



# 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:* S. Arnoldussen, P.A.J. Attema, R.T.J. Cappers, H.A. Groenendijk, T.C.A. de Haas, A.F.L. van Holk, G.J. de Langen, J.A.W. Nicolay, J.H.M. Peeters, N.D. van der Pers, W. Prummel, D.C.M. Raemaekers, G.W. Tol

*Redactiecoördinator:* N.D. van der Pers

*Vormgeving:* S.E. Boersma

*Omslagontwerp:* S.E. Boersma & M.A. Los-Weijns

*Foto omslag:* Gesp in 'Borre-stijl' (Foto L. de Jong, ARC bv). Zie artikel Ufkes.

ISBN 9789491431166

ISSN 1572-6622

Website: [www.paleo-aktueel.nl](http://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](mailto:gia@rug.nl)

*Adres van de uitgever*

Barkhuis Publishing  
Zuurstukken 37 9761 KP Eelde  
Tel. 050 3080936 fax 050 3080934  
[info@barkhuis.nl](mailto:info@barkhuis.nl) [www.barkhuis.nl](http://www.barkhuis.nl)



**rijksuniversiteit  
 groningen**

groninger instituut  
voor archeologie

© GIA. Inlichtingen:

[www.rug.nl/let/onderzoek/onderzoekinstututen/gia/publications](http://www.rug.nl/let/onderzoek/onderzoekinstututen/gia/publications)

# Paleo-aktueel

23

Rijksuniversiteit Groningen / Groninger Instituut voor Archeologie (GIA)  
University of Groningen / Groningen Institute of Archaeology  
& Barkhuis  
Groningen, 2012



In dit nummer: 1) Nederland, 2) Italië



In dit nummer: 1) Achlum, 2) Firdgum, 3) Jelsum, 4) Essen, 5) Groningen, 6) Noordhorn, 7) Balloo, 8) Eelde, 9) Kuinre, 10) Noordoostpolder, 11) Wekerom, 12) Domburg

# Inhoud

VOORWOORD	VII
D.C.M. RAEMAEKERS & M.F. VAN OORSOUW De verbeelding van de prehistorie. Spelen met de oertijd.	1
D. STAPERT, L. JOHANSEN, M.J.L.TH. NIEKUS, G. VENEMA & H.B. VERSLOOT Toch vondsten uit het Midden-Paleolithicum bij Noordhorn (Gr.)	9
W. DE NEEF, P.M. VAN LEUSEN & K.L. ARMSTRONG Multidisciplinair onderzoek naar Late-Bronstijd vindplaatsen op de Contrada Damale (Calabrië, Italië)	15
E.E. SCHEELE & S. ARNOLDUSSEN De wallen van Wekerom (Gl.): een midden-Nederlands Celtic field onderzocht	23
G.W. TOL & T. KAULING Opravingen te Astura (Lazio, Centraal-Italië): de munten	33
W. PRUMMEL, J.T. VAN GENT & E.J.O. KOMPANJE Walvisbotten uit Friese en Groninger terpen	41
A. UFKES Karolingische bewoning in de vroeg-middeleeuwse ringwalburg van Domburg (Zl.)	49
R. KRUISMAN Hoe de A ooit langs de stad Groningen stroomde	57
H.A. GROENENDIJK & H. WOLDRING Yesse's voorganger. Oud akkerland onder kloosterterrein in Essen (Haren, Gr.)	65
A.G.M. SPIEKHOUT De bedreiging van kasteelcomplexen met een meervoudige ronde omgrachting	73
W.A.B. VAN DER SANDEN & M. TER SCHEGGET Terug naar het Ballooërveld (Dr.), deel 2	81
A.F.L. VAN HOLK De verstoorde vindplaats van een scheepswrak in de Noordoostpolder (Fl.)	89
Y.T. VAN POPTA Knooppunt Zuiderzee. Een ruimtelijke analyse van scheepsvindplaatsen in Flevoland	97

