

---

# Arheološki parki: primeri zasnov

Lučka Ažman Momirski

15

Opportunities to classify various approaches to the spatial planning of archaeological sites and archaeological parks include competition proposals for the location of the Giant's Castle (Ajdoski gradec) Archaeological Park in Bohinjska Bistrica, museum administration buildings for the Ferenczy Museum in Szentendre, Hungary with a presentation of the Roman castrum *Ulcisia Castra*, and proposals for the archaeological site in Šempeter in the Savinja Valley. Spatial transformation of an archaeological site is a decision based on an a posteriori exploration of the archaeological architecture and on an a priori exploration of various forms of presentations of archaeological structures.

*Key words:* archaeological park, castrum, roman necropolis, presentation of archaeological objects, open-air museum

**A**rheološko najdišče je posledica regresivnega<sup>1</sup> procesa. Hkrati je celota ostankov stavb, depozitov in artefaktov. Vsi posamezni deli najdišča so povezani z vzajemnim stikanjem, nalaganjem in križanjem. Ti odnosi so se lahko izoblikovali takrat, ko so predmeti imeli še kulturno funkcijo, ali takrat, ko so je že izgubili.<sup>2</sup> Sestavine najdišča niso posledica le okoliščin njihovega odlaganja in propadanja, ampak tudi pogojev preučevanja najdišča.<sup>3</sup> Arheološka najdišča delimo na enkratna, enostavna, in zapletena, sestavljena. Osnovno vprašanje, na katero naj bi dobili odgovor z raziskovanjem najdišča, je, kaj je na najdišču in kakšno je bilo celotno zaporedje dogodkov na tem mestu od začetkov človekove dejavnosti do danes.<sup>4</sup> Arheološko najdišče prepoznamo v arhitekturnem merilu (gre za posamezno stavbo oziroma njen ohranjeni

del), v urbanističnem merilu (gre za naselje oziroma mesto) in v krajinskem merilu (gre za pokrajinski sklop).

V arhitekturi se pojem najdišče ne uporablja v splošnih situacijah, ampak v posebnih primerih, ko označuje kraj in prostor, kjer so bili najdeni arheološki objekti. »Kraj je vedno (arhitekturni) konstrukt, kar pa je znotraj arhitekturne teorije in raziskovanja pogosto nepriznано/neupoštevano dejstvo.«<sup>5</sup> Posledično je odnos med stavbo in lokacijo neizogiben ali drugače: lokacija je konstruirana ter v celoti izpolnjena ali neizpolnjena v arhitekturnem delu.

Arheološko najdišče se s prostorskimi preobrazbami ne srečuje samo v času raziskav na arheološkem najdišču in v času interpretacij, ampak tudi po tem. Materialni dokazi so po predhodni obravnavi izčrpani, preostane pa vprašanje nadaljnega obstoja najdb.

Spremembe fizičnega prostora naj bi bile v primeru arheološkega najdišča skrajno preiščene, posegi pa natančno in racionalno zasnovani:

---

1 Regresiven jetisti, ki nazaduje takogledenakakovost, pozitivnost kot glede na količino, intenzivnost (<http://bos.zrc-sazu.si/sskj.html>).

2 Lučka Ažman Momirski, »Arhitektura in arheologija: Razlike in sorodnosti« (PhD diss., Univerza v Ljubljani, 2004), 103.

3 Lev S. Klejn, *Arheološka tipologija* (Ljubljana: Škuc, 1988).

4 Klejn, *Arheološka tipologija*.

5 Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*, 96.

gre za zahtevne posege v prostor, ki jih usmerjajo zakoni, listine in konvencije, ter uporabo, ki jo zahteva družba. Bistvo arhitektove aktivnosti pri preobrazbah arheološkega najdišča je izbira oblikovnega izraza z upoštevanjem predhodnih arheoloških raziskav, študij arheološke arhitekture, regulativnih in sodobnih družbenih zahtev.<sup>6</sup>

Lokacija arheološkega najdišča je pogosto preoblikovana v arheološki park. Slednji ima kulturno in izobraževalno vlogo in navadno temelji na razponu med delom parka, ki je namenjen didaktičnim ciljem izobraževanja, in delom, kjer poteka znanstveno-raziskovalno delo. Med tovrstne parke prištevamo še botanične vrtove in arboretume, zoološke vrtove in forme vive (umetniške/kiparske parke).

Pregled prostorskih izrazov<sup>7</sup> prikaže, da z opredelitvijo lokacije arheološkega najdišča kot arheološkega parka prostorske preobrazbe arheološke arhitekture pogosto niso sistematično nadzorovane in usmerjene skladno z arhitekturnimi izhodišči (čeprav bi zaradi številnih dejavnikov predvidevali, da so). Zato se, tudi neodvisno od zahtev arheologije (kjer sicer število in dobra ohranjenost artefaktov vpliva na oblikovanje središč, kot so arheološki parki) in pogosto mimo usmeritev v konservatorski stroki ter na robu interesa arhitekturne discipline, razvijajo nekatere prostorske oblike, ki so specifične za arheološka najdišča/arheološke parke. Arheološko najdišče in njegova ponovna prostorska transformacija sta zaradi posebnega pomena pod nadzorom pristojnih, navadno konservatorskih služb.

Neraziskanost teh pojavov je razumljiva, saj so katalogi s komentarji takšne arheološke arhitekture redki,<sup>8</sup> študije, ki so bile opravljene, pa vsaka z uporabo drugačnega metodološkega iz-

hodišča opredeljujejo/ne opredeljujejo posege/-ov, ki se zgodijo na arheološkem najdišču.

