

Wissenschaftlich fundierte, aktivierende Vermittlung – Sammeln und Forschen können andere besser!

Den fünf sogenannten Kernaufgaben eines Museums ausreichend nachzukommen, ist für kleinere und mittelgroße Einrichtungen oft schwierig, teils auch unmöglich, während in Substanz, Ressourcen und Personal größere Institutionen solche Problemlagen kaum kennen. An welchen Stellen ein kleineres Museum nun ansetzen kann, um auf einzelne Aufgaben (mehr oder weniger) freiwillig zu verzichten, ihnen aber trotzdem in beschränktem Umfang nachzukommen bzw. den Ansprüchen gerecht zu werden, soll hier anhand des Beispiels eines archäologischen Freilichtmuseums dargestellt werden.

Archäologische Freilichtmuseen – Selbstverständnis und Aktivitäten

Der Weltverband ICOM akzeptierte 1982 die vom Verband europäischer Freilichtmuseen erarbeitete Definition von Freilichtmuseen als

wissenschaftlich geplante und geführte oder unter wissenschaftlicher Aufsicht stehende Sammlungen ganzheitlich dargestellter Siedlungs-, Bau-, Wohn- und Wirtschaftsformen unter freiem Himmel und in einem zum Museumsgelände erklärten Teil der Landschaft.

Archäologische Museen im Freien, in denen Zeugnisse der Ur- und Frühgeschichte präsentiert werden, etwa als Rekonstruktionen, können nur ausnahmsweise als Freilichtmuseen anerkannt werden.“¹

Diese formulierte Ausnahme schließt bündig an die Kriterien zur Aufnahme von ICOM-Mitgliedern an, die einen Einzelfallentscheid für Institutionen vorsehen, die die grundlegenden Kriterien nicht vollumfänglich erfüllen.²

Diese „Grundsätze“ von 1982 waren als Fortschreibung der ICOM-Deklaration von 1957 gedacht. Hinsichtlich archäologischer Freilichtmuseen hielt sich das ältere Dokument ähnlich kurz, aber auch etwas offener:

Man kann die Bezeichnung Freilichtmuseum einem Museum nicht verweigern, dessen Gebäude – ganz oder zum Teil – als Kopien oder maßstabsgerechte Rekonstruktionen nach originalen Vorbildern aufgebaut und auch entsprechend eingerichtet und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht sind.

Dieses Zugeständnis gilt unter der Bedingung, dass

1. originale Baudenkmale der ausgestellten Typen nicht mehr zur Verfügung stehen,
2. die Kopien oder Rekonstruktionen nach den strengsten wissenschaftlichen Methoden hergestellt werden.³

Archäologische Freilichtmuseen stellen also im Verband ICOM den akzeptierten Sonderfall dar, dass auf der Basis archäologischer Funde und Befunde, aber ohne real noch existierende Vorbilder solche „ganzheitlichen Darstellungen von Siedlungs-, Bau-, Wohn- und Wirtschaftsformen“ der Ur- und Frühgeschichte rekonstruiert werden. Folglich ist die Kernaufgabe, das „materielle und immaterielle Erbe der Menschheit und deren Umwelt“ zu sammeln, ausgesetzt, weshalb sich außerdem die Kernaufgabe des Bewahrens der Musealien erübrigt.

1 Abschnitt I, Ziffern 1 und 3 Grundsätze über die Anlage und den Betrieb von Freilichtmuseen [des Verbands europäischer Freilichtmuseen]. Abdruck in: Freilichtmuseen. Geschichte – Konzepte – Positionen. München: Deutscher Kunstverlag 2006, S. 179–190; hier: S. 180f.
2 Artikel 3 Abschnitt 2 ICOM-Statuten. URL: <https://icom.museum/en/about-us/missions-and-objectives> (gesehen 25.7.2019).
3 Abschnitt VI ICOM-Deklaration zu Freilichtmuseen von 1957. Abdruck in: Freilichtmuseen. Geschichte – Konzepte – Positionen. München: Deutscher Kunstverlag 2006, S. 173–178; hier: S. 176.

