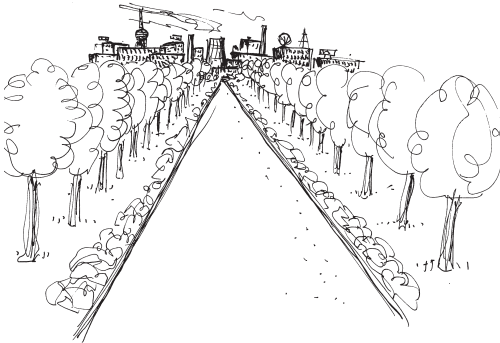


## Die Sichtachse ist tot

Es lebe der mäanderartige Weg

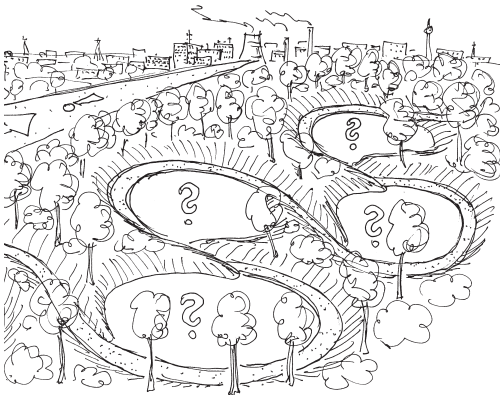
Als der berühmte Landschaftsgärtner „Capability“ Brown (1716 – 1783) die ersten Englischen Gärten gestaltete schlug er Schneisen in die Wildnis und schuf so die berühmten „Sichtachsen“, die zur Gliederung und Orientierung von Parkanlagen unverzichtbar wurden.

Doch der heutige kleinflächige Stadtpark braucht keine Sichtachse mehr, sie würde nur die Blicke aus dem Grün des Parks auf die umgebende urbane Betonwüste lenken.



Der kleinflächige Stadtpark soll mit Naturelementen kulissenartig die umgebende Betonwüste vergessen lassen. Diese kleine inszenierte Natur wird über den Weg erlebt. Der Weg führt förmlich Regie im Naturerlebnis. Ein mäanderartiger, schleifenbildender Weg verlängert die Verweildauer in diesem kleinen Naturtheater und vergrößert die Wirkung des Parks.

Die alten Griechen nannten nach dem in Kleinasien in Schleifen fließenden Fluß Mäander ein bestimmtes Ornament Mäanderband. Diese schleifenbildende Wegführung, die auch an Serpentina erinnert aber mehr noch einzelne Geländeinseln umschließt, nennt man mäanderartige Wege.



Die Mäanderschleifen zeigen jeweils erst nach der ersten Kurve den nächsten Abschnitt der gestalteten Natur. Der Mäanderweg vermittelt Überraschungen und lenkt, da man nicht alles auf einmal sehen kann, nicht ab vom Kleinen Wesentlichen. Der Mäanderweg konzentriert sich auf das Nahliegende und verhindert die zur Oberflächlichkeit verleitende Generalübersicht der Sichtachse.

## Das MONTOPIA Konzept

Das Planungs-, Gestaltungs- und Inhaltskonzept für MONTOPIA baut auf sieben Regeln oder Denkanstößen auf:

- Zeit als Freizeit, Experimentalzeit, Spielzeit, Erfahrungszeit bewußt erleben
- Sich selbst durch aktives Tun, persönliche Möglichkeiten und individuelle Fähigkeiten bewußt erleben
- Unsere Gesellschaft mit Kunst, Kultur, Produktion und Sozialverhalten bewußt erleben

- Andere Kulturen, andere Interessen, andere Lebenseinstellungen durch Kontakt mit anderen Menschen bewußt erleben
- Dinge und ihren wahren Wert durch wirtschaftlichen Einsatz und Umgang bewußt erleben
- Technik durch Experimentieren, Spielen, Erfahren bewußt erleben
- Natur durch Gestalten, beobachten und Pflegen bewußt erleben.

