

Homepage GENESIS-LAND

1. Projektidee

Wir planen die Schaffung des biblischen Themenparks GENESIS-LAND. Vielleicht fragen Sie sich, für was ein solcher Themenpark gut sein soll? Wir erleben vor allem in Europa und im Speziellen im deutschsprachigen Raum eine Zeit, in der darüber diskutiert wird, ob der biblische Unterricht aus den Lehrprogrammen der Schulen gestrichen werden soll. Dadurch entzieht die westliche Gesellschaft ihren Kindern das Wissen über die Grundlage unserer Kultur: Die Bibel. Wir möchten die biblische Geschichte und Botschaft in einer modernen und erlebnisreichen Art vermitteln.

Das Projekt GENESIS-LAND versteht sich als konfessionsübergreifendes Werk und ist ein Gemeinschaftswerk von Menschen, deren Glaubensgrundlage die Bibel ist. Trotzdem wollen wir dieses Projekt nicht nur vor dem Hintergrund des christlichen und jüdischen Glaubens betrachten, sondern vielmehr als allgemein bildendes Medium für Jung und Alt, Christen, Juden, Buddhisten, Moslems, Anders- und Nichtgläubige. Themen wie z.B. die 10 Gebote oder das Gesetzbuch Moses, bilden heute noch die Grundlage unserer abendländischen Tugenden, Handlungen, Moral und Ethik. Auch wenn man kein Christ und auch kein Jude ist, weder an die Bibel, an Gott oder *Jehova* noch an Jesus glaubt, ist die Vermittlung dieses Wissens sehr wichtig für unsere Kultur.

Auch im Zeitalter von Entertainment täte der Bibel und der Geschichte der Antike etwas mehr Zeitgeist gut. Am Ende braucht eben auch Religion und Geschichte ein modernes Marketing ohne dem Ganzen die Ernsthaftigkeit zu nehmen. Der Themenpark soll nach kaufmännischen Grundsätzen geführt werden und mittelfristig eine Rendite abwerfen, mit der unter anderem auch künftige Investitionen getätigt werden können. Mit diesem Themenpark möchten wir eine Erlebnis- und gleichzeitig eine Besinnungsstätte für die breite Öffentlichkeit schaffen.

2. Konzept

2.1 Grobkonzept

Der Themenpark GENESIS-LAND ist konzipiert als eine Zeitreise durch die Geschichte der Menschheit, von der Schöpfung bis zur Vollendung. Dem Besucher soll damit der rote Faden aufgezeigt werden, welcher sich durch die ganze Bibel zieht. Im Zentrum des Themenparks steht ein Gebäude in der Form der „Arche Noah“, die in Originalgrösse nachgebaut wird. Durch die imposanten Ausmasse der Arche erhält der Besucher eine eindrückliche Vorstellung von ihrer Grösse. An den vier Ecken des Parks werden vier Themenpavillons errichtet, die an die Fundamente der Erde erinnern sowie an die vier Elemente Erde (Schöpfung), Wasser (Sintflut), Luft (Geist – Jesus Christus) und Feuer (Endzeit).

Der Park ist in die folgenden drei Teile gegliedert: Links die Zeit von der Schöpfung bis zur Sintflut, also die vorsintflutliche Zeit; in der Mitte das Alte Testament vom Wiederbeginn der Menschheit nach der Sintflut bis zu Maleachi (mit dem Buch dieses Propheten endet das Alte Testament, ca. 400 v.Chr.); rechts die Zeit von Jesus Christus bis zur Endzeit und zur Vollendung, der Erschaffung eines neuen

Himmels und einer neuen Erde. Der Übersichtsplan des Parks führt Sie chronologisch durch diese Zeitreise, von der Schöpfung bis zur Vollendung.

2.2 Grundstücksfläche

Für die geplanten rund 40 Attraktionen und Gebäude wird ein Gelände von ca. 30 Hektaren benötigt. Um den Weiterausbau des Themenparks sicher zu stellen, gehen wir von einer benötigten Grundstücksfläche von mindestens 50 Hektaren aus, das entspricht einer Fläche von 500'000 m² oder der Grösse von ca. 70 Fussballfeldern, (gem. FIFA misst ein Fussballfeld 105m Länge x 68m Breite = 7'140 m²). Grundlage für die Grundstück-Suche und -Grösse ist die abgeschlossene Vorstudie und ein detaillierter Bericht über Tourismus und Verkehr der möglichen Standorte.

Definitive Entscheidungen

- Parkgrösse inkl. Parkflächen, ca. 500'000 m²
- Gesamtrealisierung
- Erstellung in mehreren Etappen
- Übernachtungsmöglichkeiten in der Parkanlage oder ausserhalb
- Konkrete Vorstellungen der möglichen Betreibergesellschaften
- Realisierungsprogramm
- Klare Aussagen über Baubeginn und Eröffnung

Das optimale Grundstück für den Themenpark befindet sich in einer intakten Naturlandschaft mit viel Wasser.

