Parc la Mutta

Topic Description IAD Collabo-Hub

© 2021, Quant AG

Ausgangslage und Zielsetzung

Hintergrund

Die megalithische Kultstätte und die bronzezeitliche Siedlung in Falera bieten als Besuchererlebnis ein grosses Potential. Die aktuelle Inszenierung wird aber diesem nicht mehr gerecht, viele Ausstellungselemente sind verwittert und nicht mehr zeitgemäss.

Die Quant AG mit Sitz in Flims wurde von der Gemeinde Falera beauftragt, den Parc la Mutta neu umzusetzen. Im Entwicklungsprozess entstand das Konzept eines Landschaftspark, welcher subtil und nebenbei die historischen Inhalte vermittelt, vordergründig aber als touristische Attraktion funktioniert.

Im Rahmen eines Landschaftsarchitekturwettbewerbs im Frühling 2022 wird dieser Park entwickelt und gestaltet,. Das Ziel des Parks ist Gästegruppen zugleich mit Ruhe und Attraktion, sowie historischer Vermittlung und zeitgenössische Nutzung zu verbinden.

Im Rahmen dieser Umsetzungsentwicklung, wird ein Ansatz der digitalen Vermittlung gesucht, welcher zusammen mit IAD Studierenden angegangen werden kann. Der Fokus liegt hier auf der Vermittlung von archöologischer Forschung, Erschaffung von digitalen Inhalten, Tourismusentwicklung, Buchung und Sales von erweiterten Angeboten im Rahmen des Parc la Mutta, sowie der Einbezug des Besucherzentrums, Online und vor Ort.

Interessant ist das Projekt für Studierende mit Schnittstellen zu Ausstellungsentwicklung, Szenographie, Besucherführung, Content Creation, Online Services, Physical Computing, interaktiven Installationen, Augmented & Virtual Reality, Service Design, Ausstellungsmedien, innovativen und edukativen Vermittlungslösungen, Tourismusentwicklung und deren Wertschöpfung.

Als Innovations-, Entwicklungs- und Umsetzungswerkstatt begleitet QUANT Unternehmen, Verbände, Gemeinden und Regionen sowie gemeinnützige Organisationen unabhängig von ihrer Grösse bei der strategischen Entwicklung, bei Positionierungs- und Transformationsprozessen und bei Marketing-, Vertriebs- und Kommunikationsmassnahmen.

www.quant.swiss

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Der Parc la Mutta wird durch einen Landschaftspark reaktiviert.

Die Vermittlung der Bronzezeit passiert niederschwellig und nebenbei.

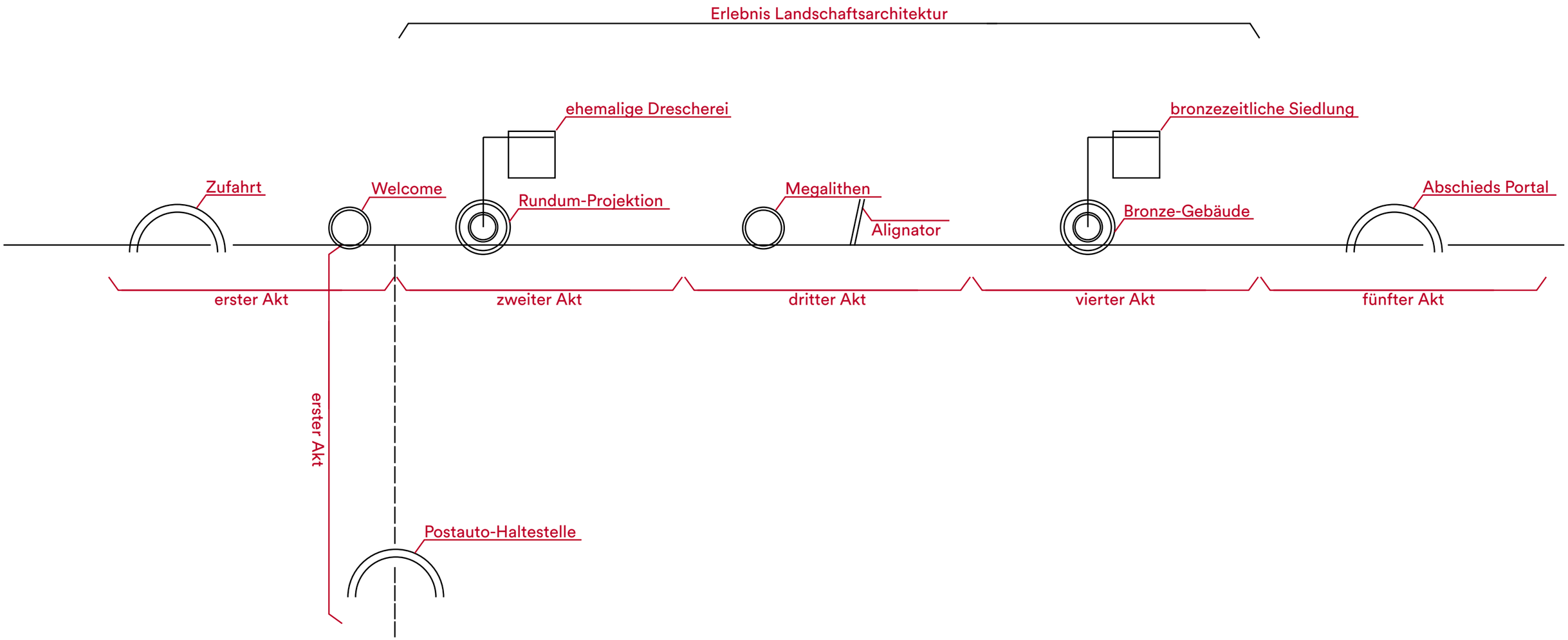
Es wird durch Kurse, Workshops und Seminare eine anhaltende Wertschöpfung für Falera generiert.

Für den Besucher entsteht ein rundes Erlebnis, von der Anreise, über Angebotsbuchung, Gastronomie, Wissen hin zum Besuch Faleras selbst

Die Vermittlung der Bronzezeit geschieht niederschwellig. Die Attraktion ist der Landschaftspark.

Besuchs-Dramaturgie

Parc la Mutta



© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Besuchs-Dramaturgie

Parc la Mutta

Aktuell fehlend ist eine Dramaturgie des Besuchs. Interessierte Besucherinnen und Besucher des Parc la Mutta werden in keine Weise «empfangen» und durch ihren Besuch hindurch begleitet.

Der Besuch kann sich in übertragenem Sinne in 5 Akten vorgestellt werden. Im 1. Akt, dem Prolog reist der Besuchende von Laax her kommend nach Falera. Hier Bedeutend ist seine Erwartungshaltung. «Was werde ich sehen? Was sind überhaupt Megalithen? Wann war die Bronzezeit?» Dies sind die Fragen die sich während der Anreise stellen. Hier gilt es im richtigen Masse das Interesse zu wecken

Das Erlebnis muss bereits an der Abzweigung in Laax beginnen. Hier muss die Signaletik dementsprechend angepasst werden, dass sie diejenigen auch anzusprechen vermag, welche auf der Strecke Chur-Ilanz vorbei fahren, und keinen Besuch Faleras geplant hatten. Auf der Strecke zwischen Laax und Falera sollte eine weitere Signaletik die unmittelbare Ankunft im Parc La Mutta ankünden. Die Einfahrt zum Parkplatz bedeutet die Ankunft, das «Erlebnis» Parc la Mutta kann nun endlich beginnen. Dies bedeutet, dass die Zufahrt zum Parkplatz nun bereits ein erstes Erlebniselement beinhalten muss.

