# TOURISTISCHE AUFWERTUNG DER AUSGRABUNGSSTÄTTE SARMIZEGETUSA REGIA

Claudiu Silvestru\*

**Stichwörter:** dakische Ausgrabungsstätte, Inszenierung, Kommunikation, Kulturtourismus, naturbelassene Landschaft, Sarmizegetusa Regia

Zusammenfassung: Auf einer übergeordneten Ebene deutet das Projekt zur Aufwertung und Verwertung der Ausgrabungsstätte Sarmizegetusa Regia touristische Entwicklungswege an, bei denen das bestehende Wechselspiel zwischen naturbelassenen Landschaft, archäologische Funde und vorhandene rurale (Infra-)Strukturen nicht als mühsam und unwirtschaftlich zu überwindende Hürde, sondern als Vorteil und Potenzial zu verstehen ist. Durch dieses Projekt wird beispielhaft gezeigt, was für eine Rolle die Architektur in der Inszenierung und Kommunikation vom Baukulturgut, in der Ansicht des Verfassers, spielen kann; weiters werden die Mechanismen verdeutlicht und ausgenutzt, durch denen die Mystik eines Ortes - in diesem Fall des Waldes - zum einen die wachsende Zielgruppe dieser Art von Less-is-More-Tourismus anspricht/anzieht und zum anderen die Aufnahme und die Verinnerlichung von kulturhistorischen Informationen unterstützt.

Rezumat: Articolul de față descrie un proiect de punere în valoare și amenajare turistică a sitului arheologic de la Sarmizegetusa Regia. Obiectivele intervenției se bazează pe starea actuală inacceptabilă a siturilor dacice din Munții Orăștiei și pe premiza înființării rezervației arheologice cu statut special *Dacia* pe teritoriul parcului natural *Grădiștea Muncelului - Ciclovina*, conform proiectului de lege înaintat de prefectura Hunedoara la sfârșitul anului 2007. Reapariția problematicii sitului de la Sarmizegetusa Regia în actualitatea politică în anul 2011 - datorită începerii construcției unei parcări neautorizate la poarta cetății - subliniază necesitatea acestei legi, care ar ridica pe același plan cercetarea arheologică și valorificarea patrimoniului construit cu conservarea ecosistemului și a structurilor rurale.

Proiectul propune la nivel macro, printr-un concept de *parc tematic*, relaționarea mediului natural cu structurile rurale existente și cu siturile arheologice. Analiza mecanismelor arhitecturii, în calitatea sa de culisă a escapismului, se bazează pe conceptul de *heteropie* al lui Michel Foucault și arată modul aproape natural prin care caracterul locului - sinteza dintre natural, rural și cultural-istoric - susține tendința de evadare. Pădurea reprezintă o posibilitate de refugiu din cotidian și, în același timp, un loc magic și atemporal în care vizitatorul își poate raporta prezentul la trecut. Peisajul natural, condițiile incomode de trafic și lipsa infrastructurii adecvate turismului de masă sunt considerate un potențial motor al dezvoltării, nu un impediment. Simbioza firească a structurilor rurale cu ambientul natural, care mai poate fi întâlnită în Munții Orăștiei, reprezintă un important avantaj cultural-turistic și economic al locului, susținând tendința escapistică și dorința simulării *paradisului pierdut*, specifice parcului tematic natural.

Intervenția arhitecturală propriu-zisă se limitează la situl *Sarmizegetusa Regia*, având ca obiective pe de o parte punerea în scenă a contextului istoric și ilustrarea relației dintre elementele de arhitectură dacică, pe de altă parte crearea unei infrastructuri adecvate pentru tabăra arheologică de la Sarmizegetusa Regia. Cele trei pavilioane propuse de proiect au fost inserate cu scopul de a structura cronologic vestigile arheologice și de a direcționa vizitatorul. Ele răspund prin formă și conținut caracteristicilor arhitecturii istorice și ale mediului natural, completându-le, accentuându-le sau diminuându-le în același timp prezența. Vizitatorul este purtat într-un spațiu care provine din antichitate, dar care se raportează prin *povestire* la *timpul său*. El poate identifica, datorită scenografiei, imagini individuale și poate percepe, totodată, întregul ca fiind *showroom*-ul unor realități istorice.

- 1. Pavilionul de acces este subordonat arhitecturii antice, negând chiar prezența zidului vestic roman, pentru a ghida vizitatorul spre cetatea dacică. Volumul nu constituie un element independent și o poartă către parcul arheologic, ci încearcă să valorifice și să intensifice potențialul scenografic al topografiei.
- 2. Pavilionul expozițional urmează linia zidului sudic inițial, dărâmat după cucerirea romană, comunicând vizitatorului dimensiunea cetății dacice și amploarea dezvoltării ulterioare. Forma pavilionului este o aluzie la tehnica de zidărie murus dacicus. Căile de acces înguste localizate în axa zidului sporesc atmosfera de explorare și sustin perceperea pavilionului ca limită impenetrabilă.
- 3. Cel de-al treilea pavilion adăpostește *bistroul și tabăra arheologică*. Volumul marchează direcția Cardo și ghidează perpendicular spre intrarea în cetatea romană, subordonându-i-se acesteia însă prin relația sa cu topografia. Drumul spre cetate trece pe deasupra taberei arheologice, oferindu-i vizitatorului posibilitatea de a arunca o privire în spatele culisei.

