



<https://publications.dainst.org>

iDAI.publications

DIGITALE PUBLIKATIONEN DES  
DEUTSCHEN ARCHÄOLOGISCHEN INSTITUTS

Julia Heeb

## Häuser, Tiere und Menschen. Probleme und Chancen einer rekonstruierten Vergangenheit im Museumsdorf Düppel

in: Benecke et al. - Leben in der mittelalterlichen Stadt – neue archäobiologische Forschungen: Workshop 29. November 2019, Berlin, 211-226

<https://doi.org/10.34780/c2bf-03s7>

**Herausgebende Institution / Publisher:**  
Deutsches Archäologisches Institut

**Copyright (Digital Edition) © 2023 Deutsches Archäologisches Institut**  
Deutsches Archäologisches Institut, Zentrale, Podbielskiallee 69–71, 14195 Berlin, Tel: +49 30 187711-0  
Email: [info@dainst.de](mailto:info@dainst.de) | Web: <https://www.dainst.org>

**Nutzungsbedingungen:** Mit dem Herunterladen erkennen Sie die Nutzungsbedingungen (<https://publications.dainst.org/journals/index/termsOfUse>) von iDAI.publications an. Sofern in dem Dokument nichts anderes ausdrücklich vermerkt ist, gelten folgende Nutzungsbedingungen: Die Nutzung der Inhalte ist ausschließlich privaten Nutzerinnen / Nutzern für den eigenen wissenschaftlichen und sonstigen privaten Gebrauch gestattet. Sämtliche Texte, Bilder und sonstige Inhalte in diesem Dokument unterliegen dem Schutz des Urheberrechts gemäß dem Urheberrechtsgesetz der Bundesrepublik Deutschland. Die Inhalte können von Ihnen nur dann genutzt und vervielfältigt werden, wenn Ihnen dies im Einzelfall durch den Rechteinhaber oder die Schrankenregelungen des Urheberrechts gestattet ist. Jede Art der Nutzung zu gewerblichen Zwecken ist untersagt. Zu den Möglichkeiten einer Lizenzierung von Nutzungsrechten wenden Sie sich bitte direkt an die verantwortlichen Herausgeberinnen/Herausgeber der entsprechenden Publikationsorgane oder an die Online-Redaktion des Deutschen Archäologischen Instituts ([info@dainst.de](mailto:info@dainst.de)). Etwaige davon abweichende Lizenzbedingungen sind im Abbildungsnachweis vermerkt.

**Terms of use:** By downloading you accept the terms of use (<https://publications.dainst.org/journals/index/termsOfUse>) of iDAI.publications. Unless otherwise stated in the document, the following terms of use are applicable: All materials including texts, articles, images and other content contained in this document are subject to the German copyright. The contents are for personal use only and may only be reproduced or made accessible to third parties if you have gained permission from the copyright owner. Any form of commercial use is expressly prohibited. When seeking the granting of licenses of use or permission to reproduce any kind of material please contact the responsible editors of the publications or contact the Deutsches Archäologisches Institut ([info@dainst.de](mailto:info@dainst.de)). Any deviating terms of use are indicated in the credits.

# Häuser, Tiere und Menschen. Probleme und Chancen einer rekonstruierten Vergangenheit im Museumsdorf Düppel

von *Julia Heeb*

Das Museumsdorf Düppel wurde in den 1970er Jahren auf den Grundrissen einer ergrabenen mittelalterlichen Siedlung errichtet. Aufmerksam auf die Siedlung wurden Archäologen durch die mittelalterlichen Scherbenfunde, die der Schüler Horst Trzeciak 1939 auf dem Gelände fand. Die Ausgrabungen begannen jedoch erst 1967 im Rahmen eines DFG-Projektes unter der Leitung von Adriaan von Müller, damals Direktor des Museums für Ur- und Frühgeschichte in Berlin<sup>1</sup>. In den bis 1990 währenden Ausgrabungen konnten Überreste einer hufeisenförmigen Siedlung freigelegt werden. Die Siedlung hatte wahrscheinlich einen durch eine Palisade geschützten Eingangsbereich. Die Keramikfunde können

mehrheitlich der deutschen Kugeltopfware zugeschrieben werden, es wurden jedoch auch einige slawische Scherben entdeckt<sup>2</sup>. Spinnwirtel, Eisenfragmente, Rasseln und slawische Schläfenringe machen es schwer, Aussagen über die Bevölkerung des Dorfes zu treffen. Hier könnten eine Aufarbeitung der Grabungsergebnisse und eine naturwissenschaftliche Untersuchung der Keramik helfen. Leider wurden die Grabungsergebnisse nie komplett veröffentlicht. So kann bislang nur gemutmaßt werden, ob es sich um eine slawische, eine deutsche oder eine gemischte Siedlung gehandelt hat. In den nächsten Jahren hoffen wir jedoch mehr Licht in diese Frage zu bringen.

## Aufbau Museumsdorf

Während der Ausgrabung kam die Idee auf, die Grabungsergebnisse lebendig zu vermitteln. Inspiriert durch die Publikationen von John Coles<sup>3</sup> und die Arbeit

von Peter Reynolds<sup>4</sup> auf der »Butser Ancient Farm«, einem Freilichtlabor zur Eisenzeit in Großbritannien, sollte nicht nur eine schriftliche Doku-

<sup>1</sup> Goldmann 1990, 75.

<sup>2</sup> von Müller 1998, 29.

<sup>3</sup> Coles 1979.

<sup>4</sup> Reynolds 1999.



1 Die ersten Häuser des Museumsvillages Düppel entstehen.

mentation und Interpretation erfolgen, sondern das Leben in einem mittelalterlichen Dorf erfahrbar gemacht und mit den Methoden der Experimentellen Archäologie erforscht werden. So entstanden die Pläne, die ergrabenen Hausgrundrisse wieder aufstehen zu lassen (Abb. 1)<sup>5</sup>. Die Idee der (Re)konstruktion war jedoch von vornherein nicht nur auf die Errichtung der historischen Häuser beschränkt,

sondern sollte auch die modellhafte Konstruktion einer Kulturlandschaft umfassen. Die zu Beginn vollkommen brach liegende Fläche wurde nach und nach in ein Mosaik aus verschiedenen Wald- und Wiesenarten verwandelt<sup>6</sup>. Angefangen mit den Museumsgärten und Feldern, den Weideflächen für die alten Tierrassen, einer Frisch- und einer Trockenwiese, handelt es sich hierbei auch um verschiedene Waldarten, wie Nutzwald, Hutewald und ›Urwald‹.

Den Gründern des Fördervereins ging die Errichtung eines Dorfmodells in seiner Kulturlandschaft jedoch noch nicht weit genug. Die Prinzipien der Experimentellen Archäologie sollten nicht nur zum Aufbau des Dorfes beitragen, sondern auch in weiteren Forschungsfragen zu verschiedenen Handwerkstechniken zum Einsatz kommen. Parallel dazu spielte auch das Wiedererlernen und Vorführen alter Gewerke eine große Rolle. So bildeten sich verschiedene Arbeitsgruppen, in denen verschiedene Techniken wie z. B. das Töpfern, das Korbflechten, das Teerschwelen, das Schmieden und das Bauen erlernt, vorgeführt und weitergegeben wurden und werden.