Arhitektova in arheologova vloga se v okviru naštetih preoblikovanj dopolnjujeta, vloge disciplin so pogosto zamenjane. Predpostavko, da je tema arheologije pomembna v okviru arhitekture/arhitekturne prakse, dokazujejo tako številni članki v arhitekturnih publikacijah kot tudi posebne številke arhitekturnih revij, posvečene prav tej temi. »Najboljši dokaz, da se uveljavljeni in priznani arhitekti ukvarjajo s tako 'marginalnim' problemom (kakor pojmuje arheologijo večina arhitektov), sta dva projekta G. Grassija: (izvedena) restavracija in popravilo (*instandsetzung*) rimskega teatra v Saguntu v Španiji (1992)<sup>9</sup> in projekt restitucije in rehabilitacije (*riabilitazione*) v Brescii v Italiji (2003).«<sup>10</sup>

Sodobni projekti so sicer še vedno v pretežni meri nezmožni in zavračajo ustvarjalni dialog z arheološkimi strukturami tako na nivoju arhitekture kot urbanističnega načrtovanja. Zavezna odločitev o transformaciji najdb, ruševin, fragmentov naj bo nova priložnost in nov vir (inspiracije, ...), ki daje projektu nove odgovornosti, nove vloge in drugačno pripovedno dimenzijo.<sup>11</sup>

Zato so natečajna predloga za lokacijo arheološkega parka Ajdovskega gradca v Bohinjski bistrici in muzejskih administrativnih stavb muzeja Ferenczy v Szentendreju s predstavitevjo rimskega kastruma *Ulcisia Castra* (Madžarska) ter predlogi ureditev arheološkega območja v Šempetru pri Žalcu v okviru predmeta Projektiranje na Fakulteti za arhitekturo Univerze v Ljubljani priložnost za razčlenjevanje raznovrstnih pristopov pri prostorskem urejanju arheološkega najdišča.

## Izbrana metoda

Arheologija in arhitektura sta v nekaterih situacijah neločljivo povezani. Kljub razlikam, ki obstajajo v metodah in načinih delovanja ene

6 Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*.

7 Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*.

8 Leta 1986 je izšla prva knjiga z naslovom *Konservierte Geschichte?* (Ulrich, Weber, 1986) na temo predstavitev arheološke arhitekture, ki ji sledi Schmidtova *Schutzbauten* (1988) in *Wiederaufbau* (1993), vmes pa izide še Ahrensova *Wiederaufgebaute Vorzeit* (1991). Schmidt kot najplodnejši pisec na tem področju leta 2000 izda *Archaeologische Denkmäler in Deutschland* (2000). V okviru ICOMOS-a in ICAHM-ja zborniki srečanj prispevajo k primerjavi pristopov po celem svetu.

9 Simona Pierini and Giorgio Grassi, *Allstadtprojekte* (Basel: Wiese Verlag, 1996).

10 Giorgio Grassi, *Teatro romano di Brescia: Progetto di restituzione e riabilitazione* (Milano: Mondadori Electa, 2003); Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*, 29.

11 Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*, 29.

in druge discipline, morata med seboj nujno sodelovati. To pomeni, da sta njuni vloži na treh osnovnih ravneh delovanja na arheološkem najdišču prepleteni, in sicer:

1. pri pripravi dokumentacije arheoloških objektov najdišča;
2. pri interpretaciji pridobljenih podatkov arheološke arhitekture;
3. pri zasnovi prostorske transformacije najdišča.

Preobrazbo, tudi prostorsko, razumemo kot proces spremembe določenih atributov sistema, kot je na primer njegova struktura. S tem se spremni sam sistem in posledično tudi njegova identiteta.<sup>12</sup>

Prostorske preobrazbe arheoloških najdišč naj bi bile predmet sistematičnega poteka posegov in skrbi za pravilno ravnanje z arheološkimi objekti. Pomembnost tako arheoloških najdišč kot objektov je hierarhična in odvisna od izjemnosti glede na različne kriterije (ohranjenost, način poselitve, ...).

Vprašanja, ki se pojavljajo pri transformaciji arheološkega najdišča v arheološki park, lahko povzamemo tudi iz konkretnega primera motivov, o katerih so se pri oblikovanju arheološkega parka spraševali v nemškem Kemptnu (Weber, 1991). Kam torej usmeriti strokovne in druge moči pri zasnovi arheološkega parka:<sup>13</sup>

- (1) v arheološko spomeniško varstvo, ki je prav v 80. in 90. letih 20. stoletja varovanje in ohranitev zgodovinskih dokumentov v tleh morala sprejeti za svoj prvobitni cilj;
- (2) k zelo splošnemu, večplastnemu regionalnemu in nacionalnemu interesu, ki ga zanimajo predvsem muzejske prezentacije arheoloških spomenikov;
- (3) k arheologiji kot znanosti?

Preobrazbe na arheološkem najdišču naj bi bile nadzorovane, zato je mogoče sistematično spremljati njihov razvoj in potek in ugotavlja-

<sup>12</sup> Igor Toš, »Arhitektura in sistemologija« (PhD diss., Univerza v Ljubljani, 2003).

<sup>13</sup> Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*, 217.

ti njihov položaj oziroma stanje in si prizadevati za pravilno ravnanje. Različni avtorji opredeljujejo načine ohranjanja in pojme, ki to ohranjanje označujejo, drugače in na temelju različnih izhodišč,<sup>14</sup> nas pa na tem mestu arheološko najdišče zanima predvsem kot lokacija brez ideološkega spomeniškovarstvenega predznaka in vrste njenih oblikovnih prostorskih preobrazb.

Takšna načela preobrazb, ki so hkrati metodološka osnova za členjenje lastnosti izbranih primerov, so poimenovana kot:<sup>15</sup>

- vizualna konfekcija,
- varovalne strehe,
- analogon,
- simulacija,
- nova arhitektura.

Vizualno konfekcijo določa način prikaza arhitekture, sredstva za zajemanje arhitekture pri tem ostajajo vedno bolj ali manj enaka. To so navadno planimetrični prikazi – načrti. Čedalje bolj jo dopolnjujejo ali spreminjajo nove tehnološke možnosti in predstavitve najdišča v kibernetskem prostoru, kjer se odvija simulacija podatkovnega prostora/najdišča.

Glavni motiv za gradnjo varovalnih objektov nad arheološkimi najdišči ali njihovimi deli je nevarnost uničenja in njihovega hitrega propada, če niso zadovoljivo zaščiteni pred zunanjimi vplivi. Ločimo lahko tri tipe varovalnih objektov: začasne varovalne ponjave, lahke varovalne strehe in varovalne hiše.