F. VREDE	
Oost-Europese granen in 17e-eeuwse beerputten in Groningen	105
S. THASING, R. VAN KLINK, M. SCHEPERS, R.T.J. CAPPERS & E.B.E. BRUNING	
Kevers en hun potentie voor onderzoek in het terpengebied	111

# De verbeelding van de prehistorie.

## Spelen met de oertijd

Daan Raemaekers<sup>1</sup> &  
Marie-France van Oorsouw<sup>2</sup>

De wetenschappelijke beeldvorming van de prehistorie is geheel gebaseerd op archeologisch onderzoek. Bij gebrek aan primaire en secundaire historische bronnen, zoals verslagen van reizigers of officiële documenten over wereldlijke of geestelijke machthebbers, is de wetenschap van de spade de schijnbare alleenheerser bij het formuleren van hypothesen over hoe het toen was. Schijnbaar, want de beeldvorming binnen de wetenschap mag dan slechts één bron kennen, het grote publiek wordt op vele 'populariserende' wijzen geïnformeerd.

De verbeelding van de prehistorie komt tot stand door schoolmethoden als *Een zee van tijd*, romans als *De stam van de holenbeer*, films als *10,000 BC*, spelletjes als *De kolonisten van de prehistorie* en door speelgoed. Het moge duidelijk zijn dat, waar de archeologische wetenschapper een genuanceerd beeld van het verleden probeert te vormen, bovenstaande 'populariserende vertalingen' niet anders kunnen zijn dan selecties waarbij de nuance verloren gaat. Interessant is te onderzoeken welke keuzes gemaakt worden. Zo kan men zich afvragen of de keuzes inhoudelijk juist zijn of dat bij de verbeelding van de prehistorie versimpelingen worden gehanteerd die ertoe leiden dat de beeldvorming verstoord raakt (een holbewoner met bronzen bijl...).

De wetenschappelijke studie van de beeldvorming van de prehistorie heeft zich al op veel aspecten gericht. Zo onderzocht Van Reybrouck (1998) de gevolgen van wetenschappelijke tekeningen van de schedels van Neanderthalers voor onze beeldvorming.

Levy (2006) richtte zich op de museale weergave van de Sami in Noord-Scandinavië. Moser (2003) ten slotte formuleert de rol van musea in de representatie van het verleden in de volgende vijf kernbegrippen: 1. het heden betrekken bij het verleden; 2. iconen ter discussie stellen; 3. niet het gangbare verhaal vertellen; 4. nieuwe verhalen vertellen; en 5. emoties kanaliseren.

Deze bijdrage richt zich op de verbeelding van de prehistorie door middel van speelgoed. Hiermee sluiten we aan bij het bovengenoemde tweede kernbegrip van Moser: alvorens iconen ter discussie te stellen dient onderzocht te worden welke die iconen zijn. De behandelde collectie speelgoed is door de auteurs in de afgelopen jaren bijeen gebracht en zal zeker niet compleet zijn. Lezers worden dan ook uitgenodigd de auteurs over aanvullend materiaal te informeren. In deze bijdrage beperken we ons tot speelgoed dat in Nederland te koop is (geweest).

Het speelgoed zal eerst per stuk worden besproken (fig. 1). Hierbij is de leeftijd van de veronderstelde doelgroep een belangrijke variabele. Daarmee kan onderzocht worden of de beeldvorming voor alle leeftijden dezelfde is of dat speelgoed voor jongere kinderen, voor wat betreft beeldvorming, afwijkt van speelgoed voor oudere kinderen. De adviesleeftijd is waar mogelijk gebaseerd op websites van speelgoedwinkels. In de beschrijvingen worden zoveel mogelijk individuele kenmerken besproken. Uiteindelijk zullen de gegevens als geheel worden geëvalueerd.



Fig. 1. Overzicht van het beschreven speelgoed (Foto S.E. Boersma, RUG/GIA).