## Landschaft und Tiere

Um dieses Ziel einer belebten Kulturlandschaft möglichst authentisch zu verwirklichen, wurden alle Interpretationsschritte aus den Grabungsergebnissen oder anderen historischen Quellen abgeleitet. Die Daten für die Landschaftsrekonstruktion stammen vorrangig aus den Pollenanalysen, die aus den Brunnenverfüllungen und dem Krummen Fenn entnommen wurden. Das Krumme Fenn ist ein eiszeitlicher Restsee, der jedoch schon im Mittelalter verlandet war. Heute kann es eher als Moor angesprochen werden. Mitte der 1980er Jahre wurden zwei Grabungsschnitte bis an den Rand des Krummen Fenns gelegt, um die Ablagerungsfolge der Sedimente zu untersuchen<sup>7</sup>. Neben dem Pollendiagramm, auf das nachfolgend noch näher eingegangen werden soll, konnte festgestellt werden, dass das dem Dorf zugewandte Ufer während des Mittelalters von Menschen und Tieren frequentiert wurde. Die Torfbildung hörte dadurch ab dem Mittel-

alter auf. Der Zustand des Krummen Fenns im Mittelalter lässt vermuten, dass es wahrscheinlich nur noch als Viehtränke und für die Wasserröste von Hanf hätte genutzt werden können<sup>8</sup>. Zum Fischen und zur Trinkwasserentnahme wird sich das Fenn schon damals nicht geeignet haben. Klar ist jedoch, dass es Teil des Dorfes war und wahrscheinlich eine Art natürlichen Schutz geboten hat.

Anhand des Pollendiagramms lässt sich sagen, dass vor der Besiedlung des Ortes um das Krumme Fenn eine urwaldähnliche Vegetation aus vorrangig Eichen, Kiefern und Birken vorherrschte. Das erste Anzeichen für eine Besiedlung ist die schnelle Ausbreitung des Adlerfarns, was auf Brandrodung und Weidewirtschaft hindeutet<sup>9</sup>. Das gesamte Areal des heutigen Museumsvillages war zur Zeit der Ausgrabung komplett unbewaldet. Um eine modellhafte Kulturlandschaft 1:1 für die Öffentlichkeit entstehen zu lassen, wurde das Areal mit verschiedenen

<sup>5</sup> von Müller 1998.

<sup>6</sup> Förster 2016, 23.

<sup>7</sup> Brande 1985.

<sup>8</sup> Brande 1985.

<sup>9</sup> Brande 1985.



2 Modellhafte Dreifelderwirtschaft im Museumsdorf Düppel

Waldbereichen bepflanzt. Für den Urwaldbereich, den Nutzwald und den Hutewald wurden nur Baumarten genutzt, die durch eine Pollenpräsenz für das Mittelalter nachgewiesen werden konnten<sup>10</sup>. Neben den Waldgebieten gehören zu einer Kulturlandschaft jedoch auch Wiesen, Felder und Gärten. Fast zeitgleich mit der Ausbreitung des Adlerfarns kann im Pollendiagramm auch der Roggen nachgewiesen werden<sup>11</sup>. Die Feldwirtschaft wird modellhaft auf einer Fläche südöstlich des Dorfes als Dreifelderwirtschaft gezeigt (Abb. 2). Winterroggen, eine Sommerung und die Brache wechseln sich ab und vermitteln den Besuchern ein lebendiges Bild nicht nur von den Nutzpflanzen, sondern auch der natürlichen Ackerbegleitflora wie der Kornblume, die schon im Mittelalter durch Pollen nachgewiesen werden konnte<sup>12</sup>. Etwas später als der Roggen kamen dann im Mittelalter Hanfpollen hinzu<sup>13</sup>. Zurzeit wird der Anbau von Textilhanf als Experiment zur Produktionskette vom Anbau bis zur Textilverarbeitung geplant.

Der Anstieg an Gräsern im Pollendiagramm verdeutlicht die zunehmende Rodung des Waldes und die Weidewirtschaft. Modellhaft konnten auf dem Gelände eine Trockenwiese, eine Frischwiese und weitere Weideflächen geschaffen werden. Teil der Landschaft sollten natürlich auch Gärten mit alten Nutz-, Heil- und Färbepflanzen sein. Hier waren die Pollenanalysen leider nicht sehr aufschlussreich, wahrscheinlich war die Anbaufläche einfach zu gering. Pflanzenmakroreste wurden während der Grabung leider nicht ausgewertet. Die Gartengruppe des Vereins bediente sich stattdessen schriftlicher Quellen und archäologischer Pflanzenreste aus anderen Grabungen der Region, um den Museumsgarten mit authentischen Pflanzen zu bestücken<sup>14</sup>.

Viele Aspekte dieser Landschaft, wie der Hutewald oder Weideflächen, funktionieren natürlich nur, wenn es auch Tiere gibt. Die herunterhängenden Äste des Hutewaldes müssen abgeknabbert und das Gras auf den Weideflächen kurz gehalten werden.

<sup>10</sup> Förster 2016, 23.

<sup>11</sup> Brande 1985.

<sup>12</sup> Plarre 1990a, 149.

<sup>13</sup> Brande 1985.

<sup>14</sup> Glied 2014, 86.

Auch für den Gesamteindruck einer mittelalterlichen Landschaft bedarf es der Tiere, um sie lebendig zu machen. Für die Auswahl der Tiere wurde auf die während der Ausgrabung geborgenen Tierknochen zurückgegriffen. Die Knochenfunde aus Düppel stammen von Schaf/Ziege, Rind, Schwein, Pferd, Hund und Rothirsch (Geweih)<sup>15</sup>. Aus Platz- und Betreuungsründen können nur Schafe, Schweine und zwei Rinder gehalten werden. Bei der Auswahl der Rassen wurde jedoch darauf geachtet, dass alte Rassen gehalten werden, die möglichst dem Erscheinungsbild mittelalterlicher Tiere, wie durch Bildquellen bekannt, ähneln. Bei den Schafen wurde sich für die Skudde entschieden, eine noch in den 1980er Jahren vom Aussterben bedrohte Rasse aus dem Baltikum (Abb. 3). Die Ochsen, die zurzeit im Museumsdorf gehalten werden, sind Hinterwälder, jedoch sehr große Exemplare. Eigentlich waren die Rinder im Mittelalter mit einer Widerristhöhe zwischen 100 und 130 cm deutlich kleiner. Hier sollen in Zukunft auch noch passendere Tiere gesucht werden. Eine geeignete Schweinerasse, die den mittelalterlichen Abbildungen entsprechen würde, konnte in den 1970er Jahren nicht gefunden werden. So entschied man sich mithilfe des Genetikers Prof. Werner W. Plarre, ein mittelalterliches Weideschwein rückzuzüchten<sup>16</sup>.

