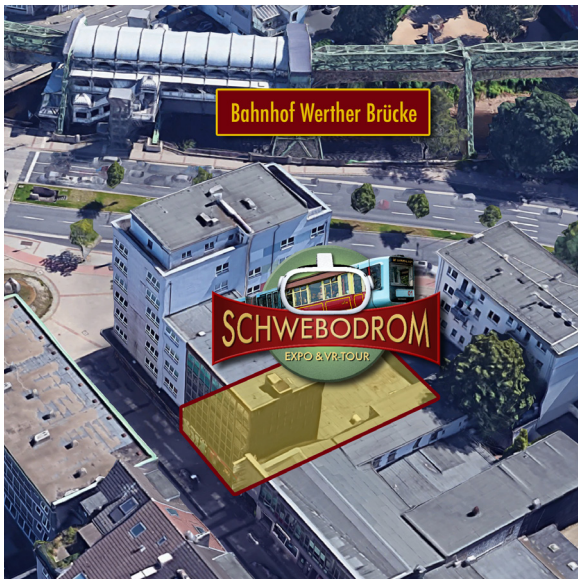
Pressekonferenz am 17.11.2022

Das Schwebodrom – Ort und Erlebnis als Gesamtattraktion

Standort: Werth 96, Wuppertal Barmen
Größe: 400 qm
Fertigstellung: 2. Quartal 2023



Wuppertal bekommt eine moderne Erlebnisausstellung rund um die Schwebebahn. Am oberen Ende der Fußgängerzone Werth in unmittelbarer Nähe zum historischen Schwebebahnhof Werther Brücke wird das Schwebodrom gebaut.

Das Schwebodrom bietet Besucherinnen und Besuchern ein umfassendes Erlebnis. An einem Ort wird das Schwebodrom mit einer multimedialen Show, einer umfangreichen Ausstellung zur Schwebebahn und einem spektakulären Virtual-Reality-Erlebnis begeistern. Höhepunkt und Blickfang ist ein historischer Wagen der ersten Baureihe, der von den Wuppertaler Stadtwerken aufwändig restauriert wurde. Im Inneren wird er technisch so ausgestattet, dass 30 Gäste gleichzeitig mittels einer VR-Brille eine virtuelle Schwebebahnfahrt zur Zeit der Stadtgründung am 1. August des Jahres 1929 unternehmen können.

Name und Logo
„Dromos“ steht im Griechischen für Parcour, Strecke oder Weg. Ein „-odrom“ ist ein Erlebnisort: ein Platz, an dem etwas vorgeführt wird.

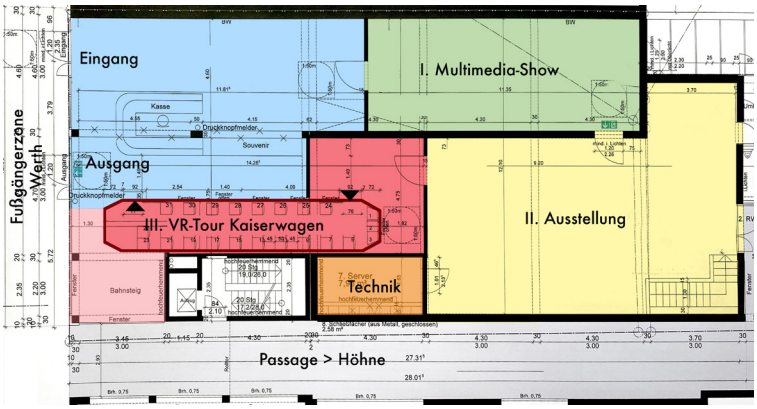
Hauptdarstellerin an diesem besonderen Ort ist die Schwebebahn als zeitloses und immer besonderes Verkehrsmittel. Sie wird dort von den Besuchern mit fast allen Sinnen wahrgenommen. So werden Ort und Hauptdarstellerin gemeinsam zum Schwebodrom.

Das Logo
Das Zeichen, das einen solchen Erlebnisort verkörpert, braucht Mehrdimensionalität, Raum und Perspektive. Es muss das Erlebnis selbst zeigen, wie ein Kinoplakat. Es muss sich grundlegend von einem Logo für ein Produkt oder eine Dienstleistung unterscheiden. Dieses Logo umarmt den Betrachter und zieht ihn in sich hinein. Es beschreibt räumlich einen Ein- und Ausgang, in dessen Mittelpunkt der Höhepunkt des Erlebnisses gezeigt wird: Man schaut durch gegenwärtige Technik in die Vergangenheit.

Der Untertitel Expo & VR-Tour ist Programm und macht das Logo zudem international verständlich. Die Typografie verwendet natürlich die Futura, eine maßgebende Schrift der 20er-Jahre. Die Farben bilden das Spektrum des Kaiserwagens und des im Stadtbild omnipräsenten Schwebebahngerüstes ab.