Proiectul constituie doar un prim fragment în dezvoltarea parcului natural și a sitului capitalei dacice. Prin concept și prin intervenția propusă s-a urmărit pe de-o parte determinarea mecanismelor prin care escapismul susține preluarea și asimilarea de informație cultural-istorică și pe de altă parte exemplificarea rolului pe care îl poate juca arhitectura în comunicarea patrimoniului construit, prin sustinerea unei scenografii cu efect identificator.

\* Doktorand, Technische Universität Wien.

Der 38.184 ha große Naturpark Grädiştea Muncelului - Ciclovina beherbergt die dakischen Festungen aus dem Orästie Bergland, in Rumänien, eine Wehrfront um die Hauptstadt des dakischen Reiches, Sarmizegetusa Regia. Die nicht allzu hohe Berglandschaft lieferte den für die dakische Abwehr notwendigen natürlichen Schutz und Sichtverbindung zwischen den einzelnen Elemente des Abwehrsystems. 1999 wurden 6 Festungen (Sarmizegetusa Regia, Costești-Cetătuie, Costești-Blidaru, Piatra Roșie, Căpâlna, Bănita) in der Liste des UNESCO Weltkulturerbe aufgenommen. In den letzten 20 Jahren hat sich die Lage der dakischen Festungen aus dem Orastie Bergland progressiv verschlechtert. Die einst heilige Stätte ist zum Ort frei entnehmbaren Souvenirs für Touristen und Einheimische geworden. Raubgräber haben freien Zugang zu den unbewachten Ruinen.<sup>1</sup> Die archäologischen Ausgrabungen an Sarmizegetusa werden größtenteils als sommerliches Studentenpraktikum durchgeführt. Gründe hierfür sind der Mangel an Geldmittel, an Interesse seitens der Behörden und an Projektvorschläge, die die Stätte wissenschaftlich und touristisch aufwerten. Für den jetzigen Zustand ist vor allem aber das gesetzliche Korsett verantwortlich, in dem das Orăștie Bergland erzwungen wurde: es ist ein Naturpark in dem bauliche Eingriffe höchstens illegal stattfinden. Ende 2007 hat die Präfektur aus Hunedoara ein Gesetzesprojekt eingereicht, durch das der gesamte Naturpark Grădiștea Muncelului - Ciclovina zum archäologischen Naturschutzgebiet Dacia werden soll,² wodurch Schutzmaßnahmen und Interventionen zur touristischen Gestaltung möglich werden würden. Eine positive Abstimmung würde der Konservierung von Ökosystem und ruralen Strukturen die, zurzeit untergeordnete, archäologische Forschung, den Schutz und die Verwertung der Funde gleichstellen.

Durch den heutigen Zustand und unter Voraussetzung der zukünftigen Gründung eines archäologischen Naturschutzgebietes haben sich drei Ziele für das Projekt ergeben:

- 1. die Verbindung bestehender ruralen Strukturen, naturbelassener Landschaft und archäologischen Funde in einem zusammenhängenden Konzept für einen *Themenpark*.
- 2. die Verdeutlichung von historischem Kontext und Zusammenhänge der archäologischen Funde aus Sarmizegetusa Regia. Die architektonische Intervention wird, beispielhaft, auf die dakische Hauptstadt beschränkt.
- 3. ein infrastruktureller Rahmen für das Archäologielager aus Sarmizegetusa. Dieser ermöglicht in der Zukunft intensive Ausgrabungen, ohne dem natürlichen und kulturellen Bestand zu schaden. Dabei wurde in Betracht gezogen, dass erst ein geringer Teil der 70 Terrassen der Anlage erforscht wurden.

### **Theorie - Traumwelt Architektur**

Für das Konzept zur touristischen Aufwertung des zukünftigen Archäologiereservates wurden als erstes die Mechanismen der Architektur als Kulisse der Realitätsflucht untersucht. Bei der Erläuterung der Traumwelt wurde von Michel Foucaults *Heteropie* ausgegangen, ein Begriff den er in *Andere Räume* definiert. Traumwelten haben *per se* nicht den Anspruch Teil des realen *Beziehungsneztes* - im Sinne Foucaults - zu sein und müssen dadurch auch kein ganzheitliches System bilden; sie existieren und entwickeln sich gerade weil sie nur eine Nische sind, in der der Besucher vor seinem Alltag entkommen kann - er nimmt den Moment und dadurch sich selbst als untypisch und besonders wahr und kann nicht nur träumen, sondern Träume erleben und sich Individualität vorspielen. Traumwelten sind ein Wettkampf um den größten Unterschied zwischen Wirklichkeit und Traum, um die bestmögliche Interpretation und Gestaltung des Unterbewusstseins des Menschen.<sup>3</sup> Traumwelten sind Insel, sowohl psychisch wie auch physisch von der Wirklichkeit getrennt; je *natürlicher* die Grenze, desto surrealer die Welt. Traumwelten sind atemporal, Sammlungen von realen und fiktiven Zeiten, ein Mix aus Tradition, Technik und Geschichte. Traumwelten haben eine fragmentarische Verbindung zur Realität; die (Architektur-) Kulisse ist Teil der Traumwelt und stellt zugleich den Zusammenhang zwischen deren Elemente her. Traumwelten wie Disneyland, Las Vegas, Dubai oder der Ecomusee d'Alsace

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Timonea 2007.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Cosman 2008.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Herwig, Holzherr 2006, S.15, S.146.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> vgl. Foucault 1992, S. 38-44.

