

**Przeszłość społeczna**  
Próba konceptualizacji

---

PUBLIKACJA PRZYGOTOWANA  
PRZEZ KOMISJĘ ANTROPOLOGII PRADZIEJÓW I ŚREDNIOWIECZA  
DZIAŁAJĄCĄ PRZY KOMITECIE NAUK PRA- I PROTOHISTORYCZNYCH PAN

KOMITET REDAKCYJNY:  
ARKADIUSZ MARCINIAK — PRZEWODNICZĄCY  
JAN MICHAŁ BURDUKIEWICZ  
DOROTA CYNGOT  
HANNA KOWALEWSKA-MARSZAŁEK  
FRANCISZEK M. STĘPNIOWSKI  
STANISŁAW TABACZYŃSKI  
ANNA ŻALEWSKA

# Przeszłość społeczna

## Próba konceptualizacji

---

Redakcja: Stanisław Tabaczyński, Arkadiusz Marciniak,  
Dorota Cyngot, Anna Zalewska

Wydawnicwo Poznańskie • Poznań 2012

© Copyright by Autorzy, 2012  
© Copyright by Wydawnictwo Poznańskie Sp. z o.o., Poznań 2012

Redakcja: Roman Bąk

Projekt okładki: Teresa Murak, Dariusz Wyczółkowski  
Rzeźba: Teresa Murak, Chrystus Pantokrator 2010, Centrum Rzeźby Orońsko;  
materiał: żeliwo, piasek; wym. średnica 2 m  
Fotografia: Dariusz Zgutka

Komputerowe opracowanie okładki: Jacek Dudek

Praca współfinansowana ze środków PAN – Komisji Archeologicznej przy Oddziale Poznańskim PAN oraz Instytutu Archeologii i Etnologii PAN.

Niniejszy projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej (Program Kultura 2007-2013). Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.

The project has been funded with support from the European Commission („Culture” 2007-2013). This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



DG Edukacja i Kultura

Program „Kultura”



archaeology in contemporary europe

professional  
practices &  
public outreach

ISBN 978-83-7177-791-2

Wydawnictwo Poznańskie Sp. z o.o.  
ul. Fredry 8, 61-701 Poznań,  
Sekretariat: tel. +48 61 853-99-10, faks +48 61 853-80-75  
Dział handlowy: tel. +48 61 852-38-44  
<http://www.wydawnictwopoznanskie.com>  
e-mail: sekretariat@wydawnictwopoznanskie.com

MICHAŁ PAWLETA, RAFAŁ ZAPŁATA

## Archeologia i nowe media; cyfrowa przeszłość

Wyzwania stające przed archeologią we współczesnym świecie obejmują konieczność ustosunkowania się do nowych technologii, łączonych z nowymi mediami. Oferują one nie tylko określone narzędzie poznawcze, ale i odmienną perspektywę, zmieniającą w diametralny sposób formę kontaktu/reacji badacz-odbiorca (odbiorca-przeszłość/zabytek), jak również wymagającą od odbiorcy przyjęcia innej niż dotychczas postawy i niekiedy większej aktywności. Nowe media (ang. *new media*) najczęściej definiuje się jako narzędzia elektroniczne, służące zapośredniczonej komunikacji i kreacji artystycznej, które wykorzystują technologie cyfrowe. Są to więc Internet, witryny www, multimedia komputerowe, gry komputerowe, CD-ROMy, DVD czy wirtualna rzeczywistość. Według Lva Manovicha (2006: 119), nowe media to media analogowe, skonwertowane do postaci cyfrowej. Zasadniczą ich cechą jest to, że pozwalają na swobodny dostęp do danych, których kopiowanie nie powoduje utraty jakości, oraz że są interaktywne, co oznacza, iż użytkownik może wchodzić w interakcję z obiektem medialnym. Kluczowe właściwości nowych mediów stanowią: reprezentacja numeryczna, modularność, automatyzacja, wariacyjność oraz transkodowanie (Manovich 2006: 91-118). Nowe media to więc nie tyle nowa jakość, co raczej nowe podejście do otaczającej rzeczywistości. Literatura przedmiotu (zob. np. Clack, Brittain 2006) najogólniej odnosi się do starych mediów jako charakteryzujących się jednokierunkowym, nadawczym modelem dystrybucji treści, przy jednoczesnym braku możliwości wpływu odbiorcy na przekaz. W przeciwieństwie do nich, nowe media cechuje dwukierunkowy model dystrybucji treści, z kanałem zwrotnym oraz możliwością nie tylko wyboru przez odbiorcę określonych treści, lecz również możliwością ich tworzenia.

