

TOP_PLUSZ-1.1.3-21-VE1-2022-00040

**Komplex ökoturisztikai élménytér kialakítása az alsóörsi
Amfiteátrum/Varázserdő területén**

RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ



Jelen projekt a **TOP-1.2.1-15-VE1-2016-00035** azonosító számú, „Varázserdő-varázserő” c. projekt 2. üteme. Az **első ütemben** elkészült az épület (látogatóközpont), az „őkori teátrum”, az erdei interaktív játék, ill. a planetárium kupola, a második ütem pedig az ökológiai élménytér kialakítására koncentrál. A TOP-1.2.1-15-VE1-2016-00035 projekt már sikeresen lezárult, a most tervezett fejlesztések új, önálló építési engedélyezési eljárás keretein belül kerülnek kidolgozásra, majd kialakításra.

A korábbi pályázatban megvalósult elemek:

- a színpad- és nézőtér részleges kialakítása,
- interaktív szabadtéri játék, mint edutainment elem,
- planetárium, és
- a látogatóközpont épülete

kivétel nélkül továbbfejlesztésre, illetve kiegészítésre szorulnak ahhoz, hogy a létesítmény valóban fenntartható működtetése biztosított legyen. Ezért jelen projekt minden egyes eleme - bár önállóan és önmagában is működőképes és alkalmas a látogatói élmény biztosítására -, várhatóan a fejlesztések eredményeképpen lényegesen nagyobb számban lesz képes megszólítani a turisztikai piac releváns szegmenseit. A létesítmény alapjául szolgáló koncepció teljeskörű megvalósítása olyan komplex (ökológiai) élményt képes nyújtani a látogatóknak, amely – ahogyan azt a későbbiekben még látni fogjuk - azon keresleti szegmensek, az „eseti ökoturisták” megszólítására is alkalmas, akik az önmagukban, „tiszta ökoturisztikai” termékek iránt nem érdeklődnek.

Fentiek alapján a korábbi projekt során megvalósult elemek továbbfejlesztése konkrétan a következőket jelenti:

1. Szabadtéri interaktív játék továbbfejlesztése, a játék kiterjesztése a lombkorona (feletti) hálóból készült mászófelület és az erdei ökopark kialakításával -

A jelenleg is elérhető és működő interaktív játék a Varázserdő egyik fő attrakciója. A játékot egyszerre 12 fő játszhatja, maga a játék egyfajta kombinációja a digitális játékoknak, a geocachingnek és a szabadulósobai megoldásoknak a szabadban, egészen konkrétan a (Varázs)erdőben.

A jelen projektben megépítésre kerülő, a Varázserdő alapkoncepciójának szellemében létrehozandó öko-kalandpark alapvető küldetése, hogy a „varázslat” eszközével közelebb vigye a látogatókhoz és érzelmileg is bevonja őket a térség egykori flórájának és faunájának történetébe, az élmény segítségével egy időre átformálja a látogatót a természet ősi, „varázslatos” világának részévé úgy, hogy az öko-kalandpark egyfajta „wow”-élményt jelentsen: másként, más szemszögből látni önmagunkat és a minket körülvevő világot, mindenekelőtt önmagunkat természeti környezetünk részeként érzékelni, egyenrangú, megszólítható társaként megélni mindazt, ami a természet formájában körülvesz bennünket. Vadonatúj perspektívából, élményszerűen megmutatni a növények és az állatok történetét, a flóra és a fauna „saját világát”, a világot már-már az ő perspektívájukból nézve.

A „varázslat” ebben a körben érintett fejlesztési elemei:

- hálóból font hatalmas életfa a planetárium kupola körül;
- a fák koronája felett kifeszített, halászhálóból készült, erdei lombkorona *feletti* sétány, a fel- és lejutást biztosító „varsákkal” – a természet bejárható labirintusa;
- a lombok feletti korona tartószerkezetéről az erdőbe „belógatott”, (Pannon) őstengeri lények – az erdő átváltoztatása tengerré;
- a játékot működtető szoftver továbbfejlesztése, alkalmassá tétele az új elemekkel kiegészülő öko-kalandpark interaktív- és edutainment elemeket tartalmazó bevonására a játék nyújtotta, komplex élménybe.

2. Multifunkciós bemutatótér, fény- és hangjátéktér létrehozása

A látogatók (vagy csoportjaik) a színpadon elhelyezett eszközök segítségével mesterséges fénné és hanggá tudják alakítani a látogatóközpont tetőszerkezetén elhelyezett napelemekből

nyert energiát, és izgalmas fény- és hangjátékokat „komponálhatnak”, mintegy megszólaltatva és láthatóvá téve a nap energiáját és a benne rejlő erőt.

A fejlesztések eredményeképpen az öko-nézőtérrel és ökológiai bemutatóhellyel, illetve a felső nézőtéri részen kiépíteni tervezett nézőtéri/ülősorok között kanyargó, interaktív „öko-tanösvénnyel” a helyszín befogadóképessége is bővül, valamint „átváltozik” ökológiai bemutatóhellyé. Amint azt több helyen is említettük, a BFNPI által létesített és az UNESCO által is nyilvántartott Vöröskő, geológiai tanösvény közvetlenül a nézőtér mellől indul a környező dombok és erdők közé.

3. Napenergia-ellátó-rendszer kiépítése a látogatóközpont épületének déli tetőfelületén

A létesítmény energiaellátásának részleges biztosítására a látogatóközpont tetőfelületére napelemes rendszert telepítünk, mintegy 8 kW-os teljesítménnyel. A Nap, mint energiaforrás használata egyrészt illeszkedik a létesítmény szellemiségéhez, másrészt gazdaságosabbá teszi a beruházás tavaszi/őszi/téli üzemeltetést, illetve fontos szerepet játszik több élményelem működtetésében.

4. A planetárium nyújtotta élmény fokozása, integrálása a Varázserdő koncepciójába

A narratíva szintjén a Varázserdő koncepciója a *Naphalász legendája* c. mesére épül. A mese immerzív technológiával történő megfilmesítése és kupolavetítése lehetővé teszi a planetárium élmény integrálását az interaktív játékba, illetve a létesítmény koncepciójának egészébe.