### Flintstones-poppetjes (alle leeftijden?)

Fred Flintstone kijkt, als altijd, wat sullig uit zijn ogen. Hij heeft een melieblanke huid en ravenzwart haar. In zijn jurkje van een soort luipaardvel, keurig gecombineerd met een felblauwe stropdas, probeert hij de betrouwbare en altijd raad wetende *pater familias* uit te stralen. Uit de stripverhalen weten we dat dit maar schone schijn is...

Wilma Flintstone, de vrouw van Fred, gaat in het wit gekleed. Ook zij is blank, heeft rode lippen en rood haar; zou ze het verven met oker? Als enige van de *clan* draagt zij een jurkje over één schouder, afwisselend links en rechts. Het jurkje is immer smetteloos wit en wordt gecombineerd met een snoer van, eveneens witte, rotsblokjes om haar nek.

Pebbles Flintstone is de dochter van Fred en Wilma. Ze is blank en heeft dezelfde haarkleur als haar moeder (toch niet geverfdus?). Ze draagt een soort *babydoll*, bestaan-

de uit een blauw broekje en een hesje van groen luipaardvel. Haar voor een baby tamedijk weelderige haardos wordt bijeen gehouden met een bot.

Barney Rubble is de buurman van het gezin Flintstone. Hij heeft een Germaans (blank en blond) uiterlijk. Zijn bruine jurk van dierenvel wordt bijeen gehouden met twee steken. De jurk maakt een wat stijve indruk, alsof hij in een middeleeuwse boomstamwarterput rondloopt.

Betty Rubble is getrouwd met Barney. Zij heeft eveneens een blanke huid, rode lippen en zwart haar. In het haar zit een blauw strikje, passend bij de kleur van haar jurk, die heel frivol beide schouders bloot laat. De jurk is met een bandje om haar nek bevestigd, waaraan een rotsblokje bungelt.

Bamm-Bamm Rubble ten slotte is de junior van het gezin Rubble. Hij is blank en heeft spierwit haar. Zijn *outfit* bestaat uit een rokje



en petje van luipaardvel. Het rokje wordt opgehouden door een dierenhuiden bandje, dat aan het rokje bevestigd is door middel van een bot. Zijn eeuwige (speel?)attribuut is een knots.

### **Little People (1-4 jaar)**

Deze jonge blanke dame (?) draagt haar van dierenvellen vervaardigde jurk over één schouder. Draagt ze een bot in haar hand omdat haar haren te kort zijn om een bot als haarspeld te gebruiken of is dit de iPhone type -10.000...? De vriendelijke dinosaurus heeft duidelijk het beste met haar voor. Komt de dino net uit het ei of zou het oermeisje het reuzenei als huis gebruiken?

### **TOLO First Friends (1-5 jaar)**

In de serie 'Dinosaurs' (sic) komt TOLO, naast een aantal van deze prehistorische dieren en enkele rotsblok- en grotachtige onderdelen, met een 'Cave girl' en een 'Cave boy'. Zij wonen natuurlijk in die grotten en spelen fijn buiten met de dino's. Cave girl is blank en draagt een geel jurkje over de rechterschouder, in luipaardprint. Een bot in het zwarte haar maakt haar uitmonstering compleet. Cave boy en girl dragen beiden een soort armbanden om de polsen in de kleur van hun jurkje. De functie hiervan is onduidelijk, maar als het gaat om lichaamsversiering is dat natuurlijk een functie op zich. Mogelijk wordt hiermee een contrast gemaakt tussen de natuur en de zichzelf vormgevende mens. Verder is Cave boy eveneens blank, maar hij heeft blond haar. Zijn jurkje, dat ook over de rechterschouder gedragen wordt, is bruin met donkere strepen. De print doet nog het meest aan die van een tijger denken. De poppetjes zijn vrij groot in vergelijking met andere, met een afmeting van circa 12 cm.

### **Legu duplo (2-7 jaar)**

Een gezin uit de prehistorie, met 'dino' als huisdier. Deze familie is onderdeel van een grotere serie waarbij de gelijktijdigheid van oermens en dinosaurus een rode draad is. Het

gezin is bijna unisex aangekleed. Vader en zoon dragen het berevel over de linkerschouder met een extra band over de rechterschouder; moeder en dochter dragen een topje dat over beide schouders hangt. De heren dragen geen ketting, de dames wel.

