

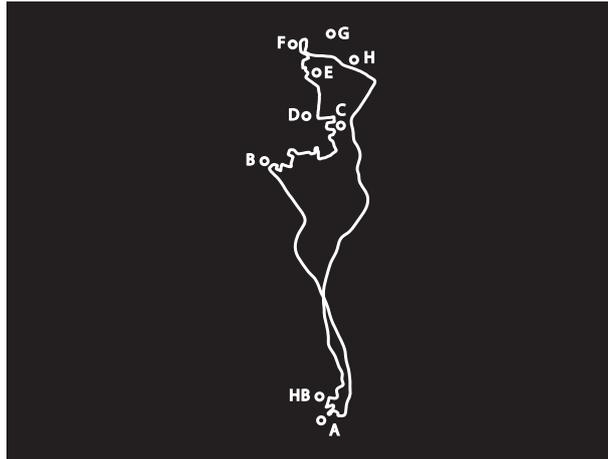
ZÜRICH NORD

ART LOOPS DURCH DIE ZÜRCHER STADTKREISE

Dauer: Mindestens 3,5 Stunden

Startpunkt: Zürich Hauptbahnhof

Endpunkt: Zürich Hauptbahnhof



Vierorts in der Stadt Zürich begegnet Ihnen an öffentlich zugänglichen Orten Kunst. Im Zentrum sind es mehrheitlich Zeugen urbanen Zeitgeistes, der sich im historischen Wandel in Stein und Metall manifestiert. Seit die *Fachstelle Kunst und Bau* im Jahr 2001 aktiv ist, hat sie laufend Kunstwerke vorwiegend in den sich am stärksten entwickelnden Gebieten der Stadt Zürich realisiert.

Auf den vier *Art Loops* des Künstlers Matteo Hofer können Sie nun solche Werke in ihrem ortsbezogenen Kontext spazierend neu erleben. Die schleifenförmigen Spazierlinien führen Sie mit Start im Hauptbahnhof in je einen der Stadtkreise 3, 4, 9 oder 11. Dabei kommt es – nicht zuletzt durch die zuweilen unerwartete Wegführung – zu einer absichtlich provozierten Verminderung Ihrer Geschwindigkeit. Ansonsten bleibt die Interpretation der Text-Partitur weitgehend Ihnen überlassen: Sie bestimmen den Rhythmus, entscheiden, wo Sie aufmerksam verweilen, beiläufig darüberstreifen oder eine Passage wiederholen möchten. Dabei ist Ihre eigene Wahrnehmung die Instanz, die beurteilt, an welchen Orten und in welcher Weise Sie Kunst erleben – abhängig nicht zuletzt von Ihrer aktuellen Gestimmtheit und damit jedesmal, wenn Sie den Spaziergang unternehmen, in neuer Interpretation.

Umseitig finden Sie die Spazierlinie in der Übersicht und eine Legende zu den Kunstwerken am Weg. Zusätzliche Informationen erhalten Sie unter www.stadt-zuerich.ch/artloops oder aber mit Hilfe eines Mobiltelefons (Kamera-Handy/Smartphone) und den QR-Codes direkt vor Ort.

Bitte beachten Sie, dass gewisse Gebäude ausserhalb der Bürozeiten und die Schulhäuser an den Wochenenden, am Mittwochnachmittag sowie in den Schulferien geschlossen sind.

PARTITUR

INTRO

Verlassen Sie die grosse Halle des Zürcher Hauptbahnhofs durch das Portal zum *Bahnhofplatz*.

Gehen Sie rechts am *Alfred-Escher-Denkmal* vorbei und schreiten Sie, indem Sie dem Blick jenes in Bronze gegossenen Abbildes eines einstmaligen Schweizer Eisenbahnkönigs folgen, über einen der teuersten Böden Europas. Wenn Sie nach etwa 250 m rechter Hand auf einen Park treffen, wenden Sie dem geneigten Kopf der Pestalozzi-Figur Ihren Rücken zu und wechseln auf die gegenüberliegende Strassenseite. So gelangen Sie in die *Beatengasse*.

An der nächsten Kreuzung treffen Sie auf das *Amtshaus II*, von dem ausgehend Sie erst der *Wermühle-*, dann der *Lindenhofstrasse* entlang das *Amtshaus III* erreichen. Der mit einem Relief der zwei geköpften Stadtheiligen versehene Brunnen weist Ihnen dabei den Weg.

