

Dem authentischen Ort Gestalt geben Museum und Park Kalkriese bei Osnabrück von Gigon/Guyer und Zulauf/Seippel/Schweingruber

Autor(en): **Noseda, Irma**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **88 (2001)**

Heft 11: **Besondere Museen = Musées particuliers = Particular museums**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-65824>

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.

Journal

8

Thema

Text: Irma Nosedá

Dem authentischen Ort Gestalt geben

Museum und Park Kalkriese bei Osnabrück von Gigon/Guyer
und Zulauf/Seippel/Schweingruber

In einem Stück offener Landschaft hat die Gründungsgeschichte der deutschen Nation ihren authentischen Ort gefunden; mit dem archäologischen Museumspark Kalkriese ist dieser Ort der Öffentlichkeit zugänglich gemacht worden. Ein blutiges Schlachtfeld ist es, überlagert von einem guten Meter Humus, dessen Geschichte es zu visualisieren und zu interpretieren galt. Das nun weitgehend realisierte Gestaltungskonzept, das ebenso sehr die Sinne wie den Verstand anspricht, schafft die Voraussetzungen für eine kritische Rezeption der deutschen Mythologie. Landschaftsarchitektur, Architektur und Museumsdidaktik gehen eine unverbrüchliche Verbindung ein und begründen einen neuen Typ archäologisches Museum.

VSI.ASAL

Forum

Service



Hintergrund des Museumsparks bildet die Varusschlacht im Jahre 9 nach Christus. Drei römische Legionen unter dem Feldherrn Varus gerieten bei der Sicherung der Nordgrenze des Reiches in den Hinterhalt mehrerer germanischer Stämme unter Arminius und wurden vernichtend geschlagen. Die römischen Historiker nennen mehr als 20 000 Tote, die zwischen Wald und Moor in die Enge getrieben und von den Germanen niedergemetzelt wurden. Die Niederlage hatte ein Überdenken der römischen Expansionspolitik im Norden zur Folge und trug vermutlich entscheidend dazu bei, dass der rechtsrheinische Teil Germaniens nie zur römischen Provinz wurde. Im späten 18. und im 19. Jahrhundert, zur Zeit des Aufbaus einer deutschen Nation, gewannen im Kulturkreis der «Germanen» die Varusschlacht und der germanische Anführer Hermann (römisch: Arminius) an Bedeutung. Dies führte alsbald zur Mythenbildung: Zuerst beschwor man damit eine nationale Einheit gegen Napoleon, später wurde der Mythos im Zusammenhang mit der deutschen Reichsgründung vom Chauvinismus in den Dienst genommen. Der authentische Ort der «Geburtsstätte der deutschen Nation» blieb indes bis 1987 unauffindbar. Alsbald setzten Bestrebungen ein, diesem geschichtlich überhöhten und ideologisch verzerrten Ereignis eine angemessenere Deutung zu geben. Die Idee eines archäologischen Museumsparks reifte.

Wettbewerb und Aufgabenstellung

Für die architektonische Umsetzung wurde 1998 ein Wettbewerb auf Einladung ausgeschrieben, den das Team Gigon/Guyer und Zulauf/Seippel/Schweingruber gegen sieben Mitkonkurrenten gewann. Die aussergewöhnliche Aufgabe bestand darin, eine aus antiker Geschichtsschreibung bekannte und von Fundgegenständen belegte Schlacht nachvollziehbar zu machen und deren Rezeptionsgeschichte aufzuarbeiten. Es konnte also nicht darum gehen, auf dem 20 Hektaren grossen Gelände relativ unspektakuläre Einzelfunde zu präsentieren. Vielmehr sollte ein scheinbar beliebiges Stück Landschaft als Schauplatz der Varusschlacht thematisiert und zu einem spezifischen Ort umgestaltet werden. Das ist dem Team Gigon/Guyer und Zulauf/Seippel/Schweingruber mit ihrem «ganzheitlichen Konzept, in

dem Bauten und Freiraum ein integriertes Ganzes bilden», so die Jury, hervorragend gelungen.

In der Weiterbearbeitung wurde in Zusammenarbeit mit der Konservatorin und den Gestaltern von Intégral Concept auch ein detailliertes Konzept für die Ausstellung und die Pavillons entwickelt. Nach verschiedenen Verzögerungen und finanziellen Engpässen wird das Museum im April 2002 eröffnet werden, während Aussichtsturm, Park und Pavillons bereits im Frühjahr 2000 der Öffentlichkeit übergeben worden sind.

Den authentischen Ort zum Sprechen bringen

Im Zentrum des Projekts steht der authentische Ort; der Landschaftsarchitektur kommt deshalb zentrale Bedeutung zu. Ihr Part ist es, die im wahrsten Sinne des Wortes unter der heutigen Landschaft verborgen liegende Geschichte der Varusschlacht gleichsam an die Oberfläche zu holen und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Landschaftsgestaltung ist zuständig für die Veranschaulichung vor Ort. Die Architektur dagegen schafft mit den Pavillons und dem Museum Orte der Reflexion und der Verarbeitung des Geschauten, Orte der Wissensvermittlung, der Präsentation der Fundstücke und deren Aufschlüsselung auf dem Hintergrund des heutigen Forschungsstandes. Auf diese Weise bedingen und ergänzen sich Architektur und Landschaftsgestaltung untrennbar. Geseheit ist das angelegt, wunderbar poetisch und bestechend rational: Das Empfinden stimuliert den Verstand, der Verstand steigert die Empfindung und nuanciert die Empfindsamkeit. Die Schlüssigkeit des Projekts besteht gerade in diesem fast symbiotischen Zusammenspiel von Sinnlichkeit und Rationalität, das auf den verschiedenen Ebenen funktioniert.

Es lassen sich verschiedene Grundsätze ausmachen, die dem ungewöhnlichen Projekt seinen überzeugenden Zusammenhalt verleihen:

- Der Museumspark behält den Charakter eines offenen Stücks Landschaft bei und bringt damit zur Darstellung, dass der Park nur Teil eines grösseren Ganzen ist. Das historische Schlachtgeschehen spielte sich auf einem Landstrich von zirka 15 Kilometern Länge ab.



| 2



| 3

– Der Ort wird möglichst wenig verletzt. Für die Architektur bedeutet dies, dass sie den historischen, fundträchtigen Boden nur punktuell berühren darf; alle Bauten stehen auf Stützen. Die Weganlagen sind reversible Überlagerungen.

– Das martialische Geschehen wird nicht nachgestellt. Stattdessen soll das Vorstellungsvermögen stimuliert werden. Das geschieht mittels ungegenständlichen Zeichensetzungen. Eine Ausnahme bildet die naturalistische Rekonstruktion eines Stücks Wall, dem einzigen Element, das sich archäologisch gesichert nachbilden lässt.

– Damit die Interventionen in der offenen Landschaft nicht verloren gehen und als Ganzes lesbar werden, sind die Mittel der Visualisierung sehr einheitlich; sie sind abstrakt und bilden dadurch einen Kontrapunkt zur Natur. Das Material ist rostender Stahl.

– Die Materialien und Elemente der Zeichensetzung sind der zeitgenössischen Zivilisation entlehnt: handelsübliche vorgefertigte Elemente wie Eisenstangen, Spundwände und Stahlplatten. Mit rostenden Stahlplatten sind auch alle Baukörper verkleidet. Verschiedenste Oberflächenbehandlungen erlauben die Adaptation des Werkstoffes für die unterschiedlichen Aufgaben. So kommen im Museumsinnern für die Böden rohes Chromstahlblech, im Ausstellungssaal Schwarzblech, in der Halle gebeiztes Stahlblech zur Anwendung.

