

Ein Schauspiel in drei Aufzügen

Der Ankar Park in Malmö lebt durch das Zusammenspiel von unterschiedlichen Materialien. Wind und Wetter werden den Park im Lauf der Zeit verändern, ebenso die Pflege.

Zur europäischen Wohnbaumesse Bo01 in Malmö entstand auf dem ehemaligen Industrie- und Hafengebiet Västra Hamnen ein neuer Stadtteil mit Grünflächen. Den Ankar Park mit seiner geschwungenen Betonkannte und Biotopinselfen in weiten Grasflächen gestaltete der dänische Landschaftsarchitekt Stig L. Andersson.



Stig L. Andersson

Es ist heute sinnlos, die klassische Tradition in der Landschaftsgestaltung gegen die romantische auszuspielen. Beide beziehen sich auf historische Bedingungen und Wahrnehmungsweisen, die sich in den unterschiedlichen Stilrichtungen widerspiegeln. Deshalb beruht auch die Gestalt des Ankar Parks nicht auf formalen Prinzipien, sondern sie ist durch Materie und Komposition bestimmt. Das drei Hektar große Ensemble am Rande von Malmö ist mittels einer Anzahl kleinerer Gartenbilder gegliedert, in denen Struktur, Masse, Präsenz, Materialien und Sinnlichkeit die Hauptrolle spielen, allesamt der wechselhaften und rauen Witterung ausgesetzt, die für diese Küstengegend in Schweden typisch ist. Der Park ist eine fließende

Komposition von Räumen, Flächen und Strukturen, die in der Bewegung erfahren werden müssen. Hier ist die Szenerie nicht mehr als Bild mit frontaler, feststehender Perspektive ausgebildet. Stattdessen stellt sich der Park als ein Projekt dar, in dem Raumfolgen sich überlappen und offene Räume aufeinanderfolgen, die den Strukturwechsel und die Qualitäten der verwendeten Materialien ins rechte Licht rücken sollen.

Materialien für einen ehemaligen Hafen

Bevor dort ein neuer Stadtteil gebaut wurde, war die Gegend ein verlassenes Stück Hafen. So ist denn der Ankar Park ein Versuch, auszuloten, wie sich die Materialien anfühlen, die mit diesem besonderen Ort

verbunden sind: Beton, Asphalt, Gras, Holz und Eisen sind zeitgemäße Materialien, verweisen jedoch auf die Vergangenheit des Geländes. Das Ergebnis ist ständig im Wandel, es fließt und entfaltet sich in ein überraschendes und unvorhergesehenes Zusammenwirken von Materialien. Das gibt dem Parkerlebnis der Menschen bei jedem Besuch eine neue didaktische Dimension.

Vor allem ist der Park auch als Abfolge eigenständiger, aber aufeinander bezogener Schauspiele gedacht – jedes mit eigenem Inhalt und Tempo, von den langsamen und beharrlichen Biotopen bis hin zur schnellen und plötzlichen Reaktion auf das Wetter, die in der Bewegung des Windes im Gras und auf dem Wasser sichtbar wird. Das



kann jeder fühlen, aber dennoch hat jede dieser Wechselwirkungen auch ein besonderes visuelles Merkzeichen erhalten. Die Ebene unterstützt den Raumeindruck. Der offene Blick von der ehemaligen Hafenkante in hellem Beton wird kontrastiert durch die dunklen Asphaltwege, die sich durch die Wiesen schlingeln und neue Blickbeziehungen und eine Vielzahl von anregenden Erfahrungen mit den Materialien bieten. Heller Marmor bildet zusammen mit dunkelgrünen Kiefern und rostigen Eisenrahmen eine Collage aus präzisen Kanten, Übergängen und Abfolgen von Niveaus und Materialien. Die hölzernen Plattformen, die die Uferlinie verlängern, scheinen in ihrer Art unauffällig und simpel. Aber dadurch, dass ihre Bretter in zwei

Richtungen, nämlich senkrecht zueinander liegen, wird die Maserung, abhängig von der Sonneneinstrahlung, unterschiedlich wirken. Die Planken werden nie identisch aussehen, die strukturelle Qualität des Holzes wird bereichert.

Der Park im Wandel

Ähnlich verhält es sich mit dem Gras, von dem sieben unterschiedliche Arten vorhanden sind, darunter Schilfgras, Blauschwengel und Bärenfellschwengel. Die Gräser sind sehr unterschiedlich: Manche wachsen schnell, manche sind hoch und zart, andere sehr grün und saftig, aber alle reagieren auf Wind, so wie die kreisförmigen Stempel in der Betonfläche auf die Feuchtigkeit des Klimas reagieren. Jede Veränderung

des Wetters kann an diesen Abdrücken im Beton abgelesen werden: Feuchtigkeit wird sich in den Ringen sammeln, je nach Temperatur als Wasser oder Eis, bei Trockenheit weht Staub hinein.

