

Michał Pawleta

REKONSTRUKCJE I INSCENIZACJE PRZESZŁOŚCI W PERSPEKTYWIE TURYSTYKI ARCHEOLOGICZNEJ W POLSCE

WSTĘP

Współczesność przyniosła zupełnie nową jakość w sposobach percepcji historii oraz przeszłości. Zmiany społecznych postaw wobec przeszłości, jak twierdzi Piotr Tadeusz Kwiatkowski (2008, 39-40; 2009, 131-134), zaobserwować można na przykładzie czterech powiązanych ze sobą czynników, mianowicie: a) wzroście znaczenia pamięci w życiu publicznym; b) prywatyzacji przeszłości, polegającej na tworzeniu jej zindywidualizowanych wizerunków; c) przekonaniu współczesnego człowieka o możliwości uzyskania bezpośredniego wglądu w przeszłość poprzez jej zmysłowe doświadczanie; oraz d) komercjalizacji (utowarowieniu) dziedzictwa kulturowego, związanej z przekształcaniem treści odnoszących się do przeszłości w produkty rynkowe pod postacią dóbr czy usług. Czynniki te doprowadziły nie tylko do przemiany oczekiwań oraz postaw współczesnego człowieka wobec przeszłości, lecz również do zmiany hierarchii celów oraz sposobów edukacji i popularyzacji wiedzy o przeszłości przez instytucje, zajmujące się na gruncie zawodowym przeszłością.

Zmiany, o których mowa, uwarunkowane zostały szeregiem zróżnicowanych czynników natury: a) ekonomicznej (m.in. zmniejszenie subsydiów państwowych dla instytucji nauki i kultury po 1989 roku; funkcjonowanie instytucji/wiedzy o przeszłości w realiach ekonomii rynkowej; komercjalizacja; wzrastająca konkurencja na rynku; konieczność kreowania atrakcyjnych i przystępnych ofert; oczekiwania konsumentów itd.); b) kulturowej (m.in. wizualizacja współczesnej kultury; „medializacja” życia i rozwój technologii informacyjnych; kultura popularna; nowe formy edukacji itd.); oraz c) społecznej (m.in. nowe formy relacji społecznych (tzw. „nowoplemiona”); „demokratyzacja przeszłości” – tworzenie

alternatywnych wobec akademickich interpretacji przeszłości; zmiana postrzegania roli i społecznej funkcji nauki we współczesnym świecie itd.).

Formy obecności przeszłości (w tym przeszłości pradziejowej) we współczesności, sposoby przedstawiania wiedzy na jej temat społeczeństwu i konsekwentnie metody jej poznawania bądź/i doświadczania przez człowieka, kształtowane są obecnie przez kilka tendencji, mianowicie: a) sensacyjność znalezisk archeologicznych, przy pomijaniu innych, ważnych dla archeologii odkryć; b) rekonstrukcjonizm, polegający na odtwarzaniu przeszłości poprzez jej materialne/wirtualne rekonstrukcje; c) performatywność (teatralizację) przeszłości, związaną z odgrywaniem na żywo w obecności widzów określonych działań; oraz d) festiwalizację, odnoszącą się do organizowania widowiskowych imprez, adresowanych do masowego odbiorcy. Aczkolwiek terminy te posiadają charakter zewnętrzny i zostały przeze mnie narzucone jako strategia interpretacji i opisu omawianych w tekście zjawisk i tendencji, niemniej dotyczą one praktycznych aspektów. Mianowicie wydzielone tendencje pozostają w ścisłym związku z próbami „ożywiania” przeszłości, czyli wyjściem poza statyczne formy jej przedstawiania (np. wystawa muzealna) oraz czynienia jej bardziej dostępną i interaktywną, a także nieuniknioną komercjalizacją tychże zjawisk.

Mając na uwadze kontekst zasygnalizowanych powyżej przemian stosunku współczesnego człowieka do przeszłości i form obecności przeszłości we współczesnym świecie, niniejszy szkic ma na celu określenie roli, jaką mogą odgrywać rekonstrukcje archeologiczne oraz inscenizacje wydarzeń z pradziejowej przeszłości, w perspektywie rozwoju turystyki archeologicznej we współczesnej Polsce i kreowaniu archeologicznego produktu turystycznego. Zagadnienia te poddane zostaną krytycznej dyskusji pod kątem możliwości i zalet, lecz również zagrożeń, generowanych na ich gruncie.

PRZESZŁOŚĆ NA SPRZEDAŻ? PRZESZŁOŚĆ JAKO PRODUKT TURYSTYCZNY

Przed przystąpieniem do dalszych rozważań należałoby zadać podstawowe pytanie, czy współczesnemu człowiekowi potrzebna jest przeszłość, a jeśli tak, to jaka przeszłość jest mu potrzebna? Jaka jest lub powinna być rola archeologii, jako dziedziny *ex definitione* zajmującej się przeszłością, w procesie dostarczania społecznie istotnych lub potrzebnych narracji na temat przeszłości? Czy służyć mają one jedynie

celom czysto poznawczym bądź naukowym, czy też istotny jest szerszy społeczny aspekt ich funkcjonowania i odbioru, w tym upowszechniania w społeczeństwie?

Archeologia, mająca za przedmiot swych odniesień przeszłość oraz jej materialne relikty, określane współcześnie terminem „dziedzictwo archeologiczne”, postrzega je jako zasób nieodnawialny, skończony oraz zagrożony zniszczeniem. Zauważmy jednak, iż samo określenie dziedzictwa jako zasobu wskazuje, że może i powinno być ono również eksponowane, popularyzowane, udostępniane oraz wykorzystywane. Jedną z przypisywanych dziedzictwu archeologicznemu wartości – oprócz informacyjnej, skojarzeniowo-symbolicznej oraz estetycznej, jest wartość ekonomiczna, którą należy rozumieć „jako wartość, którą można uzyskać w wyniku odpowiedniej prezentacji tego dziedzictwa” (Kobyliński 2001, 77). Odnosi się ona m.in. do turystycznego wykorzystania dziedzictwa, stwarzania nowych miejsc pracy, zysków ze sprzedaży biletów wstępu, publikacji, kopii zabytków, pamiątek itd. (Kobyliński 2001, 75-78; 2005, 55). W takim ujęciu dziedzictwo postrzegane powinno być jako czynnik zrównoważonego rozwoju, w stosunku do którego znajduje zastosowanie postulat jego racjonalnego zarządzania.

Współcześnie zaobserwować możemy dość intensywny i ekspansywny proces, określony przez przywołanego P.T. Kwiatkowskiego mianem „utowarowienia” (komercjalizacji) przeszłości (zob. na ten temat: Goulding 2000; Rowan, Baram 2004; Pawleta 2011a). Polega on m.in. na tym, że z przeszłości i jej elementów uczyniono atrakcyjny produkt rynkowy, odpowiadający wymogom społeczeństwa konsumpcyjnego, które z kolei określa zapotrzebowanie na dane wytwory oraz ich specyfikę. Poszczególne elementy nawiązujące do przeszłości są upowszechniane, sprzedawane, nabywane czy reklamowane jako dobra i usługi konsumpcyjne w przeróżnych postaciach. Ich konsumpcja odbywa się na powiązanych ze sobą poziomach, mianowicie: a) konsumowania artefaktów: kopii bądź replik zabytków, pamiątek turystycznych, symboliki pradziejowej, autentycznych zabytków, stanowiących przedmiot nielegalnego handlu itd.; b) konsumowania spektakli: festynów archeologicznych, widowisk odnoszących się do przeszłości, rekonstrukcji życia w przeszłości, odtwórstwa historycznego itd.; c) konsumowania historii: opowieści, narracji w postaci np. wystaw muzealnych, książek, filmów, gier komputerowych itd. W zakres omawianych tu zjawisk wchodzi również wykorzystanie elementów, symboliki, stylów bądź motywów nawiązujących do przeszłości w celach czysto komercyjnych (zob. też Pawleta 2011, 92-95).

