

Der Legionärspfad : "Spiel dich in die Römerzeit" : neue Wege in der Vermittlung eines archäologischen Schauplatzes

Autor(en): **Pauli-Gabi, Thomas**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Jahresbericht / Gesellschaft Pro Vindonissa**

Band (Jahr): - **(2008)**

PDF erstellt am: **21.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-283296>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Der Legionärspfad: «Spiel dich in die Römerzeit» Neue Wege in der Vermittlung eines archäologischen Schauplatzes

Thomas Pauli-Gabi

In Mannschaftsunterkünften der Legionäre übernachten und in die kulinarische Welt der Römer eintauchen (Abb. 1). Mit attraktiven Inszenierungen und einem neuartigen Rollenspiel wird die Alltagsgeschichte im römischen Legionärlager auf lebendige Weise erfahrbar. Auf dem Legionärspfad sind die Besucher keine passiven Betrachter, sondern nehmen aktiv am Geschehen teil und treten damit in einen spannenden Dialog zwischen dem Heute und einer 2000-jährigen Vergangenheit¹.

Erlebnisarchäologie

Der Legionärspfad ist ein Lern- und Erlebnisraum für die Geschichte und die archäologische Erforschung von *Vindonissa*. Auf einem Stationenweg durch die antiken Überreste des ehemaligen Legionärlagers und seiner vorgelagerten städtischen Siedlung wird römische Alltagsgeschichte etappenweise vermittelt. Was machten die Legionäre eigentlich in der Freizeit, wo übten sie für den militärischen Ernstfall, wer putzte täglich die Latrinen und wozu brauchten sie einen Haarauspuffer? Auf dem Rundgang fügen sich Fragen und Antworten spielerisch zu einem gesamtheitlichen Bild des täglichen Lebens im Legionärlager zusammen. Die Hauptattraktion eines Besuchs stellen die *Contubernia* dar, zwei originalgetreu in Holz- und Lehmtechnik nachgebaute Mannschaftsunterkünfte, in denen bis zwei Schulklassen mit Begleitpersonen übernachten können. Am Abend und zum Früh-

stück werden am offenen Feuer römische Originalrezepte nachgekocht und der *Centurio* (Hauptmann) erzählt aus dem Alltagsleben in einer römischen Garnisonsstadt am Rande des Imperiums.

In einer dreijährigen Startphase bietet der Legionärspfad vorerst zwei Rundgänge «Werde Römer» und «Spurenlesen in *Vindonissa*» an. Auf den inszenierten Entdeckungstouren spürt man der Geschichte des Legionärlagers und seiner archäologischen Erforschung nach. Später sollen weitere Rundgänge in das Programm aufgenommen werden, die neue und interessante Themen der Legionärlagergeschichte vermitteln.

¹ Die Idee und das Konzept Vindonissapark-Legionärspfad wurde 2002 im Rahmen einer Diplomabschlussarbeit im Masterprogramm Kulturmanagement der Universität Basel entwickelt und bis 2006 in Konzeptstudien weiter vertieft. Zur Konzeptidee s. Th. Pauli-Gabi, *Vindonissapark – Die antike Oase in der modernen Welt: Projektskizze und Marketingkonzept*. In: A. Klein (Hrsg.), *Deutsches Jahrbuch für Kulturmanagement* 6, 2002 (Baden-Baden 2003) 68–81 | K. Banteli/S. Kumschick/Th. Pauli-Gabi/E. Schneider, *Vindonissapark: Ein archäologisches Vermittlungsprojekt*. In: R. Keller u.a., *Spielplan. Schweizer Jahrbuch für Kulturmanagement* 2006, 165–171 | Th. Pauli-Gabi, *Vindonissapark und Legionärspfad – ein archäologisches Vermittlungsprojekt*. *Archäologie Schweiz* 29, 2006, 2, 58–60.

