

Die Entstehung von Montopia

Visionen suchen, Neuland entdecken, Taten tun.

Für Freizeitparks gibt es viele unterschiedliche Konzepte. Jedes Konzept entwickelt sich von einer Zielvorstellung über Realisierungsschritte zu einer Funktionslösung. Die Zielvorstellungen zeigen im Grunde immer eine philosophische Lebenseinstellung. Ein Freizeitpark mit superschnellen, hypergroßen Falltürmen, Achterbahnen und Bangi-Kugeln zeigt eine Lebenserwartungshaltung nicht anders wie ein Märchenpark.

Leider sind heute die meisten Freizeitkonzepte nur für ein passives Konsumieren von vorgefertigten Zweiterhandlebnissen und oberflächlichem Vorgaukeln von illusionistischen Scheinwelten für eine Spaßgesellschaft ohne eigenes Engagement und ohne Fantasie zur schnellen Vermarktung und Benutzung gedacht. Aber auch diese Konzepte zeigen etwas über die Lebensein-

stellung und Lebensphilosophie ihrer Planer, Betreiber und Benutzer.

In einer Zeit, die als Spaßgesellschaftsepoche bezeichnet wird, ist es ein Wagnis und eine bemerkenswerte Tat, ein Freizeitparkkonzept als Gegenpol zu entwickeln. Das MONTOPIA Konzept will die Freizeit nicht als Spaßzeit sondern als „freie-tu-Zeit“ entdecken und gestalten. MONTOPIA nicht als Produkt planen sondern als Prozess.

MONTOPIA als Freizeitpark von der Bevölkerung, mit der Bevölkerung, durch die Bevölkerung, für die Bevölkerung. Das bedeutet: MONTOPIA ist ein Freizeitpark-„Rahmen“, wo die Bevölkerung selber mitmachen, in einzelnen Bereichen selber gestalten und sich verwirklichen kann. MONTOPIA soll den unterschiedlichsten Interessen, Hobbys und Lebenseinstellun-

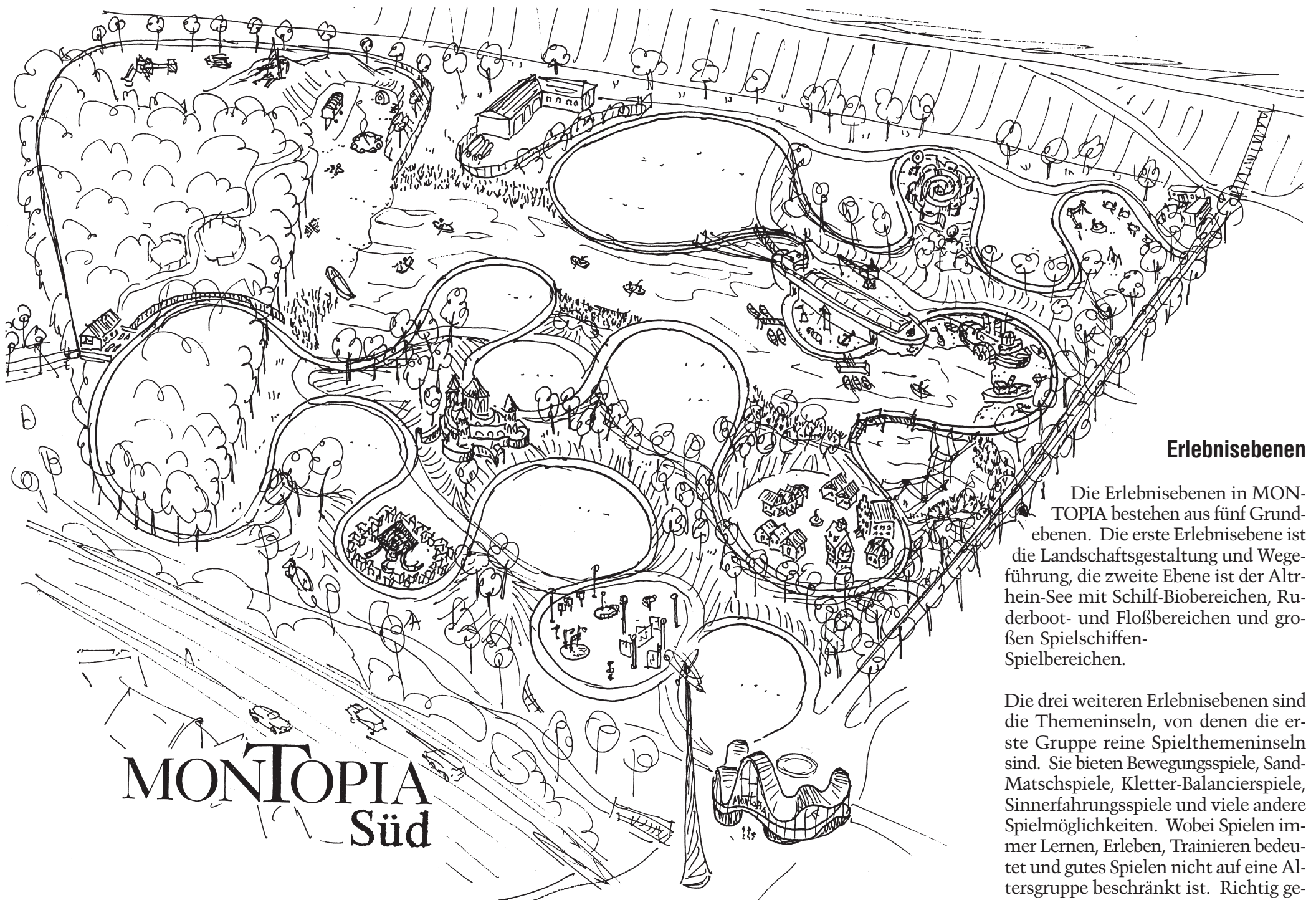
gen der Bürger als Präsentationsplattform dienen können. Die Besucher finden in der thematisch vielgestalteten MONTOPIA Welt die verschiedensten, sich teilweise überlagernden Erlebnisebenen. Der ständig mögliche Wechsel von einer Erlebnisebene zu einer anderen, eben dies macht die Faszination von MONTOPIA aus.