Z zaproponowanego powyżej podziału wynika dość jednoznacznie, iż procesu konsumowania przeszłości nie można zawęzić jedynie do nabywania bądź sprze-

dawania określonych towarów lub dóbr, gdyż w jego zakres wchodzi również rekreacja i rozrywka, spektakle i widowiska, narracje i opowieści, jak również aspekty zmysłowego doświadczenia przeszłości. Należy więc zgodzić się z celną obserwacją Marka Krajewskiego (2003, 210), iż „przeszłość w stopniu wyższym niż dawniej staje się dziś łatwo dostępna, ale raczej jako przedmiot konsumpcyjnych przyjemności niż podstawa tożsamości [...] staje się więc źródłem przyjemności, a nie sensu, zaś jej logika jest tożsama z tą, która rządzi rozrywką i konsumpcją”. Przyjmując, iż na istotę doświadczenia turystycznego składają się m.in. takie aspekty jak unikatowość, ciekawość, atrakcyjność, poszukiwanie autentyczności, ale też spektakularność czy rozrywka (zob. np. MacCannell 2005; Urry 2007; Wieczorkiewicz 2008), również zabytki, ich zespoły czy archeologiczne rekonstrukcje posiadają wszelkie predyspozycje ku temu, by odgrywać rolę atrakcji turystycznych bądź zostać przekształconych w produkt turystyczny.

DZIEDZICTWO ARCHEOLOGICZNE W PERSPEKTYWIE TURYSTYKI ARCHEOLOGICZNEJ

Wielu badaczy zgadza się co do odległej metryki podróży o charakterze kulturowym, do których zaliczyć należy podejmowane już w czasach starożytnych indywidualne wyprawy Greków czy Rzymian o charakterze poznawczym (np. Mikos v. Rohrscheidt 2010, 23). W ostatnich jednak latach, wraz z rosnącym zainteresowaniem podróżami kulturowymi, doszło do wyodrębnienia turystyki kulturowej jako odrębnej oferty w ramach usług turystycznych. Niezwykle trudno o precyzyjną i wyczerpującą definicję turystyki kulturowej ze względu na to, iż poszczególni autorzy różnie określają jej treść oraz zakres (por. Buczkowska 2008, 17-26; Mikos v. Rohrscheidt 2010, 23-41). Przykładowo Barbara Marciszewska (2002, 5) definiuje turystykę kulturową jako „aktywność osób w ich miejscach pobytu turystycznego oraz podczas podróży z miejsca stałego zamieszkania, która pozwala na poznanie lub doświadczenie różnych sposobów życia innych ludzi – sposobów odzwierciedlających obyczaje społeczne, tradycje religijne, myśl intelektualną, dziedzictwo kulturowe i mających na celu zaspokojenie ludzkich potrzeb, pragnień oraz oczekiwań w zakresie kultury”.

W literaturze przedmiotu funkcjonuje również wiele, mniej lub bardziej szczegółowych podziałów form turystyki kulturowej. Na potrzeby niniejszego tekstu przyjmuję podział zaproponowany przez Karolinę Buczkowską (2008, 45). Wskazuje ona, iż na podstawie grup elementów związanych z różnymi aspektami

kultury, należy mówić o elementach zarówno pierwszorzędnych, jak i drugorzędnych, tworzących turystykę kulturową. Uwzględniając elementy pierwszorzędne wydziela turystykę dziedzictwa kulturowego, odnoszącą się do historii oraz wytworów kultury z przeszłości, oraz turystykę kultury współczesnej, która odnosi się do teraźniejszych wytworów kultury i życia ludzi. W zakres turystyki dziedzictwa wchodzi m.in.: turystyka archeologiczna, turystyka muzealna czy turystyka do obiektów/miejsc zabytkowych. Z kolei na podstawie elementów drugorzędnych, które stanowią część składową elementów zaliczanych zarówno do turystyki związanej z dziedzictwem kulturowym, jak i kulturą współczesną, wyróżnia formy turystyki odnoszące się do stylu życia (np. wierzenia, tradycje) oraz wytworów kreatywnych (np. media, rozrywka). W jej zaś zakres wchodzi m.in. turystyka historyzująca/ożywionej historii.

Turystyka archeologiczna, nazywana również „archeoturystyką”, stanowi formę turystyki chronionego dziedzictwa i „obejmuje zwiedzanie wykopalisk, spotkania z archeologami, oglądanie kolekcji zbiorów archeologicznych itp.” (Buczowska 2008, 82). Według natomiast propozycji Krzysztofa Kaczmarka (2010, 10) „archeoturystykę trzeba uznać za atrakcyjną propozycję dla osób deklarujących poznawcze motywacje swych turystycznych peregrynacji [...] daje ona możliwości zapoznawania się z fragmentami historycznego dziedzictwa w różnej, dostosowanej do indywidualnych potrzeb i temperamentu jej odbiorcy, formie. Jest ona związana ze zróżnicowaną formułą ekspozycji pozyskanych w czasie badań zabytków ruchomych lub całych, odkrywanych a niekiedy także rekonstruowanych, obiektów”. Może obejmować zwiedzanie stanowisk archeologicznych, oglądanie wystaw w muzeach archeologicznych, zwiedzanie skansenów czy rezerwatów, a także udział w festynach archeologicznych.

Oprócz tego, z zakresu poruszanych w niniejszym artykule kwestii, wyróżnia się też tzw. turystykę żywej lub ożywionej historii¹, którą Armin Mikos v. Rohrschiedt (2010, 151) definiuje następująco: „turystyką żywej historii nazywamy takie wyprawy turystyczne, których głównym celem jest aktywne lub bierne uczestnictwo w imprezach mających na celu rekonstrukcję wydarzeń historycznych, ich insce-

1. K. Buczowska (2008, 59) podaje zbliżoną definicję: „turystyka historyzująca/ożywionej historii (*living history tourism*) to forma turystyki, która służy pogłębianiu kontaktu odbiorcy z historią poprzez bezpośrednie jego uczestnictwo w atrakcjach i imprezach usytuowanych tematycznie i czasowo w różnych obszarach kulturowych bądź okresach historycznych, takich jak: inscenizacje bitew czy turnieje rycerskie, wizyty i pobyty w „żyjących” domach, interaktywnych muzeach czy skansenach”.

nizację lub prezentację dawnego życia codziennego oraz obrzędów i zwyczajów wynikających z miejscowej historycznej tradycji”.

Turystyka archeologiczna jest specyficznym i zarazem szczególnym rodzajem turystyki, bowiem dotyczy dziedzictwa historycznego (archeologicznego), które posiada podwójny oraz zmienny charakter. Podwójny, gdyż obejmuje zarówno materialny, jak i duchowy dorobek ludzkości. Natomiast zmienny, bowiem dziedzictwo nie jest wartością stałą lecz ewoluuje, ulegając ciągłemu wzbogacaniu lub ubożeniu, jak również zmianom ulega jego współczesne rozumienie (Kaczmarek 2010, 7). Cele tak pojętej turystyki archeologicznej stanowić więc mają wyeksponowanie dziedzictwa archeologicznego poszczególnych regionów kraju, zwiedzanie interesujących miejsc i zabytków oraz zapoznawanie się ze sposobami życia ludzi na zwiedzanych obszarach, jak również upowszechnianie wiedzy archeologicznej. Ostatni z wymienionych celów wynika z przekonania, że taka forma edukacji społeczeństwa zaowocuje w przyszłości świadomą i powszechną ochroną dziedzictwa archeologicznego (Wrzesiński 2008, 179).