Die aktuelle Entwicklung archäologischer Freilichtanlagen ist auch vor dem Hintergrund der in den letzten drei Jahrzehnten festzustellenden Lösung traditioneller archäologischer Museen von den stark auf die Exponate bezogenen Ausstellungen zu bewerten.

Durch eine Einbindung der archäologischen Freilichtmuseen in das Forschungsnetz dienen diese Anlagen als wichtige „Dolmetscherinnen“ archäologischer Erkenntnisse und Fragen für ein breites Publikum. Allgemein ist festzustellen, dass die Gäste dieser Einrichtungen eine Balance zwischen Seriosität und Unterhaltung wünschen, sodass sich unmittelbar die Frage nach der korrekten Bezeichnung für solche Institutionen stellt. Vorschläge wären hierfür – im ersten Fall unter bewusster Ausklammerung des Wortes Museum – „Vorgeschichtswerkstatt“ oder „Lebendes Museum“, denn in archäologischen Freilichtmuseen stehen nicht die Artefakte im Mittelpunkt, sondern Menschen, sowohl im leibhaftigen Sinn des pädagogischen Personals als auch in Form von Installationen und/oder Animationen dargestellten Menschen.

Die Verantwortlichen für das Angebot der archäologischen Freilichtmuseen und dessen Gestaltung benötigen ein besonderes, dauerhaftes Bewusstsein und Sensibilität für die möglichen Bedeutungen von archäologisch-naturkundlichen Rekonstruktionen, Modellen und allgemein allen Visualisierungen vor allem in Hinblick auf die stark dem „Zeitgeist“ unterworfenen (umwelt- und kultur-)politische Nutzbarkeit, auf die Frage der (wissenschaftlichen und pädagogisch sinnvollen) Kenntnisvermittlung und auf die Wahrnehmung und Nutzung solcher Anlagen als (touristische) „Abenteuerplätze für Zeitreisen“. Diese Haltung ist unabdingbar, um ungewünschten und einseitigen Nutzbar-machungen konzeptionell, argumentativ und praktisch begegnen zu können, nicht zuletzt aber auch, um der Kernaufgabe der Vermittlung, trotz aller notwendigen Kundenorientierung, gerecht werden zu können. Nur so lassen sich dauerhaft die drei grundlegenden Ziele von Geschichtsmuseen – Erinnerung, Bildung und Identitätsstiftung – im Sinne moderner Sinn- und Orientierungsleistung erreichen und sichern. Das grundsätzliche Problem einer durch solche Anlagen verzerrten Wahrnehmung der historischen Wirklichkeit muss gerade auch deshalb den Museumsgästen, aber auch den Verantwortlichen selbst immer wieder bewusst gemacht werden.

Der Steinzeitpark Dithmarschen als Beispiel

Als Beispiel für ein archäologisches Freilichtmuseum soll hier der seit 1997 in Albersdorf im Landkreis Dithmarschen (Schleswig-Holstein) bestehende, über 40 Hektar große Steinzeitpark Dithmarschen vorgestellt werden. Der Steinzeitpark bildet eine organisatorische Einheit mit dem an einem zwei Kilometer entfernten Standort angesiedelten „herkömmlichen“ Museum für Archäologie und Ökologie Dithmarschen, das originale Artefakte sowie rekonstruierte Steinzeitsiedlungen von der Mittelsteinzeit bis zur frühen Bronzezeit ausstellt. Unter dem Titel „Steinzeithaus“ ist die Errichtung eines Ausstellungs- und Bildungszentrums im Eingangsbereich des Steinzeitparks geplant, welches ab 2023 die Ausstellungen des Museums für Archäologie und Ökologie in den Steinzeitpark integrieren wird. Beide musealen Einrichtungen dienen zum einen der Vermittlung von Forschungsergebnissen aus der Archäologie, zum anderen sollen auch Zusammenhänge des Naturhaushalts und der Landschaftsentwicklung breiten Bevölkerungskreisen nähergebracht werden, um so für den Schutz heute seltener Natur- und Kulturgüter zu werben.