Der Gesamteindruck der Kulturlandschaft, in der die Hausmodelle eingebettet sind, ergibt ganz natürlich ein Mosaik aus den verschiedensten Lebensräumen; aus heutiger Sicht ein Eldorado für die Biodiversität. So kann die modellhafte Rekonstruktion einer

mittelalterlichen Kulturlandschaft zu einem Modell für die Zukunft werden. In Zeiten von Monokulturen und Massentierhaltung und dem daraus folgenden Artensterben kann eine kleinteilige Kulturlandschaft einen wichtigen Beitrag in der Vermittlung leisten. Fast schon seiner Zeit voraus war Werner Plarre, als er Mitte der 1980er Jahre schrieb: »durch den Tatbestand, dass sich unsere Kulturpflanzen, besonders die, welche der Herstellung der Grundnahrungsmittel dienen, aus immer weniger Arten und Sorten zusammensetzen, habe ich mich in den letzten Jahren mehr und mehr darum bemüht, auf die Bedeutung der Erhaltung einer großen genetischen Arten- und Sortenvielfalt aufmerksam zu machen«<sup>17</sup>. Er setzte sich von Beginn an für die Erhaltungszucht von alten Pflanzensorten und alten Tierrassen ein und postulierte, dass Freilichtmuseen ideale Standorte für die Erhaltung, Erforschung und Vermittlung historischer Kulturpflanzen und alter Tierrassen seien. Vor diesem Hintergrund kamen auch viele alte Apfelsorten in das Museumsdorf. Es ist jedoch die Gesamtheit von W. Plarres Arbeit für das Museumsdorf, die es uns heute ermöglicht, einen relevanten Beitrag auf diesem Gebiet leisten zu können. In Zukunft möchten wir hier noch näher mit Archäobotanikern und Archäozoologen zusammenarbeiten, um auch die neuesten Ergebnisse von mittelalterlichen Grabungen in Berlin und Brandenburg in unsere Arbeit einbeziehen zu können. Nur ein ständiger Austausch ermöglicht es, unsere Vermittlung auf dem neuesten Forschungsstand zu halten.

## Häuser und Menschen

Das Herz der Kulturlandschaft bilden eindeutig die Hausmodelle rund um den Dorfplatz. Archäologische Hausbefunde lassen viele verschiedene Konstruktionsmöglichkeiten zu. Dies ist der Fall bei teilweise erhaltener Steinarchitektur und natürlich noch kritischer bei komplett verrotteten Holzständerbauten<sup>18</sup>. Die teils sehr unregelmäßig verteilten Pfostenlöcher sowie verhärtete Begehungshorizonte waren die einzigen Anhaltspunkte für die musealen Hausmodelle im Museumsdorf Düppel. Die Begehungshorizonte, teilweise mit Feuerstellen, wurden als Blockhäuser

rekonstruiert<sup>19</sup>. Hier sind die Variablen begrenzter als bei den Holzständerbauten. Für alle Häuser wurden in Rücksprache mit Archäologen und anderen Fachleuten in einem ersten Schritt kleinere Modelle angefertigt, anhand derer die Möglichkeiten und Parameter der Hausbefunde und deren Konstruktion getestet wurden. Nach gründlicher Diskussion mit Handwerkern und Wissenschaftlern wurde mit dem Aufbau der 1 : 1-Modelle begonnen. Die Arbeitsschritte konnten aus Zeit- und Geldgründen nicht immer mit historischem Werkzeug durchgeführt werden,

<sup>15</sup> Todtenhaupt 2015.

<sup>16</sup> Plarre 1990b, 158.

<sup>17</sup> Plarre 1985, 41.

<sup>18</sup> Andraschko 1995, 17 f.

<sup>19</sup> von Müller 1998, 58.



3 Weidende Skudden im Museumsdorf Düppel

die sichtbaren Spuren sollten jedoch immer von mittelalterlichen Werkzeugen stammen.

Neben den verschiedenen Möglichkeiten der Wand- und Dachstuhlkonstruktion ist vor allem das Material der Dacheindeckung eine Diskussion wert, da während der Ausgrabung keinerlei archäologische Nachweise diesbezüglich gefunden wurden. Für die Hausmodelle im Museumsdorf Düppel hatte man sich für eine Reetdachdeckung entschieden<sup>20</sup>. Als Argument wurde das Vorkommen von Reet an den Gewässerrändern in der Region verwendet, einen direkten Nachweis gibt es hierfür allerdings nicht. Andere Möglichkeiten für einen bäuerlichen Kontext um 1200 wären Roggenstroh, Rinde oder auch Holzschindeln. Um diese Anzahl an Häusern mit Roggenstroh einzudecken, bedarf es jedoch einer Anbaufläche von ungefähr 10–12 ha<sup>21</sup>. Eine beachtliche Fläche, die wahrscheinlich nicht so ohne weiteres bewirtschaftet werden konnte, jedenfalls nicht gleich zu Beginn der Siedlungstätigkeit.

Rinde wäre eine schnelle Lösung, zumal beim Hausbau einiges an Rindenabfall anfallen würde. Ob dies dann auch in der richtigen Form und von den

richtigen Baumarten anfällt und wie ein Rindendach gedeckt werden könnte, muss jedoch noch eingehend untersucht und ausprobiert werden. Holzschindeln sind eine realistische Möglichkeit, zumal der Wald laut den Pollenergebnissen noch in einem guten und dichten Zustand war, als die ersten Siedler begannen ihre Häuser zu bauen. Neben vereinzelt mittelalterlichen Schindelfunden zeigen Edikte zum Brandschutz aus dem 17. Jh., dass in der frühneuzeitlichen Stadt Berlin viele Häuser mit Holzschindeln gedeckt waren. Ein Problem von Holzschindeln gegenüber einer Dachdeckung mit Reet ist, dass sie nicht so gut isolieren. Es ist daher anzunehmen, dass sich Holzschindeln für zweigeschossige Häuser, Werkstätten und andere Lagerhäuser am ehesten eignen würden. Die einheitliche Reeteindeckung im Museumsdorf Düppel kann jedoch auch dazu führen, dass das Publikum gar nicht erst die Frage stellt, warum die Dächer mit Reet gedeckt sind. Es ist auch durchaus wahrscheinlich, dass im Mittelalter verschiedene Dacheindeckungen nebeneinander existiert haben, je nach Hausfunktion und vorrätigem Material. Eine einheitliche Dacheindeckung könnte

<sup>20</sup> Todtenhaupt 2014, 43.

<sup>21</sup> Todtenhaupt 2014, 44.

sogar ein falsches Bild erzeugen<sup>22</sup>. So kann die Vermittlung verschiedener alternativer Konstruktionsweisen und Dacheindeckungen den Gästen verdeutlichen, dass die gewählte Konstruktionsweise wahrscheinlich nicht diejenige war, die im Mittelalter an dieser Stelle gestanden hat.

Ähnlich sieht es mit der Inneneinrichtung der Häuser aus. Natürlich gibt es erhaltene Möbelreste<sup>23</sup> und eine ganze Bandbreite an Alltagsgegenständen, vorrangig natürlich Keramikscherben. Es ist jedoch unmöglich, die Häuser so einzurichten, wie sie im Mittelalter eingerichtet waren, es bleibt immer nur eine Interpretation. Einige Mitglieder des Fördervereins argumentierten daher, dass die Häuser am besten gar nicht eingerichtet werden sollten, um keinen falschen Eindruck zu vermitteln. Dieser Argumentation kann jedoch entgegengesetzt werden, dass die Häuser ja selber auch schon eine Interpretation sind, dann also auch nicht hätten rekonstruiert werden dürfen. Außerdem würde ein leeres Haus auch einen falschen Eindruck hinterlassen.