Analogon (to je podoben objekt) nastane pod vplivom arheološke znanstvene metode. Gre za izdelavo modelov arheološke arhitekture v merilu 1 : 1. Motiv za izvedbo analogona je zadovoljevanje zahtev in želja javnosti. Trendu lahko sledimo od sredine 19. stoletja naprej.

Simulacija označuje pristope, ki zavestno prikazujejo arheološko arhitekturo/prostor s približki realne podobe nekdanjega objekta ali

<sup>14</sup> Karl Friedrich Gollmann, *Architektur und Archäologie. Schutz von antiken Ausgrabungen. Habilitationsschrift* (Graz: TU Graz, 1987); Peter Fister, *Obnova in varstvo arhitekturne dediščine* (Ljubljana: Partizanska knjiga, 1979).

<sup>15</sup> Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*.

območja. Gre za prikaz izmišljenega kot resničnega, kar ponazarjajo primeri t. i. strukturnih, okoljskih in navidezno analognih predstavitev.

Situacije, v katerih se razvija nova arhitektura, lahko opredelimo v okviru dveh sklopov: (1) neposrednega ali posrednega prevzemanja oblik arheološke arhitekture in (2) načrtovanja nove arhitekture brez upoštevanja »starega« ali nasprotno, v simbiotični relaciji.

## Primeri zasnov arheoloških parkov

### *Ajdovski gradec v Bohinjski Bistrici*

Na izbrani lokaciji natečaja za Arheološki park Ajdovski gradec v Bohinjski Bistrici ob potoku Belca do izdelave predloga zasnove ni bilo odkritih arheoloških objektov. Izbrana parcela namreč ni bila umeščena na območje Ajdovskega gradca, ki je vzpetina nad desnim bregom reke Save Bohinjke vzhodno od Bohinjske Bistrice, kjer je locirano arheološko najdišče iz starejše železne dobe in poznega rimskega obdobja. V Prešernovi pesnitvi Krst pri Savici je Ajdovski gradec kraj zadnjega bojevanja med Črtomirjem in Valjahunom.

Razlog za poselitev Bohinja v zadnjem desetletju 7. stoletja pred našim štetjem je bilo pridobivanje železa, kar potrjujejo najdbe z železom bogate žlindre, številne sledi talilnih mest, materiali peči in žlindra.<sup>16</sup> Prav na Ajdovskem gradu naj bi bilo jedro halštatske poselitve, pa tudi »železarski obrat« (kovačnice, talilnice železa) v rimskem obdobju. Naselbina je bila varovana s poznoantičnim obrambnim zidom.<sup>17</sup> Opravljeni so bili poskusi taljenja, pridobivanja in kovanja železa po starih postopkih.<sup>18</sup>

Zasnova parka vsebinsko in oblikovno temelji na razponu med delom arheološkega parka, ki je namenjen predvsem didaktičnim ciljem izobraževanja (muzej, predavalnica, območje zgodovinskih delavnic), in delom, kjer poteka znanstveno-raziskovalno delo (znanstveno-raz-

skovalni center s knjižnico, večji prostor za razstave, predavanja, organizacija strokovnih srečanj, delavnice za eksperimentalno arheologijo). Oba dela arheološkega parka povezuje pot, ob kateri so lokacije vedno drugega programa/vedno druge predstavitve arheoloških objektov.<sup>19</sup>

Arheološki parki so sicer navadno urejeni na najdiščih in situ, kjer pogosto, predvsem zaradi didaktičnih motivov, stojijo grajeni modeli v merilu 1 : 1. Slednji ponazarjajo stavbe v preteklosti. Takšne rekonstrukcije so idealne oblike nekdanjih stavb ali kar idealni tipi. Ker pa Arheološki park Ajdovski gradec v Bohinjski Bistrici ni lociran na najdišču, vključuje druge vsebine, kot je na primer eksperimentalna arheologija. Eksperimentalna arheologija je posebna zvrst arheologije, ki uporablja rekonstrukcijo kot del svoje (znanstvene) metode. Gre za poskus preveritve hipoteze o načinih preživljanja in tehnologije v preteklosti. Poskus, ki naj bi hipotezo potrdil ali zavrgel, se prične z rekonstrukcijo.<sup>20</sup> Podoben pristop je t. i. zgodovina v živo. Taka predstavitev temelji na participaciji občinstva, ki se sooča z nekim zgodovinskim obdobjem s pomočjo empatije. Zgodovinske delavnice so zlasti primerne za zbujanje motivacije in interesov otrok, ki skozi izdelovanje replik in predmetov pridobivajo znanje o kulturi v protozgodovini, prazgodovini in zgodovini.

### *Rimski kastrum Ulcisia Castra in muzejske administrativne stavbe muzeja Ferenczy v Szentendreju (Madžarska)*

Kastrum Szentendre, ki je bil ob nastanku poimenovan Ulcisia Castra in kasneje preimenovan v Castra Constantia, je bil rimski vojaški tabor, zaradi nadzora mejnega območja lociran ob panonskem limesu.<sup>21</sup> Trapezoidni tabor je bil v velikosti 134 m x 205 m zgrajen na ploščadi, ki se