Landschaftserfahrung, angewandte Archäologie und Naturerleben treten als immer wiederkehrende Bezugspunkte in der Wissens- und Erfahrungsvermittlung vieler archäologischer Freilichtmuseen auf und werden als für die Museumsgäste allgemein und individuell bedeutsame Themen präsentiert. Die „Abenteuer-Landschaft Freilichtmuseum“ versteht sich als bewusst interessant gestaltete, problemorientierte Lernumgebung, die pädagogische Ergebnisse beeinflusst und somit keinesfalls nur als „Staffage“ für töpfernde, getreidemahlende und breikochende Schulklassen dient. Im besten Fall können emotionale Erlebnisse Begeisterung wecken und damit auch einen überzeugten, dauerhaften Einsatz für den Schutz von Landschaft und ihren natürlichen und kulturellen Elementen durch die Museumsgäste ermöglichen.⁴

Mit Hilfe eines wissenschaftlichen Beirats wurde ein erlebnisorientiertes Bildungskonzept zur Erweiterung des Außengeländes erarbeitet, das seit 2010 schrittweise umgesetzt wird. Neben diesen Baumaßnahmen im Rahmen der inhaltlichen Erweiterung und touristischen Attraktivierung des Steinzeitparks finden regelmäßig begleitende landschaftsgeschichtliche und

4 Friedrich, Tosca; Meller, Birte; Kelm, Rüdiger: Schöner Wohnen in der Steinzeit – Experiment, Ausbildung und Vermittlung im Steinzeitpark Albersdorf. In: Experimentelle Archäologie in Europa 7 (2008), S. 23–31. – Kelm, Rüdiger: Die pädagogische Nutzung des Archäologisch-Ökologischen Zentrums Albersdorf (Deutschland). In: EuroREA – (re)construction and experiment in archaeology. European platform 2 (2005), S. 93–104.

archäologische Forschungen durch dauerhafte Kooperationspartner statt. Dazu gehören die landschaftsgeschichtlichen Forschungen des Instituts für Ökosystemforschung der Universität Kiel, Pollenanalysen und Grabungen unter anderem an Großsteingräbern in der Region in Zusammenarbeit mit dem Institut für Ur- und Frühgeschichte der Universität Kiel. Außerdem steht das große Parkgelände regelmäßig für experimentalarchäologische Studien zur Verfügung, zum Beispiel im Rahmen von Wohnversuchen in Zusammenarbeit mit dem Archäologischen Institut der Universität Hamburg oder für Brandrodungsversuche im Waldbereich.

Die wissenschaftliche Basis der Vermittlungsarbeit

Alle Modelle der Häuser, die Rekonstruktionen im Gelände und die Einrichtungsgegenstände in den Hausnachbauten sowie ihre Platzierung wurden auf der Grundlage diverser archäologischer Befunde des Mittelneolithikums der Zeit um 3.000 v. Chr. vor allem aus dem mitteleuropäischen Raum, aber auch aus darüber hinaus als Zitate dieser Befunde angefertigt. Dabei wurden für die Einrichtung eines in Originalgröße nachgebauten Hauses modellartige, aus den verschiedenen Fundspektren erschlossene Vorstellungen zur grundsätzlichen Ausgestaltung von neolithischen Wänden, Böden, Zwischengeschossen, Trennwänden, Sitzgelegenheiten, Webstühlen, Öfen, Mahlsteinen, Türen, Inneneinbauten, Herdstellen, Vorratsgruben und Türschwellen entwickelt.⁵

