



HTW Chur
Hochschule für Technik und Wirtschaft
Institut für Tourismus- und Freizeitforschung

Inszenierungsmasterplan für den Kanton Graubünden

**Ideenvorschläge für
touristische Inszenierungen**

**des
Instituts für Tourismus- und
Freizeitforschung**

Chur, Juni 2006

Inszenierungsmasterplan für den Kanton Graubünden

Projektteam:

Prof. Dr. Heinz Rico Scherrieb

Dr. Philipp Boksberger

Dr. Bibiana Walder

DI Aurelia Kogler

Kontakt:

Institut für Tourismus- und Freizeitforschung (ITF)

HTW Chur

Comercialstrasse 22

CH-7000 Chur

Tel. +41-(0)81-286 39 50

Fax. +41-(0)81-286 39 49

www.itf.ch

Inhaltsverzeichnis

1.	Inhalt und Zielsetzung	4
2.	Inszenierung im Tourismus	4
3.	Inszenierung im Bündner Tourismus.....	5
4.	Umsetzung und weitere Vorgehensweise	6
	Arosa: Schlittelbahn.....	8
	Celerina: Audio-Mixed-Media-Dorfrundgang	9
	Sedrun: Rheinquelle	10
	Davos: SLF Weissfluhjoch.....	11
	Furna: Alpgebäude Prättigau.....	12
	Wergenstein: Center da Capricorns	13
	Grüsch-Danusa: Bergsommer	14
	Ilanz: Ruinaulta - Rheinschlucht	15
	Sedrun: Porta Alpina	16
	Klosters: Brückental Prättigau	17
	Samedan: Kirchen in Graubünden	18
	Splügen: Galerie am Splügenpass	19
	Stampa: Il Giardino del Suono.....	20
	Thusis: Jakobsweg Graubünden	21
	Thusis: Viamala - le streghe gemelle.....	22
	Misox: Burgen und Schlösser	23
	Andeer: Steinbruch	24
	Vnà: Ein Dorf wird zum Hotel.....	25
	Zernez: Wunderwelt Nationalpark	26

1. Inhalt und Zielsetzung

Das Amt für Wirtschaft und Tourismus des Kantons Graubünden (AWT) erteilt dem Institut für Tourismus- und Freizeitforschung der HTW Chur jährlich einen Auftrag mit dem Ziel, den Bestand und die Zukunftsfähigkeit der Tourismus- und Freizeitwirtschaft im Kanton Graubünden zu sichern. Im Jahr 2005 wurde hierzu die Erarbeitung eines touristischen Inszenierungsmasterplans für den Kanton Graubünden in Auftrag gegeben.

Im Rahmen des touristischen Masterplanes gibt das Institut für Tourismus- und Freizeitforschung der HTW Chur – basierend auf der jahrzehntelangen Erfahrung von Prof. Dr. Scherrieb (Leiter des Instituts für Tourismus- und Freizeitforschung) – konkrete Hinweise, wie der Gast eine kulturelle Einrichtung, vergnügliche Angebote oder kulturelle Sehenswürdigkeiten als Erlebnis wahrnimmt. Dazu gehören auch Massnahmen, welche die Gruppendynamik (jeder Gast nimmt das Angebot anders wahr), das Erwartungsspektrum der Gäste sowie die gewünschte Aufenthaltszeit berücksichtigen.

2. Inszenierung im Tourismus

Der Gast von heute ist in einer Welt von Comics und Filmen aufgewachsen. Da er keine Geschichten, die er in einem Buch liest, in seinem Gehirn in Bilder umwandeln kann, bedarf es heute anderer Hilfestellungen, auch bei der Aufbereitung von Natur und Kultur. Naturschönheiten und kulturelles Erbe müssen ebenso anders präsentiert werden wie der Genuss in Restaurants oder der Aufenthalt in einer touristischen Beherbergungsstätte.

Kaum ein Wort wird derzeit mehr missbraucht als der Begriff „Erlebnis“. Viele Marketingstrategen glauben, dass mit der Verwendung dieses Wortes bereits eine Aufwertung des Angebotes erfolgt und vergessen dabei, dass es sich bei einem Erlebnis um einen psychologischen Vorgang handelt, der zwar vom Anbieter angeregt werden kann (z. B. durch eine Inszenierung), aber letztlich „im Herzen“ des Gastes stattfinden muss. Gerade Erlebnisse tragen aber dazu bei, dass ein Urlaub unvergesslich wird. Angesichts der Reiseintensität unserer Gäste und den vielseitigen Erfahrungen auf Urlaubsreisen treten Reiseziele und Reisedestinationen, an denen keine besonderen Erlebnisse stattgefunden haben, bald in den Hintergrund und damit in Vergessenheit. Ziel muss es also sein, dem Gast ein Erlebnis zu verschaffen, das nicht vom Zufall abhängt, damit er sich an einen Ferienaufenthalt in Graubünden noch lange wohlwollend erinnert und diese Erfahrung positiv weiterträgt. Für die Inszenierung von Erlebnissen kann das folgende Modell und seine Instrumente herangezogen werden:

- **Thema:** authentisches Thema, Markenbildung, Gestaltung eines Kern- oder Dachthemas
- **Inszenierungskonzept:** Abstimmung der einzelnen Inszenierungselemente aufeinander
- **Besucher/Gäste:** zielgruppenspezifische Bedürfnisse, Erwartungen an das Thema
- **Besucherlenkung:** Informationskonzept inklusive Signalisierung zur verbesserten Dramaturgie eines Besuchs
- **Wohlfühlmanagement:** Deckung der physiologischen Grundbedürfnisse und der Sicherheit, damit sich die Gäste ganz auf das Erlebnis einlassen können
- **Attraktionen/Aktivitäten:** passend zum Thema sowie zu den Gästee Erwartungen und -bedürfnissen
- **Szenerie:** natürliche Hintergrundreize bzw. Umfeld wie Architektur, Beleuchtung, Ausstattung.

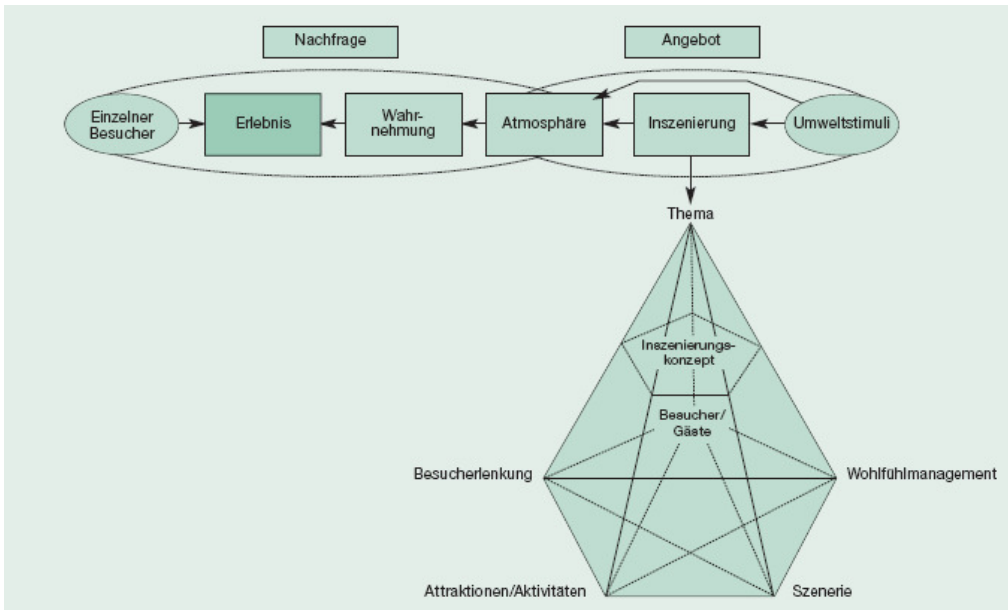


Abb. 1: Das Erlebnis-Setting im Überblick (Müller/Scheurer 2004)

Die Aufbereitung und Erneuerung des Angebotes durch Inszenierungsmassnahmen wird notwendig, weil die Gäste von heute das touristische Produkt nicht nur anders wahrnehmen, sondern auch bei dessen Nutzen veränderte Verhaltensmuster zeigen. Sie sind nicht nur multioptionaler, sondern suchen auch einen Zusatznutzen oder Aussergewöhnliches. Durch seine Reiseerfahrung ist der Gast konsummündiger und vergleicht die Angebote des Kantons mit den Angeboten anderer Destinationen. Daher sind auch im Kanton Graubünden verstärkte Anstrengungen notwendig, um den Erwartungen der Gäste entgegenzukommen und mit den anderen Reisedestinationen, welche bereits eine aktive Erlebnisinszenierung erfolgreich betreiben, zumindest gleichzuziehen.

Die Inszenierung bedeutet nicht die Aufstülpung von künstlichen und der Region nicht entsprechenden Dekorationen oder Bauten, sondern vielmehr die Betonung des Wesentlichen sowie die Hinführung der Gäste zum Aussergewöhnlichen, um so ein spielend erlernbares Erlebnis, das immer unterhaltsam sein sollte, sicherzustellen.

3. Inszenierung im Bündner Tourismus

Im Auftrag des Amtes für Wirtschaft und Tourismus kontaktierte das Institut für Tourismus- und Freizeitforschung (ITF) im vergangenen Jahr die Bündner Tourismusbranche und forderte sie auf, attraktive und realisierbare Projekte einzureichen, die dann vom ITF analysiert wurden. Aus den 62 eingereichten Projekten wurden diejenigen ausgewählt, die mit ihrem innovativen Charakter auch geeignet sind, als Vorbild für ähnliche Anlagen im Kanton Graubünden zu fungieren und die aufgrund ihrer touristischen Bedeutung mit einer Inszenierung erheblich an Attraktivität gewinnen könnten.

