

MICHAŁ PAWLETA

PRZESZŁOŚĆ JAKO ŹRÓDŁO PRZYJEMNOŚCI

THE PAST AS A SOURCE OF PLEASURE

The subject of this paper is a past, or more precisely archaeologically created past, seen as a reservoir of pleasure. The category of pleasure along with different ways of searching for it and satisfying by contemporary human beings constitutes the main theme of discussion. These issues will be addressed within the context of contemporary changes in attitudes towards the past as well as consumer society with its dominant phenomena (e.g., ludic tendencies, carnivalisation of culture and various aspects of life *etc.*). In this paper I propose two theses, namely: 1) in a contemporary world the past, being a point of reference for archaeological (and historical) investigation may constitute a source of pleasure or inspiration for searching for it; b) the ways of presentification of the past and consequently forms of its presence to a certain degree have been subjugated by the rules that traditionally have been reserved to the domains of entertainment and consumption. Thus, I argue that the past being presented and experienced in such a way can provide certain pleasures by the medium of reconstructions and staging of the past events that often are arranged in such a way as to fulfill the expectations of the mass tourists and allow them an active participation and entertainment.

These more theoretical issues will be next illustrated with practical case studies, concerning: a) the pleasure of exploring and getting to know about the past, mainly during archaeological excavations, with an emphasis placed on the role of emotions and senses associated with discoveries; b) the pleasure referred to the phenomenon of historical reenactment, gained both from participation in staging the past events and watching such kinds of spectacles, as well as through direct (sensory) contact with the past; c) archaeological fêtes seen from a perspective of pleasure associated with the methods of learning / educating about the past, as well as ludic aspects, which in my opinion constitute their crucial component.

KEY WORDS: the culture of pleasure, playing with the past / playing the past, experiencing the past, historical reenactment, archaeological fêtes

Z. Freud w tekście „Kultura jako źródło cierpień” (1998) twierdził, że tym, co określa cel życia człowieka, jest „zasada rozkoszy”, czyli poszukiwania przyjemności. Ludzie dążą do szczęścia, co przejawia się w pragnieniu przeżycia silnych, przyjemnych uczuć oraz jednocześnie unikaniu cier-

pienia bądź przykrości. Podkreślał jednocześnie, że szczęście, a więc zaspokojenie potrzeb, nie jest stanem permanentnym, lecz może pojawiać się tylko jako zjawisko epizodyczne. Argumentował również, iż program zasady rozkoszy zyskuje charakter egoistycznej potrzeby o antyspołecznym charak-

terze. Dla Z. Freuda modernizm stanowił epokę, w której zasada przyjemności została zdominowana przez zasadę rzeczywistości, w efekcie czego ludzie zrezygnowali z części swej wolności i szczęścia, uzyskując w zamian określony stopień bezpieczeństwa. Stłumienie przez kulturę naturalnych ludzkich popędów i instynktów prowadziło jednak do powstawania traum, powodując wzrost dolegliwości psychicznych i neurotycznych (Bauman 1998, 274). Czasom ponowoczesnym natomiast, jak wskazuje Z. Bauman w książce „Ponowoczesność jako źródło cierpienia”, przyświeca naczelna „zasada przyjemności”. Pisze on mianowicie: „ludzie ponowoczesni stracili dozę swego bezpieczeństwa w zamian za przyrost szansy czy nadziei szczęśliwości. Zgryzoty typowo nowoczesne wynikały z takiego bezpieczeństwa, z jakim dawało się tylko pogodzić zakres wolności zbyt szczupły na to, by pozwolić na życie podporządkowane dążeniu do szczęścia. Zgryzoty iście ponowoczesne wypływają z pogoni za przyjemnością na tyle nieskrępowanej, że nie da się jej pogodzić z minimum bezpieczeństwa, jakiej wolna jednostka skłonna jest pożądać” (Bauman 2000, 9).

Celem niniejszego artykułu jest obrona tezy, iż we współczesnych czasach przeszłość, stanowiąca przedmiot badań i odniesień archeologii (i historii), stanowić może źródło przyjemności bądź inspirację do jej poszukiwań, przy czym nie chodzi zazwyczaj o konkretne wydarzenia z przeszłości, ale jedynie o ogólne nawiązania do niej. Mam na myśli głównie tę formę przeszłości, którą W. Burszta (2011, 21-22) określił mianem „absolutnie odległej przeszłości”, czyli abstrakcyjnego bytu, do którego przybliżają nas głównie rekonstrukcje archeologiczne, której obecności możemy doświadczać przykładowo w ekspozycjach muzealnych lub nagromadzonej wiedzy specjalistycznej. Owa absolutnie odległa przeszłość (przeszłość pradziejowa) nie ma nic wspólnego z doświadczeniami współczesnego człowieka, gdyż tego świata już nie ma i nigdy nie będzie. Jak wskazuje jednak Autor, motyw przeszłości jako „totalnego innego” zaadaptowała kultura popularna, na gruncie której przywracana jest ona ponownie do życia (np. „celtyckość”, „słowiańskość” itd.). Kreuje się więc mityczne realia, do których można metaforycznie i metonimicznie przylegać emocjonalnie, powołując mity radzące sobie z odległością czasową, np. w ramach „nowoplemion” (zob. Maffesoli 2008).

Druga teza niniejszego szkicu brzmi, iż we współczesnym świecie przeszłość, a ściślej sposo-

by jej uobecniania, zakres funkcjonowania i konsekwencją czego same formy jej obecności w określonym zakresie poddane zostały logice i regułom, jakie do tej pory rządziły rozrywką oraz konsumpcją (zob. Krajewski 2003, 211). Polega to m.in. na tym, że w przypadku różnorodnych inicjatyw i przedsięwzięć na plan pierwszy wysuwa się ich sukces komercyjny, atrakcyjność, widowiskowość czy aspekty ludyczne, naukowość zaś spychana jest na dalszy plan. Mam tu na myśli zarówno wysiłki profesjonalistów (archeologów, muzealników, historyków) w tym zakresie, lecz również silnie rozrastającą się paletę amatorskich inicjatyw, stanowiących wyzwanie dla środowiska naukowego i wpływających również na naukowe sposoby prezentowania wiedzy na temat przeszłości. Co istotne, niejednokrotnie są to zjawiska, dla których impuls nie pochodził z wewnątrz archeologii, ale był impulsem zewnętrznym, odpowiedzią na zmiany kulturowe, zachodzące we współczesnym świecie, do których archeologia i nauki o przeszłości musiały się w określony sposób ustosunkować. Teza o dominacji i/lub adaptacji elementów z szeroko pojętej sfery rozrywkowej jest istotna w podwójnym sensie. Po pierwsze, usprawiedliwia podjęte przeze mnie zabiegi opisu czy interpretowania omawianych zjawisk przy wykorzystaniu kategorii heurystycznych, zaczerpniętych z ogólnohumanistycznej refleksji nad kondycją współczesnej kultury i społeczeństwa ponowoczesnego. Po drugie, odnosi się ona nie tyle do procesów potencjalnych, lecz dziejących się niemalże na naszych oczach, co wymaga krytycznego ustosunkowania się do nich przez środowisko archeologiczne, kreujące na naukowym gruncie wiedzę na temat przeszłości.

Nie rosząc sobie prawa do kompletności, artykuł stanowi zaledwie przyczynek do analizy zróżnicowanych form obecności pradziejowej przeszłości we współczesnym świecie. Nie jest to bynajmniej zagadnienie nowe na gruncie archeologii, gdyż podobne idee rozwijane były m.in. przez C. Holtorfa (zob. 2005; 2006; 2007), postrzegającego archeologię jako element kultury popularnej oraz opisującego formy doświadczania przeszłości i roli oraz miejsca archeologa/archeologii we współczesnym „społeczeństwie doświadczeń” czy „społeczeństwie marzeń”. Z racji rozległości w bardzo ograniczonym zakresie odniosę się do łączącego się ściśle z tematem rozważań zagadnienia komercjalizacji przeszłości, którym zajmowałem się w osobnym miejscu (zob. Pawleta 2011a). Ilu-

stracę rozważań teoretycznych stanowić natomiast będą wybrane przykłady, określające strategie już wdrażane przez archeologów/historyków oraz nieprofesjonalistów (amatorów) w tym zakresie, odnoszące się głównie do polskich realiów, przy czym mam świadomość znacznie szerszego ich zasięgu.

1.

Zagadnienia stanowiące oś rozważań w niniejszym szkicu są odzwierciedleniem szerszych przemian stosunku współczesnego człowieka do przeszłości. Są one związane z tzw. wrażliwością czy kulturą historyczną człowieka obecnej epoki, którą należy rozumieć jako „zbiór idei, norm, wzorów zachowań, wartości społecznie respektowanych, które regulują formy odnoszenia się do wszystkiego, co w danej kulturze uznawane jest za przeszłe (minione, historyczne), niezależnie od faktycznego stanu rzeczy” (Szpociński 2010, 9). Stanowią pochodną nie tylko przemian kulturowych, lecz również społecznych i ekonomicznych, co więcej, nie posiadają wymowy lokalnej, lecz przyjmują znacznie szerszy zasięg. P. T. Kwiatkowski (2008, 39-40; 2009, 131-134) wymienia cztery wzajemnie powiązane ze sobą elementy, które składają się na zmianę stosunku współczesnego człowieka wobec przeszłości, mianowicie: 1) wzrost znaczenia pamięci w życiu publicznym (zob. też Nora 2010); 2) prywatyzację przeszłości, polegającą na tworzeniu zindywidualizowanych wizji przeszłości (zob. też Ankersmit 2004); 3) przekonanie o możliwości uzyskania bezpośredniego kontaktu z przeszłością poprzez osobiste i głównie jej zmysłowe doświadczanie; oraz 4) komercjalizację (utowarowienie) dziedzictwa kulturowego, związaną z przekształcaniem treści odnoszących się do przeszłości w produkty rynkowe pod postacią wytworów i usług. Wyżej wymienione czynniki, stanowiące próbę diagnozy specyficznego, właściwego epoce ponowoczesnej stosunku do przeszłości, spowodowały nie tylko przemianę postaw i oczekiwań ludzi wobec przeszłości. Obraz ten bynajmniej nie jest zuniifikowany i stały, lecz silnie zróżnicowany oraz dość dynamiczny. Co bardziej istotne, doprowadziły też do rewizji hierarchii celów, strategii oraz sposobów edukacji i popularyzacji wiedzy o przeszłości przez instytucje, badające na gruncie naukowym przeszłość. Poniżej rozwinę idee P. T. Kwiatkowskiego, uzupełniając je o aspekty, które w określonym za-

kresie odnoszą się do przeszłości pradziejowej oraz wytworów wiedzy archeologicznej.

Po pierwsze, zmiana stosunku do przeszłości obserwowana być może za pomocą zjawisk, które można określić mianem implozji przeszłości oraz elementów nawiązujących do przeszłości we współczesnym świecie. Współczesność, jak wskazuje F. Jameson (1998, 212-213), znamionuje tzw. „historyczna amnezja” oraz życie w wiecznej terażniejszości i zmianie; obecnie człowiek utracił zdolności do przechowywania przeszłości, którą szybko zastępuje kolejna nowość. Obserwując jednak nawet pobieżnie współczesny świat, można dojść do przeciwstawnej konkluzji. Jest to sytuacja poniekąd paradoksalna, bowiem jak trafnie zauważa socjolog M. Krajewski (2003, 208), im mniej przeszłość jest nam potrzebna w sensie technologicznym, tym chętniej do niej wracamy czy przywołujemy ją przy różnych okazjach. Píše on na ten temat następująco: „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” (Krajewski 2003, 221). Przeszłość stanowi istotny element kultury popularnej (tzw. „kultura repetycji”), która określa i jednocześnie wyznacza określone sposoby jej percepcji; warunkuje powroty do czegoś odległego, lecz bezpiecznego i oswojonego, dostarczając współczesnym konsumentom różnorodnych przyjemności.

Implozja przeszłości obserwowana być może również na podstawie takich zjawisk jak sygnalizowane wyżej nastanie „ery pamięci” czy „muzealizacji rzeczywistości”. Twórca tejże tezy H. Lübbe wskazuje, iż współcześnie zaobserwować możemy proces „kurczenia się terażniejszości”, rezultatem czego wraz ze wzrostem ilości nowości paradoksalnie następuje zwiększanie się reliktyw przeszłości. Muzealizacja, mająca na celu zachowanie i konserwację tychże reliktyw, obejmuje m.in. takie procesy jak tworzenie obiektów muzealnych z pamiątek narodowych, masowe zainteresowanie wystawami historycznymi, tworzenie muzeów techniki, muzealizacja całych krajobrazów kulturowych i naturalnych, rozpowszechnianie się targów staroci itd. (Lübbe 1991, 8-9; zob. też Korzeniewski 2006). Reminiscencje wzrostu zainteresowania przeszłością we współczesnym świecie odnaleźć można również w koncepcji A. Szpocińskiego (2004) na

temat tworzenia „przestrzeni historycznej”, która ma być wyrazem formy pamięci człowieka ery ponowoczesnej, odnoszącej się do potrzeby i przeżywania dawności, w namacalny sposób potwierdzających przeszłą rzeczywistość (poprzez tzw. „zabytki drugiej kategorii”¹). Odnosi się to także do okresów dziejów stanowiących przedmiot odniesień archeologii, co zaobserwować można na podstawie zjawisk, które określam mianem rekonstrukcjonizmu, teatralizacji oraz festiwalizacji przeszłości (zob. Pawleta 2011, 228-237). Rekonstrukcjonizm polega na odtwarzaniu przeszłości przez materialne rekonstrukcje pod postacią skansenów, rezerwatów bądź parków archeologicznych (zob. np. Blockey 1998; Brzeziński 1998; Stone, Planel 1999). Teatralizacja z kolei odnosi się do wszelkich działań, związanych z odgrywaniem na żywo, w obecności widzów, przez osoby przebrane w kostiumy z epoki i wykorzystujące określone rekwizyty, scen obrazujących wydarzenia i życie ludzi w przeszłości; teatralizacja związana jest przede wszystkim ze zjawiskiem odtwórstwa historycznego (zob. niżej). Natomiast festiwalizacja polega na organizowaniu widowiskowych, adresowanych do masowego odbiorcy imprez, głównie pod postacią festynów archeologicznych (zob. niżej).

Po drugie, ponowoczesny stosunek do przeszłości uwarunkowany został przez demokratyzację obrazów przeszłości, wymykających się domenie profesjonalistów oraz pluralizm podejść do przeszłości (zob. np. Korzeniewski 2010, 117-131; Woźniak 2010, 77-80). Demokratyzację należy rozumieć jako wyłanianie się alternatywnych wobec akademickich obrazów przeszłości i dopuszczenie ich do głosu, skutkiem czego akademickie narracje o przeszłości przestają stanowić jedyne bądź uprzywilejowane źródło kulturowych obrazów i wyobrażeń na ten temat, zwiększa się natomiast rola nieprofesjonalistów w tym względzie. Demokratyzacja dopuszcza istnienie wielości możliwych i konkurujących ze sobą wizerunków przeszłości (zarówno profesjonalnych, jak amatorskich), konsekwencją

czego narracje na temat przeszłości, formy jej obecności czy doświadczenia są silnie zróżnicowane i zindywidualizowane. Jako przykład mogą posłużyć m.in. alternatywne kanały portale historyczne, gry komputerowe, filmy czy grupy rekonstrukcji historycznych. W takim zaś względzie „jednostkowe doświadczenia, wspomnienia, kreacje artystyczne i poetyckie uchylają się od naukowych metod weryfikacji przyjętych przez dyscyplinę historyczną, a jednak coraz wyraźniej zaznaczają swoją obecność we współczesnym świecie” (Gajewska 2005, 161). Bezpośrednimi skutkami demokratyzacji przeszłości (i pamięci) są więc intensyfikacja użytków czynionych z przeszłości (np. politycznych, turystycznych, handlowych) oraz wywłaszczenie historyka/archeologa z dotychczasowego monopolu interpretowania przeszłości i sprawowania nad nią kontroli (zob. Nora 2010, 141).