In der Stadt Zürich begegnet Ihnen Kunst nicht nur in Museen oder auf prominenten Plätzen, sondern auch am Strassenrand, in Wohnsiedlungen, Freibädern, Schulhäusern, Altersheimen, Sportstadien und anderswo. Denn bei allen Sanierungen, Neu- und Umbauten städtischer Anwesen werden jeweils 0,3–1,5 Prozent des Budgets für Kunst eingesetzt.

Gehen Sie also der Fassade des *Amtshauses III* entlang bis zum Eingang mit der Nummer 21.

Im Dachgeschoss dieses Gebäudes befindet sich die *Fachstelle Kunst und Bau*. Hier fliessen die erwähnten finanziellen Mittel zusammen und von da in die Produktion der über alle Stadtkreise verteilten Projekte. Mit Hilfe eines kuratorischen Auswahlverfahrens werden jährlich drei bis sieben Kunstwerke ermittelt, realisiert und der Öffentlichkeit übergeben. Diese Arbeiten nehmen in jeweils eigener Weise Bezug auf den Ort, den Kontext und die Situation ihres Standortes.

HAUPTAKT (ab Amtshaus III, beim Eingang Lindenhofstrasse Nr. 21)

Steigen Sie die Treppe hinauf bis ins zweite Obergeschoss.

Beim Empfang des *Amtes für Hochbauten* wenden Sie sich nach rechts, passieren die vier neongrünen *M's* und folgen dem Flur in Richtung *Planarchiv*. Schreiten Sie dabei unter sieben kugelförmigen Leuchten hindurch zum Ende des Korridors.

Rechter Hand führt eine Holztür in das weisse, historistische Treppenhaus.

Gehen Sie nun bis ganz nach unten, treten Sie erst durch eine zweiflüglige, dann gleich rechts durch die Aussentüre des Gebäudes in die bereits zuvor durchwanderte Passage.

Wenden Sie sich hier nach rechts und folgen Sie dem Wegweiser mit der Aufschrift *Stadtpolizei*.

Sie gehen nun der Innenseite des annähernd in einem Viertelkreis gebauten Gebäudekomplexes entlang hinunter zum *Bahnhofquai*.

Überqueren Sie hier die Strasse und gehen Sie flussaufwärts auf die unmittelbar vor Ihnen liegende Brücke zu. Wie in einem Panoramabild öffnet sich dabei der Blick auf die Altstadt Häuser des *Niederdorfes*. Erst vom *Central* bis zur *Stüssihofstatt*, dann – mit dem allmählichen Voranschreiten – sogar bis zum Ende des *Oberdorfes* und dem angrenzenden See.

Überqueren Sie die *Limmat* auf der rechten Seite der Brücke und gehen Sie zur Haltestelle *Rudolf-Brun-Brücke*. Dort lösen Sie eine Tageskarte für die *Tarifzone 10* und nehmen das *Tram Nummer 15* Richtung *Bucheggplatz*.

Steigen Sie an der Endstation aus und wechseln Sie in den *Bus Nr. 32* Richtung *Holzerhurd*. Fahren Sie dann am Radiostudio vorbei bis zur Haltestelle *Birchdörfli*.

Folgen Sie von hier zu Fuss der *Wehntalerstrasse* in Fahrtrichtung des zuvor benutzten Busses.

Erst passieren Sie eine Radarfalle, dann einen Kirchturm, und nach weiteren etwa 100 m biegen Sie rechts in den Hof der *Quartierschule Kugeliloo* ein.

Bäume und das dazwischen dicht ineinandergewachsene Gebüsch trennen die Anlage von der Strasse, bilden einen natürlichen Sicht- und Lärmschutz und geben dem Ort eine Ausstrahlung von Geborgenheit.

Der durch einen Absatz zweigeteilte Pausenplatz wird stellenweise von meist gerundeten mit Flechten bewachsenen Mauerteilen eingerahmt. Diese bilden eine optische Grenze zwischen Bepflanzung und Architektur und dienen den Kindern in der Pause als Sitz- und Spielgelegenheit.

Sie finden hier viele Spuren der Erinnerung und werden zu stillen Zeugen von Ereignissen, die auf die unzähligen grossen und abenteuerlichen Reisen verweisen, welche hier ihren Anfang nehmen.

Das erste dieser Mäuerchen befindet sich unmittelbar vor dem Eingang des linken Gebäudes und gedenkt, wie Sie den dort angebrachten Metallschildern entnehmen können, einiger besonders geschichtsträchtiger Momente dieser Schule.

