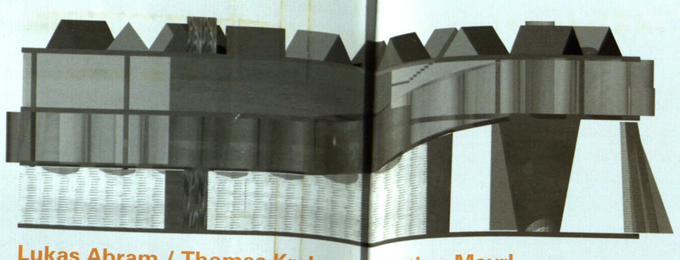
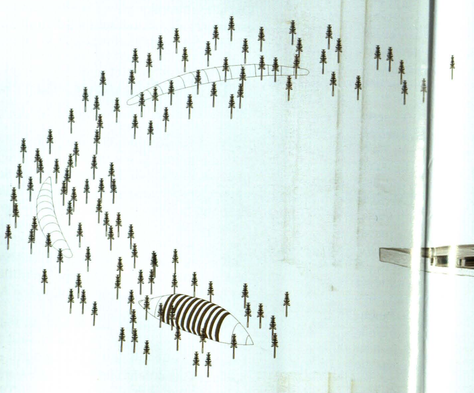
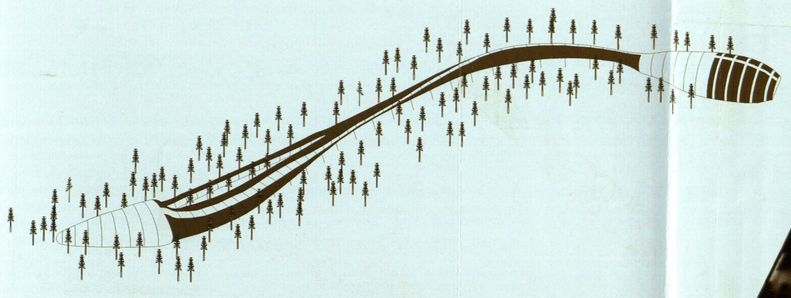
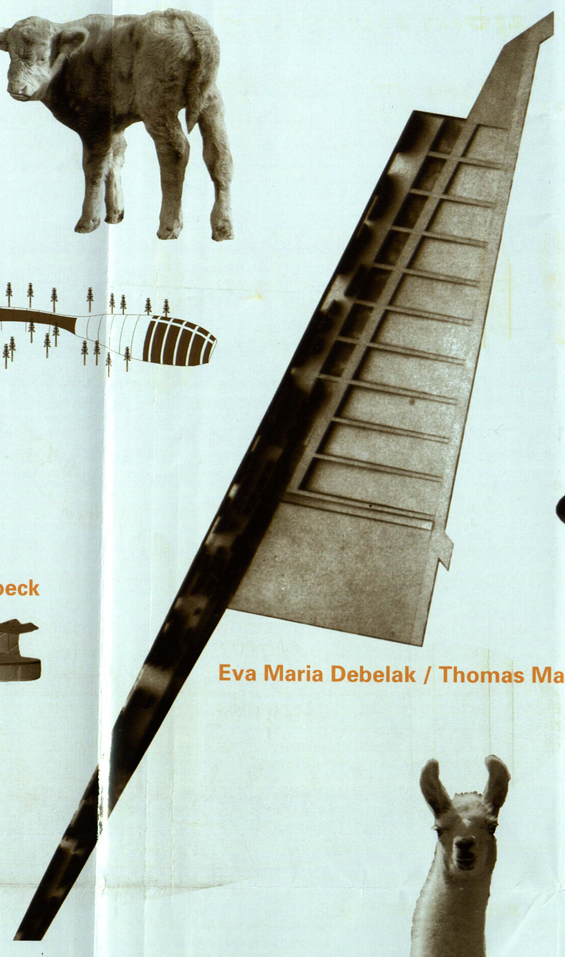