ARCHEOLOGICZNY PRODUKT TURYSTYCZNY

Rdzeniem doświadczenia turystycznego według Deana MacCannella (2005, 3) jest poszukiwanie przez turystów autentyczności, kontakt z czymś „oryginalnym”, „prawdziwym”, nie zaś atrapą. Owo poszukiwanie autentyczności, jak wskazują krytycy, skazane jest obecnie, głównie za sprawą procesów utowarowienia kultury, na niepowodzenie, wskutek czego turyści otrzymują jedynie „inscenizacje autentyczności” (MacCannell 2005, 153) czy „pseudowydarzenia” (np. Boorstin 1964, cyt. w Urry 2007, 23). Jednakże tego rodzaju stosunek do dziedzictwa kulturowego nie musi być pozbawiony znamion autentyczności, w rozumieniu tzw. „autentyczności gorącej” a więc autentyczności przeżycia, którego zwiedzający doświadcza w kontakcie z przeszłością (Selwyn 1996, 7-8, cyt. w Wieczorkiewicz 2008, 41-42). Turystyka kulturowa, jak wskazuje Zygmunt Kruczek (2009, 71), wpisuje się w formułę tzw. nowej turystyki, której zakres określa reguła „3xE” (*entertainment, excitement, education* – rozrywka, ekscytacja, edukacja). Wyjazd z miejsca zamieszkania staje się dla współczesnego człowieka okazją do rozwoju zainteresowań, zwiedzania zabytków, muzeów bądź uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych. Cel podróży

turystycznych stanowią tzw. atrakcje turystyczne², przy czym jak zauważa dalej Z. Kruczek, zwiedzanie stanowi główny cel wyjazdu, w związku z czym coraz większe znaczenie w tworzeniu produktów turystycznych posiadają zabytki, muzea bądź imprezy kulturalne.

Postulaty uwzględniania stanowisk archeologicznych czy zabytków jako atrakcji turystycznych wysuwane są od dawna (np. Okuliczowie 1961; Jaskanis 1999), w ostatnich czasach podkreśla się też konieczność włączenia w szersze programy turystyczne popularnych inscenizacji historycznych (zob. Mikos v. Rohrschiedt 2011). Zarówno jednak w pierwszym, jak i drugim przypadku, konieczne jest umiejętne wykreowanie tzw. produktu turystycznego. Przez produkt turystyczny należy rozumieć „zbiór użyteczności związanych z podróżami turystycznymi, czyli dostępne na rynku dobra i usługi turystyczne umożliwiające ich planowanie, odbywanie, przeżywanie oraz gromadzenie doświadczeń z nimi związanych” (Kaczmarek, Stasiak, Włodarczyk 2005, 74). Innymi słowy stanowią je wszelkie dobra i usługi, jakie są tworzone i nabywane przez turystę w związku z wyjazdem ze stałego miejsca zamieszkania. Cytowani autorzy proponują uproszczoną klasyfikację produktu turystycznego (2005, 74-76), która przedstawia się następująco: a) rzecz: wszystkie dobra materialne, mogące funkcjonować samodzielnie lub jako dodatek do innych produktów (np. przewodniki, mapy, pamiątki itd.); b) usługa: obejmuje pojedynczą usługę, np. hotelarską, gastronomiczną bądź przewodnicką; c) wydarzenie: charakteryzuje się spójnością tematyczną i organizacyjną, zachodzi w określonym czasie oraz miejscu, powinno też charakteryzować się niecodziennością oraz wyjątkowością. Może występować samodzielnie albo stanowić składową produktu (np. Dymarki Świątokrzeskie, Festiwal Słowian i Wikingów w Wolinie); d) impreza: składa się z zestawu kilku usług oraz dóbr materialnych, które oferują organizatorzy turystyki (np. wycieczki bądź wczasy); e) obiekt: pojedyncza, główna atrakcja, skupiona w jednym miejscu, której towarzyszą dodatkowe usługi oraz produkty (np. zamek krzyżacki w Malborku); f) szlak: składa się z wielu miejsc lub obiektów, które łączy pewna nadrzędna idea. Są one zazwyczaj połączone wyznaczoną oraz oznakowaną trasą (np. Szlak Piastowski); g) obszar: określony obszar geograficzny, na którym znajdują się zróżnicowane produkty, odznaczające się walorami turystycznymi.

2. Za Johnem Swarbrooke (1995) autor proponuje podział atrakcji turystycznych na cztery grupy: 1) naturalne atrakcje turystyczne; 2) dzieła stworzone przez człowieka, ale w innym celu niż przyciąganie turystów; 3) miejsca zaprojektowane i zbudowane od podstaw jako atrakcje (np. parki rozrywki); 4) imprezy kulturalne (zob. Kruczek, Kurek, Nowacki 2010, 143).

Nie wdając się szczegółową charakterystykę produktu turystycznego, określających go elementów oraz zasad jego budowania, należy stwierdzić, iż produkt turystyczny jest jednym z wielu produktów konsumpcyjnych, oferowanych konsumentom przez producentów. Powinien on spełniać liczne kryteria, w tym być użyteczny, a więc być komuś potrzebny, kto będzie zainteresowany jego zakupem, oryginalny, czyli wyróżniać się spośród innych ofert na rynku, oraz spójny, czyli wszelkie jego elementy powinny do siebie pasować i wzajemnie się dopełniać (Kaczmarek, Stasiak, Włodarczak 2007, 95; też Batko 2008).

Istotne rozszerzenie idei produktu turystycznego zaproponowała ostatnio Barbara Marciszewska (2010), odnosząc się do tzw. „ekonomii doświadczeń”, rozwiniętej w pracy Josepha Pine II i Jamesa Gilmore’a (1999). Sens ekonomii opartej na doświadczeniach odnosi się do dostrzeżenia na rynku nowego produktu, wzbogaconego przez ludzkie doświadczenia, którego popyt odznacza się wrażeniami. Konsumpcja przyjmuje postać nabywania rodzących się w jej trakcie lub po niej zapadających w pamięć, zazwyczaj przyjemnych, pozytywnych, relaksujących bądź edukujących doświadczeń. W takim aspekcie dotyczy m.in. konsumowania różnego rodzaju spektakli, widowisk lub festiwali, stanowiących element przemysłu kulturowego czy turystycznego, jak również jest związana z ludycznymi tendencjami współczesnej kultury, dla których przedmiot konsumpcji stanowi czas wolny, rekreacja oraz rozrywka.

Co może więc wchodzić w skład archeologicznego produktu turystycznego? Marek Florek (2008, 23) wskazuje, iż wykorzystanie dziedzictwa archeologicznego w turystyce oraz w promocji gmin może być realizowane na pięciu płaszczyznach, mianowicie: a) poprzez szerokie udostępnianie obiektów archeologicznych – połączenie z siecią szlaków turystycznych oraz umieszczanie informacji o nich w informatorach, folderach itd.; b) poprzez rekonstrukcję obiektów archeologicznych, które mogłyby stać się lokalnymi atrakcjami turystycznymi; c) poprzez organizację cyklicznych imprez (np. festynów), w trakcie których inscenizowano by elementy życia codziennego w przeszłości; miejscami organizacji takich imprez mogą np. stanowiska archeologiczne, gdzie zrekonstruowano dawne budowle, ich fragmenty, bądź w ich pobliżu; d) poprzez umożliwienie turystom uczestnictwa w badaniach wykopaliskowych interesujących stanowisk; e) poprzez organizowanie wycieczek, umożliwiających poznanie wybranych stanowisk archeologicznych.