Nowe media często postrzega się jako demokratyczne; ma to związek z ich konwergencją oraz digitalizacją (ang. *digitalization*) – przekształceniem danych ciągłych na postać liczbową, co sprawia, iż dotychczasowe „stare” media (televizja i radio) powoli oddają coraz większą władzę swemu użytkownikowi.

nikowi, jak to ma miejsce w przypadku Internetu. Użytkownik więc sam posiada możliwość wyboru, czytania i oglądania tego, co chce, w ramach dostępnego i stworzonego zbioru; ponadto sam może stać się twórcą przekazu. Co również istotne, nowe media nie zastępują starych mediów, ale stanowią ich uzupełnienie, dlatego w tym kontekście wspomina się o konwergencji (ang. *convergence*), czyli łączeniu ze sobą zróżnicowanych technologii oraz upodabnianiu się do siebie różnych mediów (np. łączenie w transmisji głosu z obrazem).

Nowe media spełniają coraz ważniejszą rolę w procesie uobecniania, postrzegania czy obrazowania/wizualizacji przeszłej rzeczywistości, a tym samym wprowadzają nową jakość prezentowania dziedzictwa archeologicznego, przeszłości, jak i samej dyscypliny. W procesie rekonstruowania przeszłości media postrzegać należy nie tylko jako uzupełniające narrację werbalną, ale jako pośrednik w przekazywaniu i wizualizowaniu określonych treści. Procesowi temu można nadać miano mediatyzacji przeszłości (ang. *mediatisation of the past*), a dotyczy on zapośredniczenia przeszłości i wiedzy o niej przez media i nowe technologie.

Archeologia korzysta z osiągnięć nowych mediów/nowych technologii na wiele sposobów i w zróżnicowanych celach, gdyż: (a) technologie cyfrowe dostarczają określonego sposobu na przedstawienie świata – (aspekty fizyczne, dźwięk, obraz) w postaci zwartego i skutecznego pakietu; (b) pozwalają na mierzenie, stosowanie obliczeń statystycznych, sterowanie nimi oraz ewaluację tychże pomiarów w wielu analitycznych formach; (c) pozwalają modelować i symulować procesy dziejące się w realnym świecie w celu zrozumienia złożonych zachowań oraz interakcji ludzi w środowisku, w którym żyją; (d) umożliwiają tworzenie wirtualnych (fikcyjnych) światów, będących niezależnymi od stanu faktycznego (nie mających związku z rzeczywistością); (e) pozwalają na szybką i niczym nie ograniczoną transmisję swych osiągnięć (modeli, przedstawień itd.) do szerokiego grona ludzi na całym świecie; (f) służą popularyzacji wiedzy o przeszłości oraz swobodnemu dostępowi do niej (zob. Lock 2003; Evans, Dały red. 2006).

Jednym z istotnych elementów nowych mediów jest Internet, który pozwala na bardziej swobodne, aktywne i zróżnicowane obcowanie z tekstową i zdigitalizowaną przeszłością, a przede wszystkim z zabytkami, jak też na szerszą dostępność oraz szybkość rozprzestrzeniania się informacji. Zaletą Internetu jest udostępnianie szerszej grupie odbiorców wiedzy o przeszłości (np. biblioteki cyfrowe), przetworzonych, zazwyczaj do postaci tekstualnej i wizualno-cyfrowej, zabytków, które zaistniały poza miejscem tradycyjnie kojarzonym z przeszłością – muzeum czy rezerwatem archeologicznym, jak również zabytków w postaci cyfrowej, które pojawiły się w publicznej przestrzeni pozainstytucjonalnej.