Lukas Abram / Thomas Krabath / Günther Mayrl

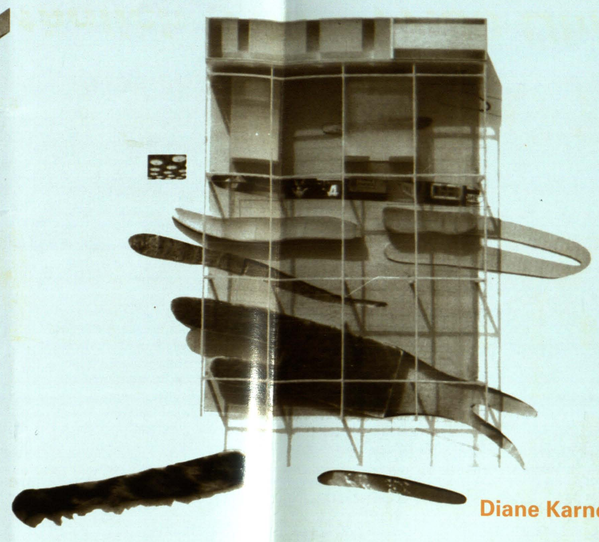




Stefan Ohler / Katrin Fürnsch

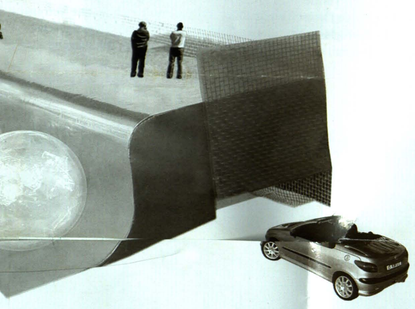


Eva Maria Debelak / Thomas Mayer

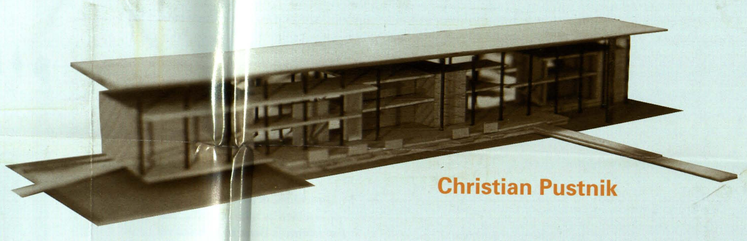


Diane Karner

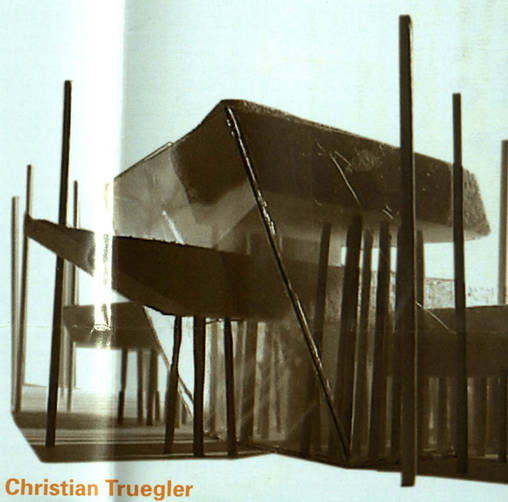
Roland Weissenbeck



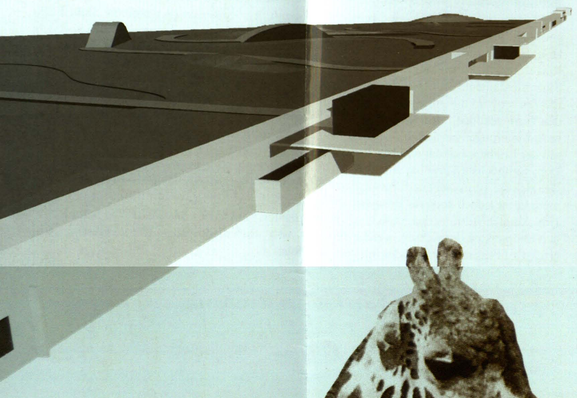
Sonja Krug / Karl Heinz Putz

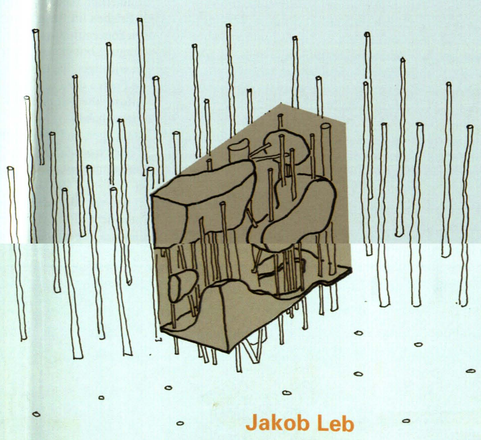


Christian Pustnik

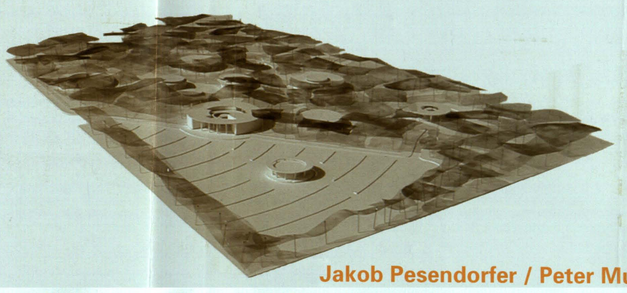


Christian Truegler

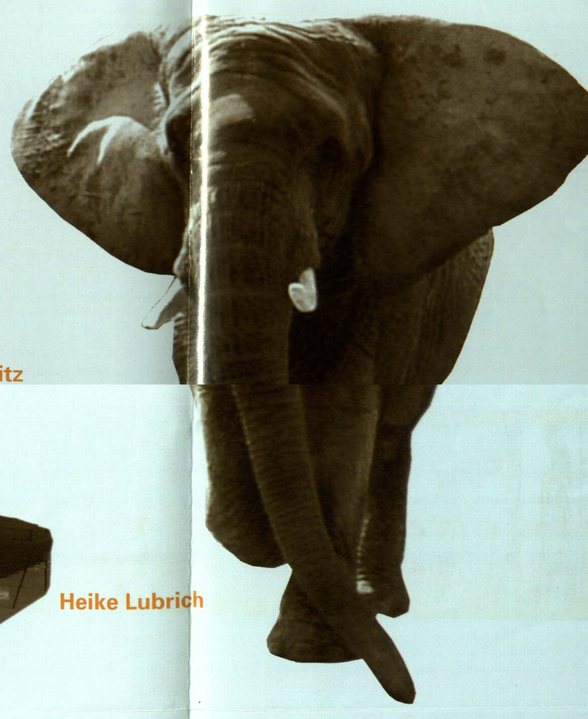




Jakob Leb

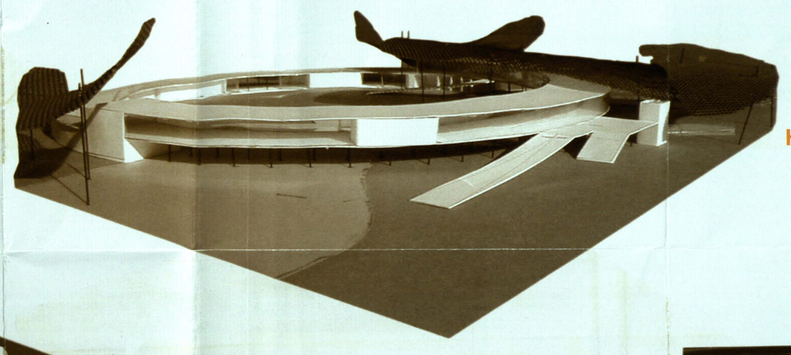


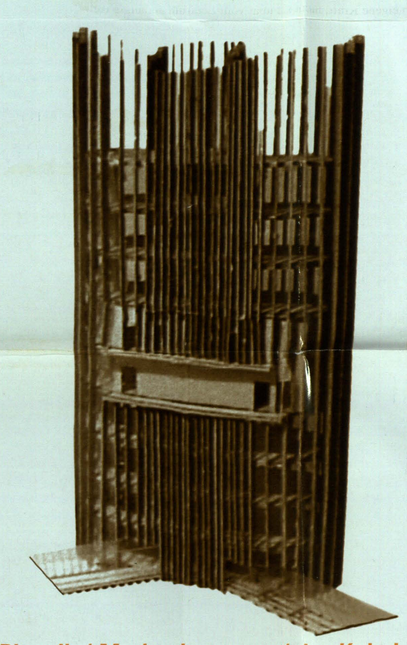
Jakob Pesendorfer / Peter Murschitz



Heike Lubrich

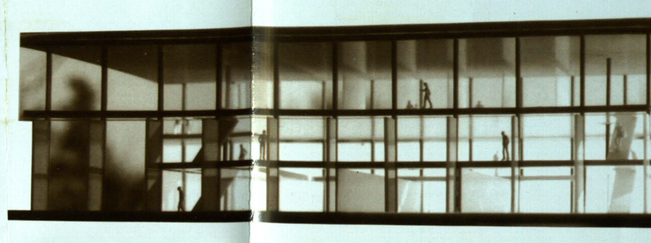
Marlies Forenbacher



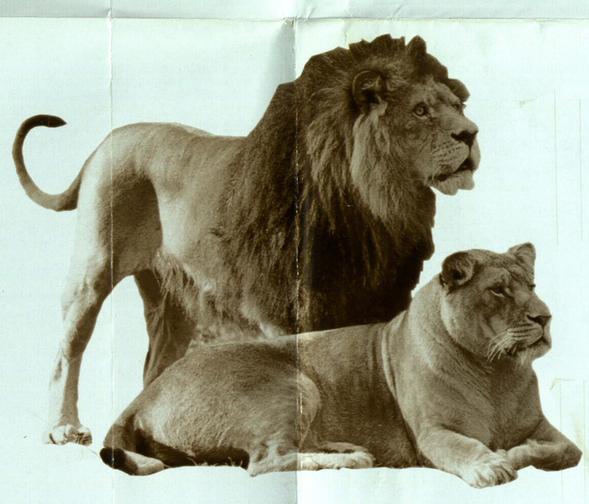


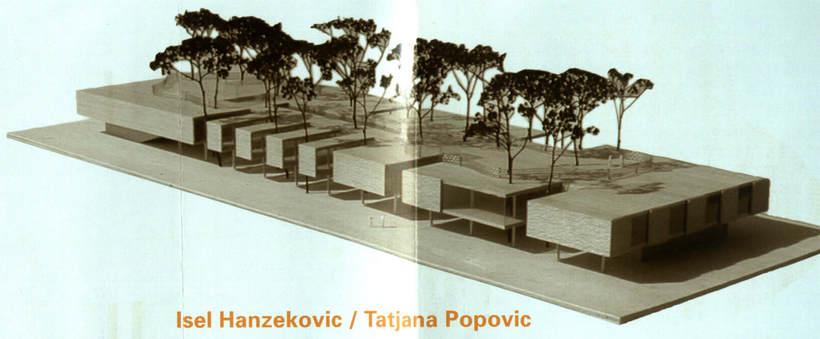
Petra Plevnik / Marko Jausovec / Jan Kokol