16 Ivo Janez Cundrič, *Pozabljeno bohinjsko zlato* (Slovenj Gradec: Cerdonis, 2002).

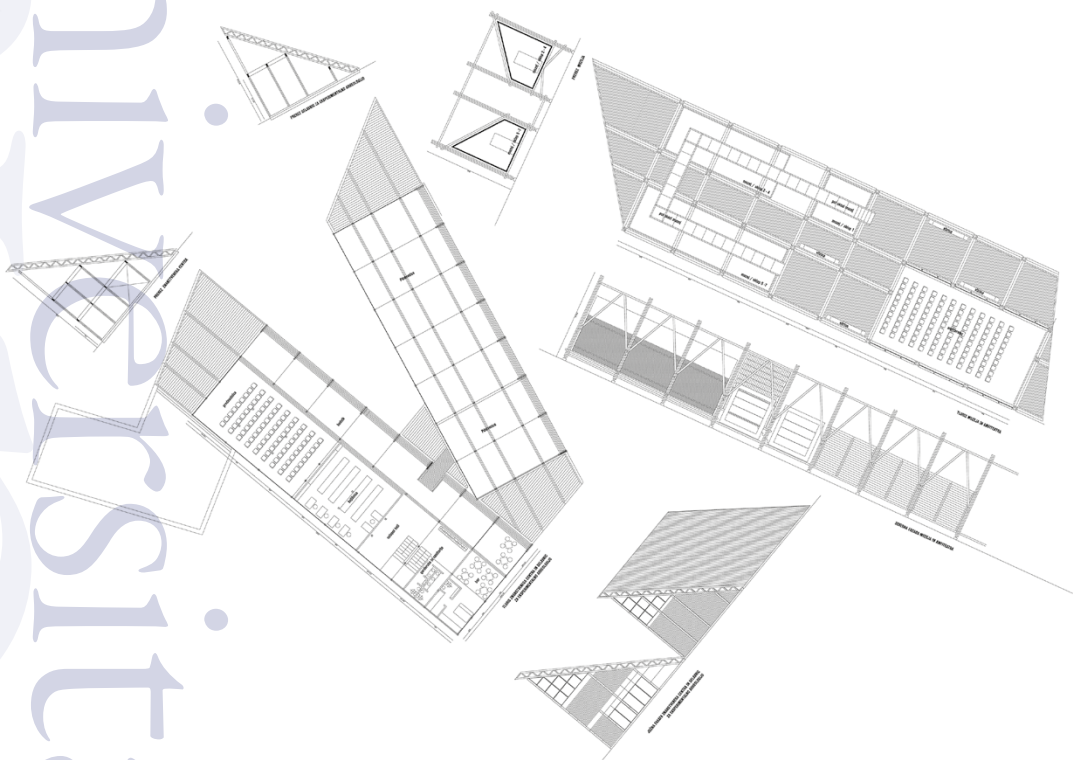
17 Mija Ogrin, »Ajdovski gradec,« in *Projekt Arheološki park Ajdovski Gradec*, ed. Klemen Langus (Bohinj: Lokalna turistična agencija Bohinj, 2003), 9.

18 Cundrič, *Pozabljeno bohinjsko zlato*.

19 Lučka Ažman Momirski, »Urbanistična, arhitekturna in idejna rešitev arheološkega parka Ajdovski Gradec,« in *Projekt Arheološki park Ajdovski Gradec*, ed. Klemen Langus (Bohinj: Lokalna turistična agencija Bohinj, 2003), 45–9.

20 Lučka Ažman Momirski, »Imaginariji arheoloških objektov« (graduate thesis, Univerza v Ljubljani, 1993).

21 Éva Maróti and János Kalmár, »Materials, Structure of the Walls and Buildings' Periods of the Roman Aged Ulcisia Castra (Szentendre) Military Camp,« *Építőanyag* 59, no. 2 (2007): 30–5.



Slika 1. Tloris zasnove »znanstvenega« dela arheološkega parka Ajdovski gradec v Bohinjski Bistrici (Lučka Ažman Momirski, Tomaž Berčič).

je spuščala proti Donavi, v obdobju Domicijana/Trajana<sup>22</sup>. Izkopavanja tabora so potekala vse od sredine 19. stoletja do danes in še niso zaključena.

Izmed štirih kastrumskih vhodov (*Porta decumana* na severozahodu, *Porta praetoria* na jugovzhodu, *Porta principalis dextra* na jugozahodu) so izkopali tri. Prehodi skozi vrata so bili enosmerni, vrata pa so imela na vsaki strani še stolp. Debelina kastrumskega zidu ni bila enakomerna, na severovzhodnem vogalu obzidja so izkopali v obliki črke U grajen stolp. Na središčni lokaciji ob *Via principalis* in *Via praetoria* se je nahajala *Principia*. Najdišče danes ni dostopno za javnost, razen v zahodnem delu tabora, kjer je na nekdanjem območju vhoda v kastrum urejen lapidarij.

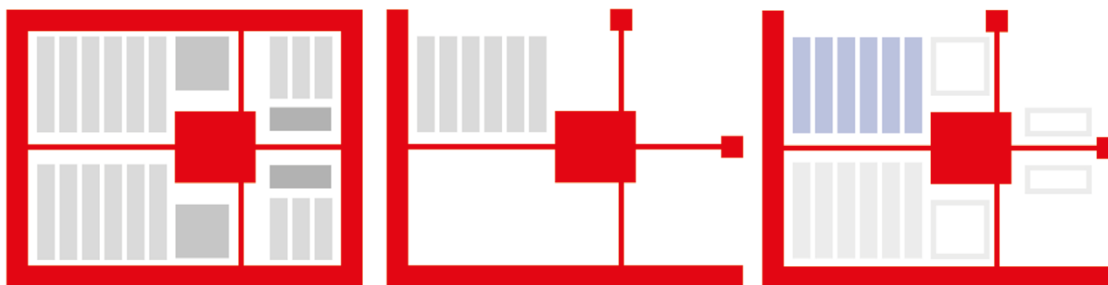
Natečajni predlog uveljavlja raznovrstne ureditve znotraj (na lokaciji arheološkega najdišča) in zunaj arheološkega parka:

- izdelavo modela v merilu 1 : 1 zahodnega in južnega zidu rimskega tabora z vsemi sestavnimi deli zidu, kot so južna in zahodna vrata ter vogali tabora v obliki črke U;
- izdelavo modela 1 : 1 severnih in vzhodnih vrat tabora;
- izvedba natančnega poteka *Vie Praetorie* in *Vie principalis/Vie decumane* skozi tabor;
- izdelavo modela 1 : 1 stavbe *Principie*;
- ohranitev stavb v dvodimenzionalni tlorisni predstavitvi severno in južno od *Vie praetorie*;
- ohranitev stavb v dvodimenzionalni tlorisni predstavitvi severno in južno od vhodnih vrat;

22 Domicijan – rimski cesar od 81 do 96 n. št., Trajan – rimski cesar od 98 do 117 n. št.

- ponazoritev rastra anonimne zazidave znotraj tabora južno od zahodnega dela Vie praetorie z lesenimi platoji, namenjenimi za dodatne – rekreativne, razvedrilne – dejavnosti;
- pokrit muzejski del z najdbami in situ ter razstavo ostalih premičnih arheoloških objektov;
- obnovljeno vilo Waczek s programom čajnice ob južnem zidu tabora;
- zunanji amfiteater za namen prireditev v jugovzhodnem delu tabora;
- taverno Limes v severnovzhodnem delu tabora;
- ureditev glavnega trga s stopniščem pred zahodno fasado tabora;
- ureditev muzeja, kulturnega središča, razstavnega prostora in administrativnih stavb na zahodni strani arheološkega najdišča.