W swych rozważaniach zatrzymam się nad rekonstrukcjami archeologicznymi oraz inscenizacjami życia człowieka w przeszłości. Zdaję sobie sprawę, iż zjawiska te należałoby rozpatrywać w dwóch aspektach, mianowicie z perspektywy pro-

jektów, realizowanych przez profesjonalne środowisko archeologiczne, oraz przez środowiska nieprofesjonalne (amatorów). Nietrudno jednak dostrzec, że wiele aspektów, związanych choćby z prezentacją treści odnoszących się do przeszłości, przyjmuje obecnie zbliżone formy, jak również zauważalna jest coraz mniejsza izolacja tychże środowisk. Skutkuje to tym, iż przykładowo grupy odtwórstwa historycznego angażowane są w przedsięwzięcia realizowane przez archeologów (np. w trakcie festynów archeologicznych). W związku z powyższym celowo rezygnuję z dwutorowego rozpatrywania omawianych zjawisk na rzecz ujęcia ich jako pewnych procesów, mając jednak na uwadze stopień ich profesjonalizmu, różny poziom merytoryczny, zgodność z faktami naukowymi, jak również odmienność celów, jakim służą – np. komercyjnym czy edukacyjno-popularyzatorskim.

REKONSTRUOWANIE PRZESZŁOŚCI

Rekonstrukcjonizm odnosi się do zjawisk, które polegają na odtwarzaniu przeszłości za pośrednictwem materialnych rekonstrukcji³, np. rezerwatów lub skansenów archeologicznych, parków archeologicznych, replik pradziejowych grodów lub osad itd. Ich powstanie zazwyczaj poprzedzają wieloletnie badania naukowe, rekonstrukcje zaś, będące jedną z możliwych interpretacji⁴, stanowią sumę wizji naukowców oraz dążenia do możliwie wiernej ekspozycji zabytków w plenerze (Brzeziński 1998, 71; Wrzesiński 2003, 88-90). Należy wyraźnie oddzielić dwie podstawowe formy rekonstrukcji⁵, mianowicie rezerваты oraz parki archeologiczne.

3. Termin „rekonstrukcja” zakłada pełną możliwość odtworzenia przeszłej rzeczywistości, co jest niewykonalne. Przeszłość nie może bowiem zostać zrekonstruowana tak, jak się wydarzyła, lecz raczej jest ona konstruowana w określonym kontekście i dla konkretnych celów przez ludzi. Bardziej adekwatny byłby więc termin „konstrukcja”. Ze względu jednak na powszechność stosowania w literaturze pierwszego z terminów, posługiwał się będę w tekście określeniem rekonstrukcja, z całą jednak świadomością powyższego zastrzeżenia.

4. Zasygnalizuję jedynie, z braku miejsca na rozwinięcie wątku, iż jedną z głównych cech rekonstrukcji stanowisk archeologicznych jest to, że odzwierciedlają one stan wiedzy o przeszłości oraz panujące w danym okresie czasu wyobrażenia o niej, odbijając napięcia polityczne czy odgrywając rolę narodowych symboli, jak w przypadku Biskupina; nie można więc rozpatrywać ich roli oraz znaczenia w oderwaniu od wiedzy, polityki czy estetyki danej epoki (Brzeziński 1998, 64; Blockey 1998, 74-75).

5. Z kolei Zbigniew Kobyliński (2005, 61-62) proponuje podział rezerwatów na cztery kategorie, pod kątem misji, jakie mogą spełniać, mianowicie: 1) zachowanie odsłoniętych reliktyw w obecnym stanie; 2) restauracja reliktyw (łączenie reliktyw z propozycjami ich rekonstrukcji); 3) rekonstrukcja reliktyw (decydującą rolę odgrywają rekonstrukcje, wzniesione w miejscu lub w pobliżu wykopalisk dla celów edukacyjnych i rozrywkowych); 4) konstrukcja przeszłości (parki archeologiczne oparte na całkowitych rekonstrukcjach, nie związane z obecnością rzeczywistych stanowisk, w których archeologia eksperymentalna łączona jest z edukacją oraz rozrywką).

Główna różnica pomiędzy nimi polega na tym, iż o ile rezerwat archeologiczny stanowi wierną rekonstrukcję, rozwiniętą na miejscu wykopalisk (np. rezerwat na Ostrowie Lednickim), park archeologiczny jest rekonstrukcją obiektów czy prezentacją technik budownictwa, stosowanych w danym okresie pradziejów lub regionie, dlatego może powstać w dowolnym miejscu (np. Park Archeologiczny „Osada VI Oraczy” w Bochni). Rezerwat zazwyczaj wyłączony jest spod eksploatacji, posiada walory naukowo-przyrodnicze, zaś jego podstawową rolą jest ochrona oraz upublicznianie dziedzictwa archeologicznego (zob. Rajewski 1964, 105), parki archeologiczne natomiast zaprojektowane zostały głównie w celach rozrywki, rekreacji oraz edukacji. Do popularnych określeń tego typu projektów należy również „skansen archeologiczny” w znaczeniu muzeum w otwartej przestrzeni, które obejmuje zarówno obiekty zabytkowe, jak również ich rekonstrukcje, pochodzące z danego terenu, prezentowane w krajobrazie naturalnym (Rajewski 1964, 105-106). Termin ten aktualnie stosowany jest jednak dość dowolnie, np. w odniesieniu do prywatnych skansenów, których zabudowa nieoparta jest na rzeczywistych konstrukcjach z przeszłości (Bogacki 2010b, 176). Oprócz tego, głównie w literaturze, spotkać można zbliżony w wymowie do skansenu termin „muzeum na wolnym powietrzu”⁶ (ang. *open-air museum*) na oznaczenie muzeum, w którym eksponaty (obiekty, rekonstrukcje, urządzenia itd.) znajdują się na otwartej przestrzeni (Czajkowski 1984, 5; Wyrwa, Kostrzewska 2010). Niektórzy badacze, podkreślając trudność podania adekwatnej definicji tychże obiektów, a także ich klasyfikacji, wskazują jedynie na elementy, które muszą wchodzić w ich zakres, m. in. przebadane wykopaliskowo oryginalne pozostałości dawnych kultur, kompleks rekonstrukcji, baza naukowa i popularyzatorsko-dydaktyczna, wydzielony teren pod zajęcia i warsztaty archeologii doświadczalnej lub lekcji muzealnych czy możliwość okresowego organizowania imprez typu festynowego (np. Piotrowski 2006, 332-333). Współcześnie rekonstrukcje spełniają różnorodne funkcje, takie jak: ochrona i udostępnianie dziedzictwa archeologicznego, badania naukowe, edukacja i popularyzacja wiedzy na temat przeszłości, rekreacja i rozrywka, połączone z działaniami komercyjnymi, czy ożywienie ruchu turystycznego w danym regionie (zob. Brzeziński 1998; Blockey 1998; Stone, Planel 1999; Abramowicz 2010, 20-24; Trziński 2010). Rekonstrukcje stanowią idealną scenierię dla inscenizowania przeszłych wydarzeń przez archeologów lub odtwórców historycznych

6. Określenie to, jakkolwiek dość popularne na zachodzie (zob. Paardekooper 2009), w Polsce odnosi się głównie do ekspozycji i muzeów etnograficznych.

w trakcie pokazów dawnych rzemiosł, festynów archeologicznych, prezentacji odtwórstwa historycznego, a także lekcji żywej historii. Stanowią „żywe skanseny”, w których zwiedzający mogą uczestniczyć niemal fizycznie w życiu codziennym w odtwarzanej przeszłości (Bogacki 2010b, 178). Daria Dąbał, odwołując się do idei Mieczysława Kurzątkowskiego, wskazuje szereg zabiegów dramaturgicznych, mających na celu „ożywienie” przeszłości w tychże miejscach, a tym samym uatrakcyjnienie plenerowych ekspozycji archeologicznych poprzez m.in. wprowadzanie do przestrzeni rezerwatów ludzi przebranych w stroje z epoki, żywych zwierząt, wyreżyserowanie w pomieszczeniach układu sprzętu i przedmiotów, zabiegi inscenizacyjne, polegające na organizowaniu pokazów rzemieślników czy imitacje np. czynności rolniczych lub hodowlanych (Kurzątkowski 1978, cyt. w: Dąbał 2007, 112). W taki zaś sposób „zaaranżowanie sytuacji historycznej biesiady współgrającej ze skansenowym otoczeniem to otwarcie innej przestrzeni kontaktu z przeszłością wyobrażaną i odczuwaną” (Wieczorkiewicz 2008, 291).