Zusammenspiel von Landschaftsbau und Hochbau

Die Einheit von Architektur und Landschaftsgestaltung bewirkt eine eindruckliche Kohärenz der Gesamtanlage. Turm und Pavillons stecken den Perimeter des Museumsparks ab. Sie erzeugen ein Kräftefeld und schaffen einen inneren Zusammenhalt im grundsätzlich nicht begrenzten archäologischen Park, der Übergangslos mit der umgebenden Landschaft verschmelzen soll. Der Eingriff zeichnet ein abstraktes Bild in die natürliche Landschaft, die den Rahmen dazu bildet. Park und Landschaft leben von dieser Konstellation.

Um die ehemalige Waldgrenze, an die sich der Germanenwall vermutlich anschmiegte, nachzubilden, wurde aufgeforstet; auf der Seite des ehemaligen Moores wurde partiell gerodet.

Damit ist eine wichtige landschaftsräumliche Voraussetzung für den archäologischen Park geschaffen worden. Eine tragende Rolle bei der Visualisierung der historischen Situation spielen auch die differenziert gestalteten Wegsysteme. Zusammen mit den heutigen landwirtschaftlichen Wegen ergibt sich ein eindruckliches Bild der historischen Veränderung der Landschaft. Der wahrscheinliche römische Bewegungsstrom wird mit großflächigen Stahlplatten, wie sie im Strassenbau üblich sind, auf dem Wiesengrund ausgelegt. Hinter dem Wall im Wald dagegen sind die engmaschig angelegten Trampelpfade der Germanen mit Holzschnitzeln markiert. Die Wahl der Materialien und Geometrien steht nicht nur für dynamisch, sondern verweist auch auf den Kulturunterschied der ungleichen Gegner: auf der einen Seite die Hochkultur der Römer, auf der anderen die «barbarische» der Germanen. An ausgewählten Stellen sind Texte römischer Geschichtsschreiber auf die Stahlplatten geschrieben. Sie liefern Informationen zum Geschehen vor 2000 Jahren; gleichzeitig laden sie zum Innehalten ein. Die Besucher sind aufgefordert, eine aktive Rolle im Parcours zu übernehmen, die Standpunkte zu wechseln, eigene Überlegungen anzustellen und die im gesamten Park absichtlich integrierte Gegenwart in ihre Betrachtungen einzubeziehen.

Auf dem Areal zwischen Wald und Römerroute wird der Verlauf des Walls mit Stangen nachgezeichnet – in dichter Folge bei historisch gesicherten, in grösseren Abständen bei mutmasslichen Abschnitten. Im freien Feld öffnet sich eine Grube zum gut 1 Meter tiefer liegenden Niveau, wo die Archäologen die Funde orteten und wo sich die Schlacht abgespielt haben muss. Der Boden des Schlachtfeldes wurde in Jahrhunderte langer Arbeit durch systematisches Auftragen von organischem Material (Plaggeneschildung) in fruchtbares Acker- und Wiesland überführt und dadurch sukzessive überdeckt. Dadurch blieben viele Relikte der Schlacht an Ort und Stelle liegen und sind erstaunlich gut erhalten geblieben. Die Wände der Grube sind mit den, im Tiefbau üblichen Stahlspundwänden gesichert. In naturalistischer Manier wird ein 5 Meter breiter und 1,5–2 Meter hoher Wall aus Grassonden mit einer geflochtenen Brustwehr-Palisade rekonstruiert. Dies ist, wie erwähnt, der einzige und präzise begrenzte Ort, wo naturalistische Darstellungsmittel eingesetzt werden.

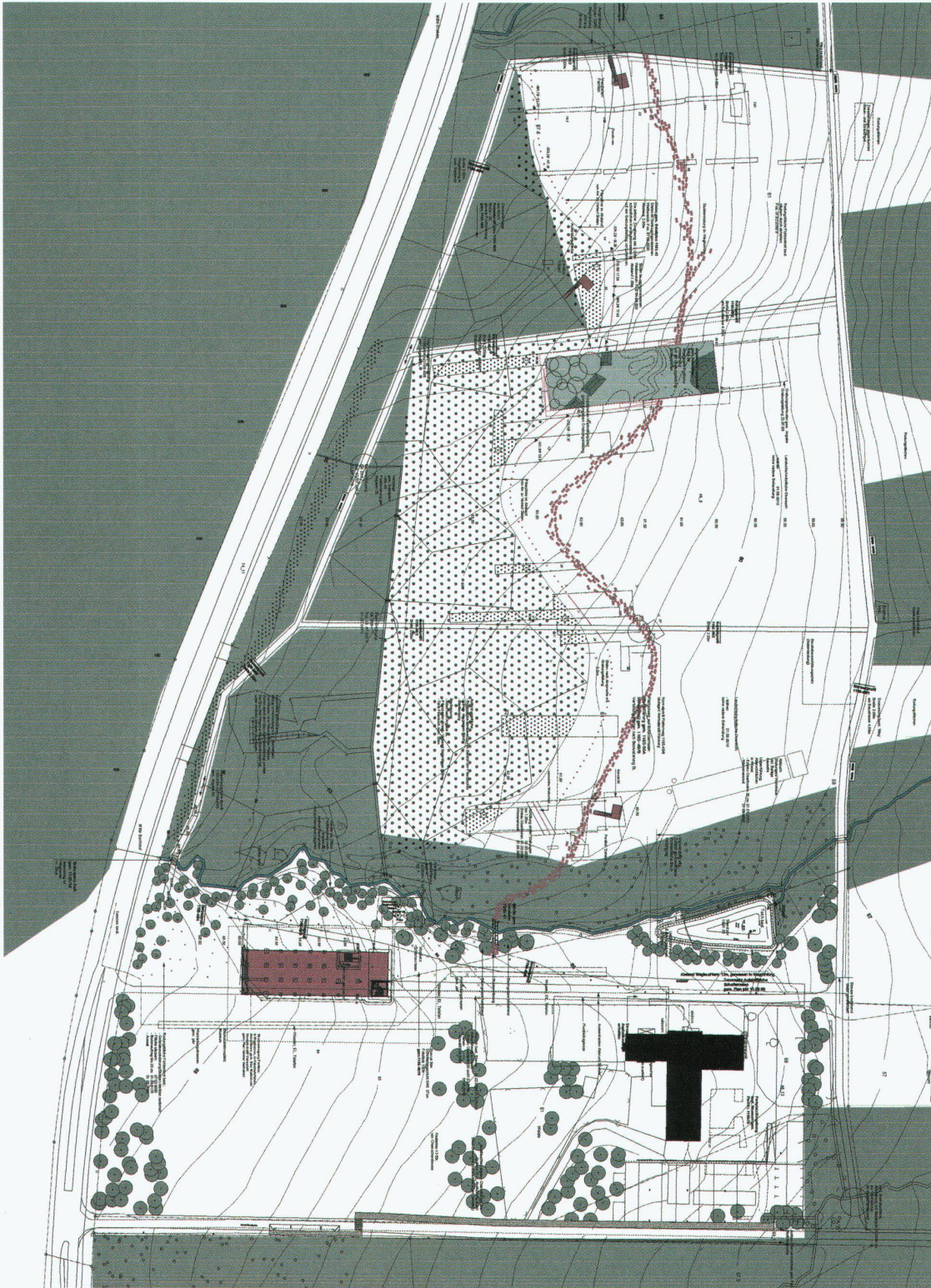


| 4



| 5

2–5 | Stahlbodenplatten:
Nachzeichnung des
wahrscheinlichen
Verlaufs der Route
des Römischen
Heeres