Demokratyzacja podejść do przeszłości jest procesem o złożonej genezie, stanowiącym m.in. konsekwencję warunków oraz możliwości, jakie zaistniały we współczesnym świecie. Istotny w tym zakresie jest wyraźny aspekt tożsamościowy. Obecnie wiele grup ludzi, w tym tzw. grup mniejszościowych, dla których „odzyskanie własnej przeszłości stanowi integralną część afirmacji ich tożsamości” (Nora 2010, 138), domaga się i kreuje własne wersje przeszłości, odpowiadające ich zapatrywaniom czy oczekiwaniom. Zaobserwować to można m.in. w renesansie neopogaństwa bądź działalności społeczności plemiennych, zgłaszających akces do przeszłości i prawa kontroli nad nią (zob. np. Blain, Wallis 2007). Demokratyzacja obrazów przeszłości jest również konsekwencją zmian zachodzących w nauce. Jest ona niejako wpisana w samą naturę przeszłości, stanowiącą w świetle ujęć konstruktywistycznych tworzywo, które może być modelowane w różny sposób przez różne osoby dla zróżnicowanych celów. Oprócz przemian paradygmatycznych, ważne są także szersze procesy, polegające na opuszczeniu przez naukowców wieży z kości słoniowej (zob. m.in. Kobyliński 2002), utracie monopolu na tworzenie prawomocnej wiedzy o przeszłości oraz realizacji społecznych powinności/zobowiązań nauki we współczesnym świecie. Istotny element stanowią wreszcie przemiany ekonomiczne i funkcjonowanie archeologii w warunkach ekonomii rynkowej, a także przemiany kulturowo-społeczne, m.in. „umasowienie” przeszłości we współczesnej kulturze. Rezultatem tego przeszłość i jej materialne relikty przestały być czymś elitarnym,

¹ W ujęciu A. Szpocińskiego (2004; 2005, 299) „zabytki drugiej kategorii” to zabytki nie posiadające żadnej lub prawie żadnej wartości historycznej czy artystycznej, jednak ich najważniejszą cechą jest potwierdzanie, że przeszłość istniała w sposób realny, co niekiedy jest kwestionowane we współczesnej kulturze. Ich jedyny atrybut stanowić może dawność. Szpociński określa je również mianem zabytków „bez żadnej wartości”.

lecz zaistniał do nich szeroki dostęp, jednym zaś z wiodących przejawów tejże dostępności i czynionych z niej użytków jest dostarczanie przyjemności, rozrywki oraz zabawy.

Po trzecie, charakterystyczne dla ponowoczesnych odniesień do przeszłości są bezpośrednie i zmysłowe formy jej doświadczania. P. T. Kwiatkowski (2008, 178-179, 447) wymienia w tym aspekcie dwie możliwe postawy, mianowicie rzeczywistość wirtualną, umożliwiającą równoczesne istnienie w wielu różnych światach i przenoszenie się między nimi, oraz spopularyzowaną postawę turysty, poszukującego wrażeń, przyjemnych przeżyć czy doświadczeń, projektującego rozrywki (zob. Bauman 1994, 30-33), zakładającą możliwość przeniesienia się na krótki czas ze świata własnej egzystencji do świata intensywnych oraz przyjemnych przeżyć. Współczesna kultura w dużym stopniu posiada charakter audiowizualny, dominując w niej głównie przekazy niewerbalne, m.in. obrazy, happeningi czy performanse, co w radykalny sposób zmienia także formy ich odbioru (Szpociński 2010, 16; Woźniak 2010, 239). Jednym z elementów wykorzystywanych w reprezentacjach przeszłej rzeczywistości stają się obecnie technologie cyfrowe i nowe media, które znoszą reprezentacje typu mimetycznego na rzecz modeli wirtualnych czy symulacji (Woźniak 2010, 243). Owe symulacje są jednak doświadczane w sposób jak najbardziej realny, pomimo tego, iż nie potrzebują realnych odniesień oraz obrazów. Multimedialne i interaktywne przekazy oferują bowiem wrażenie bycia/uczestnictwa w świecie z przeszłości, czego przykładem mogą być wirtualne muzea, gry komputerowe itd. Ich użytkownik może być zarówno uczestnikiem, jak i twórcą historii, gdyż dysponuje możliwością nie tylko zmieniania, lecz również dowolnego kreowania przeszłości (Woźniak 2010, 243-244).

Jak zauważa przywoływany już wyżej A. Szpociński (2010, 16, 26), nową wrażliwość historyczną charakteryzować ma głównie zmysłowe poznanie i pozatekstowe praktyki reprezentowania przeszłości. We współczesnej kulturze zauważalna jest stopniowa redukcja intelektualnej na rzecz zmysłowych form obcowania z przeszłością, przy czym przeszłość doświadczana zmysłowo dostarcza określonych doznań estetycznych. Jako jedną z centralnych kategorii kontaktu z przeszłością wymienia się jej przeżywanie – wyjątkowe, niepowtarzalne, nacechowane emocjami i uczuciami, zaspokajające w dużym zakresie potrzebę przeżywania

przyjemności. Takie formy doświadczania przeszłości poprzez aktywne uczestnictwo zasadzają się na aktywizacji wielu zmysłów, m.in. smaku, zapachu czy dotyku, stanowiąc istotny element edukacji poprzez zabawę (zob. niżej). W konsekwencji podejście takowe prowadzi do wytworzenia bardziej kompletnego i przemawiającego obrazu niż przykładowo ma to miejsce podczas biernej obserwacji ekspozycji muzealnej oddzielonej od zwiedzającego szybą. Zmysłowa strona doświadczenia prowadzi również do spłaszczenia dystansu czasowego, oferując możliwość wczucia się w rolę człowieka z przeszłości i przekonania się osobiście „jak było naprawdę”. Mowa tu o tzw. poznawaniu afektywnym (*affective knowing*), które „odnosi się do emocjonalnego kontaktu widza z historią, z przeżyciem zmysłowym przeszłości, ze swoistą empatią” (Tujdowski 2006, 1). Zauważmy, iż intensyfikacja przeżyć i doświadczeń stanowi element tzw. „ekonomii doświadczeń”, której sens odnosi się do dostarczenia 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 doświadczeń, zazwyczaj przyjemnych, pozytywnych, relaksujących czy edukujących (Pine II, Gilmore 1999; Holtorf 2007; Marciszewska 2010).

Po czwarte, cechą charakterystyczną ponowoczesnego stosunku do przeszłości jest jej komercjalizacja, powiązana z demokratyzacją i pluralizacją podejść do niej. Zjawisko to należy postrzegać w szerszej perspektywie, uwzględniającej procesy konsumowania we współczesnym świecie wiedzy o przeszłości czy elementów w jakikolwiek sposób nawiązujących do niej, z których uczyniono atrakcyjny produkt rynkowy, doskonale wpasowany w mechanizmy społeczeństwa konsumpcyjnego, którego wymogi określają jego specyfikę i zróżnicowane formy obecności (zob. np. Lowenthal 1985; Bagnal 1996; Goulding 2000; Rowan, Baram 2004; De Groot 2009; Talalay 2010). Poszczególne elementy nawiązujące do przeszłości są upowszechniane, sprzedawane, kupowane, reklamowane oraz obecne jako dobra i usługi konsumpcyjne w przeróżnych postaciach. Owa konsumpcja przeszłości odbywa się na kilku wzajemnie przenikających się poziomach. Proces ten, do którego w dużym stopniu odnoszą się aspekty komercjalizacji, nie ogranicza się jedynie do zjawisk ze sfery ekonomicznej, polegających na nabywaniu określonych dóbr ma-

terialnych (towarów); w szerszym wymiarze dotyczy sfery usług, jak również coraz częściej denotuje „sprzedawanie dostępu do przeżyć kulturalnych” (Rifkin 2003, 10) czy „konsumowanie przeżyć” (Bauman 2006, 180). W takim zaś aspekcie odnosi się do konsumowania różnego rodzaju spektakli, stanowiących element przemysłu kulturowego lub turystycznego, w postaci widowisk czy festiwali (Debord 1998; Ritzer 2004; Skórzyńska 2007), jak również jest związana z tendencjami ludycznymi we współczesnej kulturze, dla których przedmiotem konsumpcji staje się czas wolny oraz rozrywka (zob. Grad, Mamzer 2004).

Komercjalizacja uwypukla ekonomiczny wymiar produktów kulturowych, w tym dziedzictwa kulturowego (archeologicznego), prowadząc do ich umasowienia i podkreślając, iż najważniejsza jest ich przystępność i atrakcyjność dla przeciętnego odbiorcy oraz zysk, jaki przynoszą. P. T. Kwiatkowski (2008, 446) podkreśla, iż współcześnie produkty nawiązujące do przeszłości obecnie są kształtowane w taki sposób, aby możliwe stało się zaspokojenie różnych potrzeb konsumentów, zaś „ich konsumpcja stanowi akt zmysłowego ‘doznania historycznego’ – silnego przeżycia nacechowanego pozytywnymi emocjami”. Z kolei A. Rottermund (2001, 134) wskazuje, iż obecnie historia (przeszłość) sprzedawana jest „nie jako towar przeładowany naukowymi skojarzeniami, lecz jako żywe dziedzictwo, dostępne intelektualnie i sprawiające przyjemność w jego poznawaniu”. Z tak pojmowaną konsumpcją nierozzerwalnie połączony jest również zabawowy i/lub rozrywkowy aspekt relacji z przeszłością, nie tylko za pośrednictwem edukacji na temat przeszłości poprzez zabawę, lecz także sama zabawa, stanowiąca sama w sobie źródło przyjemności, jako jedna z wiodących form kontaktu człowieka z przeszłością.

2.

Przed przystąpieniem do dalszych rozważań konieczna jest choćby pobieżna konceptualizacja tytułowej przyjemności. Przyjemność jest pojęciem niejednoznacznym, stanowiącym przedmiot analiz wielu dziedzin naukowych, w związku z czym istnieją trudności w wypracowaniu adekwatnej definicji (zob. np. Grad 2005). Na użytek niniejszego artykułu przyjmuję jej definicję, zaproponowaną przez M. Krajewskiego (2003, 35-36), iż „przyjem-

ność jest takim stanem odczuć jednostki, który jest opozycją poczucia niespełnienia, braku, depriwacji, bólu, a który jednocześnie sytuuje się pomiędzy dwoma innymi odczuciami: satysfakcją a rozkoszą”. Jak wskazuje dalej, satysfakcję zdobywamy podczas zaspokajania potrzeb, które narzucają nam się jako konieczność i na które nie mamy wpływu czy kontroli (np. głód), rozkosz zaś to stan, gdy jednostka traci kontrolę nad swoim ciałem w momencie zaspokajania potrzeby (np. ekstaza), lecz kontroluje same potrzeby, decydując o sposobie ich zaspokajania. M. Krajewski (2003, 36) pisze dalej: „przyjemność byłaby więc skutkiem takiego zaspokajania potrzeb, w którym jednostka zdaje sobie sprawę z ich natury, ma do nich dystans, decyduje o sposobie ich zaspokojenia i wybiera przedmioty, które je wypełniają, całkowicie kontroluje przebieg procesu realizowania określonej potrzeby”. W tym sensie jest różna od satysfakcji i rozkoszy.

W potocznym rozumieniu przyjemność łączona jest zazwyczaj z pragnieniem dobrego samopoczucia, poszukiwaniem rozrywki, kojarzy się z odpoczynkiem (np. biesiada, piknik itd.), stanowiąc nieodłączny element spędzania wolnego czasu. Pojęcie to najczęściej łączone jest z innymi, mianowicie hedonizmem i szczęściem, co ma podkreślać negatywne skutki ukierunkowania ludzi na doświadczenie przyjemności (Grad 2005, 18). Najprostszy podział przyjemności, jaki można zaproponować, to przyjemność cielesna oraz umysłowa (intelektualna). Tak przykładowo postrzegali R. Barthes (1997, 8-9), który wydzielał przyjemność jako rozkosz (*jouissance*), czyli przyjemność ciała, bliższą naturze, nie poddającą się kontroli kultury, a która wynika z łamania kulturowych reguł i zasad, oraz właściwą przyjemność (*plaisir*), pochodzącą z kultury i kierującą się jej regułami. Przyjemność stanowi też niezbywalny element kultury popularnej, co podkreśla przykładowo J. Fiske (2010, 51-71), wskazując jednocześnie, iż naczelną przyjemność kultury popularnej stanowi jej semiotyczna otwartość i radość nadawania znaczeń (zob. też Brzozowska 2005, 90). Bazując na barthesowskim rozróżnieniu, J. Fiske proponuje podział przyjemności na dwa rodzaje: przyjemność bezpośrednią, zmysłową, oraz przyjemność racjonalną, zdystansowaną. Przyjemność bezpośrednia nie wymaga uzasadnienia intelektualnego, jej źródło zaś wynika z cielesnego, zaangażowanego uczestnictwa w określonych sytuacjach czy tworach kultury popularnej (np. ekstaza, wzruszenie itd.). Natomiast drugi rodzaj przyjem-

ności, bliższy *plaisir*, warunkowany jest intelektualnie, wymaga zaangażowania w odbiór tekstów, kontemplacji, określonego rodzaju gustów: jest więc tworem człowieka, który jej doświadcza.

Poszukiwanie przyjemności jest jednym z motorów ludzkich zachowań, a dostępne sposoby jej doznawania znajdują się w szeroko pojmowanej kulturze. Przykładowo dla M. Krajewskiego (2003, 41) źródło przyjemności czerpanych z kultury popularnej stanowi wykroczenie poza codzienną rutynę oraz obowiązki. Zauważa on przy tym, iż dostarczania zróżnicowanych przyjemności na gruncie kultury popularnej nie należy utożsamiać wyłącznie ze sferą rozrywki, gdyż pojawiają się wszędzie tam, gdzie doznawanie przyjemności staje się głównym motywem działania człowieka, jak nauka, sztuka, edukacja itd. (Krajewski 2003, 39). Co istotne, przyjemność i wysiłki zmierzające do jej zdobywania wpisują się w strukturę ponowoczesności, będącej „epoką estetyzacji i egzaltacji, a więc szukania w życiu możliwości jak najsilniejszego przeżywania świata” (Klimczyk 2008, 62), życie zaś procesem poszukiwania silnych doznań oraz spełnienia. W kulturze typu *instant*, o której mowa, zdobywanie i zaspokajanie przyjemności jest łatwe oraz natychmiastowe, możemy więc mówić o „natychmiastowej gratyfikacji” (zob. Brzozowska 2005, 106; Kowalski 2007, 34). Instrumentarium *instant* dostępne jest na dwa sposoby, mianowicie w sensie czysto ilościowej jego obecności w kulturze (np. festyny, pikniki, inscenizacje itd.), po drugie zaś dostępność ta wyraża się w prostocie i przystępności prezentowanych treści. Widz/uczestnik, aby zdobyć określoną wiedzę, nie musi legitymizować się żadnymi szczególnymi zdolnościami czy przygotowaniem, dodatkowej zaś przyjemności poznawczej dostarcza szybkość zdobywania wiedzy, niewymagająca szczególnych nakładów pracy (Brzozowska 2005, 106-108).

Powyższe obserwacje skłoniły wielu badaczy do wysunięcia tezy o dominacji we współczesnej kulturze tendencji ludycznych i w konsekwencji określenia jej mianem „kultury przyjemności”. Tendencje ludyczne rozumiane są jako fenomen kulturowy o dość złożonej semantyce, ściśle powiązany „z nastawieniem ukierunkowanym na poszukiwanie przyjemności, ale także orientacją konsumpcyjną naszej cywilizacji” (Grad, Mamzer 2005, 11). Istota zabaw ludycznych polega w tym przypadku jednak nie tyle na przyjemności spontanicznej, lecz celowej, organizowanej w intencjonalny sposób.

Oprócz pierwiastków ludycznych, drugim rysem charakterystycznym współczesnej kultury jest jej postępująca karnawalizacja, nawiązująca do pierwotnej idei M. Bachtina (1975). Wskazuje się iż postmodernizm (podobnie jak karnawał) zniósł opozycję pomiędzy kulturą wysoką i niską, kierując się ku masowemu odbiorcy, który przedkłada bezpośrednio, zmysłowe i emocjonalne doświadczenie świata nad jego intelektualny i zdystansowany ogląd (Grad 2004, 17). Karnawalizacja zezwala na współistnienie różnorodnych form kultury, względność, pluralizm czy wielość poglądów. Elementów karnawalizacji życia upatruje się również w uczeniu poszukiwania przyjemności sensem życia współczesnego człowieka, dążeniu do konsumpcyjnych przyjemności, rozrywek i ich zaspokajania w „ośrodkach działalności ludycznej” (m.in. parki tematyczne, kluby, centra handlowe), zacieraniu granicy pomiędzy światem rzeczywistym a zabawowym (wirtualnym) czy doznaniach i emocjach, implikowanych przez partycypację w kulturze masowej oraz odbiór jej wytworów, z naciskiem na cielesność i zmysłowość (Grad 2004, 18). H. Mamzer (2004, 29-30) uzupełnia powyższy obraz o to, iż karnawał zezwala na przyjmowanie tożsamości innych niż własna, posługiwanie się rekwizytami i kostiumami, stanowiącymi zewnętrzne atrybuty innych tożsamości, wcielanie się w kogoś innego, lecz tylko pozornie, powierzchownie, co nie nosi znamion identyfikacji, lecz raczej udawania, tworzenia symulaków.