Dabei wurde des Weiteren darauf geachtet, dass die Projekte in Graubünden verteilt zu finden sind und sich nicht auf eine bestimmte touristische Region konzentrieren. So weit geografisch gestreut die Projekte sind, so verschieden sind die Ideen der Objekt-Inszenierung selbst: Angefangen bei Angeboten in der Natur (Jakobsweg, Via Mala, Bergsommer) über historische Gebäude wie Kirchen, Burgen, Schlösser bis hin zu architektonischen Attraktionen wie die Brücken im Prättigau. Die nachfolgende Grafik zeigt die räumliche Verteilung der bearbeiteten Projekte über den Kanton Graubünden.

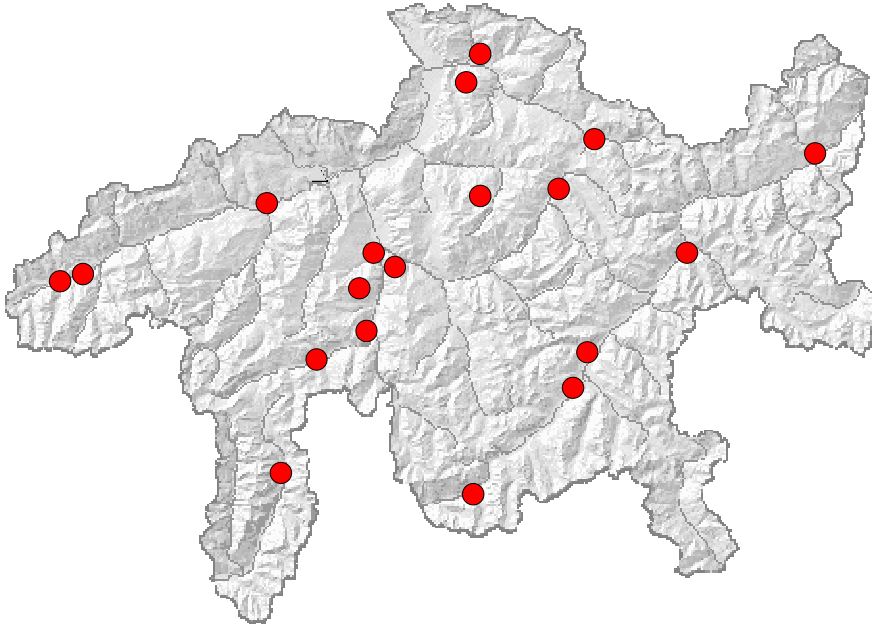


Abb. 2: Geografische Verteilung der inszenierten Projekte im Kanton Graubünden

Das ITF erarbeitete für jedes einzelne der schliesslich 19 ausgewählten Konzepte eine Inszenierungsstrategie, die hinsichtlich der Projektidee, des touristischen Potenzials und der Innovativität am geeignetsten für eine Bearbeitung befunden wurde. Neben der breit diskutierten und geplanten Strukturreform im Bündner Tourismus ist die Attraktivitätssteigerung des Angebots für die Gäste ein weiterer Arbeitsschwerpunkt des AWT.

4. Umsetzung und weitere Vorgehensweise

Ziel des Masterplans war, bestehende Attraktionen im Bündner Tourismus für den Gast noch interessanter zu gestalten sowie neue touristische Attraktionen zu schaffen um damit eine grössere touristische Nachfrage auszulösen. Der Vorbildcharakter der aufgezeigten Lösungen ermöglicht auch die Übertragung auf andere Sehenswürdigkeiten und interessante Objekte, die im vorliegenden Inszenierungsmasterplan keine Berücksichtigung fanden. Gemeinsam mit dem Know-how des ITF können so Erlebnisse in die verschiedensten Bereiche (sowohl inhaltlich als auch geografisch) des Bündner Tourismus implementiert werden.

Die dargestellten Projektideen versuchen, alle Erlebnisdimensionen zu integrieren und somit beim Gast ein emotionales Erlebnis auszulösen, dessen Erinnerung er in seinen Alltag mitnehmen kann. Die Erlebnisdimensionen unterscheiden zwischen einer aktiven und passiven Beteiligung des Gastes sowie einem Aufsaugen bzw. Konsumieren und dem Eintauchen in ein Erlebnis. Den grössten Erlebniswert weisen demzufolge Ereignisse auf, die alle vier Dimensionen berühren.

- **Unterhaltung:** Erlebnisse dieser Dimension werden durch die Sinne des Gastes passiv konsumiert (z. B. Porta Alpina)
- **Bildung:** Edukative Elemente eines Erlebnisses werden ebenfalls konsumiert, jedoch ist eine aktive Beteiligung des Gastes erforderlich (z. B. Hands-on-Angebote im SLF Weissfluhjoch, Audio-Mixed-Media-Dorfrundgang in Celerina).

- **Realitätsflucht:** Die Flucht aus dem Alltag/der Realität wird Teil des Erlebnisses, so dass der Gast aktiv völlig in eine andere Welt eintaucht (z. B. Geissen-Peters Alp).
- **Ästhetik:** Die Ästhetik eines Erlebnisses nimmt der Gast passiv wahr, er taucht jedoch stark in die ästhetische Komponente ein (z. B. Lichtinszenierungen der Kirchen Graubündens oder der Brücken im Prättigau).

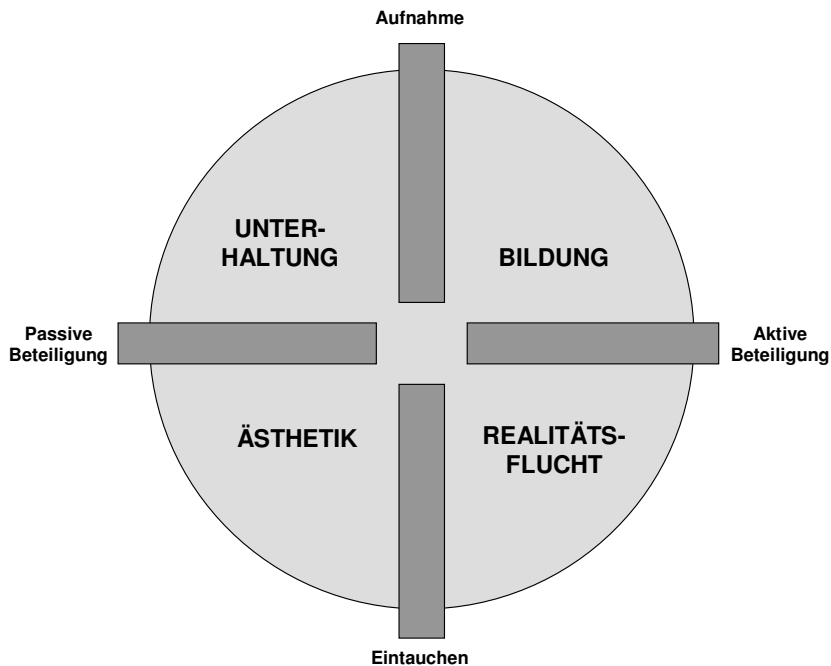


Abb. 3: Die vier Dimensionen eines Erlebnisses (Pine/Gilmore 1999)

Dies bedeutet aber auch, dass die vier Dimensionen nicht gleich stark ausgeprägt sein müssen, sondern bezogen auf das Erlebnis ausgestaltet werden. Die genannten Beispiele zeigen, welche der vier Dimensionen am stärksten ausgeprägt ist, wobei die anderen nicht vernachlässigt werden, sondern nur weniger stark ausgeprägt sind.

Das touristische Objekt dient also als Bühne für ein Theaterstück namens „touristisches Erlebnis“. Um eine professionelle Umsetzung zu ermöglichen, ist es erforderlich, wie im Theater auch die Theaterform (Komödie, Drama) festzulegen, ein Drehbuch zu schreiben und sich daran zu halten, Mitarbeiter auszuwählen und diese entsprechend ihren Rollen und Verantwortlichkeiten zu schulen und das Teamwork herauszustreichen, denn der Gast wird neben Einzeleindrücken vor allem das ganzheitliche Erlebnis einer touristischen Attraktion wahrnehmen und sich daran erinnern (Pine/Gilmore 1998).

Der Inszenierungsmasterplan hat also sowohl die Inszenierungselemente, die in Kapitel 2 angesprochen wurden, als auch die Dimensionen eines Erlebnisses in die vorgestellten Projektideen integriert. Für die nächste Zukunft ist geplant, dass diverse Projekte mit hohem Realisierungspotenzial in die Tat umgesetzt werden und dadurch Impulse für die Bündner Tourismuswirtschaft gesetzt werden.

Arosa: Schlittelbahn



Ausgangslage

Die 1,2 Kilometer lange Schlittelbahn vom Prätschli über die Scheiterböden zum Obersee wurde 2004 gebaut und eröffnet. Die Schlittelbahn ist am Abend und in der Nacht beleuchtet, während ein Gratis-Bus die Nutzer vom Dorf wieder zurück zum Start bringt. Geschätzt nützen rund 200'000 Besuchern (50% des Gästeaufkommens) während der Saison dieses attraktive Angebot.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Mit dem Ziel, den Erlebnisfaktor der Schlittelbahn zu vergrößern, wurde eine Ideensammlung für eine Inszenierung für verschiedene Nutzergruppen erarbeitet. Zu diesen zählt eine Tagesnutzung durch Familien mit Kindern sowie eine Abendnutzung durch Erwachsene und Jugendliche. Ergänzend zur Winternutzung wurden auch verschiedene Optionen für eine Sommernutzung der Schlittelbahn geprüft.

Für die Inszenierung der Schlittelbahn Arosa wurde ein Konzept aus den drei Themenbereichen „Mickys wilde Schlittenjagd“, „Arosa Blizzard“ und „The Fog“ entwickelt. Konkret wurde der Verlauf der Schlittelbahn in neun Abschnitte unterteilt und jeder dieser Abschnitte thematisch inszeniert.