Museum und Park Kalkriese

Architekten: Annette Gigon/
Mike Guyer, Zürich
Mitarbeit: Wettbewerb Markus
Lüscher, Projektleitung
Volker Mencke
Landschaftsarchitekten: Zulauf
Seippel Schweingruber, Baden;
Projektleitung:
Lukas Schweingruber
Ausstellungsgestaltung Museum
und Pavillons: Intégral Concept:
Ruedi Baur, Paris, Philippe Déglise,
Paris, Lars Müller, Baden
Mitarbeit: Eva Kubinyi, Axel Stein-
berger
Wettbewerb: 1998
Fertigstellung: Landschafts-
gestaltung 2000, Museum Ende
2001, Ausstellung April 2002,
Besucherzentrum im angrenzenden
Gehöft 2002

12

6



7

8

6 | Übersicht Museums-
park 2001

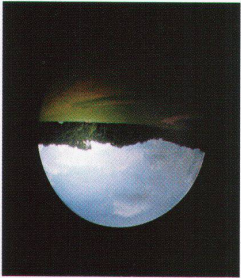
7 | Situation vorher

8 | Landschaftsräumliches
Konzept

9–10 | Pavilion «Sehen» mit
«Augapfel»-Ausblick im
Innern und von Aussen

11–12 | Pavilion «Hören» mit
Hörrohr im Innern und
von Aussen

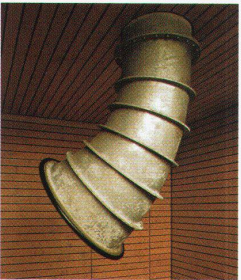
13–14 | Pavilion «Verstehen»
mit Videoinstallation im
Innern und von Aussen



| 9



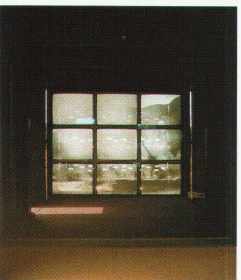
| 10



| 11



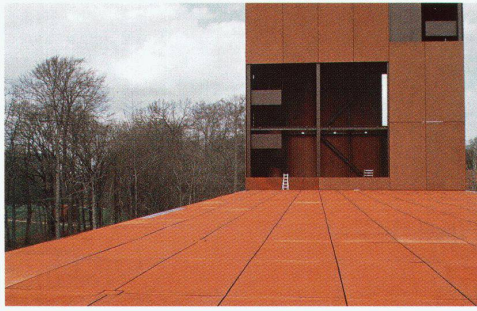
| 12



| 13



| 14



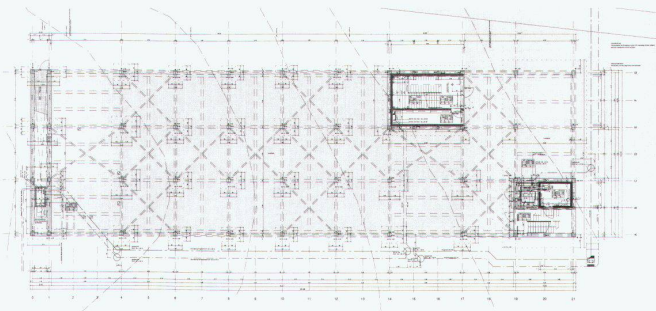
15



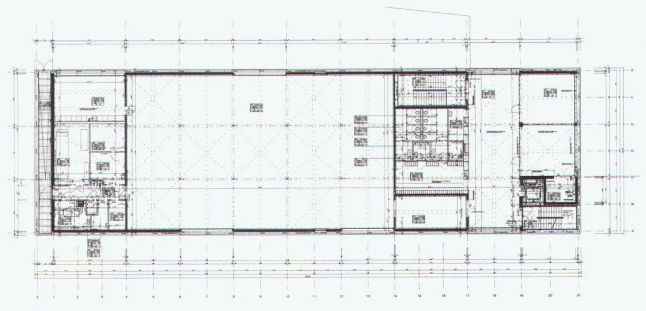
16



17



Grundriss Eingangsgeschoss



Grundriss Museumsgeschoss

Architektur als Teil des Konzepts

Im selben Mass wie die Freiraumgestaltung ist auch die Architektur integraler Teil des Museumsparks. Der Turm, ursprünglich als Beginn des Ausstellungs-Parcours gedacht, dient dem Ausblick vor dem Rundgang. Er verschafft einen Überblick über die historisch bedeutungsvolle Landschaft und ist zugleich ein Orientierungspunkt im weitläufigen Parkgelände. Mit seinen 38 Metern Höhe und seiner rostbraunen Farbe wird er auch zum überraschend auftauchenden Zeichen in der Landschaft an der Bundesstrasse 218. Der Museumstrakt ist Gehäuse für die Wissensvermittlung bezüglich der im Park beobachteten Spuren einer wissenschaftlich noch längst nicht erschöpfend aufgeschlüsselten Begebenheit. Die Pavillons sind an drei ausgewählten Stellen im Park platziert. Es sind Blackboxes, die der Schärfung der Sinne dienen, die die Besucher brauchen, um die Geschichte aus der Landschaft herauslesen zu können.

Die formal dem Museum verwandten Kleinbauten thematisieren das Sehens, Hören und Verstehen. Wer sie betritt, geht auf Distanz zum authentischen Ort und dem inszenierten historischen Geschehen. Die Besucher werden hier auf ihre Wahrnehmungsfähigkeit hingewiesen und im Pavillon des Verstehens

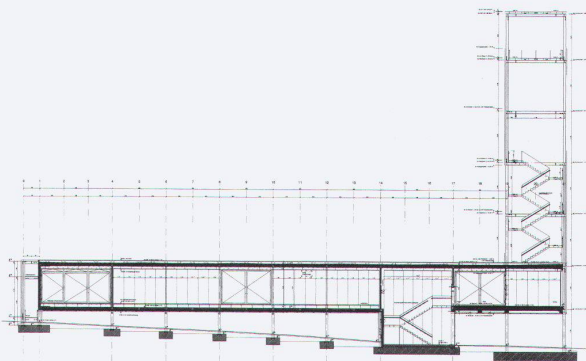
mit Videos dazu provoziert, zwischen dem historischen Ereignis der Varusschlacht und dem vom Fernsehen bekannten heutigen Kriegsgeschehen eine Beziehung herzustellen. Spätestens hier wird den Besuchern ins Bewusstsein gerufen, dass der Museumspark nicht Ort eines Hurrapatriotismus oder einer trendigen Eventkultur ist, sondern eine grauenerregende Stätte – Anlass, über Krieg und Frieden nachzudenken.

Auch die Pavillons berühren den Boden kaum. Sie stehen auf Stützen und sind durch beplankte Rampen bloss punktuell am Terrain des Museumsparks angedockt – ein weiteres Zeichen für die historische Aufladung des Geländes. Zugleich kennzeichnen die Rampen mit einladender Geste, dass die abstrakten Baukörper begehbbare Räume sind. Sie verleihen der Würfelform individuelle Gestalt und, gesteigert durch die Accessoires Pupille und Hörrohr, transformieren sie die kleinen Bauten in skurrile Wesen, die das Gelände beleben. Eine flüchtige Reminiszenz an die Follies der klassischen Parkausstattungen.