## Wolkenschloss



Eine der großen Spielattraktionen von MONTOPIA ist das Wolkenschloß. An mehreren über 25 m hohen Dreieckseingängen sind in verschiedenen Höhen gitterartige Pavillons aufgehängt, die untereinander mit Seilbrücken verbunden sind. Über Klettergitter, Kletternetze und schräge Netze sind die Pavillons zu erreichen und mit Tunnelrutschen wieder zu verlassen. Die ganze Konstruktion ist als schwin-

gende, in sich geschlossene und damit absolut fallsichere Einheit gebaut. Von den oberen Pavillons hat man eine wunderbare Aussicht auf MONTOPIA, Monheim und den Rhein. Dieses Wolkenschloß wird durch seine Höhe und seine Originalität Wahrzeichen und Erkennungsmerkmal von MONTOPIA sein und die Besucher schon aus einiger Entfernung zu MONTOPIA leiten.

## MONTOPIA<sup>S</sup> Designer

Günter Beltzig, Diplom Designer, Jahrgang 1941 hat in seiner Jugend Kunststoffmöbel entworfen, die heute als Klassiker in New York im Modern Art Museum und in Nürnberg im Neuen Museum zu sehen sind. Er hat fast fünf Jahre bei der Siemens AG in München Elektrogeräte entworfen bis er sich entschloß, für Kinder Spielgeräte, Spielplätze und Freiräume zum Spielen zu entwerfen.

Die 68er haben ihn und seine Arbeit geprägt, obwohl er nicht politisch aktiv war. Er sagt: „Wir wollten die Welt verbessern, aber wo sollte ich anfangen? Am besten bei den Kindern. Doch wenn ich so schau, die Welt habe ich nicht verändert aber vielen Kindern bessere Spielmöglichkeiten geschaffen.“ Günter Beltzig ist ein empirischer Su-

cher, oft mehr Erfinder als Ästhet, der versucht, mit seinen Entwürfen neue Wege zu gehen, um Probleme, die er erkennt, mit besseren Produkten zu lösen. Mit seinen Arbeiten kümmert er sich auch um Randgruppen, behindertengerechte Spielmöglichkeiten, Integrationshilfen durch Spielsituationen und Selbstbestätigung für Kinder durch Spiel. Günter Beltzig sagt von sich: „Ich bin kein Querdenker, der sich querlegt, sondern ich bin Diagonaldenker, der unterschiedliche, oft weit auseinanderliegende Denkpunkte miteinander verbindet und somit zu neuen Denk- und Lösungsansätzen kommt. Diagonaldenken ist eine Möglichkeit, um in einer sich ständig wandelnden Gesellschaft vorher nie gekannte Probleme mit neuen Denkanstößen zu lösen.“

## Treffpunkte

Das einzige, das Robinson Crusoe auf seinem paradisischen Eiland vermißte, war der Kontakt zu Menschen, das ließ ihm sein Paradies zum Gefängnis werden. Durch seinen Diener Freitag wurde das Gefühl, gefangen zu sein, gemildert.



Menschen treffen, ist eine wichtige Voraussetzung, um uns wohlfühlen. MONTOPIA soll eine große Plaza, Agora, Marktplatz, Basar und Treffpunkt sein. Ein Zentrum, wo man sich trifft, reden kann, sieht und gesehen wird. Wo man seine Interessen zeigen kann und Informationen bekommt aber auch, wo man Dinge kaufen und verkaufen kann.

MONTOPIA soll wie der funktionierende Mittelpunkt einer lebenswürdigen Stadt sein.

## Geld, wofür Geld?

Was ist Geld? Für Geld kann man sich nicht alles kaufen. Geld macht nicht glücklich, doch Geld beruhigt. Diese Bauernweisheiten sind wahre Lebenserfahrungen, doch was ist Geld wirklich?

Geld ist ein bedrucktes Papier, das dem anderen eine Leistungsmöglichkeit zum Tausch verspricht. Geld sind Optionsscheine für Möglichkeiten. Geld bekommt erst dann einen Wert, wenn es gegen Leistung eingetauscht wird. Geld zu sammeln, ist Sammeln von Optionsmöglichkeiten, die aber wertlos sind, wenn die Optionen nicht genutzt werden.

Der sagenhafte Reichtum des antiken König Krösus ist verschwunden, geblieben sind aber des armen Sokrates Gedanken, die behauenen Steine der Tempel, Mauern, Hütten, die Tonkrüge, Waffen, Werkzeug und Schmuck der Handwerker, die etwas taten und nicht Gutscheine für Möglichkeiten sammelten. Und wir sollten auch etwas tun, das gute Spuren hinterläßt und nicht nur vom Verfall bedrohte Optionsscheine.