Mniej lub bardziej wierne rekonstrukcje zaspokajają w określonym stopniu potrzebę kontaktu współczesnego człowieka z przeszłością. Istotnym elementem obcowania z przeszłością poprzez jej rekonstrukcje jest zmysłowa strona doświadczenia historycznego poprzez oddziaływanie na doznania wzrokowe, słuchowe, zapachowe, dotykowe, przy jednoczesnej redukcji form dyskursywnych. Rekonstrukcje swą materialnością poświadczają realność istnienia określonych form przeszłości, kreując wśród zwiedzających wrażenie obcowania z czymś autentycznym i bezpośredniego jej doświadczenia właśnie poprzez fizyczny kontakt z repliką bądź kopią zabytku, rzadziej z oryginalnym zabytkiem. Pozwalają tym samym – za pośrednictwem różnych elementów czy zabiegów scenograficzno-teatralnych, stosowanych w rekonstrukcjach, tłumaczących w obrazowy sposób przeszłą rzeczywistość – znaleźć się na moment w odmiennej rzeczywistości historycznej i niemal empatycznie wczuć się w rolę człowieka z przeszłości (zob. też Holtorf 2009).

INSCENIZOWANIE PRZESZŁOŚCI

Pewne aspekty, związane z odtwarzaniem/odgrywaniem scen z przeszłości w celu jej „ożywiania”, zasygnalizowane zostały wyżej. W tym miejscu chciałbym omówić je nieco szerzej na przykładzie dwóch powiązanych ze sobą zjawisk, mianowicie performatywizmu (teatralizacji) oraz festiwalizacji przeszłości. Poprzez perfor-

matywność/teatralizację⁷ rozumiem wszelkie działania, związane z inscenizowaniem wydarzeń historycznych, innymi słowy odgrywaniem na żywo, w obecności widzów, scen odtwarzających bądź nawiązujących do życia ludzi w przeszłości. Związane są one w dużym zakresie ze zjawiskiem tzw. odtwórstwa historycznego, które historyk Michał Bogacki (2008, 222) definiuje jako „zbiór działań, polegających na wizualnej prezentacji różnego rodzaju dziedzin życia człowieka w przeszłości przez osoby przebrane w stroje i posługujące się przedmiotami nawiązującymi (replikami lub rzadziej rekonstrukcjami) do wybranej epoki, względnie nawet oryginalnymi zabytkami”. Odtwórstwo historyczne nie polega na *stricte* naukowym rekonstruowaniu przeszłości, lecz obejmuje inscenizowanie/odtworzenie przeszłych wydarzeń w oparciu o fakty bądź historyczne bądź archeologiczne w celach popularyzatorskich oraz edukacyjnych. Punkt odniesienia dla odtwórców stanowi więc nie tyle sama przeszła rzeczywistość dziejowa, co jej rekonstrukcja, która stanowi efekt badań naukowych nad określonym zagadnieniem (Bogacki 2010a, 48-49). Niemniej podkreślana jest konieczność zachowywania „historycznej wiarygodności” (Bogacki 2008, 236), czyli zgodności danych prezentacji (artefakty, scenariusz) z aktualnym stanem wiedzy.

Ruch odtwórstwa historycznego posiada oddolny charakter, tworzą go grupy osób bądź niezależne stowarzyszenia, skupione na hobbystycznym odtwarzaniu danego okresu przeszłości. Odtwórcy spotykają się na zlotach oraz imprezach historycznych jak turnieje, inscenizacje bitew, festiwale czy festyny archeologiczne. Pod względem przedmiotowego zainteresowania w ruchu odtwórstwa historycznego wydziela się odtwórstwo batalistyczne, polegające na rekonstrukcji bitew oraz żywą historię, odtwarzającą aspekty życia codziennego; mogą przybierać one postać całościowych bądź częściowych prezentacji (Goodcare, Baldwin 2002; Radtchenko 2006; Bogacki 2008; Kwiatkowski 2008, 110-185; 2009, 134-143). Owa „przeszłość wywołana” oscyluje między emocjami a interaktywnością zwiedzającego, widz niejednokrotnie angażowany jest w przebieg wydarzeń, wrażenia zaś kreowane są „poprzez intensyfikację sensualności”, dostarczając niecodziennych przeżyć. Istotna jest możliwość wejrzenia za kulisy przedstawianych wydarzeń, zmniejszeniu ulega

7. Teatralizację rozumiem w dość szerokim sensie, nie wyłącznie jako inscenizowanie, ale nadawanie określonym sytuacjom/realiom teatralnego stylu, odgrywanie/aranżowanie określonych scen czy wydarzeń, przy wykorzystaniu teatralnych środków ekspresji, m.in. ukształtowania przestrzeni scenicznej, gestów teatralnych, kostiumów, dekoracji czy interakcji widz – aktor; przy czym granica pomiędzy sceną a widownią niejednokrotnie ulega zatarcu (Skórzyńska 2004, 72, 77).

dystans między odgrywającym a widzem, co tworzy u odbiorców złudzenie „bezpośredniego obcowania z przeszłością” (Nieroba, Czerner, Szczepański 2009, 30-33).

Oprócz aspektów edukacyjnych i popularyzatorskich, odnoszących się do atrakcyjnej formy przekazu wiedzy na temat przeszłości, odtwórstwo historyczne wypełniać może funkcje wychowawcze, ekonomiczne, naukowe, rekreacyjne, rozrywkowe, jak również służyć celom czysto komercyjnym. Jak wskazuje Kwiatkowski (2008, 171-172), obecnie rekonstrukcje i inscenizacje przeszłości doskonale wpisują się w kontekst współczesnej turystyki masowej, spełniając dwie istotne role. Po pierwsze, służą podniesieniu atrakcyjności miejsc turystycznych peregrynacji, zwiększając intensywność doznań, których oczekują turyści. Po drugie zaś, same inscenizacje stają się atrakcjami turystycznymi. W nieunikniony sposób prowadzi to jednak często do ich nadmiernej komercjalizacji.

FESTIWALIZACJA PRZESZŁOŚCI

Natomiast festwalizacja przeszłości, łącząca w sobie elementy zarówno rekonstrukcjonizmu, jak i teatralizacji przeszłości, odnosi się do organizowania widowiskowych i spektakularnych imprez, adresowanych do masowego odbiorcy. Festyny archeologiczne, określane też mianem festiwali, jarmarków bądź pikników, to imprezy plenerowe o charakterze edukacyjno-popularyzatorskim, odbywające się zazwyczaj w miejscach nawiązujących do przeszłości (np. skanseny archeologiczne) bądź w ich pobliżu, w trakcie których prezentowane są różne aspekty życia materialnego, społecznego oraz duchowego w przeszłości (Chowaniec 2010, 208-210). Pokazy obejmują prezentacje różnych rzemiosł – m.in. wyrób naczyń ceramicznych czy narzędzi krzemienych, tkactwo, kowalstwo, ciesielstwo, obróbka kości i rogu, przygotowywanie potraw według dawnych receptur, sceny z życia codziennego, walki wojów, koncerty muzyki dawnej i folkowej itd. Pokazy prezentowane są nie tylko przez archeologów czy pracowników placówek muzealnych, przebranych w odtworzone stroje z epoki, lecz również odtwórców historycznych (zob. Grossman 2006; Nowaczyk 2007; Brzostowicz 2009). Festyny przyciągają licznych widzów, w tym głównie dzieci; ich sukces mierzony jest wysoką frekwencją uczestników, co ma stanowić dowód na to, że przeszłość może być prezentowana w atrakcyjny, angażujący i trafiający w gust współczesnego odbiorcy sposób.