Alle Hochbauten sind einfache Stahlskelettbauten, die mit Stahlplatten ohne Profilierung verkleidet sind. Die Eisenplatten werden einem (kontrollierten) Oxidationsprozess überlassen. Das schafft bei aller Abstraktheit der Formen einen selbstver-



| 18



Längsschnitt durch das Museum

15 | Blick auf das stahlplattenbeschichtete Museumsdach

16 | Detail westliche Museumsfassade

17 | Aussichtsturm des Museums von Norden

18 | Museum von Südosten

Foto 1, 10, 12, 14: Hisao Suzuki
 Foto 9, 15, 16: Gigon / Guyer
 Foto 2-5, 13, 17, 18: Irma Nosedá

ständlichen Berührungspunkt mit der Natur. Die reduzierte Architektursprache erreicht einen hohen Abstraktionsgrad. Sie ist geeignet, den auf Objektivierung und Distanzierung angelegten Prozess der wissenschaftlichen Aneignung von Geschichte zum Ausdruck zu bringen und in ein fruchtbares Spannungsverhältnis zum authentischen Ort zu setzen. Man könnte es mit dem antagonistischen Verhältnis zwischen Geschichte und Gedächtnis vergleichen, wie es der französische Historiker Pierre Nora charakterisiert (siehe S. 16): Nach Nora haftet das Gedächtnis am Konkreten im Raum, an der Geste, am Bild und Gegenstand. Dagegen fordert die Geschichte, da sie eine intellektuelle Operation ist, Analyse und kritische Argumentation. «Das Gedächtnis rückt die Erinnerung ins Sakrale, die Geschichte vertreibt sie daraus. Ihre Sache ist die Entzauberung.» Das Konzept zur Aufarbeitung des ideologisch brisanten Schauplatzes der Varusschlacht ist ein vielversprechender Versuch, einen «Gedächtnisort» zu schaffen, wo die sinnliche Komponente des irrationalen Gedächtnisses und die analytische Komponente der Geschichte in einen intensiven Austausch miteinander treten.

Nachwort zum Zwang zur Wirtschaftlichkeit

Zu den Grundsätzen des Konzepts gehört die offene Landschaft und die freie Zugänglichkeit des Geländes. Dieses Prinzip wird nun fallen gelassen, Eintrittspreise sollen helfen, die Betriebs- und Unterhaltskosten zu decken. Als Folge davon muss das Gelände umzäunt werden. Kasse und Museumsshop werden in einem bestehenden Gehöft eingerichtet. Hier ist künftig der Hauptzugang. Die vorgesehene promenade architecturale durch das «Museumstor» und damit die enge Verbindung von Architektur und Begehung des Ortes fallen weg. Wo Eintrittspreise erhoben werden, wird ein Event erwartet, oft missverstanden als kulturell kaschierter Klamauk – das Gegenteil eines museologischen Konzeptes, das Denk- und Erkennungsprozesse in Gang setzen will, das Imagination verlangt und offen bleibende Fragen bewusst in Kauf nimmt. Mit populistischen Angeboten (wie der Rekonstruktion eines germanischen Grubenhauses direkt neben dem Museum!) wird an den Architekten und der Konservatorin vorbei agiert. Leicht könnte der Code der Lektüre der Landschaft und der Zeichensetzungen zerstört und damit das intellektuelle und zugleich die Sinne einbeziehende Konzept beeinträchtigt werden. **I.N.**

Français

Irma Nosedà (pp 8–15)
Traduction française: Jacques Debains

Exprimer l'authenticité du lieu

Journal

Musée et parc de Kalkriese près d'Osnabrück par Gigon/Guyer et Zulauf/Seippel/Schweingruber

Thema

L'histoire de la fondation nationale allemande a trouvé son lieu authentique dans un espace de paysage ouvert; le parc-musée archéologique de Kalkriese a rendu ce lieu accessible au public. Il s'agissait de visualiser et d'interpréter un champ de bataille sanglant caché sous un bon mètre d'humus. La présentation maintenant presque achevée, s'adressant tout autant à l'émotion des sens qu'à la compréhension, crée ainsi les conditions d'une réception critique de la mythologie allemande. Mise en forme du paysage, architecture et didactique muséale constituent une synthèse indissociable fondatrice d'un nouveau type de musée archéologique.

L'arrière-plan du parc-musée est la bataille de Varus en l'an 9 après Jésus-Christ. Conduites par leur chef Varus, les légions romaines chargées d'assurer la limite nord de l'empire, furent totalement anéanties lors d'une embuscade tendue par plusieurs tribus germaniques commandées par Arminius. Les historiens romains parlent de plus de 20.000 morts piégés entre la forêt et les marécages et massacrés par les germains. Cette défaite remit en question l'extension nord de l'empire romain et contribua de manière sans doute décisive à ce que la rive rhénane droite de la Germanie ne devint jamais province romaine. A la fin du 18^{ème} siècle et au 19^{ème}, lorsque se constitua la nation allemande, la bataille de Varus et son chef Hermann (latin Arminius) revinrent à l'ordre du jour dans le cercle culturel des «germans». Très vite un mythe se créa, d'abord pour affirmer l'unité nationale contre Napoléon, puis mis au service du chauvinisme lors de la fondation du Reich allemand. Pourtant, le lieu authentique symbolisant la «naissance de la nation allemande» resta introuvable jusqu'en 1987. Dès lors, on entreprit de donner une interprétation plus raisonnable à cet événement historique surfait et idéologiquement déformé. L'idée d'un parc-musée archéologique mûrissait.

Le concours sur invitations organisé en 1998 pour la réalisation architecturale fut remporté par le team Gigon/Guyer et Zulauf/Seippel/Schweingruber devant sept autres candidats. Le problème particulier posé était de faire comprendre une bataille connue par les descriptions antiques et étayée par des vestiges archéologiques et d'interpréter l'histoire de sa réception. Il ne s'agissait donc pas de présenter des

vestiges relativement peu spectaculaires sur ce vaste territoire de 20 hectares. On voulait avant tout thématiser la bataille de Varus dans une portion de paysage choisi puis transformé en un lieu spécifique. Selon le jury, «par son concept unitaire dans lequel bâtiments et espaces libres forment un tout intégré», le team Gigon/Guyer et Zulauf/Seippel/Schweingruber y a parfaitement réussi.

Lors des études ultérieures, un concept plus détaillé de l'exposition et des pavillons fut développé en collaboration avec la conservatrice et Intégral Concept. Après divers retards et impasses financières, le musée sera ouvert en avril 2002, tandis que tour-belvédère, parc et pavillons ont été livrés au public au début de l'année 2000.

Faire parler le lieu authentique

Le lieu authentique constitue le cœur du projet et ce faisant, l'architecture du paysage prend une place centrale. Son rôle est de faire littéralement émerger en surface l'histoire de la bataille de Varus cachée sous le paysage actuel et de la rendre accessible au public. L'architecture du paysage est responsable de la concrétisation du lieu. Avec les pavillons et le musée, l'architecture crée de son côté des pôles de réflexion et de compréhension sur ce que l'on a découvert, lieux de transmission de savoir, de présentation des vestiges et de leur interprétation en fonction de l'état actuel des recherches. Ainsi, architecture du paysage et architecture se conditionnent et se complètent indissociablement. La présentation de l'ensemble est habile, riche de poésie et remarquablement rationnelle: L'émotion stimule la compréhension, la compréhension amplifie l'émotion et nuance la sensibilité. Le projet est convaincant précisément par son jeu combiné symbiotique de sensations et de rationalité fonctionnant à différents niveaux.

