

# Lupenraum an Erlebnisstraße | Ausgrabungsgelände Villa Blankenheim

Ulrich Brinkmann

## Begrenzter architektonisch/landschaftsplanerischer Realisierungswettbewerb

1. Preis (9000 Euro) Schneider + Schumacher, Frankfurt/Main, mit Michael Triebswetter Landschaftsarchitekt, Kassel, und Bollinger + Grohmann Ingenieure, Frankfurt/Main | 2. Preis (5000 Euro)

3pass Architekt/innen Burkard Koob Kutsch, Köln, mit die3 Landschaftsarchitektur Brückmann + Platz, Bonn | ein 4. Preis (3000 Euro) Tore Pape (Pool 2 Architekten), Kassel, mit Stefan Dittrich – plandrei Landschaftsarchitektur, Erfurt | ein 4. Preis (3000 Euro) Meinrad Ladleif, Kassel, mit Atelier Loidl Part G, Berlin



1. Preis

**Die Regionale 2010 hat sich zur Aufgabe gemacht, die römische Agrippa-Straße in der Eifel touristisch aufzubereiten. Teil davon ist das Grabungsgelände der Villa Blankenheim, das als archäologischer Park das Leben auf dem Landsitz veranschaulichen soll.**

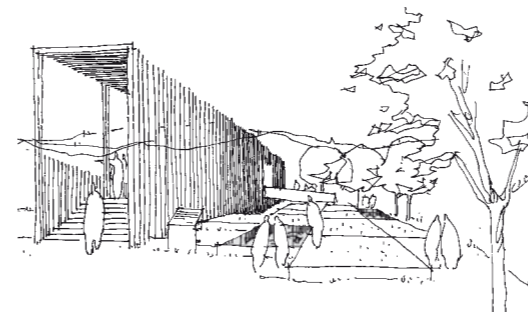
Axialität, Monumentalität und Fernsicht sind Vokabeln, mit denen heute nur wenige Architekten ihre Projekte erläutern. Eben diese Eigenschaften aber sollten als Ergebnis des von der Gemeinde Blankenheim und der Regionale 2010 ausgelobten Wettbewerbs dem Ausgrabungsort der Villa Blankenheim in der Nordeifel eingeschrieben werden, handelt es sich dabei doch um die ureigensten Merkmale des römischen Landsitzes im 2. Jahrhundert. Das Areal liegt im Ortsteil Blankenheim-Hülchrath, etwa zwei Kilometer entfernt von der römischen Agrippa-Straße, welche einst die Stadt Augusta Treverorum, das heutige Trier, und Colonia Claudia Ara Agrippinensium, das heutige Köln, verband. Als „Lupenraum“, so bezeichnen die an der Regionale beteiligten 19 Kommunen das Impulsprojekt, soll es künftig touristisch zu Markte getragen werden.

Die im Boden verborgene Substanz der Villa, die durch mehrere Grabungen seit 1894 beeinträchtigt ist, macht dieses Anliegen nicht einfach. Zugleich ist rund ein Drittel des Areals mit Einfamilienhäusern

überbaut, die ehemaligen Ausmaße der Gesamtanlage sind also nicht mehr erfahrbar. Die Teilnehmer des Wettbewerbs sollten das ehemals weithin sichtbare Hauptgebäude der an einem Hang gelegenen Villa in seiner Kubatur und die Gesamtanlage aus Gebäuden, Garten und Hof erlebbar machen, ohne die eigentlichen Grabungsfelder zu beeinträchtigen. Da das Gelände ohne Aufsichtspersonal öffentlich zugänglich sein wird, war die integrierte Besucherlenkung und -information Teil der Aufgabe. Die in Aussicht gestellten Fördermittel von 1,8 Millionen Euro sind das maximale Budget für die Realisierung, die in Abschnitten möglich sein und bitteschön keine Folgekosten produzieren sollte.

Die Jury (Vorsitz: Andreas Fritzen) kürte den Entwurf der Architekten Schneider + Schumacher, der Landschaftsarchitekten Michael Triebswetter und der Tragwerksplaner Bollinger + Grohmann einstimmig zum Sieger. Das Team platziert eine filigrane, die Länge des Hauptgebäudes darstellende Pergola aus Cortenstahllamellen unmittelbar vor den im Boden verborgenen Mauerresten, die die Jury als Neuinterpretation der Portikushalle der Villa deutete. Fenster und Türen sollen als Relief in der Rückseite dargestellt werden. Die Nebengebäude werden als begehbare Podeste gestaltet, die Ausdehnung des Areals wird mit Stelenreihen deutlich gemacht.

2. Preis | Die pergolaartige Lamellenkonstruktion, die in Holz geplant ist, evokiert mit ihrer Gliederung eine dem profanen Erscheinungsbild der römischen Villa unangemessene Wucht, befand die Jury. Das Hauptgebäude soll ausschließlich über einen Serpentinweg erreicht werden. Dessen Kehren an den Nebengebäuden seien schlüssig platziert. Abbildungen: Architekten



1. Preis | Die Pergola öffnet sich zum ehemaligen Hof der Villa und macht die Längsausdehnung des Hauptgebäudes sichtbar. Die Jury empfahl, die dahinter im Boden verborgenen Reste besser in das Wegenetz einzubinden. Abbildungen: Architekten



2. Preis