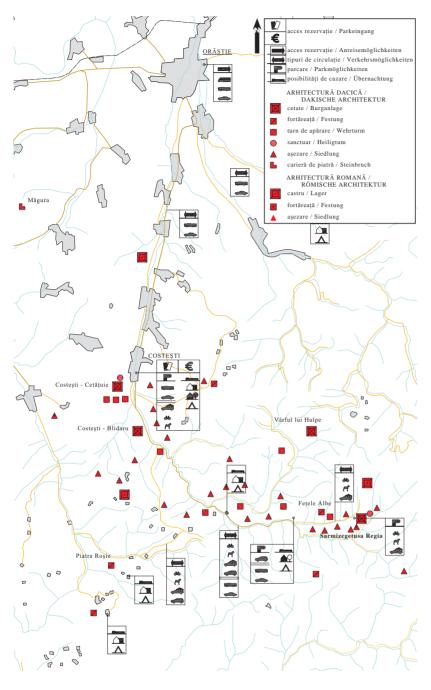


Abb. 1. Regionales touristisches Konzept (durch den Autor bearbeitete Vorlage: Kartenmaterial der Kreisverwaltung Hunedoara - www.cjhunedoara.ro)

sind *Heteropien*. Freizeitparks, Naturparks und Archäologieparks, Shopping-Malls, Casinos und Museen sind alle Fluchtmöglichkeiten, mit jedoch unterschiedlichem Effekt:<sup>5</sup>

Die kollektive Traumwelt erzielt die Flucht vor dem Alltag durch die Verfremdung des Individuums in einer gemeinsamen/gemeinschaftlichen Illusion. Das Ready-Made Entertainment solcher Traumwelten verführt die Besucher mit den idealen Klischees ihrer Gesellschaft und bietet ihnen eine begrenzte Nische zum Abschalten.

Die *identifizierende* Traumwelt holt zwar das Individuum aus dessen Alltag, setzt diesen aber einem verdrängten selbst gegenüber, mit dem er sich dann über Verständnis auseinandersetzen soll. Der Besucher betrachtet sich in einem natürlich und/oder kulturell gewachsenen *Spiegel* in dem er sich selbst und seine Umwelt als Prozess/Entwicklung kennenlernt.

# Makrokonzept - Freizeitpark / Naturpark / Archäologiepark

Grundgedanke Der vorgeschlagenen Entwurfs ist die Zusammenfassung des Naturparkes Grădiștea Muncelului - Ciclovina zu einem Vergnügungspark, der durch eine Synthese von naturbelassener Landschaft, rurale Strukturen Archäologiefunde anziehen soll. Diese Elemente bilden keine selbständige Attraktionen, sondern ein einheitliches Kontinuum (Abb. 1). Der Wald ist nicht nur eine Nische aus dem Alltag und ein Mittel des Eskapismus, sondern

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Herwig, Holzherr 2006.

ein magischer Ort,6 an dem man das Gewesene nicht wiedererleben aber einen gegenwärtigen Bezug zur Vergangenheit aufbauen kann. Die jetzigen schweren Verkehrsbedingungen, die mangelhafte Infrastruktur für den Massentourismus und die naturbelassene Landschaft werden nicht als Problem, sondern als Potenzial betrachtet. Die natürliche Verflechtung von Landschaft und rurale Strukturen, die im Orăștie Bergland noch besteht, ist ein wichtiger kulturell-touristischer und wirtschaftlicher Vorteil des Ortes, der die eskapistische Tendenz des Naturparks als Traumwelt und deren Simulationsabsicht vom verlorenen Garten Eden unterstützt. Der Übergang zum mystischen Ort des Waldes erfolgt durch eine Änderung der Wahrnehmung der Umgebung. Die 20 km Strecke von Oraștie nach Costești baut Urbanität ab und bereitet den Besucher auf die Traumwelt vor; der Besucher kann am Ende des Dorfes / Eingang im Freizeitpark das Transportmittel wechseln und seine Reise zu Fuß, zu Pferd, mit dem Fahrrad, im Museumsgeländewagen oder privatem PKW fortsetzen. Die so herbeigeführte Reduktion der Geschwindigkeit trägt zur Zeitlosigkeit der Traumwelt bei und bereitet den Besucher auf den Zusammenstoß mit den Zeugen der Vergangenheit vor. Am Ausgang von Costești fängt ein Abenteuer an, welches nur vom Besucher selbst, den bestehenden ruralen Strukturen und dem Fortschritt der Ausgrabungen an den unterschiedlichen Orten bestimmt werden soll. Führungen, Unterkunft und Verpflegung würden durch Miteinbeziehung der Bevölkerung bereitgestellt werden, wodurch die Wechselwirkung zwischen lokale Wirtschaft und Tourismus gefördert wird. Der Ausschluss der Übermodernisierung trägt zum Schutz der naturbelassenen Landschaft und des Charakters des Ortes bei. Die Anpassung von Komfort und Dienstleistungen an einem für den Ökotourismus typischen Niveau wird vom Besucher einer naturbelassenen Traumwelt erwünscht und erwartet. Der tatsächliche Verlust der Kontrolle führt nicht zur adrenalinüberfüllten trance-artigen Reaktion der Achterbahn, sondern zur Verschärfung der Sinne und der Wahrnehmung. Beim Zusammenstoß mit den Zeugen der Geschichte soll der Besucher dadurch nicht nur dem Gegenwärtigen, sondern auch dem Vergangenen, dem Gesehenen und dem Ungesehenen offen gegenüberstehen.