Doznawanie przyjemności stanowi jeden z nieodłącznych elementów zabawy. W potocznym rozumieniu zabawa kojarzy się z czasem wolnym, odpoczynkiem i wytchnieniem. O ile zasadniczym celem zabawy jest przyjemność odczuwana w jej trakcie, to całkowite utożsamianie zabawy z przyjemnością nie jest słuszne (Golka 2004, 19). Istnieje wiele definicji zabawy, z czego twórcą jednej z najbardziej znanych był holenderski historyk kultury J. Huizinga (1985, 48-49), który twierdził, że jest ona „dobrowolną czynnością lub zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem samym w sobie, towarzyszy zaś jej uczucie napięcia, radości i świadomości odmienności, ‘odmienności’ od ‘zwyczajnego życia’”. Wskazywał ponadto, iż z uwagi na formę łączyć ją można z czynnością, przez którą nie osiąga się korzyści materialnych, jak również że zabawa „dokonuje

się w obrębie własnego określenia czasu i własnej, określonej przestrzeni” (Huizinga 1985, 28).

Inny znany badacz zachowań ludycznych, R. Caillois (1973, 301) uważał, że „grę należy definiować jako działanie swobodne i dobrowolne, dostarczające przyjemności i rozrywki”. Wydzielił on sześć dystynktywnych dla zabaw cech, mianowicie: 1) dobrowolność w podejmowaniu tychże czynności; 2) wyodrębnienie w określonym czasie i przestrzeni; 3) gry i zabawy muszą zawierać w sobie element niepewności, ich przebieg oraz wynik nie mogą być znane; 4) są bezinteresowne oraz bezproduktywne; 5) normy pojawiają się jedynie na okres ich występowania; 6) są fikcyjne, towarzyszy im poczucie własnej, innej niż codzienne, rzeczywistości (Caillois 1973, 306). W jego koncepcji różne doznania przyjemności łączą się z określonymi rodzajami zabaw, które podzielił na cztery kategorie, mianowicie: a) *agon* (współzawodnictwo): gry oparte o współzawodnictwo, polegające na wyłonieniu zwycięzcy; b) *alea* (los): zabawy związane z przypadkiem, z losem, z ponoszeniem ryzyka; c) *mimicry* (naśladowanie): zabawy oparte na graniu czyjejś roli, udawaniu kogoś innego; oraz d) *ilinx* (oszołomienie): zabawy oparte na doznaniach transowych, upojeniu. Nastawienie na odczuwanie przyjemności jest najbardziej widoczne w zachowaniach typu *ilinx* (Caillois 1973, 310-328; zob. też Golka 2005, 20-22).

Dość użyteczne z punktu widzenia niniejszego tekstu wydają się być rozważania R. Kantora na temat „uludyczniana” dziejów we współczesnym społeczeństwie konsumpcyjnym. Autor wyraźnie odróżnia dwa aspekty tego procesu, mianowicie „uludycznienie” historii, polegające na wykorzystywaniu do celów zabawowych ustaleń badań historyków, oraz „zabawę przeszłością” i „zabawę w przeszłość” na określenie zabaw bądź rozrywek, dla których kanwą stanowi przeszłość, nieistotne, czy wyobrażona, czy też odtwarzana na podstawie wiedzy naukowej (Kantor 2010, 135). W propozycji R. Kantora „zabawa przeszłością” oznacza „wykorzystanie rekwizytów, postaci i wydarzeń z przeszłości w celach zabawowych”. Należą tu dawne ubiory i stroje wykorzystywane współcześnie do zabaw, rekonstrukcje historyczne czy festyny archeologiczne. Mają one charakter spektakli służących zabawie, cechuje je masowość oraz medialność, w ich trakcie zaobserwować można wyraźny podział uczestników na aktorów i widzów, posiadają najczęściej nieskrywany, komercyjny charakter

(Kantor 2010, 136). „Zabawę przeszłością” R. Kantor postrzega jako bierną rozrywkę, nie pogłębiającą wiedzy o przeszłości i nie motywującą ku temu. Są one autoteliczne, mają bawić, dostarczać przyjemności i z tego punktu są oceniane. Widz nie musi spełniać żadnych warunków wstępnych, nie musi znać historii (przeszłości), by w nich uczestniczyć; ich istotę stanowi nie tyle wiarygodność historyczna czy unikanie anachronizmów lub fantazjowania, lecz głównie spektakularność (Kantor 2010, 142). Natomiast „zabawę w przeszłość” definiuje jako „wyraźnie wyodrębniony rodzaj aktywności ludzkiej (zabawa uczestnicząca, czynna), bardziej trwały i głębszy” (Kantor 2010, 136). Zalicza tu m.in. uczestnictwo w bractwach rycerskich i innych działaniach grupowych, związanych z przeszłością. Zabawy w przeszłość stanowią rodzaj hobby, pasji, pochłaniających znaczną część życia osób biorących w nich udział. Istotną ich cechą stanowi dbałość o wierność historyczną, co wymaga studiowania ustaleń historyków, analiz zabytków czy znajomości eksperymentów naukowych, przeprowadzanych w ramach tzw. archeologii doświadczalnej. Zabawy w przeszłość to „odtworzenie i bytowanie (częściowe) w owym zrekonstruowanym świecie” (Kantor 2010, 136), to próby mniej lub bardziej udanego „zanurzania się” w przeszłość. Nie jest to bierna rozrywka lub tylko pozorna interaktywność uczestnictwa w widowisku, lecz „szereg czasochłonnych działań, wyzwających aktywność ludzką na wielu polach” (Kantor 2010, 142). Działalność tego typu to również doskonała zabawa: oprócz tego, że spełnia się w niej poczucie przynależności, wspólnotowości, realizacja pasji, to uczestnicy dobrze się przy tym bawią (Kantor 2010, 149).

Kilka słów należy poświęcić również idei zabawy jako istotnego elementu współczesnych procesów edukacyjnych, czyli tendencji do „wykorzystywania mniej dydaktycznych form edukacji, w których afektywne, zmysłowe i zdominowane przez media inscenizacje łączą się z edukacją i tworzą syntetyczną formę zwaną ‘edutainment’, edukacją poprzez rozrywkę” (Edensor 2004, 115)². Są to działania, stanowiące formę edukacji nieformalnej, trwającej całe życie, których celem jest połączenie nauki z rozrywką w myśl naczelnej zasady, by

² Termin *edutainment* to neologizm, który powstał z połączenia angielskich słów „education” (edukacja) oraz „entertainment” (rozrywka).

„uczyć bawiąc”. Mają za zadanie przekazywanie określonych treści edukacyjnych pewnej grupie odbiorców, rozrywka zaś stanowi interesującą, wciągającą oraz atrakcyjną dla odbiorców formę przekazu, dzięki której człowiek dużo łatwiej przyswaja sobie wiedzę, lecz również wiąże z nauką przyjemnie skojarzenia oraz wspomnienia i chętniej do niej powraca. „Edutainment”, przy odpowiednim wyważeniu elementów edukacji oraz rozrywki, stanowi skuteczne narzędzie edukacji na miarę XXI wieku: stwarza możliwość interakcji z widzami, dość łatwo pozwala zapamiętać przekazywaną wiedzę, a także umożliwia uczestnikom indywidualny odbiór treści (zob. Roberts 1997; Johnson, Maxson McElroy 2010).

Jednym ze źródeł zachowań ludycznych we współczesnym społeczeństwie konsumpcyjnym, które według wielu obserwatorów staje się społeczeństwem zabawy, jest przeszłość i formy odniesienia do niej. W zgodzie z tą obserwacją zdają się zmierzać m.in. rozważania nad funkcją przeszłości we współczesnej kulturze popularnej, dla której staje się ona elementem rozrywki oraz konsumpcji (zob. Krajewski 2003, 205-245; De Grott 2009). Co istotne z perspektywy podejmowanych przeze mnie zagadnień, również archeologicznie kreowana przeszłość może stać się inspiracją do poszukiwania przyjemności, które stanowi jeden z najbardziej popularnych sposobów poznawania, odczuwania oraz rozumienia tejże przeszłości (Jasiewicz, Olędzki 2005, 183). W takim zaś wymiarze kultura przyjemności wyrażać się może jako forma nastawienia do przeszłości fascynującej i sprawiającej radość m.in. w procesie odkrywania oraz jej poznawania za pośrednictwem zabawy. Przejdę teraz do omówienia różnych przyjemności, dla których źródłem bądź inspiracją może być przeszłość stanowiąca punkt odniesienia archeologii, zarówno w procesie „uludycznienia archeologii”, a więc wykorzystania do celów ludycznych wiedzy archeologicznej, jak również zabaw i rozrywek, dla których kanwą stanowi przeszłość pradziejowa. Zaproponowany podział z racji wzajemnego nakładania się na siebie poszczególnych elementów jest dość arbitralny i ma za zadanie jedynie zasygnalizowanie określonych zjawisk, nie zaś ich wyczerpującą analizę. Poszczególne aspekty dotyczyć będą: a) przyjemności poznawania/odkrywania przeszłości; b) przyjem-

ności odtwarzania/inscenizowania/doświadczenia przeszłości, oraz c) przyjemności zabawy przeszłością w trakcie festynów archeologicznych.

3.

Wydaje się, iż zainteresowanie i ciekawość własnej przeszłości stanowi uniwersalną i charakterystyczną jedynie gatunkowi ludzkiemu cechę. Nie oznacza to bynajmniej, iż wszystkie społeczeństwa reagują na ten niezaprzeczalny stan w identyczny sposób, bowiem postrzeganie przeszłości cechowała duża zmienność na przestrzeni dziejów (Kobyliński 2009, 106; Le Goff 2007, 50-67). Ciekawość przeszłości potęguje jej sensacyjność, otaczająca ją mityczna aura czy skrywanie tajemnic, wydobywanych na światło dzienne czy to przez historyka z archiwów, czy przez archeologa w trakcie wykopalisk. Mowa tutaj o dwóch rodzajach przyjemności, mianowicie przyjemności intelektualnej, wynikającej z poznawania przeszłości przez jej studiowanie, badanie, co niejednokrotnie przybiera formę autentycznej pasji poznawczej, oraz przyjemności wynikających głównie ze zmysłowego doświadczania przeszłości poprzez m.in. uczestnictwo w inscenizacjach przeszłości, spektaklach, atrakcjach czy rozrywkach mających za kanwę przeszłość (np. filmy, gry komputerowe itd.), ujmowanych często jako forma „przyziemnych” przyjemności, krytykowanych jako przejaw „disneyfikacji” (Harris 2005, 196-197). Ponadto realizacja pasji poznawania przeszłości zachodzić może na różnych płaszczyznach, m.in. naukowej oraz pozanaukowej, która w niektórych przypadkach (np. „detektorystów”) jest piętnowana i uznawana za niezgodną z prawem. Zaspokajanie owej ciekawości przybierać może także formy zindywidualizowane, jak w przypadku prywatnych kolekcjonerów czy pasjonatów, ale też bardziej zorganizowane pod postacią grup zainteresowań, np. osób zafascynowanych kulturą rycerską, wiekami średnimi, Wikingami itd. Spełnieniem tychże pasji może być zarówno wiedza na temat przeszłości, jak również posiadanie przedmiotów materialnych – zabytków, ich replik, kopii itd. Dość znamienne w tym kontekście, iż ciekawość przeszłości wymieniana jest jako jedno z głównych – oprócz kolekcjonerstwa – źródeł początków zainteresowania znaleziskami archeologicznymi oraz narodzinami archeologii jako dyscypliny naukowej (zob. Kobyliński 2009, 105-

112). Współ z rozwojem kolekcjonerstwa pojawiły się zaczątki kształtowania się instytucji muzealnych i porządkowania nagromadzonych zbiorów. Przyjemność w tym aspekcie płynęła już nie tylko z zaspokajania iście antykwarycznego pragnienia posiadania przedmiotów zabytkowych czy „starożytności”, lecz także ze stopniowego wprowadzania porządku w ich materię poprzez katalogowanie, klasyfikowanie czy porządkowanie przedmiotów, umieszczanych następnie w gablotach wystawowych. Dochodzi do tego przyjemność kontemplowania kolekcji i ich eksponatów, gdzie dodatkowo wzmacniana była ona przez świadomość obcowania z czymś odległym, egzotycznym i niezwykłym (zob. Pomian 1996).

Jednym z aspektów, z zasady nieobecnych w nauce, jest sfera przyjemnych uczuć oraz emocji. W przypadku archeologii związane one być mogą choćby z procesem odkrywania i ujawniania tajemnic przeszłości w trakcie spektakularnych niejednokrotnie odkryć czy wykopalisk archeologicznych. Jest to temat silnie eksploatowany na gruncie kultury popularnej, gdzie przykładowo wykopaliska są przedstawiane jako rozwiązywanie zagadek przeszłości, archeolog zaś jako poszukiwacz przygód lub detektyw przeszłości (zob. Holtorf 2007, 62-94). W nauce wprost przeciwnie, kategoria przyjemności, odnosząca się głównie do sfery uczuć i emocji, nie jest postrzegana jako wchodząca w zakres profesjonalnego działania oraz zainteresowania archeologów i usuwana jako niepożądany element emocjonalny.

Ł. Dominiak, którego koncepcję z racji oryginalności, lecz również unikatowości chciałbym przybliżyć, wysuwa tezę o „nieusuwalnej obecności przyjemności w archeologicznym poznawaniu rzeczy minionych” (Dominiak 2005, 173). Twierdzi on mianowicie, iż przyjemność, odnosząca się do uczuć i intuicji stanowi pozaepistemologiczny, lecz istotny składnik badania archeologicznego, mający miejsce zwłaszcza w bezpośrednim doświadczeniu materialności źródeł archeologicznych. Na poparcie swych tez Ł. Dominiak wskazuje kilka istotnych elementów, konstytuujących przyjemność na różnych etapach naukowego poznania w archeologii. Po pierwsze, wymienia przyjemność warunkowaną możliwością „ponownego uobecnienia tego, co bezpowrotnie minęło” (Dominiak 2005, 174-175). Ten szczególny rodzaj przyjemności zdaniem Autora posiada swe źródło w ludzkiej naturze, archeologia zaś stanowi jedynie próbę unaukowania tegoż

stanu. Z takiej perspektywy proponuje spojrzenie na zabytek archeologiczny jako na medium pomiędzy badającym a badanym, odsyłającym badacza do czegoś poza i otwierającym przestrzeń przyjemności w doświadczeniu przeszłości, „która jest nieprzewidywalna i nigdy do końca nieujawniona” (Dominiak 2005, 176). Doświadczenie przyjemności wynika tu z umiejętnej rozgrywki badacza, który klasyfikuje zabytki, nadaje im znaczenia, typologizuje je itd. w celu ujrzenia przeszłości taką, jaka się wydarzyła. Bardzo istotny jest również fakt, iż w tej perspektywie przeszłość stanowi płaszczyznę, w której przegląda się badacz (Dominiak 2005, 176).

Po drugie, zdaniem Ł. Dominiaka (2005, 177-178), źródłem przyjemności może być „pojmwowanie archeologicznego badania ‘kultury materialnej’ jako wyrazu nostalgicznego i skazanego na niespełnienie pragnienia Innego”. W tym aspekcie odnosi się do procesu odkrycia zabytku archeologicznego w terenie, podkreślając jednorazowość, niepowtarzalność i wyjątkowość tego aktu. Istotny aspekt, składający się na radość odkrycia, stanowi organoleptyczny kontakt z zabytkiem, dokonywany za pośrednictwem głównie zmysłów wzroku i dotyku, który warunkuje przyjemność „bezpośredniego” i nieoczekiwanego kontaktu z przeszłością oraz odkrycia czegoś po raz pierwszy. Dominiak stwierdza: „dlatego ten wyjątkowy moment, jakim jest bezpośredni kontakt archeologa z odkopanym przedmiotem, można kojarzyć (...) z otwarciem na przeszłość samą w sobie, która zamyka się w miarę nakładania się na siebie takich czynności poznawczych, jak: deskrypcja, klasyfikacja, konceptualizacja, wizualizacja i inne” (Dominiak 2005, 179), które prowadzą do zatarcia jego pierwotnej unikatowości.

Po trzecie, odwołując się do idei, pierwotnie zawartych w pracy M. Shanksa „Experiencing the past” (1992; zob. niżej), wskazuje na przyjemność metodyki wykopaliskowej, wynikającej z systematycznego i powolnego odkrywania warstw stratygraficznych.

Po czwarte, Dominiak wskazuje, że wykop archeologiczny może stanowić metaforyczne ujęcie „bramy do przeszłości”, czyli otwierającej się w czasoprzestrzeni szczeliny wypełnionej przedmiotami oraz znaczeniami. Ujawnia się tu przyjemność archeologa jako demiurga, kreującego własny obszar badawczy, ustalającego kompromis pomiędzy kulturą a naturą, odbywającego „po-

dróż do wnętrza Ziemi i czasu” (Dominiak 2005, 179-180).