Nach dem Start wird der Nutzer noch auf die bevorstehende Schlittelfahrt eingestimmt, aber schon bald fährt man durch leichten Bodennebel und über eine Brücke, welche mit Laserblitzen farbig beleuchtet ist. Nach der Brücke türmen sich Nebelwände und Schneewolken auf der Strecke und vermitteln dem Nutzer eine unheimliche Atmosphäre. Aus der nächsten Kurve kommend feuert eine durch Bewegungsmelder gesteuerte Wurfmaschine Schneebälle nach dem Schlitten. Dieser ersten Überraschung folgt eine längere Fahrt durch eine Nebelwand, welche für den Nutzer wie eine Barriere wirkt. Durch verschiedene Projektionen wird dem Nutzer dabei das Gefühl vermittelt, durch einen Geisterwald zu fahren respektive in einen Drachen mit geöffnetem Maul hinein zu fahren. Angstschrei und Geheul untermalen dabei auch akustisch die Wahrnehmung des Nutzers. Beim Übergang in die Hangstrecke wechselt das Sujet und stimmt bereits auf das nächste Highlight der Schlittenfahrt ein. Zum Abschluss bilden rotierende farbige Nebelschwaden unter und über der Brücke durch optische Effekte eine endlose Röhre, welche der Nutzer in der Mitte durchfährt und dabei das Gefühl bekommt, auf dem Kopf zu fahren. Unter Blitzlichtgewitter, Jubel und Klatschen trifft der Nutzer schliesslich im Ziel der Schlittenfahrt ein.

Zwischen den einzelnen Inszenierungspunkten sind verschiedene zusätzliche Installationen und Dekorationen ergänzbar, welche der jeweiligen Saisonzeit entsprechen. Um die Festtage kann durch Lichtprojektionen (z.B. Rentierschlitten) und Musikeinblendungen im Fahrtverlauf (z.B. Jingle Bells) Weihnachtsstimmung erzeugt werden. Eine Schneemannparade entlang der Strecke, von innen beleuchtete Eisskulpturengruppen oder ein Mickey Mouse-Festival mit Disney-Lichtprojektionen können in der Nebensaison als Attraktion dienen.



Quelle: www.arosa.ch

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Arosa Tourismus
Hans-Kaspar Schwarzenbach
Postfach 90
7050 Arosa
Tel. 081 378 70 34
schwarzenbach@arosa.ch

Celerina: Audio-Mixed-Media-Dorfrundgang



Ausgangslage

Die Oberengadiner Gemeinde Celerina blickt auf eine über 850jährige Geschichte zurück. Diese kulturelle Verwurzelung widerspiegelt sich einerseits in der rätoromanischen Sprache, der typischen Engadiner Architektur sowie überlieferten Bräuchen und Traditionen. Der von Celerina Tourismus angebotene Dorfrundgang vermittelt einen guten und umfassenden Überblick über die Geschichte und Gegenwart und wird einmal wöchentlich durchgeführt. Die zeit- und personengebundene Abhängigkeit dieses Angebotes steht allerdings im Widerspruch zum modernen Gast, dessen Verhalten zunehmend flexibel, multioptional und verspielt ist.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Mit Hilfe einer Audio-Mixed-Media-Lösung versucht Celerina Tourismus, einen inszenierten Dorfrundgang mit dem Thema „lebendige Geschichte und Kultur“ zu gestalten, der ausserdem zeitunabhängig angeboten werden sollte. Eine Potentialanalyse zeigt auch die gestiegerte Nachfrage nach einem entsprechenden Angebot auf.

Bei der technischen Realisierung ist die Betonung des Wesentlichen sowie die Hinführung der Gäste zum Aussergewöhnlichen, um so ein spielend lehrendes Erlebnis, das unterhaltsam sein sollte, immer sicher zu stellen. Die heutigen Informations- und Telekommunikationstechnologien bieten bezüglich zeit- und personenunabhängigen Führungen eine Bandbreite an Umsetzungsmöglichkeiten. Die richtige Wahl einer technischen Plattform ist für den Erfolg entscheidend. Im Rahmen des Projekts wurde neben einer WebPark-Lösung auch eine Podcasting- sowie Audioinformationslösung überprüft und evaluiert. Die Vor- und Nachteile der möglichen Lösungen umfassen nicht nur die Kundenperspektive sondern reflektieren auch die operative Umsetzung durch Celerina Tourismus.

WebPark ist ein digitales Besucher-Informationssystem, welches auf PDA-Technologie mit GPS-Navigation und GPRS-Datenübertragung basiert. WebPark wurde im Rahmen eines europäischen Forschungsprojekts entwickelt und im Schweizer Nationalpark erfolgreich getestet. Podcasting ist eine Möglichkeit zur Verbreitung von Ton- und Bilddateien „on demand“ und „on location“ über Wireless Broadband auf unterschiedlichsten Empfangsgeräten (bspw. PDAs, Smartphones, MP3-Player). Ein prominentes Beispiel dieser Technologie ist in der Stadt New York zu finden. Audioinformation erlaubt Mobilfunkgeräten der 3. Generation den mobilen Datenzugriff über höhere Bandbreiten. Mit Bildschirmauflösungen von bis zu 240x320 Pixeln können schliesslich Karten, Bilder und Filme in akzeptabler Qualität auf dem mobilen Endgerät dargestellt werden. Über eine Stationsnummer kann der Tourist, wie beispielsweise in Wien (calling mozart) eine Durchwahl anwählen und empfängt die entsprechende Audioinformation der gewünschten Attraktion.



Quelle: www.callingmozart.at

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Celerina Tourismus
Stefan Sieber
Via Maistra
7505 Celerina
Tel. 081 830 00 19
stsieber@celerina.ch

Sedrun: Rheinquelle



Ausgangslage

Die offizielle Quelle des Rheins ist der Tomasee in einer Seehöhe von über 2.300 Metern. Dieses Gebiet soll zusammen mit den Sehenswürdigkeiten in der näheren Umgebung als Wander- und Ausflugsziel besser etabliert werden. Dies soll zum einen durch eine eindeutige Angebots-Attraktivierung und zum anderen durch eine entsprechende Bekanntmachung des Gesamt-Angebotes geschehen.

Aufgrund topographischer Gegebenheiten sowie naturschutzrechtlicher Rahmenbedingungen sind bauliche Eingriffe bzw. touristisch attraktive Installationen oder Inszenierungen im Gelände nicht möglich. Dennoch ist es aus touristischer Sicht sinnvoll, das Thema „Rhein / Rheinquelle“ in Graubünden erlebnisorientiert zu inszeniert werden.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Um auf den Weg zu den Rheinquellen am Tomasee aufmerksam zu machen, den Besucher zum Anhalten zu bewegen und ihm gleichzeitig auch eine Anlaufstelle für die Information über den Rhein zu geben, bedarf es einer Aufmerksamkeits- und Verführungsarchitektur an der Weg- und Bahnstrecke zum Oberalppass, die neugierig macht. Ein solcherart gestalteter Informationspavillon soll die Funktion eines „Olymps“ übernehmen. Statt des Göttervaters Zeus residiert in diesem Fall der „Vater Rhein“ in diesem Tempel.

In diesem Pavillon befindet sich eine mit Geländern abgesicherte Wasserfläche, die mystisches Licht im Raum verbreitet. Betritt ein Besucher den Tempel, beginnt eine audiovisuelle Vorführung. Dabei erzählen – jeweils durch Lichtspots gekennzeichnet – Vater Rhein und seine Nebenflüsse ihre Geschichte. Fotos und Karten werden auf der unter der Wasserfläche befindlichen Rückprojektionsanlage bzw. auf dem Flachbildschirm wiedergegeben, eine audiovisuelle Show enthält geografische, geologische und geschichtliche Informationen, wird aber – da es sich um eine Geschichte von Vater Rhein mit seinen nicht immer „braven“ Töchtern handelt – amüsant vermittelt.

Entlang des Weges zum Tomasee übernehmen kleine Kobolde die Wegmarkierung. Einige dieser Koboldfiguren enthalten kleine Wasserspeicher. Ein kleiner Spritzstrahl wird dabei durch Bewegungsmelder ausgelöst, sobald ein Besucher das „feuchte Areal“ betritt. Andere Figuren beginnen zu lachen, zu schimpfen, oder unheimliche Töne von sich zu geben.

Im eigentlichen Quellgebiet sind diese Figuren nicht mehr sichtbar. Hinter den „herumliegenden“ Felsbrocken ertönt aber – ebenfalls ausgelöst durch Bewegungsmelder – immer wieder Gelächter.

Die Badushütte dient der sachlichen Information über das Quellgebiet des Rheins und seines weiteren Verlaufs ausschliesslich aus der geografischen Warte beschrieben. Diese Präsentation kann – wenn sie aufwändiger gestaltet werden soll – ebenfalls an einem Flachbildschirm erfolgen. Der Inhalt und die Gesamtgestaltung muss sich jedoch von der im Tempel des Rheins signifikant unterscheiden.



Quelle: www.donau-auen.at

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Graubünden Ferien
Olivier Federspiel
Alexanderstrasse 24
7001 Chur
Tel. 081 254 24 94
contact@graubuenden.ch

Davos: SLF Weissfluhjoch



Ausgangslage

Im Jahr 1936 wurden die Grundlagen des Eidgenössischen Instituts für Schnee- und Lawinenforschung SLF in Davos in einer Holzbaracke auf dem Weissfluhjoch mit der Aufnahme der Forschung geschaffen. Diese Holzbaracke wurde am Anfang noch durch Iglus in Davos Platz ergänzt. 1942 erhielt die SLF ebenfalls auf dem Weissfluhjoch ein eigenes Gebäude mit Klimakammern und genug Raum für verschiedene Forschungsinstallationen. Dieses Gebäude ist seit 1996 nur noch Nebenschauplatz, denn das SLF hat in der Flüelastrasse in Davos Dorf ein neues Hauptquartier bezogen. Das alte Institutsgebäude auf dem Weissfluhjoch wird heute teilweise als Gruppenunterkunft für Business-events, Workshops, Höhentrainings oder Wissenstransfer sowie für spezielle Forschungsbelange genutzt.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Das Image des SLF wird heute noch vor allem durch den Mikrostandort Weissfluhjoch geprägt und ist in den Köpfen der meisten Schweizer und vieler anderer ausländischer Gäste fest verankert. Aus diesem Grund ist es aus touristischer Sicht empfehlenswert, den Standort und seine Tradition, also den „Mekkaeffekt“ des Weissfluhjochs sowie des dortigen Institutsgebäudes, zu erhalten und als Besucherzentrum weiter zu betreiben. Das SLF soll mit diesem Besucherzentrum sowohl seine Reputation als geschichtlich wichtiges und hochkompetentes Forschungsumsetzungszentrum festigen als auch die Grundideen der naturwissenschaftlichen Vorgänge und das damit verbundene Wissen vermitteln.