Naturbelassene Landschaft und archäologische Funde bilden, im Orăștie Bergland, eine über die Jahre zusammengewachsene Einheit, die zu Forschungszwecke, nur theoretisch in ihrer Einzelteile zerlegt werden kann. Eine Ausgrabungsstätte kann kein Archäologiepark im Naturpark sein, dazu gäbe es dort zu viele historisch beladene Orte. Die archäologischen *Highlights* sind für den Park genauso wichtig wie der dazwischen liegende Weg durch den Wald oder die bestehenden Dorfstrukturen. Aus diesem Grund wurde die Intervention am Beispiel Sarmizegetusa Regia auf wenige Pavillons beschränkt, die zur Fassung dieses Ortes als notwendig betrachtet wurden. Sie dürfen keinen Gegenpol zur Gesamtstruktur des Naturparkes bilden oder die Entwicklung der anderen Ausgrabungsstätte oder der ruralen Strukturen beeinträchtigen. Zum anderen soll die Intervention als *Work in Progress* verstanden werden, als Gerüst einer möglichen zukünftigen Entwicklung durch die noch bevorstehende Forschung und Rekonstruktion und durch den notwendigen Schutz und Ausbau.

## Prolog - Ort der Veränderung

Die 1. Bauetappe der Anlage der dakischen Hauptstadt - im 1 Jh. v.Chr. - ist durch das Anwenden von Kalkstein gekennzeichnet. Es entstehen die Fluchtburg, ein Wehrturm und die ersten 2 Terrassen des Sakralbereiches. Im 1.Jh. n.Chr. wird in einer 2. Etappe der Sakralbereich um mehrere Bauten aus Andesit erweitert. Der Wehrturm wird in die südliche Stützmauer eingegliedert. Nach der römischen Eroberung wird die Festung zum Legionslager ausgebaut. Die südliche dakische Mauer wird abgerissen und Teile des Sakralbereiches werden als Baumaterial verwendet. An der Schnittstelle zweier eher hypothetischen Hauptstraßen wird das Prätorium errichtet. In der Verlängerung des Cardo entsteht, südlich der Festung, eine Thermenanlage (Abb. 2).<sup>7</sup>

Auf diese Vielschichtigkeit wurde mit der Absicht reagiert, einen Ort der Veränderung zu inszenieren und das Korsett einer rigiden Epoche zu meiden. Das heutige Sarmizegetusa besteht aus mehreren überlagerten Layers, die durch die Intervention teilweise *entziffert* werden sollen (Abb. 3). Keines dieser Bilder ist,

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Mateo, Sauter 2007, S.29-33.

<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Antonescu 1984, S.150-172.

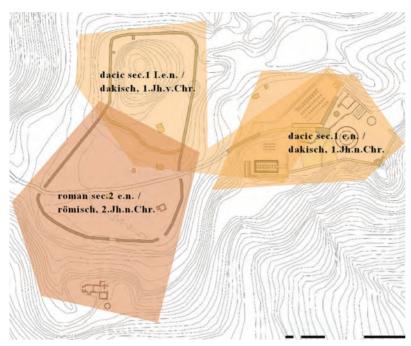


Abb. 2. Lageplan 1.Jh.v.Chr. - 1.Jh.n.Chr.

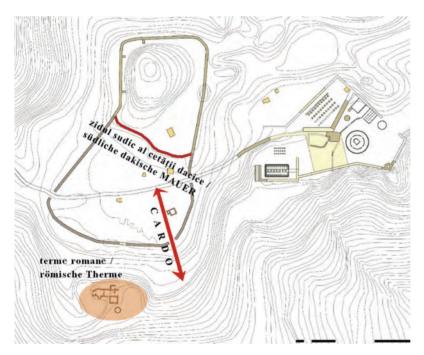


Abb. 3. Konzept zur Verdeutlichung historischer Zusammenhänge

solange es seine Zeit wiederspiegelt, weniger authentisch als das andere. Das strahlende Sarmizegetusa der Daker ist genau so wahr wie das umgebaute der Römer, das vergessene Mittelalters, das vermutete der Forscher des 19. Jh. oder das touristisch erschlossene des 21. Jh. Das besondere an Sarmizegetusa ist aber, dass diese Bilder so unterschiedlich sind, teilweise einander aufheben, andererseits aber auch bestätigen. Das römische Sarmizegetusa hat der dakischen ihre Mystik geraubt, das hohe Niveau an Infrastruktur aber beibehalten und erweitert: die Wiederentdeckung hat wiederum zu Fragen und Spekulationen um das Mysterium Sarmizegetusa geführt. Es ist ein Ort brutaler Veränderungen, sowohl auf natürlichem als auch auf künstlichem Weg, ein dramatischer Ort der Suche und der Findung, ein monumentaler Ort und eine romantische Ruine zugleich (Abb. 4, 5).