Gestaltung

MONTOPIA ist eine leicht bewegte Hügel-Tallandschaft mit einem grundwassergespeisten, länglichen See, der an den Altrhein erinnern soll. Diese Landschaft wird erschlossen und gegliedert durch einen mäanderförmigen, schleifenbildenden Weg. Diese Schleifen bilden und umfassen die einzelnen Themeninseln, auf denen die eigent-

lichen Freizeitpark-Aktionen und – Gegenstände sind. Die Themeninseln in Verbindung mit dem mäanderartigen Weg sind wie eine Perlenkette, die, wenn man sie abläuft, alle Bereiche von MONTOPIA der Reihe nach sehen und begehen kann.

Durch die Mäander-Wegführung hat man zwar eine Standortorientierung, wird aber von einer nicht vorhersehbaren Insel zur nächsten geführt. Von Überraschung zu Überraschung, so wird der Weg schon zum Spiel. Selbstverständlich kann man durch Überquerung der Themeninseln den Mäanderweg abkürzen und, wenn man sich auskennt, sehr schnell zu den angestrebten Bereichen kommen. Der Mäanderweg, der wie der rote Faden der Ariadne durchs Labyrinth führt, gibt die Sicherheit, alles gesehen und erlebt zu haben.



Erlebnisebenen

Die Erlebnisebenen in MONTOPIA bestehen aus fünf Grundebenen. Die erste Erlebnisebene ist die Landschaftsgestaltung und Wegeführung, die zweite Ebene ist der Altrhein-See mit Schilf-Biobereichen, Ruderboot- und Floßbereichen und großen Spielschiffen-Spielbereichen.

Die drei weiteren Erlebnisebenen sind die Themeninseln, von denen die erste Gruppe reine Spielthemeninseln sind. Sie bieten Bewegungsspiele, Sand-Matschspiele, Kletter-Balancierspiele, Sinnerfahrungsspiele und viele andere Spielmöglichkeiten. Wobei Spielen immer Lernen, Erleben, Trainieren bedeutet und gutes Spielen nicht auf eine Altersgruppe beschränkt ist. Richtig geplantes Spiel sollte kaum Barrieren ha-

MONTOPIA
Süd