Maria Kübeck

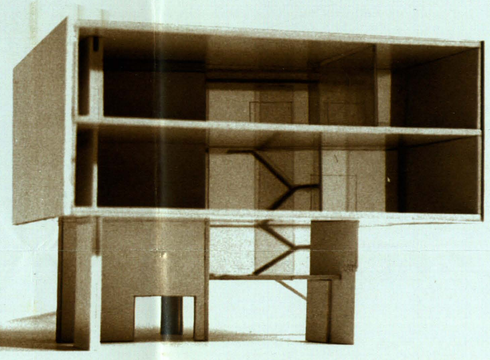


Elke Mader / Paul Teichmann





Isel Hanzekovic / Tatjana Popovic



Alexander Ertl / Manfred Muller

Michael Hieslmair

TUG

Safaripark

Ausstellung 04. 05. - 11. 05. 2001

Safaripark Gänserndorf, Siebenbrunnerstraße, Zirkuszelt in der Erlebniswelt, täglich 9.30 - 17.30 Uhr

Safaripark

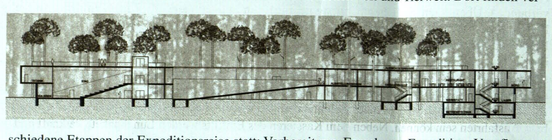
wo die wilden Tiere wohnen ...

Konzeption und Organisation
Rainer Kasik + Gernot Ritter

Beide Welten greifen aber massiv die Mauer an und wollen sie zerstören und auflösen. Sie funktioniert wie eine semipermeable Membran - der Mensch kann durchdiffundieren, die wilden Tiere nicht. Gleichzeitig ist sie auch eine Zone, die für den Schutz und das Weiterbestehen der Wildnis notwendig ist und enthält daher auch die wesentlichen Funktionen.
WILDNIS ... ist ein Bereich, in dem sich der Mensch nur geschützt aufhalten kann, und zwar physisch und psychisch - beides erreicht er durch die Mauer: das Auto als äußere Schutzhülle bekommt er dort und auch die Informationsgänge enden vor oder in ihr. Die Situation kehrt sich hier um - der Mensch ist eingesperrt.

Isel Hanzekovic, Tatjana Popovic

Der Besuch des Safariparks soll wie eine Expedition ins Tierreich inszeniert sein. Besucher werden als Wissenschafter in die Lebensräume der Tiere einbezogen und können ihr natürliches Verhalten beobachten. Sie sollen sich wie an einem Projekt beteiligt fühlen, und am Ende den Park verlassen mit dem Gefühl etwas gelernt zu haben und tatsächlich einem Tier geholfen zu haben (z.b. die Möglichkeit selbst zu entscheiden wohin ein Teil des Eintrittsgeldes fließen soll).
Das Besucherzentrum steht an der Schnittstelle von Menschenwelt und Tierwelt. Dort finden ver-



schiedene Etappen der Expeditionsreise statt: Vorbereitung, Forschung, Expedition, Verpflegung und Organisation. Nach der Vorbereitung im Besucherzentrum fährt man in kleinen Gruppen durch den Park und kann die Tiere aus nächster Nähe beobachten. An bestimmten Punkten kann man aussteigen und sich länger aufhalten. Als weitere Attraktion gibt es die Möglichkeit den Safaripark von oben aus dem Heißluftballon zu erleben. Neben Workshops werden auch Photographie und Filmkurse angeboten. Die Expedition wird im Besucherzentrum abgeschlossen.
Haus im Wald, Wald im Haus:
Leitmotiv des Entwurfes ist der dichte Föhrenwald, der geschützt ist und erhalten wernen sollte. Um die vorhandene Vegetation zu erhalten wurde eine Stahlkonstruktion um die Föhrenstämme herumgebaut. Die Bäume stehen nun frei, mitten im Raum, in spannungsreichem Kontrast zum strengen Grundriss. Das Gebäude hat die Form einer „Plattform" die auf schlanken Stützen zwischen den Bäumen schwebt und scheint mit den Bäumen durchwachsen zu sein.
Die Funktionsbereiche zeichnen sich durch tiefe Einschnitte an der Gebäudeform ab. Diese sind rundum verglast um das Tageslicht in das Innere zu leiten. Die Intention war die Erdgeschosszone durchlässig zu gestalten um den freien Einblick in den Safaripark zu gewährleisten, so dass die meisten Funktionen im Obergeschoss stattfinden. Die Fassade ist zu den Parkplätzen geschlossen gestaltet und öffnet sich zum Safaripark hin. Am Dach des Gebäudes findet der „Spaziergang in den Baumkronen" statt.

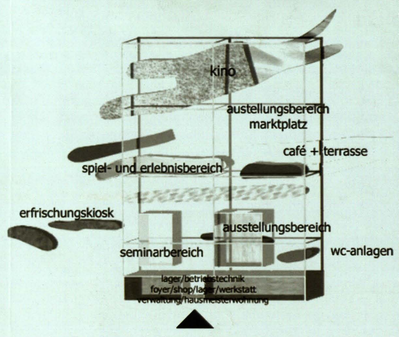
Michael Hieslmair

Den Park fasse ich als Feld auf, das von der Umgebung abgeschlossen ist (auch nach oben hin; durch das „Dach" der Baumkronen). Wichtigstes Motiv ist dabei die spezifische Feldqualität, die den Hauptcharakter des Safariparks ausmacht, ihn von herkömmlichen Tierparks unterscheidet.
Nun sollte das Feld als solches verstärkt wahrnehmbar werden. Die Möglichkeit der Wahrnehmung steigert sich mit der Bewegung. Friedrich Kiesler meinte.: „Es gibt nur eine Möglichkeit, das Raumerlebnis optisch exakt zu vermitteln: die Bewegung, die sich im Raum umsetzt, das heißt, die Bewegung eines Betrachters oder Bewegung, Veränderung des Objekts."