Als zweiter Akt kann nun das Vertrautmachen mit der Situation und die initiale Information betrachtet werden. Hier kommen Besuchende nun erstmals in direkten Kontakt mit dem Parc la Mutta. Ein Portal ähnliches Konstrukt markiert den Eingang zum Parc. Dies ist wichtig, denn nur so kann eine «Schwelle» von der profanen «Aussenwelt» in das in sich geschlossene Erlebnis Parc la Mutta bewerkstelligt werden.

In der ehemaligen Drescherei kann nun ein Informationszentrum eingerichtet werden, welches diese initialen Informationen zur Situation, zu den Megalithen, zur bronzezeitlichen Siedlung und zum Parc la Mutta generell den Besucherinnen und Besuchern vermittelt.
Hier kann sich vorgestellt werden, dass innerhalb der Drescherei in einer Rundum-Projektion dargestellt wird. Das Medium von CGI und Animationen bietet sich hier wohl am besten an, da doch sehr abstrakte, aber auch komplexe Inhalte vermittelt werden müssen.

Der dritte Akt ist der eigentliche Besuch des Parc la Mutta. Die ganze Erwartung des ersten und des zweiten Aktes kommt nun zum Tragen. Die Besucherinnen und Besucher sind darauf vorbereitet. Daher ist es wichtig, zusätzlich zu den Megalithen hier ein weiteres Highlight zu bieten: Einen Alignator.

Die Haupteigenschaft der Megalithen ist, dass sie in gewissen ausgerichteten Linien stehen. Auch wenn der Zweck der damaligen Ausrichtung nicht mehr ganz nachvollziehbar ist, so ist es doch faszinierend, dass gewisse Steinanordnungen gewisse Sonnenstände, aber auch Berge anzeigen. Das Prinzip dieser Setzungen wird durch die Alignatoren aufgenommen. Nach dem ersten Alignator, der sich in unmittelbarer Nähe der Megalithen befindet, kann der Besuchende die Megalithen selbst erforschen. Das Haptische tritt nun in den Vordergrund. Das Storytelling zielt darauf an, dass wenn ein Stein, welcher seit tausenden Jahren hier existiert, berührt wird, eine direkte emotionale Verbindung mit der Bronzezeit entsteht.

Desweiteren finden sich regelmässig kleine, statische Alignatoren, welche die Anordnungen erkenntlich machen und die Ausrichtungen erklären. Der Rundgang führt nun einmal um den Hügel Muotta. Jeweils bei den bestehenden Aussichtspunkten sind zwei weitere Alignatoren installiert. Mit diesen lassen sich aber vor allem die Bergnamen und weitere Markante Punkte in der Umgebung bestimmen. Sie dienen dazu, das Gefühl, über die Ausrichtung von zwei Fixpunkten eine Lage und Ortsbestimmung durchzuführen, spielerisch zu ergründen.

Als vierter Akt, und auch als weiterer inhaltlicher Akt ist der Besuch der bronzezeitlichen Siedlung auf dem Hochplateu vorgesehen. Hier wird inhaltlich der Themenkomplex der ursprünglichen Besiedlung behandelt. Das Ziel ist, die ursprünglichen Dimensionen der Siedlung aufzuzeigen und gewisse Lebensbedingungen darzustellen. Mittels glänzend lackierter Metallgestängen werden die Dimensionen der bronzeitlichen Gebäude sichtbar gemacht. Der Besucher bekommt ein Gefühl für die wahren Dimensionen der Besiedlung. Als Ende des vierten Aktes wird dem Besucher mit dieser Installation auch ein geeignetes Motiv als «shareable memory» geboten. Hinzu können mit AR-Fernrohren die Wohneigenschaften dargestellt werden.

Als fünfter und letzter Akt wird das Ende des Besuchs und damit eine Art Epilog behandelt. Die Besucherinnen und Besucher verlassen das Gelände mit vertieftem Wissen und neuen Erkenntnissen. Auf Höhe der ehemaligen Drescherei ist das gesamte Wissenskonvolut nochmals zusammengefasst dargestellt, sodass sich alles Erlebte und Gelernte einordnen und in sinnvolle Zusammenhänge bringen lässt. Beim Weg zum Parkplatz oder zum Bus werden nochmals die wichtigsten Fakten dargestellt.

Alignator
Bronze-Gebäude
bronzezeitliche Siedlung
Alignator
Megalithen
Zufahrt
Welcome
Rundum-Projektion
Postauto-Haltestelle

Die Ruhe und die 3000 Jahre alte Energie lassen den Parc la Mutta zu einem einzigartigen Erlebnisort innerhalb der Destination werden.

Entwicklungsprämissen

Die bronzezeitliche Geschichte birgt ein grosses Potential, doch kann sie nicht als alleiniger Anziehungspunkt funktionieren

Das zunehmende Bedürfnis nach Reisen, die der persönlichen Entwicklung dienen, ebnet den Weg für gesundheitsorientierte Angebote ebenfalls. Die Aktivierung des Parc la Mutta erfolgt bewusst ruhig und nachhaltig und integriert sich sanfter in die Natur als alle anderen Angebote in der Destinationen.

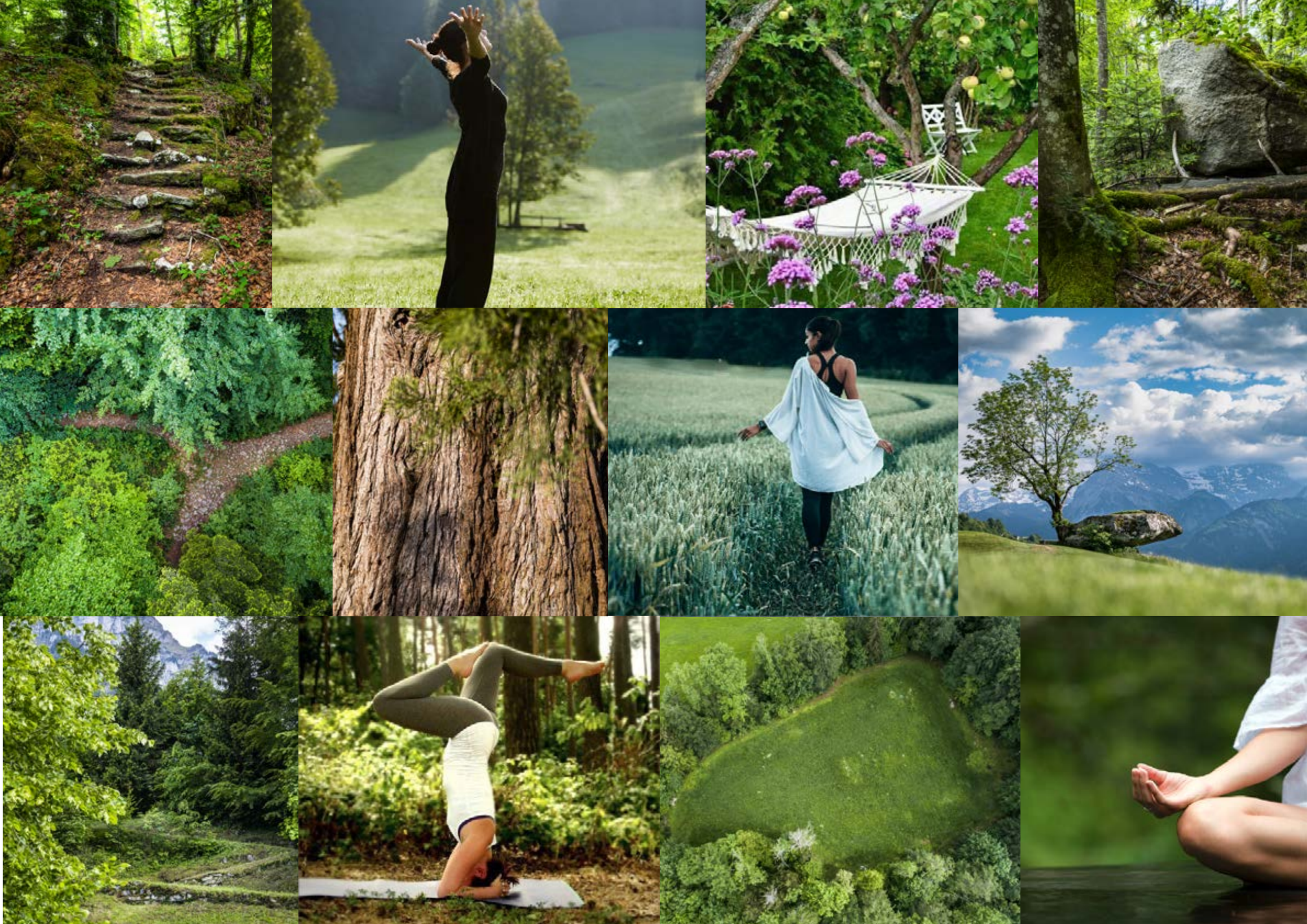
Die Angebotsgestaltung ist bewusst komplementär zu bereits Bestehendem in der Destination, wir besetzen und entwickeln unsere eigene Nische.