Podczas festynów kontakt z przeszłością opiera się na aktywnym uczestnictwie, wszystkiego można dotknąć, wykonać samodzielnie określone przedmioty czy własnoręcznie sprawdzić zasady ich działania. Festyny archeologiczne spełniają

więc ważną rolę edukacyjno-popularyzatorską, stanowią nowoczesną formułę popularyzacji wiedzy o przeszłości, wychodzącą poza statyczne formy prezentacji przeszłości w gablotach muzealnych na rzecz ich plenerowej ekspozycji i ukazania „przeszłości w działaniu” oraz bezpośredniego kontaktu z wierną kopią zabytku. Część z „zabaw w przeszłość” polega nie tylko na poznawaniu tajników pradziejowych rzemiosł, ale również na zgłębianiu niuansów warsztatu pracy archeologa w stylizowanym wykopie archeologicznym.

Szymon Nowaczyk (2007, 502-503) określa tego rodzaju przedstawienia terminem „archeologia festynowa”, uznając ją za popularną wersję prezentacji w atrakcyjny i zrozumiały sposób wyników eksperymentów, dokonywanych w ramach archeologii doświadczalnej. Zauważa przy tym istotne różnice między tymi dwoma pojęciami. Archeologia doświadczalna jest bowiem metodą naukową, polegającą na odtwarzaniu dawnych technik produkcyjnych na podstawie eksperymentów i wyników badań zabytków archeologicznych, a także rekonstruowaniu dawnych sposobów wznoszenia domostw, uprawy roli, hodowli zwierząt itd. Natomiast w przypadku archeologii festynowej pokazy nie dotyczą jedynie procesów wytwórczych czy pradziejowych rzemiosł, ale głównie ich wyników; co więcej, uwzględniać one muszą również te aspekty, co do których brak naukowych podstaw, by się wypowiadać, a które są niezbędne np. dla zaprezentowania warsztatu garncarskiego. Archeologię festynową Nowaczyk lokuje więc na granicy pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniami parateatralnymi. Wskazuje przy tym, iż aczkolwiek głównym celem takich przedstawień jest popularyzatorstwo, w określonym zakresie musi być respektowana również naukowość.

DZIEDZICTWO ARCHEOLOGICZNE W PERSPEKTYWIE TURYSTYKI ARCHEOLOGICZNEJ – SZANSE I ZAGROŻENIA

Zarówno rekonstrukcje archeologiczne, jak i inscenizacje przeszłości, mogą i w wielu przypadkach odgrywają znaczącą rolę we współczesnej turystyce kulturowej. Nawet pobieżna obserwacja ujawnia, iż ich zakres określają nie tylko cele dydaktyczno-popularyzatorskie, lecz w coraz większym stopniu kontekst kultury konsumpcyjnej oraz rozwijającej się turystyki. Uważam, iż dostrzeżenie tej właśnie zależności pozwala na wypracowanie bardziej adekwatnej perspektywy analizy tychże zjawisk nie tylko z teoretycznego punktu widzenia, lecz również praktycznych aspektów ich funkcjonowania. Archeologia posiada w swojej ofercie produkt niebanalny i unikatowy, który może zainteresować odwiedzających, na

co wpływ ma nieco stereotypowe postrzeganie archeologii i jej odkryć z pewną dozą tajemniczości czy sensacyjności. Błędem jest jednak przeświadczenie, że sam zabytek wystarczy, gdyż konieczna jest wytworzenie kompleksowego produktu, zaspokajającego inne potrzeby turystów (Wrzesiński 2008, 178).

Bogusław Szmygin (2006, 3; cyt. w: Buczkowska 2008, 63) zauważa, iż we współczesnym świecie relacja pomiędzy dziedzictwem a turystyką nie przyjmuje prostej relacji, w efekcie której zabytki mogą funkcjonować dzięki wpływom z turystyki, ale traci swą pierwotną istotę, bowiem dla specjalistów od turystyki dziedzictwo staje się materiałem, na bazie którego buduje się produkt turystyczny. Jak zauważa dalej B. Szmygin, materialne dziedzictwo przeszłości jest łatwo dostępne dla turystów, co niekorzystnie może wpływać na stan jego zachowania, oraz konieczne są przemyślane inicjatywy ze strony zarządzających obiektami i organizatorów turystyki, w celu zapobiegania jego „disnejlandyzacji”. Przygotowanie archeologicznych produktów turystycznych wymaga więc zarówno chęci, lecz również współpracy, współdziałania i opracowania profesjonalnych planów jego budowania oraz wykorzystania nie tylko przez archeologów, ale i przedstawicieli gmin, samorządów lokalnych czy firm, zainteresowanych rozwojem tego typu działalności (Wrzesiński 2008, 182; Kaczmarek 2010, 12).

W podsumowaniu odniosę się do wybranych zalet i wad omówionych form obecności/prezentowania przeszłości, wzmiankowanych w literaturze przedmiotu, a także własnych obserwacji. Celem nie jest bynajmniej wydawanie sądów, krytyka czy umniejszanie ich kulturowego bądź społecznego znaczenia, lecz krytyczne spojrzenie na poruszane kwestie w celu otwarcia pola do dyskusji.

Do zalet wzmiankowanych sposobów obecności, prezentowania i popularyzowania dziedzictwa przeszłości oraz wiedzy na ten temat należy niewątpliwie zaliczyć, iż: 1) odpowiadają na współczesne formy doświadczania przeszłości, oferując atrakcyjny, angażujący i interaktywny kontakt widza/zwiedzającego z przeszłością, jej relikami bądź replikami; 2) zaspokajają potrzebę zmysłowego/materialnego/wizualnego kontaktu z przeszłością: zabytkami, replikami, inscenizacjami życia w przeszłości itd.; 3) stanowią przykład udanej ekspozycji zabytków lub ich rekonstrukcji w terenie, niejednokrotnie w ich kontekście przyrodniczo-kulturowym oraz historycznym (np. rezerваты archeologiczne); 4) stanowią doskonały sposób na dotarcie z rzetelnym i atrakcyjnym przekazem do masowego odbiorcy; 5) oferują formułę edukacji na temat przeszłości w formie zgodnej z wymaganiami współczesności (aktywność zwiedzających; edukacja poprzez zabawę); 6) doskonale realizują ideę popularyzacji wiedzy o przeszłości i archeologii w społeczeństwie;

7) wzbudzają zainteresowanie ludzi odległą przeszłością; 8) zwiększają świadomość potrzeby ochrony dziedzictwa kulturowego/archeologicznego; 9) umożliwiają poszczególnym placówkom naukowym zdobywanie funduszy na badania, prowadzenie działalności naukowo-badawczej i popularyzacyjnej, oraz inne inicjatywy; 10) stymulują rozwój ekonomiczny/turystyczny regionów kraju.