In diesem Fall kann man von doppelter Bewegung sprechen, denn sowohl Beobachter als auch die beobachteten Tiere befinden sich in Bewegung, ändern ständig ihren Standpunkt. Voraussetzung für eine solche Art der Wahrnehmung ist ein „Bewegungsmittel", das dem Betrachter die Möglichkeit einer unmittelbaren, sicheren Beobachtung bietet. Ein solches Bewegungsmittel sollte aber über die Bewegung hinaus noch andere Qualitäten besitzen. Es ist gleichzeitig bewegter Raum, der, einmal betreten, für bestimmte Zeit nicht verlassen werden kann.
Solche bewegten Teilräume könnte man als treibende Inseln im Feld auffassen, die sich in einem geregelten Kreislauf durchs Feld bewegen. Indem Ausgangs- und Endpunkt ident sind werden die bewegten Räume Teil eines zentralen Gebäudes. Räume die immer wieder eindringen und sich abstoßen, verteilen sich im Feld, kommen immer wieder zurück zum Zentrum, zum Schnittpunkt zur Außenwelt. Dabei entsteht ein je nach Auslastung des Systems veränderliches Bild vom zentralen Gebäude. Die Besucherfrequenz wird direkt am Gebäude ablesbar, zeigt auch nach außen hin einen Teil des inneren Prozesses (Geschehen im Park), macht dadurch auf sich aufmerksam. Die bewegten Teilräume bewegen sich durch eigene Kraft, nicht sichtbar vom Zentrum abhängig (um den Charakter einer weitgehend autarken Insel zu bewahren), nehmen aber doch in ihrem Aussehen und Wesen Bezug darauf. Darüber hinaus ist es auch denkbar, die bewegten Teilräume an Subzentren (mit bestimmten Qualitäten) im Feld andocken zu lassen. Dadurch wäre eine eher statische, ruhigere Beobachtung möglich, welche die dynamische ergänzt und die Möglichkeit bietet, die Umgebung ohne schützende Hülle zu erfahren. Ähnliches wäre auch in gewissen Teilbereichen des Zentrums möglich. Wichtig wäre eine Möglichkeit zu bieten, in eine fremde, wenn auch surreale Welt einzutauchen, die sich von der alltäglichen abhebt und deswegen Wahrnehmung und Empfindungen bewusster macht.

Diane Karner

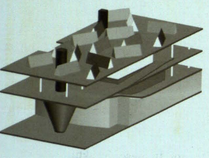
Der Erlebnisbereich mit dem enthaltenen Besucherzentrum bietet ein Zusammentreffen von *Mensch-Tier-Natur-Architektur*. Als bestehendes Element greife ich die von mir empfundene „Zerstreutheit" des jetzigen Erlebnisbereiches auf. Am Beginn des Entwurfes steht eine kompakte Kiste, die das Raumprogramm enthält. Hinzu kommt ein Element aus der Tierwelt - die Fellzeichnung des Zebras. Diese Fellzeichnung wird in enorm vergrösserter und abstrahierter Form als Layer über den Erlebnisbereich gelegt. Die vorhanden Wegenetze, Käfige und Gebäude verschwinden. Die Fellzeichnung über dem Erlebnisbereich gleicht Höhenschichtenlinien, die auch gegebenenfalls als solche angenommen werden können. In erster Linie bringt die Fellzeichnung Umgrenzungen. Sie ist als Raster zu sehen, der nun über dem Erlebnisbereich liegt. In weiterer Folge wird die kompakte Kiste aufgelöst und beginnt sich mit dem Zebraraster zu verbinden. Die freien Formen der Fellmusterung ergeben eine künstlich erzeugte Topographie mit natürlicher Anmutung. Das so entstandene Erscheinungsbild entspricht einer Landschaft ohne feste Strukturen. Die klare Formulierung des Eingangskubus mit dem Flugdach stellt die einzige Begrenzung zur unmittelbaren Umgebung dar. Die Zebrastreifen/Umgrenzungen bieten mehrere Möglichkeiten der Nutzung:



1. der Streifen bleibt 2-dimensional und ist berührbar, er wird zum Bodenbelag, zum Informationselement oder enthält verschiedenste Materialien (Sand, Stein, Wasser ...)
2. der Streifen hebt sich, wird 3-dimensional und benutzbar, wird zur Sitzbank, zum Unterstand, als Schutz vor Regen im Erlebnisbereich ...
3. der Streifen wird zum Gebäudeteil (des Besucherzentrums, aber auch zum Kiosk oder Käfig im Streichelzoobereich). Der Streifen vereint Gebäude mit Topographie, die Grenze zwischen Architektur und Landschaft, die im Eingangsbereich des Besucherzentrums noch klar zu spüren ist, verschwindet.

Lukas Abram, Thomas Krabath, Günther Mayrl

Unser Entwurf gründet auf den verschiedenen Möglichkeiten der Erkenntnis der Kontaktaufnahme. Mit den Sinnen, dem Verstand und durch Empfindung oder, wenn man so will, mit Körper, Geist und Seele - physical contact, rational contact, psycological contact - die in ihrer Gesamtheit das umfassende Erlebnis ausmachen: CONTACT 3/3
Die Thematisierung der drei Erkenntnismöglichkeiten schlägt sich in verschiedenartigen Fassadenkonzepten und der Raumzuordnung nieder. Unser Gebäude stapelt die drei Themen übereinander, um den Tieren und Menschen sowenig Platz wie möglich zu nehmen und die Differenzierung noch zu betonen. Das Erdgeschoß ist dem physischen Kontakt mit der Spezies Mensch gewidmet, mit Büroräumen für Verwaltung und Leitung, mit Lager und Werkstätten, dem Shop und der Markthalle. Letztere wird von einer textilen Wand begrenzt, die sowohl wetterfest als auch zum Sonnensegel erweitert werden kann. Ein Lift bringt die Besucher von der empirisch wahrzunehmenden Halle direkt in den Ausstellungsraum, der „rational contact"-Ebene. Von dort kommt man über Treppen in das als Auditorium zu nutzende Kino oder den Seminarraum. Kino und Seminarraum sind durch eine verschiebliche Leinwand getrennt und teilen sich so die Bühne. Über eine Rampe gelangt man vom Ausstellungsraum in die Cafeteria, welche auf der „psycological contact"-Ebene liegt. Ebenfalls vom Ausstellungsraum gelangt man über Treppen zur Rezeption und den Nassräumen des Campingplatzes auf dem Dach und weiter zu den Zelten. Natürlich kann man dazu auch den Aufzug benutzen. Das Wohnen auf dem Dach wahrt die nötige Distanz zu den Tieren, weniger zum Schutz der Menschen, als vielmehr um die Tiere vor allzugroßer Stressbelastung durch Menschen zu verschonen.