### **Smurfen (3-10 jaar)**

Natuurlijk zijn de smurfen in het blauw uitgevoerd. Hoe zouden ze anders als smurfen te herkennen zijn? De smurfin heeft haar charme behouden, al lijkt de houding van haar rechterhand aan te geven dat ze zich schaamt voor haar vlekkerige smurfenmuts en jurkje. En waar zijn haar elegante schoenen? Gelukkig lijken haar goudgele haren wel gewassen. De smurf heeft eenzelfde vlekkerige muts en jurkje. In zijn geval zal het wel als dierenhuid gezien moeten worden. Zijn slechte humeur wordt duidelijk door de stand van de wenkbrauwen en de houding met de knots.

### **Badeendje (vanaf 3 jaar)**

In de bekende serie van de gele badeendjes mag een prehistorische variant natuurlijk niet ontbreken. Deze mannetjeseend draagt een zwarte baard en dito haardos, verder heeft hij geen lichaamsbehaving. Zijn jurkje van dierenhuid wordt gedragen over de linkerschouder en wordt bijeen gehouden met een bandje. Onder de rechtervleugel draagt hij een witte knots.

### **Playmobil (4-10 jaar)**

In 2001 bracht Playmobil de eerste prehistorische figuur uit. De donkere huidskleur van deze mannelijke creatie is zeker wel onderdeel van de verbeelding, aangezien de poppetjes van Playmobil in de regel een lichte huidskleur hebben. Het aantal toegevoegde elementen is groot. Hij draagt niet alleen een knots, maar ook een staf (van een sjamaan?). Opvallend zijn daarnaast de kleding van dierenhuiden (over één schouder gedragen), de tatoeages en de versiering aan enkels en



Fig. 2. Folder Playmobil 2011  
(Foto S.E. Boersma, RUG/GIA).

polsen. De twee kettingen om de nek zijn van verschillend materiaal. De blauwe ketting is mogelijk een verenketting; de witte ketting bestaat uit een aantal dierentanden. Ten slotte draagt hij een riem, waarom is geheel onduidelijk.

Vanaf 2011 is de eenzame sjamaan opgevolgd door een serie van in totaal zes dozen. Zo wordt (of lijkt?) een gedetailleerd en goed geïnformeerd beeld van laat-paleolithische jagers-verzamelaars gecreëerd. Zo is er een doos met de hut van de mammoetjagers. Niet alleen worden deze beroemde hutten, zoals bijvoorbeeld uit Mezhirich (Wit-Rusland) verbeeld, maar ook verschillende artefacten hebben een uiterlijk dat gebaseerd is op archeologische vondsten. Zie bijvoorbeeld de graafstok en de speer. Eén van de grotbewoners heeft een hertengewei op zijn hoofd, een duidelijke verwijzing naar bekende archeologische vondsten (fig. 2).

In 2012 is de serie nog uitgebreid met een los te verkrijgen figuur. Deze heeft evenals zijn voorganger een donkere huidskleur, vrij lang haar en een snor en een baard. Hij draagt een knots en een tak met vuur. Zijn kleding is duidelijk gemoderniseerd. Waar zijn voorganger een dierenvel draagt, suggereert de egale kleurstelling van zijn gewaad dat het bewerkt is tot een comfortabele leren *outfit*. Hij draagt een hoofddeksel

bestaand uit de schedel van een rund. Ten slotte draagt hij een ketting waaraan diverse dierentanden hangen.