Die Planung und Realisierung des Archäologiepark-Projekts fand unter Federführung der Abteilung Kultur, Departement Bildung, Kultur und Sport, Kanton Aargau zwischen 2006 und 2009 statt. Das Projekt wurde massgeblich von der Kantonsarchäologie Aargau, dem Swisslos-Fonds, dem Förderverein Freunde Vindonissapark und privaten Sponsoren unterstützt.

Abb. 1: Eine Schulklasse bereitet das Mehl für das Frühstücksbrot vor, das nach der Übernachtung in den *Contubernia* in der Herdglut gebacken wird («Legionärspfad»).



Abb. 2: Die fünf Mannschaftsunterkünfte der rekonstruierten *Contubernia* aus der Zeit um 40 n. Chr.



Die Stationen des Legionärspfads

Auf dem Legionärspfad werden die baulichen Zeugnisse aus der Römerzeit mittels szenografischer und auditiver Interventionen für ein breites Publikum auf verständliche und spannende Weise dargestellt². An jeder der insgesamt acht Stationen erfahren die Besucher wichtige Aspekte aus dem Alltagsleben, die sich auf dem Rundgang Schritt für Schritt zu einem ganzheitlichen Bild des Legionslagers verdichten.

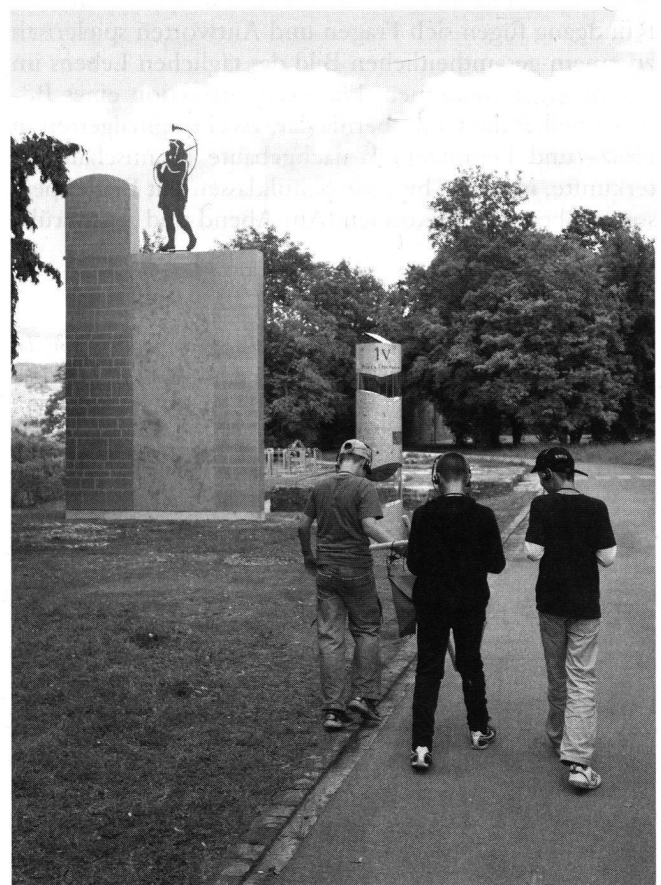
Eine Sonderstellung nehmen die Contubernia ein, die auf einem noch unausgegrabenen Areal vollständig neu aufgebaut wurden (Abb. 2). Basierend auf dem bisher ausgegrabenen Lagerplan kann man davon ausgehen, dass unter den neuen Contubernia mit grösster Wahrscheinlichkeit die Überreste von römischen «Vorgängerbauten» aus Zeit der 21. und 11. Legion liegen. Bei der Rekonstruktion haben wir uns für eine Bauweise in Holz- und Lehmflechtwerk aus der Zeit um die Mitte des 1. Jh. n.Chr. entschieden. Wegen der Grösse des geplanten Bauvolumens mit zwei je 28 m langen Kasernenabschnitten samt zugehörigem Centuriokopfbau kam eine Bauweise mit Kalkbruchsteinen und Lehmziegeln, wie sie für jüngere Legionsbauten üblich war, aus konservatorischen und finanziellen Gründen nicht in Frage. Die notwendigen Fundamente hätten im archäologisch wertvollen Bodenarchiv vermutlich beträchtliche Schäden verursacht. Für das experimentalarchäologische Projekt war es von Vorteil, dass man sich bei der Planung und Realisierung auf Konstruktionsdetails sehr gut erhaltener Holzbauten aus *Vindonissa* stützen konnte³. Im archäologischen Experiment stehen Fragen zur Konstruktionsweise im Aufgehenden, zum Material- und Personalaufwand, zur Innenausstattung, Lebensdauer und zum Wohnkomfort dieser im militärischen Kontext weit verbreiteten Kasernenbauten im Vordergrund⁴. Auf dem Rundgang steht an jeder Station des Legionärspfads ein 2,6 Meter hoher in Glas und Metall ausgeformter Meilenstein. Er ist zugleich Landmarke, Erkennungszeichen und Informationsträger, indem er mittels Lagerplan, Text, Bildern und einem ortstypischen archäologischen Fund die Bedeutung des jeweiligen römischen Bauwerks und die Grabungsgeschichte erläutert. In seiner fragmentierten Gestaltung stellt er Bezüge her zu einem Grundanliegen der archäologischen Forschung: Aus Bruchstücken Vergangenheit rekonstruieren und damit wieder erfahrbar machen (Abb. 3).