Eine solche, aus befundorientiert-puristischer Sicht zu kritisierende Darstellung ermöglicht den Museumsgästen einen grundsätzlichen Eindruck von den Lebensverhältnissen der ersten norddeutschen Bauern, auch wenn die Rahmenbedingungen der dauerhaften Nutzung den nur kurz anwesenden Museumsgästen nicht vermittelt werden können. Der Steinzeitpark Dithmarschen bietet deshalb Schülerinnen und Schülern sowie allgemein Kinder- und natürlich auch Erwachsenengruppen eine direkte Begegnung mit urgeschichtlichen Denkmälern und der dazugehörigen „jungsteinzeitlichen“ Kulturlandschaft, mit alten Wohn- und Siedlungsformen, mit alten Haustierrassen und vielem anderen mehr, das Einsichten in vergangene Lebensformen bieten

5 Kelm, Rüdiger: Die frühe Kulturlandschaft der Region Albersdorf (Kreis Dithmarschen, Schleswig-Holstein) – Grundlagen, Erfassung und Vermittlung der urgeschichtlichen Mensch-Umwelt-Beziehungen in einer Geestlandschaft. Kiel: Verein zur Förderung der Ökosystemforschung zu Kiel 2006.

kann. Häufig werden in der praktischen pädagogischen Arbeit auch ethnologische Analogien herangezogen.

Das Prinzip der aktivierenden Vermittlung

Bei den pädagogischen Veranstaltungen des Steinzeitparks Dithmarschen bilden jeweils ein handlungs- und ein erlebnisorientierter Teil den Schwerpunkt des Programms. Generell finden diese Angebote in der weitgehend authentischen, problemorientierten Lernumgebung des Steinzeitdorfes statt und bestehen immer aus einem einführenden instruktiv-erläuternden Teil vonseiten der „Steinzeitbetreuer“ genannten Pädagoginnen und Pädagogen und einem konstruktiv-praktischen Teil aufseiten der Teilnehmenden. Durch die Programme sollen die Sachkompetenz (Wissen und Einsichten), die Methodenkompetenz (Fertigkeiten und Techniken), die Sozialkompetenz (Verhalten in der Gruppe und interaktives Handeln) sowie die Selbstkompetenz (selbstverantwortliches Handeln) der Teilnehmenden zu den spezifischen, im Steinzeitpark dargestellten Themen verbessert werden.

Mit verschiedenen, für die damalige Zeit typischen Rohstoffen und Werkzeugen wird deshalb im Steinzeitpark durch eine möglichst authentische Arbeits- und Herstellungsweise die tägliche Arbeit der Steinzeitmenschen praktisch dargestellt. Dabei entstehen pädagogisch akzeptable, teilweise von ethnologischen Analogien beeinflusste Kopien von Geräten (Abb. 1, S. 76), welche die historischen Lebens- und Umweltbeziehungen besser verständlich machen können. Durchschauen und Verstehen stehen als Vermittlungsprinzip im Vordergrund. Es wird außerdem bei der Durchführung der Programme darauf geachtet, dass durch entsprechende Motivation vor Beginn des praktischen, aufgabenorientierten Arbeitsteils und durch einen altersgemäßen Schwierigkeitsgrad die subjektive Wahrscheinlichkeit von Erfolg für die Kinder recht hoch ist. Dadurch kann es bei im normalen Unterricht eher unterdurchschnittlichen Schülerinnen und Schülern zu einer Verbesserung der Lernergebnisse kommen, denn die positive Wahrnehmung der gelungenen eigenen Lern- bzw. Arbeitsergebnisse fördert auch positive Rückmeldungen, die teilweise ohne Aufforderung – im Sinne eines wirklich kooperativ-partizipatorischen, aber auch selbstorganisierten Lernens – an die anderen Gruppenmitglieder weitergegeben werden. Eine solche selbstbestimmte Lernmotivation ist die beste Garantie für dauerhaft bestehende Lernergebnisse durch Methodenkompetenz.



