



PALEO-AKTUEEL

Met de jaarlijkse uitgave van *Paleo-aktueel* geven de medewerkers van het Groninger Instituut voor Archeologie inzicht in een deel van het lopende onderzoek van het instituut.

Redacteurs voor dit nummer: Stijn Arnoldussen, Peter Attema, René Cappers, Tymon de Haas, André van Holk, Martijn van Leusen, Elisabeth van 't Lindenhout, Johan Nicolay, Albert Nijboer, Hans Peeters, Daniël Postma en Daan Raemaekers

Redactiecoördinatie: Annette Hansen & Sarah Willemsen

Vormgeving: Siebe Boersma

Omslagontwerp: Siebe Boersma & Miriam Los-Weijns

Correctie Engelse samenvattingen: Annette Hansen

Foto omslag: Paardenskelet uit Ezinge, opgegraven in 1932, en bloc gelicht, maar ondersteboven getoond, collectie Noordelijk Archeologisch Depot in Nuis. (Foto Henk Faber Bulthuis, Noordelijk Archeologisch Depot, Nuis). Zie artikel Prummel *et al.*

ISBN 9789491431777

ISSN 1572-6622

Website: www.paleo-aktueel.nl

Adres van de redactie

Rijksuniversiteit Groningen
Groninger Instituut voor Archeologie (GIA)
Poststraat 6 9712 ER Groningen
Tel.: 050 363 6712 fax 050 363 6992
gia@rug.nl

Adres van de uitgever

Barkhuis Publishing
Kooiweg 38 9761 GL Eelde
Tel. 050 3080936 fax 050 3080934
info@barkhuis.nl www.barkhuis.nl



**rijksuniversiteit
groningen**

**groninger instituut
voor archeologie**

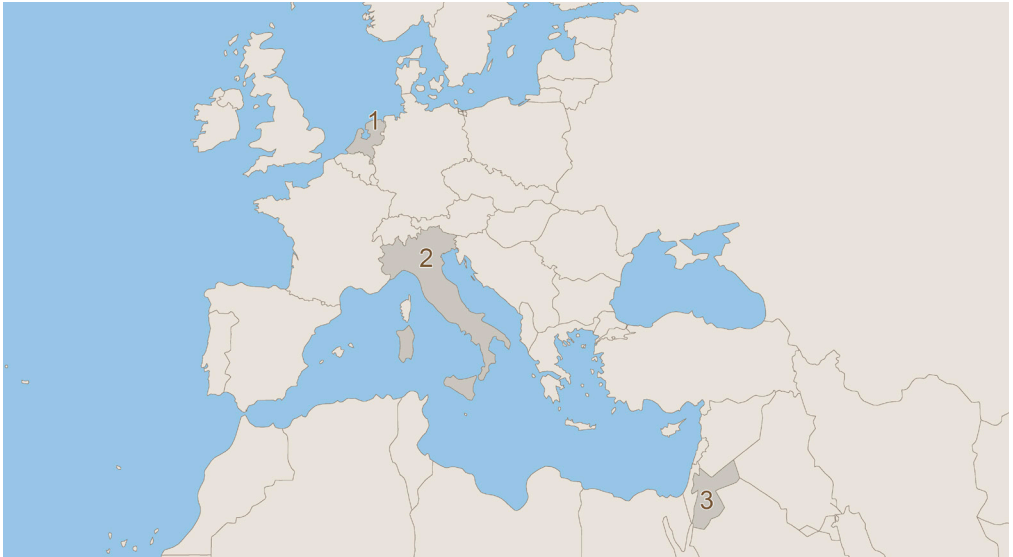
© GIA. Inlichtingen:

www.rug.nl/let/onderzoek/onderzoekinstututen/gia/publications

Paleo-aktueel

25

Rijksuniversiteit Groningen / Groninger Instituut voor Archeologie (GIA)
University of Groningen / Groningen Institute of Archaeology
& Barkhuis
Groningen, 2014



In dit nummer: 1) Nederland, 2) Italië en 3) Jordanië



In dit nummer: 1) Biervliet, 2) De Wierhuizen, 3) Donderen, 4) Eernewoude, 5) Ezinge, 6) Flevoland, 7) Groningen, 8) Hoogkerk, 9) Leeuwarden, 10) Mensingeweer en 11) Steenwijk

Inhoud

VOORWOORD	VII
FRITS VREDE Botanische resten aangetroffen in de overgangperiode van het Eemien naar het Weichselien (Gr).	1
M.J.L.TH. NIEKUS, L. JOHANSEN & D. STAPERT Een vuistbijl en andere nieuwe middenpaleolithische vondsten rond het glaciale bekken van Steenwijk (Dr. en Ov.)	7
WIEKE DE NEEF, MARTIJN VAN LEUSEN, KAYT ARMSTRONG, NIKOLAAS NOORDA & JELMER WUBS Terra Masseta: verlaten land	19
W.A.B. VAN DER SANDEN Een bronzen dolkklng uit het dal van de Grote Maslout bij Donderen (Dr.)	29
ELIZABETH WEISTRA 'Arte Dedalica' in Zuid-Italië: twee 'nieuwe' terracotta wijgeschenken	35
FILMO VERHAGEN, TYMON DE HAAS EN GIJS TOL Romeinse pleisterplaatsen en hun ommeland in de Pontijnse vlakte	41
EGGE KNOL, WIETSKE PRUMMEL, ANNET NIEUWHOF & HANS VAN DER PLICHT Een oude merrie uit een Friese terp	49
ANNIKA KROPP, EVELIEN M. WITMER & GIJS W. TOL De Romeinse kookpotten van Tell Abu Sarbut (Jordanië)	57
VINCENT VAN VILSTEREN Voor een dubbeltje op de eerste rij - bijzondere bronzen potjes uit Noord-Nederland	65
HENNY GROENENDIJK & SONJA KÖNIG Een rijk versierde, laat-middeleeuwse pareerstang uit Mensingeweer (De Marne, Gr.)	75
ADRIE UFKES & KO LENTING Middeleeuwse lakenhandel in een 14 ^e -eeuwse stadsuitleg in Biervliet (Zl.)	83
ERIK WIJSHAKE & ANNIKA KROPP Een zilveren horloge uit scheepswrak OL 79 (Flevoland)	91