### Lego (vanaf 5 jaar)

In de serie minifiguren kwam eerst de man met baard in de winkel. Lego heeft goed zijn best gedaan zoveel mogelijk elementen aan dit slechts 3 cm grote poppetje toe te voegen. Meest opvallend is de gigantische knots, maar let ook op het lichaamshaar, de stereotiepe kleding (dierenhuiden, één schouder bedekt) met bot en de bozige gezichtsuitdrukking. De vrouwelijke compagnon is verrassend genoeg met eenzelfde grote knots uitgerust, draagt haar jurk van dierenhuiden over de andere schouder en heeft een ketting met een grote dierentand. Haar kostuum wordt compleet gemaakt door het bot in het haar. Saillant detail: bij gebrek aan lichaamshaar wordt haar wang opgesierd door een smoezelige vlek of litteken. De gele kleur van beide figuren is de standaard bij Lego en zal niet verwijzen naar een Aziatische achtergrond.

### Discussie en conclusies

De invloed van Fred Flintstone en zijn familie reikt ver. De clichébeelden uit de bekende Amerikaanse tekenfilms uit de jaren zestig van

Tabel 1. Kenmerken van het beschreven speelgoed.

	Leeftijd	Geslacht	Lichaam				Kleding			Attributen			Fabrikant	Land	
			Huidskleur	Lichthamshaar	Bozig uiterlijk	Tatoeages	Dierenvel over één schouder	Bot	Ketting	Riem	Met dinosaurus	Knoets	Staf		
Flintstones	alle leeftijden?	man (Fred)									ja	ja		Hanna-Barbera	VS
		vrouw (Wilma)					ja		ja		ja				
		meisje (Pebbles)						ja			ja				
		man (Barney)									ja	ja			
		vrouw (Betty)							ja		ja				
		jongen (Bamm-Bamm)					ja	ja			ja	ja			
Little People	1-4 jaar	kind				ja	ja			ja			Fisher Price	VS	
TOLO First Friends	1-5 jaar	jongen					ja				ja			Dacta	Groot-Brittannië
		meisje					ja	ja			ja				
Duplo	2-7 jaar	man					(ja)				ja			LEGO	Denemarken
		vrouw							ja		ja				
		jongen						(ja)			ja				
		meisje							ja		ja				
Smurfen	3-10 jaar	man			ja	ja						ja		Schleich	Duitsland
		vrouw					ja								
Badeendje	vanaf 3 jaar	man					ja			ja	ja		DAM	België	
Playmobil 2001	4-10 jaar	man	ja			ja	ja	ja	ja		ja	ja	Playmobil	Duitsland	
Playmobil 2012	4-10 jaar	man	ja				ja		ja	ja	ja		Playmobil	Duitsland	
Lego	vanaf 5 jaar	man		ja	ja		ja	ja				ja		LEGO	Denemarken
		vrouw					ja	ja	ja			ja			

de vorige eeuw vormen nog steeds de basis van kinderspeelgoed, waarin een eenzijdig beeld van de prehistorie wordt geschapen. Geen neolithische boerderijen, geen vorstengraven, geen jagers-verzamelaars met een breed spectrum-economie, maar de 'holbewoner' blijft het icoon van de prehistorie. Het icoon omvat verschillende stereotypen: de knots, kleding gemaakt van dierenvellen en natuurlijk het samengaan van oermensen en dinosauriërs (tabel 1).

Het is duidelijk dat de verbeelding van de prehistorie steeds teruggrijpt op dezelfde iconen. Toch zijn er opvallende patronen binnen het bestudeerde speelgoed. Ten eerste valt op dat het samengaan van prehistorische mensen en dinosaurussen is voorbehouden aan het speelgoed voor jongere kinderen. Het ontbreken van een dinosaurus-compagnon bij de smurfen en het badeendje is waarschijnlijk het gevolg van het *format*: in beide ge-

vallen gaat het om individueel vormgegeven speelgoed en niet om grotere series. De afwezigheid van een dinosaurus bij Playmobil en Lego is daarentegen bewust. De gedachte is ongetwijfeld dat oudere kinderen weten dat dinosaurussen niet samen voorkomen met prehistorische mensen. Vanuit deze gedachtegang is het misschien verrassend dat Playmobil ook een serie ‘dinosaurusjagers’ verkoopt, mogelijk aansluitend bij het succes van de filmserie *Jurassic Park*.