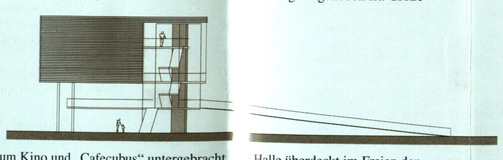


Eva Maria Debelak, Thomas Mayer

Zur Verbesserung bzw. Schaffung einer Orientierung wird das konzeptlose Areal durch eine starke Achse neu organisiert, die als Rückgrat die gesamte Anlage definiert. Die vorhandenen Wege und Bauten bleiben, sofern sie nicht am Baugrund des Neubaues liegen, bestehen und bilden so den chaotischen Gegenpol zur einschneidenden Geraden die das ganze Grundstück durchquert und miteinander verbindet. Um der Achse eine funktionelle Bedeutung zu geben, wird sie über den „lebensgefährlichen" Safaripark als Hochweg geführt, der an einigen Punkten durch zusätzliche Infrastruktur ergänzt wird. So können etwa an den Kreuzungspunkten mit dem wurmartigen Safariparcours Einstiegsplattformen errichtet werden. Gleichzeitig stellt der Hochweg eine Alternative zum Bussystem dar, welches den Pkw-Verkehr im Park gänzlich ersetzt. Formal wird die gesamte Achse durch durchlaufenden Reihen von ca. 10 Meter [illegible] und in der Länge variierenden Betonscheiben ausgeführt, deren Zwischenräume problemlos von den Tieren durchwandert werden können. Diese Scheiben sehen je nach räumlicher Definition mehr oder weniger aneinander, wodurch die Bedeutung des Raumes, den sie einschließen, optisch somit sinnlich fassbar wird. Viele kleine Scheiben, die eng beieinander stehen, [illegible] auf eine große Zahl kleiner Zwischenräume, also erforderliche Infrastrukturräume, schließen, während lange Scheiben mit großen Zwischenräumen freie Räume darstellen. Die wahrgenommene Verdichtung der monotonen Scheiben reflektiert somit die Funktion der Zwischenräume. Die Frage der Stellung wird zu einer ästhetischen Notwendigkeit, die Ausformung der einzelnen Scheiben wird hingegen bedeutungslos, das Material spielt folglich keine wichtige Rolle.

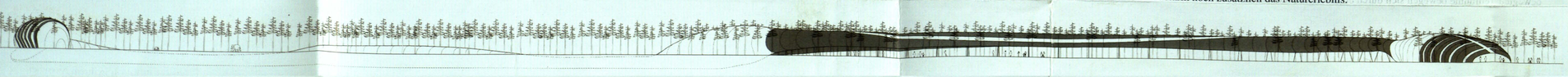
Alexander Ertl, Manfred Muller

Das vorliegende Konzept beschreibt die Beziehung zwischen Wildtierhabitat und Besucherzentrum innerhalb dieser typischen Waldlandschaft (Beziehung Architektur - Natur). Diese Waldlandschaft ist reich an Natur, die erhalten bleiben soll. Aus diesem Grund sind die Gebäude niedrig konzipiert und erstrecken sich nur über ein bis zwei Ebenen. Es sollen technisch leichtfüßige, zum Teil aufgestelzte Kuben sein, die sich wie Beobachterposten in die Natur einfügen. Die Gebäude sind so strukturiert, dass sie die Aussicht auf den Wildtierpark ermöglichen und natürliche Elemente des Waldes integrieren. Die Kuben als architektonische Bestandteile und der Wald werden nun in einen neuen Konnex gesetzt.
Funktionell soll das Besucherzentrum als Bindeglied zwischen Mensch und Tier dienen - als Überleitung von der Welt des Menschen hin zur Welt des Tieres. Als Überleitung zum Safaripark stellen wir uns neben den unterschiedlichen Erlebniswelten, Parcours und den Informations- und Dokumentationsräumlichkeiten übergehende Aussichtsmöglichkeiten vor, die entlang von Verbindungsspuren ihren Ausdruck finden sollen. Einige Wege bilden jene Spuren, die die unterschiedlichen Funktionen des Besucherzentrums miteinander, sowie mit dem Safaripark verbinden. So stellt der Eingangskubus den Ausgangspunkt einer Spur dar, die über einen versenkten Spiel- und Erlebnisbereich direkt zum Servicegebäude mit integrierter Busstation am Fuße des Safariparks führt. Eine zweite Spur führt über eine Rampe zu zentralen Ausstellungs- bzw. Veranstaltungshalle - „cubescope", die gegenüber dem Erdboden um eine Etage angehoben ist. Große durchgehende Glasflächen betonen ihren Charakter als Beobachtungs- und Verteilerstation. Im zentralen „cubescope" sind neben dem Veranstaltungsraum der Seminarbereich sowie die Zugänge zum Kino und „Cafecubus" untergebracht. Die Halle überdeckt im Freien den Galeriebereich, der mit dem Wochenmarkt verbunden ist. Der neben der Halle liegende, erdgeschoßhohe „Cafecubus" bildet den Anfangspunkt einer „shopping-lane". Eine dritte Spur führt, beginnend bei der Halle, über das Kino zu weiteren Spiel- und Erlebnisbereichen, die subtile Beobachtungsplätze integrieren.
Um ein Erleben inmitten der Natur zu ermöglichen, werden die Gebäuden entsprechend der Entwurfskonzeption teilweise angehoben und die Fassaden aus Holz sowie aus Glas ausgeführt. Durch die daraus entstehende Transparenz werden Licht und Wald in die Gebäude einbezogen. Die Besucher leben Aug' in Aug' mit den Waldbewohnern. Die schönsten Tierfilme bieten hier nicht etwa die Videoboxen - oder gar die Kinoleinwand - sondern der Wald.



Katrin Fürnschuss, Stefan Ohler

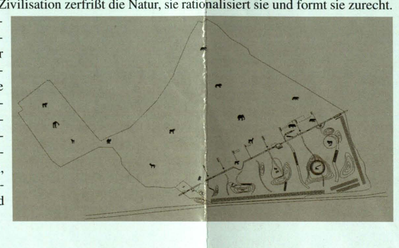
Der Entwurfsgedanke basiert auf der Idee des Miteinanders von Tier und Mensch. Der Safaripark und dessen Bewohner wird durch Ansprechen aller Sinne erlebbar gemacht. Nicht nur das visuelle Erlebnis steht im Vordergrund, sondern auch Hören, Riechen, Fühlen und Schmecken sind Themen des Besucherzentrums. Der Besucher nähert sich der Tierwelt aus drei verschiedenen Positionen: von oben, von unten und auf gleicher Ebene. Die unterschiedlichen Betrachtungsweisen und das Verzichten auf sichtbare Grenzen (Zäunen) verstärkt das hautnahe Erleben der Tiere.