Natomiast do mankamentów i zagrożeń zaliczyć należy: 1) niszczenie stanowisk archeologicznych oraz zabytków przez masowego turystę w wyniku niewłaściwego bądź niekontrolowanego ich wykorzystywania; także w trakcie festynów, organizowanych na stanowiskach archeologicznych (Wysocki 1997); 2) fałszowanie/fabrykowanie przeszłości oraz historii: nierzetelne przedstawienia wiedzy na temat przeszłości; nie respektowanie kontekstu czasowo-przestrzennego prezentacji (np. festyn „Starożytny Egipt” w Biskupinie w 2003 r.); zestawianie w skansenach w jedną całość budowli czy elementów z odległych miejsc czy epok – tzw. „fotomontaż przeszłości” (Gajewska 2005, 169-170); 3) „estetyzacja” przeszłości: odtwarzanie zmaterializowanych aspektów przeszłości (kompletne rekonstrukcje, całościowe inscenizacje) oraz celowa historyzacja elementów rzeczywistości lub nadawanie im „patyny dawności”; 4) stwarzanie wśród zwiedzających pozorów bezpośredniego doświadczania (przeżywania) przeszłości poprzez uczestnictwo w sztucznie wykreowanych rekonstrukcjach/inscenizacjach; 5) doświadczanie symulaków/kult kopii/zanik autentyczności doświadczenia i kontaktu z oryginalnym zabytkiem; 6) samoreferencyjność rekonstrukcji: w wielu przypadkach budowle w skansenach czy parkach konstruowane są nie na podstawie oryginalnych zabytków czy bazy źródłowej, lecz już istniejących w innych miejscach rekonstrukcji archeologicznych, wydarzenia zaś inscenizowane są na podstawie wydarzeń już odtworzonych; 7) brak profesjonalizmu ze strony przedstawiających oraz nikły nadzór naukowy – coraz większa rola amatorów w definiowaniu treści i form przekazu wiedzy o przeszłości (np. „prywatne” grody); 8) nadmierna komercjalizacja, nastawienie na potrzeby rynkowe, oraz poddanie wymogom przemysłu turystycznego/kultury popularnej, gdzie praktycznie wszystko można sprzedać/pokazać, o ile tylko uda się zainteresować zwiedzających; banalizacja pokazów; 9) wykorzystywanie przeszłości czy zabytków jedynie w charakterze „fabularnego sztafażu” (Golka 2009, 66) dla przedstawień i inscenizacji, przy nastawieniu na atrakcyjność, spektakularność oraz widowiskowość pokazów; 10) godzenie nieprzystających do siebie porządków – rozrywki i nauki, na co zezwala typowa dla postmodernizmu strategia łączenia elementów kultury wysokiej z elementami kultury masowej; 11) dominacja formy nad treścią, skutkiem czego w potocznym odbiorze dochodzi do strywializowania

problemów naukowego rekonstruowania przeszłości (Dominiak 2004, 83); 12) „disneylandyzacja” przeszłości, będąca nieuniknionym efektem przywracania dziedzictwa archeologicznego w kontekście czysto komercyjnym; 13) utrata funkcji edukacyjnej a przewaga aspektów ludycznych/rozrywkowych; zabawa w przeszłość w „prahistorycznych parkach rozrywki”, stworzonych specjalnie dla turystów (Lowenthal 2002); 14) standaryzacja przekazów nastawionych na standardowego odbiorcę zamiast ich dywersyfikacji (np. walki wojów jako obowiązkowy element każdej imprezy); 15) syndrom „nadmiaru” zjawiska – „nadprodukcja” mniej lub bardziej profesjonalnych festynów, rekonstrukcji, replik, inscenizacji; sztuczne kreowanie zapotrzebowania; przesytność rynku tego typu działaniami.

dr Michał Pawleta
Instytut Prahistorii UAM
ul. Św. Marcin 78
61-809 Poznań

BIBLIOGRAFIA

Abłamowicz D.

- 2010 *Kilka uwag o kondycji muzeów w Polsce*, [w:] J. Wrześciński, A.M. Wyrwa (eds.), *Przeszłość dla przyszłości. Problemy edukacji muzealnej*, Lednica, s. 15-30.

Batko K.

- 2008 *Budowanie produktu turystycznego*, [w:] T. Giergiel (ed.), *Archeoturystyka. Nowoczesny produkt turystyczny*, Sandomierz, s. 11-16.

Blokey M.

- 1998 *Społeczny kontekst rekonstrukcji archeologicznych*, [w:] Z. Kobyliński (ed.), *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, Warszawa, s. 72-91.

Bogacki M.

- 2008 *Wybrane problemy odtwórstwa wczesnośredniowiecznego w Polsce*, [w:] M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (eds.), *Kultura ludów Morza Bałtyckiego, t. II. Nowożytność i współczesność*, Toruń, s. 219-269.

- 2010a *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, *Turystyka Kulturowa* 2/2010, s. 39-62.
- 2010b *„Wżywianie” się w przeszłość – odtwórstwo historyczne a nauka*, [w:] K. Obremski, J. Wenta (eds.), *Recepcja kultury średniowiecznej w humanistyce*, Toruń, s. 153-196.
- Boorstin D.
1964 *The image. A guide do pseudo-events in America*, New York.
- Brzeziński W.
1998 *Przeszłość i przyszłość rekonstrukcji stanowisk archeologicznych*, [w:] Z. Kobyliński (ed.), *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, Warszawa, s. 64-71.
- Brzostowicz M.
2009 *Imprezy historyczne – edukacja czy rozrywka? Kilka refleksji z doświadczeń Festiwalu Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą*, *Fontes Archaeologici Posnanienses* 45, s. 293-300.
- Buczowska K.
2008 *Turystyka kulturowa. Przewodnik metodyczny*, Poznań.
- Chowaniec R.
2010 *Dziedzictwo archeologiczne w Polsce. Formy edukacji i popularyzacji*, Warszawa.
- Czajkowski J.
1984 *Muzea na wolnym powietrzu w Europie*, Rzeszów, Sanok.
- Dąbał D.
2007 *Idea rezerwatów archeologicznych. Ochrona i wykorzystanie dziedzictwa archeologicznego*. Praca magisterska napisana w Instytucie Prahistorii UAM w Poznaniu.
- Dominiak Ł.
2004 *Zabawa w przeszłość. Festyn archeologiczny jako forma karnawału*, [w:] J. Grad, H. Mamzer (eds.), *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, Poznań, s. 81-86.
- Florek M.
2008 *Wprowadzenie do archeoturystyki ziemi sandomierskiej*, [w:] T. Giergiel (ed.), *Archeoturystyka. Nowoczesny produkt turystyczny*, Sandomierz, s. 17-28.
-

Golka M.

2009 *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa.

Goodcare B., Baldwin G.

2002 *Living the past. Reconstruction, recreation, re-enactment and education at museums and historical sites*, London.

Goulding C.

2000 *The commodification of the past, postmodern pastiche, and the search for authentic experiences at contemporary heritage attractions*, European Journal of Marketing 34(7), s. 835-853.

Grossman A.

2006 *Biskupińskie festyny w kraju i za granicą*, ZOW 61(3-4), s. 130-142.

Holtorf C.

2009 *On the possibility of time-travel*, Lund Archaeological Review 15, p. 31-41.

Jaskanis D.

1999 *O potrzebie systemowego upowszechniania obiektów archeologicznych w turystyce kulturalnej*, [w:] Z. Kobyliński (ed.), *Krajobraz archeologiczny. Ochrona zabytków archeologicznych jako form krajobrazu kulturowego*, Warszawa, s. 24-39.

Kaczmarek J., Stasiak A., Włodarczyk B.

2005 *Produkt turystyczny. Pomysł. Organizacja. Zarządzanie*, Warszawa.

Kaczmarek K.

2010 *Turystyka archeologiczna*, Turystyka Kulturowa 1/2010, s. 5-14.

Kobyliński Z.

2001 *Teoretyczne podstawy konserwacji dziedzictwa archeologicznego*, Warszawa.

2005 *Europejskie rezerwaty archeologiczne – tradycje, cele, funkcje, możliwości oddziaływania*, [w:] E. Urbańczyk (ed.), *Poszerzenie Unii – szansą dla miast Europy: samorząd, rozwój, integracja europejska*, Kalisz, p. 45-76.