In der im Besucherzentrum zu vermittelnden Botschaft ist die Forschungstätigkeit des SLF in den verschiedenen Phasen am spannendsten zu dokumentieren. Der Besucher hingegen möchte gleichzeitig in geschlossene Welten eintauchen; dies bedeutet, dass die Informations- und Emotionsvermittlung gepaart werden muss und damit ganzheitlich zu erfolgen hat. Aus diesem Grund erlebt der Besucher verschiedene Stufen der Präsentation in Szenarien, die auf einem dramaturgischen Konzept aufbauen.

Das dramaturgische Konzept basiert auf dem „Erleben“ und dem „Überleben“ einer Lawinenkatastrophe. In verschiedenen Stationen erlebt der Besucher zum einen wissenschaftliche Versuchsanordnungen, die je nach technischer Machbarkeit auch zum körpernahen Erlebnis werden, zum anderen sind in Simulatoren verschiedenen Ereignisse wirklichkeitsnah nachgestellt. Der Besucher erfährt alles über Lawinenunfälle, die Rettung aus der Lawine, den Schneedruck und die verschiedenen Ortungs- und Bergesysteme. Das pädagogische Ziel ist es gleichzeitig, die Besucher zu animieren, elektronische Hilfsmittel zu tragen, welche die Ortung eines Lawinenverschütteten erheblich erleichtert.

Die visuelle Darstellung des Schnees kann noch durch Hands-on-Experimente wie einem Schneebrunnen, welcher dann das Berühren von frisch gefallenem Schnee, das Formen des Schnees unter Druck ermöglicht oder durch eine Klimakammer mit Schneegestöber bis hin zum Blizzard attraktiviert werden.



Quelle: www.slf.ch

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Eidgenössisches Institut für Schnee- und Lawinenforschung SLF

Birgit Ottmer

Flüelastrasse 11

7620 Davos Dorf

Tel. 081 417 02 75

ottmer@slf.ch

Furna: Alpgebäude Prättigau



Ausgangslage

In der Gemeinde Furna existiert unterhalb der Bergstation der Bergbahnen Grösch-Danusa und etwas unterhalb der neu errichteten Sennerei ein nicht mehr genutztes Alpwesen. Es besteht aus einem Stall, einer alten Sennerei mit integriertem Wohnhaus und einem Geräteschuppen. Die Gemeinde Furna will das Alpwesen Wiesli nicht abbrechen und nicht dem vollständigen Verfall anheim geben. Vielmehr soll das Alpwesen eine Revitalisierung erfahren. Aus diesem Grund wurde für das Alpwesen Wiesli eine Sanierungsplanung erarbeitet, welche den Umbau des Alpwesens in ein touristisches Bettenlager vorsieht.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Die Aufgabenstellung bestand darin, Inszenierungsvorschläge zu entwickeln, die sich an die Historie des Alpwesens anlehnt. Aufgrund des ganzjährigen Publikumsbetriebes würde sich daher eine gastronomische Nutzung anbieten. Diese könnte folgendermassen sein:

- Berggasthof zur Alten Sennerei: Spezialitätenbetrieb rund um den Alpkäse, Vermarktungsstätte (Verkaufsstätte) für die in der neuen, nahe gelegenen Sennerei erzeugten Milchprodukte.
- Berggasthof Wiesli: ähnliches Konzept wie Ski- oder Wanderhütte mit einer ausgebauten Terrasse
- Historischer Berggasthof Wiesli: traditionelle Küche in den Bergen, aktive Beteiligung der Gäste an der Essenszubereitung.

Die Nutzung als gastronomische Einrichtung kann auch durch familienorientierte Spiel- und Erlebniskonzepte ergänzt oder ersetzt werden.

- Streichelzoo „Tiere auf der Alm“: In kleineren, begehbaren Gehegen werden vor allem Jungtiere gehalten, welche die Besucher streicheln können.

Auch eine zoologische oder botanische Konzeption wäre möglich, wobei das Alpwesen Wiesli die Funktion eines Zentralgebäudes (Indoorausstellung) übernehmen würde.

- Alpengarten: Auf den benachbarten Grundstücken würde im Rahmen dieser Konzeption ein Landschaftsgarten angelegt, in dem die Besucher alle Pflanzen der Alpen finden können. Das Stallgebäude wäre Gewächshaus, die alte Sennerei Gastronomie- und Ausstellungsraum.

Für das Alpgebäude Wiesli bestehen demnach verschiedene Nutzungsmöglichkeiten, auch eine Anbindung an einen inszenierten Bergsommer an der Bergbahn Grösch-Danusa wäre aufgrund der geographischen Nähe denkbar.



Quelle: www.vogelpark.at

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Furna Tourismus
Felix Wyss
7232 Furna
Tel. 081 332 34 37
tourismus@furna.ch

Wergenstein: Center da Capricorns



Ausgangslage

Die Gemeinde Casti-Wergenstein grenzt an den Raum Safien-Rheinwald-Adula-Mesocco. In diesem Gebiet leben rund 1000 von den in den Bündner Alpen vorhandenen ca. 5000 Steinböcken. Dies war der Anlass für die Gemeinde, das an diesen Lebensraum angrenzende Wergensteiner Hotel Piz Vizan zur Anlaufstelle des Centers da Capricorns zu erklären. Das Informationszentrum Center da Capricorns soll über Natur und Kultur, Sprache, Forschung, Jagd und Regionalentwicklung informieren. Die bisher vorhandenen kleineren Exponate und Fotografien sollen sukzessive ausgebaut und durch eine moderne Ausstellungspräsentationstechnologie ergänzt bzw. ersetzt werden.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Ein inszeniertes Ausstellungskonzept, basierend auf zeitgemässer Präsentationstechnologie, angewandten Visualisierungsverfahren und der Einbeziehung interaktiver Exponate, soll zur Vermittlung der Informationen beitragen. Die Konzeption geht daher von der Prämisse aus, dass eine wirklich attraktive Ausstellung geschaffen werden soll, die nicht nur effektiv das Leben der Steinböcke in den Alpen und den ihnen zukommenden Schutz vermittelt, sondern auch in den Habitatschutz und die Bewahrung der Landschaft des Steinbocks überführt. Letztendlich soll der Besucher nicht nur vom Steinbock, sondern vom Reich des Steinbocks und damit der Region als touristische Destination angetan sein.

Für das Center da Capricorns bedeutet dies, eine „begehbare Geschichte des Steinbocks mit den Menschen“ zu konzipieren, welche es dem Besucher erlaubt, in eine geschlossene Welt einzutauchen. Wenn die Besucher zum Center da Capricorns anreisen, ist es wichtig, dass die Besucher emotional durch den Steinbock begrüsst werden. Innerhalb des Gebäudes beginnt der Rundgang mit einem „Jagdzimmer“. Unter Dutzenden von Trophäen wird in einer Bildfolge die Jagd auf den Steinbock von der Besiedlung des Alpenraums bis zum Jahr 1809 der Erlegung des allerletzten Steinbocks in der Schweiz gezeigt. Die Geschichte der Wiederansiedlung mit der Einführung von Jungtieren durch italienische Wilderer mit Hilfe von 3D-Film-Technologie ist das Highlight des Rundganges. Danach beschäftigt sich der Besucher mit dem Leben des Steinbocks in den Alpen. Die Besucher erfahren in mehreren Stationen das Wichtigste über den Jahresablauf im Leben des Steinbocks. Vom Tierschutz zum Habitatschutz ist der Leitsatz der nächsten Szene. Nachdem sich die Besucher mit der Spezies Steinbock und seinem Lebensraum vertraut gemacht haben, kann man im angegliederten Beobachtungsareal (Öko-Display) den Steinbock live erleben. Das Öko-Display am Center da Capricorns ist ein der Natur nachempfunder Lebensraum, bei dem die Absperrungen zur Begrenzung des Aktionsraumes der Steinböcke für den Besucher nicht erkenntlich sind. Für den Besucher ist es ein Areal in dem er die Rolle des Tierbeobachters oder -fotografen übernimmt und wo es immer Steinböcke gibt. Verschiedene Wanderwege mit unterschiedlicher Dauer offerieren dem Besucher eine abschliessende Vertiefung des Naturerlebnisses „Lebensraum Steinbock“.



Quelle: www.capricorns.ch

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Center da Capricorns
Stefan Forster
Stoffelhaus
7414 Fürstenu
Tel. 081 630 11 77
stefan.forster@forsterlardon.ch

Grüsch-Danusa: Bergsommer



Ausgangslage

Die Bergbahnen Grüsch-Danusa AG betreiben verschiedene Gondelbahnen, Sesselbahnen und Schleplifte, die jedoch bislang nur im Winter in Betrieb sind. Nicht zuletzt auch aufgrund der Erfolge verschiedener österreichischer Bergbahnen mit neuen Sommerkonzepten wird derzeit überlegt, künftig auch die Gondelbahn – und bei entsprechender Frequenz auch die Sesselbahn – während der Sommermonate in Betrieb zu nehmen.