Abb. 1: Repliken urgeschichtlicher Funde gehören zum Grundinventar der archäologischen Freilichtmuseen. Foto: Steinzeitpark Dithmarschen, 2010

Aktuelle Projekte der Museumspädagogik

2015 wurden zwei Bildungsprojekte mit neuartigen Vermittlungsansätzen im Steinzeitpark Dithmarschen initiiert, die hier kurz vorgestellt werden sollen. Die Idee, Kinder und Jugendliche für die praktische Mitarbeit in der Programm- und Öffentlichkeitsarbeit im Park zu begeistern und einzubeziehen, war schon seit Längerem vorhanden. Mit der Albersdorfer Gemeinschaftsschule und dem Albersdorfer Jugendzentrum wurden zwei Partnerinstitutionen für dieses Projekt gefunden, das unter dem offiziellen Titel „Steinzeitreporter – zeig’s den anderen“ durchgeführt wird. Gefördert wurde das Programm im Rahmen der Initiative „Kultur macht stark“ der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien durch den Deutschen Museumsbund e.V. Ziel ist es hierbei, sogenannten bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen, die im Alltag wenig mit Museen in Berührung kommen, zu helfen, ihren eigenen Weg in die Museen zu finden und ihre Erlebnisse an Gleichaltrige auf Augenhöhe weiterzugeben. Die steinzeitlichen Fähigkeiten haben wir in unterschiedliche Workshops



Abb. 2: Die „mesolithische“ Hüttensiedlung im Albersdorfer Steinzeitpark
Foto: Steinzeitpark Dithmarschen, 2019

unterteilt, zu denen unter anderem Feuermachen auf Steinzeitweise, Schnitzen mit Steinwerkzeugen und die Herstellung eigener „steinzeitlicher“ Kleidung aus Leder gehören. Dazu kamen mediale Kompetenzen und Fertigkeiten bei der Vermittlung, zum Beispiel im Rahmen von Führungen. Der Steinzeitpark ist sehr daran interessiert, Jugendliche dauerhaft zur Mitarbeit zu bewegen mit der Perspektive, eine eigenständige Jugendarbeit aufzubauen und dabei die Möglichkeiten der medialen Vermittlung und Dokumentation noch intensiver zu nutzen.

Ein weiteres neues und für Norddeutschland bisher einmaliges Projekt des Albersdorfer Steinzeitparks heißt „Das Leben in der Mittelsteinzeit – Schleswig-Holstein vor 7.000 Jahren“. Bei dieser museumspädagogischen Aktion können bis zu zehn Akteurinnen und Akteure gleichzeitig die Lebens-, Wohn- und Ernährungsbedingungen in der Mittelsteinzeit zur Zeit der Ertebölle-Kultur um circa 5.000 v.Chr. für eine Dauer von bis zu sechs Wochen praktisch austesten. Die Aktion wurde in der neu errichteten mittelsteinzeitlichen Hüttensiedlung mit angrenzendem Teich und Waldbereich

geplant, vorbereitet und durchgeführt. Neben der fotografischen und filmischen Dokumentation finden während der jährlich wiederkehrenden Aktionen viele begleitende Führungen und spezielle Programme statt. Aufgrund der Vielzahl neuer Forschungsergebnisse zur Mittelsteinzeit in Norddeutschland kann eine sehr authentische Durchführung garantiert werden. Durch die Kooperation mit mehreren archäologischen Freilichtmuseen in Europa im Rahmen des EU-Projektes „OpenArch“ werden immer experimentalarchäologische Fachleute unter anderem aus Dänemark, England, Italien, Finnland und Norwegen mit einbezogen. Die wissenschaftliche Begleitung – die durch den Steinzeitpark nicht allein zu gewährleisten wäre – erfolgt dabei durch das auf Experimentelle Archäologie spezialisierte Archäologische Institut der Universität Exeter aus England. Auf diese Weise konnten nun verschiedene Teilbereiche des prähistorischen Lebens wie zum Beispiel Jagen, Fischen, Essenszubereitung, Wohnen, Kleidung, Gesundheit und Körperpflege dargestellt werden (Abb. 2, S. 77).