Krajewski M.

2003 *Kultury kultury popularnej*, Poznań.

Kruczek Z.

- 2009 *Między atrakcją a pułapką turystyczną. Dylematy turystyki kulturowej XXI wieku*, [w:] A. Stasiak (ed.), *Kultura i turystyka, razem ale jak*, Łódź, s. 71-80.

Kruczek, Z. Kurek, A. Nowacki M.

- 2010 *Krajoznawstwo. Teoria i metodyka*, Kraków.

Kurzątkowski M.

- 1978 *Skansen ożywiony – imitacja, inscenizacja czy mistyfikacja*, [w:] *Międzynarodowa konferencja skansenowska*, Santok, s. 73-81.

Kwiatkowski P.T.

- 2008 *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa.
- 2009 *Czy lata III Rzeczypospolitej były „czasem pamięci”*, [w:] A. Szpociński (ed.), *Pamięć zbiorowa jako czynnik integracji i źródło konfliktów*, Warszawa, s. 125-166.

Lowenthal D.

- 2002 *The past as a theme park*, [in:] T. Yung, R. Rile (ed.), *Theme park landscapes: antecedents and variations*, Washington D.C., p. 11-23.

MacCannell D.

- 2005 *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, Warszawa.

Marciszewska B.

- 2002 *Społeczno-ekonomiczne uwarunkowania rozwoju turystyki kulturowej w Polsce*, *Problemy Turystyki i Hotelarstwa* 3, s. 5-9.
- 2010 *Produkt turystyczny a ekonomia doświadczeń*, Warszawa.

Mikos v. Rohrscheidt A.

- 2010 *Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy*, Wyd. 2 rozszerzone, Poznań.
- 2011 *(Re)animatory dawnej historii a podróże w czasie wolnym. Profil polskich uczestników ruchu „historical reenactment” i ich potencjał dla rozwijania turystyki kulturowej*, *Turystyka Kulturowa* 1-3/2011, s. 50-81.

Nieroba E., Czerner A., Szczepański M.S.

2009 *Między nostalgią a nadzieją. Dziedzictwo kulturowe jako dyskursywny obszar rzeczywistości społecznej*, [w:] E. Nieroba, A. Czerner, M. S. Szczepański (eds.), *Między nostalgią a nadzieją. Dziedzictwo kulturowe w ujęciu interdyscyplinarnym*, Opole, s. 17-36.

Nowaczyk S.

2007 *Archeologia festynowa – pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniem parateatralnym*, [w:] M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (eds.), *Wojskowość ludów Morza Bałtyckiego*, Toruń, s. 501-508.

Okuliczowie Ł., J.

1961 *Archeologia dla turystów*, Warszawa.

Paardekooper R.

2009 *Archaeological open air museums as time travel centres*, Lund Archaeological Review 15, p. 61-69.

Pawleta M.

2010 *Encounters with the past: the significance of archaeological festivals in contemporary Poland*, [in:] A. Arnberg, T. Stjärna (eds.), *Communicate the past – ways to present archaeology to the public*, Västerås, p. 57-76.

2011 *Przeszłość we współczesności*, [w:] A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (eds.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań, s. 83-102.

2011a „Przemysł przeszłość”: *wybrane aspekty komercjalizacji przeszłości i produktów wiedzy archeologicznej we współczesnej Polsce*, Spraw. Arch. (w druku).

Pine II J.B., Gilmore J.

1999 *The experience economy. Work is theatre & every business a stage*, Boston.

Piotrowski W.

2006 *Rezerwat archeologiczny w Biskupinie na tle wybranych rezerwatów archeologicznych w Europie*, [w:] B. Gediga, W. Piotrowski (eds.), *Architektura i budownictwo epoki brązu i wczesnych okresów epoki żelaza. Problemy rekonstrukcji*, Biskupin, Wrocław, s. 327-365.

Radtchenko D.

- 2006 *Simulating the past: reenactment and the quest for truth in Russia*, Rethinking History 10(1), p. 127-148.

Rowan Y., Baram U.

- 2004 (eds.) *Marketing heritage: archaeology and the consumption of the past*, Walnut Creek.

Selwyn T.

- 1996 *Introduction*, [in:] T. Selwyn (ed.), *The tourist image. Myths and myth making in tourism*, Chichester, p. 1-32.

Skórzyńska A.

- 2004 *Od karnawalizacji do teatralizacji miejskiego święta. Parada lokacyjna*, [w:] J. Grad, H. Mamzer (eds.), *Ludyczny wymiar kultury. Człowiek i społeczeństw*, tom XXII, Poznań, s. 71-84.

Stone P. Planel P.G.

- 1999 (eds.) *The constructed past: experimental archaeology, education, and the public*, London, New York.

Swarbrooke J.

- 1995 *The development and management of visitor attractions*, Butterworth-Heinemann, Oxford.

Szmygin B.

- 2006 *Kazimierz Dolny – turystyka i jej wyzwania dla ochrony dziedzictwa*, Spotkania z Zabytkami 12, s. 3-7.

Trzeciński M.

- 2010 *Rekonstrukcje archeologiczne a rzeczywistość*, [w:] J. Wrzeński, A. M. Wyrwa (eds.), *Przeszłość dla przyszłości – problemy edukacji muzealnej*, Lednica, s. 87-91.

Urry J.

- 2007 *Spojrzenie turysty*, Warszawa

Wieczorkiewicz A.

- 2008 *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*, Kraków.

Wrzeński J.

- 2003 *Rezerwy archeologiczne – przeszłość dla teraźniejszości i przyszłości*, Wielkopolski Biuletyn Konserwatorski 2, s. 87-103.

- 2008 *Archeologia: poznanie – popularyzacja – turystyka*, [w:] H. Machajewski (ed.), *Wielkopolska w dziejach. Archeologia w regionie*, Poznań, s. 173-184.

Wyrwa A.M., Kostrzewska U.

- 2010 *O wybranych aspektach społecznej percepcji i zainteresowania muzeami na wolnym powietrzu na przykładzie Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy i Muzeum w Biskupinie*, [w:] J. Wrześniński, A. M. Wyrwa (eds.), *Przeszłość dla przyszłości – problemy edukacji muzealnej*, Lednica, s. 203-217.

Wysocki J.

- 1997 *Rozwój turystyki jako zagrożenie i szansa dla dziedzictwa archeologicznego*, [w:] *Aktualne zagrożenia dziedzictwa archeologicznego. Materiały z konferencji ogólnopolskiej, Poznań, 17 kwietnia 1997 r.*, Poznań, s. 56-61.

HISTORICAL RECONSTRUCTION AND RE-ENACTMENT FROM THE PERSPECTIVE OF ARCHAEOLOGICAL TOURISM IN POLAND

Summary

The aim of this paper is to determine the role archaeological reconstruction and historical re-enactment may play in the archaeological tourism currently conducted in Poland. These issues are discussed in the context of the changes which have ensued in contemporary attitudes to the past caused by a series of economic, cultural and social factors. The paper stresses the role of archaeological reconstruction and historical re-enactment in present-day contact with the past. The paper also discusses the tendency of the past to be treated as a commodity and turned into a marketable product in the form of goods and services, shows, experiences and tourist attractions.

The paper presents an overview of the different types of cultural tourism including archaeological tourism and living history tourism, and goes on to describe the characteristic features of the tourist product and the criteria for its sub-division into categories. Archaeological reconstruction and historical re-enactment are then discussed from this point of view, with special consideration of the potential

they have to offer for the creation of archaeological tourist products. The aim of the critical analysis of these phenomena is to identify not only their advantages and disadvantages but also the threats that arise in connection with them, and in the long run to initiate serious discussion on the subject.