Glavni dostop v arheološki park je urejen s severnozahodne strani z Muzejskega trga.



Slika 2. Sheme predstavitev rimskega kastruma Ulcisia Castra (Madžarska) (Lučka Ažman Momirski).

### *Rimska nekropola v Šempetru v Savinjski dolini*

Prvo rimsko grobišče v Šempetru z velikimi grobnicami iz pohorskega marmorja je bilo odkrito v letih 1952–1956. Načrtna izkopavanja so v letih 1964–1965 odkrila drugo šempetersko grobišče s šestimi tipi grobov na neposrednem južnem robu regionalne ceste skozi Šempeter in severno od ob izkopavanjih odkrite rimske ceste Emona–Celeia.<sup>23</sup>

Predvidoma naj bi zahodno grobišče Savinja poplavila okrog leta 166 n. š.<sup>24</sup> Nagrobniki so ostali prekriti s prodom in so se zato tudi dobro ohranili. Tako je bilo tako mogoče anastilozno sestaviti štiri grobnice: Vindonijevo grobnico (iz obdobja predvidoma konec prvega ali začetek drugega stoletja.), grobnico Spektacijev (sodi v čas vlade Marka Avrelija (161–180) ali pa že v ob-

dobje vlade Septimija Severa (193–211)), grobnico Sekundinov (verjetno iz prve polovice tretjega stoletja) in grobnico Enijcev (iz zgodnje antoninske dobe, časa pred nastopom cesarja Marka Avrelija (161)).<sup>25</sup>

Računalniška tridimenzionalna predstavitev rimske ceste z nagrobniki je virtualni prikaz dejanskega prostora v rimskem času. Gre za primer virtualne arheologije oziroma digitalnega arheološkega muzeja<sup>26</sup> ali avtentične rekonstrukcije.<sup>27</sup> Virtualni prostor rekonstruira fizič-

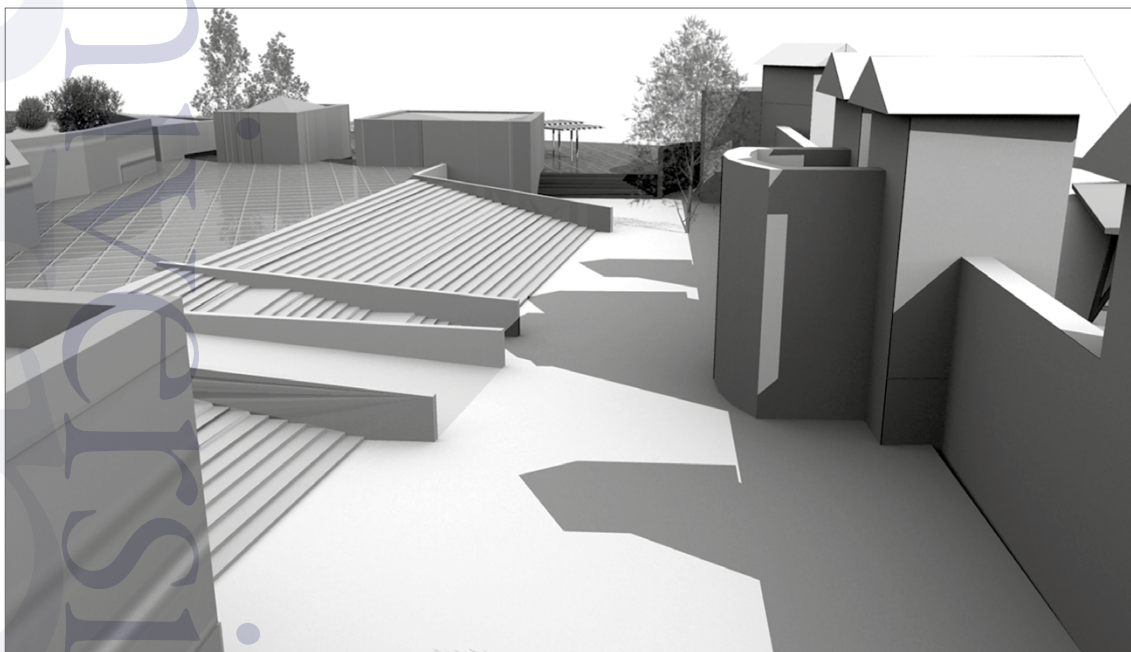
<sup>23</sup> Stane Gabrovec, ed., *Arheološka najdišča Slovenije* (Ljubljana: Slovenska akademija znanosti in umetnosti, Inštitut za arheologijo, 1975), 290–91.

<sup>24</sup> Gabrovec, *Arheološka najdišča*, 291.

<sup>25</sup> Irena Lazar, »Vindonijeva grobnica,« Pokrajinski muzej Celje, accessed Januar 31, 2013, [http://www.pokmuz-ce.si/semperter/vindonijeva\\_grobnica.htm](http://www.pokmuz-ce.si/semperter/vindonijeva_grobnica.htm); Irena Lazar, »Grobnica Enijcev,« Pokrajinski muzej Celje, accessed Januar 31, 2013, [http://www.pokmuz-ce.si/semperter/grobnica\\_enijcev.htm](http://www.pokmuz-ce.si/semperter/grobnica_enijcev.htm); Irena Lazar, »Grobnica Sekundinov,« Pokrajinski muzej Celje, accessed Januar 31, 2013, [http://www.pokmuz-ce.si/semperter/grobnica\\_sekundinov.htm](http://www.pokmuz-ce.si/semperter/grobnica_sekundinov.htm); Irena Lazar, »Grobnica Spektacijev,« Pokrajinski muzej Celje, accessed Januar 31, 2013, [http://www.pokmuz-ce.si/semperter/grobnica\\_spektacijev.htm](http://www.pokmuz-ce.si/semperter/grobnica_spektacijev.htm).