Zu diesem Zweck soll für das Berggebiet Grüsch-Danusa ein Konzept für den Bergsommerbetrieb entwickelt werden, das für den Standort Grüsch-Danusa einmalig ist, aber gleichzeitig auch ein Vorbild und eine Anregung für die übrigen Bergbahnen des Kantons darstellen kann.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Als Basiskonzept wird vorgeschlagen, die Berginszenierung Grüsch-Danusa als Geissen-Peters Alp durchzuführen, weil diese thematische Anlehnung an den Roman „Heidi“ sowohl ein Alleinstellungsmerkmal schafft, aber auch gleichzeitig eine Ergänzung zum Heidi-Dorf des Nachbarkantons darstellt. Die Figur des Geissen-Peters kann in etwa dieselbe Sympathiequote als die Figur der Heidi aufweisen und ist aufgrund seiner ständigen Verwurzelung mit dem Berggebiet sehr glaubwürdig. Durch die Arbeit des Geissen-Peter auf der Alp wird auch gleichzeitig ein intensiver Bezug zur Alpwirtschaft und der Natur mit ihrer Schönheit und ihren Gefahren hergestellt. Die im Roman geschilderten Abenteuer können dabei aufgegriffen werden, wobei für die Besucher Erinnerungspunkte für die verschiedenen Abenteuer geschaffen werden.

Das Konzept Geissen-Peters Alp braucht (als verbindendes Element, das die Besucher auch erwarten) die Geissenherde des Geissen-Peter. Damit ergibt sich die Möglichkeit, auf dem Sommerberg Grüsch-Danusa gleichzeitig auch edukative Elemente zu integrieren und auf diesem grossen Areal mehrere Geissenherden der in der Schweiz anerkannten Rassen zu zeigen, wobei aufgrund neuester Erkenntnisse in den Zoos die Grösse der Herden und nicht die Vielzahl der Arten entscheidend ist.

Wichtig ist es, dass die präsentierten Tiere auf der Geissen-Peters Alp nicht in traditionellen Gehegen wie in zoologischen Gärten oder Wildparks oder nach landwirtschaftlicher Art mit Weidezäunen gehalten werden. Ergänzend gehören zur Konzeption zwingend Flächen, in denen sich Geissen und Schafe mit den Besuchern treffen können (Streichel- und Begegnungsareale).

Das Konzept der Geissen-Peters Alp ist sukzessiv ausbaubar und kann damit jährlich mit neuen Attraktionen aufwarten und durch diese Neuheiten Besucher zu einem Wiederholungsbesuch aktivieren. Da zahlreiche spielerische Attraktionen und auch Fahrten integriert werden, ist das Konzept auch im Besuchsjahr (also auch ohne Neuheiten) beliebig oft wiederholbar. Durch die Integration von Tieren und Events verläuft jeder Besuch anders.



Quelle: Paul Hey aus dem Insel taschenbuch Johanna Spyri „Heidi“, S. 44

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Bergbahnen Grüsch-Danusa
Hans Peter Lötscher
7214 Grüsch
Tel. 081 325 12 34
loetscher@gruesch-danusa.ch

Ilanz: Ruinaulta - Rheinschlucht



Ausgangslage

Die Ruinaulta ist eine von vielfältigen Kulturlandschaften umgebene einmalige Bergsturzlandschaft in Europa. Durch die Lage nahe bei den Siedlungsgebieten ist die Ruinaulta leicht und bequem erreichbar.

In den letzten Jahren hat die Erholungsnutzung im Gebiet der Ruinaulta stark zugenommen. Aus diesem Grund wurde bei der Erstellung der Inszenierungsvorschläge dieser spektakulären Felsenschlucht besonders auf die Schutzbedürftigkeit der Rheinschlucht Rücksicht genommen.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Sowohl für die einheimische Bevölkerung als auch für Touristen soll der Besuch der Ruinaulta durch gezielte Inszenierungsmassnahmen weiter attraktiviert werden. Dies soll zum einen durch verschiedene Permanentinstallationen in unterschiedlichen Ausbauvarianten und zum anderen durch verschiedene temporäre Veranstaltungen erfolgen.

Zu den permanenten Installationen gehört zum Beispiel ein Beobachtungspavillon, der der näheren Betrachtung der Rheinfelsen dient. In diesem Pavillon sind zur speziellen Leitung der Besucherblicke auf bestimmte Segmente der Rheinschlucht Beobachtungsschlitze und weitere Blickhalter bzw. Sehhilfen, interaktive Elemente zum Spiel mit dem Sonnenlicht auf den Felsen und Erläuterungstexte installiert.

Folgende temporäre Veranstaltungen sollen den Besuch der Ruinaulta zu einem besonderen Erlebnis für die Besucher machen:

„Moonlight Serenade“: im Rahmen dieser Veranstaltungen soll die romantische Stimmung während des Vollmondes inszeniert werden. Dazu kommen Projektionen von Sternen und Sternbildern, die mit musikalischer Umrahmung und Naturgeräuschen zu einem Gesamterlebnis verwoben werden.

„Die Rheinschlucht in Farbe“ lässt Licht und Filmprojektionen ineinander übergehen, so dass die Felswände in verschiedenen so genannten „Mood-Lights“ erscheinen. Auch dieses Spektakel soll durch eine entsprechende Geräusch-Kulisse umrahmt werden.

Die Veranstaltung „Schatten der Rheinschlucht“ spielt mit Licht und Schatten und nützt dazu die imposanten Felswände der Schlucht als Projektionsfläche für ihre Spiele. Diese Schattenspiele sind abgeschlossene Kurzgeschichten mit Text, in denen verschiedenen künstlerische Formen des Schattentheaters, des Puppentheaters oder aber von Papierschnitten miteinander kombiniert werden und so ein eindrucksvolles Gesamt ereignis bilden, das von nationalem oder sogar internationalem Rang sein kann.



Quelle: www.atelier70.de

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Regiun Surselva
Duri Blumenthal
Casa Cumin
7130 Ilanz
Tel. 081 925 11 25
duriblumenthal@regiun-surselva.ch

Klosters: Brückental Prättigau



Ausgangslage

Das Prättigau ist in der Architekturszene und darüber hinaus als das Tal der Brücken bekannt. Dieser Ruf wird durch die Salginatobelbrücke, welche zum Weltkulturerbe erhoben wurde, begründet und durch die neue Sunnibergbrücke gefestigt. Der Kanton Graubünden möchte diesen Bekanntheitsgrad durch eine thematische Inszenierung mit dem Slogan „Prättigau – das Tal der Brücken“ festigen und ausbauen.

Die Salginatobelbrücke ist als Weltkulturerbe auf der Verbindungsstrasse Landquart – Klosters – Davos auf der Höhe von Schiers beschildert. Die Sunnibergbrücke, die sowohl aufgrund ihrer technischen Konstruktion als auch aufgrund ihrer Gestaltung überregional grosse Beachtung gewonnen hat, wurde seit längerer Zeit für eine Lichtinszenierung vorgesehen. Einige Probevorführungen haben bereits stattgefunden. Es besteht die Absicht, diese Lichtinszenierung eventuell in ein umfassenderes Showprogramm einzubeziehen.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Zur Inszenierung des „Prättigau – das Tal der Brücken“ ist ein dreiteiliges Konzept vorgesehen, welches folgende Module beinhaltet:

Die Salginatobelbrücke als technisches Denkmal bzw. Attraktion kann in zweierlei Hinsicht vermarktet werden: zum einen ist der Ausblick auf die Brücke inszenierungswürdig, zum anderen birgt das Thema „Brücken“ selbst beträchtliches freizeittouristisches Inszenierungspotential. Die Inszenierung des Ausblicks auf die Brücke kann mit Hilfe der Aussichtsplattform unterhalb der Salginatobelbrücke aber auch alternativ durch eine noch auszubauende Aussichtsplattform beim Parkplatz (oder an beiden Standorten) erfolgen und mit „SeeMore“-Fernrohren ausgestattet werden.

Ein Brückenspielplatz bietet eine passende Inszenierungsmöglichkeit der Brücken für Familien: dieser Spielplatz ist ein kompakter Lernpfad über die Hilfsmittel, Hindernisse wie Täler oder Wasserläufe zu überwinden. Er führt zur Entwicklung der Brücken in der heutigen Form und Vielfalt.

Als drittes Modul wurde ein Konzept für ein Brückenmuseum in Klosters entworfen, das in erlebnisorientierter Aufbereitung Technik und Besonderheiten der beiden berühmten Prättigauer Brücken ebenso aufzeigt, wie die speziellen Charakteristika der bedeutendsten Brücken der Welt. Dabei soll das dargebotene in spielerischer Weise erlebbar gemacht werden. Das gesamte Konzept basiert auf dem „Hands-on“-Prinzip: Das heisst, es sollen hier nicht nur Brückenmodelle bestaunt, sondern auch be-GRIFFEN, begangen und/oder beklettert werden können. Ebenso soll es dem Besucher möglich sein, die berühmtesten Brücken der Welt selber als Modell nach zu bauen. In einem 4D-Kino können die schönsten und grössten Brücken der Welt in einem simulierten Hubschrauberflug bestaunt werden.



Quelle: Klosters Tourismus

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Klosters Tourismus
Daniel Wächter
Alte Bahnhofstrasse 6
7250 Klosters
Tel. 081 410 20 20
info@klosters.ch

Samedan: Kirchen in Graubünden



Ausgangslage

Die Kirche San Gian, Celerina, auf dem Hügel in der Ebene zwischen Celerina, Samedan und Punt Muragl, ist zum Wahrzeichen der Region geworden. Die Kirche ist eine alte Taufkirche der Talschaft. Die zwischen 1760 und 1772 von Antonio Gironimo auf den Fundamenten der abgerissenen St. Antoniuskapelle erbaute Barockkirche ist die Pfarrkirche in Samedan. Ihr schlanker Campanile ist ein weithin sichtbares Wahrzeichen des Ortes. Beide Kirchen sind evangelisch.