Wir denken in Systemen aus der Sicht unserer Gäste und ihren Bedürfnissen.

Die Qualität der Landschaft und der einzigartigen Geschichte vermitteln wir mit wenigen, bewussten Aktivierungen und gezieltem Service-Design.

Die Erlebniskette ist stimmig und lückenlos – alles kommt aus einem Guss – vom Angebot, über die Kommuikation bis zum Wegnetz.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta



Hauptnutzungen

Übersicht der Bespielung

Gesamt-Erlebnis «Parc la Mutta»

Bronzezeit	Landschaftspark	Gastronomie

Teil-Erlebnis «Landschaftspark»

Ruheort	Location/Aussicht	Aktivitätszonen

Teil-Erlebnis «Bronzezeit»

Workshops/Kurse	Führungen	Siedlung/Megalithen

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Nebennutzungen

Inwertsetzung Parc la Mutta

Gastronomie und Welcome Desk

Pop-Up Gastro	Welcome Desk	Booking-Center

Aktivitäten

Kurse	Atmen/Yoga/ Bewusstsein	Seminare/ Workshops

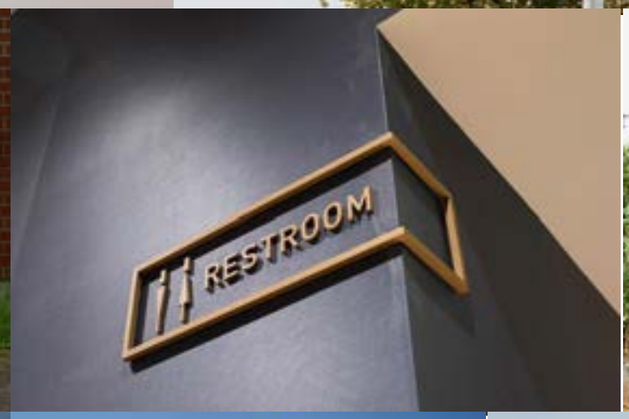
Schule und Gruppen

Schulprogramm	Wissen und Vermittlung	Forschung

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Der Parc la Mutta wird ganzjährig gepflegt und genutzt. Eine kleine Gastronomie, eine Rundumprojektion und Interventionen runden den Besuch ab.

Eine Online-Plattform lässt die Angebote aus einer Hand buchen.



Signaletik

Parc la Mutta

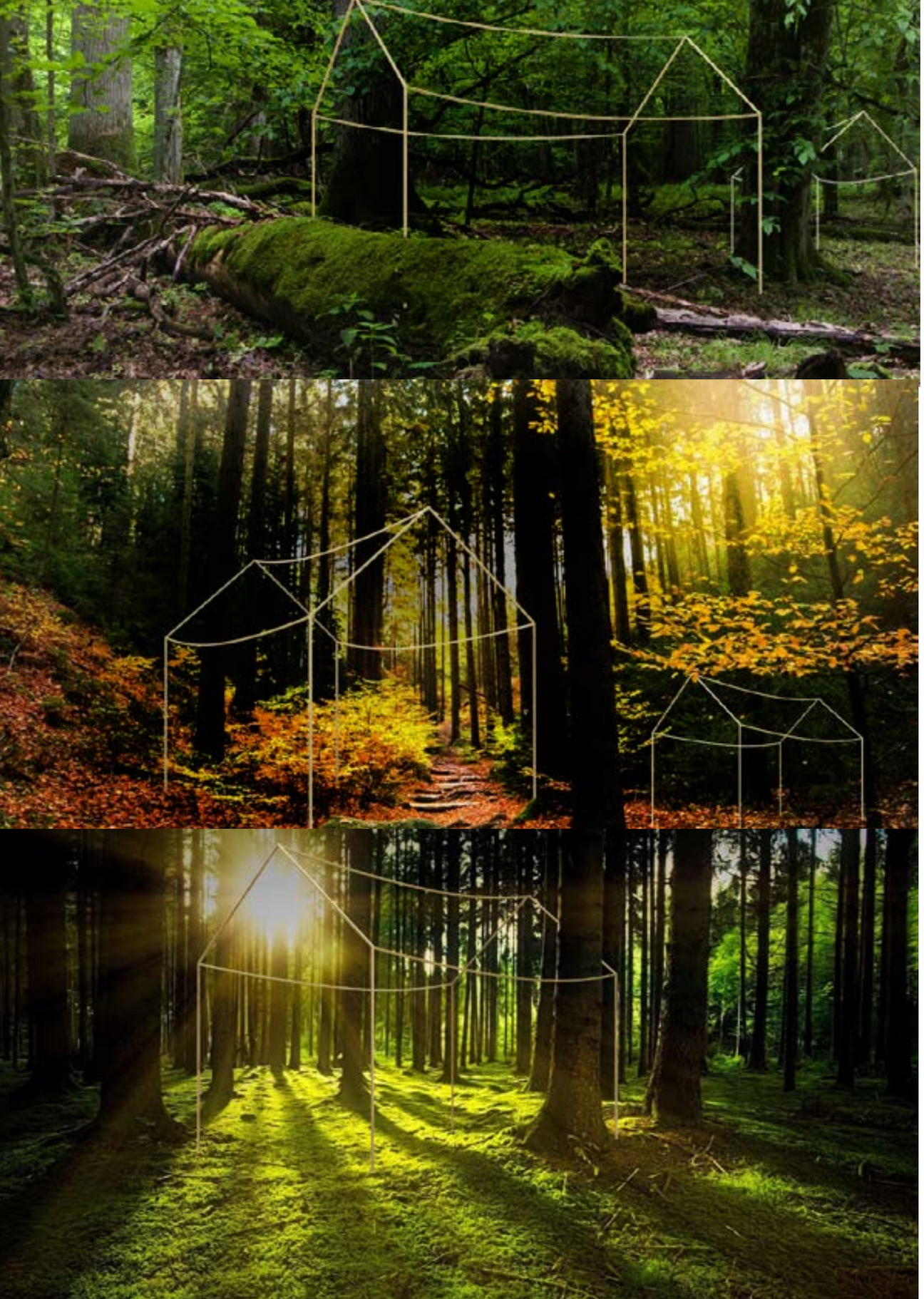
Aktuell ist die Signaletik in keinster Weise zufriedenstellend. Es findet sich ein wilder Mix an verschieden Stilen, Grössen und gestalterischen Aussagen. Es wird daher in einem frühen Schritt geraten, ein stimmiges und einheitliches gestalterisches Konzept zu entwickeln.