Einige Befürworter argumentieren, dass archäologische Freilichtmuseen die Aufgabe haben, fehlende Puzzlestücke für die Öffentlichkeit aufzufüllen, also das Ungreifbare greifbar zu machen<sup>24</sup>. Wenn es also gelingt, zu vermitteln, dass alle in einem Freilichtmuseum inszenierten Eindrücke immer nur eine Interpretation sein können, ergeben sich viele Möglichkeiten einer emotionalen und vollständigeren Vermittlung des mittelalterlichen Alltags. Eines der größten Probleme ist die »fehlende Mehrheit« der Alltagsgegenstände im archäologisch überlieferten Material<sup>25</sup>. Eine Hauseinrichtung, die sich rein auf die Proportionen der archäologisch belegten Materialgruppen bezieht, würde ein völlig falsches Bild erwecken. Leere Häuser, deren Böden mit Keramikgefäßen bedeckt sind, haben mehr mit einer modernen Kunstinstallation als mit dem gelebten Alltag im Mittelalter gemein.

Möbel und Geschirr aus Holz, Textilien, Objekte aus Leder, Horn und Knochen sowie Gefäße aus Rinde und Schnüre aus Pflanzenfasern werden die Inneneinrichtung im Mittelalter dominiert haben. Deren Rekonstruktion ist jedoch immer eine Gratwanderung. Wie nah hält man sich an die wenigen archäologisch belegten Objekte? Wie realistisch ist es, wenn in jedem Haus genau die gleiche Truhe oder genau der gleiche geschnitzte Löffel zu finden ist? Im Gegensatz dazu ist es natürlich auch nicht richtig,

wenn alles möglich ist. Es sollte eine Balance gefunden werden und Repliken bzw. Neuschöpfungen sollten natürlich nur mit authentischem Material und den im Mittelalter möglichen Techniken hergestellt werden dürfen. Eine Variation in den Details ist möglich, so entsteht auf jeden Fall ein realistischerer Eindruck als wenn immer nur auf die wenigen erhaltenen organischen Funde zurückgegriffen wird. Diese Balance sollte jedoch ständig neu ausgehandelt werden unter Einbeziehung der neuesten Forschung.

Neben dem archäologischen Fundmaterial können für das Mittelalter natürlich auch bildliche und schriftliche Quellen hinzugezogen werden. Dabei handelt es sich jedoch selten um einen bäuerlichen Kontext. Der Sachsenspiegel<sup>26</sup> ist hier eine hilfreiche Quelle. Eine Abbildung darin zeigt beispielsweise, wie viele Textilien in den Wohnhäusern auch an den Wänden gehangen haben können.

L. Hurcombe unterscheidet bei Hausmodellen vier Interpretationsschritte<sup>27</sup>. Schritt 1 wären nur die Wände oder Pfosten, ganz befundgetreu. Im zweiten Schritt kommt die gesamte oberirdische Konstruktion hinzu, samt Dach. Hierfür müssen schon deutlich mehr Entscheidungen getroffen werden. Schritt 3 ist dann ein eingerichtetes Haus mit lebensnotwendigen Objekten. Der letzte Schritt ist das belebte Haus, hier ist natürlich der Abstand zwischen dem archäologisch überlieferten und dem Endprodukt am größten, der entstehende Eindruck jedoch sicherlich näher an der Vergangenheit als wenn man sich nur an das archäologisch Belegte halten würde. Außerdem ist die Vermittlung an Gäste viel effektiver, wenn es eine emotionale Ebene gibt. Eine Studie in einem ungarischen Freilichtmuseum hat gezeigt, dass Kinder das Gelernte bei weitem am längsten behalten, wenn es im Rahmen eines gewandeten Rollenspiels erarbeitet wurde, als wenn die Vermittlung als Quiz auf Papier oder über ein Tablet stattfand<sup>28</sup>.

So wie die modellhafte Kulturlandschaft die Tiere braucht, werden die Hausmodelle erst durch die ehrenamtlichen Darsteller des Vereins zum Leben erweckt. Doch auch bei der Darstellung und der Gewandung kommt es zu ähnlichen Schwierigkeiten wie bei der Einrichtung der Häuser. Die Fundlage im Hochmittelalter für den bäuerlichen Kontext ist spärlich und um nicht den falschen Eindruck zu erwecken, dass alle z. B. die gleichen Gürtelschnallen getragen haben, bedarf es auch hier einer Gratwanderung, wie viel Freiheit mit den im Mittelalter bekannten Mate-

22 Heeb – Steiger 2020, 105 f.

23 Heeb 2017, 67–70.

24 Hurcombe 2015.

25 Andraschko 1995, 22; Hurcombe 2015.

26 Fansa 1995.

27 Hurcombe 2015.

28 Vasszi 2018.

rialien, Werkzeugen und Techniken erlaubt ist. Für die Vereinsmitglieder gibt es dafür einen »Kitguide«, der regelmäßig überarbeitet wird<sup>29</sup>.

Wie schon erwähnt, haben sich die Vereinsmitglieder seit der Gründung des Fördervereins verschiedenen Arbeitsgruppen zugeteilt. So können nicht nur die Häuser belebt werden, sondern es werden auch alte Gewerke vorgeführt und weitergegeben. Primär ging und geht es in den Arbeitsgruppen darum, die Gewerke zu erlernen, weiterzugeben und für Besucherinnen und Besucher vorzuführen. Bei der Erhaltung von alten Nutzpflanzen gibt es zwei Möglichkeiten der Erhaltung. Samen können in einer Gendatenbank eingelagert werden oder es wird eine Erhaltungszucht durchgeführt, bei der das Saatgut immer wieder vermehrt und ausgesät wird. Letzteres

hat den unheimlichen Vorteil, dass die Erhaltung in Freilichtmuseen sichtbar stattfinden kann, sodass die Problematik bewusst gemacht wird. Mit alten Gewerken verhält es sich ähnlich, nur ist es hier noch wichtiger, auf eine Erhaltung durch Praxis zu achten<sup>30</sup>. Egal wie gut dokumentiert wird, handwerkliches Wissen steckt im Körper und kann oft nicht in Worte gefasst werden. Es ist immaterielles Kulturerbe. Viele der im Museumsdorf Düppel ausgeübten Gewerke, wie die Teerschwelerei, die Weidenflechtelei und das Reetdachdecken, befinden sich schon auf dem bundesweiten Verzeichnis des Immateriellen Kulturerbes der deutschen UNESCO Kommission. So leistet auch der Verein einen großen Beitrag zur Erhaltung und zur Vermittlung von alten Handwerks-techniken.

## Experimentelle Archäologie

Neben den archäologischen Funden und Befunden sowie den mittelalterlichen Text- und Bildquellen gibt es eine weitere wichtige Methodik, die rekonstruierten Lebenswelten in archäologischen Freilichtmuseen so wissenschaftlich fundiert wie möglich darzustellen: die Experimentelle Archäologie. Einige der Arbeitsgruppen im Museumsdorf Düppel haben neben der Vorführung alter Techniken auch auf die Experimentelle Archäologie zurückgegriffen. Der Begriff wird nicht immer richtig verstanden, weshalb viele der als »Experimente« beschriebenen Projekte einer wissenschaftlichen Überprüfung nicht standhalten würden. Auf der letzten Jahrestagung der Europäischen Vereinigung für Experimentelle Archäologie im Pfahlbaumuseum Unteruhldingen im September 2018 verglich Roeland Paardekooper das Ringen nach einer Definition mit dem Kampf gegen die Hydra. Sobald man denkt eine Definition gefunden zu haben, scheinen weitere Faktoren oder neue Definitionen in Erscheinung zu treten. Hier der Versuch einer Definition:

Die Experimentelle Archäologie versucht durch die Rekonstruktion und das praktische Testen von Herstellung und Anwendung von Artefakten sowie anderen materiellen Prozessen der Vergangenheit, unter Anwendung von naturwissenschaftlicher Me-

thodik, Lücken im archäologischen Fundmaterial und schriftlichen Quellen zu schließen.