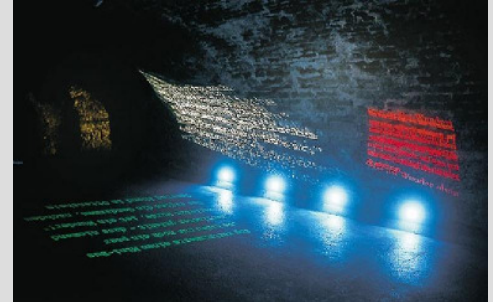
Die Inszenierung der beiden Kirchen soll Einheimische und Touristen für die historischen Kirchenbauten des Engadins begeistern. Um dieses Ziel zu erreichen, genügen die Herausgabe von Kirchenführern und Rundgänge nicht.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Die Inszenierung soll an den jeweiligen Standorten markant sein, ohne den spirituellen Charakter der Kirchenbauten zu vernachlässigen.

Durch die Lage der Kirche San Gian etwas abseits vom Ortsrand, dennoch exponiert auf einem Hügel, bietet es sich an, die Kirche als „Landmark“ hervorzuheben. Das vielfältig gegliederte Bauwerk eröffnet besondere Möglichkeiten bei einer Lichtinszenierung. Bei der Kirche San Gian muss sich diese Lichtinszenierung aufgrund der farbig ausgeführten Kirchendecke im Inneren auf die Aussenbeleuchtung beschränken. Diese Aussenbeleuchtung kann aufgrund des durch einen Blitzschlag ausgebrannten Hauptturms und der dadurch entstandenen baulichen Situation jedoch besonders reizvoll gestaltet werden. Einzelne Details der Kirche werden dabei abwechselnd durch Lichtspots – auf Wunsch auch in verschiedenen Farben – besonders betont. Bei dieser Beleuchtungsart wird die Kirche San Gian in einer vorher definierten zeitlichen Abfolge in verschiedene Farben „getaucht“, die sich teilweise auch überlagern können. Der Blitzeinschlag und der anschliessende Brand des Glockenturms kann mit einfacher Pyrotechnik (Gas) in jedes Lichtspektakel eingebaut und damit realistisch nachempfunden werden. Alle Beleuchtungsarten sind untereinander frei kombinierbar.

Die Geschichte der Pfarrkirche in Samedan und die verschiedenen Farben, die sie vermutlich während der letzten Jahrhunderte geschmückt haben, sind über Diaprojektoren mit hoher Farbintensität auf der Kirchenfassade und auf jeder beliebigen Stelle der Pfarrkirche zu erzeugen. Diese Projektion kann still (ohne Ton) erfolgen (wie z. B. bei Notre Dame la Grande in Poitiers). Inneninszenierung: Die Besucher nehmen sich (gegen Gebühr) beim Betreten der Kirche einen kleinen Kopfhörer (den sie dann behalten dürfen) und stöpseln diese in besonders gekennzeichneten Besucherbänken in eine Buchse ihrer Wahl ein. Sie können dabei diejenige Buchse aussuchen, welche ihnen eine Wiedergabe in der von ihnen gewünschten Sprache ermöglicht. Die daraufhin ausgelöste Audiosequenz kann Informationen über die Kirche mit spirituellen Inhalten mischen. Da mit diesen Audiosequenzen keine wechselnden Farb- oder Bildsequenzen gekoppelt werden, kann jeder Besucher Anfang und Ende selbst bestimmen.



Quelle: www.kloster-zwettl.at

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Kirche und Tourismus
Michael Landwehr
Chesa da pravenda, Crasta 1
7503 Samedan
Tel. 081 852 54 44
michael.landwehr@gr-ref.ch

Splügen: Galerie am Splügenpass



Ausgangslage

Bei der Galerie am Splügenpass handelt es sich um eine 312 m lange Galerie, die 1843 als Winterschutz für die Reisenden über den Splügenpass erbaut und durch das Kaiserreich Österreich finanziert worden war. Die Galerie am Splügenpass verlor ihre Bedeutung nach dem 2. Weltkrieg, nachdem beschlossen wurde, den Pass in den Wintermonaten nicht mehr zu öffnen. Bei der Erneuerung der Passstrasse wurde auch eine Umfahrungsstrasse angelegt, welche die Galerie seitdem umfährt.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Die Galerie am Splügenpass soll durch ein neues Nutzungskonzept einerseits gesichert und andererseits wieder einer Bestimmung zugeführt werden. Die Galerie als Bauwerk tritt dabei in den Hintergrund. Neben den baulichen Gegebenheiten liegen die Schwierigkeiten einer touristisch erfolgreichen Inszenierung vor allem bei der geografischen Lage des Splügen sowie bei den infrastrukturellen Nachteilen am Splügenpass (fehlende Energieversorgung, Parkierungsflächen erst beim Zollhaus, fehlende Sanitäreinrichtungen, nicht vorhandene Gastronomie). Durch die Entfernung zum Zollhaus besteht auch keine Möglichkeit, die Galerie am Splügenpass „nebenbei“ vom Zollhaus aus zu bewachen und damit gegen Vandalismus zu schützen.

Die fünf Nutzungskonzepte tragen dieser Ausgangslage Rechnung und basieren entsprechend auf schwer zu entfernenden und zu zerstörenden Exponaten (eingegossen in transparente Kunstharzblöcke) und robuste Grossmodelle. Beim ersten Nutzungskonzept handelt es sich um eine Dauerausstellung über die Geschichte der Bezwingung und Überwindung der Alpen. Die Segmente dieser Nutzung bestehen aus thematischen Schwerpunkten in Form einer Zeitreise. Die Idee des zweiten Nutzungskonzepts besteht darin, mit wechselnden Exponaten die Galerie mit Grosskulpturen verschiedener Künstler auszustatten. Dabei wäre es grundsätzlich möglich, die Galerie jedes Jahr einem anderen Künstler oder einer anderen Künstlergruppe zu überlassen. Das dritte Nutzungskonzept ist eine Dauerausstellung von Mineralien und Gesteinen aus dem Alpenraum. Durch grosse und vandalensichere Exponate kann ein solches mineralogisches Museum auch anfassbar und damit attraktiver gestaltet werden. Beim vierten Nutzungskonzept soll die Galerie am Splügenpass als vaterländischer Kultraum dienen und zu einer Art Heldengalerie (in Anlehnung an das Pantéon in Paris) umfunktioniert werden. Als fünftes Nutzungskonzept kann auch in der vollen Länge der Galerie ein Labyrinth angelegt werden. Wenn dieses Labyrinth aus Brettern, die jeweils in Pfähle gesteckt werden, gestaltet wird, ist es in jedem Jahr wieder neu konzipierbar. Statt eines Labyrinthes könnte in der Galerie auch eine Spielstrasse entstehen. Die einzelnen Spiele können dabei so angelegt werden, dass es notwendig ist, bestimmte Spiele bis zum Ende durchzuspielen, Rätsel oder Geschicklichkeitsaufgaben zu lösen oder bestimmte Hindernisse zu überwinden, um weiterzukommen.



Quelle: www.heimatschutz-gr.ch

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Splügen Tourismus
Denise Dillier
7435 Splügen
Tel. 081 650 90 30
d.dillier@viamalaferien.ch

Stampa: Il Giardino del Suono



Ausgangslage

Das Projekt „Il Giardino del Suono“, die klingenden Gärten von Jürg Jecklin in der Gemeinde Stampa im Bergell, sollen durch entsprechende Inszenierung zu einer touristischen Attraktion werden.

Der Giardino del Suono soll Kultur und Unterhaltung durch Darbietung von attraktiven Hörerlebnissen in einer Gartenanlage im Freien bieten. Zusätzlich soll der Garten der Förderung der Didaktik und der Forschung im Bereich der Akustik und Tonkunst dienen. Die Anlage steht für Schulen, Musiker, Komponisten und Künstler zur Verfügung. Ausserdem sollen Hörerlebnisse und visuelle Bilder aus dem Giardino del Suono über das Internet verbreitet werden. Die erste Etappe des Giardino del Suono wurde bereits umgesetzt, das Grundprogramm konnte im Sommer 2005 bei freiem Eintritt bereits laufen.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Die erlebnisorientierte Gestaltung der Attraktion wird durch Aktiv-Stationen gewährleistet, an denen die Besucher selbst Hand anlegen können bzw. an denen Musik im Speziellen aber auch ganz allgemein die Welt der Klänge mit allen Sinnen erlebt werden können. Mit anderen Worten soll nicht nur der Geist, sondern auch das Gefühl der Besucher erreicht und angeregt werden. Vor diesem Hintergrund wird Gestaltung des Klanggartens mit Elementen empfohlen, die die Besucher zum interaktiven Spiel mit der Welt der Klänge anregen. Dies sind Stationen, die sowohl die Geschicklichkeit, das Glück, sowie den Forschungs- und Experimentierdrang der Besucher befriedigen und unter „Rekordverdacht“ stehen (z. B. „das grösste, lauteste, kleinste XY der Welt“). Besucher können hier Musik an überdimensionalen Instrumenten (z. B. Phantasy-Instrumente aus dem Bereich String oder Percussion) selbst ausprobieren.

Weiters lassen physikalische Experimente den Besucher tief in die Welt der Akustik eintauchen, in der er Klänge sogar sehen und hören kann. Unvergesslich wird dem Besucher bleiben, wenn er mithilfe eines so genannten Sonoskops sogar seine eigene Stimme sehen kann. Landart-Elemente wie zum Beispiel Horchstangen im Wasser sorgen für unvergessliche Klang- und Wow-Effekte bei den Besuchern.

In einem ergänzenden Indoor-Angebot speziell für feuchtkalte Tage wird es dem Besucher möglich sein, selber ein virtuelles Orchester zu dirigieren, Superstars wie Mozart, Beethoven oder Vico Torriani zu „treffen“ bzw. deren Hologrammen, die den Besuchern auf Knopfdruck Rede und Antwort stehen, Quizfragen zu stellen.



