und Wirtschaft in kongeniale Anhängsel des Showbusiness verwandelt», schreibt Neil Postman in seinem kulturkritischen Buch «Wir amüsieren uns zu Tode» schon in den späten Jahren des 20. Jahrhunderts. Das Leben ist «eine endlose Reihe von Unterhaltungsveranstaltungen, ein gigantischer Amüsierbetrieb». Die Suche nach Zerstreuung, Abwechslung, Sinneslust, Selbstverwirklichung und Individualität ist zum zeitgeistigen Imperativ geworden.

Und wie, so fragt man sich, bewegt sich die Landschaftsarchitektur, die ja seit jeher mit den Mitteln der Illusion und Inszenierung schafft, heute in diesem Mainstream?

Wenn in einem Vergnügungspark die Weltmeisterschaften im Hot-Dog-Essen veranstaltet werden, bei denen der Sieger (Takeru Kobayashi) vor 25 000 begeisterten Zuschauern in 12 Minuten 54 Hot-Dogs verschlingt (so am 4. Juli 2006 in Coney Island), ist das sicher nicht die Schuld der Landschaftsarchitektur. – Was aber trägt sie bei zum «Erlebnis-Setting»?

180 Millionen Europäer besuchen jährlich die Scheinwelten der Freizeit- und Erlebnisparks. Auch Einkaufszentren überbieten sich seit langem, der Lust am Kaufen etwas nachzuhelfen. So entsteht im Rontal zwischen Zug und Luzern mit «Ebisquare» ein «Urban Entertainment Center», wo man in «destillierten Landschaften» auch auf Berge klettern und in Grotten tauchen kann.

Neben diesen real künstlichen gibt es noch die virtuellen, von den Entwicklern der Computerspiele kreierten Landschaften, denn auch Spiele kommen ohne «Landschaft» selten aus. Werden hier vielleicht ganz neue Wahrnehmungen geschaffen und damit auch neue Realitäten? Unterhöhlen diese gar unsere Gestaltungsspielräume und beschleunigen die Entwicklung zu einer globalisierten Landschaft?

Auch Tourismusregionen kreieren zunehmend Angebote, die das Erlebnis der – echten – Landschaft steigern sollen. Was aber weckt beim Gast die Lust auf die reale Landschaft? Und wie lässt sich diese sinnvoll «inszenieren», ohne dass man den Respekt vor ihr verliert, sie gar zerstört?

Ein neuer – gesetzlich verankerter – Parktyp trägt das Erleben schon in seinem Namen, der «Naturerlebnispark». Die neue Biber- und Fischotteranlage im Sihltal, als Teil eines zukünftigen Naturerlebnisparks, gewährt den Besuchern überraschende Einblicke in das Leben dieser Tiere. Auch die Zoologischen Gärten gehen neue Wege, um das Erleben der Tiere in einer ihrem natürlichen Lebensraum möglichst angepassten und tiergerechten Umgebung zu gewährleisten, wie im gerade eröffneten Löwengehege des Zürcher Zoos.

Und es gibt sie schliesslich auch noch, die (inszenierten) «Inseln der Seeligen», die «verwunschenen Paradiese», wo sich Kunst zum Anfassen mit idyllischer Landschaft vereint, wie in Hombroich – und auch die kleinen innovativen Massnahmen mit grosser Wirkung, wie im historischen Park Mon Repos in Lausanne, die neue soziale und kulturelle Aktivitäten zur Folge haben und dem Park ein neues Leben schenken.

Bernd Schubert

«Presque sans contestation, et sans que le public n'en ait même pris conscience, politique, religion, informations, sport, éducation et économie sont devenus des annexes congénitales du showbizz», écrit Neil Postman dans son ouvrage critique «Se distraire à en mourir» dans les années 1980 déjà. La vie est «une série sans fin de divertissements, une gigantesque machine à se distraire». La recherche d'amusements, de changements, de plaisir des sens, de réalisation de soi et d'individualité est devenue un impératif contemporain.

Comment l'architecture du paysage, en tant que profession qui depuis toujours travaille avec les outils de la mise en scène et de l'illusion, se comporte-t-elle aujourd'hui dans ce courant prédominant?

Est-ce vraiment la faute de l'architecture du paysage si l'on organise dans un parc d'attractions le championnat du monde du «Manger-de-Hot-Dog», où le gagnant (Takeru Kobayashi) avale 54 Hot-Dogs en 12 minutes devant 25 000 spectateurs enthousiastes (le 4 juillet 2006 à Coney Island)? Mais quelle est la contribution de notre profession au «setting» de cette manifestation?

180 millions d'Européens visitent chaque année les «univers d'apparences» des parcs d'attractions et d'aventures. Les centres commerciaux aussi essaient depuis longtemps de renforcer le plaisir d'acheter. Dans la vallée du Ron, entre Zoug et Lucerne, se construit «Ebisquare», un «Urban Entertainment Center», où l'on peut escalader des montagnes et plonger dans des grottes, dans un «distillat de paysage».

A côté de ces paysages réellement artificiels, il existe aussi les paysages virtuels, créés par les concepteurs de jeux vidéos, qui eux aussi ont besoin de «paysages». Crée-t-on ici des perceptions entièrement nouvelles, et par conséquent de nouvelles réalités? Ces dernières peuvent-elles même contribuer à rétrécir notre marge de manœuvre conceptuelle et accélérer la globalisation du paysage?

Les régions touristiques créent également de plus en plus d'offres permettant de vivre plus intensément le «vrai» paysage. Mais qu'est ce qui éveille chez le visiteur l'envie du paysage réel? Comment peut-on mettre en scène ce paysage, tout en le respectant, et sans le détruire?

Un nouveau type de parc définit par la loi, le «parc naturel périurbain», porte déjà dans son appellation allemande, «Naturerlebnispark», le terme signifiant «vivre» ou «expérimenter». Le nouvel enclos pour castors et loutres dans la vallée de la Sihl, en tant que partie d'un futur parc naturel périurbain, permet aux visiteurs des regards étonnants sur le comportement de ces animaux. Les jardins zoologiques aussi ouvrent de nouvelles voies à l'observation des animaux dans un environnement opérant et proche de leur milieu naturel. L'enclos des lions au zoo de Zürich en est un récent exemple.

Et finalement, il existe d'autres mises en scène, des «Iles des gens heureux», les «Paradis ensorcelés», où l'art palpable est marié au paysage idyllique, comme à Hombroich. Ou encore les petites réalisations innovatrices aux effets significatifs, comme la «Folie Voltaire» dans le parc historique de Mon-Repos à Lausanne, qui permettent de nouvelles activités sociales et culturelles et offrent une nouvelle vie au parc.

Bernd Schubert