Oft werden auch andere Aspekte wie Living History, Reenactment oder Archäotechnik und museumspädagogische Arbeit unter dem Dachbegriff der Experimentellen Archäologie erwähnt. Hier gilt es jedoch, darauf hinzuweisen, dass diese Aspekte eindeutig von einem archäologischen Experiment unterschieden werden sollten. Diese Vermischung führt leider oft dazu, dass die Experimentelle Archäologie einen unseriösen Ruf in der archäologischen Hochschul- und Forschungslandschaft hat. Das bedeutet nicht, dass die Experimentelle Archäologie sich von der Living History, der Archäotechnik und der Vermittlung abschotten sollte. Im Gegenteil, diese Bereiche bilden eine Symbiose mit einem nicht hoch genug einzuschätzenden Potential. Man muss die einzelnen Aspekte nur klar beim Namen nennen. Dieser Punkt wird schon seit Jahrzehnten immer wieder von Experimentalarchäologen wiederholt<sup>31</sup>.

Eine Rekonstruktion ist kein archäologisches Experiment im naturwissenschaftlichen Sinne, auch wenn die Vorarbeit und Umsetzung einer Rekonstruktion wissenschaftlich erarbeitet wurde. Wenn es keine konkrete, testbare Fragestellung gibt, ist es kein Experiment. Für Rekonstruktionen wird daher

<sup>29</sup> Schmeiduch 2018, 13–17.

<sup>30</sup> Kelm 2015.

<sup>31</sup> Coles 1979; Ferguson 2010; Kelterborn 2005; Kucera 2004; Outram 2008; Reynolds 1999; Richter 1991; Schmidt 2018; Vorlauf 1991.

der Begriff ›Rekonstruierende Archäologie‹ verwendet. Wissenschaftliche Experimente in der Archäologie können in zwei Bereiche eingeteilt werden:

1. Fragestellungen zur Entstehung und Benutzung von Objekten und Befunden in der Vergangenheit,
2. Fragestellungen zur Erhaltung/Zerstörung von Objekten und Befunden nach ihrer Gebrauchszeit bis zu ihrer Auffindung.

Auch wenn die Rekonstruierende Archäologie von der Experimentellen Archäologie unterschieden werden muss, können sich beide Bereiche ergänzen. Experimentelle Ergebnisse können den Rekonstruktionsprozess unterstützen. Während der Umsetzung einer Rekonstruktion können hingegen wertvolle Fragestellungen für die Experimentelle Archäologie entstehen.

## Experimentelle Archäologie in Düppel

Im Folgenden werden zwei Beispiele aus dem Museumsdorf Düppel vorgestellt, eines zur Experimentellen und eines zur Rekonstruierenden Archäologie.

Die Teerschwelgruppe kann als besonders gutes Beispiel für ein archäologisches Experiment hervorgehoben werden. Zum einen sind die Arbeiten der Teerschwelgruppe sehr vielfältig, von der Pechherstellung des Neandertalers<sup>32</sup> bis zur neuzeitlichen Teergewinnung aus Steinkohle<sup>33</sup>. Zum anderen haben sie, vor allem für das Mittelalter, die Bodendenkmalpflege zum Umdenken gebracht, wenn es um die Herstellung von Pech geht<sup>34</sup>. So war zur Zeit der Ausgrabungen der Wüstung Düppel vor allem das Doppelpotpf-Verfahren als Technik bekannt. Die während der Ausgrabung freigelegten Befunde stimmten jedoch nicht mit den experimentellen Befunden des Doppelpotpf-Verfahrens überein. So begann die Teerschwelgruppe zu experimentieren und löste das Rätsel, indem sie das Teergrubenmeiler-Verfahren entwickelte. Die experimentellen Befunde stimmen mit den archäologisch nachgewiesenen Gruben überein<sup>35</sup>. Und erst durch diese Ergebnisse begannen Archäologen in Brandenburg auch weitere Teergrubenmeiler zu entdecken, die vorher nie als solche aufgefallen waren.

Ein Beispiel für die Rekonstruierende Archäologie ist natürlich die Rückzüchtung des Döppler Weideschweins. Als es darum ging, eine authentische Schweinerasse für die Haltung im Museumsdorf Düppel zu finden, bemerkte man, dass dies nicht möglich war. Auf mittelalterlichen Abbildungen ist deutlich zu sehen, dass die Schweine anders aussahen als heutige Mastschweine. Die Idee entstand,

ein mittelalterliches Weideschwein zu züchten. Unter dem Begriff Rückzüchtung oder auch Abbildzüchtung beschreibt man den Prozess, Tiere nach Bildquellen und/oder nach altem Knochenmaterial auf ein bestimmtes Erscheinungsbild bzw. einen Phänotypus hin zu züchten. Die ausgestorbenen Tierrassen können genetisch so nie wieder hergestellt werden, es kann sich lediglich dem äußeren Erscheinungsbild angenähert werden<sup>36</sup>. Neben der Rekonstruktion ist es wieder auch eine Interpretation, wie alle anderen Aspekte des lebendigen Museums.

Für das Zuchtprojekt »Döppler Weideschwein« definierte W. Plarre die phänotypischen Merkmale anhand von Bildquellen und Knochenmaterial als: »mittelgroß, hochbeinig, langschädlig, Stehohren, Karpfenrücken, flachrippig, farbverschieden, im Großen und Ganzen noch sehr wildschweinähnlich.« Für die Züchtung wurden Wollschwein, Wildschwein, veredeltes Landschwein und das Rotbunte Weideschwein gekreuzt<sup>37</sup>. Ende der 1990er Jahre sprach W. Plarre von einer homogenen Population, was bedeutet, dass die Zuchtmerkmale bei weiterer Paarung erhalten blieben (Abb. 4). Leider konnte das Zuchtprojekt nach seinem Tod 1999 immer weniger professionell betreut werden. So wurde der Kontakt mit weiteren Züchtern nicht mehr aufrechterhalten und die kleine Anzahl an Schweinen, die 2015 noch im Museumsdorf gehalten wurde, konnte nicht mehr als homogene Population beschrieben werden.