Przypomnijmy w skrócie, iż M. Shanks (1992, 68-69) porównał wykopaliska archeologiczne do striptizu, w trakcie którego odkrywane i ujawniane są kolejne warstwy i nagie fakty, świadczące o przeszłości. Scenę spektaklu stanowią wykopaliska, widownię archeologów, tancerką zaś jest sama przeszłość. Przyjemność w ujęciu M. Shanksa zawiera się zarówno w procesie odkrywania, odsłaniania i ujawniania: to przyjemność dochodzenia do wiedzy w sposób powolny i cierpliwy, jak również w świadomości tego, co zakryte. Doświadczenie przeszłości posiada dla Shanksa charakter nie tyle myślowy, lecz sprowadza się do sfery emocji. Co więcej, jest ono przyjemnością nie tylko umysłu, lecz również ciała. Przyjemność, jaką odczuwa archeolog w poznawaniu przeszłości, polega na bezpośrednim kontakcie z przeszłością i stopniowym jej odkrywaniu, na przywracaniu jej do życia (Shanks 1992, 59). Shanks wskazuje, iż w praktyce archeologicznej zawiera się forma swoistej melancholii, spowodowanej świadomością, iż tak wiele z przeszłości zostało bezpowrotnie utracone. Proponuje on więc wypracowanie podejścia do przeszłości opartego na dialogu, na pożądaniu Innego (przeszłości), na zafascynowaniu odkryciem czy dopasowywaniu do siebie poszczególnych fragmentów przeszłości (Shanks 1992, 46, 145). Zdaniem Shanksa, emocje i uczucia łączące się z odkryciem przeszłości zanikają w procesie wplatania ich w procedury naukowe.

Propozycje Ł. Dominiaka, jak również M. Shanksa, stanowią wyraz romantycznego spojrzenia, wpleczonego w tok poznawczy badań naukowych. Zgadzam się z celną uwagą D. Minta-Tworzowskiej (2000, 15; też 2009, 17), iż w określonym zakresie są one redukcjonistyczne, gdyż sprowadzają doświadczenie do sfery emocji oraz odczuć, jednocześnie utożsamiając je z przyjemnością, mianowicie przyjemnością dialogu z przeszłością, zawartą w poznawaniu i odkrywaniu Innego. Sfera emocji i uczuć nie stanowi bynajmniej jedynej i kluczowego elementu kategorii doświadczenia, na które składa się szereg innych komponentów, jak choćby doświadczenie intelektualne. Co więcej, propozycje te pomijają zupełnie aspekty doświadczenia negatywnego, wynikające z obcowania z traumatycznymi aspektami przeszłości i materialnymi pozostałościami po aktach przemocy, zniszczenia czy obcowania ze sferą

ludzkiej śmiertelności. Ponadto redukują one doświadczenie do jednostkowych odczuć badacza, zakładając przy tym pewną dozę ahistoryczności oraz uniwersalizmu, nie zauważając, iż formy doświadczenia są warunkowane kulturowo oraz historycznie zmienne (zob. Tarlow 2000). Posiadają one jednak pewną zaletę, jak wskazuje D. Minta-Tworzowska, gdyż uwrażliwiają archeologa na przeszłość jako Inność, nakazując jej poszanowanie, nie zaś zawłaszczanie i kolonizowanie w imię nauki (np. poprzez nieuzasadnione innymi względami rozkopywanie stanowisk archeologicznych). Pozwalają też na dostrzeżenie roli istotnego komponentu emocjonalnego, towarzyszącego każdorazowo badaniom archeologicznym, przywracając tym samym w pewnym zakresie utracony przez archeologię „romantyzm”.

Wielu badaczy zjawisk kulturowych wskazuje, iż niejednokrotnie źródłem przyjemności jest przekraczanie norm, działanie w niezgodzie z obowiązującymi systemami, łamanie określonych reguł oraz zasad (np. Barthes 1997, 8; Krajewski 2003, 41; Fiske 2010, 73). W taki sposób można spojrzeć na działalność tzw. „detektorystów”, czyli osób zajmujących się poszukiwaniami zabytków w ziemi przy pomocy wykrywacz metali. W ich przypadku bowiem realizowanie pasji poznawczych przybiera zazwyczaj formy niezgodne z prawem: prowadzone poszukiwania najczęściej są nielegalne, często polegają na rabowaniu i niszczeniu w sposób amatorski kontekstu archeologicznego dla pozyskania zabytków lub w celu nielegalnego handlu dla osiągnięcia zysków materialnych (Trzciniński 2010, 138-139). Działalność ta jest z zasady piętnowana przez środowisko archeologiczne i wymieniana jako jedno z istotnych, zewnętrznych zagrożeń wobec dziedzictwa archeologicznego (zob. Brzeziński, Kobyliński 1999; Szpanowski 1999; Kobyliński 2001, 117).

Zapatrywania środowiska poszukiwaczy skarbów na swą działalność są jednak diametralnie odmienne. W wydanym w 2002 roku „Vademecum poszukiwacza skarbów”, A. Boratczuk pisze o poszukiwaczach skarbów w następujący sposób (zachowana pisownia oryginalna): „chciałbym jednak, aby poszukiwacze nie byli kojarzeni z nawiedzającymi, którym w głowie jedynie rycie w ziemi. Pasja eksploracyjna daje więcej przyjemności gdy podpira się ją gromadzeniem skarbów wiedzy na temat historii, archeologii, sztuki i obyczajów dawnych epok” (2002, 5). W innym zaś miejscu opi-

suje akt odkrycia i towarzyszącą mu fascynację: „ten magiczny moment, kiedy ukazuje się naszym oczom coś, co było przez dziesiątki, setki a nawet tysiące lat ukryte przed całym ludzkim światem, jest najwspanialszą nagrodą za nasze trudy. Prawdziwy poszukiwacz skarbów potrafi cieszyć się każdym znalezionym skarbem – starym guzikiem, odłamkiem kuli. Nie każdemu dane jest zostać Schliemannem, ale każdy ma swoją Troję” (Boratczuk 2002, 6). Dla Autora poszukiwanie skarbów to zajęcie dla romantyków: rodzaj pasjonującego hobby, wymagającego wysiłku intelektualnego i fizycznego, zapewniającego kontakt z przyrodą oraz gwarantującego element hazardu, towarzyszącego poszukiwaniom, gdyż każda wyprawa jest zawsze niewiadomą. Podstawowe zaś motywy, skłaniające ludzi do poszukiwania skarbów to, zdaniem Autora, tęsknota za przygodą oraz tajemnicą (Boratczuk 2002, 15-16). Zauważmy, iż wiele z elementów przyjemności, wymienionych przez Ł. Dominika czy M. Shanksa, związanych choćby z kwestią przyjemności towarzyszącej odkryciu archeologicznemu, mieszczą się również w sformułowaniu i przytoczonych wyżej przyjemnościach stanowiących element nielegalnych poszukiwań, m.in. przyjemności odczuwane zmysłowo, spotkanie „Innego”, odsłanianie tajemnic, uobecnianie tego, co minęło, składanie fragmentów przeszłości w większą całość itd. Nie jest moim celem ocena zjawiska, warto jednak zwrócić uwagę nie tylko na zbieżność pewnych zapatrywań na procesy odkrywania i doświadczania przeszłości, lecz zwłaszcza ich dwoistą waloryzację: to, co dla jednych stanowi źródło przyjemności, przez innych jest określane jako działalność niezgodna z prawem, polegająca na niszczeniu stanowisk archeologicznych i wymagająca penalizacji.

4.

Poprzez doświadczanie przeszłości rozumiem formy bardziej bezpośredniego kontaktu z przeszłością, odwołujące się głównie do zmysłowych sposobów obcowania z nią, do „intensywnego przeżywania otaczającego świata” przy jednoczesnej redukcji sfery poznania dyskursywnego i/bądź intelektualnego (Kwiatkowski 2008, 176-179). O ile sama kategoria doświadczenia jest niejednoznaczna i trudno definiowalna, skupię się na jednym z jej aspektów, mianowicie tzw. odtwórstwie

historycznym³, jako formie bezpośredniego kontaktu człowieka z przeszłością poprzez aktywne uczestnictwo w jej odtwarzaniu, inscenizowaniu i/ bądź przeżywaniu. Przywoływany wyżej R. Kantor twierdzi, iż w przeciwieństwie do „zabaw przeszłością”, mających często pobieżny charakter, „zabawa w przeszłość”, do której to kategorii zalicza działalność odtwórczą, przybiera odmienny charakter, gdyż jest to „próba zadomowienia się (choćby czasowego) w niej (t.j. w przeszłości – dop. M. P.), a nawet nadzieja na dłuższy w niej pobyt” (Kantor 2010, 136). Z kolei C. Holtorf taki sposób odnoszenia się do przeszłości czy jej doświadczenia określa mianem „podróży w czasie” (*time travel*), którą definiuje jako „doświadczenie w teraźniejszości, które przywołuje przeszłość (lub przyszłą) rzeczywistość. Cechą charakterystyczną dla podróży w czasie jest więc doświadczanie obecności innego okresu czasu” (Holtorf 2009, 31). Uważa on przy tym, że za pomocą tego podejścia, opierającego się głównie na zmysłowej immersji poznającego w poznawaną rzeczywistość, można doświadczać przeszłości w sposób jak najbardziej realny. Pomocne w tym celu są m.in. rozmaite inscenizacje lub rozrywki nawiązujące do przeszłości czy opowieści ją przywołujące. Podkreśla ponadto, iż aczkolwiek wiedza akademicka na temat przeszłości jest istotna, w przypadku takich ‘podróży’ najważniejsza jest wiara w to, że tak właśnie mogło być lub wydarzyć się w przeszłości.

Nie wdając się w szczegółową charakterystykę zjawiska odtwórstwa historycznego, poprzestaną na definicji M. Bogackiego (2008, 222), który ujmuje odtwórstwo historyczne 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, względ-

³ W próbach tłumaczenia zjawiska na język polski stosowane są również terminy „rekonstrukcja historyczna” oraz „rekreacja historyczna”, które jednak są zbyt jednoznaczne. Pierwszy z nich zakłada, że mamy do czynienia z metodą naukową, czyli pełną rekonstrukcją artefaktów, wydarzeń itp. z zastosowaniem aktualnej wiedzy naukowej w danym zakresie, co jest jednak niezmiernie rzadką sytuacją. Podobnie, termin rekreacja historyczna nie oddaje istoty ruchu, sprowadzając go do sposobu spędzania wolnego czasu, wypoczynku, do zabawy i rozrywki (Bogacki 2008, 225, 227; 2010b, 40-41).

nie nawet oryginalnymi zabytkami”. Odtwórstwo obejmuje inscenizowanie przeszłych wydarzeń (np. scen z życia codziennego, dawnych rzemiosł, bitew itp.) w oparciu o fakty archeologiczne bądź historyczne, mając na celu głównie przedstawianie przeszłości, nie zaś jej wierne rekonstruowanie. Punkt odniesienia dla odtwórców stanowi nie tyle sama przeszła rzeczywistość dziejowa, co jej rekonstrukcja, będąca efektem badań naukowych nad określonym zagadnieniem (Bogacki 2010b, 48-49). 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 komercyjnym (zob. Goodcare, Baldwin 2002; Bogacki 2008, 249).

W środowisku odtwórców istnieje duże zróżnicowanie ze względu na nacisk kładziony na naukowy aspekt ich działalności i podejście do odtwarzanego przedmiotu (zgodność z faktami historycznymi) lub na elementy ludyczne tego zjawiska, bowiem dla wielu uczestników odtwórstwo jest przede wszystkim formą zabawy (Bogacki 2008, 238-240). Wynika to poniekąd z samych motywów, skłaniających ludzi do angażowania się w taką aktywność. Aczkolwiek zasadniczą część odtwórców deklaruje, iż odtwórstwo rozumiane jako realizacja hobby polegającego na odtwarzaniu przeszłości jest dla nich atrakcyjne (Mikos v. Rohrscheiedt 2011, 62). Dla części osób zaangażowanie w odtwórstwo dotyczy znacznie głębszych aspektów ich tożsamości, niejednokrotnie zaś wynika z chęci poznania życia swych przodków. Jak twierdzi A. Kiszurno, witeź drużyny wojów Słowiańskich Jantar z Poznania: „ludzie chcą wrócić do korzeni, do natury, do tego, co najbardziej swojskie, najbardziej prawdziwe, co drzemie w nas od stuleci. Do tego typu tradycji należy zaliczyć tradycję słowiańską, tradycję rodzimą. My jesteśmy normalnymi ludźmi, robimy to, co wszyscy, ale drzemie w nas słowiańska dusza, i to, co robimy, jest niejako powrotem do źródła” (Lamparska 2002, 51).

Odtwórstwo historyczne dostarczać może przyjemności na wiele sposobów, przy czym należy wyraźnie rozróżnić przyjemności uczestniczących w działalności odtwórczej, jak też obserwatorów ich działań. W pierwszym przypadku jest to głównie przyjemność płynąca z realizacji pasjonującego hobby, sposobu spędzania wolnego czasu, dobrej zabawy, a więc dowartościowania tych wszystkich

aspektów, które składają się na definicję przyjemności, zaproponowaną na wstępie mego artykułu. Odtwórstwo niejednokrotnie stanowi bowiem rodzaj pasji, którą zarażają się całe rodziny (Bogacki 2008, 235; 2010a, 94; Karpiuk 2011, 10). Miejscem spotkań odtwórców są zazwyczaj zloty czy turnieje, gdzie mają możliwość spotkania się ze znajomymi oraz wymiany doświadczeń. Niewątpliwie istotny jest więc w tym względzie sam aspekt towarzyski, wynikający z bycia/przebywania ze sobą bądź w grupie. W takim zaś względzie na odtwórców spojrzeć można jako na egzemplifikację idei „nowoplemienności”, innymi słowy ludzi połączonych w realizacji wspólnych pasji oraz zainteresowań, czerpiących przyjemność z poczucia przynależności do określonej grupy, którą sami mogą wybrać (zob. Maffesoli 2008).

Działalność odtwórcza posiada niewątpliwie aspekt edukacyjny, stanowi doskonały przykład pokazywania historii w dynamiczny, ciekawy, atrakcyjny, zapadających w pamięć oraz angażujący widza sposób. Dla części z bractw zaangażowanie w ruch jest jednak raczej powierzchowne, ważne są przede wszystkim uczestnictwo w turniejach oraz zabawa i rozrywka (Radtchenko 2006, 139; Kwiecińska 2007, 58; Kwiatkowski 2008, 126; Gardela 2009). Odtwórstwo jest w określonym zakresie działalnością ludyczną, „jest rodzajem spędzania wolnego czasu, traktowane jest jako hobby, a zatem uboczne bezinteresowne zajęcie, podjęte i kontynuowane tylko i wyłącznie dla przyjemności” (Tomaszewska 2009)⁴. Dla wielu osób, jak zauważa E. Tomaszewska, geneza zainteresowania się odtwarzaniem życia ludzi w przeszłości posiada zabawowy charakter, łącząc się z wcześniejszą fascynacją np. literaturą fantasy czy grammi fabularnymi (zob. też Bogacki 2008, 240). Podstawową ideą, wokół której zorganizowana jest zabawa, stanowi naśladowanie życia ludzi z minionych epok, gdzie osnowę zabawy stanowi historia, określając jej charakter, prowadząc do poprawności historycznej (rekwizyty, scenografia, fasada itd.), a także nadając jej wiarygodność i spójność. W odtwórstwie, jak wskazuje dalej E. Tomaszewska, istotna jest „pewna skłonność do zabawowego przybierania nowej tożsamości, odgrywania, udawania, ‘przenoszenia

⁴ Wszelkie cytaty pochodzą ze strony internetowej, zob. <http://www.muzeum-radom.pl/indexm.php?nid=868&r=32>, dostęp 28.07.2011 r.

się w pewien wyimaginowany świat”, a więc możliwość wcielania się w alternatywne role, przebrania się w strój, przybrania imienia itd. W tego rodzaju zachowaniach, przybierających postać *mimicry* wg R. Caillois (1973, 324), przyjemność wynika z bycia kimś innym lub uchodzenia za kogoś innego czy mimetycznego naśladownictwa pewnych sytuacji czy wydarzeń z przeszłości.