Jedną z najpopularniejszych usług Internetu, która znalazła uznanie również w archeologii, jest system informacyjny określany mianem World Wide

Web, którego podstawowym zadaniem jest publikowanie informacji. Należy dodać, że rozróżnia się serwisy internetowe typu Web 1.0 oraz Web 2.0, a różnica między nimi wiąże się z tym, iż w pierwszym przypadku treść generowana jest przez autorów/dystrybutorów/właścicieli serwisów internetowych, natomiast w drugim przypadku jest ona generowana przez użytkowników serwisów.

Internet stał się również istotnym elementem procesu edukacyjnego w archeologii jako narzędzie, które wspiera kształcenie i samokształcenie, czego dobrym przykładem może być zdalne nauczanie na odległość, tzw. e-edukacja, e-learning (ang. *e-learning*) (zob. Van Londen, Kok, Marciniak red. 2009). Do zalet Internetu należy niewątpliwie popularyzacja wiedzy o przeszłości i dziedzictwie archeologicznym w postaci publikacji online (ang. *online publications*), jak również przyjmująca zróżnicowaną formę dyskusja w postaci dziennika internetowego – blogu (ang. *web* i *log*, *weblog*, *blog*), a także forów bądź grup dyskusyjnych (ang. *newsgroup*).

Innym przykładem obecności w archeologii nowych mediów jest hipertekst (ang. *hypertext*), który stanowi nieliniową oraz niesekwencyjną organizację danych, w postaci niezależnych fragmentów, które są ze sobą połączone hiperłączami (zob. Bevilacqua 1989). Przykładem hipertekstu w odniesieniu do archeologii może być praca Corneliusa Holtorfa *Monumental Past* (2000-2008), dotycząca wymowy i znaczenia budowli megalitycznych z terenów Meklemburgii. Została ona skonstruowana na zasadzie odnośników i linków pomiędzy poszczególnymi zagadnieniami, ilustracjami czy hasłami, stanowiąc przykład budowania hipertekstu z tekstów powiązanych na podobieństwo pajęczyny, nawiązań, cytatów i odnośników. Zaletą tego typu prezentacji jest łatwość odbioru oraz możliwość szybkiego przechodzenia pomiędzy różnymi częściami tekstu.

Niewątpliwie Internet sprzyja czytelnictwu, a więc i publikowaniu i odbieraniu tekstów o przeszłości, jednak dość często powoduje mieszanie rzetelnej wiedzy z nierzetelną czy prezentowanie przeszłości w sposób niekiedy bliski amatorskiej wyobraźni. Co więcej, niejednokrotnie odbiór tekstu zależy od zamieszczonych w nim linków, a nie linearnej całości. Taka perspektywa sprawia, że w sposób tekstualny, a przede wszystkim wizualny, doprowadza się do formowania fragmentarycznych obrazów przeszłości, równie mocno zależnych od badacza, jak i od samego odbiorcy. Z hipertekstami wiąże się też inny istotny aspekt, określony przez Marcina Sieńkę (2007: 157) jako „znikomość autora”, czyli niewielka kontrola autora „nad tym, jak jego dzieło jest czytane”. Kolejny problem wiąże się z rozmyciem granic tekstu, gdzie trudność sprawia przede wszystkim określenie jego początku i końca. Tym samym autor świadomie lub nie zezwala na coraz mniejszą kontrolę nad tym, jakie treści przekazuje czytelnikowi oraz jaką sekwencyjność odbioru tekstu, a tym samym poznawania/postrzegania przeszłości wyznacza czytelnikowi.

Interaktywność (ang. *interactivity*), kolejna zdobycz współczesnej kultury, powołuje więc do istnienia nowy rodzaj obcowania/doświadczenia przeszłości, która uobecnia się przede wszystkim w trakcie interakcji odbiorczej, nie będąc jednocześnie tożsąma z rezultatem działań i zamierzeń badającego-twórcy, a tym bardziej podmiotów działających w przeszłości. Mamy tutaj do czynienia z obcowaniem odbiorcy z niepowtarzalnym rezultatem własnej interakcji, która sprowadza współczesną swobodę odbioru do konstrukcji obrazu przeszłości.