Seit ein paar Jahren haben wir wieder Kontakt zu anderen Freilichtmuseen, die auch an einer Zucht des Weideschweins interessiert sind. Das Zuchtprojekt »Döppler Weideschwein 2.0« soll nun für eine gezielte

32 Todtenhaupt et al. 2007, 155–161.

33 Kühn et al. 2003, 125–138.

34 Todtenhaupt – Kurzweil 1996, 141–151.

35 Todtenhaupt – Kurzweil 1996.

36 Plarre 1990b.

37 Plarre 1990b, 158–165.



4 Döppler Weideschweineber Fritz



5 Präparierte Schweineschädel, von links nach rechts: Wildschweineber, Döppler Weideschweineber, Mastschweineber

Fortführung der Zucht an mehreren Standorten sorgen. Im Zuge dessen soll auch, in Zusammenarbeit mit der Archäozoologin Maaïke Groot (FU Berlin), das Schweineknochenmaterial von mittelalterlichen Grabungen im Raum Berlin/Brandenburg neu betrachtet werden. In diesem Kontext ist das Schweineskelett aus einem mittelalterlichen Hausbefund in Berlin-Mitte, der nach dendrochronologischen Daten in das späte 12. Jh. datiert werden konnte, besonders interessant. Die Schädelform des mittelalterlichen Schweins, dessen Skelett in der Dauerausstellung im Märkischen

Museum gezeigt wird, ist dem Schädel der Döppler Weideschweine sehr ähnlich. Abbildung 5 zeigt einen präparierten Schädel eines Döppler Weideschweinebers zwischen den Schädeln von einem Wildschweineber und einem modernen Mastschweineber. Die Analyse des mittelalterlichen Knochenmaterials von Schweinen aus Berlin und Brandenburg wird hier bestimmt noch weitere wichtige Anhaltspunkte für das Zuchtprojekt liefern. Doch warum bieten sich archäologische Freilichtmuseen besonders für die Experimentelle und Rekonstruierende Archäologie an?

## Handwerk und Wissenschaft

In der Definition der Experimentellen Archäologie wird deutlich, dass es zwei wesentliche Aspekte gibt. Zum einen der praktische Umgang mit Material und zum anderen eine wissenschaftliche Methodik. Für die allermeisten archäologischen Fragestellungen, die nur durch eine experimentelle Herangehensweise beantwortet werden können, ist langjährige handwerkliche Erfahrung mit einem bestimmten Material eine Grundvoraussetzung. Zum Beispiel wären die Ergebnisse eines Töpferexperimentes zu scheibengedrehter Keramik, bei dem der oder die Durchführende das erste Mal an einer Töpferscheibe sitzt, wertlos. Ein Handwerk zu lernen braucht Zeit und die Lernweise ist vorwiegend non-verbal, das heißt, es wird mit dem gesamten Körper durch Nachahmung und Erfahrung gelernt<sup>38</sup>. Wie oben erwähnt, geht es hierbei um immaterielles Kulturerbe, das durch Praxis erhalten wird.

Diese Art des Lernens steht in direktem Gegensatz zur akademischen Ausbildung an Hochschulen. So ist es auch selten der Fall, dass Wissenschaftler genug Erfahrung in einem Handwerk haben, um aussagekräftige Experimente durchführen zu können. Andererseits haben die meisten Handwerker auch nicht die Zeit und/oder die methodischen Grundlagen, um ihre Erfahrungen in ein wissenschaftliches Experiment umzuwandeln. Diese Diskrepanz führt oft zu schlecht durchgeführten Experimenten, was den Ruf der Experimentellen Archäologie beeinträchtigt<sup>39</sup>. Freilichtmuseen arbeiten regelmäßig mit erfahrenen Handwerkern wie Töpfern und Schmieden zusammen. Viele werden auch durch Ehrenamtliche unterstützt, die in einem Verein organisiert sind und über mehrere Jahre bestimmte Gewerke und Techniken autodidaktisch erlernt haben. Wenn dieser handwerkliche Erfahrungsschatz mit einer wissenschaftlichen Herangehensweise verbunden wird, lassen sich relevante und aussagekräftige Experimente realisieren.

## Ein Platz zum Feuermachen

Archäologische Freilichtmuseen eignen sich außerdem besonders gut für das Durchführen von archäologischen Experimenten, weil sie meist ein großes Gelände zur Verfügung haben, wo es möglich ist, Feuer zu machen, Brennöfen zu bauen und Langzeit-

experimente anzulegen. Die meisten archäologischen Institute, vor allem in Deutschland, haben diese Möglichkeiten nicht. In Großbritannien sieht dies etwas anders aus, da zum Beispiel die University of Exeter schon Anfang der 2000er Jahre einen Außenforschungsbereich für die Studierenden des Masterstudiengangs »Experimentelle Archäologie« angelegt hat. Andere Universitäten wie Dublin und York folgten in den letzten zehn Jahren. Was diesen universitären Freilichtbereichen jedoch oft fehlt, ist die handwerkliche Expertise. So müssen oft externe Handwerker eingekauft werden, um Experimente mit aussagekräftigen Ergebnissen durchführen zu können.

Da die Institute zur Erforschung der Vor- und Frühgeschichte in Deutschland meistens keine Freilichtflächen zur Verfügung haben, können archäologische Freilichtmuseen hier einen wichtigen Beitrag zur Forschungslandschaft leisten. Eine Ausnahme ist das Labor für Experimentelle Archäologie in Mayen, das gezielt als Außenstelle für das Leibniz-Forschungsinstitut des Römisch-Germanischen Zentralmuseums gegründet wurde. Neben dem Museumsdorf Düppel existieren in Deutschland noch weitere Freilichtmuseen, die sich als Forschungseinrichtungen für Experimentelle Archäologie verstehen und mehr oder weniger eng mit Hochschulen zusammenarbeiten. Hierzu gehören das Freilichtlabor Lauresham, wo von Beginn an die Experimentelle Archäologie mitgedacht wurde, und das neu entstandene Archäozentrum Bärnau, ein Kooperationsprojekt zwischen den Universitäten Bamberg, Pilsen, Prag und dem Geschichtspark Bärnau-Tachov. Diese Entwicklungen zeigen, dass sich universitäre Forschungs- und Bildungsinstitute gern an archäologische Freilichtmuseen als Außenstellen binden.

## Schnittstelle für die Öffentlichkeit

Ein wichtiger dritter Punkt für das Umsetzen von archäologischen Experimenten in Freilichtmuseen ist die Chance, Forschung auf niederschwellige Weise sichtbar und zugänglich zu machen. Forschung findet normalerweise hinter verschlossenen Türen statt. Archäologische Experimente, die in Freilichtmuseen stattfinden, bieten jedoch die Möglichkeit, Bürgerinnen und Bürger die Prozesse hinter der Wissensbildung nahezubringen. Freilichtmuseen erfreuen sich vor allem bei jungen Familien und Be-

38 Köhler 2008, 368.

39 Schmidt 2018, 4.



6 Das Langzeitexperiment zum Hausverfall im Museumsdorf Düppel

sucherinnen und Besuchern, die eher unregelmäßig oder gar nicht traditionelle Museen mit Ausstellungen in Vitrinen besuchen, großer Beliebtheit<sup>40</sup>. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Experimentelle Archäologie in die Museums- und Vermittlungsarbeit mit einzubinden. Natürlich gibt es auch Experimente, die sich gar nicht für eine öffentliche Durchführung eignen<sup>41</sup>. Dies kann zum einen an der Länge liegen oder an der Eintönigkeit, die oft durch die nötigen Wiederholungen während der Datensammlung entsteht. Jedoch können die Ergebnisse oder kurze Einblicke immer auch für die Vermittlungsarbeit genutzt werden. Langzeitexperimente können in Führungen oder durch gute Beschilderung zu Aha-Effekten bei Besuchern führen, und zwar aus eigener Erfahrung (Abb. 6). Auch die Aussage, dass bestimmte Fakten, die in die Ausstellung, in Führungen und sonstige Vermittlungsarbeiten einfließen, vor Ort experimentell erarbeitet worden

sind, führt zu einer deutlichen Interessenssteigerung seitens der Besucher.