2.3 Tourismus und Verkehr

Der Themenpark dient in einem abgegrenzten Gelände

- der Unterhaltung und Zerstreuung
- der Bildung und Information
- der Erholung und Aktivität
- dem Spass, Spiel und der Freude

Die angegliederten Gastronomie- und Verkaufseinrichtungen sowie die Übernachtungsmöglichkeiten in allen Kategorien runden das Angebot dieser touristischen Destination ab.

Ein absolutes „MUSS“ ist die Integration dieser „Gesamt-Anlage“ in eine grüne Landschaft mit viel Wasser. Eine intakte Fauna und Flora, die nicht nur künstlich geschaffen werden muss, sondern auch in der nahen Umgebung natürlich vorhanden ist.

Um die notwendige/erwartete Besucherkapazität verarbeiten zu können, müssen die öffentlichen und privaten Verkehrsansbindungen optimal dargestellt werden können (Luft-, Schienen-, Wasser- und Strassenverkehr). Die internen Transportmöglichkeiten auf dem Wasser und dem Land sollen attraktiv und leistungsgerecht konzipiert sein.

Da Themenparks für einen erfolgreichen Betrieb normalerweise auf hohe Besucherzahlen angewiesen sind, ist der Standort von entscheidender Bedeutung. Die Standortattraktivität ist abhängig von:

- Einer nahen, quantitativ grossen und qualitativ interessanten potenziellen Nachfrage, die sich sowohl aus permanenten (einheimische Bevölkerung) wie auch temporären Gästen (Touristen) zusammensetzt.
- Von der Erreichbarkeit des Parks (Autobahnen, Bahnanschluss).
- Vom Klima; durchschnittliche Temperatur, Niederschlagshäufigkeit.
- Vom vorhandenen Bauland. Themenparks benötigen grosse, zusammenhängende Flächen mit möglichst niedrigen Bodenpreisen.
- Von der bestehenden Konkurrenzsituation und vorhandenen Infrastruktur.
- Von politischen und gesetzlichen Vorgaben. Vor allem das Politische ist stark zu gewichten, dies könnte sonst den Planungsprozess erheblich verlängern und so die Kosten in die Höhe treiben.

Als Standort kommen deshalb nur grosse, sehr gut frequentierte Gebiete im deutschsprachigen Raum in Frage. Einwohnerzahl, Besucher aus der ganzen Welt und Übernachtungszahlen sind massgebende Voraussetzungen für die Standortwahl.

Viele Studien über Freizeitparks kommen zum Schluss, dass der grösste Anteil der Besucher aus dem Umkreis von max. 2 Autostunden stammt (Einwohner und Touristen). Bei GENESIS-LAND kommt ein weiteres Besuchersegment hinzu, das sind gläubige Menschen aus der ganzen Welt, die einen "normalen" Freizeitpark nicht besuchen würden.

2.4. Interaktives Lernen / Multimedia

Neben den Themenpavillons, den Bahnen und Attraktionen wird das „Interaktive Lernen“ im Park gross geschrieben. Damit soll vor allem Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit geboten werden, die verschiedenen biblischen Themen interaktiv mitzugestalten und daraus zu lernen.

Interaktivität bezeichnet die Eigenschaften z.B. einer Software, dem Benutzer diverse Eingriffs- und Steuerungsmöglichkeiten zu bieten. Das Ziel solcher Angebote ist, den Besucher zu eigener Aktivität und Konstruktivität anzuregen.

Die Präsentationen und Darstellungen vor allem in den vier Pavillons werden multimedial realisiert. Die Präsentation durch verschiedene Formate und Medien ist nichts Neues, Multimedia zeichnet sich aber insbesondere durch digitale Inhalte aus. Das Zentrale an Multimedia ist die Integration und zeitgleiche Zusammenführung der verschiedenen Medien Text, Graphik, Bewegtbild und Ton in einem Medium. Neben dem Aspekt der Multimedialität spielt aber auch Interaktivität, Multitasking (gleichzeitige Ausführung mehrerer Prozesse) und Parallelität (bezogen auf die parallele Medienpräsentation) eine wichtige Rolle.

2.5 Gastronomie / Merchandising

Über den ganzen Park verstreut werden verschiedene Restaurants und „Imbissbuden“ eingerichtet. In den Restaurants werden vor allem Spezialitäten der

verschiedenen Zeitepochen angeboten. Die wichtigsten Restaurants befinden sich an den folgenden Orten:

- Stadt Henoch, vorsintflutliche Zeit
- Panorama-Restaurant auf dem Turm zu Babel, erste Zeit nach der Sintflut
- Restaurant Wüstenzelt, Zeit Abrahams und des Alten Testaments
- Amphitheater, Zeit der Römer
- Stadt Jerusalem, von der Zeit Jesu Christi bis heute

In den verschiedenen Städten und Attraktionen sind Shops und Ateliers geplant, in denen zeitgemässe Kleider, Gebrauchsgegenstände, Kunstwerke und Souvenirs angeboten werden. Die Hauptshoppingmall ist die Stadt Jerusalem, die sich in der Nähe des Parkeingangs befindet.