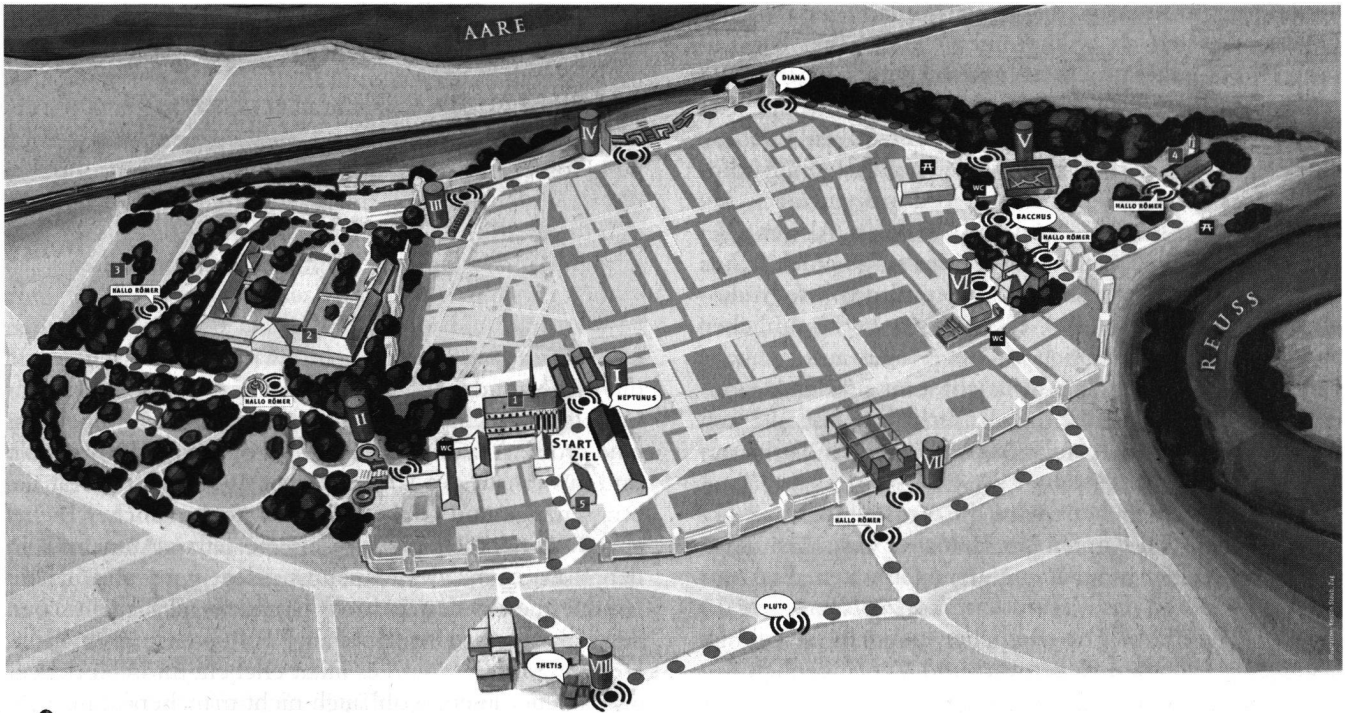
Besucherspiel «Werde Römer»