Plusieurs principes confèrent sa remarquable cohésion à ce projet inhabituel:

- Le parc-musée conserve son caractère de paysage ouvert exprimant par là que le parc n'est qu'une partie d'un tout plus vaste. La bataille historique s'est déroulée sur un espace long de quelque 15 kilomètres.
- Le lieu fut aussi peu modifié que possible. Pour l'architecture, cela signifiait qu'elle ne devait toucher que ponctuellement le sol archéologique. Tous les édifices sont placés sur pilotis, les cheminements sont faits de plaques posées en surface.
- L'événement martial n'est pas représenté. Par contre la capacité imaginative se voit stimulée et ceci à l'aide d'éléments symboliques non-figuratifs. La seule exception est la reconstruction naturaliste d'un tronçon du rempart protecteur, seule partie ayant pu être étayée archéologiquement avec certitude.
- Afin que les interventions ne se perdent pas dans le paysage ouvert et restent lisibles comme un tout, les moyens de visualisation sont très unitaires; ils sont abstraits et contrastent avec la nature. Le matériau est l'acier rouillé.

VSI.ASAI.

Forum

– Les matériaux et les éléments symboliques sont empruntés à la civilisation contemporaine: pièces préfabriquées du commerce telles que tiges d'acier, palplanches et plaques métalliques. Tous les volumes bâtis sont également revêtus de panneaux en acier. Divers traitements de surface adaptent ces matériaux selon leur utilisation. Ainsi le sol est fait de tôle brute en acier chromé dans le musée, en tôle noire dans la salle d'exposition et en tôle décapée dans le hall.

Jeu conjoint entre l'organisation du paysage et des bâtiments

La cohésion remarquable de l'ensemble résulte de l'unité entre architecture et composition du paysage. Tour et pavillons jalonnent le périmètre du parc-musée. En générant un champ de forces, ils maintiennent la cohésion du parc archéologique en fait non limité qui doit se fondre sans césure dans la nature environnante. L'intervention implante une image abstraite dans le paysage naturel qui l'encadre. Parc et paysage vivent de cette constellation.

Pour reconstituer l'ancienne lisière forestière que le rempart des germains devait épouser, on a reboisé côté forêt, alors que l'on a partiellement défriché vers l'ancien marécage. Ainsi, un cadre préalable fut défini pour le parc archéologique. Des réseaux de cheminements différenciés jouent aussi leur rôle porteur dans la visualisation de la situation historique. Alliés aux chemins agricoles actuels, ils livrent une image marquante des modifications du paysage avec le temps. La voie probablement suivie par les romains est matérialisée par de grandes plaques d'acier courantes en construction routière et posées sur la prairie. Derrière le rempart côté forêt par contre, les pistes étroites des germains sont figurées par un semis de rognures de bois. Le choix des matériaux et des géométries renforce non seulement l'aspect dynamique, mais exprime aussi la différence entre des adversaires inégaux: d'un côté la culture avancée des romains, de l'autre le «barbarisme» des germains. De place en place, des textes d'historiens romains gravés dans les plaques en acier rappellent des événements vieux de 2000 ans; en même temps, ils incitent à faire halte. Lors du parcours, les visiteurs sont invités à jouer un rôle actif, à modifier leurs points de vue, à réfléchir et à intégrer dans leurs observations les aspects actuels placés à dessein dans tout le parc.

Dans l'espace entre la forêt et la voie des romains, le tracé du rempart est matérialisé par des tiges, rapprochées dans les tronçons historiquement établis et plus éloignées dans ceux supposés. Dans l'espace ouvert, une fosse profonde d'un bon mètre est creusée là où les archéologues ont localisé des vestiges et où la bataille s'est probablement déroulée. Au cours des siècles, ce sol de bataille a été progressivement recouvert de matières organiques (couches de fumure) le transformant en champs et prairies fertiles. De ce fait, les reliques du combat sont restées sur place et se sont étonnamment bien conservées. Les parois de la fosse sont assurées

par des palplanches en acier habituelles en travaux de fondation. Une levée de terre large de 5 mètres et haute de 1,5 à 2 mètres stabilisée par des fascines et surmontée d'une palissade protectrice en branches tressées, reconstitue le rempart des germains. Comme dit précédemment, il s'agit ici du seul lieu précis comportant une représentation matérialisée.

Insertion de l'architecture dans le concept
Tout comme la composition de l'espace libre, l'architecture est également intégrée au parc-musée. De la tour, conçue initialement comme début du parcours, on peut avoir une vue d'ensemble sur le paysage historique en même temps qu'elle permet de s'orienter dans l'étendue du parc. Sa hauteur de 38 mètres et sa couleur rouille en font un signe dominant dans le paysage près de la route fédérale 218. Dans l'aile du musée, on peut s'informer sur les éléments observés dans le parc, bien que leur étude scientifique soit encore loin d'être achevée. Les pavillons sont implantés en trois lieux choisis du parc. Ce sont des black box servant à aviver les sens des visiteurs qui doivent lire l'histoire à partir du paysage.

Ces petits édifices formellement apparentés au musée, thématisent la vision, l'audition et la compréhension. Celui qui y pénètre s'isole du lieu authentique et de l'événement historique mis en scène. Les visiteurs y sont renvoyés à leur faculté de perception et, dans le pavillon de la compréhension, des projections vidéo les incitent à établir un lien entre l'événement historique de la bataille de Varus et les épisodes de guerre actuels relatés par la télévision. Ici finalement, le visiteur prend conscience du fait que le parc ne célèbre ni le patriotisme, ni une culture événementale à la mode, mais qu'il veut évoquer l'horreur en invitant à réfléchir sur la guerre et la paix.

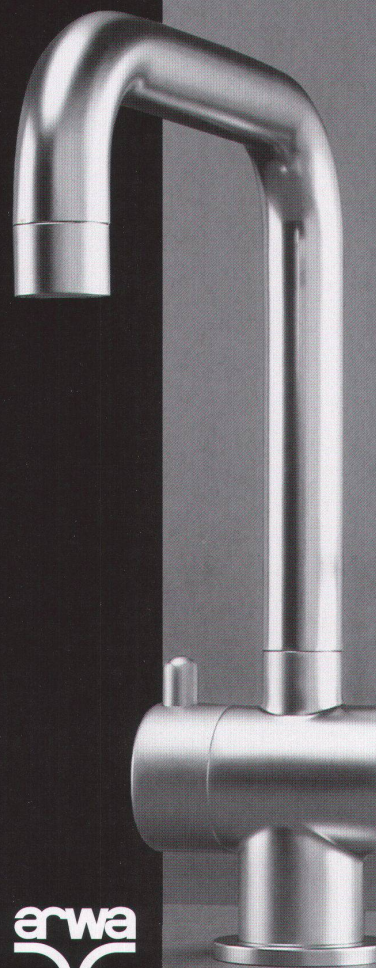
Ces pavillons eux aussi ne touchent pratiquement pas le sol. Montés sur appuis, seules des rampes métalliques les relient à la surface du parc-musée, signes supplémentaires de la charge historique du lieu. Par ailleurs, le geste d'inviter de ces rampes exprime que ces cubes bâtis abstraits sont ouverts. Elles leur confèrent une forme individuelle et, alliées aux éléments de pupilles et de tubes auditifs, elles transforment ces petits édicules en éléments bizarres animant le terrain. On se remémore fugacement les folies qui meublaient les parcs classiques.