Die partizipativste Möglichkeit, die Experimentelle Archäologie in die Vermittlungsarbeit zu integrieren, ist, die Besucher selber in das Experiment einzubinden. Wegweisend kann für diesen Ansatz das Langzeitprojekt des RGZM im Römerbergwerk Meurin genannt werden. Unter dem Motto »Du kannst forschen« können Bürger an einem Experiment zur Erforschung der Lebensdauer und Leistungsfähigkeit der steinernen Handmühle in der Antike aktiv und selbstständig mitwirken. Gerade für Experimente, die Nutzung und Verschleiß über einen langen Zeitraum untersuchen, ist es oft schwierig, die nötige Arbeitszeit zu akquirieren. Das Experiment ist Teil der deutschen Citizen-Science-Online-Plattform »Bürger schaffen Wissen«, ein Projekt von Wissenschaft im Dialog und dem Museum für Naturkunde in Berlin, gefördert durch das Bundesministe-

40 Heeb 2017, 69–72.

41 Schmidt 2018, 4.

rium für Bildung und Forschung. Es werden »nicht einfach bloße, aufbereitete archäologische Forschungsfakten vermittelt – vielmehr haben sie hier erstmals die Gelegenheit selbst an wissenschaftlicher Arbeitsweise teilzuhaben«<sup>42</sup>. Dieser Punkt ist

besonders wichtig, wenn es darum geht, den Gästen zu vermitteln, dass alle Rekonstruktionen nur eine mögliche Interpretation sind. Erst wenn die Öffentlichkeit versteht, wie Wissen entsteht, können Sie dies nachvollziehen.

## Archäologische Freilichtmuseen als ideale Standorte für die Erforschung und Vermittlung der Experimentellen Archäologie

Archäologische Freilichtmuseen sind somit aus verschiedenen Gründen prädestiniert für eine Nutzung als Freilichtlabore für Experimentelle Archäologie. Durch archäotechnische Mitarbeiter und Vereinsmitglieder sowie dem Freilichtmuseum nahestehende Handwerker eröffnen sich hier Möglichkeiten für experimentalarchäologische Projekte, in denen Forschende ihre akademische Methodik mit handwerklicher Erfahrung verbinden können. So können aussagekräftige Ergebnisse erzielt, aber auch neue relevante Fragestellungen erarbeitet werden. Durch den Freilichtcharakter dieser Art von Museum gibt es immer den Platz, um auch Aktivitäten durchzuführen, die sonst aus Sicherheitsgründen nicht so einfach möglich sind. Zum einen geht es hier um Feuer machen, denn für viele Gewerke der Vor- und Frühgeschichte ist offenes Feuer ein Muss. Außerdem bieten Freilichtmuseen auch den Platz und konstante

Betreuungs- und Dokumentationsmöglichkeiten, um archäologische Langzeitprojekte durchzuführen. Die interessantesten Fragestellungen lassen sich oft erst nach mehreren Jahren oder sogar Jahrzehnten beantworten. Forschungsprojekte an Hochschulen haben meistens nicht diesen Langzeitstatus. Und zu guter Letzt eignen sich Freilichtmuseen natürlich in besonderem Maße für die Öffentlichkeitsarbeit. Bei vielen Drittmittelanträgen für Forschungsvorhaben ist die Forderung nach Öffentlichkeitsarbeit integraler Bestandteil. An vielen Hochschulen ist dies nur schwer umsetzbar, umso mehr bietet sich dies in Freilichtmuseen an, oft kann hier die Öffentlichkeitsarbeit auch Teil der eigentlichen Forschungsarbeit sein und muss kein zusätzlich geplantes Projekt werden. Die Ergebnisse archäologischer Experimente wiederum können die Qualität der rekonstruierten Lebenswelten in Freilichtmuseen sichern.

## Fazit

Die (Re)konstruktion vergangener Lebenswelten bis hin zum belebten Haus ermöglicht einerseits die Chance, einen möglichst vollständigen Eindruck für die Vermittlung an die Öffentlichkeit zu erschaffen, andererseits besteht die Gefahr, falsche Bilder zu erzeugen. Da die Fund- und Quellenlage immer nur einen Bruchteil der vergangenen Lebenswelten überliefern kann, bleibt viel Raum für Interpretation.

Dieser Interpretationsspielraum muss an Besucherinnen und Besucher kommuniziert werden, da die vollständige, lebendige Darstellung schnell den Eindruck erzeugen kann »so war es wirklich«. Eine Vielfalt an Rekonstruktionslösungen sollte gezeigt und kommuniziert werden. Wenn die Funde, Befunde sowie die Text- und Bildquellen erschöpft sind, ist die Experimentelle Archäologie eine wichtige Ergän-

<sup>42</sup> <<https://web.rgzm.de/en/news-details/article/du-kannst-forschen-ist-100-projekt-auf-buerger-schaffen-wissen/>> (15.11.2022).

zung, um Wissenslücken zu füllen oder wissenschaftlich fundierte Rekonstruktionsmodelle zu erstellen. Die Besuchenden müssen verstehen, wie Wissen geschaffen wird, um die Probleme, die durch rekonstruierte Lebenswelten entstehen können, zu

minimieren. Denn diese rekonstruierten Lebenswelten sind für eine emotionale Vermittlung wichtig, schaffen sie doch einen empathischen Zugang, der zu deutlich besseren Lernergebnissen führt.

## Zusammenfassung

Das mittelalterliche Freilichtmuseum Düppel in Berlin wurde in den 1970er Jahren von Freiwilligen gegründet. Auf der Grundlage der Grabungsergebnisse wurden an den Originalstandorten 1 : 1-Modelle der Häuser in Pfosten-Riegel-Bauweise wiederaufgebaut. Langfristiges Ziel war es, auf der Grundlage der Grabungsergebnisse und schriftlicher Quellen eine Modellkulturlandschaft zu schaffen, die neben den Häusern auch Gärten, Felder, verschiedene Waldtypen und Tiere umfasst. Um das Museum zum Leben zu er-

wecken, zeigen Freiwillige handwerkliche Tätigkeiten und den Alltag im Mittelalter seit den 1970er Jahren, eines der frühen Beispiele für ›authentische‹ lebendige Geschichte in einem Museum. Solche Rekonstruktionen vergangener Welten sind jedoch von Natur aus problematisch, da die fertigen Modelle von den Besuchern oft als Wahrheiten angesehen werden. Diese und andere Schwierigkeiten sowie mögliche Lösungen und die einzigartigen Möglichkeiten solcher Umgebungen werden in diesem Artikel untersucht.

## Summary

The medieval open air museum Düppel in Berlin was set up in the 1970's by volunteers. Based on the excavation results, 1 : 1 models of the houses were rebuilt on the original sites using post and beam construction. The long term aim was to create a model cultural landscape based on the excavation results and written sources, encompassing not only the houses but also gardens, fields, different types of forests and animals. To bring the museum to life volunteers

demonstrate craft activities and everyday life in the medieval period since the 1970's, one of the early examples of ›authentic‹ living history in a museum. However, such reconstructions of past worlds are inherently problematic, as the finished models are often seen as truths by visitors. These and other difficulties as well as possible solutions and the unique opportunities of such environments are explored in this article.