SONJA FILATOVA & YFTINUS VAN POPTA	
Voedsel of verpakkingsmateriaal? Botanische resten in scheepswrak OL 79 (Flevoland)	99
ANDRÉ VAN HOLK	
Archeologie in het beeldverhaal	107
KARLA DE ROEST	
Dynamische musea, statische vitrines. De prehistorie van Nederland tentoongesteld	119

Voorwoord

Vijfentwintig jaar *Paleo-aktueel*! Een mooi moment om aan de hand van de in dit nummer bijeengebrachte artikelen kort te reflecteren op ontwikkelingen die de archeologie te Groningen als discipline heeft doorgemaakt sinds het verschijnen van het eerste nummer van *Paleo-aktueel* in 1990.

Het valt op dat interdisciplinariteit in het onderzoek van het Groninger Instituut voor Archeologie nu eerder regel dan uitzondering is. Daarbij spelen de laboratoria van het GIA en het Centrum voor Isotopenonderzoek een grote rol. Zo wordt in dit nummer botanisch onderzoek aangewend om gegevens te verzamelen bij het onderzoek van scheepswrakken, wordt isotopenonderzoek verricht aan het botmateriaal van paardenskeletten uit terpen om voedselpatroon en graasgebied te bepalen, wordt materiaalonderzoek verricht aan bronzen voorwerpen en zien we hoe in de surveyarcheologie geografische informatiesystemen en geofysica een niet weg te denken rol hebben ingenomen. We kunnen ons verheugen in het feit dat de inzet van natuurwetenschappelijke methoden, *hallmark* van het GIA, is meegegroeid met de eisen die we aan modern archeologisch onderzoek moeten stellen, en goed ingebed is in gedegen veldwerk en artefactstudies ondersteund door capabele veldtechnici en tekenaars.

Over de interesses van de onderzoekers kunnen we kort zijn, allen worden gedreven door nieuwsgierigheid om de archeologische, maatschappelijke en historisch context van landschap, landgebruik, nederzettingssporen en vondsten te begrijpen. Daarin is niets veranderd gedurende de afgelopen 25 jaar. Dat geldt ook voor het moeiteloos samengaan van onderzoek in verre oorden en onderzoek dichterbij huis en de vele contacten die het GIA heeft met binnen- en buitenlandse onderzoekers en onderzoeksinstituten. Wat de noordelijke provincies aangaat zien we aan de hand van de bijdragen en hun auteurs - die meer dan eens van 'buiten' komen - dat het GIA nog steeds stevig verankerd is in het noord-Nederlandse archeologische bestel. Wat wél is veranderd is de grotere aandacht voor maatschappelijke kennisbenutting, een ontwikkeling die, zoals in het voorwoord van *Paleo-aktueel* 24 gesteld door mijn voorganger directeur GIA, Daan Raemaekers, een steeds grotere rol zal gaan innemen in het archeologisch onderzoek van het GIA - en dus in de *Paleo-aktueel*. De kritische bijdrage van researchmasterstudente Karla de Roest in deze aflevering is daar een goed voorbeeld van. Maar laten we verstandig zijn en als gedreven onderzoekers kennisbenutting niet de onderzoeksagenda gaan laten bepalen, maar het gewoon opvatten als een intrinsiek onderdeel van professioneel interdisciplinair archeologisch onderzoek.

Tot slot de presentatie. Wie *Paleo-aktueel* 1 naast 25 legt, zal opmerken dat de hedendaagse digitale technieken de presentatie in woord en beeld van de artikelen in *Paleo-aktueel* veel aantrekkelijker hebben gemaakt. Maar belangrijker nog is vast te stellen dat de informatieve waarde van de illustraties, of het nu om vuistbijlen of siteverspreidingen gaat, is opgeschaald. Daarbij is – en dat is het mooie – het gedetailleerde ambachtelijke werk in het veld of op de tekenkamer basis en uitgangspunt gebleven!

Ik wil hier Daan Raemaekers, namens alle GIA medewerkers, van harte bedanken voor acht jaar stimulerend directeurschap, een periode waarin op onderzoeksgebied veel goeds is gebeurd.

Het past ons om aan het einde van dit voorwoord vriend en collega Jan Delvigne te herinneren, overleden op 21 juli 2014 ten gevolge van een ziekte die een steeds grotere wissel trok op zijn vermogen als fysisch geograaf veldonderzoek te doen. Jan was vanaf eind jaren '90 nauw betrokken bij met name het veldonderzoek van GIA's mediterrane archeologen in midden- en zuid-Italië en op de Krim. Daar zette hij gedurende vele campagnes zijn uitzonderlijke veldexpertise, zijn liefde voor landschapsgenese en zijn niet aflatende humor in om de archeologen te helpen de landschappelijke context van hun werk beter te begrijpen. Jan wist zijn bevindingen in uitermate heldere taal en tekeningen op papier te krijgen, hetgeen heeft geresulteerd in vele bijdragen aan publicaties van archeologisch onderzoek, zowel over het mediterrane gebied als dichterbij huis over zijn woonplaats het wierdendorp Ezinge en het cultuurlandschap Middag-Humsterland. Jan was de spil van het museum Wierdenland dat in 1994 werd geopend in het voormalig stadhuis te Ezinge en was een belangrijke initiatiefnemer bij de totstandkoming van het nieuwe museum dat in 2008 zijn deuren opende. Op grond van zijn verdienste werd hij benoemd tot Ridder in de Orde van Oranje Nassau. Jan toonde een grote interesse voor het leven van persoon Van Giffen waar hij tot op het einde van zijn leven biografisch onderzoek naar bleef doen, zo goed en zo kwaad als het ging. Jan was een docent *pur sang* die vele studenten van het Archeologisch Instituut de beginselen van de fysische geografie heeft bijgebracht, bij voorkeur – en als het aan Jan lag - uitsluitend in het veld. De foto laat Jan in zijn natuurlijke omgeving zien, het fysieke landschap waarvan de schoonheid voor hem lag in het begrip ervan.