Zarówno E. Tomaszewska, jak wielu innych autorów (np. Kwiecińska 2007, 54; Kwiatkowski 2008, 126; Mikos v. Rohrscheidt 2011, 56) wskazują na inny nieodłączny aspekt odtwórstwa, mianowicie walki rycerskie jako fascynującą i wciągającą formę sportu, uczestnictwo w turniejach, rywalizację w dawnych sposobach walki, która „najczęściej przybiera kształt realnych zawodów o charakterze sportowym. Dla wielu walka, przyjemność i satysfakcja płynąca z posługiwania się np. mieczem w całym uzbrojeniu rycerskim to właśnie kwintesencja całej działalności” (Tomaszewska 2009)⁵. Ta sfera działań odnosi się w wyraźny sposób do kategorii *agon* R. Caillois, a więc przyjemności ze wzajemnej rywalizacji, współzawodnictwa, konkurowania, uzyskiwania przewagi i udowadniania własnej sprawności czy sprawdzenia się na tym polu.

Aczkolwiek można argumentować, iż ludyczne formy doświadczania przeszłości i związane z nimi przyjemności są nieautentyczne, zaaranżowane czy powierzchowne, chciałbym zwrócić uwagę na nieco inny sposób doświadczania przeszłości, do którego dostęp w ograniczonym stopniu może zaoferować odtwórstwo historyczne i/czy archeologia. Chęć wczucia się czy „wżycia” (zob. Bogacki 2010, 189) w rolę innych osób jest wspólna całemu odtwórstwu, jednak przybierać może ono dość szczególną formę, bardziej kameralne aspekty, związane z tzw. „podróżami w przeszłość”. W ostatnich latach w Polsce miało miejsce kilka projektów, jak choćby pieszych wypraw w góry bądź do lasu (zob. np. Mileńko 2006; Orłowska-Stanisławska 2007) czy prób czasowego zamieszkania przez grupę ludzi w skansenie archeologicznym. Fiolnir z Grupy Historycznej Eisen Ruoth/Wayfarers z Warszawy, uczestnik obozu zorganizowanego zimą 2008 roku w skansenie na Wolinie, stwierdza: „są jednak ludzie (...) którzy starają się zagłębić w odtwór-

stwo dużo bardziej, prawie całkowicie ... tak, aby faktycznie przenieść się w czasy, które starają się rekonstruować” (Adamiec 2009, 34). Uczestnicy przebrani w stroje z epoki, pozbawieni narzędzi i elementów współczesnej cywilizacji, zamieszkali w rekonstrukcjach chat historycznych, wcielali się w role przodków i prowadzili właściwy im tryb życia, w ten sposób przekonując się osobiście, jak mogło wyglądać życie przed wiekami. Jednym z celów takich inicjatyw, przypominających niejednokrotnie naukę *survivalu*, jest sprawdzenie zdolności adaptacyjnych do bytowania przez dłuższy czas w trudnych dla współczesnego człowieka warunkach. Cytowany wyżej Fiolnir w innym miejscu stwierdza: „chodziło o to, aby zamieszkać na czas jakiś w skansenie i przekonać się, jak aklimatyzuje się organizm, przyzwyczajony do współczesnych wygod w skrajnych warunkach, jak zmienia się postrzeganie świata, jak sprawuje się sprzęt i czy założenia konstrukcyjne chat spełniają wymogi zamieszkania w okresie zimowym” (Adamiec 2009, 35). Projekty takowe stanowią przedsięwzięcia organizowane wyłącznie przez oraz dla ich uczestników, bez obecności widzów, co różni je od inscenizacji prezentowanych w ramach odtwórstwa historycznego.

Uczestnictwo w takich przedsięwzięciach motywowane być może chęcią sprawdzenia się w trudach eksperymentów historycznych i traktowane jako próba charakteru bądź pokonywanie własnych ograniczeń (Kantor 2010, 148). Przyjemność tego rodzaju podróży zasadza się więc na możliwości zanurzenia się w odmiennej rzeczywistości, porzuceniu świata i przeniesieniu się w inne realia. Jest to mentalna, ale też i fizyczna przyjemność zmiany czasoprzestrzeni, stanowiąca poniekąd spełnienie odwiecznych marzeń człowieka o podróży w czasie. Podróże w przeszłość oparte są głównie o elementy osobistego, bezpośredniego kontaktu z przeszłością: odtwórcy „starają się żyć w taki sposób jak żyli ludzie w interesującej ich epoce” (Bogacki 2007, 204), czyniąc przeszłą rzeczywistość namacalną i dostępną za pośrednictwem głównie elementów zmysłowego, fizycznego doświadczenia, m.in. nosząc kostiumy z epoki, walcząc replikami historycznej broni czy spędzając czas w historycznych obozach, co ma na celu jak najwierniejsze odtworzenie atmosfery minionego czasu. W przeciwieństwie do widowisk, organizowanych na pokaz, oferują one bardziej „autentyczny” kontakt z odtwarzaną przeszłością, umożliwiając uczest-

⁵ Cyt. za E. Tomaszewska (2009) - zob. <http://www.muzeum-radom.pl/indexm.php?nid=868&r=32>, dostęp 28.07.2011 r.

nikom „ponowne prze-życie” przeszłości (Radtchenko 2006, 130, 138). W taki zaś sposób, jak argumentuje Steven Gapps (2009, 403), odtwórca nie tyle już odtwarza przeszłość, co sam/sama „staje się przeszłością”. Dodam jedynie, że w wielu skansenach archeologicznych na całym świecie, np. Lejre w Danii, od pewnego czasu organizowane są przedsięwzięcia polegające na tym, iż można wykupić pobyt dla całej rodziny i na kilka dni zamieszkać w skansenie, wcielając się w ludzi z przeszłości i w taki sposób osobiście „zasmakować” życia w przeszłości. Zaczątki tego typu inicjatyw pojawiają się również w Polsce, czego przykładem może być skansen Sławogród w Czaplinku, gdzie za odpowiednią opłatą istnieje możliwość spędzenia nocy: „przygoda w Sławogrodzie może trwać cały dzień i całą noc! Naszą dotychczasową ofertę, można połączyć z nową atrakcją – noclegiem w historycznych chatkach. Zanim uczestnicy pójdą spać, czeka ich poszukiwanie kwiatu paproci z historycznymi latarniami, zmagania z demonami lasu i opowieści przy ognisku.(...) Uczestnicy spędzą niezapomnianą noc na starosłowińskich sieniach”⁶.

Odtwórstwo historyczne stanowić może również źródło niezapomnianych przeżyć oraz rozmaitych przyjemności dla widzów lub ich obserwatorów. Po pierwsze, przyjemność wpisana jest w samą formułę inscenizacji historycznych, co wynika bezpośrednio z odtwórstwa jako spektaklu, widowiska czy wydarzenia, prezentowanego i oglądanego głównie w celach rozrywkowych. Spektakle czy prezentacje przygotowywane są przez grupy odtwórcze, starające się zaprezentować odtwarzane wydarzenia w sposób najbardziej atrakcyjny dla widzów, oferując im przy tym zapadające w pamięć i zazwyczaj przyjemne wrażenia. Ich twórcy prześcigają się w pomysłowym aranżowaniu widowisk, jak przykładowo grupa Walhalla z Poznania, organizująca inscenizacje historyczne, w której repertuarze znajduje się m.in. odtwarzanie czasów Imperium Rzymskiego i walk gladiatorów, na temat których piszą na swej stronie internetowej (zachowana oryginalna pisownia): „szczęk i uderzenia oręża, wokół brzmienie bębnow i trąb bojowych... tak, to pełni chwały gladiatorzy wkraczają na arenę (...) Teraz także Wy możecie poczuć dreszcze emocji, kiedy to na Waszych oczach zmierzą się antyczni

wojownicy. Walczyć będą przy pomocy, trójzębów i sieci, puginałów i gladiusów. Używać będą pięciozębów, noży trackich i włóczni. Munera trwa, nagle na arenę wjeżdżają konni gladiatorzy z włóczniami, oraz rydwan zaprzęzony w konie – z którego gladiator strzela z łuku i miota oszczepami”⁷. Zarówno ta, jak i niezliczona ilość innych inscenizacji odtwórczych to dynamiczne, tętniące życiem i atrakcyjne w odbiorze przedstawienia scen życia w przeszłości. Co więcej, zawierają one często elementy angażujące widzów w uczestnictwo w prezentowanych wydarzeniach, zazwyczaj pod postacią zabawy, m.in. turnieje, konkursy siłowo-zręcznościowe itd. (zob. niżej). Sposób, w jaki przeszłość jest prezentowana widzom, musi być dla nich atrakcyjny i w założeniu przyjemny w odbiorze. Nie bez kozery zresztą inscenizacje często kreowane są nie tylko przez samych odtwórców, co również specjalistów od marketingu, „piaru” i rozrywki, jako atrakcje turystyczne w postaci wydarzeń bądź imprez kulturalnych, przyciągające rzesze turystów, z bogatą oprawą medialną, jak przykładowo coroczna inscenizacja bitwy pod Grunwaldem. Jednak ów alians z przemysłem turystycznym, jak podkreśla P. T. Kwiatkowski (2008, 172), sprawia, iż rekonstruktorzy niejednokrotnie wpadają w pułapkę marketingu, gdyż widowiska muszą odpowiadać potrzebom turystów – być interesujące, łatwe do zrozumienia, dynamiczne, spektakularne i budzące emocje. Mają uczyć bawiąc, jednak często tylko bawią, stopniowo zatracając swą rolę edukacyjną, przekształcając się w zwyczajną rozrywkę, wabik na turystów czy rodzaj kiczu.

Istotne z perspektywy podejmowanych przeze mnie zagadnień są również ludyczne aspekty, stanowiące nieodłączny element omawianych inscenizacji: przyjemny sposób spędzania wolnego czasu na łonie przyrody, doskonała zabawa dla widzów, piknikowa atmosfera, możliwość zakupu przekąsek i trunków serwowanych przez liczne punkty gastronomiczne, czyli dowartościowanie „żywiolu materialno-cielesnego”. Do tychże aspektów odwołują się najczęściej ich krytycy, jak przykładowo S. Czubkowska, która twierdzi, że inscenizacje historyczne to czysta rozrywka, ocierająca się o estetykę kiczu (2006, 11), czy Natasza Socha, która pisze: „wiele imprez z powodzeniem krzyżuje po-

⁶ Cyt. za <http://www.slawogrod.glt.pl/>, dostęp 23.08.2011r.

⁷ Cyt. za: <http://www.walhalla.com.pl/rzym.html>, dostęp 28.07.2011 r.

etykę pikniku, działkowego grillowania, historycznego obrzędu i teatru awangardowego⁸. Autorka wskazuje przy tym na „disnejowski” charakter tego typu imprez, rewolucjonizujących sposób wypoczynku wielu Polaków i będących konkurencją dla innych poważnych atrakcji danego sezonu.

Po drugie, przyjemna jest sama postać odtworzonej przeszłości, z jaką widzowie mają kontakt i którą obserwują i/lub doświadczają. W przypadku inscenizacji odnoszących się do czasów, którymi zajmuje się archeologia, jest to przede wszystkim przeszłość odległa i przez to bezpieczna, oswobodzona, nie mająca wpływu na nasze życie, stanowiąca pewien rodzaj ocierających się niekiedy o egzotykę atrakcji. Przedstawienia są w określony sposób estetyzowane, przybierająca postać pozbawionych niedomówień całościowych rekonstrukcji czy prezentacji scen z przeszłości, dynamicznych, ożywionych, tętniących życiem – a przez to postrzeganych przez ich odbiorców jako bardziej autentyczne. Niejednokrotnie opierają się one na powielanych stereotypach czy zgoła mitach na temat przeszłości, przybierając postać romantycznych, sielankowych czy idyllicznych przedstawień scen życia w przeszłości, wysterylizowanych z aspektów okrucieństwa czy brutalności (głód, choroby, gwałty i przemoc, wysoka śmiertelność itd.). Co więcej, z racji odległości czasowej prezentowana przeszłość nosi poniekąd znamiona egzotycznej – niecodziennej, niepoznanej, tajemniczej, niestanowiącej elementu doświadczeń współczesnego człowieka, a przez ten fakt zapewniającej podobne wrażenia jak w przypadku spotkania Innego. Owo doświadczanie przeszłości odległej i zarazem bezpiecznej oraz egzotycznej pozwala współczesnemu człowiekowi choć na chwilę zdystansować się od niepewnej teraźniejszości. Do takiej zaś przeszłości, jak pisze P. T. Kwiatkowski (2008, 179): „wyruszamy (...) na krótko z gwarancją bezpieczeństwa i wracamy do codziennej rzeczywistości bogatsi o nowe, silne, zmysłowe i nasycone emocjami przeżycia”.

Po trzecie, niecodzienna i przyjemna jest również sama forma kontaktu z odtwarzaną przeszłą rzeczywistością. Nie jest tak, iż jedynie odtwórca dysponują możliwością bezpośredniego doświadczenia przeszłości poprzez jej rekonstrukcje

i uczestnictwo w inscenizacjach, pozostali stanowią zaś bierną widownię. Również widzowie mogą czynnie uczestniczyć w przedsięwzięciach, których organizatorzy wciągają ich do zabaw, pozwalają na spróbowanie własnych sił w rzemiośle, skosztowanie pradziejowych potraw czy trunków, przymierzenie repliki średniowiecznego hełmu lub zbroi rycerza itd. Często linia demarkacyjna pomiędzy aktorem a widzem celowo jest zakreślana w sposób niezbyt wyraźny, w efekcie czego widz w każdej chwili może stać się uczestnikiem prezentowanych wydarzeń. Przykładowo, na stronie internetowej przywoływanej już grupy Walhalla, odtwarzającej także epokę Wikingów, znajduje się taka oto zachęta: „oprócz oglądania pokazów walk można zasiąść na tronie Jarla czyli wodza, napić się z rogu miodu pitnego przygotowywanego od wieków według dawnej receptury. Można również wsiąść i popłynąć drakkarem czyli drewnianą łodzią Wikingów. Dla tych, którzy wolą stąpać po ziemi mamy inne atrakcje, możecie przy ognisku posłuchać sag, czyli dawnych opowieści o mitologii skandynawskiej”⁹.

Istotne w tym aspekcie jest oferowanie widzom przeżycia czegoś osobiście, a także sensualny sposób kontaktu z odtwarzaną przeszłością. Zniwelowaniu ulega dystans z obiektem poznawanym, w miejsce którego pojawia się możliwość cielesnego czy sensorycznego „zanurzenia się” w zrekonstruowanej bądź starannie odtwarzanej przeszłej rzeczywistości: w miejsce intelektualnego kontaktu wchodzi zmysły (Szpociński 2010, 16). Owa „przeszłość wywołana” oscyluje między emocjami a interaktywnością zwiedzającego, wrażenia kreowane są poprzez „intensyfikację sensualności”, dostarczając tym samym niecodziennych przeżyć. Istotna jest możliwość wejrzenia za kulisy przedstawianych wydarzeń, zmniejszeniu ulega dystans między odgrywającym a widzem, co tworzy u odbiorców złudzenie „bezpośredniego obcowania z przeszłością” (Nieroba, Czerner, Szczepański 2009, 30-33). Nie ważne przy tym, iż jest to doświadczanie sztucznie wykreowanej rzeczywistości, gdyż jest ono jak najbardziej prawdziwe i autentyczne. Mam tu na myśli kategorię „autentyczności cieplej” wydzielną przez T. Selwyna (1996, cyt. w Wiczorkiewicz 2008, 41; zob. też Klekot 2009, 98), czyli autentyczności samego przeżycia, wynikającej z zaangażowania

⁸ Cyt. za internetowym wydaniem tygodnika „Wprost”; zob. <http://www.wprost.pl/ar/5221/Rycerze-III-Rzeczypospolitej/?I=871>, dostęp 22.08.2011 r.

⁹ Cyt. za: <http://www.walhalla.com.pl/?średniowiecze.html>, dostęp 5.09.2011 r.

zowania emocjonalnego, gdzie prawdziwość przeżyć i ich autentyczność są uwarunkowane poszukiwaniem autentycznego kontaktu z tym, co stanowi przedmiot doświadczania, w czym się uczestniczy, wpisując się tym samym w sferę oczekiwań i motywacji.

5.

Jedną z aren, na której współcześnie dochodzi do przenikania się wielu aspektów, omawianych w niniejszym tekście, stanowią festyny archeologiczne oraz podobne „plenerowe imprezy o tematyce archeologiczno-historycznej” (Chowaniec 2010, 208). Ich ilość, duża popularność oraz zasięg społeczny sprawiają, iż festyny są obecnie jedną z podstawowych form kontaktu współczesnego człowieka z przeszłością prądiejową i/ oraz archeologią. Stanowią one przy tym najbardziej ludyczną formę popularyzowania i prezentowania wiedzy o przeszłości, budząc niekiedy skrajnie odmienne opinie. Różnego rodzaju festiwale, nie tylko archeologiczne, stają się obecnie dla wielu osób coraz bardziej popularnym sposobem spędzania wolnego czasu, który dostarcza przeżyć nieobecnych w ich codziennym życiu. Festiwale te, w coraz większym stopniu zorientowane na publiczność, starają się sprostać jej oczekiwaniom i potrzebom, rozwijając, lecz często niestety spłycając, swe pierwotne idee (Ratkowska 2010, 112, 127).

