

Landmarke Achterbahn = Des montagnes russes en guise de "Landmarke"

Autor(en): **Büsing, Nicole / Klaas, Heiko**

Objekttyp: **Article**

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

Band (Jahr): **50 (2011)**

Heft 1: **Wege, Brücken, Stege = Chemins, ponts, passerelles**

PDF erstellt am: **16.05.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-309203>

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.

Landmarke Achterbahn

Auf einer Industriebrache in der Ruhrgebietsstadt Duisburg entsteht ein begehbare Kunstwerk. Es ist eine Meisterleistung der Ingenieurskunst und setzt auf Entschleunigung.

Des montagnes russes en guise de «Landmarke»

Une œuvre d'art accessible se dresse au beau milieu d'une friche industrielle à Duisbourg, dans la Ruhr. Un authentique coup de force d'ingénierie qui mise sur la décélération.

Nicole Büsing, Heiko Klaas

Die Achterbahn gilt als Symbol der Spassgesellschaft schlechthin: höher, weiter, schneller, spektakulärer. Auch die Skulptur «Tiger & Turtle – Magic Mountain» des Hamburger Künstlerduos Heike Mutter und Ulrich Genth rekurriert auf den Nimbus der Achterbahn. Rein äusserlich erinnert die Arbeit an die klassische Jahrmarktattraktion, wenn auch in reduzierter Form. Konstruiert aus verzinktem Stahl, bietet die rund 21 Meter hohe Skulptur im Süden von Duisburg einen zentralen Looping sowie einige flachere Steigungen und Gefälle. Die aus Treppenläufen und Gängen zusammengesetzte, rund 224 Meter lange Streckenführung steht auf einem 30 Meter hohen künstlichen Hügel. Dieser besteht aus Schlackeresten, einem Abfallprodukt der hier ehemals ansässigen Zinkhütte.

«Magic Mountain» spielt auf subtil-ironische Weise mit der Dialektik von Verheissung und Enttäuschung, Mobilität und Stillstand. Der Besucher kann die Skulptur zwar benutzen, aber nur als Fussgänger. Er darf sie ganz individuell erobern, bis er sich an der höchsten erreichbaren Stelle rund 14 Meter über der Hügelkuppe befindet. Die metallisch schimmernde Arbeit verspricht – von Ferne betrachtet – das Erlebnis aussergewöhnlicher Beschleunigung. Bei näherer Betrachtung jedoch wird das Publikum auf entwaffnende Art und Weise enttäuscht. Die vermeintliche High-Tech-Attraktion entpuppt sich als zeichenhaftes Trainingsgerät in der Diskussion um Rückbau und Wandel der von Ressourcenausbeutung geprägten Industrieregion. Reizüberflutung wird zu Kontemplation. Das Spektakelhafte des Rummelplatzes weicht der Unaufgeregtheit einer renaturierten Industriebrache.

Les montagnes russes symbolisent parfaitement la société des loisirs: toujours plus haut, plus loin, plus vite et plus spectaculaire. La sculpture «Tiger & Turtle – Magic Mountain» du duo d'artistes hamburgois Heike Mutter et Ulrich Genth tente de retrouver cette aura. Vu de l'extérieur, le travail rappelle les attractions habituelles des foires annuelles. Réalisée en acier galvanisé, la sculpture d'environ 21 mètres de hauteur au sud de Duisbourg propose un looping central ainsi que des niveaux plats et des pentes. Fait de rampes d'escalier et de passages, le parcours de 224 mètres de long se situe sur une colline artificielle de 30 mètres de haut composée de restes de mâchefer, un déchet des anciennes extractions d'oxydes de zinc qui se trouvaient sur place.

«Magic Mountain» utilise avec subtilité et ironie la dialectique entre promesse et désillusion, mobilité et immobilité. Le visiteur peut certes utiliser la sculpture mais seulement comme piéton. Il ne peut la conquérir dans son ensemble que de façon individuelle, en atteignant la position la plus élevée, située à environ 14 mètres du sommet de la colline. Le travail aux reflets métalliques promet – vu de loin – une expérience exceptionnelle d'accélération. En la considérant de plus près, le public désarmé ne peut qu'être «déçu». L'attraction qui semble «high tech» se révèle être un appareil d'entraînement exemplaire dans le débat autour du démontage et du tournant vécus par la région industrielle marquée par l'exploitation des ressources minières. Des stimulations sensorielles extrêmes font place à la contemplation. Le caractère spectaculaire de la foire cède sa place à l'apathie d'une friche industrielle renaturée.



1

Mutter / Genth (3)

Projektdaten

Entwurf: Heike Mutter und Ulrich Genth, Hamburg

Bauwerk: Stahl verzinkt, Gesamtvolumen ca. 90t, H x B x T = 21 m x 46,8 m x 33 m, Anzahl begehbarer Stufen: 249

Bauherr und Bauleitung: Stadt Duisburg, Amt für Stadtentwicklung und Projektmanagement

Objektplanung: bk2a architektur, Rüdiger Karzel + Sonja Becker, Köln (D)

3D-Modell & Treppengeometrie: Arnold Walz, designtoproduction, Zürich, Stuttgart

Bauzeit: Beginn 2010, Fertigstellung voraussichtlich Mai 2011



2



3

1-3 Entschleunigung auf Schlackereesten. Tiger & Turtle – Magic Mountain (Visualisierung).
Décélération sur des restes de mâchefer. Tiger & Turtle – Magic Mountain (infographie).