*Veldwerk 2006 in Calabrië, Italië.
(Foto Siebe Boersma, RUG/GIA).*

Peter Attema
Directeur GIA

Archeologie in het beeldverhaal

André van Holk¹

Indertijd raakte ik geïnteresseerd in de Friese handelsvaart in de Vroege-Middeleeuwen. Daar stuitte ik voor het eerst op de archeologie als bron over het verleden. Wat mij daarin als eerste aansprak waren de tekeningen van artefacten, opgravingsplattegronden en bodemprofielen. De verbeelding in de vorm van tekeningen.

Ondanks het feit dat vele pagina's zijn en worden volgeschreven met archeologische teksten, zegt een (reconstructie) tekening eigenlijk meer dan duizend woorden. In feite kan het archeologische verhaal het beste verteld worden in beelden – een beeldverhaal. En hier komen het beeldverhaal en archeologie samen.

Het lezen van de strip *Op het spoor van Atlantis* in de serie *Imago Mundi* van Brahy, Corbeyran en Braquelaire leidde tot de vraag welk beeld striptekenaars schetsen van de pre- en protohistorie? Vormt de archeologie alleen het decor voor *fantasy*-verhalen, of probeert de schrijver een idee van het verleden te geven in de vorm van een beeldverhaal? Een andere vraag is welk beeld wordt gegeven over de archeologie-beoefening? Gaat archeologie alleen over het vinden van de schat of wordt de bredere context van archeologisch onderzoek gepresenteerd?

Bij de start van de zoektocht naar de verbeelding van het thema archeologie in stripverhalen, leek het aanvankelijk lastig voldoende materiaal te vinden. Niets bleek minder waar. Het is opmerkelijk hoeveel strips over archeologie gaan. Wat daarbij meteen

opvalt, is het feit dat de Klassieke Oudheid een favoriet thema vormt in het beeldverhaal.

Genres

Verbeelding van een archeologische periode

Er is duidelijk sprake van verschillende genres binnen strip waarin archeologie een rol speelt. De eerste vorm is die waarin de auteur door middel van plaatjes een (historisch) archeologisch verhaal schetst, gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek. Een voorbeeld van dit genre is de strip *Auguria* van Peter Nuyten. In een interview met hem zegt hij “research is een must en het is beslist noodzakelijk om bijvoorbeeld een grondige studie te maken van de omgeving waar je historische verhaal zich afspeelt”. En verder: “Ook de kennis van de huidige historici [sic] is belangrijk. In dit geval was het contact met Batavenexpert en archeoloog Will Brouwers in Nijmegen een must in de voorbereiding geweest.”² Het gaat Nuyten er om het verhaal voor zover bekend uit schriftelijke bronnen zoals Tacitus en archeologische bronnen zo nauwkeurig mogelijk te vertellen. Zo treden personages op in *Auguria*, dat speelt in 69 n.Chr., die gebaseerd zijn op historische figuren zoals beschreven door Tacitus en Suetonius. Achter in het stripalbum is zelfs een literatuurlijst opgenomen met gebruikte bronnen, inclusief verschillende wetenschappelijke publicaties. Bij Nuyten dient de historisch-archeologische setting te kloppen. Verder is ook fictie een element in zijn avontuurlijke verhaal. Het verhaal gaat over de strijd om het Romeins



Fig. 1. Bebaarde en besnorde inheems-romeinse troepen (Bataven) in de strip *Auguria* door Nuyten.

keizerschap tussen Vespasianus en Vitellius. Het beeld dat hij schetst is dat van een decadent, geciviliseerd Rome en ruwe, inheems-romeinse Bataven, sommige met vlecht en meestal bebaard (fig. 1).

Een tweede beeldverhaal in hetzelfde genre is deel V *Caesar Augustus* in de serie *Apostata*, getekend en geschreven door Ken Broeders. Het verhaal speelt in het jaar 354 n.Chr. en ook hier staat de strijd om het Romeinse keizerschap centraal. Julianus wordt door zijn soldaten uitgeroepen tot Caesar Augustus. Voor zijn neef keizer Constantius II een regelrechte bedreiging. De strijd tussen beide keizers wordt trouwens zonder een druppel bloed te vergieten beslecht. Interessant is nog de houding van Julianus ten opzicht van Christenen. Hij is heidens en wil de positie van de klassieke Romeinse goden in ere herstellen.

Tegelijkertijd staat hij tolerant tegenover de verschillende christelijke sekten. Broeders heeft zich grondig gedocumenteerd en wordt regelmatig door de *re-enactment* wereld gezien op fouten in tekeningen, waarna hij zijn tekeningen aanpast (Lendering, 2013: pp. 22-23). Het beeld dat hij van Julianus schetst is gebaseerd op wetenschappelijke publicaties en op hedendaagse fictie. Zelf verwoordt hij de beeldvorming als volgt: “De verschillende visies op Julianus maken het ingewikkeld, maar ook boeiend: hij is gepresenteerd als posterboy voor religieuze tolerantie, terwijl hij als generaal een oorlogsmisdadiger was. Beide visies zijn natuurlijk te modern. Ik kies er zelf voor hem te presenteren als iemand die, naarmate hij meer verantwoordelijkheden krijgt, harder wordt” (Lendering, 2013: p. 23).