Fachlich fundierte Wege zur musealen Vermittlungsarbeit – Beispiele aus dem Steinzeitpark

Eigene Forschungen zum Museumsbestand, zu lokalen und regionalen Themen setzt die ICOM-Definition offensichtlich voraus, sie sind gewiss auch zur Profilbildung wünschenswert; die begrenzten Kapital- und Personalressourcen insbesondere kleinerer Häuser ermöglichen aber kaum etwas. Im Steinzeitpark gibt es langjährige Kooperationen mit den Universitäten in Kiel und Hamburg. Eine verbindliche, vertragliche Vereinbarung mit solchen externen Partnerinstitutionen stellt nicht nur die Anbindung an die aktuelle Forschung sicher, sondern garantiert auch auf Dauer, dass Forschungsinhalte bearbeitet werden, die für das jeweilige Museum und dessen Fortentwicklung tatsächlich relevant sind.

Durch ein schriftlich abgefasstes und von den jeweils beteiligten Personen bzw. Gremien gemeinsam verabschiedetes Statut zum Selbstverständnis und zu den Aufgaben des Museums sowie durch ein von den Beschäftigten verbindlich angenommenes Leitbild mit Motto und Vision des Museums ist das Fundament der Arbeit in der Einrichtung gelegt. Die regelmäßige Diskussion zum Leitbild ist für die lebendige Dynamik einer sich dauerhaft entwickelnden Institution von großer Bedeutung. Durch den in diesen Darstellungen erarbeiteten, gewünschten Schwerpunkt auf der Vermittlungsarbeit können damit umso einfacher andere museale Aufgabenbereiche (zumindest

zeitweise) wegfallen. So entwickelt sich auch durch diese Aufgabenbeschreibung das Prinzip, dass die „steinzeitlich“ gestaltete Landschaft und die Nachbauten die fundamentalen materialen Gegebenheiten unseres Museums – analog zu den Sammlungsgütern „herkömmlicher“ Museen – sind, die immer unter dem Aspekt ihrer pädagogisch-didaktischen Nutzung gesehen und einbezogen werden und eine inspirierende Kulisse für das im Vordergrund stehende Storytelling an die Gäste bieten.

„Lebendigkeit“ eines Museums sollte sich sowohl auf die regelmäßig erweiterte oder erneuerte infrastrukturelle Ausstattung als auch auf die Vielfalt und Attraktivität des jederzeit buchbaren Programmangebotes sowie der terminierten Veranstaltungen beziehen. Regelmäßige Publikumsforschung (und Umsetzung bzw. Aufnahme der dort erzielten Ergebnisse in die Planungen) ist für beide Teilbereiche meines Erachtens unerlässlich. Ein anderes sinnvolles Instrument zur Qualitätsentwicklung von Museen ist die aus der Betriebswirtschaft übernommene Balanced Scorecard, die dabei hilft, integrierte Zielvorgaben zu erarbeiten, die aktuelle Position des eigenen Hauses zu ermitteln und Schwächen zu erkennen. Auf diese Weise ist auch eine klarere Ansprache von definierten Zielgruppen möglich.