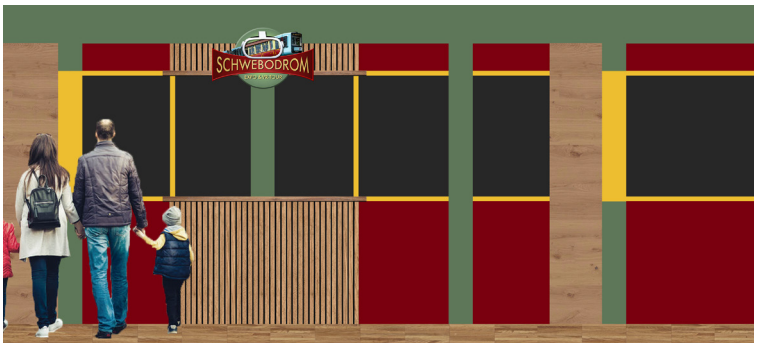
Das Schwebodrom von innen

Erlebnisräume und Aufteilung
Das Schwebodrom besteht räumlich aus drei Abteilungen. Die Besucher buchen mit ihrem Ticket einen festen Starttermin für eine Tour, die etwa 60 Minuten dauert. Sie geht durch drei Räume für jeweils bis zu 30 Personen.



Grundriss und Aufteilung

Ein- und Ausgang
Am Start und Ziel der Reise befinden sich der Check-in-Counter und der Schwebodrom-Shop. Alle Wände der Räume sind in den prägenden Logo-Farben gehalten und bilden grafisch die Farben des Kaiserwagens ab. Ein gerüstgrünes Band wird sich unterhalb der Decke durch alle Räume ziehen.



Raumgestaltung, Farben und Materialien

Raum I – Multimedia-Show
Die erste Station der Tour ist ein mit großen Monitoren ausgestatteter Raum, in dem das Schwebodrom Erlebnis startet.

Die Story

Berlin, London, Paris, New York und auch die Großstädte Elberfeld und Barmen standen Ende des 19. Jhd. vor der Herausforderung, bei stark wachsender Bevölkerung Lösungen für die innerstädtische Mobilität zu finden.

Der überall vorhandene Pioniergeist des 19. Jahrhunderts und die Elektrifizierung brachten Lösungen wie eine U-Bahn in London, eine Straßenbahn in Berlin oder eine Hochbahn in New York hervor. Der erste Benz Patentmotorwagen kam auf die Straßen, die bis dahin von Pferdefuhrwerken dominiert waren.

Man träumte sogar davon, die Verkehrsprobleme mit Luftfahrzeugen zu lösen.

Die besondere Topografie und Geologie des Wupper-Tals mit der extremen Enge des Verkehrsraumes in der Tallage brauchte aber eine spezielle Lösung.

Die visionären Köpfe der Städte im Tal entschieden sich, den Versuch mit dem Kölner Zuckerfabrikanten Eugen Langen zu wagen und ein Nahverkehrsmittel über dem verbindenden Fluss zu bauen: die weltweit einzigartige Schwebebahn.

Die Geschichte dieses Pioniergeistes ist in Raum 1 multimedial erlebbar.

Video-Screens in Raum II

Raum II – Die Schwebebahn-Ausstellung
Im großen Ausstellungsraum des Schwebodroms gehen die Gäste selber auf Entdeckungstour. Sie können einmalige und bisher nicht oder nur sehr selten gesehene Schwebebahn-Exponate in 2D und 3D, historische Originalgegenstände, Fotos und Detailpläne aus der Bauphase, Modelle und viel Interessantes vom Baubeginn bis heute erleben. Auch das Original Versuchs-Fahrrad von Eugen Langen wird zu sehen sein.

Ausstellungsobjekte, Fotografien, beispielhaft

Raum III – VR-Tour
Als nächstes werden die Gäste zur VR-Tour eingeladen, dem Höhepunkt des Schwebodroms. Sie besteigen den Wagen, nehmen einen Platz ein und setzen sich die VR-Brille auf. Sie finden sich dann unmittelbar im Jahr 1929 wieder und und werden Passagiere einer besonderen Fahrt.

Sie können aus der Schwebebahn schauend ihre eigene Reise durchs Wupper-Tal erleben und dabei den Erzählungen des Schwebebahnfahrers Theodor zuhören, der sich mit seiner Tochter Johanna und Enkel Fritz angeregt über die Stadt und das bunte und lebendige Wuppertal von 1929 unterhält.

Als Sprecher für die Hauptrolle konnte mit Tatortkomissar Dietmar Bär eine der bekanntesten Stimmen Deutschlands gewonnen werden.

Skizze der Führerstand-Szene, VR-Tour-Wagen
Beispielhafte Renderings

Abschluss/Ausgang
Im Anschluss an das Schwebodrom-Erlebnis bietet es sich z.B. an, die Originalstrecke, die man soeben zur Zeit von 1929 erlebt hat, in der heutigen Zeit nach zufahren. Dies ist die weltweit einzige Möglichkeit Vergangenheit und Gegenwart mit demselben Verkehrsmittel auf derselbe Strecke zu erleben.

Zur Abrundung des Schwebodrom-Erlebnisses wird die benachbarte Passage vom Werth zur Höhne als „Zwanziger Jahre"-Passage ausgestaltet und stellt Verbindungen zwischen der Welt der Zwanziger Jahren und Wuppertal in dieser Zeit dar.

Im Anschluss bietet es sich geradezu an, vom naheliegenden Bahnhof Werther Brücke die Originalstrecke, die man soeben zur Zeit von 1929 erlebt hat, in der heutigen Zeit nachzufahren. Weltweit die einzige Möglichkeit, Vergangenheit und Gegenwart mit demselben Verkehrsmittel auf derselben Strecke und unmittelbar nacheinander zu erleben.