Hotels und Übernachtungsmöglichkeiten werden erst in Abhängigkeit von den Gegebenheiten des Standortes geplant. Vorgesehen sind Übernachtungsmöglichkeiten vom Wüstenzelt über die Jugendherberge bis hin zum Vierstern-Hotel.

3. Aktivitäten

Die Realisierung des Projekts GENESIS-LAND wurde in 6 Projektphasen eingeteilt. Die Phase 1 beinhaltet die ersten Ideen, das Erstellen der Broschüre GENESIS-LAND sowie die Durchführung des Vorstellungabend am 22. Juni 2005 im Hotel Krone in Zürich. Diese Phase konnte demnach Mitte 2005 abgeschlossen werden. Das Ergebnis der Phase 2 ist die Vorstudie mit dem Buch GENESIS-LAND. Dieses Buch ist das Resultat der Vorstudie, die von unserem Projektteam, bestehend aus 12 Mitarbeitern, erarbeitet wurde und über ein Jahr lang gedauert hat. Das Buch beinhaltet einen Park-Übersichtsplan und eine DVD mit dem Promotionsfilm. Diese Phase wurde Ende 2006 abgeschlossen.

Mit dem Beschluss der Generalversammlung der Firma Genesis-Land AG vom 6. September 2007 und der Zeichnung des neuen Aktienkapitals von Fr. 250'000.-- konnte die Phase 3 gestartet werden, die bis Mitte 2008 abgeschlossen wurde. Mit der Phase 3 wurden die folgenden Ziele verfolgt:

- Festlegung des Standortes
- Festlegung der Grösse des Themenparks
- politische Unterstützung für das Projekt am Standort
- Bekanntmachung des Projekts

Um diese Ziele zu erreichen, wurden in der Zeit von anfangs 2007 bis Mitte 2008 die folgenden Aktivitäten durchgeführt:

- Durchführen einer Machbarkeits- und Standortstudie (Feasibility Studie)
- Erstellen eines Business-Planes (mit den Ergebnissen der Studie)
- Kalkulation der Investitionskosten
- Evaluation möglicher Standorte
- Erstellen eines Lageplanes im Massstab 1 : 500
- Erstellen eines einfachen Modells des Parks im Massstab 1 : 500
- Neugestaltung unserer Homepage

Die Kosten für die Phase 3 des Projekts GENESIS-LAND beliefen sich auf rund Fr. 200'000. Die grösste Kostenposition war dabei die Machbarkeits- und Standortstudie. Aus dieser Studie haben wir bessere Entscheidungsgrundlagen betreffend Standort, Grösse des Parks und Finanzierung erhalten.

Der Inhalt und die Aktivitäten der Projektphase 4 mit der Mitte 2009 begonnen wurde, sind im Newsletter 01/2009 unter folgender Adresse beschrieben:
(http://genesis-land.ch/HTML/newsletter/user_archiv.php).

Die Projektphase 5 ist die Realisierung des Themenparks, welche je nach Grösse des Parks 2 – 3 Jahre dauern wird. Die Projektphase 6 beinhaltet schlussendlich die Aktivitäten rund um die Eröffnung und den Betrieb des Parks.

4. Nachwort

Am Anfang war die Vorstellung, dass wir etwas Einmaliges schaffen wollen, etwas, das es auf der ganzen Welt noch nicht gibt, und weil wir ein Thema aus der Bibel verwirklichen wollten, kam die Idee sehr schnell auf die Arche Noah. Die Grundidee war dann, die Arche Noah in Originalgrösse nachzubauen als biblisches Kultur- und Begegnungszentrum. Wir haben uns dann aber gefragt, ob es wirklich genügend attraktiv für die Besucher ist, und schlussendlich hat sich daraus eine neue Idee entwickelt, und zwar einen Themenpark zu bauen. Wir haben dann jemanden gesucht, der 3D-Bilder der Arche erstellen kann und als wir fündig wurden, haben wir mit diesen Bildern der Arche und den Bildern eines sehr stark vereinfachten Übersichtsplans eine zwölfseitige Broschüre erstellt. Am 22. Juni 2005 wurde in Zürich ein Vorstellungsabend mit der Presse für das Projekt organisiert. An diesem Abend konnte bereits über die Hälfte des Projektteams rekrutiert werden.

Im September 2005 fand die erste Projektteamsitzung statt und in weiteren fünf Projektteamsitzungen und in zusätzlichen so genannten „Künstlertreffs“ wurde die vorliegende Vorstudie innerhalb eines Jahres erarbeitet. Es war nicht immer einfach, die Meinungen von rund einem Dutzend Mitarbeitern auf einen Nenner zu bringen, aber die unterschiedlichen Meinungen wurden immer im gegenseitigen Respekt und in einer freundschaftlichen Atmosphäre ausgetragen. Es war eine sehr arbeitsintensive und spannende Zeit und wir möchten uns an dieser Stelle bei allen Beteiligten für die wirklich tolle Zusammenarbeit ganz recht herzlich bedanken und freuen uns auf die Weiterentwicklung und Realisierung dieses spannenden Projekts.

Jona, im Januar 2010
Geschäftsleitung Genesis-Land AG