Momentan beginnt die Signaletik im Dorf Laax, bei der Abzweigung von der Hauptstrasse. Dieses Element wiederholt sich allerdings nie mehr, und führt daher zu keinem Wiedererkennungswert. Im Dorf von Falera sind verschiedentlich kleine, kaum lesbare Richtungsschilder angebracht. Diese bieten zwar einen Wiedererkennungswert, allerdings sind sie gestalterisch sehr schlecht umgesetzt. Es wäre hier sehr interessant die Geschichte dieses Gestaltungsprozess zu kennen, um nachvollziehen zu können, was die Entscheidungsgrundlagen hierfür waren. Zum Beispiel wird aktuell vom Parkplatz nur die Feuerstelle und die WC-Anlage ausgeschildert, nicht aber die Megalithen und die bronzezeitliche Siedlung.

Wünschenswert wäre eine Signaletik, welche exakt der Besucherdramaturgie folgt. Hierfür müssen zwei Verkehrswege erfasst werden. Einerseits muss dem Individualverkehr Rechnung getragen werden, und die Beschilderung an der Strasse dementsprechend angepasst werden. Andererseits muss die Postautolinie als separater Zugang aufgefasst werden, was einer Signaletik von der Bushaltestelle zum Parc la Mutta benötigt. Vor der ehemaligen Drescherei kommen die zwei Besucherstränge zusammen und werden an einem beeindruckenden Portal gebündelt. Von dort her zieht sich die eineheitliche Signaletik, so wie sie auch schon in Laax an der Kreuzung begonnen hat, quer durch den gesamten Parc la Mutta.

Es braucht insgesamt ein Verständnis für Gestaltung und Dramaturgie, wie es momentan nicht vorhanden ist.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta



Dimensionierung der Siedlung

Parc la Mutta

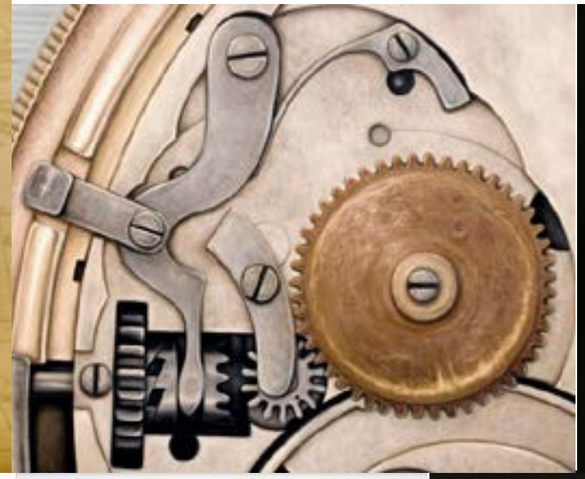
Die bronzezeitliche Siedlung ist von herausragender Bedeutung für die Archäologie Graubündens. Jedoch sind nur noch beschränkte Überreste erkennbar, es fehlt an einer verständlichen Dimensionierung. Den Besucherinnen und Besuchern soll ein Verständnis für die Grösse und Art und Weise der Gebäude geboten werden. Es soll einfach nachvollzogen werden können, wie grossflächig diese Besiedlung bereits war, und in welcher Art und Weise die Gebäude der ersten Bewohner Falers waren.

Hierzu werden aus stählernen Vierkantrohren die Aussenformen der Gebäude nachgebaucht, sodass eine drei-dimensionale Strichskizze entsteht. Diese Rohre werden glänzend goldbronzefarben lackiert, um einen abstrahierten, aber dennoch visuell ansprechenden Effekt zu erreichen. Neben der Vermittlung der archäologischen Inhalte steht aber auch das visuelle Besuchererlebnis im Vordergrund. Es soll gezielt ein «shareable memory» kreiert werden, ein visuelles Schlüsselbild, um damit den Parc la Mutta bekannt zu machen und über die sozialen Medien zu portieren.

Um den inhaltlichen Fokus auf die bronzezeitliche Siedlung zu lenken, ist die Umsetzung des Besucherzentrums, und der 360°-Projektion entscheidend. Hier bedarf es einer engen Zusammenarbeit mit dem Archäologischen Dienst Graubündens.

In Zusammenarbeit mit dem ärchäologischen Dienst des Kantons Graubünden, könnte so ein Dorfbild wieder hergestellt werden, welches wissenschaftlich korrekt, aber auch als immersives Erlebnis funktioniert.

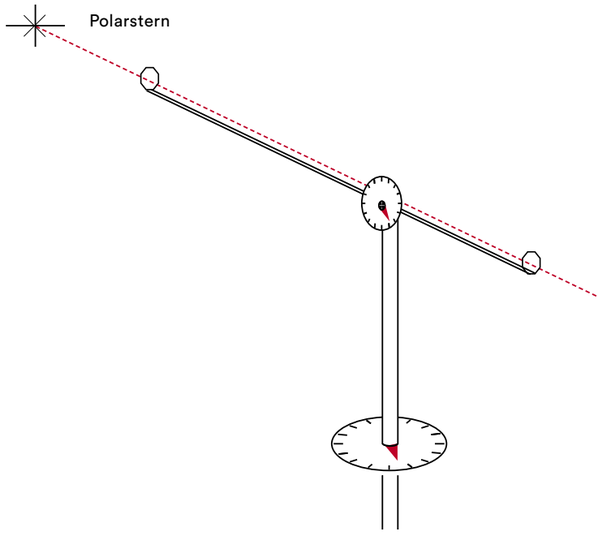
© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta



Alignatoren

Parc la Mutta

Das Faszinierende der Megalithen ist ihre Anordnung und Setzung. Durch die Korrelation von zwei Fixpunkten in Ihrer Höhe und horizontalen Position lassen sich weitere Punkte in der Verlängerung dieser Achse bestimmen. Dieses Prinzip wird durch die «Alignatoren» verständlich umgesetzt. Diese «Alignatoren» werden so gebaut, dass anhand einer Liste von Elevation und Azimut verschiedenste definierte Punkte angesteuert werden können. So kann an der richtigen Positionierung eine Vielzahl an interessanten Zusammenhängen aufgezeigt werden. Hier wird ein spielerisches Element eingebaut, welche dem Verständnis von megalithischen Strukturen dient.