Technologie cyfrowe – nowe media od dawna spełniają też ważną rolę w wystawach muzealnych, będąc ich dopowiedzeniem. Nowa jakość wiąże się jednak dopiero z pojawieniem się wirtualnych muzeów (ang. *virtual museum*), stanowiących zupełnie nową formę prezentowania zabytków (zob. Moscati red. 2007). Wirtualne muzea polegają na tworzeniu elektronicznych obrazów zabytków bądź miejsc zabytkowych w postaci fotografii cyfrowych, plików filmowych, rekonstrukcji oraz innych form prezentacji, udostępnianych poprzez sieć internetową (zamieszczone fotografie z opisem, w formie animacji, wizualizacji modeli 3D z przewodnikiem multimedialnym itd.), w kioskach muzealnych czy też za pośrednictwem innych nośników (np. płyty DVD). Do ich przygotowania nie jest konieczne posiadanie fizycznych obiektów zabytkowych, lecz jedynie ich elektronicznych obrazów/kopii. Doskonały przykład stanowią choćby wystawy organizowane przez Muzeum w Wilanowie ([www.wilanow-palac.art.pl](http://www.wilanow-palac.art.pl)). Wirtualne muzea stają się więc tym elementem rzeczywistości, który nie tyle projektuje/prezentuje w nowej formie zabytki, ale przede wszystkim kształtuje odmienne od dotychczasowego środowisko kontaktu z nimi. Wirtualne muzea, oferując podróż po wirtualnym świecie, pozwalają bowiem na aktywną formę odbioru prezentowanych treści, dowolne poruszanie się po zabytkowych wnętrzach, zaangażowanie zwiedzającego, który może sam wybrać kierunek zwiedzania i przyswajając wiedzę w sposób niehierarchiczny. Pomimo iż spełniają one ważną rolę popularyzatorską, dając społeczeństwu szereg korzyści edukacyjnych, estetycznych bądź emocjonalnych, płynących z kontaktu z wirtualnymi zabytkami, nie można zapominać, iż oferują one jedynie partycypację czy doświadczenie sztucznie wykreowanej rzeczywistości.

Inny aspekt nowych mediów stanowi ich ludyczność, bowiem mogą one służyć nie tylko edukacji czy transmisji informacji, ale i szeroko pojętej rozrywce. Chodzi tutaj przede wszystkim o gry komputerowe (ang. *computer games*), w tym gry fabularne, nawiązujące do przeszłości. Wirtualna rzeczywistość (ang. *virtual reality*) oznacza stworzony komputerowo sztuczny świat, który daje użytkownikom możliwość zobaczenia i spróbowania rzeczy, które nie istnieją, albo do których nie ma dostępu. Pozwala ona na przeżywanie niesamowitych przygód, poruszanie się w wyimaginowanym świecie naśladującym świat rzeczywisty, wcielanie się w role, tworzenie nowych postaci i przybieranie tożsamości – wirtualnego ja, przez które uczestnik żyje w świecie gry i komunikuje się z inny-



mi graczami w realnym czasie. Wiele z gier odwołuje się do odległej przeszłości, a często i wprost do archeologii, stanowiąc swoistego rodzaju zabawę w przeszłość, jak przykładowo seria gier z cyklu „Tomb Rider”, czy internetowa gra „Słowianie Nawija” (<http://www.nawija.pl/>). Wypada zaznaczyć, iż nawiązania do przeszłości często mają niewiele wspólnego z rzetelną wiedzą archeologiczną na dany temat, jak również opierają się na funkcjonujących stereotypach na temat archeologii (poszukiwanie skarbów, zagadki zaginionych cywilizacji, spektakularne odkrycia itd.), doskonale oddając tym samym rolę cyfrowej przeszłości w kulturze popularnej.