Das neu Gebaute soll inhaltlich und formal auf den künstlichhistorischen und natürlichen Bestand reagieren, dessen Präsenz ergänzen, betonen oder mindern. Der Besucher wird in einem Ort geführt, der aus der Antike stammt, durch das Geschichten Erzählen aber auf seine Zeit Bezug nimmt. Die einzelnen Bestandteile sollen in einem inhaltlich einheitlichen System durch ihre gezielte Trennung / Verbindung gebracht werden. Es sollen keine verlorengegangene statische Elemente formal ergänzt, sondern historische – und dadurch dynamische - Zusammenhänge ersichtlich gemacht werden. Dem Besucher wird nicht das Produkt sondern der Prozess seines Daseins vermittelt. Er kann in der Inszenierung einerseits einzelne Bilder ablesen, das Gesamte aber andererseits als Zeigewelt historischer Realitäten wahrnehmen. Die vorgeschlagenen



Abb. 4. Das kreisförmige Heiligtum

Abb. 5. Die Beziehung zwischen Mauerruine und Flora

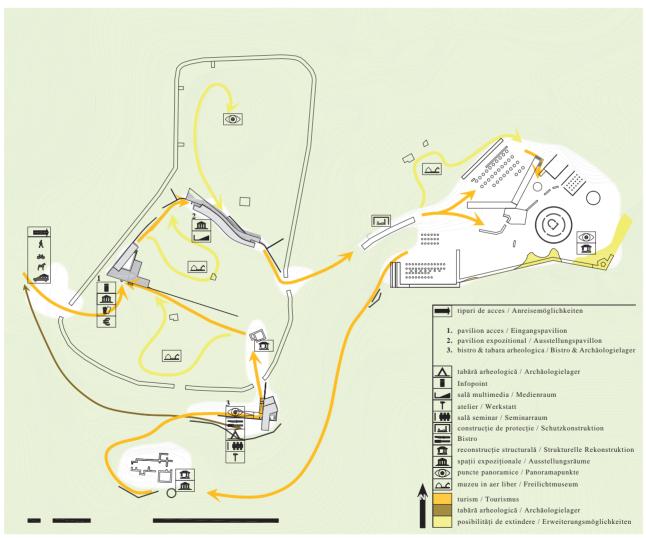


Abb. 6. Funktionsschema (1:2000)

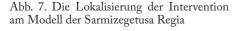
baulichen Interventionen sind in erster Linie nicht Hüllen ihrer Funktionen sondern Volumen die bewusst eingesetzt wurden um den Besucher zu lenken.<sup>8</sup> Sie bilden, im Sinne der dakischen Architektur, eine Einheit mit dem natürlichen und kulturellen Bestand, dem sie sich nach Bedarf wiedersetzen oder unterordnen. In der Fläche des Waldes schlagen sie Wege und Blickverbindungen vor, erzwingen aber keine.

Der Wald wird durch seine Langlebigkeit zum zusammenhängenden Element in dem die einzelnen Zeugen unterschiedlicher Kulturen verschwinden - er homogenisiert und schafft dadurch aus der Unordnung der Überbauung einen Chaos, der durch eine gezielte Wegeführung dem Besucher im historischen Entwicklungssinn dargestellt werden kann. Die hauptsächliche Funktion der Pavillons ist die zeitliche Strukturierung der Funde. Das Lenken durch Baukörper soll Markierungen durch Gehbeläge überflüssig machen und das Gefühl der Bewegungsfreiheit erhalten. Die *Wegeführung* wird vom linearen einschränkenden Element zu einem Lenken des Besuchers in einer Richtung, die er aber nicht einhalten muss (Abb. 6, 7).

Die vorgeschlagene Intervention konzentriert sich auf die Festung, da in diesem Bereich eine Strukturierung zur Verdeutlichung der Zusammenhänge von größerer Notwendigkeit ist. Im Sakralbereich bedarf es in erster Linie an Wartung und einer eventuellen strukturellen Rekonstruktion um die antike Komposition zu veranschaulichen. Fremdkörper wären hier überflüssig. Die Zusammenhänge, die verdeutlicht werden, betreffen jedoch die gesamte Anlage.

Der Entwurf ist in der Auffassung entstanden, dass *Respekt* gegenüber Geschichte, Kultur und Natur nicht im Abstand *von* sondern im Zusammenspiel *mit* diesen liegt (Abb. 8). Die neuen Baukörper sollen durch ihre Materialität teilweise in der *Waldmasse* verschwinden, sich teilweise aber von dieser und von den Funden als abstrakte Volumen differenzieren. Es wurde eine ökologisch verträgliche Bauweise gesucht, die den schweren Erschließungsbedingungen und den Anforderungen durch die Beziehung zur Topographie angemessen ist - ein klein-modulares System welches Erddruck ohne großen Schalungsaufwand aufnehmen kann und das Bauen in möglichst wenige Arbeitsschritte ermöglicht. Die Wahl traf auf ein Mauerwerk aus Mantelbetonsteine welches durch eine Holzkonstruktion ergänzt und im Dachbereich abgeschlossen wird (Abb. 9). Der Einheitliche Putz gewährleistet - zum Zweck der Abstraktion - eine geringe Gliederung der Oberflächen. Der Sicht- und Sonnenschutz aus Rutengeflächt, ein Zitat des Skelettes in der *traditionellen* Lehmbauweise, stellt eine Beziehung zwischen naturbelassenem Bestand und neuen Baukörper her und hat, durch den Kontrast seiner Horizontalität, markierende und leitende Funktion (Abb. 10). Bezüglich der Haustechnik wurden Technikräume im Entwurf einbezogen, die für ein relativ autarkes System notwendig sind (Räume zur Lagerung und Aufbereitung des Regenwassers, Komposttoiletten etc.).