Fig. 2. Vuursteenbewerking in de strip *Neanderthaler* door Roudier.

Een laatste voorbeeld van dit genre uit de Romeinse tijd is deel I in de serie *De Adelaars van Rome* door Marini. Het verhaal speelt zich af in het laatste decennium voor het begin van de jaartelling en gaat over de zoon van de Cheruskische koning Sigmar. De zoon wordt naar Rome gestuurd als gijzelaar, om daar te worden opgevoed door Titus Valerius, een Romeins officier, samen met de zoon van deze Valerius. Wederom dezelfde beeldvorming als in de hierboven genoemde strips: Rome als decadente, geciviliseerde stad en Germanen als woeste barbaren, voorzien van de onvermijdbare vlechten, lang haar en baard.

Een strip die eveneens tot dit genre behoort is *Neanderthaler* van Roudier, waarvan deel 1, *Het Jachtkristal*, als Nederlandse vertaling is verschenen in 2013. Het verhaal speelt zich circa 50.000 jaar geleden af. Een groepje

Neanderthalers, woonachtig in een grot, houdt zich onder andere bezig met de jacht op steenbokken en bizens. Tijdens de jacht op een grote bizonstier komen twee stamleden om, waaronder de stamoudste. Op zijn sterfbed eist hij van de stam dat zijn dood wordt gewroken door het doden van 'langbaard', de bizonstier. Dat lukt natuurlijk niet.

Het verhaal begint met het bewerken van vuursteen, door het manke stamlid Laghou. Hij is de enige die de techniek van vuursteen bewerken beheerst. Hij trekt er op uit om het zogenaamde jachtkristal te zoeken, waarmee de bizon zou kunnen worden gedood.

Wat betreft de beeldvorming, hebben de personages in het beeldverhaal een uitermate ruig uiterlijk en vertonen dito ruw gedrag. Hoewel we niet precies weten hoe de neanderthaler er uit heeft gezien³ - gezichtsreconstructies

vertonen nogal wat verschillen – lijkt de weergave in de strip erg overdreven en dat lijkt zeker op te gaan voor het wel erg botte gedrag dat wordt geschetst. De auteur lijkt zich beter te hebben georiënteerd op andere zaken betreffende de levenswijze van de neanderthaler – huisvesting, jacht, vuursteenbewerking, begrafenisritueel (fig. 2).

Educatie en communicatie

Een variant op het archeologisch-historiserende genre is de in het Neolithicum gesitueerde serie *Arin en het volk van de Hunebedbouwers* van Le Roux en Wijtsma. De totstandkoming van de strip is wetenschappelijk begeleid door Klompmaker, directeur van het Hunebedcentrum te Borger. De serie heeft een duidelijk educatief karakter en is vooral voor jonge lezers bedoeld. Uiterst aardig element in het verhaal is het optreden van een zekere professor Van Gniffelen. Voor dit artikel is het album *De huilende steen* bekeken, deel 2 in deze serie. Het verhaal gaat over het volk van de hunebedbouwers dat wanhopig op zoek is naar een nieuwe vestigingsplaats. Uiteindelijk vinden ze een krater die door de inslag van een meteoriet is ontstaan en daar vestigen ze zich. In het gesteente van de meteoriet bevindt zich koper, waar de hunebedbouwers sieraden van maken. Daarmee is dan de verklaring gegeven voor de vondst van koperen sieraden in het hunebed bij Buinen, door professor van Gniffelen aan het begin van het verhaal. Ook hier weer de mannen met stereotypisch lang haar en baarden, gehuld in dierenvellen, bewapend met knots, maar ook met speer en pijl en boog en in hout gevatte geslepen vuurstenen bijl.

In 2003 is ter plaatse van de Vinex-locatie Leidsche Rijn, het Romeinse schip de Meern 1 opgegraven. Als onderdeel van de publieksgerichte activiteiten is het stripverhaal *Waterproef* verschenen geschreven door René Leisink en Michiel van de Vijver. Het verhaal gaat over oom Roelof en zijn hondje Columbus. Ze wonen anders dan de nieuwe inwoners van

Leidse Rijn al 2000 jaar op dezelfde locatie. Oom Roelof was in 150 n.Chr. schipper op de Rijn. De Romeinen bedenken een plan om de Rijn niet meer jaarlijks buiten haar oevers te laten treden. Daardoor zal het huis van oom Roelof jaarlijks onder water komen te staan. Om dat te voorkomen moet hij een list verzinnen. Hij vertrekt met zijn schip naar Keulen om grind te halen. Het schip komt echter nooit op haar bestemming aan: zijn schip zinkt namelijk bij Leidsche Rijn.

Hoewel de bedoeling educatief is, bevat het verhaal wel erg veel *fantasy* elementen, vergelijkbaar met Asterix en Obelix.

Archeologie als decor

Eveneens gesitueerd in de Klassieke Oudheid zijn de bekende strip Asterix en Obelix en de minder bekende serie Alex. Hiervan zijn respectievelijk 35 en vijftien delen verschenen. Ze verschillen van de hiervoor genoemde strips in die zin dat ze niet bedoeld zijn als realistische, historische weergave van de Oudheid, maar het verleden hier fungeert als prettig decor voor een fantasie-verhaal. Zo kloppen de volgorde van gebeurtenissen niet in de Asterix en Obelix verhalen en is de helm met vleugels van Asterix een negentiende-eeuwse fantasie.⁴ Qua beeldvorming over uiterlijk van Romeinen en barbaren komen ook deze strips met de al genoemde overeen.