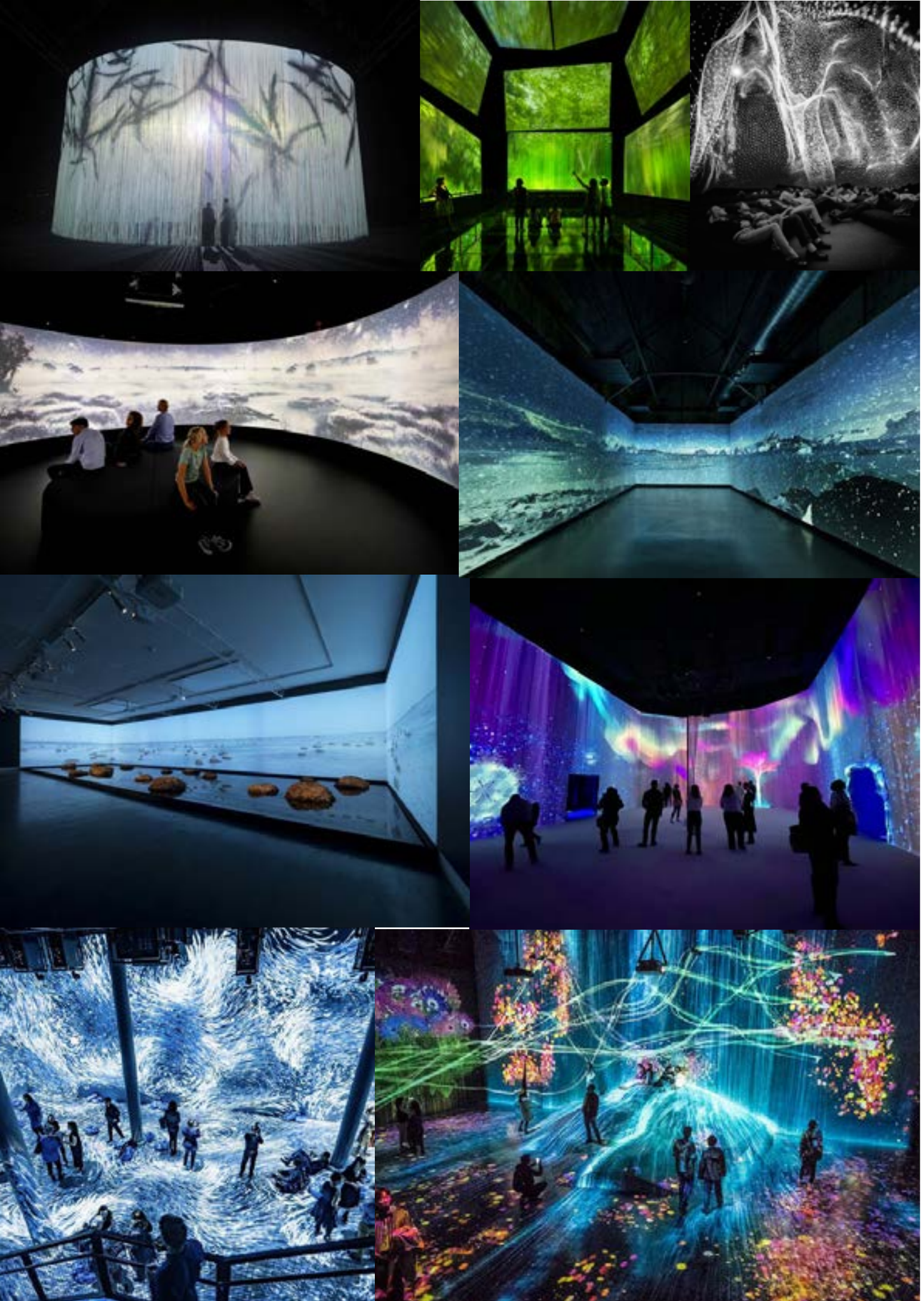
Funktionsweise des Alignatoren

Fixpunkte, die angesteuert werden könnten:

— Berge
— Ortschaften
— Bergstationen
— Geographische Punkte
— Nordstern

Diese Alignatoren werden in solider Stahlbauweise ausgeführt, sodass sie Wetterbeständig und wartungsarm sind. Sie sind verhältnismässig günstig zu bauen und bieten so eine niederschwelligen Zugang zum Inhalt.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta



Besucherzentrum

Parc la Mutta

Das Besucherzentrum in der ehemaligen Drescherei wird zum Vermittlungszentrum der komplexen Zusammenhänge zwischen Megalithen und der Bronzezeitlichen Siedlung.

Das Gebäude wird spektakulär umgebaut, sodass die Hülle durchstossen wird. In seinem innern wird eine 360° Projektion eingebaut, welches die Besucher immersiv mit dem Thema vertraut macht. Es wird ein Bogen zwischen dem Falera von heute, den Megalithen und ihrer Anordnungen und der Bronzezeitlichen Siedlung gemacht.

Inhaltlich dreht sich diese Projektion um folgende Punkte:

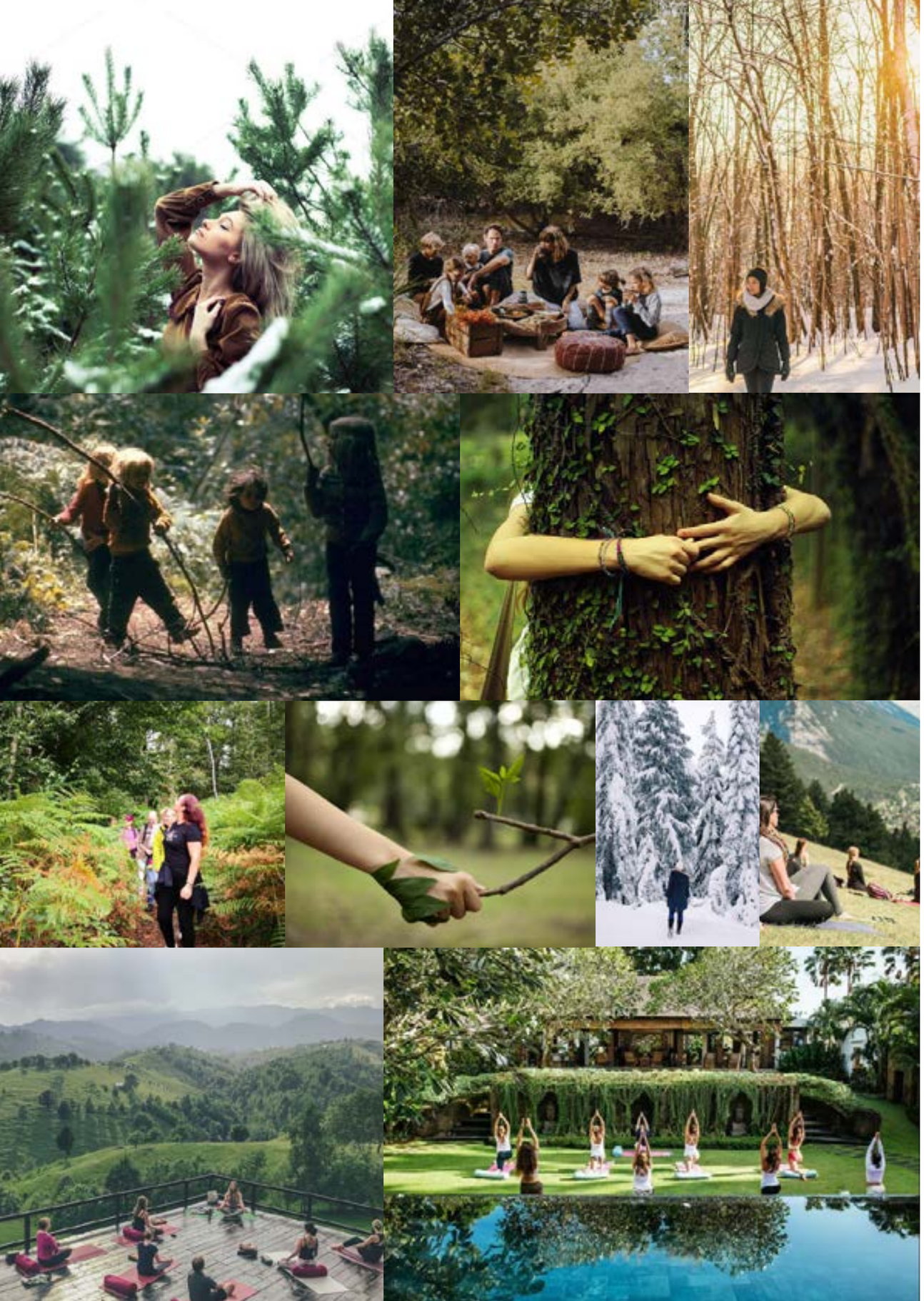
— Faszination, diese mehrere tausend Jahre alte Struktur betreten zu können
— Man weiss nicht, wozu es diente
— Die Anordnungen könnten willkürlich sein
— Fälschliche Annahmen der Archäologie
— Es ist auch komplett egal, wozu die Megalithen dienten, interessant ist, dass es ein weltweit vorkommendes Phänomen ist
— Das «jetzt» zählt, und jeder kann sich selber etwas vorstellen
— Man wird den Zweck auch nie klären