Chaque bâtiment est porté par une simple ossature en béton que revêtent des plaques d'acier lisses. Ces plaques d'acier sont laissées brutes mais l'oxydation de leur surface est contrôlée. Malgré l'abstraction des formes, la parenté avec la nature est incontestable. Le langage architectural réduit atteint un degré élevé d'abstraction propre à exprimer une appropriation scientifique faite d'objectivation et de recul, ainsi qu'à créer une tension fructueuse avec le lieu authentique. On pense ici au rapport antagoniste entre histoire et mémoire décrit par l'historien français Pierre Nora: Selon Nora, la mémoire se réfère au concret dans l'espace, au geste, à

arwa-twin metall

- Chrom
- Velours
- Champagne

Sinnlichkeit und Sachlichkeit



arwa

Armaturenfabrik Wallisellen AG
Richtstr. 2, CH-8304 Wallisellen
Telefon 01-878 12 12
Telefax 01-878 12 13
E-Mail info@arwa.ch
www.arwa.ch

l'image et à l'objet. L'histoire par contre qui est une démarche intellectuelle, encourage l'analyse et l'argumentation critique. «La mémoire propulse le souvenir dans le sacré, et l'histoire l'en chasse». Son propos est de désensorceler. Le concept d'interprétation du théâtre idéologique-tenté risqué de la bataille de Varus est une tentative prometteuse pour créer un «lieu de mémoire» où la composante émotionnelle du souvenir et la dimension analytique de l'histoire se rencontrent dans un échange intensif.

Conclusion sur la contrainte de rentabilité

Paysage ouvert et libre accessibilité au terrain, deux principes importants du concept vont bientôt être abandonnés; un droit d'entrée doit aider à couvrir les frais de service et d'entretien. Conséquemment, le site devra être clôturé. Caisses et boutique du musée seront aménagées dans une enceinte existante où sera placée l'entrée principale. La promenade architecturale franchissant «la porte du musée» et par suite, le lien étroit entre architecture et périple dans le terrain disparaissent. Là où l'on réclame un droit d'entrée, on s'attend à un événement souvent assimilable à un artifice prétendu culturel. Tout le contraire d'un concept muséologique qui réclame un processus de découverte, exige de l'imagination et accepte sciemment un certain nombre de questions ouvertes. Des démarches populistes (comme la reconstruction d'un habitat germain troglodytique près du musée) contre-disent le travail des architectes et de la conservatrice. Le code de lecture du paysage et des symboles et, par là, le concept intellectuel intégrant aussi l'émotion des sens, pourraient facilement être mis en question.

Walter Grasskamp (pp 34–39)
Traduction française: Jacques Debains

Musée et collection privée, des jumeaux antagonistes

Nous voyons actuellement émerger dans le domaine public de nombreuses collections d'art privées et l'architecture y joue souvent un rôle important. D'une manière spécifique, les collections et musées privés répondent à l'exigence voulant que l'art soit par nature un bien commun devant être accessible au public. Dans ce contexte, les musées et les collections publiques, institutions traditionnelles de la culture artistique par excellence, se voient de plus en plus concurrencées par les réalisations attrayantes de collectionneurs habiles et fortunés. Ainsi, la privatisation progressive d'un bien considéré comme public et inversement, l'accessibilité croissante d'un patrimoine culturel acquis par le privé, génèrent une nouvelle répartition des rôles entre collectionneurs et musées; mais cette rivalité a aussi connu une longue histoire.

Depuis des siècles, musées et collectionneurs entretiennent une des rivalités les plus fructueuses de l'histoire culturelle. Les musées ont inspiré les collectionneurs, les collectionneurs les musées et ce faisant, les collectionneurs furent les précurseurs. Sans leurs gestes impériaux qui consistèrent aussi bien en butins de guerres qu'en symboles de puissance, le maigre reste d'art antique que nous pouvons admirer aujourd'hui dans les musées aurait lui aussi disparu. Sans la demande et l'ambition concurrente de princes antagonistes, une grande partie des oeuvres et des pièces de collection devenues indispensables dans toute l'Europe des 16^{ème} et 17^{ème} siècles, n'aurait pas vu le jour. Et sans l'action civile des révolutionnaires français avec leurs prises de guerre, le Louvre, musée bourgeois dans toute son acception, n'existerait pas.

Les souverains dispendieux du féodalisme qui, soit volontairement, soit contraints, ont maintenant donné accès à leurs trésors, ont certes perdu leur influence mais restent le modèle du collectionneur bourgeois qui joue maintenant le rôle principal. Depuis lors, il est devenu le jumeau rival du directeur de musée.

Le directeur de musée, une figure de référence.

Nous l'avons presque oublié, ce dernier était jadis le partenaire dominant. Avec Vivant Denon, le premier directeur du Louvre, la branche disposait d'un guide génial dans lequel le bourgeois cultivé se manifestait comme un héros du siècle des Lumières. Récemment, Philippe Sollers, ancien auteur d'avant-garde, a consacré un roman biographique à cette figure pionnière du moderne. Pour le 19^{ème} siècle bourgeois, le directeur de musée montrait la voie, car la plupart des magnats d'industrie et des fabricants parvenus devait d'abord acquérir une culture de collectionneur. Des directeurs de musée légendaires comme Wilhelm von Bode savaient faire collectionner leurs protégés au profit du musée; des mécènes décidés du moderne comme Hugo von Tschudi regardaient également vers l'avenir avec leurs amis collectionneurs.

Mais avec le tournant du 20^{ème} siècle, ces derniers prirent leur essor: Un collectionneur comme Oskar Reinhart à Winterthur, un mécène comme Karl-Ernst Osthaus, fondateur du Folkwang de Hagen, un défenseur de («l'art dénaturé») comme Bernhard Sprengel à Hanovre supplantaient alors les musées et pas seulement en province. Le collectionneur privé reprenait la tête et, avec l'expansion internationale du marché de l'art, le musée se voyait de plus en plus distancé. Depuis que la collection Ludwig opère à l'échelle internationale, également en Suisse, le changement de régie en Europe est consommé. Le collectionneur commande la marche.

Avec les musées d'art moderne et contemporain privés qui se fondent actuellement et font l'objet d'un vif débat, une nouvelle étape de cette lutte fratricide est atteinte: Le collectionneur formé par le musée s'émancipe totalement de son mentor. En regard de ce développement, les musées craignent d'être dépassés et ils ont de

bonnes raisons pour cela. Alors que d'une part les pouvoirs publics menacent de ne plus allumer convenablement les riches réserves de tableaux et les grandes expositions, la concurrence avec les musées privés pourrait aussi priver du glamour du moderne grâce auquel ces maisons du souvenir attireraient depuis longtemps l'essentiel de leur public.