Opmerkelijk is dat in de strip *Thorgal*⁵, die in de Vikingtijd speelt, de personages qua outfit (dierenvellen, schoeisel bestaand uit met leren riemen omwonden dierenvel) en haar-dracht (lang haar, bebaard, vlechten) grote overeenkomst vertonen met de Germaanse stammen uit de Romeinse tijd.

Van een geheel ander kaliber is het prachtige verhaal *Droom op een winterochtend* in de bundel *Corto Maltese, de Kelten* door Hugo Pratt. Stonehenge fungeert als magische achtergrond voor een verhaal, gesitueerd in de Eerste Wereldoorlog, waarin Corto Maltese een Duitse onderzeeër moet verhinderen de geallieerde staf te elimineren. We treffen

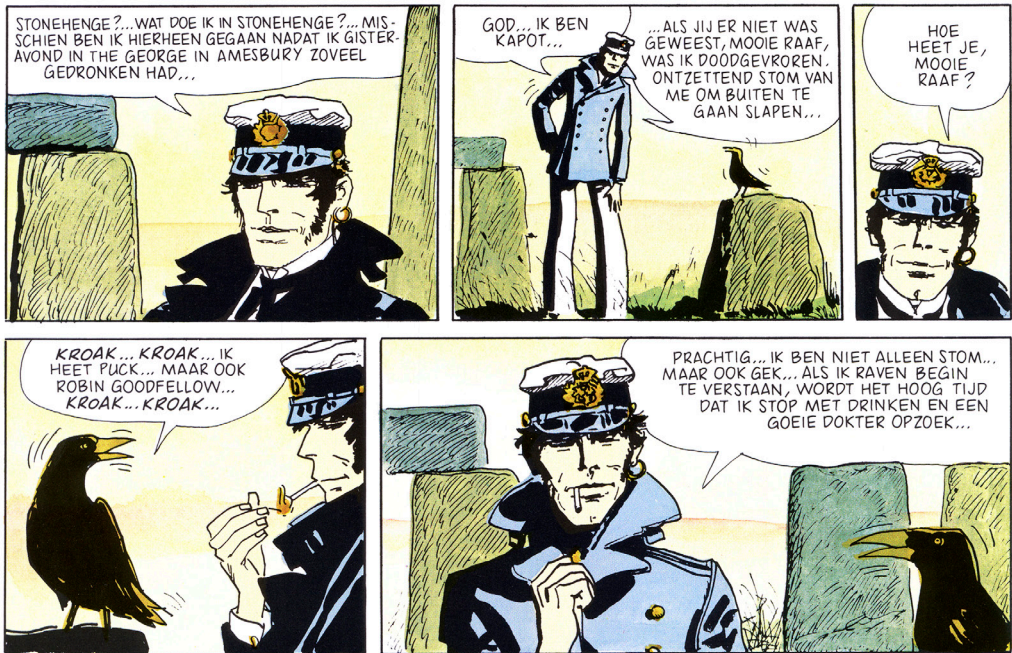


Fig. 3. Corto Maltese bij Stonehenge in Corto Maltese, de Kelten door Hugo Pratt.

Corto aan bij Stonehenge, waar hij zijn roes uitslaapt. Hij wordt gewekt door een raaf in opdracht van een groepje elfen en feeën, waaronder de feeënkonink Oberon en de tovenaars Merlijn (fig. 3).

Archeologiebeoefening in het beeldverhaal

In een geheel ander genre strip maakt de archeologiebeoefening deel uit van het verhaal. Hier doet de vraag zich voor welk beeld naar voren komt over de archeologie als vakgebied? Wordt archeologie als antiquarisch neergezet, louter verbeeld als het zoeken naar schatten, of wordt het belang geschetst van de zorgvuldige omgang met ons bodemarchief?

De strip waarin het belang van archeologie als bron over het verleden het meest expliciet naar voren komt is de serie *Imago Mundi*, genoemd in de inleiding. De serie is verdeeld over drie 'dossiers', elk bestaande uit twee

delen. De serietitel verwijst naar een aardrijkskundige verhandeling van Pierre d'Ailly uit het begin van de vijftiende eeuw. *Imago Mundi* is in het verhaal een onderzoeksbureau dat bestaat uit drie onderzoekers (geen archeologen!) die zich ten doel hebben gesteld om op een virtuele manier onderzoek te doen: "het verleden onderzoeken, onherbergzame gebieden doorkruisen, grotten of grafheuvels doorzoeken, de piramides hun laatste geheimen ontfutselen...Gebieden die tot nu toe onbereikbaar waren, voor iedereen toegankelijk te maken...Dat is het loffelijke streven van *Imago Mundi*".⁶

Het eerste dossier omvat de delen *Op het spoor van Atlantis* en *De schat van de diepzee*. Een kabellegbedrijf stuit op grote diepte op de bodem van de Atlantische oceaan op een vreemde, regelmatige structuur. De aandeelhouder en investeerder Thimme Invest is ervan overtuigd dat het gaat om ruïnes van