Diesen stets und schnell wechselnden Erscheinungen setzt der Ankar Park ein anderes, langsames Schauspiel entgegen, nämlich das der Koexistenz von Zeit und Materialien. Wenn das Klima ein ständiges, unkontrollierbares Zusammenspiel inszeniert, wird die Pflege durch die zuständige Parkbehörde den Park unvorhersehbaren Veränderungen unterwerfen, das künstlerische Werk vergeht.

Die Muster der Gräser, die allmählich ineinander übergehen, werden in Form und Wachstum das jeweilige Pflegebudget

Materialien



Am ehemaligen Hafenbecken schieben sich Holzdecks über die Betonkante aufs Wasser hinaus. Baumstämme bieten Sitzmöglichkeiten.



Die Biotopinseln sind nur über Gummibrücken, die „Tritt-Käfer“, erreichbar. Mit ihren Beinen aus rostfreiem Stahl können sie im Salzwasser stehen.

spiegeln. Dass die Betonflächen allmählich verfallen werden, wurde ins Kalkül gezogen. Die 20 Tonnen Kiesel im Wasser werden allmählich von Tang durchsetzt oder überwuchert.

Natur und Politik nehmen Einfluss

Pflanzenwachstum und Widerstandsfähigkeit des Materials sind immer eine Frage der Ausgewogenheit gewesen. Über diese ständigen, aber in der Natur der Sache liegenden Unsicherheiten hinaus können politische Entscheidungen den Park durch zusätzliche Ausstattung verändern, wie das bereits geschehen ist. Der Park ist öffentlich, also müssen er überall öffentliche Abfallbehälter stehen, obwohl sich die Leute im Ankar Park wohl anders verhalten wer-

den als in anderen öffentlichen Räumen. Außerdem ist der Ankar Park ein Park, deshalb muss er Bänke haben, denn wenn die Leute in einem Park nicht sitzen können, ist es keiner. Da er keine festen Blickpunkte hat, gibt es in ihm auch keine Hierarchie der Blickbeziehungen. So wurden die konventionellen Sitzmöglichkeiten größtenteils durch 137 Felsen und eine Menge zylinderförmige Betonstümpfe ersetzt, die übers Gelände verteilt wurden. Solche Aspekte, die die Wahrnehmung der Landschaft stark prägen, entziehen sich der programmatischen Kontrolle des Landschaftsarchitekten. Früher oder später werden sie Teil seiner Planung, egal ob sie passend sind oder nicht. Der dritte kontinuierliche Pulsschlag ist in

den Biotopen zu finden. Hier entsteht das Schauspiel aus den Veränderungen, die im sehr langsamen und fließenden Verweben der Materialien über lange Zeit hinweg bestehen. Die Biotope sind vier sorgfältig definierte Landschaftstypen: Erlenbruch, Eichenwald, Weidengehölz und Buchenwald, die ihre Existenz mikroorganischen Prozessen verdanken. Sie brauchen nicht die geringste Pflege durch die Parkverwaltung – jedes Eingreifen läuft sogar den Entwurfsabsichten der Landschaftsarchitekten zuwider.

Während fließende und sich überlagernde Räume die Grundidee für den Ankar Park sind und sie die Aufmerksamkeit des Spaziergängers durch Abwechslung und viele reichhaltige Details auf sich ziehen, sind



die Biotope als Zeitinseln gedacht, an denen man verweilen und sich ins wundersame Spiel der Natur vertiefen kann. Deshalb liegen sie in einer waagrecht unterteilten Wiese, die aus verschiedenen, durch Stahlkanten scharf unterteilte und gerahmte Monokulturen besteht, und die man nur durch kleine Gummi-Brücken, sogenannte „Tritt-Käfer“, betreten kann. Alle vier Biotope sind in wissenschaftlicher Hinsicht eng an natürliche Vorbilder angelehnt und werden so ihr eigenes Leben ohne menschliches Eingreifen führen können. Verschiedene Materialien befinden sich im Zusammenspiel miteinander, und man muss jetzt einfach abwarten, was geschieht. Landschaftsarchitektur wird zur Natur. ■
 Aus dem Englischen von Ursula Poblitzki

Die Strukturen der unterschiedlichen Materialien und Biotope prägen den Ankar Park. Sie werden sich im Laufe der Zeit verändern, nicht zuletzt durch das raue Klima an der schwedischen Küste. Das Holz wird ausbleichen, die Steine im Wasser veralgeln, der Beton brüchig werden. Die Planer reagieren in ihrem Entwurf auf das Prinzip des Wandels: In ringförmigen Abdrücken im Beton können die Besucher die Wetterveränderungen beobachten, dort sammelt sich Wasser und Staub oder es bildet sich Eis.