<sup>26</sup> Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*, 217.

<sup>27</sup> Or Ettlinger, *The Architecture of Virtual Space* (Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo, 2008), 112.



Slika 3. Računalniška tridimenzionalna predstavitev rimske ceste z nagrobniki v Arheološkem parku Šempeter v Savinjski dolini (Mato Blatančič).

no lokacijo, ki je obstajala v preteklosti, z veliko stopnjo natančnosti izgleda arheološkega objekta oziroma arheološkega prostora. To sicer ne pomeni, da je tovrstna rekonstrukcija povsem resnična vse do najmanjše podrobnosti. A celoten rezultat ponuja prepričljivo izkušnjo opazovalcu, da lahko sprejme avtentičnost prikaza, ki odraža (arheološki) čas in kraj predstavitve. Modeli rimskih nagrobnih spomenikov v primeru arheološkega parka Šempeter v Savinjski dolini niso obdelani samo na abstraktni ravni, ampak temeljijo na podrobnih arheoloških dokazih. Sčasoma lahko tovrstna predstavitev postane celo nazornejša kot spomeniki sami, saj slednji zaradi izpostavljenosti atmosferskim vplivom propadajo, kljub temu, da so preko zime začasno zaščiteni pred padavinami.

Postavitev varovalne hiše za arheološke spomenike na zahodnem delu arheološkega parka, kjer danes še vedno prosto stojijo, ni problematična, saj tu ni izzivov, ki se pojavijo zaradi lociranja varovalne hiše neposredno nad antične zidove. Kljub temu je mogoče pričakovati kar nekaj

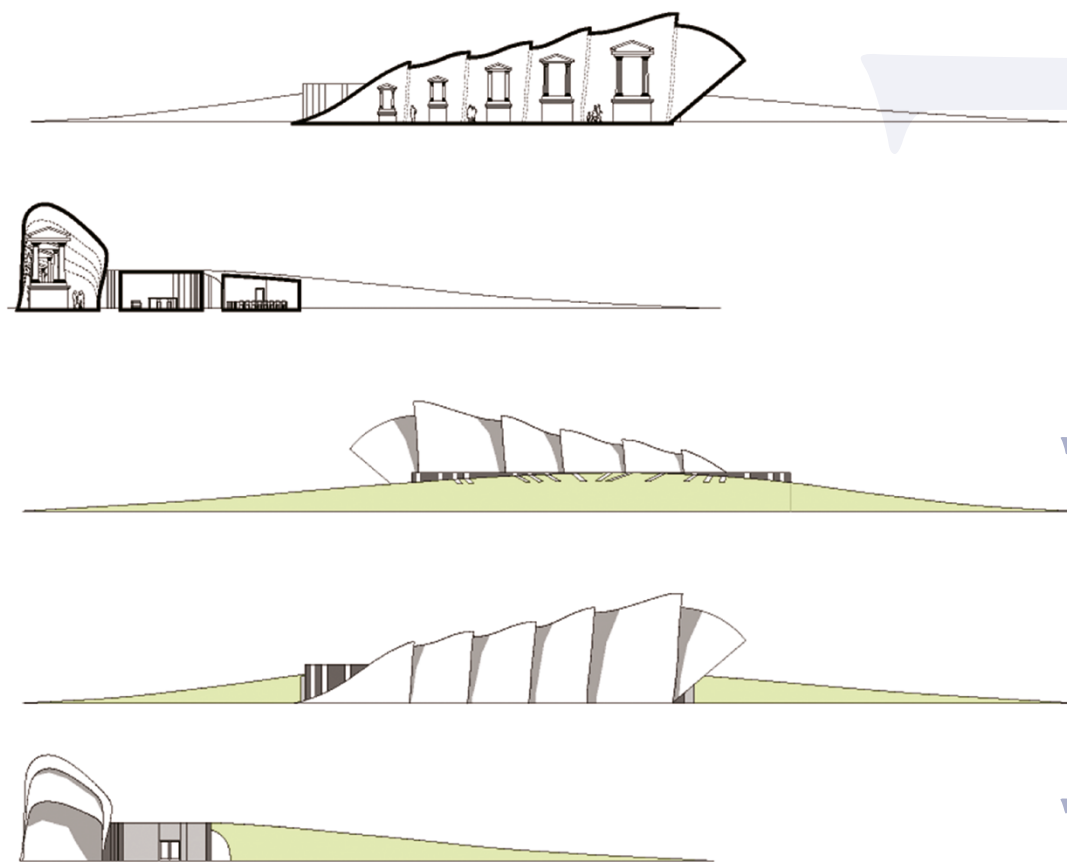
konservatorskih problemov pri umeščanju spomenikov v prostor oziroma načrtovanju kompozicije prostorov, predvsem zaradi izpostavljenosti parcele južni orientaciji. Varovalna hiša lahko preraste v manjši muzej, ki ga sestavlja del z originali na severni strani stavbe, južna stran pa tvori nekakšen ščit pred prevelikimi temperaturnimi vplivi. Pri taki postavitvi spomenike lahko ovija »polžja lupina«, ki ne prepušča svetlobe, ali pa so osvetljeni z dnevno svetlobo samo s severne strani in so njihove silhuete vidne tudi z regionalne ceste. S konservatorskega stališča še ugodnejši je predlog, kjer so spomeniki predstavljeni vsak v svojem zaprtem prostoru, ki so med seboj sicer v pritličju povezani, in osvetljeni z vrha posameznega stolpa. Streha je oblikovana kot zelena površina oziroma park na strehi. Nekoliko delikatnejša je umestitev varovalne hiše – muzeja v vzhodni del arheološkega parka. Predlog postavitve muzeja južno od rimske ceste vpeljuje lok poti preko arheološkega najdišča, ki se dvigne visoko nad ohranjene temelje rimske nekropole. Na fasadi muzeja se zrcali silhueta v

notranjosti predstavljenih spomenikov, višinski gabarit pa spoštuje hierarhično prednostno podobo nekdanjega trškega središča Šempetra.