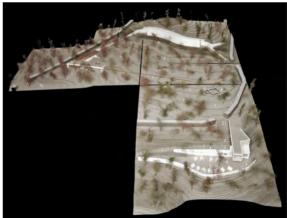


Abb. 8. Modell der 3 vorgeschlagenen Pavillons

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Betsky 2002.

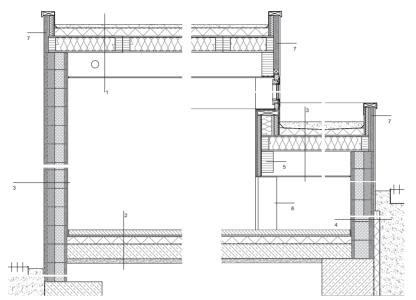




Abb. 9. Fassadendetail - Ausstellungspavillon

Abb. 10. Detailmodell - Eingangspavillon

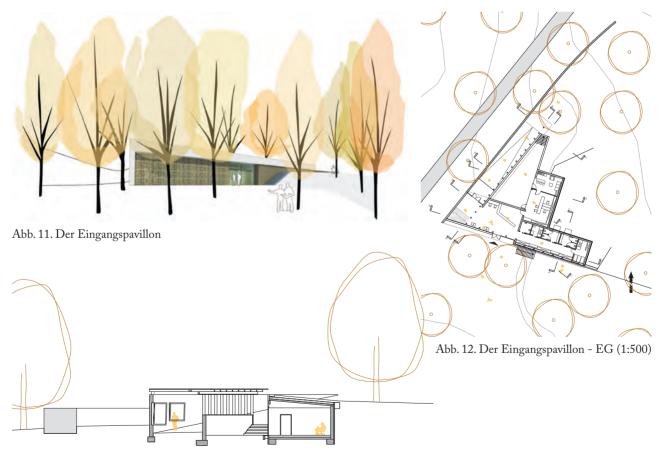


Abb. 13. Der Eingangspavillon - Schnitt E4 (1:500)



Abb. 14. Der Eingangspavillon - Pergola zur dakischen Festung

## **1. Eingangspavillon** (Abb. 11)

Die abgeschottete Lage dadurch und der entstandene Kontrast zwischen gewachsener und gebauter Landschaft sowie die historisch bauliche Überlagerung des Bestandes haben zum Entschluss geführt. den Eingangspavillon ins Innere zu verlagern und einen fließenden Übergang zu erzeugen. Gebaute. die romantische Ruine steht nur für sich selbst, als eines der vielen unterschiedlichen Bilder der Sarmizegetusa; sie steht für die historische Relevanz des Ortes, enthüllt dessen zeitlichen und kulturellen Inhalt aber nicht. Das natürliche Gelände leitet den Besucher zum Erklärenden, zu einem noch verborgenen Eingangspavillon.

Der Eingangspavillon ist kein Übergang von gewachsener Landschaft in dem Archäologiepark; es hat lediglich eine leitende Funktion im Bewegungsablauf des gesamten Naturparks. Als solches stellt es aber einen Bruch dar, durch den der Besucher aus dem *chaotischen* und atemporalen Bild des Waldes in einem Milieu kommt, dessen zeitliche Ordnung angedeutet ist. Dieser Bruch wird auch durch die Funktion der Informationsstelle verdeutlicht: den *erzwungenen* Input, der im gesamten Naturpark in unterschiedlichen Formen übermittelt wird, kann man hier durch eigenständiges Suchen / Forschen ergänzen. Im inneren kommt der Besucher vom Infopoint durch eine Stützenreihe - Symbol der Einweihung bei den Daker - in die Ausstellung zur 200 jährigen Geschichte der Ausgrabung. Um einen fließenden Übergang zu erzeugen, setzt sich diese im Außenbereich unter einer Pergola fort, deren Schranken durch eine Rampe schrittweise abgebaut werden. Die Überdachung aus Rutengeflächt schwebt über dem Volumen des Eingangspavillons und setzt sich in den Baumkronen fort. Linie wird Fläche (Abb. 12, 13, 14).

Geometrie. Der horizontale Baukörper des Eingangspavillons schneidet den Weg und verschwindet im vertikal gegliederten Wald. Auf einen künstlich gestalteten Vorplatz wurde bewusst verzichtet - der Wald selbst soll als überdachter, durch Säulen gegliederter Vorplatz wahrgenommen werden. Das Volumen des Pavillons ist durch das Bewegungskonzept und durch die Topographie bestimmt. Der Baukörper selbst verschwindet, bis auf zwei lenkenden Elemente, im Gelände. Er verblendet einerseits den späteren römischen Mauerabschnitt und gestaltet den Übergang in der chronologischen Strukturierung; andererseits leitet er den Besucher aus dem römischen Bereich wieder zum Ausgang und trennt zwei zukünftig mögliche Entwicklungsbereiche (Abb. 15). Diese zwei Achsen und der Verwaltungsbereich gliedern sich um einen geschützten Außenbereich wo der Backstage der Verwaltung zur Schau gestellt wird.