Sam termin festiwal, jak wskazuje P. Ratkowska (2010, 114), wywodzi się od łacińskiego słowa *festivus*, co oznacza radosny, żywy, wesoły lub świąteczny. Obecnie, w potocznym rozumieniu, jak zauważa dalej Autorka, festiwal to zorganizowana impreza, zawierająca cykl przedstawień oraz pokazów, powiązanych ze sobą tematycznie i rodzajowo, będąca przeglądem najlepszych prezentacji danego gatunku. Festiwal może być imprezą prezentującą jedną lub wiele form sztuki, posiadać charakter przeglądu bądź konkursu. Ponadto charakteryzuje się poczuciem wyjątkowości, niezwykłością, przybiera charakter odświętnego zdarzenia, może być jednorazowy lub cykliczny (Ratkowska 2010, 114-115). Co istotne, nie są to zazwyczaj wydarzenia kultury wysokiej, dostarczające odbiorcom przeżyć estetycznych czy intelektualnych, ale głównie wydarzenia kultury popularnej, nastawione na masowego odbiorcę, któremu stara się zapewnić przede wszystkim dobrą rozrywkę, czasami intelektual-

ną, oraz grę silnymi emocjami (Ratkowska 2010, 126).

Z założenia festyny archeologiczne, będące formą popularyzacji archeologii i wiedzy na temat przeszłości w przystępny i atrakcyjny sposób, adresowane są głównie do dzieci, które stanowią najliczniejszą grupę odwiedzających i z myślą o których organizowane są plenerowe pokazy, warsztaty, prezentacje, zabawy itd. (Chowaniec 2010, 209; Wyrwa, Kostrzevska 2010, 214). Niemniej cieszą się zainteresowaniem również wśród osób dorosłych. Aczkolwiek festyny archeologiczne mogą spełniać zróżnicowane funkcje, m.in. naukowe, popularyzacyjne, edukacyjne czy ekonomiczne, z racji zarysowanego tematu omówię jedynie ich aspekt ludyczny. Przypomnę, iż R. Kantor (2010, 142) zaliczył festyny do „zabaw przeszłością”, służących wyłącznie biernej rozrywce. Na zabawową funkcję festynów wskazuje zresztą sama etymologia terminów je określających, m.in. festiwal, festyn, piknik czy jarmark¹⁰, jako coś z założenia przyjemne, zabawowe, sprawiające radość, odnoszące się do czasu świątecznego itd. Wojciech Borkowski (2005, 33-34), analizując złożoną genezę pokazów historycznych, w tym festynów, wskazuje, że zainteresowanie taką formą aktywności ma źródło w sześciu rozrywkach bądź elementach, stanowiących nieodłączny ich składnik, mianowicie: a) przedstawieniach teatru ulicznego; b) kiermaszach twórców ludowych; c) turniejach rycerskich; d) koncertach i prezentacjach zespołów folkowych; e) pokazach archeologii doświadczalnej; f) przesłankach psychologicznych – zabawa w odgrywanie różnych ról. W. Borkowski (2005, 38; zob. też D. Piotrowska 1997-1998, 277-279; 2004, 139-140) zauważa ponadto, że jedną z wartości tego typu imprez jest rozrywka i zabawa, a więc trafiają one doskonale w potrzeby współczesnego *homo ludens*.

¹⁰ Przykładowo „Słownik wyrazów obcych PWN” podaje następujące definicje: „festyn” – (łc. *festum* święto; fr. *festin* biesiada), zabawa, uroczystość, bal, bankiet, uczta, biesiada (Kopaliński 1983, 138); „festiwal” – (łc. *festivus*) żywy, radosny, wesoły, świąteczny, okresowa uroczystość, złożona z imprez (często także konkursów) artystycznych oraz spotkań, umożliwiających przybyłym z różnych stron uczestnikom nawiązanie kontaktów kulturowych (Kopaliński 1983, 138); „piknik” – wycieczka, majówka, na której zabrane ze sobą (składowe) zapasy żywności i napojów spożywa się na świeżym powietrzu (Kopaliński 1983, 327).

Zasób przyjemności dostarczanych w trakcie festynów jest dość zróżnicowany, festyn to bowiem „nagromadzenie spektakli” czy swoista ich feeria (Ritzer 2004, 183-221). W ich trakcie można czerpać przyjemność nie tylko z biernego obserwowania wydarzeń i prezentacji, lecz również z uczestnictwa w nich. Zauważmy, iż podobnie jak w przypadku spektakli odtwórstwa historycznego, prezentowana na festynach przeszłość jest zazwyczaj estetyzowana i upiększana, pokazane są tylko te jej aspekty, które mogą przyciągnąć widzów, pewien wysterylizowany dla masowego odbiorcy wizerunek, podany przez pryzmat rozrywki, zachęcający do „przeżycia”. Po pierwsze, przyjemny jest sam sposób poznawania przeszłości. W przypadku archeologii polega on na umiejętnym połączeniu rozrywki z edukacją, w trakcie której dochodzi do uprzedmiotowienia oraz uproszczenia abstrakcyjnych treści, co jest jednak niezbędne, aby przekaz dotarł do masowego odbiorcy. Jednym z podstawowych haseł, przyświecających większości festynów, jest „uczyć bawiąc” oraz „bawiąc uczyć” (Brzostowicz 2009, 296; Bursche, Chowaniec 2009, 74). Jak pisze R. Chowaniec (2010, 211) na temat festynu w Biskupinie: „paleta zajęć o charakterze edukacyjnym jest niezwykle szeroka. Należą do niej warsztaty interaktywne, lekcje muzealne, pokazy archeologii doświadczalnej, pakiety edukacyjne, konkursy, prezentacje i inscenizacje, koncerty i pokazy taneczne połączone z warsztatami tańca, zwiedzanie rezerwatu z przewodnikiem...”. Istotne w tym względzie są m.in. oferowanie możliwości bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach czy prezentacjach, aktywna forma poznawania oraz bezpośrednie zaangażowanie w ten proces wszystkich zmysłów (dotyk, zapach, słuch). Wiedza jest przekazywana w sposób interaktywny, bowiem festyny oferują kontakt z przeszłością według motto „weź zabytek do ręki, wykonaj jego kopię i poczuj historię”; wszystkiego można dotknąć, często uczestnicy mogą brać udział w kolejnych etapach doświadczenia, wykonać samodzielnie określone przedmioty bądź własnoręcznie sprawdzić zasady ich działania (Bursche, Chowaniec 2009, 75). W celu wzmocnienia walorów edukacyjnych, pokazom zazwyczaj towarzyszą komentarze wykonawców, dotyczące np. prezentowanych sposobów walki, elementów uzbrojenia, technik produkcji danych przedmiotów itd. Taka forma pokazów, absorbująca zwiedzających, zamienia ich w aktywnych uczestników wydarzeń, co sprawia, iż „spotkania te nie są

już nudną lekcją o przeszłości, lecz zabawą pełną atrakcji, w trakcie której realizowane są cele edukacyjne poprzez prezentowanie fragmentów naszych dziejów” (Wróblewska 2008, 327). Część z „zabaw w przeszłość” polega nie tylko na poznawaniu tajemnic pradziejowych rzemiosł, ale również np. przybliżaniu zwiedzającym pracy archeologa w terenie w stylizowanym wykopie archeologicznym. Festyny archeologiczne spełniają ważną rolę edukacyjno-popularyzatorską, stanowią nowoczesną formułę edukacji nieformalnej i 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 lub inscenizacjami scen życia z przeszłości. Niemniej pojawiają się również głosy krytyki pod adresem takich sposobów edukacji i popularyzowania wiedzy na temat przeszłości (zob. niżej).

Po drugie, przyjemność wpisana jest w samą definicję festynów archeologicznych. Mam tu na myśli głównie zabawę rozumianą jako czynność autoteliczną, czyli typowo ludyczne aktywności, mające często niewiele bądź nic wspólnego z odtwarzaną przeszłością czy edukacją na temat przeszłości, lecz które są ściśle związane z tego typu imprezami. Jak podkreśla M. Pęczak (2008, 67), festyn, w tym również archeologiczny, posiada swój koloryt, wynikający z jego ludowo-plebejskich korzeni, w związku z czym powinno się go traktować zgodnie ze źródłosłowem, czyli jako święto, które ludzie zapamiętają i będą chcieli w nim uczestniczyć w kolejnym roku. W związku z tym proponuję spojrzeć również na festyn archeologiczny jako na inicjatywę ukierunkowaną głównie na zabawę oraz dostarczanie rozrywki. Przeszłość jest tu wykorzystywana jako pretekst do określonego rodzaju zachowań ludycznych, uczestnictwo w festynie zaś stanowi formę ludycznego świętowania, dostarczającego przyjemności wynikających bezpośrednio z zabawy i spędzania wolnego czasu.

Festynowe zabawy w określony sposób starają się nawiązywać do motywów z przeszłości i w założeniu ich organizatorów mają posiadać potencjał edukacyjny, choć często jest on jednak dość wątpliwy. Organizatorzy festynów zapewniają w ich trakcie szereg atrakcji, zarówno w postaci prezentowanych rozrywek, jak również takich, w których widzowie są wciągani do wspólnej zabawy. Do pierwszego typu należy zaliczyć przede wszystkim

wszelakie pokazy bitew czy potyczek wojów bądź rycerzy, które stanowią jedne z najbardziej widowiskowych i jednocześnie obowiązkowych przedstawień, obecnych na każdej tego typu imprezie. Doskonałą ilustracją drugiego typu rozrywek stanowić może po raz kolejny przykład festynów biskupińskich. Na czas ich trwania przygotowanych jest dla zwiedzających wiele zabaw plebejskich czy konkursów o charakterze bądź indywidualnym bądź zbiorowym: wybicie najbardziej czytelnej monety, strzelanie z łuku, wyplecenie krajki na czas, gry terenowe polegające na samodzielnym zwiedzaniu festynu, rozwiązywanie quizów, zgadywanki, kalambury, konkursy plastyczne, ale też zadania sprawnościowe, oparte na grach znanych z przeszłości (Brzeziński 2000, 153; Bursche, Chowaniec 2009, 75; Chowaniec 2010, 212-213). Natomiast na temat atrakcji XII Festiwalu Słowian i Wikingów w Wolinie A. Gawron-Kłosowska (2007, 98) pisze: „zespoły muzyki i tańca dawnego ubarwiły imprezę swoimi występami, a przy okazji uczyły kroków tanecznych i wciągały chętnych do wspólnych płaśców. Odbywały się także wyścigi łodzi, liczne zabawy i konkursy – jak. np. niezrównany konkurs chodzenia po wiosłach (zasada jest prosta: kto nie przejdzie, ten wpada do wody)”. W przypadku omawianych zabaw mamy do czynienia głównie z dwoma ich typami wg klasyfikacji zaproponowanej przez R. Caillois, mianowicie *agon*, odnoszącymi się do rywalizacji i współzawodnictwa oraz *mimicry* – polegającymi głównie na naśladowaniu określonych czynności. Zabawy te posiadają własne reguły, zawierać mogą elementy improwizacji oraz twórczości, lecz przede wszystkim są działaniem umownym i w pewnym sensie sztucznym (Golka 2004, 22).

Festyny obfitują też w wiele jarmarczno-odpustowych czy *stricte* ludycznych elementów, pozbawionych walorów edukacyjno-popularyzatorskich, dla których festyn stanowi jedynie atrakcyjną otoczkę czy „fabularny sztafaż” (Golka 2009, 66). Zaliczyć tu należy stoiska serwujące piwo, frytki, kiełbasę, kaszankę z grilla lub słodkie wypieki, często w nieco bardziej wysublimowanej formie pod postacią staropolskiej czy pradziejowej „strawy” bądź „napitków”. W zakres tego rodzaju atrakcji wchodzi ponadto loterie fantowe, ozdabianie ciała pradziejowymi tatuażami, kąpiele w pradziejowej balii, przeciąganie liny, pokazy sztucznych ogni itd. Całości obrazu dopełniają występy zespołów tanecznych czy zespołów grających muzykę daw-

ną bądź folkową, kramy z pamiątkami i zabawkami dla dzieci, sprzedające m.in. plastikowe miecze, kusze bądź hełmy, stoiska twórców ludowych czy oferujące ekologiczną żywność. Stosunkowo rzadko, jednak zdarza się, iż nieopodal przygotowane są też dodatkowe atrakcje, jak dmuchane zamki czy zjeżdżalnie bądź trampoliny dla najmłodszych. Postrzegając festyny z takiej perspektywy, należy oddać rację ich krytykom twierzącym, iż coraz częściej przyjmują one formułę wynikającą ze skrzyżowania „idei pikniku i działkowego grillowania z pokazami historycznymi” (Czubkowska 2006, 11).

Dość ciekawą z perspektywy omawianych zagadnień propozycję odczytania festynu jako karnawałowego świata zaproponował Ł. Dominiak (2004). Nawiązuje on do koncepcji karnawalizacji M. Bachtina (1975), postrzegając karnawalizację poprzez jej ludyczny charakter. Zdaniem Autora festyn archeologiczny można uznać za element karnawałowego świata, gdyż: a) tak jak karnawał odbywa się raz do roku; b) na czas jego trwania następuje zawieszenie poważnych reguł (m.in. naukowości); c) na festynie panuje świąteczna atmosfera; d) w jego trakcie usłyszymy mityczne (pół naukowe, pół popularne) opowieści; e) większość wydarzeń festiwalowych posiada charakter agonalny, czyli oparty na współzawodnictwie; f) na festynie obecny jest twórczy chaos oraz pomieszanie form; g) tak jak karnawał, festyn to „czas poza czasem” i „miejsce poza miejscem” (Dominiak 2004, 86). Dominiak jednak w dość krytycznym tonie odnosi się do deklarowanych aspektów edukacyjnych festynów, akcentując ich „konkretno-zmysłowy” charakter i dominację pierwiastków ludycznych; festyn to rodzaj świeckiego święta, połączonego głównie z rozrywką oraz zabawą. Wskazuje przede wszystkim na zachodzącą w trakcie festynów hybrydyzację oraz „ludyczne pomieszanie kodów” (na ten temat szerzej Feathersone 1998, 327-328), próby godzenia ze sobą nieprzystających do siebie porządków (elementów kultury wysokiej z niską, edukacji z rozrywką), implozję czasu i przestrzeni, skutkującą pomieszaniem kontekstów przedstawień (np. mezolityczni łowcy współwystępujący obok średniowiecznej zielarki), zniesienie dystansu i powagi naukowego przekazu oraz czasowe zawieszenie i odwrócenie ról, co jest możliwe dzięki karnawałowej atmosferze tego typu imprez. Zdaniem Autora festyny to przykład rozrywki, która dawno już utraciła swoją edukacyjną rolę, zaś „atrakcyj-

ność ‘zabawy w przeszłość’ wynika z atrakcyjności zabawy, a nie przeszłości” (Dominiak 2004, 84). Chęć udziału w zabawach oferowanych w trakcie festynu nie stanowi przejawu zainteresowania przeszłością, jest zaś jedynie motywowana pragnieniem wzięcia udziału w zabawie na uczestniczących zasadach.