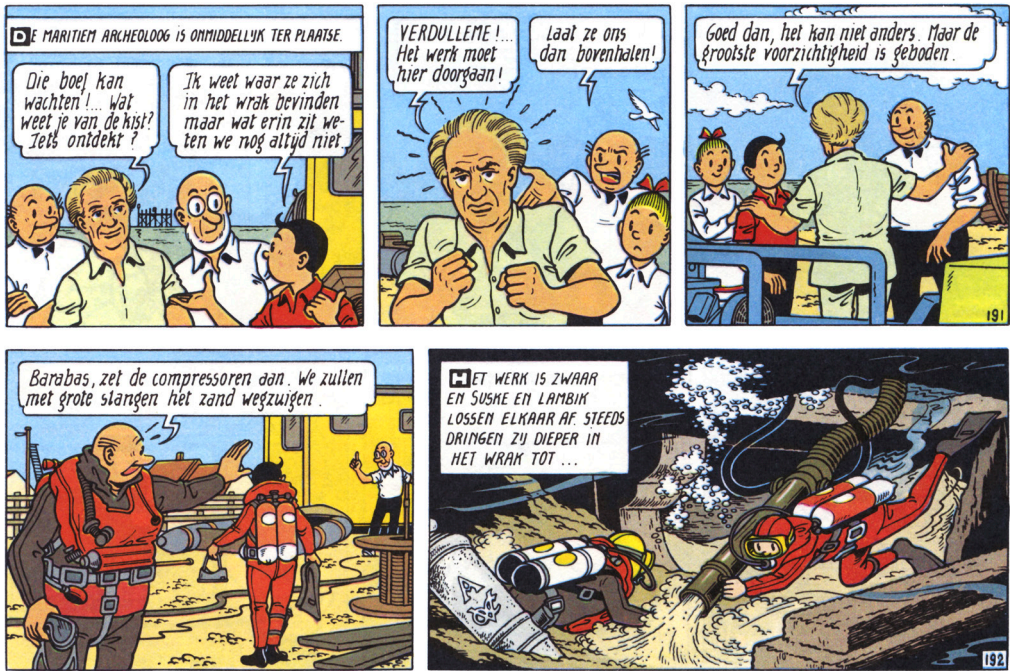


Fig. 4. Gerrit van der Heide in de Suske en Wiske Angst op de Amsterdam.

de verzonken stad Atlantis en huurt daarom Imago Mundi in, met als reden dat “op die diepte opgravingen uiterst moeilijk zijn...” en “het is nog veel te vroeg om een traditionele, archeologische ploeg in te schakelen...”⁷ De drijfveer van de investeerder is natuurlijk niet het behoud van erfgoed, maar pure nieuwsgierigheid, winstbejag en naamsbekendheid. Uiteindelijk blijkt er geen sprake te zijn van Atlantis, maar zijn de sporen daar bewust gecreëerd om derden te verhinderen een kostbaar mineraal dat ter plaatse voorkomt te gaan winnen. Interessant in dit verband is de volgende gedachtengang: “...ondanks de macht van de industriële lobby, zal de politiek toch neigen naar de conservering van het erfgoed”.⁸ Even verderop komt zelfs de conventie van Montego Bay over diepzeerechten ter sprake en de uitgebreide amendering van de conventie. Deze conventie, beter bekend als UNCLOS of het VN-zeerechtverdrag heeft

voornamelijk betrekking op visrechten en het winnen van delfstoffen.⁹ Samenvattend kan worden gesteld dat in dit verhaal serieuze aandacht is voor archeologie, waarbij de politiek de rol krijgt toegedicht van de hoeder van het archeologisch erfgoed.

De twee delen in het tweede dossier, *De 25^e rune* en *De Odysseus-hypothese*, spelen zich af in Zweden. Een vallei zal als gevolg van de bouw van een stuwdam onder water komen te staan. Een zogenaamde ‘Drakenkerk’ in de vallei wordt daarom steen voor steen afgebroken om elders te worden opgebouwd. Tijdens de werkzaamheden wordt een zogenaamde stèle gevonden, een stenen pilaar met runeninscripties, gecombineerd met een ‘eolithisch’ symbool van een schip, dat in een voetnoot een ouderdom van 4000 jaar wordt toegekend. Eolithisch is een verouderde term voor het vroege deel van het Paleolithicum, mogelijk wordt in de strip ‘Neolithisch’

bedoeld. Volgens de archeologe Alva Kåberg, die in het verhaal figureert, komen op de stèle zowel runen als pré-Viking symbolen voor, voor haar is deze combinatie aanleiding om het gehele terrein archeologisch te onderzoeken. De politiek gunt haar die tijd niet, zodat ze de hulp inroept van Imago Mundi om het verleden virtueel te reconstrueren. Naast allerhande intriges, is de uiteindelijke wat ver gezochte conclusie dat de combinatie van inscripties er op duidt dat Odysseus in Scandinavië is geweest! Afgezien van deze conclusie, wordt de archeologie wel als serieuze wetenschap verbeeld en komt zelfs de bescherming van erfgoed aan de orde.

In het derde dossier, waarvan alleen het eerste deel, *Het Babel-effect*, is bekeken, wordt de assistentie van Imago Mundi gevraagd door een Irakese archeoloog, die vermoedt dat hij het eerste Babylon van Hammoerabi heeft gelokaliseerd. Een 'traditionele' opgraving is niet mogelijk, vanwege radioactief uranium in de bodem en het enorme oppervlak van het te doorzoeken terrein. Ook hier is de aanleiding voor het doen van onderzoek niet wetenschappelijk gefundeerd, maar dat mag je misschien ook niet verwachten in een stripverhaal.

Een combinatie van archeologiebeoefening en archeologie als decor is te vinden in de reeks *Suske en Wiske* in het album *Angst op de Amsterdam*, dat gaat over het 18^e-eeuwse VOC-schip de Amsterdam, vergaan bij Hastings in 1749. Het aardige van het verhaal is dat Gerrit van der Heide, die vanaf 1946 tot met 1974 was belast met het oudheidkundig bodemonderzoek in de IJsselmeerpolders, met naam en toenaam en eveneens herkenbaar als persoon, in de strip voorkomt (fig. 4).¹⁰ Ook de weergave van de wraklocatie bij Hastings door Willy Vandersteen is uiterst herkenbaar. De hulp van professor Barabas – die een goede bekende blijkt te zijn van Van der Heide! - wordt ingeroepen, want er komen stemmen uit het wrak, met als gevolg dat het duikteam, dat

met een proefopgraving bezig is, niet meer wil duiken. Lambiek, Suske en Wiske gaan met de tijdmachine van professor Barabas een kijkje nemen in het verleden om de herkomst van de geheimzinnige stemmen vast te stellen.