Untersuchen Sie nun den Verlauf jener Mauerwerke. Gehen Sie danach zwischen den beiden ostseitig stehenden Gebäuden hindurch und verlassen Sie das Areal beim Ausgang zur *Maienstrasse*. Gleich gegenüber beginnt der *Immenweg*, dem Sie in einer Linkskurve bis zur *Hausnummer 15* folgen.

Biegen Sie hier rechts in den etwas schmaleren, von zwei Holzzäunen gesäumten Fussweg ein und durchqueren das *Birchdörfli* in einer möglichst geraden Linie, bis Sie auf die *Oberwiesenstrasse* treffen.

Wenden Sie sich hier nach links und folgen Sie der Strasse, bis sich diese auf der Höhe eines Gasthofes deutlich zu neigen beginnt.

Gehen Sie noch ein kleines Stück weiter.

In Blickrichtung lässt sich nun ein grüner, turmartiger Kamin ausmachen und auf der darunterliegenden Fassade ein aus der Ziffer 2 aufgebautes Wandbild.

In der ersten Kurve mündet rechts der *Sophie-Albrecht-Weg*. Folgen Sie hier dem Wegweiser zum *Haus der Farbe*. Gehen Sie dabei an den wie Staketen eines Zaunes aufgestellten Granitplatten vorbei und durchqueren Sie den dahinter liegenden Park.

Bald schon taucht in kurzer Distanz ein ziegelroter Hochkamin auf.

Indem Sie diesen als Richtungsweiser nutzen, steuern Sie nun auf ein gelbliches Fabrikgebäude zu.

Sobald Sie auf die erwähnte Anlage treffen, gehen Sie zunächst nach links bis zum nächsten Fussgängerstreifen, überqueren dort die Strasse und folgen dann der Backsteinfassade in entgegengesetzter Richtung. Einem Werkgeleise entlang gelangen Sie um die Fabrik herum und treffen schliesslich auf das von Pflanzen bewachsene Metallgerüst des *MFO-Parks*.

Die nach dem Abriss der *Maschinenfabrik Oerlikon* übriggebliebene Gebäudelücke ist heute durch eine in denselben Dimensionen gebaute Parkanlage ersetzt und bildet einen halboffenen, vor weiteren Verbauungen gesicherten Zwischenraum.

Über Treppen, Galerien und Balkone oder aber genügsam auf dem Boden bleibend, durchmessen Sie nun die eigene Welt dieses Gartens und wenden sich am gegenüberliegenden Ende in Richtung der drei grossen weissen Lüftungsrohre.

Gehen Sie hier durch die Häuserlücke und überqueren Sie im Anschluss die Strasse.

Vor Ihnen breitet sich nun das dreifarbiges Bodenmuster des *Max-Bill-Platzes* aus, das je nach gewähltem Blickwinkel flach oder dreidimensional erscheint.

Gehen Sie links an den sonderbaren, wie auf dem Plattenmuster schwimmenden Bauminseln vorbei an die nördliche Spitze des Dreiecks. Biegen Sie dort um die Hausecke in den *Ellen-Widmann-Weg* ein.

Zu Ihrer Linken erinnert der blaue Turm an die hier vormals omnipräsenten Fabrikschornsteine und verspricht von oben einen imposanten Blick auf das ehemalige Industriequartier.

Erklimmen Sie nun die linksgewendelten Stufen.

Mit jedem Tritt erweitert sich der Horizont und die aus eigener Kraft erreichte Höhe belohnt Sie zuletzt mit einem vollkommen neuartigen Bild.

Jene unten so grosszügig erlebten Anlagen, Bauten, Plätze und Freiflächen erscheinen aus dieser Perspektive jetzt überschaubar. Dicht aneinandergedrängt wirken sie fast wie an die Sonne ausgelegte Badetücher, oder eine Ansammlung verschiedenartig gemusterter Teppiche.

In Fortsetzung der zuvor eingeschlagenen Richtung führt Sie der Weg nun auf den an den Park angrenzenden Schulhof. Eine kurzzeitige Schwere erinnert dabei an die soeben überwundenen Höhener.

Passieren Sie nun die drei vor dem Schulgebäude platzierten, sowohl durch ihr Material als auch durch ihren blockartigen Körperbau ebenfalls schwerfällig wirkenden Skulpturen, und gehen Sie zu dem mit Sitzgelegenheiten und Spielgeräten versehenen Kiesstreifen.

Folgen Sie diesem und schreiten Sie wenig später über die rote Tartanbahn auf den frontal vor Ihnen aufragenden Kirchturm zu.