Diese Projektion dient als Attraktion, welche den Besuch lohnenswert macht, und stellt damit auch einen dramaturgischen Gegenpol zur Sternwarte Mirasteilas. Desweiteren bietet diese Rundumprojektion ein wetterfestes Erlebnis, und ergänzt damit die megalithischen Strukturen um ein überdachtes Exponat.

In dieser Projektion kann nun ausführlich auf die Einzigartikeit der Kultstätte eingegangen werden. Es können die inhaltlichen Bezüge aufgezeigt werden, und vor allem vermittelt werden, dass die Alignierung auch rein zufällig bestimmt worden sein kann.

Dadurch wird klar, dass der Fokus des Parc la Mutta immer noch auf der bronzezeitlichen Bedeutung liegt, auch wenn er als Landschaftspark/Energieort/Ruhepol vermarktet wird.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta



Wertschöpfung

Parc la Mutta

Verschiedene Möglichkeiten der erweiterten Wertschöpfung ergeben sich aus der Möglichkeit, das Gastronomie-Gebäude als vereinfachtes Betriebsgebäude zu betrachten.

Kurse & Workshops
Das Kursangebot kann in einer grossen Vielfalt angeboten werden. Von Kochkursen mit bronzezeitlichen Rezepten über einer Feuerstelle, hin zu handwerklichen Kursen oder die Herstellung von Salben und Tinkturen aus Kräutern aus dem Landschaftspark selbst, die mögliche Breite des Kursangebotes ist erstaunlich. Da die Kurse nur bei genügend Anmeldungen stattfinden, werden hier keine zusätzlichen Betriebskosten generiert.

Ein Fokus könnte bei den Kursen auch auf Yoga/Atem/Achtsamkeit-Kurse gelegt werden, da der Parc la Mutta sich als Energieort für solche Anwendungen äusserst eignet.

Hier kann sich Falera als einzigartiger Ort in der Destination positionieren. Durch eine geschickte Planung mit Sonnenaufgangs oder Sonnenuntergangs Yoga kann hier an den regulären Besuchern entlang geplant werden.

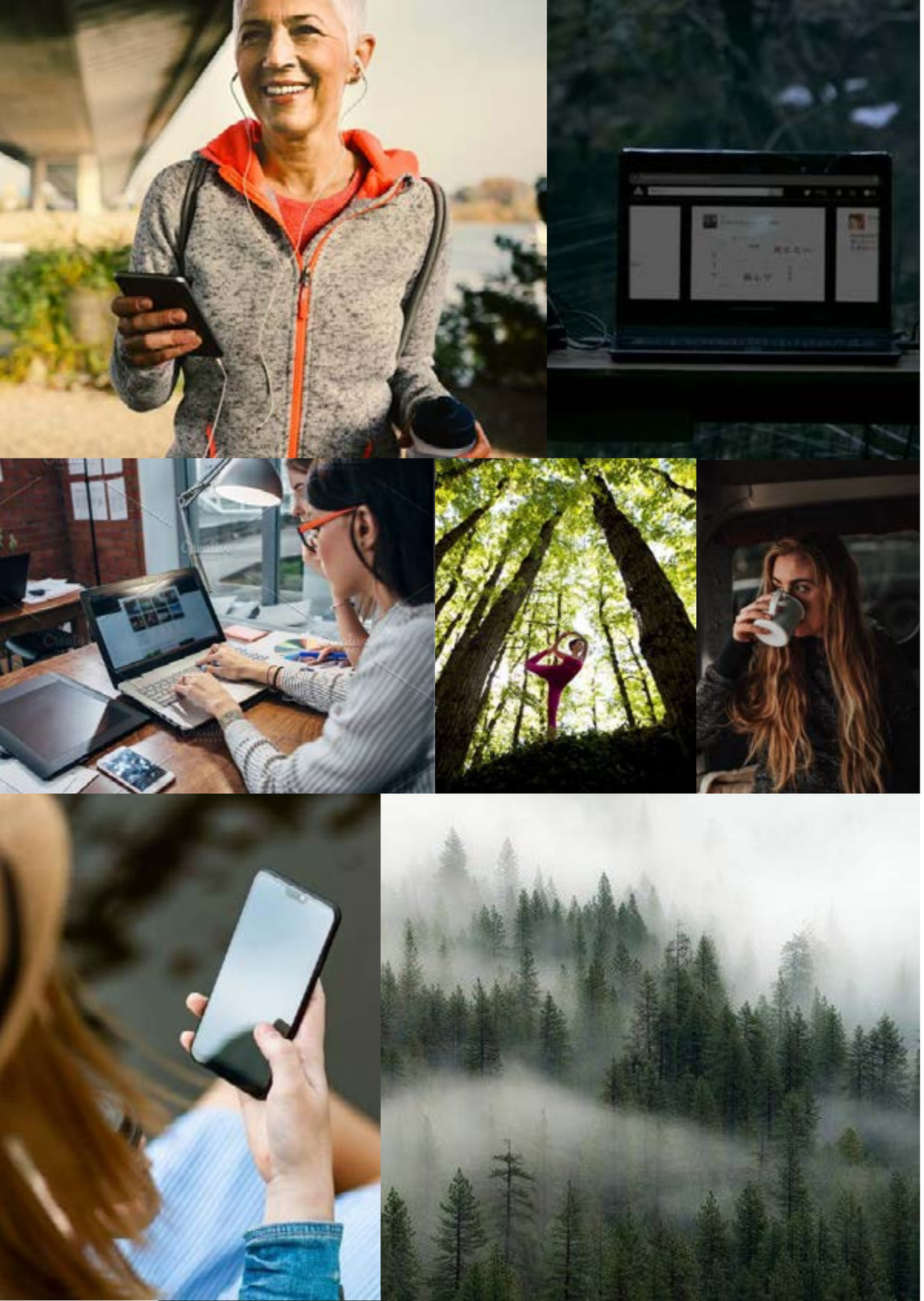
Seminare
Verschiedene Seminararten und Coachings lassen sich im Perimeter des Parc la Mutta durchführen. Hier kann das mystische Potential der bronzezeitlichen Kultstätte gernutzt werden. Da der Landschaftspark einen würdevollen und schönen Rahmen bietet, lässt sich hier vieles realisieren.