Konkludując, należy stwierdzić, iż festyny archeologiczne zarówno w zadowalający sposób spełniają większość kryteriów formalnych, wydzielonych przez R. Caillois, związanych z ich przynależnością do zjawisk ludycznych, m.in. stanowią wydarzenia wyodrębnione w określonym czasie i przestrzeni, towarzyszy im poczucie specyficznej, odmiennej niż codzienność, rzeczywistości itd., jak również wyróżnione przez niego podstawowe kategorie gier i zabaw. Rozrywka, zabawa i nierozzerwalnie związane z nimi przyjemności stanowią więc niezbywalny element tego typu imprez. W. Piotrowski (2008, 322) wskazuje jednak, że rozrywka wpisana w ich konwencje, łączona przez niego z komercją, stanowi zagrożenie, gdyż „niekontrolowana wprowadza atmosferę odpustu i staje się wodą na młyn krytyki zwolenników tzw. ‘czystej’ archeologii a zarazem przeciwników masowych wydarzeń wprzegających naukę w popularyzację wiedzy o przeszłości”. Zgadzam się z powyższym stwierdzeniem i uważam, iż ów wyraźny element rozrywki niejednokrotnie prowadzi do komercjalizacji i banalizacji pokazów, a także do zbytniego nastawienia festynów na potrzeby rynkowe, gdzie praktycznie wszystko można pokazać i sprzedać, o ile tylko uda się zainteresować zwiedzających, co nieuchronnie prowadzi do przeformułowania i utraty znaczenia przeszłości (zob. Jasiewicz, Olędzki 2005, 203). Taka forma edukowania stanowi poniekąd odpowiedź na wyzwania współczesnego świata oraz kultury konsumenckiej czy „kultury typu instant”, w której natychmiastowo dostaje się to, czego się chce, nawet wiedzę (krytycznie na ten temat: zob. Postman 2006, 202-218). Przekaz musi być więc jasny i czytelny, nacechowany przeżyciami oraz emocjami i realizowany w atrakcyjny, medialny czy spektakularny sposób (Kowalski 2007, 34-37). Przyjęta formuła prezentowania wiedzy o przeszłości, jaką realizują festyny archeologiczne, prowadzi jednak często do dominacji formy nad treścią, widowiskowości i atrakcyjności nad naukową rzetelnością, w konsekwencji zaś do zatracenia idei edukacyjnych na rzecz szybkiej rozrywki i płytkiej informacji, któ-

rej towarzyszy niewymagający wysiłku instruktaż. Tkwi w tym niebezpieczeństwo, zwłaszcza dla nieprzygotowanego czy nie znającego problematyki widza, iż na podstawie otrzymanych komunikatów wykreuje on sobie zafałszowany obraz przeszłości, jak również w szerszej perspektywie dla samej archeologii na skutek strywalizowania w potocznym odbiorze problemów naukowego rekonstruowania przeszłości (Brzeziński 2000, 153; Nowaczyk 2007, 507; Brzostowicz 2009, 295-297; Pawleta 2010, 65-74).

Redukowanie wielorakich form obecności, sposobów prezentowania, odbioru czy doświadczania przeszłości we współczesnym świecie wyłącznie do aspektów rozrywki, zabawy, rekreacji, pierwiastków ludycznych i postrzegania jako źródła przyjemności stanowi dość jednostronne ujęcie tematu. Niemniej jestem zdania, iż jest to ważny, miejscami dominujący, co zaś istotne o znacznym zasięgu społecznym aspekt, za pośrednictwem którego obecnie wiele osób ma kontakt z przeszłością prądziejową i archeologią. Nie będzie przesadą stwierdzenie, iż współczesną kulturą rządzi zasada przyjemności, rozciągająca się na inne sfery życia, w tym naukę. W takim zaś aspekcie, co starałem się wykazać w artykule, również przeszłość kreowana przez archeologię stanowić może istotną inspirację do jej poszukiwań. Nie chodzi tu zazwyczaj o konkretne wydarzenia z przeszłości, a jedynie o wykorzystywanie w ogólny sposób ewidencji czy wiedzy archeologicznej i/lub historycznej na dany temat (np. przedstawienie fikcyjnego dnia w danym okresie prądziejów, budowa domu dawnymi technikami, prądziejowe rzemiosła, przygotowywanie pożywienia itd.).

Abstrahując od samych motywów, skłaniających ludzi do angażowania się w „zabawy przeszłością” bądź „zabawy w przeszłość”, starałem się wykazać, że przeszłość lub kontakt z nią oraz formy jej poznawania/doświadczania mogą stanowić źródło przyjemności na wiele sposobów. Może to być zarówno przyjemność intelektualna, związana z procesem poznawania/studiowania przeszłości, jak również inny jej rodzaj, zawarty w stopniowym procesie jej odkrywania w trakcie wykopalisk archeologicznych czy zgoła fetyszystyczna niemal przyjemność, wynikająca z „posiadania” przedmiotów zabytkowych (np. detektorysty). Istotne w tym

zakresie są bezpośrednio, głównie zmysłowe i/czy emocjonalne formy kontaktu z przeszłością („przyjemność bezpośrednia” wg J. Fiske). Zmysłowa strona doświadczenia przeszłości odgrywa również kluczową rolę w przypadku odtwórców historycznych, dążących do „zanurzenia się” w przeszłość poprzez próby jak najwierniejszego jej odtwarzania. Również festyny archeologiczne, kreujące iluzję podróży w czasie oraz zawierające obietnicę przeżycia czegoś niezwykłego, oferują przyjemne i zapadające w pamięć przeżycia. Wpisane są one zarówno w sam sposób edukacji o przeszłości poprzez zabawę, jak również wynikają ze *stricte* ludycznych zachowań, stanowiących nieodłączny element tego rodzaju imprez.

Zastosowanie elementów rozrywki w procesie prezentowania czy popularyzowania wiedzy o przeszłości służyć ma głównie realizacji w atrakcyjny sposób celów edukacyjno-dydaktycznych czy popularyzatorskich, co zgodnie podkreślają zarówno twórcy i organizatorzy festynów, jak również spektakli odtwórczych. Niemniej istotna jest również sama rozrywka, która stanowi nie tylko efekt uboczny procesu „nauki poprzez zabawę” czy przejaw komercji, lecz immanentnie zawarty w niej element, skierowany na zaspokajanie potrzeb ludycznych. Patrząc z perspektywy oczekiwań współczesnych odbiorców, przyjęta formuła popularyzacji wiedzy o przeszłości jest koniecznością i efektem wyjścia naprzeciw ich oczekiwaniom. Dość symp-

tomatyczne, iż stanowi ona nową, nieznaną jeszcze kilkanaście lat temu na gruncie archeologii czy szerzej pojmowanych nauk o przeszłości jakość, polegającą na odejściu od statycznych form prezentacji elementów przeszłości na rzecz rekonstrukcji, spektakli, widowisk oraz przedstawień. „Ożywianie” przeszłości za pomocą środków o charakterze scenograficznym czy teatralnym (kostiumy, rekwizyty itd.) służy niewątpliwie bardziej precyzyjnemu i obrazowemu tłumaczeniu przeszłej rzeczywistości. Te żywe, dynamiczne, tętniące życiem rekonstrukcje pokazują zupełnie odmienny – choć w pewnym stopniu fikcyjny – obraz przeszłości niż ten, który kreuje archeologia jako dziedzina akademicka. Słuszne obawy budzi jednak postępująca ich komercjalizacja i nastawienie głównie na zysk, pewna dowolność i naginanie kreowanych obrazów pod gustu masowych odbiorców, stopień ich rzetelności, wiarygodności czy zgodności z wiedzą naukową na dany temat, zatarata funkcji edukacyjnych czy popularyzatorskich przekazów na rzecz ich atrakcyjności i dostarczania rozrywki itd. Kwestią do rozważenia pozostaje również, czy w miejsce autentycznego kontaktu z zabytkami z przeszłości na plan pierwszy nie wysuwają się przywoływane przez D. MacCannella „pseudow wydarzenia” (2005, 77), zaś w miejsce rzeczywistości wkracza „operacyjny sobowtór” (Baudrillard 1998, 177), prowadząc tym samym do pauperyzacji oraz atrofii znaczenia przeszłości we współczesnym świecie.

BIBLIOGRAFIA

- Adamiec P.
2009 *Żyć jak tysiąc lat temu – naprawdę...* „Gazeta Rycerska” nr 2(24), 34-37.
- Ankersmit F.
2004 *Postmodernistyczna prywatyzacja przeszłości*, (w:) tegoż, *Narracja, reprezentacja, doświadczenie*, Kraków, 367-401.
- Bachtin M.
1975 *Twórczość Franciszka Rebelais’go a kultura ludowa średniowiecza i renesansu*, Kraków.
- Bagnall G.
1996 *Consuming the past*, (w:) S. Edgell, K. Hetherington, A. Warde (red.), *Consumption matters: the production and experience of consumption*, Oxford, Cambridge, 227-247.
- Barthes R.
1997 *Przyjemność tekstu*, Kraków.
- Baudrillard J.
1998 *Presesja symularów*, (w:) R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków, 175-189.
2005 *Symulakry i symulacja*, Warszawa.
2007 *Wymiana symboliczna i śmierć*, Warszawa.
- Bauman Z.
1994 *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Warszawa.
1996 *Etyka ponowoczesna*, Warszawa.
1998 *Prawodawcy i tłumacze*, (w:) R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków, 269-298.
2000 *Ponowoczesność jako źródło cierpień*, Warszawa.
2006 *Społeczeństwo w stanie obłąkania*, Warszawa.

- Blain J., Wallis R.
2007 *Sacred sites, contested rites/rights. Pagan engagements with archaeological monuments*, Brighton, Portland.
- Blockey M.
1998 *Spółeczny kontekst rekonstrukcji archeologicznych*, (w:) Z. Kobyliński (red.), *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, Warszawa, 72-91.
- Bogacki M.
2007 *Czy historia może być atrakcyjna? Czyli o przeszłości i jej „żywych” przejawach w początku XXI wieku*, (w:) K. Łopateczki, W. Walczak (red.), *Zeszyty dziedzictwa kulturowego*, Białystok, 203-221.
2008 *Wybrane problemy odtwórstwa wczesnośredniowiecznego w Polsce*, (w:) M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Kultura ludów Morza Bałtyckiego, t. II. Nowożytność i współczesność*, Toruń, 219-269.
2010 „Wżywanie się” w przeszłość – odtwórstwo historyczne a nauka, (w:) K. Obremski, J. Wenta (red.), *Recepcja kultury średniowiecznej w humanistyce*, Toruń, 153-196.
2010a *Czy można „ożywić muzeum”? Edukacja muzealna a odtwórstwo historyczne*, (w:) J. Wrzeński, A.M. Wyrwa (red.), *Przeszłość dla przyszłości – problemy edukacji muzealnej*, Lednica, 93-104.
2010b *O współczesnym „ożywianiu” przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego*, „Turystyka Kulturowa”, nr 2/2010, 39-62.
- Boraczuk A.
2002 *Vademecum poszukiwacza skarbów, cz. I*, Łódź.
- Borkowski W.
2005 *Festyny archeologiczne – geneza – rola w procesie edukacji i integracji społeczeństwa lokalnego*, (w:) E. Urbańczyk (red.), *Poszerzenie Unii – szansą dla miast Europy: samorząd, rozwój, integracja europejska*, Kalisz, 33-44.
- Brzeziński W.
1998 *Przeszłość i przyszłość rekonstrukcji stanowisk archeologicznych*, (w:) Z. Kobyliński (red.), *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, Warszawa, 64-71.
2000 *Muzea jako instytucje ochrony i prezentacji dziedzictwa archeologicznego*, (w:) K. Gutowska (red.), *Problemy zarządzania dziedzictwem kulturowym*, Warszawa, 147-156.
- Brzeziński W., Kobyliński Z. (red.)
1999 *Wykrywacze metali a archeologia*, Warszawa.
- Brzostowicz M.
2009 *Imprezy historyczne – edukacja czy rozrywka? Kilka refleksji z doświadczeń Festiwalu Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą*, „Fontes Archaeologici Posnanienses”, t. 45, 293-300.
- Brzozowska M.
2005 *Alicja w Krainie Czarów*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 89-112.
- Bursche A., Chowaniec R.
2009 *Festyn archeologiczny w Biskupinie: komercyjny odpust czy promocja dziedzictwa archeologicznego*, (w:) B. Kaim (red.), *Blisko i daleko. Księga Jubileuszowa Instytutu Archeologii Uniwersytetu Warszawskiego*, Warszawa, 69-77.
- Burszta W.
2011 *Tradycja z perspektywy współczesnej refleksji kulturoznawczej*, (w:) G. Leszczyński (red.), *Sztuka dla dziecka – tradycja we współczesności*, Poznań, 21-30.
- Caillois R.
1973 *Ludzie a gry i zabawy*, (w:) tegoż, *Żywioł i ład*, Warszawa, 297-467.
- Chowaniec R.
2010 *Dziedzictwo archeologiczne w Polsce. Formy edukacji i popularyzacji*, Warszawa.
- Czubkowska S.
2006 *Nasz narodowy kicz – prehistoryczny Disneyland*, „Przekrój”, nr 32, 6-11.
- Debord G.
1998 *Spółeczństwo spektaklu*, Gdańsk.
- De Grott J.
2009 *Consuming history. Historians and heritage in contemporary popular culture*, London, New York.
- Dominiak Ł.
2004 *Zabawa w przeszłość. Festyn archeologiczny jako forma karnawału*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, Poznań, 81-86.
2005 *Przyjemność archeologicznego poznawania rzeczy minionych*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 173-181.
- Edensor T.
2004 *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*, Kraków.
- Featherstone M.
1998 *Postmodernizm i estetyzacja życia codziennego*, (w:) R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków, 299-332.
- Fiske J.
2010 *Zrozumieć kulturę popularną*, Kraków.
- Freud Z.
1998 *Kultura jako źródło cierpień*, (w:) tegoż, *Dzieła, t. VI. Pisma społeczne*, Warszawa, 165-227.
- Gajewska G.
2005 *O cierpieniu i przyjemności związanej z (re)produkowaniem przeszłości*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 161-171.

- Gapps S.
2009 *Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history*, „Rethinking history”, t. 13(3), 395-409.
- Gardeła L.
2009 *Współcześni wikingowie. Wojownicy, metalowcy i tak zwani poganie*, (w:) U. Stępień (red.), *Współczesna przeszłość*, Poznań, 387-403.
- Gawron-Kłosowska A.
2007 *Wokół XII Festiwalu Wikingów w Wolinie*, „Z Otchłani Wieków”, r. 62(1-4), 95-109.
- Golka M.
2004 *Pojmowanie zabawy*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, Poznań, 11-24.
2005 *Przyjemność i zblazowanie*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 37-56.
2009 *Pamięć społeczna i jej implanty*, Warszawa.
- Goodcare B., Baldwin G.
2002 *Living the past. Reconstruction, recreation, reenactment 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”, t. 34(7), 835-853.
- Grad J.
2004 *Problem karnawalizacji kultury współczesnej*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Ludyczny wymiar kultury*, 17-26.
2005 *Przyjemność jako istota zabawy*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 17-26.
- Grad J., Mamzer H.
2004 (red.) *Ludyczny wymiar kultury. Człowiek i Społeczeństwo*, t. XXII, Poznań.
2005 *Tytułem wstępu*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 9-12.
- Grossman A.
2006 *Biskupińskie festyny w kraju i za granicą*, „Z Otchłani Wieków”, R. 61(3-4), 130-142.
- Harris D.
2005 *Key concepts in leisure studies*, London, Thousand Oaks, New Delhi.
- Holtorf C.
2005 *From Stonehenge to Las Vegas. Archaeology as popular culture*, Walnut Creek.
2006 *Experiencing archaeology in a dream society*, (w:) I. Russell (red.), *Images, representation and heritage. Moving beyond modern approaches to archaeology*, Springer, 161-176.
2007 *Archaeology is a brand! The meaning of archaeology in contemporary popular culture*, Oxford.
- 2009 *On the possibility of time travel*, „Lund Archaeological Review”, t. 15, 31-41.
- Huizinga J.
1985 *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.
- Jameson F.
1998 *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, (w:) R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*, Kraków, 190-213.
- Jasiewicz K., Olędzki Ł.
2005 *Od nostalgii do fascynacji – doświadczenie przeszłości*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*, Poznań, 183-208.
- Johnson B., Maxson McElroy T.
2010 *The edutainer. Connecting the art and science of teaching*, Lanham, New York, Toronto, Plymouth.
- Kantor R.
2010 *Zabawa przeszłością – zabawa w przeszłość. Historia uludyczniona*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Sociologica”, t. III, 134-149.
- Karpiuk D.
2011 *Piknik z centurionem*, „Animator Kultury”, nr 2, 10-13.
- Klekot E.
2009 *Zwiedzający w muzeum: strategie, taktyki i kategoria autentyczności*, „Etnografia Nowa”, t. 1, 97-103.
- Klimczyk W.
2008 *Erotyzm ponowoczesny*, Kraków.
- Kobyliński Z.
2001 *Teoretyczne zasady konserwacji dziedzictwa archeologicznego*, Warszawa.
2002 *Archaeology on the ruins of ivory towers. What sort of theory do we need?*, (w:) P.F. Biehl, A. Gramsch, A. Marciniak (red.), *Archaeologies of Europe. History, methods and theories*, Münster, 421-424.
2009 *Archeologia wobec wyzwań współczesności*, (w:) M. Brzostowicz (red.), *Archeologia polska i jej czasy*, Poznań, 103-131.
- Kopaliński W.
1983 *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych* (wydanie trzynaste), Warszawa.
- Korzeniewski B.
2006 *Muzealizacja – ku czy przeciw przeszłości?*, (w:) M. Popczyk (red.), *Muzeum sztuki. Od Luwru do Bilbao*, Katowice, 221-227.
2010 *Transformacje pamięci. Przewartościowania w pamięci przeszłości a wybrane aspekty funkcjonowania dyskursu publicznego o przeszłości w Polsce po 1989 roku*, Poznań.
- Kowalski P.
2007 *O jednorozcu, Wieczerniku i innych motywach mniej lub bardziej ważnych*, Kraków.