# 2. Ausstellungspavillon (Abb. 16)

Der zweite architektonische Eingriff soll die Errichtung eines größeren Ausstellungsraumes sein, in dem zum einen Funde exponiert, zum anderen aber auch die Antike mit dem heutigen Alltag der örtlichen Dorfstrukturen verglichen werden können. In diesem Sinne wurde ein mehrartig gestaltbarer Raum angestrebt, in dem in gleichen maßen die klassische aufeinanderfolgende Raumanordnung, die Gestaltung über neue Medien und die Einbeziehung der einheimischen Bevölkerung über Leihgaben Platz finden (Abb. 17). Durch diese und durch die Mitwirkung in Gestaltung und Organisation von Vorführungen soll die lokale Gemeinde eine aktive Rolle in der Inszenierung und Pädagogik des Museums spielen. Aus dem Pavillon führt



Abb. 15. Der Eingangspavillon - Modell



Abb. 16. Ausstellungspavillon

eine Rampe ins Innere der Festung (Abb. 18), wo ein zukünftiger Aussichtsturm einen weiten Ausblick über das Orăștie Bergland und zu den anderen Bestandteile des dakischen Abwehrsystems ermöglichen soll. Der restliche Innenbereich der dakischen Festung wird bebauungsfrei gehalten, als Zeichen deren Funktion als Fluchtburg (Abb. 19, 20).

Abb. 17. Ausstellungspavillon - Funktionsschema

Geometrie. Der Ausstellungspavillon entsteht entlang der ehemaligen südlichen Mauer der dakischen Festung, die von den Römer abgetragen wurde; der Besucher kann dadurch ihre Ausmaßen und die der römischen Erweiterung wahrnehmen. Die zweischalig anmutende Form ist eine Anspielung auf den murus dacicus; dabei soll die Abstufung der Objektdynamik des Volumen noch Bewegungsdynamik hinzufügen und den Besucher hinein und heraus leiten. Im Inneren führt sie zu unterschiedlichen Raumqualitäten und ermöglicht die nördliche Belichtung bei geschlossenen Außenflächen. Die dichte Stützenreihe steht, gleich wie im Eingangspavillon, für die gewachsene Landschaft, die sich über und durch das jetzt und vor Jahrtausende Gebaute durchzieht (Abb. 21). Die glatte, homogene Oberfläche soll den abstrakten Neubau in der Mauerruine als solchen hervorheben und die funktionsbedingte Massivität der Anlage unterstreichen. Die Gruppierung der sonstigen Funktionen - Medienraum, Wartungsund Abstellräume, Toiletten - an den Enden des Ausstellungsraumes lässt einerseits eine freie Gestaltung des



Abb. 18. Ausstellungspavillon - Modell



Abb. 21. Ausstellungspavillon - Ausstellungsraum

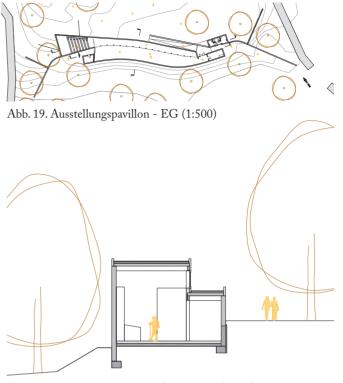


Abb. 20. Ausstellungspavillon - Schnitt M1 (1:500)

Innenraumes zu und erzeugt andererseits verengte Einund Ausgänge, deren Aufstellung in der *Mauer*achse die Wahrnehmung des Pavillons als undurchdringliche Grenze verstärkt.

# Erweiterungspotenzial Sakralbereich

Die Gestaltung des Sakralbereiches durch Rekonstruktionen, strukturelle Rekonstruktionen oder sonstige gestalterische Eingriffe ist nicht Teil dieses Interventionsvorschlages. Genauso wenig wurde auch

auf die Gestaltung der römischen Thermenanlage und des Prätoriums eingegangen. Der Entwurf geht aber von der Notwendigkeit dieser Eingriffe als wichtigster Teil zur Konservierung und touristischer Aufwertung der archäologischen Funde aus.

## 3. Bistro + Archäologielager (Abb. 22)

Die Lage des dritten Pavillons ist durch seine duale Funktion bestimmt. Das Bistro ist gleichermaßen Besucher und forschenden Archäologen zugänglich und wird dadurch im Lager integriert. Dieses sollte möglichst zentral in der Stadtanlage Sarmizegetusa situiert werden und die Möglichkeit einer befahrbaren Erschließung bieten. Da das Durchfahren des Festungsareals ausgeschlossen gewesen ist, wurde nach einem Bauplatz außerhalb der Festung, in der Nähe des westlichen Tores gesucht, der aber beim Eingang noch nicht wahrgenommen werden kann.

Geometrie. Das Volumen des Bistros dringt im Gelände ein, wird von diesem überwachsen und bleibt aber durch die Auskragung fremd und überragend - es ist ein Symbol der römischen Eroberung, abhängig vom Blickwinkel, ein Zeichen des Zwanges und der Synthese (Abb. 23).