Op zoek naar de schat

Een fantastisch voorbeeld van de categorie waar graven, of in dit geval duiken, naar het verleden als pure schatgraverij wordt weergegeven, is afkomstig van de wereldberoemde serie *Kuifje* door Hergé: *Kuifje en de schat van Scharlaken Rackham* en het voorbereidende deel *Het geheim van de Eenhoorn*. De Franstalige uitgave van dit laatste album is voor het eerst verschenen in Le Soir in 1942 en als album in 1943. *De schat van Scharlaken Rackham* verscheen in 1944. In beide verhalen staat het zoeken naar een schat centraal. Het schip van de voorvader van kapitein Haddock, ridder Hadoque, wordt in 1696 geënterd door de meedogenloze kaperkapitein Scharlaken Rackham. Aangezien zijn eigen schip zinkende is, brengt hij zijn buit over op de Eenhoorn, het fregat waarover ridder Hadoque het bevel voert. Hadoque wordt gevangen gezet, maar weet te ontsnappen. Terwijl de kapers hun overwinning vieren en zich bedrinken blaast hij zijn eigen schip op en weet met een kistje juwelen een nabijgelegen eiland te bereiken. Kuifje en Haddock komen er achter dat aanwijzingen over de vindplaats van de schat van Scharlaken Rackham in drie scheepsmodellen van de Eenhoorn verstopt zitten. Kuifje – handig als altijd – weet de drie documenten te bemachtigen en in het volgende deel begint de expeditie met de Sirius, op zoek naar de schat. De sfeer van de duikexpeditie is duidelijk antiquarisch: een houten beeld op het eiland wordt 'toch maar' meegenomen en eenmaal in duikpak gehesen worden en passant op zoek naar de grote schat, triomfantelijk een gouden kruis bezet met diamanten en een entersabel naar

boven gehaald. Hilarisch is de scène waar bij kapitein Haddock een voorraad rum in het wrak ontdekt. De flessen brengen hem in extase en worden meteen genuttigd (fig. 5).

De weergave van de duikexpeditie moet waarschijnlijk worden gezien tegen de achtergrond van de tijd dat de strip werd geschreven, begin jaren 40 van de vorige eeuw. In deze periode experimenteert Jacques-Yves Cousteau met de aqualong, terwijl Kuifje en Haddock nog met het traditionele duikpak met *service supply* werken. Het verhaal eindigt in kasteel Molensloot, dat aan ridder Hadoque blijkt te hebben toebehoort en met behulp van professor Zonnebloem door kapitein Haddock wordt ‘teruggekocht’. Uiteindelijk blijkt daar de schat verborgen te zijn. Geheel in de antiquarische traditie wordt in kasteel Molensloot een Marinezaal ingericht, waar onder andere ‘de schatten’ uit de Eenhoorn zijn tentoongesteld.

Conclusie

Op basis van de bestudeerde strips kan onderscheid worden gemaakt tussen twee hoofdcategorieën: strips waarvan het verhaal zich afspeelt in een bepaalde archeologische periode en strips die de archeologiebeoefening zelf als onderwerp hebben, waarbij opvalt dat de Klassieke Oudheid een favoriete achtergrond vormt voor de verhalen. Mogelijk spreekt de hoog ontwikkelde Romeinse beschaving sterk tot de verbeelding. Daarnaast bestaan er zowel archeologische als in beperkte mate historische bronnen over deze periode. Dat laat nog ruimte over voor fantasie, terwijl wel sprake is van historische personages. Ten slotte speelt mogelijk een rol dat qua technologische en organisatorische ontwikkeling de Romeinse tijd nauwer bij de huidige lijkt te staan dan bijvoorbeeld de Middeleeuwen.

Binnen de strips waarin een bepaald archeologisch tijdvak de achtergrond voor het verhaal vormt kunnen weer verschillende genres worden onderscheiden. Sommige

striptekenaars is het er om te doen een zo getrouw mogelijke weergave van het verleden te geven, gebaseerd op (wetenschappelijk) onderzoek, terwijl voor andere de archeologie alleen dient als prettig decor voor het verhaal.

Een ander genre heeft een duidelijk educatief karakter, hetgeen overigens niet wil zeggen dat een archeologisch verantwoord beeld van het verleden wordt gegeven.

In enkele strips maakt de archeologiebeoefening zelf onderdeel uit van het verhaal. In de serie *Imago Mundi* wordt het archeologisch erfgoed als zodanig als bron van de geschiedenis serieus genomen en komt zelfs de bescherming daarvan aan de orde, ondanks het feit dat de drijfveer voor het uitvoeren van archeologisch onderzoek in de meeste verhalen onduidelijk is.

De verwachting dat archeologisch onderzoek als schatgraverij zou worden gekenschetst gaat dus zeker niet op, hoewel dit ook een gevolg kan zijn van de bestudeerde dataset. Een verhaal waarin het zoeken naar een schat onder water wel centraal is *De schat van Scharlaken Rackham*. Deze strip van Hergé past overigens exact in het tijdsbeeld van de opkomst van de schatgravende sportduiker met als icoon Jacques Cousteau.