Der Ort des Besucherzentrums ist dort „wo die wilden Tiere wohnen". Das an eine Schlange erinnernde Gebäude erstreckt sich weit in den Safaripark hinein. Dadurch hat man die Möglichkeit den Safaripark sowohl zu Fuß als auch mit dem Jeep zu entdecken. Durch seine organische Form wirkt das Gebäude nicht aufdringlich, sondern fügt sich sehr gut in die Natur ein.
Gleich nach der Ankunft am Parkplatz wird der Besucher vom Eingangsgebäude „verschlungen". Ticket lösen, am Shop vorbeischlendern. Auf dem Weg in das Innere des Gebäudes finden Ausstellungen statt, ein Cafe lädt zum Verweilen ein. Nach der ersten Stärkung führt der Weg über eine Rampe, vorbei an weiteren Ausstellungsstücken direkt in das Innere. Der Raum verengt sich plötzlich und man findet sich in einer Röhre mit Dokumentationen zum Safaripark wieder, auch ein Medienraum zieht die Aufmerksamkeit mit Tierfilmen auf sich. Die interessant aufbereitete Ausstellung steigert die Neugier auf die Tiere, diese wird bald darauf durch Ausblick durch ein in Augenhöhe liegendes Fensterband gestillt.
Nun ist der erste Kontakt zum Tier hergestellt und die erlebnisreiche Reise kann weitergehen. Das Gebäude beginnt sich zu verzweigen, teilt sich in einen Ast der direkt in das „Herz" führt und in einen anderen, der Cafeteria, Seminarräume und Veranstaltungssaal (Kino) beherbergt. Im Herzen angelangt, eröffnet sich dem Besucher eine imposante Glaskuppel, die durch zwei Aussichtsplateaus erlebt werden kann und den Blick in den Safaripark freigibt. Nach einer großen Stärkung im Restaurant geht die Reise entweder per Jeep oder zu Fuß in einem Tunnel weiter. Nach dem Abtauchen in drei Meter Tiefe startet das Sinnerlebnis „Natur-Geräusche". Von der Dunkelheit geht es wieder ans Tageslicht. Jetzt steht man zum ersten Mal richtig im Safaripark, mitten unter den „wilden" Tieren. Wiederum Abtauchen und Dunkelheit leiten die Welt der Gerüche ein. Nach diesem „Aromabad" gibt der Tunnel noch einen kurzen Blick in den Safaripark frei, bevor der Besucher von einer großen oberirdischen Halle aufgenommen wird. Wer bis jetzt noch nicht im Jeep gesessen hat, kann nun die Gelegenheit wahrnehmen und sich auf eine Expedition in die Savanne begeben. Für Unersättliche bietet ein Hotel die Möglichkeit länger im Safaripark zu verweilen, ja sogar mitten unter den Tieren zu schlafen, zu essen und zu relaxen.

Marlies Forenbacher

ZIVILISATION ,... ist die Basis für das „Hinüberwollen" - man will den geordneten Bahnen entkommen, davor muß man sich wissensmäßig vorbereiten und Grundbedürfnisse erfüllen. Wie beim Stoffwechsel muß der Besucher sich also (innerlich) wandeln um erst dann durch die Mauer diffundieren zu können. Die Zivilisation zerfrißt die Natur, sie rationalisiert sie und formt sie zurecht. MAUER ... stellt gleichzeitig die Trennung und Verknüpfung zwischen unserer Zivilisation und der Wildnis dar. Einerseits ist sie eine große, brutale Blockade. Sie soll den reinen Safariparkkonsumenten aufhalten und ihn zum eigentlichen Zweck zurückführen, nämlich zum Sensibilisieren für Artenschutz und fremde Welten.



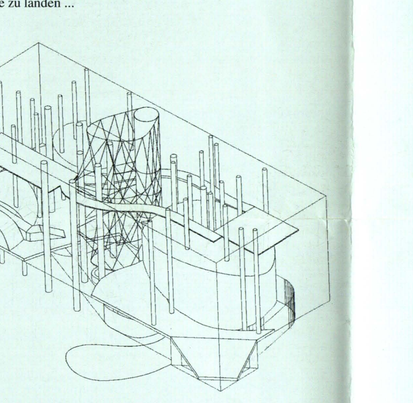
Sonja Krug, Karl Heinz Putz

Die Bewegung durch den Safaripark ist ein wichtiger Teil des Konzepts. Die bestehende lineare Wegführung geben wir auf, man bewegt sich frei über die gesamte Fläche des Parks und sucht sich seinen eigenen Weg. Ein Wechsel des Fortbewegungsmittels verändert das Erleben des Safariparks. Alternativ zum Auto kann man den Park in einer Zorbingkugel erleben. „ZORBING" ist ein zusätzlicher Erlebnisfaktor, der Distanz und Nähe zum Tier verbindet.
Das Zusammenleben verschiedener Tierarten und die Konkurrenz verbessern die Lebensqualität der Tiere. Deshalb gibt es nur eine Trennung zwischen den „wilden" und den „ganz wilden" Tieren. Der Verzicht auf viele kleinere Gehege ist für die Safari von Vorteil. Für die unterschiedlichen Tierarten und zur Orientierung haben wir verschiedene Bodenbeschaffenheiten (Kies, Sand, Gras usw.) vorgesehen.

Das zentrale Thema ist das Erleben der Safari. Der Safaripark ist Erlebnis. Die Erlebniswelt wie sie in Gänserndorf besteht, ist überflüssig!
Unter einem ZORB versteht man eine aufblasbare, durchsichtige Plastikkugel, die einen Durchmesser von ca. 4 Metern hat und ca. 70kg wiegt. In ihrem Inneren ist eine weitere, 2 Meter große PVC-Kugel. die beiden Kugeln sind durch ein Luftpolster und zusätzlich über Seile miteinander verbunden. Über einen seitlichen Eingang gelangt man in das Innere des Zorb. Nun hat man die Möglichkeit, durch springen, laufen und hüpfen den Zorb in Bewegung zu setzen.
Kontaktanaloge „HEAD UP DISPLAYS" (HUDs) visualisieren dem Benutzer Informationen, die in direktem Zusammenhang mit der durch sie überlagerten Umgebungsinformation stehen. In Gänserndorf bekommen wir mittels HUD Informationen zu Tieren auf die Windschutzscheibe projiziert. Montiert und erklärt werden die HUDs in den Ein- bzw. Ausfahrtsboxen.
Die Schnittstelle zwischen der Außenwelt und dem Safaripark bilden Boxen, die je nach Bedarf Ein- bzw. Ausfahrten sein können. Neben dem Kassieren des Eintritts werden Lunchpakete verkauft und die HUDs montiert.
Das Umsteigen vom Auto in den ZORB passiert in diesen Stationen. Will jemand mit dem Auto hineinfahren, öffnet sich eine Schiebetüre nach oben. In den Zorbingstationen gibt es Parkplätze, WC-Anlagen und eine Rampe auf das Dach, wo Platz ist für ein Picknick.
Die zusätzliche Infrastruktur, die wir in unserem Konzept vorschlagen, eröffnet Möglichkeiten, die weit über die Nutzung als Tier- oder Erlebnispark hinausgehen. HUDs sind frei konfigurierbar und könnten ebenso Informationen zu einem Seminar oder einer Modepräsentation im Safaripark liefern.