Temple de la consommation ou auberge de jeunesse

Si des collections plus actuelles offrent clairement et agréablement ailleurs des contextes facilement consommables, comment le musée avec son charme sévère pourrait-il encore s'imposer? Le prestige du collectionneur privé se nourrit non seulement de ce qu'il détient, mais aussi de sa compétence commerciale pour laquelle on l'envie et dont il représente la forme la plus élégante. Ce faisant, il convient mieux à l'horizon perceptif de la société de consommation que le musée avec son atmosphère d'auberge de jeunesse de la conscience historique. Indubitablement, le musée a ses points faibles: Comme tout organisme public, il subit en permanence l'inertie de l'institutionnalisation. Celle-ci se manifeste par le ralentissement des initiatives culturelles dû aux contraintes des autorités: la nécessité de créer des emplois imposant deux personnes ayant peine à absorber la tâche que les fondateurs de l'institution maîtrisaient encore seuls ou même à côté d'autres activités; le passage de la responsabilité personnelle au travail fonctionnarisé et le compromis entre l'engagement personnel et les solutions entre deux week-ends.

Allié au nivellement par les autorités de contrôle, tout ceci engendre parfois un contraste brutal aux existences gâchées des artistes et collectionneurs, ce qui a déjà privé de nombreux musées de leur crédibilité. Dans d'autres maisons par contre, des collaborateurs engagés, pensionnaires préférés des pouvoirs publics, se voient systématiquement exploités et doivent, sans aucune récompense, s'entraîner à gérer le manque de moyens. Et maintenant, on leur impose même de renoncer à leur vocation initiale de chercheurs sérieux au profit d'un management événementiel qui, sous couvert de démocratisation, s'oriente vers le populisme de la politique culturelle des partis.

Des limites imprécises

Incontestablement, le musée a détenu jusqu'à maintenant la compétence pour mettre en forme les canons en histoire de l'art, car on y collectionnait en équipe, neutralement, de manière responsable et scientifique sans tenir compte des fluctuations du marché. Le collectionneur privé par contre procède seul, subjectivement et le plus souvent même de manière volontairement partielle. Moins il est formé, plus il est susceptible d'être influencé, ou peut-être de conclure quelque alliance commerciale discrète ou secrète en devenant alors un Cheval de Troie aux yeux des musées. Dans ce contexte, les limites entre collectionneurs et revendeurs sont devenues

toujours plus floues. Certes, elles l'ont toujours été, mais dans des cadres différents: Le commerçant se voyait ennoblir chaque fois qu'il constituait parallèlement une collection, mais le collectionneur passait pour être sans scrupule lorsqu'il s'enrichissait en revendant chers des objets acquis à bon compte.

Depuis, des galeries telles que Hauser & Wirth à St. Gall entretiennent déjà leurs musées privés et banalisent encore plus la différence entre intérêt économique et engagement culturel. Pourtant, on ne devrait pas condamner ce développement avec un tel acharnement comme le font certaines critiques que l'explosion du marché prive également de leur compétence en matière de canons. Seule la postérité décide des canons et, n'ayant aucune chance de le prévoir, on peut calmement attendre son jugement. Il est probable qu'elle ne s'intéressera plus à l'art de notre temps comme nous le faisons. Un effondrement de valeurs massif ne serait pas une première; l'art représentatif si prisé du 19^{ème} siècle l'a déjà vécu avant de disparaître pour de bon.

Doit-on donc laisser les musées privés définir ce qui vaut officiellement comme art contemporain? Les pouvoirs publics n'abandonnent-ils pas ainsi définitivement leurs musées auxquels ils ont jusqu'à présent refusé l'argent nécessaire mais sans jamais contester leur rang? L'interprétation et la compétence de juger en matière d'art contemporain ont toujours été incertaines. En regard de l'art d'aujourd'hui, l'étude de l'histoire de l'art n'a pratiquement jamais apporté d'aide; c'est en cela que la position du collectionneur privé a toujours été avantageuse. Alors que le conservateur doit administrer plusieurs grands départements spécialisés, le collectionneur peut, sans contrainte, sacrifier à sa partialité. Le musée ne pouvant se permettre ni les dépenses ni la passion orientée du collectionneur privé, il ne pouvait que perdre le combat quant à la compétence pour définir les canons de l'art contemporain.

Un menu unique d'artistes renommés

De même que les musées vivent le défi lancé par les collectionneurs privés comme une atteinte à leur privilège de compétence, on pourrait aussi apprécier la position libérale disant que la concurrence anime les affaires et diversifie l'offre. Les collectionneurs privés ont toujours stimulé la variété. Mais la hausse actuelle des collections privées annule pratiquement cet avantage, car les inventaires sont standardisés à un point tel que même leurs propriétaires n'oseraient le contester. Vingt à trente noms d'artistes dont les combinaisons alimentent les grandes collections privées contemporaines s'imposent à l'opinion publique et nous menacent d'une nourriture unique.

Les musées devraient même se réjouir lorsque certaines offres de collections privées leur échappent pour être évacuées par les musées privés: Si toutes les collections d'art contemporain privées affluaient simultanément dans les musées publics, nous serions menacés d'entropie, d'une asphyxie par uniformité surabondante.

English

Irma Nosedá (pages 8–15)

English translation: Michael Robinson

Shaping the authentic location

The museum and park at Kalkriese near Osnabrück by Gigon/Guyer and Zulauf/Seippel/Schweingruber

The story of the foundation of the German nation has found its authentic location in a piece of open landscape. The Kalkriese archaeological museum park has made this location accessible to the public. It is a bloody battlefield, with a good metres of humus on top of it, and its history had to be revealed and interpreted. The design concept has now been largely realized. It appeals to the senses as much as to the mind, and creates the right conditions for a critical appreciation of German mythology. Landscape architecture, architecture and museum didactics are firmly linked to create a new type of archaeological museum.

The background to the museum park is the battle conducted by Varus in the Teutoburger Wald in AD 9. Three Roman legions commanded by Varus were ambushed by several Germanic tribes under Arminius, and were annihilated. Roman historians record over 20,000 dead, men cornered between forest and marsh and then massacred by the Germanic armies. This defeat led to a revision of Roman expansionist policies in the north and is presumed to have been a key reason why the part of Germany on the right bank of the Rhine never became a Roman province. In the late 18th and 19th centuries, at the time the German nation was being built up, Varus's battle and the Germanic leader Hermann (Arminius in Latin) became increasingly significant in German cultural circles. This led to the immediate establishment of a myth: at first it was used to invoke national unity against Napoleon, and later it served the cause of chauvinism in the context of the foundation of the German Reich. Until 1987 it proved impossible to find the authentic location of the "birthplace of the German nation", but as soon as it was found, efforts were made to ascribe a more appropriate meaning to this historically exaggerated and ideologically distorted event. The idea of an archaeological museum park started to develop.

Competition and brief

A competition by invitation for the architectural implementation of this plan was announced in 1998, and the team of Gigon/Guyer and Zulauf/Seippel/Schweingruber won this against seven other competitors. The unusual brief was to make

it possible to understand an ancient battle that was documented by ancient historical records and some found objects, and to reappraise the history of the response to this event. And so it was not possible simply to present relatively unspectacular individual finds on the 20 hectare site. What was needed was to establish an apparently random piece of countryside as the scene of the battle and to redesign it as a specific place. The jury felt that the team of Gigon/Guyer and Zulauf/Seippel/Schweingruber had succeeded outstandingly well in doing this with their "comprehensive concept, in which buildings and open space form an integrated whole".

The designers of *Intégral Concept* and the curator then took the idea a step further by developing a detailed approach together for the exhibition and the pavilions. After various delays and financial bottlenecks the museum will open in April 2002, while the viewing tower, park and pavilions were handed over to the public in spring 2000.