Führungen
Natürlich ist das archäologische Publikum ebenfalls wichtig, und darf auf keinen Fall vernachlässigt werden. Hierzu wird ein modernes und innovatives Führungsprogramm entwickelt. Neben der bronzezeitlichen Bedeutung Faleras kann zusätzlich auf die effektive Arbeit von Archäologen, speziell im Setting Graubündens, eingegangen werden.

Schulklassen
Schulklassen sind ebenfalls ein Zielpublikum, welches bedient wird. Allerdings ist hier durch die Lage mit nur wenig Nachfrage zu rechnen.

Merchandise
Durch die Gastronomie lässt sich auch ein kleiner Merchandise-Shop betreiben. Neben Parc la Mutta-Artikeln können natürlich auch Bündner Spezialtäten aus dem Vivonda Angebot oder direkt aus Falera vertrieben werden.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta



Buchungsplattform

Parc la Mutta

Da die Wertschöpfung vor allem über die zusätzlichen Aktivitäten, Kurse und Workshops stattfindet, ist es von grösster Wichtigkeit, einen leichten Zugang zu den buchbaren Dienstleistungen zu schaffen.

Natürlich können sämtliche Angebote vor Ort am Welcome Desk/Café gebucht werden. Die meisten Buchungen werden aber Online durchgeführt. Daher muss Angebot, Unterhalt und Betrieb direkt aus einer Hand kommen, um einen sauberen und für den Gast möglich zufriedenstellenden Aufenthalt zu garantieren.

Hier kann sich an touristischen Websiten orientiert werden, welche Tageskarten, Unterkünfte, Skischulen, etc direkt bündeln und als Gesamtpaket verkaufen. Diesem Prinzip entsprechend muss die Buchungsplattform des Parc la Mutta aufgebaut sein.

Bei den buchbaren Angeboten wird nicht unterschieden, zwischen Angeboten im historischen Kontext und zusätzlichen Angeboten wie Atemkursen oder Yoga. Denn schlussendlich stehen sämtliche Angebote gleichwertig für den Parc la Mutta.

Durch eine ständige Evaluation können die Angebote, deren Verfügbarkeit und Durchführung regelmässig überprüft und angepasst werden. Dadurch kann für eine optimale Auslastung gesorgt werden.

Die Buchungsplattform ist in eine kohärente Onlinestrategie einbettet, sodass freie Plätze kurzfristig auf Instagram promotet werden können. Hier gilt es kurzfristig agieren zu können, da das Outdoor-Erlebnis Parc la Mutta doch sehr wetterabhängig sein kann.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Es wird durch Kurse, Workshops und Seminare eine anhaltende Wertschöpfung für Falera generiert.

Der Fokus liegt auf Bewegung und Achtsamkeit, aber auch Handwerk und Ernährung. Immer im Verhältnis zur Bronzezeit.

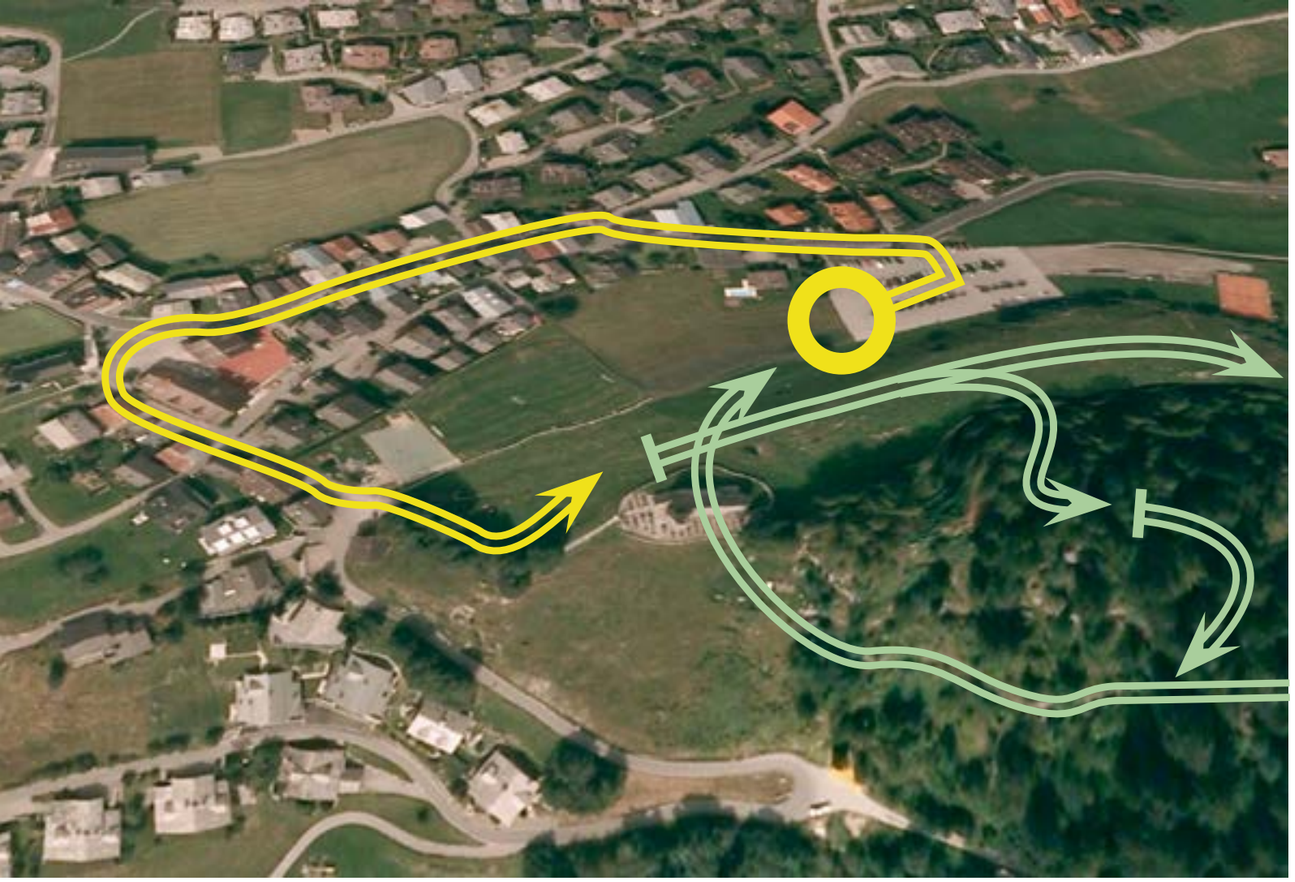
Der Parc la Mutta richtet sich an Gäste, die bereits in der Destination sind.

Für Schulklassen wird ebenfalls ein Programm geboten.