Die Besucher entdecken das ehemalige Legionslager in einem Spiel. Sie erhalten mit dem Römerpass eine neue Identität und lösen auf ihrem Rundgang das schwierige Rätsel des Gottes Neptun (Abb. 4). Im Startraum schickt der Legionskommandant persönlich die frisch rekrutierten Legionäre auf eine wichtige Mission zur Rettung von *Vindonissa*. An den Stationen können sie mit der Beantwortung kniffliger Fragen über das römische Alltagsleben innerhalb der Legion in einen höheren Rang

- ² Für die szenografische Gestaltung eines Grossteils der Stationen und des Start-/Zielraums (Besucherzentrum) zeichnete das Büro Bellprat, Associates, Zürich verantwortlich. Die mehr als 100 Minuten Hörspiele wurden in den Studios von Jingle Jungle, Professional Audioworks, Zürich produziert.
- ³ Th. Pauli-Gabi, Ausgrabungen im Gebiet der spätlatènezeitlichen Befestigung von Vindonissa. Ein Vorbericht zu den Ergebnissen der Grabung Römerblick 2002–2004. Jahresbericht der Gesellschaft Pro Vindonissa 2004, 19–25 | A. Hagendorn/Th. Pauli-Gabi, Holzbauweise in den Provinzen, ein Produkt römischer Innovation? Ein Vergleich zwischen Vindonissa und Vitudurum. In: G. Kaenel/S. Martin-Kilcher/D. Wild, Colloquium Turicensense. Siedlungen, Baustrukturen und Funde im 1. Jh. v.Chr. zwischen oberer Donau und mittlerer Rhône. Kolloquium Zürich 17./18. Januar 2003. Cahiers d'Archéologie Romande 101 (Lausanne 2005) 99–118. Wichtige bautechnische Anhaltspunkte lieferten im Weiteren die sehr gut erhaltenen Holzbauten im Kastell Valkenburg/NL: A.E. van Giffen, *de romeinse castella in de dorpsheuvel te Valkenburg aan de Rijn* (Z.H.) 25.–28. Jaarsverslag Ver. Terpenonderzoek 1940–1944 (Groningen 1948) und in Oberwinterthur: Th. Pauli-Gabi u.a., Ausgrabungen im unteren Bühl. Die Baubefunde im Westquartier. Ein Beitrag zum kleinstädtischen Bauen und Leben im römischen Nordwesten. Beiträge zum römischen Oberwinterthur – Vitudurum 6. Monogr. Kantonsarchäologie Zürich 34/1 u. 2 (Zürich, Egg 2002).
- ⁴ Geplant und realisiert wurden die Contubernia von einem erfahrenen Team unter der Leitung von Experimentalarchäologe C. Maisie. Es ist vorgesehen, die wissenschaftliche Dokumentation und experimentalarchäologische Auswertung der Contubernia-Errichtung in einer Fachpublikation vorzustellen.

Abb. 3: Eine Gruppe junger Legionäre, ausgerüstet mit Legionärsrucksack und Audioguide, auf dem Weg zur Porta Decumana (Nordtor). Im Vordergrund ein Meilenstein.