Maria Kübeck

Nach den ersten Überlegungen zum Safaripark fasste ich bald den Entschluss, den Safaripark (ohne Besucherzentrum) konzeptionell so zu lassen, wie er ist. Viel mehr erschien es mir notwendig, ein spannenderes, kinderfreundlicheres und vor allem ein informationsreicheres Besucherzentrum zu entwickeln.
Wichtig war mir auch, eine gewisse neutrale Ruhezone zu schaffen, die fern von Einflüssen ist. So habe ich gegenüber des Besucherzentrums eine Ebene festgelegt, die zum Spazierengehen anregen kann, zum Ausruhen, zum Sonnen, zum Picknicken und auch für Veranstaltungen außerhalb des Safariparkbetriebes, also eine flexibel nutzbare Freifläche.
Was das Besucherzentrum betrifft, so hat sich im Laufe der Zeit eine sehr eigenwillige Formensprache entwickelt. Die runden Formen sind vor allem durch die Wegführung entstanden. Ich wollte die Gebäude, so wie Wege in einander übergehen lassen, so das es kontinuierlich fließend weitergeht, und man nicht erst überlegen muß wohin man zuerst geht. Was das Erleben im Besucherzentrum angeht, so habe ich mich nur auf die wirklich wesentlichen Funktionen konzentriert, da ich der Meinung bin, daß die Safari allein schon so viel an Eindrücken und Aufregung bringt, daß zusätzliche „Vergnügungsparks" nicht wirklich notwendig sind. Ich finde es viel wichtiger, die Eindrücke, die während der Safari auf einen einfließen, zu verstärken und eventuelle Fragen dazu zu beantworten. So gibt es umfassende Information an den Infoständen, wobei ein Infoschalter speziell für Kinder eingerichtet werden sollte, da Kinder andere Bedürfnisse als Erwachsene haben.
In einem Ausstellungsbereich soll die Möglichkeit für Wechselausstellungen und Veranstaltungen geboten werden. Ein Kino bzw. Theatersaal soll Filmvorführungen möglich machen, aber auch Theaterveranstaltungen außerhalb des Parkbetriebes. Der gewünschte Seminarraum ist auch vorhanden, sowie der Streichelzoo, der für alle Altersgruppen reizvoll sein kann.
Sehr wichig war mir auch das KIDSCAMP, das Eltern entlasten soll und vor allem den Kinder die gewünschten Aktivitäten bieten soll. Zwischen diesem KIDSCAMP und der Cafeteria liegt der Kinderspielplatz, so daß Eltern von der Cafeteria aus einen direkten Blick auf ihre Kinder haben können.
Ein Shop beim Eingang - Ausgang kann nicht übersehen werden, drängt sich aber auch nicht auf. Durch diesen „gläsernen" Eingang durchzugehen vermittelt das Gefühl sich wo hineinzuschlängeln, „hineinzugraben". Diese Erkenntnis ließ mich das ganze Besucherzentrum unter die eigentliche 0 - Ebene legen, weil es erst dort Sinn ergiebt. Es bietet aber auch die Möglichkeit schon von oben in das Besucherzentrum hineinschauen zu können, wo sich eine völlig andere Perspektive eröffnet. Das Besucherzentrum schmiegt sich nicht nur in die Landschaft ein, es verschwindet fast völlig in ihr und das verstärkt noch zusätzlich das Naturerlebnis.



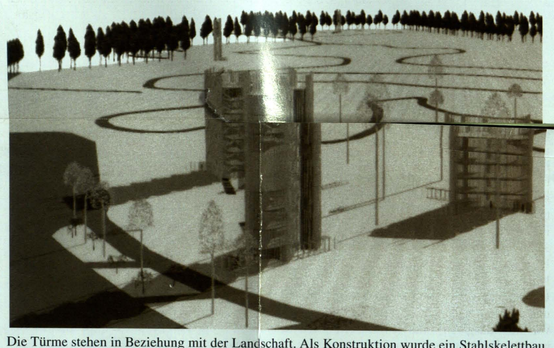
Jakob Pesendorfer, Peter Murschitz

Die Erlebniswelt dient sowohl dazu, den Besucher auf die im Safaripark lebenden Tiere vorzubereiten, als auch einen Einblick in die kulturelle Welt der Menschen, die mit diesen Tieren den Lebensraum teilen, zu ermöglichen. In den jährlich wechselnden Ausstellungen soll die jeweilig ausgewählte Kultur, nach den unten genannten Teilbereichen genauer betrachtet werden. Der Besucher als die eigentliche Hauptperson der Erlebniswelt, soll dabei aktiv die anderen Kulturen erleben können.
Die Kultur soll in drei verschiedenen Teilaspekten erfahrbar gemacht werden:
Märchen, Religion und Tanz: Welche Geschichten und Mythen gibt es? Wie wird Religion in fremden Kulturen gelebt? Welche Bedeutung hat der Tanz?
Körper, Gesellschaft und Spiele: Welches Körperbewusstsein haben sie? Wie funktioniert das Familienleben? Wie gestalten Kinder und Erwachsene ihre Freizeit?
Alltägliches, Kunst und Architektur: Welche Gebrauchsgegenstände gibt es? Wie sieht Kunst aus und welche Arten gibt es? Gibt es gebietsspezifische Formen oder Eigenheiten in der Architektur?

So stellen wir uns für das Besucherzentrum eine dorfähnliche Organisation vor. In dieser Struktur sind alle infrastrukturellen Einrichtungen untergebracht. Außerdem ist es der Sammel- und Ausgangspunkt aller Aktivitäten im Safaripark Gänserndorf. Daraus ergibt sich das Verkehrskonzept - die Besucher werden ausschließlich in hauseigenen Bussen befördert.

Petra Plevnik, Marko Jausovec, Jan Kokol

Aus der konzeptionellen Grundidee ging hervor, dass sich die Erlebniswelt in den Safaripark integrieren soll, ohne diesen mit den darin lebenden Tieren erheblich zu stören. Es entstand die „*Grid Noise Map*". Diese ist mit einem speziellen Schallprogramm entwickelt worden, wobei die Straßen mit Lärm belastet wurden und wir dadurch ein Lärmbild des ganzen Safariparks bekamen. Um die Belastung zu minimieren, situierten wir unsere Objekte für die Erlebniswelt auf dieser Straßen. Diese Objekte sollte man wie die Spuren der Tiere im Safaripark vorfinden.
Der Parkplatz wurde nach Westen hin ausgebreitet, da es die Notwendigkeit gab, mehrere Parkplätze zu schaffen. Es gibt eine getrennte Ein- und Ausfahrt, um eine fließende Verkehrssituation zu gewährleisten. Da der Parkplatz mit seiner Asphaltfläche im Vergleich zur Erlebniswelt im Safaripark sehr ins Auge sticht, entschieden wir uns diese Asphaltfläche abzusenken und sie mit Grünbereichen abzuschirmen.
Die Busstation befindet sich oberhalb der Einfahrt zum Parkplatz neben den Parkplätzen der Shuttlebusse. Durch eine Strasse wird sie in zwei Teile geteilt und wirkt dadurch auch nicht zu mächtig. Einerseits war uns wichtig, dass die Objekte einen „Camouflagecharakter" aufweisen, andererseits sollte die Grundfläche minimal gehalten werden. Dazu kam noch die Vertikalität der Bäume. Unsere Ideen näherten sich immer mehr hohen Türmen - SEQUOIAS.
Es gibt drei Haupttürme, welche in einem Dreieck zueinander in Beziehung stehen. Die Verbindungen zwischen diesen werden durch verglaste Korridore auf unterschiedlichen Niveaus geschaffen. Im Inneren des Dreieckes entsteht somit ein interessanter Bereich für spätere Nutzungen.