Da das südliche Tor auf einem streifenden Weg erreicht wird, bedarf es eines Elementes, welches seine Bedeutung unterstreicht. Der Baukörper lenkt den Besucher auf den Eingang in die römische Festung



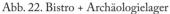




Abb. 23. Bistro + Archäologielager - Modell



Abb. 24. Bistro + Archäologielager - EG (1:500)

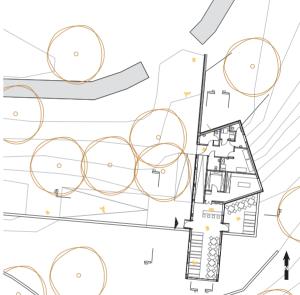


Abb. 25. Bistro + Archäologielager - UG (1:500)

zur Mauer abgebaut, so dass beim Übergang nur noch die eingeprägte Richtung bleibt, die auf das vermutete Prätorium hinweist und den Spuren des *Cardo* des römischen Lagers folgt. Die Funktionen sind auf zwei Ebenen aufgeteilt, die die Zielgruppen überlagern (Abb. 24, 25, 26). Auf der unteren Terrasse befindet sich das Archäologielager inklusive Sanitär- und Workshopbereich, der im Außenraum, unter der Auskragung des Bistros erweitert werden kann (Abb. 27); der oberhalb verlaufende Weg bietet dem Besucher einen Einblick ins Archäologielager. Der Eingang in dem Bistro erfolgt durch einen durchgesteckten Kasten, der durch Kontrast die Richtung des Baukörpers unterstreicht. Diese wird durch die Öffnungen im Innenraum verstärkt: bildhafte Ausschnitte flankieren die komplett verglaste Fassade zum Tal. Dadurch wird das Bistro, genau wie der Aussichtsturm in der dakischen Festung, zu einem *Pausenbereich der Traumwelt*, zu einem Fernrohr durch dem der Wald überschaubar wird und an dem der Bezug zu einer Wirklichkeit hergestellt werden kann, die irgendwo am Horizont erkennbar ist.

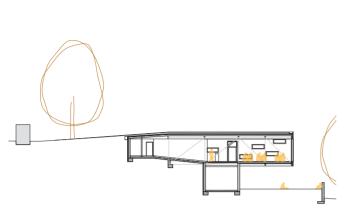




Abb. 26. Bistro + Archäologielager - Schnitt R1 (1:500)

Abb. 27. Bistro + Archäologielager - das Archäologielager

# **Epilog**

Am Ende des Besuches leitet ein 30 cm hoher Zaun aus Rutengeflächt, der sich zur Fassade des Eingangspavillons entwickelt, an diesem vorbei und auf dem anfangs anonymen Mauerteil zu, den der Besucher jetzt als Teil der römischen Erweiterung erkennt. Der Ausgang wird, durch die Topographie, schon vor dem Zugang zum Pavillon wahrgenommen; die Traumwelt Archäologiepark setzt sich in die Traumwelt Naturpark fort.

Die vorgeschlagene Intervention und das Ziel, welches es für den Naturpark und für die dakische Hauptstadt anstrebt, sind ein Fragment. Im Gegensatz zur kollektiven Traumwelt, welche selbst eine Gesamtlösung darstellen soll und den Besucher für eine begrenzte Zeit an einem begrenzten alokalen und atemporalen Ort verfremdet, soll hier zum Aufbau einer indentifizierenden Traumwelt beigetragen werden. Der Work in Progress Charakter und das Backstage werden genauso zur Schau gestellt, wie die Inszenierung selbst. Der Besucher findet sich nicht an einem historisierenden Ort wieder, an dem ein Bild der Geschichte verkauft werden soll; er wird lediglich mit noch einem Teil des Puzzles vertraut gemacht, welches seine Gesellschaft und dadurch ihn selbst bestimmt hat.

#### Literaturverzeichnis:

Antonescu 1984 – D. Antonescu, *Introducere în arhitectura dacilor*, București, 1984.

Betsky 2002 – A. Betsky, Landscrapers - Building with the Land, London, 2002.

Cosman 2008 – C. Cosman, Rezervație pentru cetățile dacice din Munții Orăștiei, www.romanialibera.ro, 28.01.2008.

Foucault 1992 – M. Foucault, Andere Räume, K. Barack (ed), Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik, Leipzig, 1992, 34-46.

Gollmann 1987 – K.F. Gollmann, Architektur und Archäologie – Schutz von antiken Ausgrabungen, Graz, 1987.

Herwig, Holzherr 2006 – O. Herwig, F. Holzherr *Dream Worlds - Architecture and Entertainment*, München - Berlin - London, 2006.

Korff 2002 – G. Korff, Museumsdinge / Deponieren - Exponieren, Köln - Weimar - Wien, 2002.

Mateo, Sauter 2007 – J.L. Mateo, F.Sauter, Natural Metaphor: Architectural Papers III, Zürich, 2007.

Timonea 2007 – D. Timonea, Cetățile dacice cer ajutor, www.romanialibera.ro, 28.07.2007.

#### Abbildungsverzeichnis

Das Urheberrecht für Bilder und Grafiken liegt, wenn nicht gesondert angegeben, beim Verfasser. Für sämtliche Lagepläne der Anlage Sarmizegetusa Regia dienten als Vorlage die Lagepläne aus "Introducere în Arhitectura Dacilor", D. Antonescu, 1984.