Een andere conclusie is dat het uiterlijk (en de gedragingen) van de pré- en protohistorische mannen die in de beeldverhalen figureren over het algemeen, maar niet in alle gevallen, uiterst cliché-matig is. Mannen vertonen ruw gedrag, hebben over het algemeen baarden en vlechten, zijn gehuld in dierenvellen en hanteren in sommige gevallen de knots. Deze conclusie is in lijn met een eerder artikel in Paleo-aktueel over prehistorisch kinderspeelgoed waar de holbewoner favoriet is, met onder andere als elementen de knots en kleding gemaakt van dierenvellen (Raemaekers & Van Oorsouw, 2012: pp. 4-6). In strips met de Klassieke Oudheid als thema staan Romeinen altijd voor een ongebreidelde decadentie.



Fig. 5. Kapitein Haddock duikt naar de schat in De avonturen van Kuifje, De schat van Scharlaken Rackham.

Archaeology in Cartoons

Archaeology features as a major theme in comics, and this article will analyse the way(s) in which it is represented within them. From attempting to portray an archaeological period to applying archaeology as a background for a fantasy story, various representations can be seen. Stereotypical bearded pre- and protohistoric men with braids, dressed in animal skins and armed with clubs when present display rough and loud behaviour. In contrast, comics depicting the Classical World always portray Romans as extremely civilised and decadent. In some comics, archaeology is represented as a discipline. In most instances, archaeologists are portrayed as serious researchers trying to understand the past and acting as guardians of our heritage. However, this is certainly not the case for Red Rackham's Treasure from The Adventures of Tintin (1944) where archaeology is equated to treasure hunting. This comic is a product of its time when Jacques Cousteau began his first underwater expeditions.

Noten

1. Groninger Instituut voor Archeologie, Poststraat 6, Groningen.
2. <http://www.stripspeciaalzaak.be/Interviews/PeterNuyten.htm> (geraadpleegd op 2 mei 2014).
3. Zie voor het weergeven van neanderthaler schedels in technische tekeningen : Reybrouck, D. van, 1988, Imaging and imagining the Neanderthal: the role of technical drawings in archaeology. *Antiquity*, vol 72 (maart 1988), p. 56-64.
4. <http://nl.wikipedia.org/wiki/Asterix> (geraadpleegd op 5 juni 2014).
5. R. Surshenko, Yann, 2014, *De wereld van Thorgal. De jonge jaren, deel 2*. Het oog van Odin. Le Lombard, Brussel.
6. Brahy, Corbeyran en Braquelaire, 2003, *Imago Mundi. Op het spoor van Atlantis*. Dargaud, p. 10.
7. Brahy, Corbeyran en Braquelaire, 2003, *Imago Mundi. Op het spoor van Atlantis*. Dargaud, p. 14.
8. Brahy, Corbeyran en Braquelaire, 2003, *Imago Mundi. Op het spoor van Atlantis*. Dargaud, p. 44.
9. Voor het cultureel erfgoed onderwater is de 2001 UNESCO Convention on the Protection of the Underwater Cultural Heritage veel belangrijker, die overigens door Nederland om verschillende redenen nog steeds niet is geratificeerd.
10. R. Reinders, 1986, Scheepsarcheologie in Nederland. In: *Verantwoord onder water. KNOB-Congres 15 maart 1985*. De Walburg Pers, Zutphen, p. 29.

Literatuur

- Lendering, L., 2013. Ken Broeders, 'Soms schrijft een strip zichzelf'. *Stripschrift* 435, december 2013.
- Raemaekers, D.C.M. en M.-F. van Oorsouw, 2012. De verbeelding van de prehistorie. Spelen met de oertijd. *Paleo-aktueel* 23, 1-7.
- Reinders, R., 1986. Scheepsarcheologie in Nederland. In: *Verantwoord onder water. KNOB-Congres 15 maart 1985*. Zutphen, De Walburg Pers, 15-40.
- Roymans, N., 2004. Ethnic Identity and Imperial Power: the Batavians in the Early Roman Empire. *Amsterdam Archaeological Series 10*. Amsterdam, Amsterdam University Press.

Geraadpleegde stripverhalen

- Brahy, Corbeyran & Braquelaire, 2003, *Imago Mundi. Op het spoor van Atlantis*. Dargaud.
- Brahy, Corbeyran & Braquelaire, 2003, *Imago Mundi. De schat van de diepzee*. Dargaud.
- Brahy, Corbeyran & Braquelaire, 2004, *Imago Mundi. De 25^e rune*. Dargaud.
- Brahy, Corbeyran & Braquelaire, 2004, *Imago Mundi. De Odysseus-hypothese*. Dargaud.

- Brahy, Corbeyran & Braquelaire, 2005, *Imago Mundi. Het Babel-effect*. Dargaud.
- Broeders, K., 2013, *Apostata. V. Caesar Augustus*. Medusa.
- Ferri, J.-Y. & D. Conrad, 2013, *Asterix en Obelix. Asterix bij de Picten*. Les Éditions Albert René.
- Hergé, 1947, *De avonturen van Kuifje. De schat van Scharlaken Rackham*. Casterman.
- LeRoux, F. & R. Wijtsma, *Arin en het volk van de Hunebedbouwers. De huilende steen*. Edu Actief.
- Luisink, R. & M. van de Vijver, 2003, *Waterproef*. Studio Noodweer.
- Marini, 2008, *De adelaars van Rome. Eerste boek I*. Dargaud.
- Martin, J., 1969, *Alex. De verloren Legioenen*. Casterman.
- Nuyten, P., 2010, *Auguria*. Sylvester Strips.
- Pratt, H., 2003, *Corto Maltese. De Kelten*. Casterman.
- Roudier, E., 2013, *Neanderthaler. Het jacht-kristal*. Daedalus.
- Surzhenko, R. & Yann, 2014, *De wereld van Thorgal. De jonge jaren. Het oog van Odin, deel 2*. Le Lombard.
- Vandersteen, W., 1985, *Suske en Wiske. Angst op de Amsterdam*. Standaard Uitgeverij.