### Predstavljene zasnove arheoloških parkov z oceno (kritiko)

Projekt, ki se imenuje Arheološki park Ajdovski gradec, ni arheološki park (ker ni urejen »in situ«) pa tudi ne (samo) muzej, saj so Cundriče-

vi poskusi dragocena oblika eksperimentalne arheologije, ki jo je potrebno nujno vključiti v načrtovano središče. V primeru Ajdovskega gradca lahko govorimo o muzeju na prostem. Slednji je priljubljena oblika ureditve krajine z arheološkimi objekti. Prvotno je bil muzej na prostem urejen tako, da so bili na enem mestu zbrani izključno izvorni objekti, ki so bili na svojem prvotnem mestu ogroženi in ki so v muzeju na prostem našli svoje novo domovanje. Gre torej za preme-



Slika 4. Koncept varovalne hiše rimske nekropole v Arheološkem parku Šempeter v Savinjski dolini (Alja Shaar).

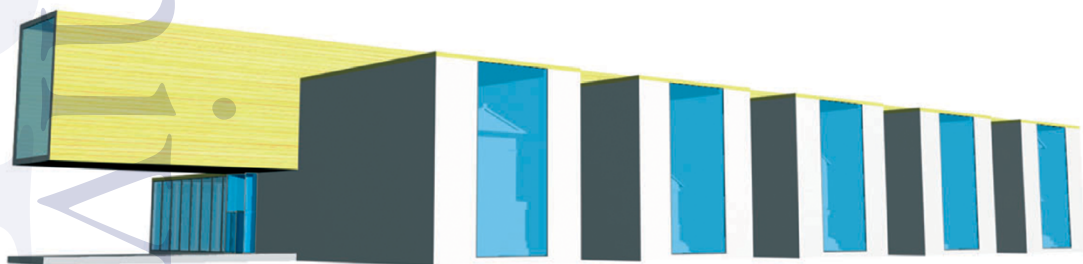
ščene objekte, katerih obstoj je bil drugače ogrožen.<sup>28</sup> Izhodiščne terminološke nejasnosti v projektni nalogi natečaja zato že na samem začetku onemogočajo doseganje ambiciozno zastavljene- ga cilja, da Arheološki park Ajdovski gradec pos-

tane impulz podobnih postavitvev parkov v Sloveniji.

V primeru muzeja na prostem je oblikovanje (ureditev) slik, besedil in modelov, ki posredujejo predmet predstavitve, odločilnega pomena za razumevanje arheoloških objektov. Jasnost in odličnost interpretacijskega razmišljanja po-

28 Ažman Momirski, *Imaginariji arheoloških objektov*.





Slika 5. Muzej rimske nekropole v Arheološkem parku Šempeter v Savinjski dolini (Roni Kolar).

gojuje tudi jasnost in odličnost displeja podatkov.<sup>29</sup>

Varovalne hiše ščitijo izkopenine, šele z njihovim izrazom analogona oziroma s tovrstno rekonstrukcijo obiskovalci resnično dobijo vtis volumna in arhitekture originalne stavbe. Izvedeni primeri modelov arheološke arhitekture so sicer dosegli dva vrhunca: prvega sredi 19. stoletja in drugega v drugi polovici 20. stoletja.<sup>30</sup>

Poleg avtentične rekonstrukcije v virtualnem prostoru se pojavljajo tudi pojmi, kot sta prosta rekonstrukcija<sup>31</sup> in »poustvarjena« rekonstrukcija. Prva je virtualno mesto, ki rekonstruira fizični prostor v preteklosti s kombinacijo uporabe arheološke dokumentacije in umetniške svobode. Avtor loči dve glavni obliki proste rekonstrukcije: spekulativno in stilizirano. Spekulativna rekonstrukcija se nanaša na primere, v katerih virtualni prostor predstavlja fizični prostor v preteklosti, kjer so arheološki podatki premalo natančni oziroma jih je premalo. Arheološki podatki so dopolnjeni z umetniško svobodo zato, da bi temu dejstvu navkljub ustvarili virtualni prostor in ga izkusili kot resnični fizični prostor. Stilizirano se nanaša na primere, kjer je na voljo dovolj arheoloških podatkov za rekonstrukcijo fizičnega prostora, virtualni prostor pa je izdelan kot kombinacija arheoloških podatkov in očitne umetniške svobode. Rezultat je virtualni prostor, ki se jasno nanaša na fizični čas in prostor ter ponuja interpretacijo tega prostora, ki je poudarjeno različna od zgodovinskega dej-

stva. »Poustvarjena« rekonstrukcija je virtualni prostor, predstavljen kot rekonstrukcija fizičnega prostora v preteklosti, čeprav v preteklosti tak prostor nikoli ni obstajal.

V arheoloških parkih se pojavljajo posebne prostorske postavitve, kot na primer situacije, kjer je arheološki objekt v horizontalnem merilu razviden samo iz določene višinske distance, ptičje perspektive, kot bi gledali fotografijo iz zraka. Pri dvodimenzionalnih arheoloških objektih je samo tloris tisti, ki arheološkemu najdišču daje neko razpoznavno, čitljivo prvino.

Arheološki park je zbirka različnih modelov predstavitev – to najboljše dokazuje projekt rimskega vojaškega tabora na Madžarskem.

## Zaključek

Pogoste trditve arhitekturnih teoretikov, da je arhitekturna raziskava mogoča samo po izkustvu (zgrajene arhitekture) in ne vnaprej (pred izgradnjo arhitekture), v primeru načrtovanja arheoloških parkov niso upravičene. Arhitektova vloga pri urejanju prostora arheološkega najdišča temelji na vključenosti v raziskovanje arheološkega gradiva in interpretacije tega gradiva (raziskovanje *a posteriori*), oboje pa je osnova za razumevanje arheološkega in sedanjega prostora. Nujna je natančna *a priori* raziskava vseh različnih oblik predstavitev arheoloških objektov v posameznem primeru arheološkega najdišča in na teoretskih osnovah temelječa odločitev o kompoziciji izbranih preobrazb. Prostorska transformacija arheološkega najdišča je torej na raziskavo naslonjena odločitev, ureditev arheološkega parka pa izrazito interdisciplinarno delo.