Quelle: www.mallnitz.at

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Responsabile gruppo di lavoro „Il Giardino del Suono“

Marco Giacometti

Piz Duan

7602 Stampa

Tel. 081 834 0140

Thuis: Jakobsweg Graubünden



Ausgangslage

Der Jakobsweg in Graubünden ist ein Nebenweg im Netz der europäischen Jakobswege. Bis zur spanischen Grenze sind viele Wege bekannt und erst ab der spanischen Grenze sind wenige Hauptrouten erkennbar.

Auch die Beschilderung ist bis zum heutigen Tag nicht einheitlich. Die einzige Gemeinsamkeit bildet die Jakobsmuschel, die allerdings bei der neuen und bei der spanischen Wegweisung sehr abstrahiert ist (Sonnenform).

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Der Jakobsweg in Graubünden soll so inszeniert werden, dass die verschiedenen Zielgruppen, die auf den Spuren des Jakobus wandern, attraktive Anreize und einen Zusatznutzen vorfinden. Aus diesem Grund könnte das Beispiel des Pilgers Urs als Ausgangspunkt dienen: Die Wanderer lesen an verschiedenen Stationen, was dem Pilger Urs, der im Mittelalter diesen Weg beschritt, passiert, was er an kulturellen und historischen Sehenswürdigkeiten vorfindet und welche spirituellen Ereignisse er erlebt. Die Motivationen können sehr unterschiedlich ausgeprägt sein, so dass die Inszenierung auf drei Nutzungsvarianten abgestimmt wird. Es können der „Spirituelle Wanderer“, der „Historisch orientierte Wanderer“ und der „Sinnsuchende Wanderer“ unterschieden werden.

Auf seiner Pilgerreise durch Graubünden hinterlässt der Pilger Urs für die Nachfolgenden an verschiedenen Stellen Reisenotizen. Diese Reisenotizen im DIN-A4-Format werden über die ganze Strecke in einem einheitlichen Schema produziert und in leicht auffindbaren Behältnissen (Holzbriefkästen mit Giebel, wobei auf der Giebelseite eine Jakobsmuschel angebracht ist) deponiert.

Der Wanderer auf dem Jakobsweg muss diese Holzbriefkästen jeweils öffnen und findet dann in diesen unterschiedlich grossen Briefkasten Abreisblöcke. Die Informationen bestehen aus einem Kartenteil (in grossem Massstab und mit der Kennzeichnung nicht nur der Sehenswürdigkeiten, sondern auch der Orientierungspunkte und allen Weggabelungen). Ausserdem enthält das Informationsblatt eine Beschreibung der Route. Ein weiterer farbig unterlegter Teil besteht aus einem Reisebericht. Ergänzt werden diese „Nachrichten für die Nachfolgenden“ mit praktischen Hinweisen (wie weit ist es noch zur nächsten Station, wo kann ich meinen Hunger stillen, wo gibt es interessante Abstecher und schöne Aussichtspunkte etc.). Anschliessend können noch Sagen und Geschichten aus der Umgebung eingeflochten werden. Ein abschliessendes Kapitel resultiert aus den spirituellen und meditativen Inputs auf der Pilgerreise von Urs.



Quelle: www.jakobsweg-gr.ch

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Verein Jakobsweg Graubünden
Heiner Nidecker
Feldstrasse 6
7430 Thusis
Tel. 081 651 38 03
info@jakobsweg-gr.ch

Thusis: Viamala - le streghe gemelle



Ausgangslage

Viamala ist die Bezeichnung eines bis in die jüngste Vergangenheit berüchtigten Streckenabschnittes der Alpentransversale über den Splügenpass bzw. San Bernardino-Pass. An dieser Stelle hat sich der Hinterrhein eine tiefe Schlucht gegraben. Oberhalb dieser Schlucht verlief die alte Handelsstrasse Mailand – Lindau in den Felsen gehauen sehr schmal und ständig steinschlaggefährdet. Viadukte überquerten zweimal die Schlucht. Die häufigen Unfälle und die mystische Umgebung dieser berühmt-berüchtigten Wegstrecke waren und sind bis heute Motive für Romane und Verortungen von Sagen und Mythen.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Die Region Viamala, die heute durch „ungefährliche“ und schnelle Verkehrsverbindungen ihren Schrecken verloren hat und in der raschen Vorbeifahrt kaum noch wahrgenommen wird, greift die Mystik dieser Schlucht und der Region durch die neu geschaffenen Figuren von zwei Hexen „le streghe gemelle“ auf, wobei eine Hexe den deutsch-rätischen Teil, die andere Hexe den italienischen Teil der Region verkörpert.

Die Hexen finden sich jedoch nicht als Symbole auf Gebäuden, sondern sind bis jetzt lediglich Marketing-Figuren. In der Schlucht der Viamala könnten sie allerdings ihre Heimat finden. Die Inszenierung dieser Schlucht wird entlang des Treppenwegs und den zugänglichen Stellen durchgeführt. Aufgrund der nur geringen Sonnen- und Lichtstrahlung in den unteren Teil der Schlucht ist es möglich, für Projektionen dieser beiden Hexen allzeit im Dunkeln liegende Stellen auszuwählen.

Die Mystik des Ortes wird aber nur dann erreicht, wenn auch überraschende andere Ereignisse (z. B. hoch aufspritzende Geysire aus der Schlucht unter Hexengelächter, Geräuschkulisse von Steinschlägen, durch Bewegungsmelder ausgelöste kleine Wasserspritzer auf Wanderer durch die Schlucht, ebenfalls begleitet durch Hexengelächter) stattfinden.

Damit der Zuschauer diese „unerwarteten Ereignisse“ auch versteht, muss ihm bei allen Zugängen zur Schlucht bewusst werden, dass er das Reich der „streghe gemelle“ betritt. Gleichzeitig muss er kurz nach dem Betreten durch Geräusche, Gerüche und Lichtsignale auf diese Welt eingestimmt werden, so dass der Spannungsaufbau gewährleistet ist.

Der Gast der Region Viamala soll die beiden Hexen jedoch nicht nur in der Viamala-Schlucht erleben. Dies bietet die Chance, diese Leitfiguren auch als Wegweiser und Inszenierungs-Figuren bei anderen Sehenswürdigkeiten und Naturdenkmälern einzusetzen.



Quelle: Silvia Kessler, in: Bündner Tagblatt, 08.08.05, S. 3

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

regioViamala
Marco Valsecchi
Postfach 88
7430 Thusis
Tel. 081 651 30 94
admin@regioviamala.ch

Misox: Burgen und Schlösser



Ausgangslage

Das auf einer Anhöhe errichtete Burgareal im Misox gehört zu den herausragenden Landmarks der Region. Die darauf befindliche Burg ist eindeutig als Ruine zu erkennen und wird von der Nationalstrasse auf der einen sowie einer Ortsstrasse auf der anderen Seite umfahren. Von der Nationalstrasse ist sie in wenigen Minuten erreichbar, da sie sehr leicht über die Abfahrt Mesocco-Süd angefahren werden kann. Die Burg, die unter Bundesschutz steht, ist einem fortschreitenden Zerfall anheim gegeben. Aufgrund ihrer exponierten Lage und ihrer geschichtlichen Bedeutung für das Misox eignet sich das Burgareal mit seinen verschiedenen Türmen und der in der Nähe befindlichen Kirche S. Carpoforo gut für eine Ausseninszenierung. Der weitläufige Burginnenhof ist auch eine optimale Voraussetzung für eine Open-Air-Inneninszenierung.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Der weitere Zerfall der Burganlage kann durch ein verstärktes Publikumsinteresse für diese Anlage verzögert oder aufgehalten werden. Events, die im Burginnenhof stattfinden, können eine Zentrumsfunktion für das Obere Misox in kultureller Hinsicht schaffen und gleichzeitig die Geschichte des Misox und der Burganlage in einer zeitgemässen Präsentationsform darstellen.

Die Ausseninszenierung und damit die Signalwirkung auch für Vorbeifahrende wird durch Farbprojektionen auf die Burgmauern erzielt, wobei diese Farbprojektionen auch durch zeitgenössische Bilder aus der Geschichte der Burg aufgewertet werden können.

Die Inneninszenierung erfolgt im Rahmen eines Projektionstheaters. Die Besucher sitzen hierbei auf Sitzreihen, wie bei den üblichen Open-Air-Vorführungen. Ton und Musik werden über Headsets übermittelt, auf welche die gewählte Sprache (deutsch, italienisch u.a.) ebenso übertragen wird wie die Musik.

Spannende Szenen aus der Geschichte der Burg, wie z. B. die Eroberung der Anlage durch Truppen des Oberen Bundes werden dabei auf im Bühnenraum punkt- und zeitgenau produzierten Nebelwänden oder -säulen projiziert. Die Projektion auf einen derartigen Hintergrund wirkt mystisch und ermöglicht auch „Massenszenen“.

Da es sich um eine Projektion handelt, können auch andere Filme, welche auf diese Wiedergabeart (Nebel) abgestimmt sind, aufgeführt werden.

Darüber hinaus sind die Vorführungen ohne grossen Aufwand abzuwickeln, da eine Person für die Erhebung des Eintrittsgeldes, die Ausgabe der Headsets und die Bedienung der Technik ausreicht.

Der Bühnenraum und die Zuschauerränge im Inneren der Burg sind ausserdem multifunktional auch für kulturelle Vorführungen (Schauspiele, Musikvorführungen, Konzerte etc.) nutzbar.



Quelle: www.flashart.com

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Organizzazione Regionale del Moesano
(ORMO)
Stefan Kah
Ca' Rossa
6537 Grono
Tel. 091 820 38 10
stefan.kah@ormo.gr.ch

Andeer: Steinbruch



Ausgangslage

Der grüne Rofna-Porphyr aus Andeer wird weltweit geliefert und findet sich in zahlreichen Gebäuden, wie z. B. im Regierungsgebäude von Niederösterreich in St. Pölten, der U-Bahn Station Brandenburger Tor in Berlin und der Centrum Bank in Vaduz, Lichtenstein. Das Gelände zeichnet sich durch steile Felswände, aber auch durch wenig bewaldete Abbrüche aus. Zum Teil existieren aber auch ebene Flächen, die für Veranstaltungen genutzt werden können.