Zertifikate im Sinne von Qualitätsbescheinigungen sind auch für museale Einrichtungen von großer Bedeutung, denn sie signalisieren den (potenziellen) Museumsgästen ein überprüftes Leistungsniveau und die Einhaltung vorgegebener Standards. Außerdem können die Anforderungen für den Erhalt von entsprechenden Bescheinigungen auch als Korrektiv und Impuls nach innen nützen. Zusätzlich dienen sie auch als (erweiterte und häufig sehr zielgruppengenaue) Werbepattformen; dies gilt für den Steinzeitpark sowohl bei der Anerkennung als „Bildungseinrichtung für Nachhaltigkeit“ durch das Umweltministerium Schleswig-Holstein (seit 2007), bei der Anerkennung als „Einrichtung der ServiceQualität Deutschland“ (seit 2009), und durch die Auszeichnung als Teil der „Straße der europäischen Megalithkultur“, einer offiziellen Kulturstraße des Europarats (seit 2014). Der anfangs als sehr hoch eingeschätzte Aufwand für die entsprechenden Beantragungen lohnt sich mittelfristig (in der Verbesserung der Angebote und in der Erhöhung der Besuchszahlen), wie hier unsere Erfahrungen zeigen.

Jedes Museum bietet durch seine (für die jeweilige Einrichtung individuell definierte) Sammlung, seine Thematik und/oder durch seine regionale Verankerung schon immer etwas „Besonderes“. Dieses Besondere, das Alleinstellungsmerkmal, gilt es jedoch auch für die Museumsgäste entsprechend darzustellen.

Das (hauptberufliche und ehrenamtliche) Personal eines Museums ist immer das „Gesicht der Einrichtung nach außen“ und muss dementsprechend geschult und motiviert sein. Schulungen sollten sich hierbei sowohl auf die inhaltlichen Fachkenntnisse (einschließlich neuer Forschungsergebnisse) als auch auf die Kompetenzen im Umgang mit den Museumsgästen beziehen (zum Beispiel Konfliktmanagement, Kommunikation oder Sicherheitsübungen). Um diesen Anspruch erfüllen zu können, sollten nicht nur hausinterne Seminare organisiert, sondern immer wieder externe Fachleute hinzugezogen und Fortbildungswünsche berücksichtigt werden. Mit dem dabei erhaltenen Fachwissen und durch die möglichst umfassende und schnelle Kommunikation innerhalb der Einrichtung können auch neue Ideen generiert und allgemein die Motivation des gesamten Museumsteams erhöht werden.

Zusammenfassung

Der Kern der Arbeit im Steinzeitpark Dithmarschen ist die Vermittlung, die von Anfang an wissenschaftlich basiert und dabei die Gäste einbeziehend-aktivierend angelegt war. Dies können nur motivierte und fachlich ausgebildete Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gewährleisten. Durch die intensive Zusammenarbeit des Steinzeitparks mit diversen Fachinstitutionen, durch internationale Kooperation, eigene wissenschaftliche Tagungen und Publikationen lässt sich die fachliche Qualität festigen und kontinuierlich ausbauen.

Hauseigene fachwissenschaftliche Kompetenzen sind tagtäglich gefragt – nicht nur zur kritischen Selbstreflexion der Museumsarbeit, sondern auch zur Beobachtung und Rezeption der aktuellen Forschung sowie zur Initiierung und Koordination fachlicher Kooperationen. Forschung im strikten Sinn, wie es die ICOM-Statuten wortkarg als Kernaufgabe formulieren, ist im Steinzeitpark Dithmarschen nicht zu leisten. Lässt man die besondere Situation außer Acht, dass der Steinzeitpark organisatorisch mit einem „herkömmlichen“ Museum verknüpft ist, so ergibt sich der Befund, dass der Steinzeitpark Dithmarschen als archäologisches Freilichtmuseum vom notwendigen Vorhandensein einer musealen Sammlung, folglich von den Kernaufgaben des Sammelns und Bewahrens entbunden ist und seinerseits einen Weg gefunden hat, zwar wissenschaftlich fundiert zu arbeiten, aber auf die Kernaufgabe der Forschung zu verzichten und sich auf die verbleibenden Handlungsfelder des Ausstellens und Vermittelns zu konzentrieren.