SPIELPLAN

Werde Römer

SPIELSTATIONEN

- I CONTUBERNIA
- II PORTA PRINCIPALIS

- III CLOACA MAXIMA
- IV PORTA DECUMANA

- V BALNEUM

- VI CULINA CENTURIONIS
- VII VIA ET PORTA PRAETORIA
- VIII AQUAEDUCTUS

- BAUTEN UND STRUKTUREN DES LEGIONSLAGERS VINDONISSA

(🔊) AUDIOPUNKT

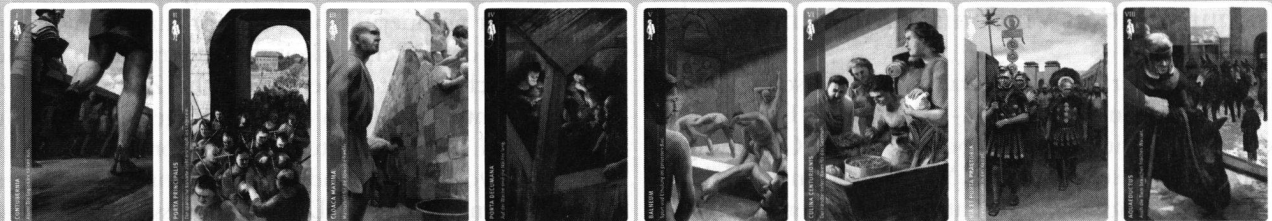
- 1 KLOSTERKIRCHE
- 2 KLINIK KÖNIGSFELDEN
- 3 HIRSCHPARK
- 4 KIRCHE
- 5 WOLLSCHWEINE & CO.

- 🍴 PICKNICK
- 🚻 WC-ANLAGE

Abb. 4: Plan des Spiels «Werde Römer» mit acht Stationen, die zur Lösung des Rätsels besucht werden.



DAS RÖMISCHE LEGIONSLAGER VINDONISSA UM 90 N. CHR.



RÖMISCHE ALLTAGSSZENEN AN DEN SPIELSTATIONEN



aufsteigen. Unterwegs begegnen ihnen verschiedene Götter, die sich als willkommene Helfer bei der Lösung eines Orakelspruchs erweisen. Das antike *Vindonissa* bzw. das heutige Windisch wird dabei zum Spielfeld und das Begehen des Areals zum interaktiven Erlebnis. Zur Ausrüstung der Teilnehmenden gehören ein Audio-guide, ein Spielquartett und ein Legionärsrucksack mit Spielutensilien wie Messlatte und Spielplan. Als zentrales Medium für die Vermittlung der kulturgeschichtlichen Inhalte kommt an allen Stationen der mitgeführte Audio-guide zum Einsatz. Im Gegensatz zu herkömmlichen Audioführungen, die sich in der Regel auf fachliche Erläuterungen beschränken, taucht man auf dem Legionärspfad in realitätsnahe Hörlandschaften ein, die mit ortsspezifischen Audiocollagen und Dialogen die Imaginationskraft anregen sollen.

Am Ort des Geschehens wird die Vorstellungskraft aktiviert und in den Köpfen der Besucher entstehen neue, spannende Bilder möglicher Vergangenheiten. Ein zentraler Bestandteil des Vermittlungskonzepts ist auch das heutige Windisch: Die Besucher pendeln auf ihrem Rundgang zwischen Gegenwart und Vergangenheit.

Forschungsreise «Spurenlesen in Vindonissa»

Wer mehr über die archäologische Forschung von ihren Anfängen im späten 19. Jahrhundert bis zu den aktuellen Ausgrabungen erfahren möchte, begibt sich auf die Forschungsreise «Spurenlesen in Vindonissa». Diese führt über die verschiedenen Grabungsstätten bis zum Vindonissa-Museum in Brugg, wo seit 1912 die bedeutendsten Funde aus dem Bodenarchiv von Windisch und Brugg gezeigt werden. An jeder Station meldet sich der damalige Grabungsleiter und berichtet über seine neuesten Erkenntnisse. Aus den reich bebilderten Grabungsheften, die am Start abgegeben werden, erfährt man auf dem Rundgang weitere spannende Geschichten über die Entdeckungen und Forscherpersönlichkeiten in den vergangenen 100 Jahren: Von den Schatzgräbern und Archäologiepionieren um 1900, den ersten Grossgrabungen in den 1930er-Jahren mit Arbeitslosen bis zu den naturwissenschaftlichen Methoden in der heutigen Feldforschung.