Der Abbau von Gneis wird in Andeer bereits in der vierten Generation geführt. Die trotz dieser Tradition sehr offene Haltung der Familie gegenüber einer andersartigen, alternativen Nutzung des Steinbruchs kommt den Ideen einer Inszenierung sehr entgegen. Allerdings sind die Nutzungsmöglichkeiten sehr eingeschränkt, weil sich der Abbau noch in vollem Gang befindet und somit bis zur Stilllegung des Steinbruchs nur temporär befristete Veranstaltungen integrieren lassen.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Für den Steinbruch Andeer eignen sich verschiedene temporäre Nutzungsmöglichkeiten aufgezeigt, u.a. Lichtinszenierung, Durchführung von Veranstaltungen und Events, Bildhauertätigkeit und Bildhauerkurse, Organisation einer Schatzsuche, Angebot eines Männer-spielplatzes oder die Einrichtung eines Klettergartens/einer Kletterwand.

Beleuchtete Bäume erzeugen interessante Impressionen, die sogar von der Autobahn A 13 von vorbeireisenden Touristen bestaunt werden können. Gleichzeitig könnte man zusätzlich Buch- oder Gedichtlesungen in dem speziell illuminierten Umfeld veranstalten oder Klanginstallationen integrieren.

Dadurch, dass im Steinbruch flexibel Flächen für einen bestimmten Zeitraum geebnet werden können, besteht die Möglichkeit, Events und Konzerte zu veranstalten. Wie bereits vor zehn Jahren zum 90jährigen Bestehen des Granitwerkes kann erneut eine Steinbruchoper inszeniert werden. Hierfür wurde innerhalb kurzer Zeit die erforderliche ebene Fläche aufgeschüttet.

Als mögliche temporäre Installation oder aber auch als Nachnutzung kann die Gestaltung eines Klettergartens im Steinbruch angesehen werden. In dieser präparierten Anlage kann man unter geschulter Anleitung und unter Anwendung verschiedener Sicherheitsvorrichtungen relativ gefahrlos balancieren und klettern. Die Tatsache, dass es sich um einen natürlichen Felsbestand handelt, der als Klettergarten ausgebaut wird, hilft, vor allem erlebnispädagogische Aspekte wie z. B. das Erlernen immer neuer Routen zu fokussieren. Da es sich nicht nur um rein körperliche, sondern auch um geistige Anstrengungen handelt, ist es ein holistisches Erlebnis, das nachhaltig auf die Erholung des Kletterers einwirkt.



Quelle: www.latent.killozap.de

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

regioViamala
Marco Valsecchi
Postfach 88
7430 Thusis
Tel. 081 651 30 94
admin@regioviamala.ch

Vnà: Ein Dorf wird zum Hotel



Ausgangslage

In Vnà soll ein dezentrales Beherbergungsprojekt realisiert werden, das von einer Stiftung getragen wird. Die Betriebsphilosophie sieht vor, dass zu diesem Zweck bestehende alte Bausubstanzen renoviert und mit Übernachtungsmöglichkeiten ausgestattet werden. Ausserdem soll auch die Privatinitiative der Bürger weitere Beherbergungsangebote schaffen.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Ziel ist es, in einem abgelegenen und fern jeder touristischen Infrastruktur befindlichen, aber weitgehend erhaltenen Engadiner Dorf ein besonderes touristisches Angebot zu schaffen, bei dem die Bevölkerung als Gastgeber im Gesamten auftritt und die dezentralen Beherbergungseinrichtungen zu einer einzigen Vermarktungs- und Betriebseinheit zusammengefasst werden. Als zentraler Anlaufpunkt dient das „Piz Tschütta“, das sowohl als Gast- und Kulturhaus fungiert. Dieses Haus verfügt selbst 5 Doppelzimmer, hat aber 35 Sitzplätze im Restaurantbereich, verteilt auf 2 Gaststuben und einen Vorraum sowie 25 Sitzplätze auf der Terrasse. Neben der zentralen Verpflegungsstation für die Gäste des dezentralen Hotels Vnà – soweit die Mahlzeiten nicht bei den einzelnen Gastfamilien eingenommen werden – dient Piz Tschütta auch als zentrales Organisationszentrum des Projekts. Dazu gehören eine Hotelrezeption und ein kleiner Einkaufsladen.

Die Inszenierung soll dazu beitragen, dass der Gast dort ein klares, international verständliches Wegweisesystem vorfindet, durch das er möglichst intuitiv die von ihm gewünschten Einrichtungen sofort findet. Dies gilt auch für Touristen, welche Vnà nur im Rahmen eines Ausflugs besuchen und sich im Ort umschauen. Sie sollen durch dieses Wegweisesystem in die Lage versetzt werden, die zentrale Auskunftsstelle in der Hotelrezeption Piz Tschütta zu finden, aber auch gleichzeitig mit den einzelnen Gastfamilien in Kontakt zu treten, wobei durch die einzelnen Symbole und Zeichen am Haus der Gastfamilie kenntlich gemacht wird, welches Angebot sich hinter den Mauern verbirgt.

Die Information wird im Inszenierungsvorschlag auf mehreren Ebenen übermittelt. Der Gast wird konsequent auf die Piz Tschütta als Sitz der zentralen Marketingaktivitäten hingeführt, weil dort gewährleistet werden kann, dass er über das gesamte Angebot in Vnà umfassend informiert wird. Diese Wegweisung dient auch dazu, die in den einzelnen Quartieren im Ort verstreut lebenden Gäste wieder sicher zur Piz Tschütta zu führen. Damit ist auch gewährleistet, dass der Gast umgekehrt zu den einzelnen Beherbergungsquartieren zurückfindet. Als Inszenierungsinstrument wird vorgeschlagen, dass jedem einzelnen Beherbergungsquartier die Spuren eines Haustieres oder Wildtieres der Region zugewiesen wird, d. h. der Gast folgt einer Hundespur zum einen Gastgeber, einer Katzenspur zum anderen Gastgeber etc. Die einzelnen Quartiergeber werden in ihrer Komfortstufe nicht abstrakt gekennzeichnet, vielmehr ist aus dem sympathisch gestalteten Symbol für alle zu erkennen, wie es mit der Zimmereinrichtung bzw. Komfortstufe der dort angebotenen Quartiere steht (Badewanne, Duschstrahl, Münzen für die Preisklasse etc.).



Quelle: www.schnitzerstube.de

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Stiftung Fundaziun Vnà
Urezza Famos
Chasa Piz Tschütta
7557 Vnà
Tel. 081 864 72 88
stiftung@fundaziunvna.ch

Zernez: Wunderwelt Nationalpark



Ausgangslage

Mit dem Bau des neuen Nationalparkzentrums in Zernez möchte der Schweizerische Nationalpark einen Meilenstein in der Natur- und Umweltbildung setzen. Der geplante Bau ist ein architektonisches Werk von Valerio Olgiati und besteht aus zwei quadratischen Kuben, die über Eck ineinander geschoben sind. Die Dauerausstellung für vier Räume ist im Stil einer Enfilade mit einer Gesamtfläche von 680 m² konzipiert. Die thematischen Räume sollen anhand von Modulen Einblick in die Wunderwelt der Parknatur, die Dynamik der natürlichen Prozesse und die Rolle des Menschen gewähren. Inhalte sollen auf moderne Weise dargestellt und die Faszination über Partizipation erreicht werden.

Zielsetzung und Inszenierungsvorschlag

Am Beispiel der Dauerausstellung „Wunderwelt Nationalpark“ wurde eine kritische Beurteilung eines bestehenden Ausstellungskonzept vorgenommen. Aufzeigen von Unstimmigkeiten, Verbesserung der Raumdisposition und Anregen von Angebotserweiterung/-optimierung waren die zentralen Elemente in diesem Projekt.

In diesem Sinne wurden zuerst die verschiedenen Funktionsebenen der Ausstellung analysiert. Als zusätzliche Animation für den Eingangsbereich sollen Vogelstimmen und Tierspuren mit gleichzeitiger Wegweisungsfunktion (d.h. ein Teil der Spuren führt zum Kassenbereich, ein Teil in den Eingang, ein Teil zur Garderobe, ein Teil zur Toilette etc.) eingesetzt werden. Anschliessend wurden alle vier Räume der Ausstellung respektive die entsprechenden thematischen Ansätze auf ihre Dramaturgie hin überprüft und Verbesserungsvorschläge abgeleitet.

Der Multivisionsraum dient der emotionalen Einstimmung der Besucher und fokussiert vor allem auf Bilder und Geräusche. Reine Film- und Diaprojektionen sind in der Inszenierung technisch überholt. Ohne grossen Aufwand können heute Filmsequenzen mit zusätzlichen Effekten wie Wind, ein paar Regentropfen, Schneeflocken oder Geruch verbunden werden. Der nächste Raum soll die Emotionalität in der Mystik vertiefen. Entsprechend sollte die künstlerische Darstellung durch attraktive Videosequenzen auf Wandbildschirmen unterlegt werden. Im folgenden Raum wird die Multidimensionalität mit Hilfe einer begehbaren Karte (hintergrundbeleuchtet), mit durch Spots hervorgehobene Orte und mit geschichtlicher Erklärung der Ortsnamen (durch Lautsprecher im Raum) inszeniert. Da die Dramaturgie im vierten und letzten Raum eher abfallend ist, soll die Emotionalität durch lebende Tiere bzw. Tierfilme mit Jungtieren verstärkt werden. Basierend auf dem Prinzip „nur was du kennst, wirst du lieben; nur was du liebst, wirst du schützen“ soll der Besucher die Ausstellung „Wunderwelt Nationalpark“ verlassen.



Quelle: www.steinersarnen.ch

Kontaktperson und weitere Informationen zum Projekt

Schweizerischer Nationalpark
Hans Lozza
Nationalparkhaus
7530 Zernez
Tel. 081 856 12 82
lozza@nationalpark.ch