Nowe media w archeologii to również tzw. *Second Life*, rozumiane jako rodzaj wirtualnej rzeczywistości, środowiska, w którym użytkownicy istnieją na zasadzie teleobecności (ang. *telepresence*), a więc ucieleśnienia pod postacią elektroniczną (ang. *avatar*). Środowisko to charakteryzuje m.in. telematyczność, czyli doświadczenie zmysłowe, podobne do doświadczenia z rzeczywistości świata fizycznego, interaktywność, alinearność oraz immaterialność (zob. Harrison 2009). Archeologia i *Second Life* to m.in. realizacja celów edukacyjnych w postaci kształcenia na odległość, w powiązaniu z tzw. dydaktyką przedwykopaliskową i cyfrowymi wykopaliskami (ang. *digging digitally*) oraz cyfrowymi reprezentacjami i rekonstrukcjami zabytków, a także immersyjną formą doświadczania cyfrowych form dziedzictwa archeologicznego (ang. *immersive experience*). Immersja (ang. *immersion*), czyli zanurzenie zmysłowe oraz zanurzenie cielesne (ang. *full body immersion*), to zjawisko umożliwiające m.in. wzbogacenie procesów poznawczych w archeologii, a zarazem procesów prezentacji i doświadczania zabytków. Jako przykłady mogą posłużyć np. „Roma SPQR” – rekonstrukcja części Rzymu ([www.ancient-worlds.net/aw/SPQR/Gamepage](http://www.ancient-worlds.net/aw/SPQR/Gamepage)) czy „Okapi Island” – rekonstrukcja Çatalhöyük – ([www.okapi.wordpress.com/](http://www.okapi.wordpress.com/)). Odsyła nas to do tzw. systemów rozszerzonej percepcji rzeczywistości (ang. *augmented reality* – rzeczywistość rozszerzona), a więc systemów łączących świat rzeczywisty ze światem generowanym komputerowo.

Zastosowanie nowych mediów w archeologii odsyła do dostrzeganych na gruncie innych dyscyplin problemów, do których można zaliczyć m.in. cyfrową reprodukcję, stanowiącą kontynuację procesu zrywania z rzeczywistym miejscem reliktywów czy spłaszczenie sposobu doświadczania/obcowania z zabytkami, prowadzonego nader często do wizualnej formy. Cyfrowa replika zmienia sposób doświadczania całości zabytku przez odbiorcę. Proces ten generuje również pewne ograniczenia dostępności zabytków, które warunkują udostępniony materiał oraz możliwości technologiczne. Ponadto archeologia, sięgając po nowe technologie, staje przed koniecznością wyboru tych zabytków, które mogą zostać zdigitalizowane oraz poddawane są procesowi medialnej i technologicznej fragmentaryzacji.

Główne fenomeny nowych mediów, takie jak: interaktywność, wirtualność, immersyjność, kompatybilność, reprodukcyjność, immaterialność, di-

gitalizacja, w radykalny sposób zmieniają sposób postrzegania, interpretowania, a także partycypowania w (przeszłej) rzeczywistości. Ich stosowanie w praktyce archeologicznej nie ma w sobie jednak nic z neutralności medium, za pomocą którego w sposób obiektywny analizujemy, obrazujemy oraz re-konstruujemy przeszłość, winno zaś być rozpatrywane w szerszym aspekcie edukacyjnym, aksjologicznym, epistemologicznym, społecznym i kulturowym.

#### BIBLIOGRAFIA

- Bevilacqua A.F.  
1989 *Hypertext: behind the hype*, „American Libraries” 20(2), s. 158-162.
- Clack T., Brittain M. (red.)  
2007 *Archaeology and the Media*, Walnut Creek CA.
- Evans T.L., Daly P. (red.)  
2006 *Digital Archaeology. Bridging Method and Theory*, London-New York.
- Harrison R.  
2009 *Excavating Second Life. Cyber-archaeologies, heritage and virtual communities*, „Journal of Material Culture” 14(1), s. 75-106.
- Holtorf C.  
2000-2008 *Monumental past. The life-histories of megalithic monuments in Mecklenburg-Vorpommern (Germany)*, Electronic monograph. University of Toronto: centre for Instructional Technology Development, <http://hdl.handle.net/1807/245>, dostęp 25.01.2010 r.
- Lock G.  
2003 *Using computers in archaeology: towards virtual pasts*, London.
- Manovich L.  
2006 *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa.
- Moscato P. (red.)  
2007 *Virtual museums and archaeology. The contribution of the Italian National Research Council*, „Archaeologia e Calcolator”, Supplemento 1.
- Sieńka M.  
2007 *O znikomości autora w epoce elektronicznej*, „Kultura i Historia” 12, s. 154-162; Internet <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/570>, dostęp 25.01.2010 r.
- Van Londen H., Kok M.S.M., Marciniak A. (red.)  
2009 *E-learning archaeology: theory and practice*, Amsterdam.