Forschungsstation Vindonissa-Museum

Am Schluss der rund 2,5-stündigen Forschungsreise gelangt man zum Vindonissa-Museum in Brugg. Mit einem Audio-Zitat von Leopold Frölich, Gründungsmitglied der Gesellschaft Pro Vindonissa und Direktor der Klinik Königsfelden, macht der Besucher eine Reise zurück in die Pionierzeit, als engagierte Persönlichkeiten aus der Region in einem grossen Kraftakt, ein neues Forschungs- und Vermittlungszentrum schufen. Ein Jahr nach der Eröffnung des Vindonissa-Museums schrieb Samuel Heuberger, Präsident der als Bauherrin

auf tretenden Gesellschaft Pro Vindonissa: «Ausser den zwei Sälen und vier Gemächern für die Ausstellung der Sachen enthält das Museum im Untergeschoss auch grosse Räume für die Ausbeute neuer Grabungen. Da werden die mit Erde und Kruste überzogenen Überbleibsel der Römerstadt sorgfältig getrocknet, gereinigt und in das wissenschaftliche Verzeichnis eingetragen. Wenn sie sich für die Ausstellung eignen, kommen sie in die Glasschränke; sind sie nur Stoff für den Altertumsforscher, so verbergen sie sich in den hölzernen Kästen, auf die jene gestellt sind, und warten da, bis ein Forscher Verlangen nach ihnen hat. Ebenso wichtig wie die Fundsachen sind die Pläne auf denen getreulich aufgezeichnet ist, was für Grundmauern man bislang gefunden hat. Sie zeigen uns eine grosse Anzahl Ruinen von Römerbauten innerhalb und ausserhalb des Lagers; ferner Wallmauern, Kanäle, Strassenzüge und Gräber. Es wird noch mancher Bickel abgenutzt werden müssen, bis die letzte Aufnahme in den Planschrank des Museums gelegt wird und bis ein Landvermesser den ganzen Grundriss der lateinischen Ansiedlung zwischen Aare und Reuss entwerfen kann. Der dies schreibt, wird es nicht erleben; und von denen, die es heuer lesen, wohl auch nicht mancher»⁵.

Die von Heuberger formulierte Vision hat auch nach 96 Jahren seit ihrer Publikation nichts von ihrer Aussagekraft verloren. Bis es zum Spatenstich für das neue Vindonissa-Museum kam, mussten die Protagonisten aber einige Hürden überwinden. Auf der Forschungsreise-Station beim Vindonissa-Museum erfährt man zum Beispiel auch, dass im Jahr 1907, als sich das Bauprojekt in Brugg konkretisierte, ein Streit über den richtigen Standort und die Architektur des Museums ausbrach. Der Brugger Architekt Albert Froelich hatte einen Entwurf mit einer trutzigen Eingangspartie vorgelegt, die formal auf das erst kurz vorher ausgegrabene und für die frühe Forschung eminent wichtige Nordtor Bezug nahm. Durch den alternativen Vorschlag des Brugger Bezirkslehrers und Kunstmalers Emil Anner erhielt dieses Projekt Gegenwind. Er störte sich vor allem am Standort in Brugg. Er schrieb dazu 1908 in einem Zeitungsartikel: «Warum baut man nicht dort gegenüber dem Osteingang [des Amphitheaters] ein römisches Haus, dort auf dem Boden von Vindonissa, wo in nächster Nähe die Funde gemacht worden sind? Dann hätte man etwas Ganzes, Geschlossenes, ein Refugium römischer Anlagen, dem in dieser Art diesseits der Alpen nichts an die Seite gestellt werden kann!»⁶ Neben dem Standort störte Anner aber auch die architektonische Umsetzung. Ihm schwebte eine Villa im pompejanischen Stil vor, die er in farbigen Aquarellen der Öffentlichkeit präsentierte (Abb. 5). Sein Gegenvorschlag löste eine eigentliche Zeitungspolemik aus. Der Entscheid durch die zuständige Museumskommission fiel 1908 zugunsten des Standorts in Brugg aus. Ein Befürworter des Windischer Standorts kommentierte daraufhin pointiert: «Das ‚Vindonissa‘-Museum soll

⁵ Brugger Neujahrsblätter. 1913, 6ff.