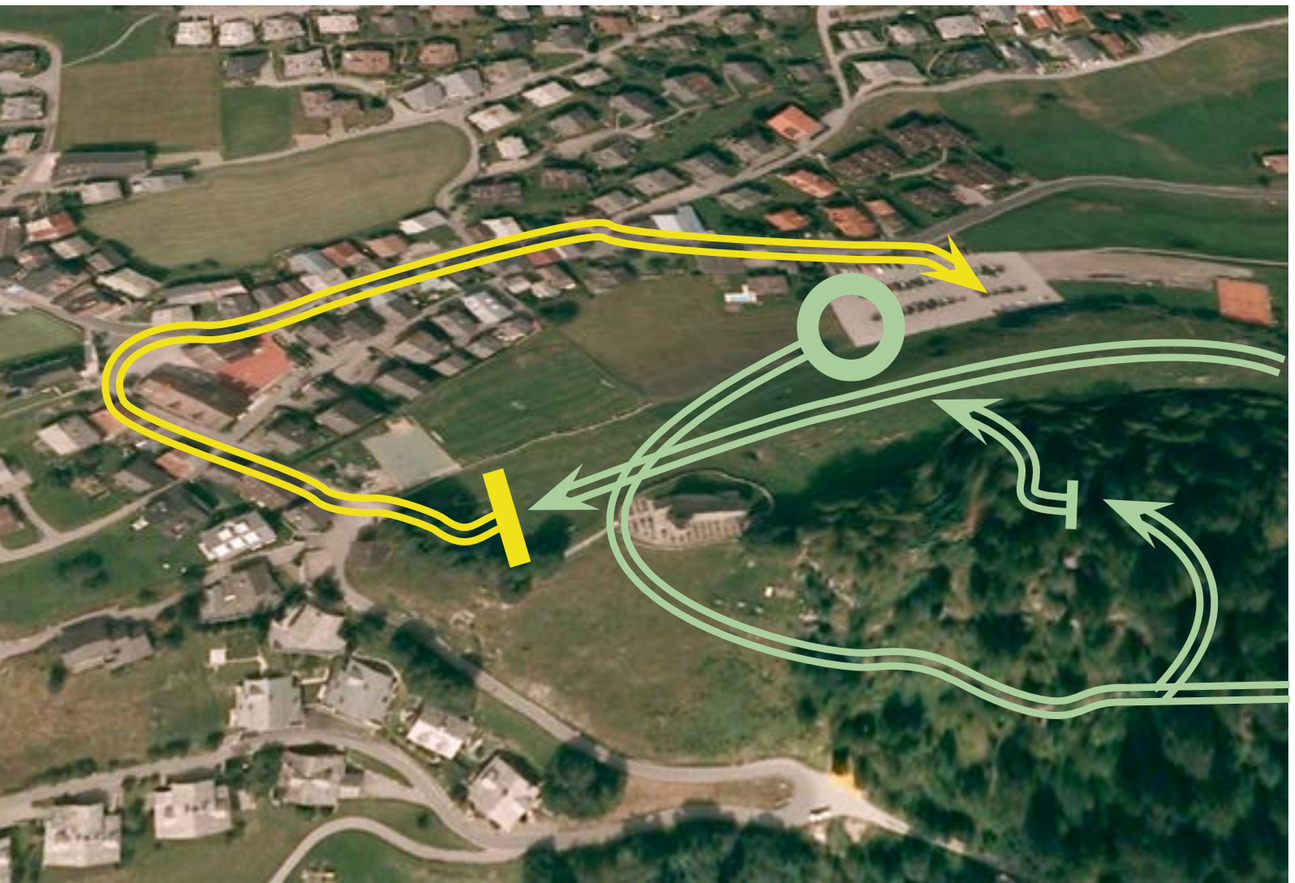
Der digitale Auftritt des Parc la Mutta wird neu aufgebaut und professionell betreut.

Der Parc la Mutta wird in verschiedene Nutzungszonen aufgeteilt, um eine sinnvolle Gestaltung zu ermöglichen.

Die Besucher werden vom Parkplatz in den Park geführt, und danach ins Dorfzentrum.



Besucherführung durchs Dorf ↑



↓ Besucherführung direkt zum Park

Besucherlenkung

Parc la Mutta

Momentan ist der Besucherfluss dermassen geplant, dass die Gäste am Parkplatz ankommen, und dann vom Parkplatz weg ans Dorfzentrum, und von dort über den Dorfplatz hin zum Parc la Mutta geschleust werden.

Da das eigentlich Ziel des Parc la Mutta Gastes der Park selbst ist, wäre es sinnvoller, die Besucherlenkung dermassen zu gestalten, dass der Gast vom Parkplatz direkt zum Besucherzentrum/Welcome Desk, und von dort weiter zur Drescherei geführt wird.

Nach einem Rundgang durch den Parc la Mutta würde er von der Drescherei in Richtung Dorfplatz gelenkt. Die ursprüngliche Absicht war, die Gäste zuerst ins Dorf zu lenken, um zusätzliche Wertschöpfung zu generieren. Allerdings würde es dadurch zu einer Unterbrechung des Besuchserlebnis kommen, insbesondere, da der anreisende Besuchende mit der Erwartungshaltung nach Falera kommt, den Parc la Mutta nun unmittelbar zu «erleben». Da er unmittelbar davor parkiert, wäre es unmöglich einen Besucherfluss durchs Dorf zu vermitteln.

Wird der Gast aber nach seinem Besuch, zufrieden über das Erlebnis, ins Dorf gelenkt, hat er Zeit und die Bereitschaft, in Ruhe in Falera zu verweilen, und eventuell noch im lokalen Gewerbe etwas zu kaufen oder zu konsumieren. Danach führt die Besucherlenkung zurück zum Parkplatz, wo in der Pop-Up Gastronomie die Möglichkeit besteht erneut einzukehren und Merchandise oder lokale Spezialitäten zu erwerben.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Besuchererlebnis

Parc la Mutta

Um die verschiedenen Nutzungsbereiche des Besuchererlebnisses des Parc la Muttas besser zu verstehen, ist nebenstehende Grafik zu betrachten.

Gelb sind die Bereiche, welche sich auf die ursprüngliche, archäologische Wissensvermittlung fokussieren.

Rot sind Gastronomie, Welcome Desk, Besucherzentrum und Rundumprojektion.

Orange sind die Bereiche der Ruhe, des Verweilens und der Aussicht.

Hellblau sind die Bereiche für Kurse, Aktivitäten und der Grillplatz.

Über alles drüber gelegt ist eine konsequente und zusammenhängende Landschaftsplanung mit vielen Nischen und kleinen «Räumen». Durch die Aufteilung in verschiedene Nutzungsbereiche kann die Entflechtung und ein gewünschter Besucherfluss gewährleistet werden.

Diese Nischen sollten so geplant und entwickelt werden, dass selbst bei vielen gleichzeitigen Besuchenden Ruhe einkehren kann.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

Alignator
Bronze-Gebäude
bronzezeitliche Siedlung
Alignator
Megalithen
Zufahrt
Welcome
Rundum-Projektion
Postauto-Haltestelle

Imp

Impressum

Projekteigner
Gemeinde Falera

Projektverfasser
Quant AG
Via Nova 37
7017 Flims Dorf

Ansprechpartner
Andreas Bärtsch
ab@quant.swiss
+41 79 310 33 80

Nicolas Buechi
nb@quant.swiss
+41 78 665 51 4

Visualisierungen
Ahoimotion, Alain Fiechter

Copyright
Der Inhalt dieses Booklets ist durch das Urheberrecht geschützt. Es darf ohne Zustimmung des Urhebers weder ganz noch teilweise kopiert, veröffentlicht, verändert oder übersetzt werden. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass das verwendete Bildmaterial ausschliesslich Layoutzwecken dient und urheberrechtlich nicht in jedem Fall abgesichert ist.

© 2021 | Quant AG – Parc la Mutta

QUANT
from vision
to reality