29 Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*.

30 Ažman Momirski, *Arhitektura in arheologija*.

31 Ettlinger, *The Architecture of Virtual Space*, 112–16.

## Summary

Archaeological sites are often transformed into archaeological parks. Reviews of the spatial design of such transformations show that specific designs are developed in archaeological parks in order to present archaeological sites. These phenomena remain unstudied. Approaches to the spatial regulation of archaeological sites and archaeological parks are classified based on an examination of the competition proposal for the Giant's Castle (*Ajdovski gradec*) Archaeological Park in Bohinjska Bistrica, the museum administration buildings of the Ferenczy Museum in Szentendre, Hungary with a presentation of the Roman castrum *Ulcisia Castra*, and proposals for the archaeological site in Šempeter in the Savinja Valley. Five categories of transformation methodology were used for classification. The interpretation presented as visual confection determines how the architecture at the site or in the virtual space is represented. Various types of protective roofs are built over places of discovery. An analogue is an architectural archaeological model built at a 1:1 scale. Simulation denotes approaches that consciously show archaeological architecture and its environment with approximate representations of former buildings or areas. The new architecture can directly or indirectly refer to archaeological architectural forms, or it can be created in a symbiotic relationship, disregarding the old. No archaeological structures were discovered at the selected competition location for the Giant's Castle Archaeological Park next to Belca Creek in Bohinjska Bistrica. In this case, the form for presenting archaeological structures better suits an open-air museum, which includes experimental archeology or »living history.« *Ulcisia Castra* was a Roman military camp along the Pannonian limes. The camp has been partially excavated. The proposal for the archaeological park includes presentation of a 1:1 scale model, new architecture, an interpretive presentation, and other features. The Roman necropolis in Šempeter is an extremely important archaeological monument. Accurate documentation allows a three-dimensional computer display, which will eventually become even more illustrative than the monuments themselves as they deteriorate because of weathering. It is therefore necessary to place the gravestones under a protective roof or in a small museum. Evaluating the concepts presented for archaeological parks draws attention to the

conceptual mismatch between the terms *archaeological park and open-air museum*, the importance of clear and high-quality graphic display data, the peak periods of archaeological architectural 1:1 scale-model construction, a number of definitions of the presentations of archaeological objects in virtual space, and the particular spatial situations found in archaeological parks. Qualitative spatial transformation of an archaeological site is based on both a posteriori research on former archaeological architecture that is only ruins today and a priori exploration of various ways to present archaeological structures.

## Viri in literatura

- Ažman Momirski, Lučka. »Imaginariji arheoloških objektov.« Graduate thesis, Univerza v Ljubljani, 1993.
- Ažman Momirski, Lučka. »Urbanistična, arhitekturna in idejna rešitev arheološkega parka *Ajdovski Gradec*.« In *Projekt Arheološki park Ajdovski Gradec*, edited by Klemen Langus, 45–9. Bohinj: Lokalna turistična agencija Bohinj, 2003.
- Ažman Momirski, Lučka. »Arhitektura in arheologija: Razlike in sorodnosti.« PhD diss., Univerza v Ljubljani, 2004.
- Cundrič, Ivo Janez. *Pozabljeno bohinjsko zlato*. Slovenj Gradec: Cerdonis, 2002.
- Ettliger, Or. *The Architecture of Virtual Space*. Ljubljana: Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo, 2008.
- Fister, Peter. *Obnova in varstvo arhitekturne dediščine*. Ljubljana: Partizanska knjiga, 1979.
- Gollmann, Karl Friedrich. *Architektur und Archäologie: Schutz von antiken Ausgrabungen: Habilitationsschrift*. Graz: TU Graz, 1987.
- Gabrovec, Stane, ed. *Arheološka najdišča Slovenije*. Ljubljana: Slovenska akademija znanosti in umetnosti, Inštitut za arheologijo, 1975.
- Grassi, Giorgio. *Teatro romano di Brescia: Progetto di restituzione e riabilitazione*. Milano: Mondadori Electa, 2003.
- Klejn, Lev S. *Arheološka tipologija*. Ljubljana: Škuc, 1988.

- Lazar, Irena. »Vindonijeve grobnice.« Pokrajinski muzej Celje. Accessed Januar 31, 2013. [http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/vindonijeve\\_grobnice.htm](http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/vindonijeve_grobnice.htm).
- Lazar, Irena. »Grobnice Enijcev.« Pokrajinski muzej Celje. Accessed Januar 31, 2013. [http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/grob\\_nice\\_enijcev.htm](http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/grob_nice_enijcev.htm).
- Lazar, Irena. »Grobnice Sekundinov.« Pokrajinski muzej Celje. Accessed Januar 31, 2013. [http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/grob\\_nice\\_sekundinov.htm](http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/grob_nice_sekundinov.htm).
- Lazar, Irena. »Grobnice Spektacijev.« Pokrajinski muzej Celje. Accessed Januar 31, 2013. [http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/grob\\_nice\\_spektacijev.htm](http://www.pokmuz-ce.si/sempeter/grob_nice_spektacijev.htm).
- Maróti, Éva and János Kalmár. »Materials, Structure of the Walls and Buildings' Periods of the Roman Aged Ulcisia Castra (Szentendre) Military Camp.« *Építőanyag* 59, no. 2 (2007): 30–5.
- Ogrin, Mija. »Ajdovski gradec.« In *Projekt Arheološki park Ajdovski Gradec*, edited by Klemen Langus, 9–11. Bohinj: Lokalna turistična agencija Bohinj, 2003.
- Pierini, Simona. *Giorgio Grassi: Altstadtprojekte*. Basel: Wiese Verlag, 1996.
- Toš, Igor. »Arhitektura in sistemologija.« PhD diss., Univerza v Ljubljani, 2003.