Wenn Sie auf die Hauptstrasse treffen, folgen Sie dieser nach links für etwa 170 m und nehmen dann an der Kreuzung den rechten Weg zu einer Brücke über die Bahnlinie. Wenn Sie hier den Blick westwärts über die Grenzmauer des Werkhofes schweifen lassen, so kann es vorkommen, dass Sie unerwarteter Lichterscheinungen gewahr werden.

Spazieren Sie nun weiter, vorbei an der Bushaltestelle *Himmeri* und folgen Sie der *Birchstrasse* nach links bis zum Kreisverkehrsplatz. Hier wählen Sie die *Schwandenholzstrasse*.

Auf Ihrer rechten Seite finden Sie nach etwa 200 m bei den *Nummern 14 bis 24* Zugang in die Wohnsiedlung.

Der links des freistehenden Hochhauses beginnende Spazierweg führt Sie zu einem von einem Zaun umgrenzten Hügel. Gegenüber erinnert der Spielgrund in Farbe und Beschaffenheit an die vorhin beschrittene Kunststofflaufbahn.

Folgen Sie nun dem Fussweg in fortgesetzter Richtung bis Sie auf ein schnurgerades Strässchen treffen und wenden Sie sich dort nach links auf die etwas breitere Quartierstrasse. Diese führt Sie nach Norden weg von der Siedlung, den *Schwandenacker* hinunter bis an das querstehende Gebäude mit der *Hausnummer 48*.

Von hier geleitet Sie eine mit Efeu bewachsene Hecke bis zur Hauptstrasse.

Gehen Sie an der Haltestelle *Schönauring* vorbei, überqueren Sie die Brücke und biegen Sie dann links in die *Riedholzstrasse* ein.

Passieren Sie das erste Haus mit gelochter Fassade und schwenken Sie bei den Nummern 22–30 rechts in die Siedlung.

Ein zur Hälfte als Naturweg gestalteter Pfad führt Sie in einem Kreisbogen durch die Überbauung. Sie überqueren dabei einen Bachlauf und folgen diesem – einen

Spielplatz passierend – bis zurück auf die *Köschenrütistrasse*. Diese überqueren Sie, wählen den Spazierweg am Ufer und folgen dem *Katzenbach* in Fliessrichtung.

Die Geräusche der Strasse treten jetzt zunehmend in den Hintergrund. Ab und an ist aus der Ferne ein Grollen zu vernehmen.

Jenseits des Feldes zu Ihrer Linken können Sie zwischen den Bäumen die Beschriftung auf dem Dach einer Schulanlage entdecken. Die weissen im Kreis angeordneten Buchstaben wirken im räumlichen Zusammenhang beinahe so, als gehörten sie zu einem Flughafenterminal.

Ob hier wohl Kinder als Passagiere angesehen werden?

Folgen Sie weiterhin dem Bach durch das *Gemeinschaftszentrum* hindurch bis zum Freibad mit 50 m Schwimmbecken, Rutschbahn und Sprungbrett, mehreren Grillstellen sowie einem Kinderplanschbecken mit Sonnensegel.

Über dem Holzgeländer des ehemaligen Restaurantgebäudes hängt – wie das vergessene Überbleibsel eines sommerlichen Nachmittags – ein triefendes Badetuch.

Der Bachlauf führt Sie nun weiter bis zur Haltestelle *Seebach*.

OUTRO

Fahren Sie mit dem *Tram Nr. 14* durch die Stadtlandschaft zurück nach *Zürich Hauptbahnhof*. Dort haben Sie die Möglichkeit beim *Tourist Service* einen Eintrag im Gästebuch vorzunehmen.

LEGENDE

- A** «m&m=3M», 2005, Nic Hess, Amtshaus III : Fachstelle Kunst und Bau, Lindenhofstrasse 21
- B** «Ohne Titel», 2001, Andres Lutz/Anders Guggisberg, Maienstrasse 9–11
- C** «Drei Liegende», 2005, Hans Josephson, Margrit-Rainerstrasse 5
- D** «Ohne Titel», 2003, Olafur Eliasson, Neunbrunnenstrasse 60
- E** «Polonäse», 2006, Erik Steinbrecher, «Kinderspielplatz», 2006, Pawel Althamer, Schwandenholzstrasse 24
- F** «Übers Kreuz», 2007, Jürg Stäubli, Riedenholzstrasse 12–30
- G** «Flughafen», 2004, Mario Sala, Schönauweg 15
- H** «Badetuch», 2006, Franziska Koch, Glatttalstrasse 41–43