# Literaturverzeichnis

- Andraschko 1995** F. M. Andraschko, Studien zur funktionalen Deutung archäologischer Siedlungsbefunde in Rekonstruktion und Experiment, Hamburger Beiträge zur Archäologie I (Duderstadt 1995)
- Brande 1985** A. Brande, Mittelalterlich-neuzeitliche Vegetationsentwicklung am Krümmen Fenn in Berlin-Zehlendorf, Verhandlungen des Berliner Botanischen Vereins 4, 1985, 3–65
- Coles 1979** J. Coles, Experimental Archaeology (London 1979)
- Fansa 1995** M. Fansa (Hrsg.), Der sassen speyghel. Sachsenspiegel. Ausstellungskatalog Oldenburg (Oldenburg 1995)
- Ferguson 2010** J. Ferguson, Designing Experimental Research in Archaeology. Examining Technology through Production and Use (Colorado 2010)
- Förster 2016** A. Förster, Die Anlage und Gliederung der Museumslandschaft, Düppel Journal 2015, 2016, 23–27
- Gliech 2014** G. Gliech, Der Museumsgarten, in: M. Fansa (Hrsg.), Düppel. Ein lebendiges Dorf aus dem Mittelalter (Mainz 2014) 86–91
- Goldmann 1990** K. Goldmann, Das Museumsdorf Düppel. Ein Feld für die experimentelle Archäologie, in: M. Fansa (Hrsg.), Experimentelle Archäologie in Deutschland, Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland Beih. 4 (Oldenburg 1990) 75–78
- Heeb 2017** J. Heeb, Mittelalterliche Lebenswelten. Probleme und Chancen ihrer Darstellung im Museumsdorf Düppel, Düppel Journal 2016, 2017, 67–72
- Heeb – Steiger 2020** J. Heeb – L. Steiger, Archäotechnische Versuche und Projekte. Ein Holzschindeldach im Museumsdorf Düppel, Düppel Journal 2019, 2020, 104–115
- Hurcombe 2015** L. Hurcombe, Tangible and Intangible Knowledge: the Unique Contribution of Archaeological Open-Air Museums, EXARC Journal 2015/4, <<https://exarc.net/ark:/88735/10218>> (15.11.2022)
- Köhler 2008** I. Köhler, Es sind die Hände, die die Töpfe schön machen. Töpfernde Frauen und Töpferlernen bei den Nyarafolo im Norden der Côte d’Ivoire, Beiträge zur Afrika Forschung (Berlin 2008)
- Kelm 2015** R. Kelm, Archaeology and Crafts. Experiences and Experiments on Traditional Skills and Handicrafts in Archaeological Open-Air Museums in Europe, Albersdorfer Forschungen zur Archäologie und Umweltgeschichte 5 (Husum 2015)
- Kelterborn 2005** P. Kelterborn, Principles of Experimental Research in Archaeology, EuroREA 2, 2005, 120–122
- Kucera 2004** M. Kucera, Das Experiment in der Archäologie, Experimentelle Archäologie in Europa 3, 2004, 7–13
- Kühn et al. 2003** P. Kühn – A. Kurzweil – T. Pietsch – P. Schulze – D. Todtenhaupt – A. Unger, Teer aus Steinkohle. Ein Versuch aus dem 18. Jahrhundert, Experimentelle Archäologie in Europa 2, 2003, 125–138
- von Müller 1998** A. von Müller, Museumsdorf Düppel. Lebendiges Mittelalter in Berlin <sup>6</sup>(Berlin 1998)
- Outram 2008** A. Outram, Introduction to Experimental Archeology, WorldA 40, 2008, 1–6.
- Plarre 1985** W. Plarre, Erhaltung historischer Kulturpflanzen, in: Bericht über das Internationale Symposium »Naturschutz durch Freilichtmuseen« im Rheinischen Freilichtmuseum und Landesmuseum für Volkskunde in Kommern (Kommern 1985), 40–58
- Plarre 1990a** W. Plarre, Erhaltung historischer Kulturpflanzen, in: M. Fansa (Hrsg.), Experimentelle Archäologie in Deutschland, Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland Beih. 4 (Oldenburg 1990) 149–157
- Plarre 1990b** W. Plarre, Potentielle Rückzüchtung eines mittelalterlichen Weideschweins, in: M. Fansa (Hrsg.), Experimentelle Archäologie in Deutschland, Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland Beih. 4 (Oldenburg 1990) 158–165
- Reynolds 1999** P. Reynolds, The Nature of Experiment in Archaeology, in: A. F. Harding (Hrsg.), Experiment and Design. Archaeological Studies in Honour of John Coles (Oxford 1999) 156–162
- Richter 1991** P. Richter, Experimentelle Archäologie. Ziele, Methoden und Aussage-Möglichkeiten, in: M.

- Fansa (Hrsg.), Experimentelle Archäologie in Deutschland, Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland Beih. 6 (Oldenburg 1991) 19–49
- Schmeiduch 2018** T. Schmeiduch, Darstellung slawischer Bauernkleidung im Museumsdorf Düppel, Düppel Journal 2017, 2018, 14–18
- Schmidt 2018** M. Schmidt, Experiment in Archaeology, in: S. L. Lopes Varela (Hrsg.), The Encyclopedia of Archaeological Sciences (Hoboken 2018) 1–5
- Todtenhaupt 2014** D. Todtenhaupt, Hausbau, in: M. Fansa (Hrsg.), Düppel – Ein lebendiges Dorf aus dem Mittelalter (Mainz 2014) 43–47
- Todtenhaupt 2015** D. Todtenhaupt, Pferd, Rind, Schwein, Schaf, Ziege, Hund. Welche Tierarten sind in der mittelalterlichen Siedlung am Machnower Krümmen Fenn nachweisbar?, Düppel-Journal 2015, 2016, 63 f.
- Todtenhaupt – Kurzweil 1996** D. Todtenhaupt – A. Kurzweil, Teergrube oder Teermeiler. in: M. Fansa (Hrsg.), Experimentelle Archäologie, Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland Beih. 6 (Oldenburg 1991) 141–151
- Todtenhaupt et al. 2007** D. Todtenhaupt – F. Elsweiler – U. Baumer, Das Pech des Neandertalers – eine Möglichkeit der Herstellung, Experimentelle Archäologie in Europa 6, 2007, 155–161
- Vasszi 2018** R. Vasszi, Vacation in the Past – Effective Heritage Interpretation through Education, EXARC Journal 2018/1, <<https://exarc.net/ark:/88735/10334>>
- Vorlauf 1991** D. Vorlauf, Die technologisch-typologische Methode. Anmerkungen zu Charakter und Aussagekraft der Experimentellen Archäologie im Hinblick auf Handwerk und Technik, in: M. Fansa (Hrsg.), Experimentelle Archäologie in Deutschland, Archäologische Mitteilungen aus Nordwestdeutschland Beih. 6 (Oldenburg 1991) 83–90

# Abbildungsnachweis

Sofern im unten stehenden Abbildungsnachweis nichts anderes vermerkt ist, sind alle Rechte vorbehalten. / Unless explicitly stated otherwise, all rights are reserved.

**Abb. 1** Jochen Möller, Förderverein Museumsdorf Düppel e. V.

**Abb. 2-6** Julia Heeb, Stadtmuseum Berlin

## Adresse

Dr. Julia Heeb  
Stiftung Stadtmuseum Berlin  
Poststraße 13-14  
10178 Berlin  
julia.heeb@stadtmuseum.de