Giving the authentic location a voice

The authentic site is at the heart of the project, and so landscape architecture is a key feature. Its role is to bring the history concealed under the present-day landscape back to the surface, as it were, and to make it accessible to the public. The landscape design is responsible for illustrating this on the spot. But the architecture with its pavilions and museum creates places for reflection and for assimilating what has been seen, places for conveying knowledge, presenting the finds and interpreting them against the background of the present state of research. In this way architecture and landscape design are interdependent and complementary. This is all very cleverly done, wonderfully poetic and compellingly rational: sensibility stimulates the intellect and intellect enhances sensibility and adds nuances to sensitivity. The conclusive nature of the project lies precisely in the almost symbiotic interplay of sensuality and rationality, that functions on various levels.

It is possible to identify various principles that give this unusual project its convincing coherence:

- The museum park retains the character of an open piece of landscape, thus conveying the idea that the park is part of a greater whole. The historical battle took place on a site that was about 15 km long.
- The site is damaged as little as possible. For the architecture, this means that it is permitted to make contact with the historic soil that has yielded so many finds only at a limited number of points; all the buildings are on stilts. The paths that have been laid are reversible superimpositions.
- The martial events are not reconstructed. The intention is to stimulate the imagination instead. This is done by placing non-representational signs. One exception is the naturalistic reconstruction of a piece of rampart, the only element that can be copied with some sense of archaeological certainty.

– So that the interventions are not lost in the open landscape and are intelligible as a whole, the resources used for visualization are entirely uniform; they are abstract, and thus provide a counterpoint to nature. The material is rusting steel.

– The materials and elements used to place signs are borrowed from contemporary civilization: standard prefabricated elements like iron bars, sheet-pile walls and sheet steel. All the buildings are clad in rusting steel as well. A wide variety of surface treatments make it possible to adapt the materials for the different tasks. So rough chromium steel sheeting is used for the floors inside the museum, blackplate in the exhibition gallery, pickled sheet steel in the hall.

Interplay of landscaping and building

The unity of architecture and landscape design gives the site an impressive overall coherence. The tower and the pavilions mark out the perimeter of the museum park. They create a force field and a sense of internal unity in the archaeological park, which is fundamentally without boundaries and intended to blend into the surrounded landscape without any transition. The intervention draws an abstract image on the natural landscape that frames it. Park and landscape draw their vigour from this constellation.

The forest was reestablished to give an impression of the former boundary of the Teutoburger Wald, which was presumably hugged by the Germanic rampart; some clearance was undertaken in the side where the marsh used to be. This created an important landscape requirement for the archaeological park. The subtly designed path systems also play an important role in illustrating the historical situation. Along with the present-day agricultural paths, they produce an impressive image of the historical change the landscape has undergone. The probable flow of the Roman troop movement is illustrated with large steel sheets of the kind used in road-building placed on the surface of the fields. And in contrast with this, behind the rampart in the wood, the tightly-knit paths trampled by the Germanic tribesmen are marked with wood shavings. The choice of materials and geometries does not just stand for differences in dynamic, it also illustrates the cultural differences between the two unequal opponents: on the one side the high culture of the Romans and on the other the “barbaric” Germanic culture. Texts by Roman historians appear at selected points on the steel sheets. They provide information about what happened 2000 years ago; at the same time they are an invitation to pause. Visitors are required to take an active part in the visit to the site, to change their points of view, to bring their own ideas into play and include the present in their thoughts, as it is intentionally integrated into the park as a whole.

In the area between the forest and the Roman route the line of the rampart is marked out with poles – close together for sections that are historically certain, further apart in case of conjec-

ture. In the open field a pit opens up to the level a good one metre lower where the archaeologists located the finds and where the battle must have taken place. The soil of the battlefield was turned into fertile arable land and meadows by centuries of thorough and systematic application of organic material (plaggen fertilization) and thus gradually covered up. This meant that many relics of the battle were left lying on site and have been astonishingly well preserved. The walls of the pit are secured with the standard sheet-pile walls used in civil engineering. A rampart 5 metres wide and 1.5 to 2 metres high with a woven wicker parapet has been constructed in a naturalistic manner. This is, as mentioned, the only location – and it is very precisely defined – where a naturalistic approach has been used for the presentation.

Architecture as part of the concept

The architecture is an integral part of the museum park to the same extent as the open-air design. The tower was originally intended as the starting-point for the trip round the exhibition, but it is in fact used to survey the scene before the tour. It affords a general view of the historically important landscape and is at the same time an orientation point in the large area of parkland. It is 38 metres high and rusty-brown in colour, a sign that crops up somewhat surprisingly in the countryside alongside Bundesstrasse 218. The museum section is intended to convey information about traces of the event that have been discovered in the park, and that are far from having been exhaustively interpreted. The pavilions are placed at three selected points in the park. They are black boxes that help to sharpen the sense that visitors need to be able to read to the story by looking at the landscape.

The small structures are formally related to the museum and stand for seeing, hearing and understanding. Visitors who go into them are kept at a distance from the authentic location and the historical events as presented: they are referred to their own perceptions here. In the pavilion of understanding they are stimulated by videos to make a link between the historical event of the battle and wars as we know them from television today. Here at the latest visitors are made aware that the museum park is not a place for flag-waving patriotism or trendy event culture, but a horrifying place – a reason to think about war and peace.

The pavilions scarcely make contact with the ground either. They stand on stilts and dock with the terrain of the museum park only at certain points, with planked ramps – another sign that the site carries a historical charge. At the same time the ramps make it clear with an inviting gesture that the abstract structures are spaces that visitors can enter. They give the cubic forms an individual appearance and, enhanced with a pupil and an ear trumpet as accessories, they transform the little buildings into absurd creatures that enliven the site. A fleeting reminiscence of the follies of classical park design.

All the structures above ground level are simple steel skeletons clad in steel sheets without profiling. The iron sheets are abandoned to a (controlled) oxydization process. Despite the abstract quality of the forms, this creates an immediately comprehensible point of contact with nature. The reduced architectural language reaches a high level of abstraction. It is suitable for expressing the process of acquiring history academically, using an objective and distanced approach, and placing it in a fruitful relationship of tension with the authentic location. It could be compared with the antagonistic relationship between history and memory as described by the French historian Pierre Nora: according to Nora, it is concrete elements of space, gesture, image and object that stick in the memory. But history, as it is an intellectual operation, requires analysis and critical argument. “Memory shifts a remembered event into the sacred sphere, history drives it back out of it. History is concerned with breaking spells.” The concept of reappraising the ideologically explosive scene of the battle in the Teutoburger Wald is a promising attempt to create a “place of memory” where the sensual component of the irrational memory and the analytical component of history can enter into an intensive process of exchange with each other.

Afterword on the need for financial viability

The open countryside and free access to the site are among the principles on which the concept is based. This principle has now been dropped, and admission is charged to help to cover the running and maintenance costs. One result of this is that the site has to be fenced. The ticket office and the museum shop will be housed in an existing farm building. This will be the main entrance in future. The planned promenade architectural through the “museum gate” and thus a close link between the architecture and movement around the place can now no longer be made. Once admission is charged, people expect an event that is often misunderstood as a show concealed under a veneer of culture – the opposite of a museological concept intended to trigger thought and recognition processes, that requires imagination and consciously accepts questions that remain open. Action is being taken that runs counter to the intentions of the architects and the curator by providing populist material (like the reconstruction of a Germanic pit dwelling immediately adjacent to the museum!). It would be all too easy to destroy the code for reading the landscape and the signs that have been placed and thus to impair the intellectual concept, and also the concept that involves the senses as well.