Een markant detail dat in alle series is terug te vinden is kleding. Het is ons onduidelijk waarom steeds gekozen is voor kleding waarbij één schouder onbedekt blijft. Wordt hiermee een prehistorische toga verbeeld? De ketting is een ander icoon. Het valt op dat bij het speelgoed dat zich op jongere kinderen richt alleen vrouwen en meisjes een ketting dragen; bij het speelgoed dat zich richt op de wat oudere kinderen hebben ook de twee heren van Playmobil een ketting.

Ten slotte is duidelijk dat de meeste fabrikanten zich niet uitlaten over de huidskleur van de prehistorische mens. Dat de smurfen blauw zijn is een open deur, maar Little People, TOLO, Duplo, het badeendje en Lego kiezen ervoor hun speelgoed de standaard blanke huidskleur te geven. Alleen de twee figuren van Playmobil hebben een donkere (zongebruinde?) huidskleur gekregen. De twee kerngezinnen van de Flintstones zijn blank. Waarschijnlijk is hun huidskleur een uitvloeisel van het feit dat het televisieprogramma in de jaren zestig van de vorige eeuw werd geproduceerd voor een overwegend blank publiek. In deze periode werden niet-blanken als stereotypen weergegeven (Op de website amog.com staat een voorbeeld van een Aziatisch stereotiep in een Flintstone-afl levering (Pierogy, 2010)). Met andere woorden, de huidskleur van de prehistorische mens vormt geen onderdeel van de iconenset.

Ondanks de hulde aan *Playmobil* voor de brede aandacht voor de laat-paleothische jager-verzamelaars lijken de verschillende

fabrikanten allen de ‘holbewoner’ te verkiezen als het icoon van de prehistorie. Daarmee ontstaat ten eerste een beeld van een primitief en dus gedecontextualiseerd verleden (welk kind identificeert zich met een holbewoner?). Ten tweede komen kinderen zo niet in aanraking met de notie dat menselijke samenlevingen veranderlijk zijn en dat onze huidige maatschappij zijn diepe wortels vindt in de prehistorie. Daarmee is er nog een grote potentiële bron voor de verbeelding van de prehistorie beschikbaar. Het blijft wachten op een leuke speelset rond het meisje van Yde of andere veenlijken, een hunebed van *Lego* of Bronstijd-smurfen.

### Dankwoord

De auteurs spreken hun dank uit richting dr. J.M.F. Willemsen voor haar waardevolle suggesties en kritische commentaar op een eerdere versie van dit artikel.

### The imagery of prehistory. Playing with cavemen.

*Representations of prehistory should by definition be based on archaeological research. It is interesting to note that the translation of scientific insights into other domains reduces the variability of the archaeological record to a limited number of stereotypes. In this paper, toy representations of prehistoric people are analysed. It is clear that prehistoric man is reduced to the ‘caveman’ stereotype which includes dark hair, animal-skin garb and club. It is proposed that the Flintstones comics and TV series served as the main source of inspiration for this rather uniform group of toys.*

### Noten

1. Rijksuniversiteit Groningen, Groninger Instituut voor Archeologie, Poststraat 6, 9712 ER Groningen.
2. Weleer erfgoedcommunicatie, presentatie en advies, Mariotteplein 41, 1098 NX Amsterdam (mariefrance@weleer.com).

## **Literatuur**

- Levy, J.E., 2006. Prehistory, identity, and archaeological representation in Nordic museums. *American anthropologist* 108, 135–147.
- Moser, S., 2003. Representing archaeological knowledge in museums: Exhibiting human origins and strategies for change. *Public archaeology* 1, 3–20.
- Pierogy, J., 2010. Vintage racist cartoons from the early 20th century. AMOG (March 15, 2010) (<http://amog.com/entertainment/vintage-horrible-inappropriately-racist-cartoons/> [geraadpleegd 20 juli 2012]).
- Reybrouck, D. Van, 1998. Imaging and imagining the Neanderthal: the role of technical drawings in archaeology. *Antiquity* 72, 56–64.