⁶ Brugger Tagblatt, 3.9.1908.

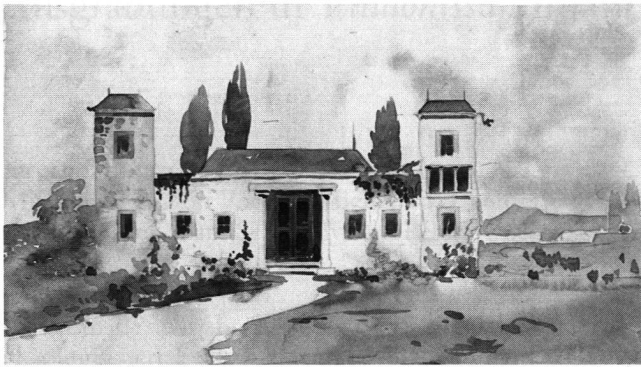


Abb. 5: Eine pompejanische Villa als Vorbild für ein Vindonissa-Museum neben dem Amphitheater, gemalt von Emil Anner.

gemäss der Beschlussnahme der Kommission in Brugg errichtet werden, entgegen dem historisch und künstlerisch einzig begründeten Vorschlag des Herrn Anner, der ‚Vindonissa‘ in Vindonissa haben wollte. Was wird doch in helvetischen Landen stets für ein Gerede von Verständnis und Pietät für die Denkmäler einer grossen Vergangenheit gemacht – und wie mächtig sind alleweil noch die kleinlichen Interessen der lokalen Bannmeile gegenüber jeder grosszügigen Initiative! Man wird es nach einigen Dezennien kaum begreifen können, dass dem römischen Vindonissa alle Federn ausgerauft wurden, um sie in einem braven Stadtmuseum in Brugg aufzuspeichern ...!7»

7 Schweizer Freie Presse, Baden, 24.9.1908.

Vindonissapark: In Etappen zum Ziel

Das Museum in Brugg erstrahlt seit kurzem in neuem Glanz und auf dem Gebiet des ehemaligen Legionärs wachsen der Vermittlung neue und prächtige Federn. Das Areal von Königsfelden und *Vindonissa* hat wie kaum ein anderer Ort in der Schweiz aufgrund seiner historischen Bedeutung das Potential zu einem Zentrum für die Vermittlung römischer und mittelalterlicher Geschichte, das weit über den Aargau ausstrahlen kann. Unter der Dachmarke Vindonissapark sollen die bestehenden und geplanten Aktivitäten deshalb weiterentwickelt und koordiniert werden. Mit der Gründung der Stiftung Vindonissapark im Mai 2009 wurden die organisatorischen Voraussetzungen geschaffen für eine Bündelung der Kräfte und Interessenvertreter von kulturtouristischen Angeboten im Raum des Aargauer Wasserschlosses. Die Stiftung wird getragen vom Kanton Aargau, den Gemeinden Windisch und Brugg, der Fachhochschule Nordwestschweiz und den Psychiatrischen Diensten Aargau. Zu den Gründungsmitgliedern gehören zudem die beiden privaten Fördervereine Pro Vindonissa und Freunde Vindonissapark.

Nach der Pionierphase im frühen 20. Jahrhundert, als man *Vindonissa* für die archäologische Forschung und Vermittlung entdeckt hat, werden rund 100 Jahre später mit dem Vindonissapark, der von den drei Hauptpfeilern Legionärspfad, Vindonissa-Museum und Klosterkirche Königsfelden getragen wird, die Weichen für eine lebendige Vermittlung dieser bedeutenden historischen Schauplätze neu gestellt.