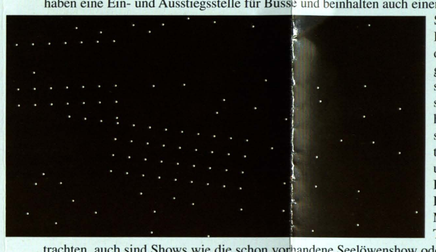
Die Türme stehen in Beziehung mit der Landschaft. Als Konstruktion wurde ein Stahlskelettbau gewählt. Dieses Skelett wird von einer Glashaut umhüllt. Diese wiederum wird von vorgesetzten Holzlamellen verdeckt, die dem Sonnenschutz dienen aber auch den Camouflagecharakter unterstützen und die Vertikalität verstärken. Die gesamte Konstruktion ruht auf massiven Wänden mit Einzelfundamenten im Untergeschoss, welches der Betriebstechnik zugewiesen wird. Der Toiletten-Körper wird mit einer massiven Wand mit Holzverkleidung und den vorgesetzten Lamellen and den Turm gekoppelt. Bei jedem Turm gibt es ein leeres Geschoss - „Freelevel", welches für spätere Anforderungen zur Verfügung steht. Der höchste Turm stellt den als ersten Kontakt der Besucher mit der Erlebniswelt dat und hat im Erdgeschoss ein großzügiges Foyer.
Der zweithöchste Turm hat eine dreigeschossige Gallerie, welche im Erdgeschoss erweiterbar ist. Der kleinste Turm dient dem Personal und beinhaltet die Verwaltung mit den notwendigen Lagerräumen. Er ist jedoch auch für Besucher zugänglich.
Drei Aussichtstürme erheben sich an drei prägnanten Punkten im Safaripark. Sie befinden sich an den Endpunkten der Achsen, welche durch Strassen geschaffen werden. Die Verbindung zu diesen erfolgt zu Fuss auf Wegen oder mit dem Shuttlebus.

Christian Pustnik

Das Gebäude stellt sich als Barriere zwischen die autonome Welt des Safari- und Erlebnisparks einerseits und die Außenwelt andererseits. Es erfüllt neben den betriebstechnischen Erfordernissen für den einzelnen Besucher die Funktion eines Filters. Alltagsstress, Aberglaube, Fehlinformation und Banalität in Bezug auf die Tierwelt des Safariparks sollen darin hängen bleiben.
Die für jeden Besuchertyp, für jede Altersklasse unterschiedlich aufbereitete Information wird als Serviceleistung, unverbindlich aber unübersehbar angeboten. Die Außenwelt und damit die Welt der Wildtiere soll im Gebäude jederzeit spürbar sein, was Transparenz und Durchgängigkeit des Gebäudes voraussetzt. Die Vermeidung von schlecht belichteten Innenräumen ohne freie Sicht nach aussen genießt grösste Priorität.
Dem Entwurfsgedanken folgend, ergibt sich die langgestreckte Gebäudeform des Riegels. Dabei trägt seine Lage den baumlosen Flächen Rechnung. Die prägnante Auskragung über die Wasserfläche an der Zufahrtsstraße sichert die permanente optische Existenz des Gebäudes für den Ausflügler und für die Region selbst. Der separate Zugang über die Rampe in den Seminar- und Gastronomiebereich schiebt sich bis weit zur Strasse vor und fordert auch den „einheimischen" Besucher zur Nutzung auf.
Die Ausrichtung auf die bestehende Wegachse, an deren Ende die Busstation situiert ist, ermöglicht es, dem gesamten Gelände Richtung und Ordnung zu geben. Im Gegensatz dazu steht der Mäander, der Freiflächen mit den Attraktionen erschliesst und den Besucher zum flanieren einlädt. Das Gebäude steht auf einer leichten Erhöhung, deren Stufen die Funktion einer Tribüne übernehmen können, auf der Besucher rasten, oder der am Vorfeld dargebotenen Kleinkunst beiwohnen können.
Der Innenraum folgt einer klaren räumlichen Konzeption. Die Multifunktionalität von Raumgruppen und die Möglichkeit von Raumzusammenschlüssen nimmt auf Änderungen der Anforderungen Rücksicht und ermöglicht grösste Variabilität.

Christian Trügler

Der Safaripark Gänserndorf befindet sich in einem, unter Kaiserin Maria Theresia gepflanzten Kiefernwald. Der Wald wurde zum Schutz des Bodens vor Winderosion gepflanzt. So ist es naheliegend, dass der Ansatz für den Entwurf des Besucherzentrums eine Modifikation dieses Waldes ist. Die Stützen für das Gebäude werden aus den Baumstämmen des Waldes gewonnen. Im Gegensatz zu dem ohne System - „Raster" gewachsenen Wald, werden meine Gebäudestützen in einem exakten Raster in die bestehende Umgebung eingefügt.
In der Regel wird das Fahrzeug am Parkplatz abgestellt, und der Besucher betritt das Besucherzentrum. Dort kauft er sein Ticket und kann sich von nun an frei am Gelände bewegen. Zuerst können die Ausstellungen und Animationen bzw. Filme im Besucherzentrum angesehen, und anschließend der Erlebnispark zu Fuß erkundet werden. Weiters kann sich der Besucher zur Einstiegshaltestelle der Safaribusse begeben wo fortwährend Busse die Besucher in den Park bringen.
Als einzigen architektonischen Eingriff werden im Park drei Ruhepunkte situiert. Diese Ruhepunkte haben eine Ein- und Ausstiegsstelle für Busse und beinhalten auch einen Gastronomiebetrieb. Aus Sicherheitsgründen und zur Beobachtung der Tiere sind diese Gebäude oder Plätze großflächig mit Glas umschlossen, oder befinden sich auf künstlichen Anhöhen. Der Besucher kann sich bei diesen Ruhepunkten beliebig lange aufhalten und mit einem der nächsten Busse weiterfahren.



Im Erlebnispark soll es die Möglichkeit geben seltene Tiere aus der Nähe zu betrachten, auch sind Shows wie die schon vorhandene Seelöwenshow oder eine Papageienshow ein wichtiger Punkt. Attraktionen wie Kamelreiten und ähnliches wird ebenfalls angeboten. Der Besucher betritt das Gebäude und wird zur Kassa geleitet. In diesem Foyer befinden sich Informationstafeln und Terminals sowie Ausstellungsstücke; weiters sind Telefon und Faxkabinen vorhanden.
Nach dem Kaufen des Tickets kommt der Besucher in einen Raum, wo Ausstellungen zum Thema „Safari" stattfinden. Eine große WC- und Waschraumeinheit befindet sich im Untergeschoss, die gleich nach der Kassa über eine Treppe oder einen Lift zu erreichen ist. Vom Ausstellungsbereich aus kann der Besucher das Kino erreichen, in dem Kurzfilme und Dokumentationen zu sehen sind. In diesem Kinosaal können auch virtuelle Animationen und Shows gezeigt werden.
Auch vom Ausstellungsbereich ist über eine Treppe oder den Lift die „Galerie" erreichbar. Von diesem Bereich ist eine direkte Verbindung ins Freie gegeben; eine schräge Ebene leitet die Menschen auf den Marktplatz. Ausserdem kann der zentrale Veranstaltungsraum, der „walk" betreten werden, der dem Besucher auf einem anderen Level einen Eindruck des Safariparks liefert. Am Ende des „walks" kann man entweder über eine Treppe den Marktplatz erreichen oder wieder in den Ausstellungsraum zurückkehren.

Roland Weissenbeck

Die Tiere, sie suchen sich ihre Wege in der Landschaft, verweilen wo ihnen gerade danach ist. Diese Vision nimmt dieses Konzept der Anordnung von Pavillons auf, die sich über das Gelände der Erlebniswelt verteilen. Die Menschen folgen den b