- Krajewski M.
2003 *Kultury kultury popularnej*, Poznań.
- Kwiatkowski P. T.
2008 *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa.
2009 *Czy lata III Rzeczypospolitej były „czasem pamięci”*, (w:) A. Szpociński (red.), *Pamięć zbiorowa jako czynnik integracji i źródło konfliktów*, Warszawa, 125-166.
- Kwiecińska I.
2007 *Pogromcy metroseksualizmu*, „Czas Kultury”, nr 4-5, 51-58.
- Lamparska J.
2002 *Zawód wojownik*, „Gazeta Rycerska”, nr 1, 44-51.
- Le Goff J.
2007 *Historia i pamięć*, Warszawa.
- Lowenthal D.
1985 *The past is a foreign country*, Oxford.
- Lübbe H.
1991 *Muzealizacja. O powiązaniu naszej teraźniejszości z przeszłością*, (w:) M. Gołaszewska (red.), *Estetyka w świecie. Wybór tekstów*, t. 3, Kraków, 7-29.
- MacCannell D.
2005 *Turysta. Nowa teoria klasy próżniaczej*, Warszawa.
- Maffesoli M.
2008 *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*, Warszawa.
- Mamzer H.
2004 *Obraz a karnawalizacja cywilizacji*, (w:) J. Grad, H. Mamzer (red.), *Ludyczny wymiar kultury. Człowiek i Społeczeństwo*, t. XXII, Poznań, 21-32.
- Marciszewska B.
2010 *Produkt turystyczny a ekonomia doświadczeń*, Warszawa.
- Mikos v. Rohrscheidt A.
2011 *(Re)animatorzy dawnej historii a podróże w czasie wolnym. Profil polskich uczestników ruchu „historical reenactment” i ich potencjał dla rozwijania turystyki kulturowej*, „Turystyka Kulturowa”, t. 1-3/2011, 50-81.
- Minta-Tworzowska D.
2000 *Rola i znaczenie pojęcia doświadczenia w archeologii*, „Przegląd Archeologiczny”, t. 48, 5-18.
2009 *Do kogo „należy” przeszłość Biskupina*, „Przegląd Archeologiczny”, t. 57, 7-22.
- Mileńko W.
2006 *Wędrówka do granic...śniegu*, „Gazeta Rycerska”, nr 1(11), 41-43.
- 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 (red.), *Między nostalgią a nadzieją. Dziedzictwo kulturowe w ujęciu interdyscyplinarnym*, Opole, 17-36.
- Nora P.
2010 *Czas pamięci*, „Respublica Nowa”, t. 10/2010, 142-151.
- Nowaczyk S.
2007 *Archeologia festynowa – pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniem parateatralnym*, (w:) M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk (red.), *Wojskowość ludów Morza Bałtyckiego*, Toruń, 501-508.
- Orłowska-Stanisławska J.
2007 *Wędrowanie ku przeszłości*. „Gazeta Rycerska”, nr 2(16), 38-40.
- Pawleta M.
2010 *Encounters with the past: The significance of archaeological festivals in contemporary Poland*, (w:) A. Arnberg, T. Stjärna (red.), *Communicate the past - ways to present archaeology to the public*, Västerås, 57-76.
2011 *Zabawa w przeszłość. Współczesne formy popularyzowania oraz przekazywania wiedzy na temat odległej przeszłości*, (w:) G. Leszczyński (red.), *Sztuka dla dziecka – tradycja we współczesności*, Poznań, 225-241.
2011a *„Przemysł przeszłość”: wybrane aspekty komercjalizacji przeszłości i produktów wiedzy archeologicznej we współczesnej Polsce*, „Sprawozdania Archeologiczne”, t. 63, 9-54 (w druku).
- Pęczak M.
2008 *Cukrowa wata z rycerzem w tle*, „Polityka”, nr 22(2656), 64-67.
- Pine II J.B., Gilmore J.H.
1999 *The experience economy. Work is theatre & every business a stage*, Boston.
- Piotrowska D.
1997-1998 *Biskupin 1933-1996: archaeology, politics and nationalism*, „Archeologia Polona”, t. 35-36, 255-285.
2004 *Biskupin – ideologie – kultura*, (w:) B. Gediga, W. Piotrowski (red.), *Archeologia – kultura – ideologie*, Biskupin, Wrocław, 91-155.
- Piotrowski W.
2005 *Doświadczenia z rezerwatem archeologicznym w Biskupinie – między nauką a komercją*, (w:) E. Urbańczyk (red.), *Poszerzenie Unii – szansą dla miast Europy: samorząd, rozwój, integracja europejska*, Kalisz, 21-32.
2008 *Biskupin – nagroda Europa Nostra i festyny*, „Wielkopolskie Sprawozdania Archeologiczne”, t. 9, 315-323.
- Pomian K.
1996 *Zbieracze i osobliwości. Paryż – Wenecja XVI-XVIII wiek*, Warszawa.
- Postman N.
2006 *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce show-businessu*, Warszawa.

- Radtchenko D.
2006 *Simulating the past: reenactment and the quest for truth in Russia*, „Rethinking History”, t. 10(1), 127-148.
- Ratkowska P.
2010 *O festiwalu w kontekście turystyki kulturowej, czyli turystyka eventowa raz jeszcze*, „Turystyka kulturowa”, t. 2/2010, 109-129.
- Ritzer G.
2004 *Magiczny świat konsumpcji*, Warszawa.
- Rifkin J.
2003 *Wiek dostępu. Nowa kultura kapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, Wrocław.
- Roberts L.
1997 *From knowledge to narrative. Educators and the changing museum*, Washington, London.
- Rottermund A.
2001 *Muzea a turystyka*, (w:) K.J. Kwiecińska (red.), *Spotkania w Willi Struvego. Wykłady o dziedzictwie kultury*, Warszawa, 127-143.
- Rowan Y., Baram U. (red.)
2004 *Marketing heritage: archaeology and the consumption of the past*, Walnut Creek.
- Selwyn T.
1996 *Introduction*, (w:) T. Selwyn (red.), *The tourist image: myths and mythmaking in tourism*, Chichester, 1-32.
- Shanks M.
1992 *Experiencing the past. On the character of archaeology*, London, New York.
- Skórzyńska A.
2007 *Teatr jako źródło ponowoczesnych spektakli społecznych*, Poznań.
- Socha N.
1999 *Rycerze III Rzeczypospolitej*. Internet: <http://www.wprost.pl/ar/5221/Rycerze-III-Rzeczypospolitej/?I=871>, dostęp 5.09.2011 r.
- Sołtysiak A.
2007 *Jak Neopoganie manipulują przeszłością?*, (w:) J. Axer, J. Olko (red.), *Dawne kultury w ideologiach XIX i XX wieku*, Warszawa, 49-63.
- Stone P., Planel P.G. (red.)
1999 *The constructed past: experimental archaeology, education, and the public*, London, New York.
- Szpanowski P.
1999 „Detektoryści” – miłośnicy przeszłości czy rabusie starożytności? „Z Otchłani Wieków”, R. 54(2), 72-75.
- Szpociński A.
2004 *Tworzenie przestrzeni historycznej jako odpowiedź na nostalgię*, „Kultura Współczesna”, t. 1(39), 58-67.
- 2005 *Autentyczność przeszłości jako problem kultury współczesnej*, (w:) A. Szpociński (red.), *Wobec przeszłości. Pamięć i przeszłość jako elementy kultury współczesnej*, Warszawa, 292-302.
- 2010 *Współczesna kultura historyczna*, „Kultura Współczesna”, t. 1(63), 9-17.
- Talalay L.E.
2010 *The past as commodity: archaeological images in modern advertising*, (w:) R.W. Preucel, S.A. Mrozowski (red.), *Contemporary archaeology in theory. The new pragmatics, second edition*, Malden, Oxford, 571-581.
- Tarlow S.
2000 *Emotion in archaeology*, „Current Anthropology”, t. 41(5), 713-746.
- Tomaszewska E.
2009 *Rekonstrukcja historyczna – ożywienie historii*, Internet: <http://www.muzeum-radom.pl/indexm.php?nid=868&r=32>, dostęp 28.08.2011 r.
- Trzciniński M.
2010 *Przestępczość przeciwko zabytkom archeologicznym. Problematyka prawnokryminalistyczna*, Warszawa.
- Tujdowski M.
2006 *Piastowie kontratakują*, „Siedlisko”, t. 3, 1-8.
- Welsh W.
2005 *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, Kraków.
- Wieczorkiewicz A.
2008 *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*, Kraków.
- Woźniak M.
2010 *Przeszłość jako przedmiot konstrukcji. O roli wyobraźni w badaniach historycznych*, Lublin.
- Wróblewska L.
2008 „Sobota na grodzisku”... kłopotliwy podarunek? (w:) W. Rączkowski, J. Sroka (red.) *Historia i kultura ziemi sławieńskiej. Tom VII. Gmina Sławno*, Sławno, 327-340.
- 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. Wrześciński, A.M. Wyrwa (red.), *Przeszłość dla przyszłości – problemy edukacji muzealnej*, Lednica, 203-217.

THE PAST AS A SOURCE OF PLEASURE

SUMMARY

The subject of the paper is archaeologically created past, seen as a reservoir of pleasure. The title question is discussed in comparison with changes of the modern man's approach to the past. The organizing motive of the deliberation, for which the context is the postmodern consumer society and its dominant phenomena (such as ludic tendencies, carnivalization of culture and various aspects of life, etc.), is the category of pleasure and different ways of pursuing it by a human being, mainly by means of broadly understood play. I propose two theses, namely: 1) in the contemporary world the past, being a point of reference for archaeological (and historical) investigation, may constitute a source of pleasure or inspiration for searching for it; 2) the ways of presentation of the past and consequently forms of its presence to a certain degree have been subjugated by the rules that traditionally have been reserved to the domains of entertainment and consumption. The past, presented and received in that way, can provide some specific pleasures, for example by re-constructions and performances of past events, prepared for the needs of mass tourism and arranged for active participation or entertainment.

The issues forming the keystone of the paper are a reflection of broader changes in an attitude of the modern people toward the past. They are connected with the so-called sensitivity or with historical culture of the present-day humans (cf. Szpociński 2010, 9). They are a consequence of not only cultural, but also social and economic changes. Moreover, they do not have a local significance, but possess a much broader range. P.T. Kwiatkowski (2008, 39-40; 2009, 131-134) lists four interrelated aspects which make up the change in the modern man's attitude toward the past, namely: 1) the increasing importance of memory in public life; 2) the privatization of the past, based on creating of personalized visions of the past; 3) the conviction that a direct contact with the past is possible through personal and sensual experience; and 4) commercialization of the cultural heritage, connected with transformation of the essence of the past into marketable products in the form of goods, services or experiences.

For the purposes of this paper, the definition of pleasure, proposed by M. Krajewski (2003, 35-36), has been accepted: "pleasure is the state of feelings, which is opposite to the sense of unfulfilment, lack, deprivation and pain, and which is also situated between the two different feelings: satisfaction and delight". Pursuing pleasure is one of the driving forces behind human behaviour, and the available ways of experiencing pleasure are the part of broadly un-

derstood culture. In addition, experiencing pleasure is one of the inherent elements of play, which has been stressed in its various definitions (cf. Caillois 1973; Huizinga 1985). From a point of view of the issues raised in the paper, the distinction, proposed by R. Kantor (2010), between "playing with the past" and "playing the past", is quite crucial for determining the kinds of entertainment based on the past. It is irrelevant whether the past is only imaginary or reconstructed on the basis of scientific knowledge. According to R. Kantor's proposition, "playing with the past" means "using of props, characters and events from the past with the aim of an amusement". Old costumes and clothes used today for fun, historical reconstructions and archaeological fêtes belong to the category. They are in the character of purely entertaining performances, are a form of passive entertainment, devoid of any educational potential. And "playing the past" has been defined by R. Kantor as "the clearly distinct kind of human activity (participating, active fun), more permanent and deeper". Participating in historical re-enactment groups and in other group activities connected with the past, belongs to the category. Attention to historical accuracy is an important feature of them.

The past, as well as forms of reference to it, is one of sources of ludic behaviours in the modern society. Reflections on the function of the past in contemporary popular culture seem to be in accordance with that observation. For modern popular culture, the past becomes an element of entertainment and consumption (cf. Krajewski 2003, 205-245; De Grott 2009). From the perspective of the issues concerning the problem, it is important that also the past created archaeologically becomes currently the inspiration to pursue pleasure. Pleasure is one of the most popular ways of learning, feeling and understanding of the past (Jasiewicz, Olędzki 2005, 183). In that dimension, culture of pleasure can be expressed as a form of attitude towards the fascinating and joyful past, for example in the process of its discovering and learning through the fun.

Different kinds of pleasure, for which the past can be the source or the inspiration, are exemplification for theoretical considerations. That past serves as a reference to archaeology, both in the process of "ludication" of archaeology (using archaeological knowledge for ludic purposes), as well as in games and entertainment based on the prehistoric past. The past, as well as ways of contact with the past and forms of learning / experiencing of the past, for modern people can be a source of pleasure in many ways. Because of mutual overlapping or inter-penetrating of sep-

arate elements, the division proposed in the paper is quite arbitrary and is intended only to signal specific phenomena, not to analyse them exhaustively. Particular aspects relate to: a) pleasure of learning/exploring of the past, b) pleasure of re-enacting/performing/experiencing of the past, and c) pleasure of playing with the past during archaeological fêtes.

The first of the aspects refers to pleasure derived from the process of exploring and discovering of the past, mainly in the course of archaeological excavations, with emphasis on the role of emotions and senses accompanying discoveries. That concerns both professional archaeologists and activity of the so-called “detectorists”. This is the kind of pleasure, which is included in the gradual process of discovering in the course of archaeological excavations. In this regard, the paper refers to the ascertainment by L. Dominiak (2005). He argues that pleasure, which refers to feelings and intuition, is extra-epistemological but important element of archaeological research, taking place especially in the direct experience of materiality of archaeological sources. Dominiak indicates a number of pleasures, conditioned among others by re-enactment by an archaeologist of what had passed or by direct contact with relics of the past. The pleasures can also result from the methodology of excavations itself. In this respect, he refers to original ideas by M. Shanks (1992), who compared archaeological excavations to striptease and indicated that experience of the past not so much has the nature of thought process as amounts mainly to the emotional sphere. These proposals, being the expression of a romantic look woven into the course of cognitive process of scientific research, are reductionist to a certain extent, because they reduce experience to emotional sphere and feelings (Minta-Tworzowska 2000, 15). However, they sensitize an archaeologist to the past as the Otherness, demand respect for the past instead of appropriating and colonizing in the name of science. They also allow to notice the role of the important emotional component that accompanies each archaeological research.

The second of the aspects indicated in the paper concerns pleasures, associated mainly with the phenomenon of historical re-enactment and derived both in the course of participating in re-enacting scenes from the past and by watching performances of that type. Re-enactment includes performing of past events (for example of prehistoric crafts) based on archaeological or historical facts. It is aimed mainly at presenting the past, rather than its accurate reconstruction. Historical re-enactment can provide pleasures in many ways. The distinction should be made between pleasures of participants of performances and of those who observe their actions. In the first case, this is mainly pleasure of implementing an exciting hobby, the way of spend-

ing of leisure time, good fun. So, this is appreciation of all the aspects which constitute the definition of pleasure accepted in the paper. Aspects of the direct experience of the past through more modest initiatives, connected with the so-called “journeys into the past”, are also significant in this regard. Their participants, playing the roles of their ancestors, want to experience personally how life might look like centuries ago. Historical re-enactments can be also the source of unforgettable experiences and a variety of pleasures for their spectators. Pleasure is a part of the formula of historical performances itself, which directly results from the character of re-enactments as spectacles, performances or events, presented and watched mainly for entertainment. They often contains some elements involving the audience in participating in the presented events, usually in the form of fun, e.g. tournaments, competitions, etc. In this regard, it is important to offer to spectators the possibility of experiencing something personally, as well as sensual contact with the re-created past.

The last from the topics concerns archaeological fêtes, recognized from the perspective of pleasures connected with the ways of learning/educating about the past, as well as ludic aspects, which are their crucial element. Archaeological fêtes, which are a form of popularization of archaeology and knowledge about the past in an accessible and attractive way, pursue the idea mainly through entertainment. Knowledge is transmitted in an interactive way, because the fêtes offer contact with the past according to the motto “take a relic in hand, do a copy and feel the history”. Everything can be touched, spectators can often participate in the subsequent stages of an experiment, make some objects by themselves or personally check how they work (Bursche, Chowaniec 2009, 75). The archaeological fêtes, creating the illusion of time travel and containing the promise of an extraordinary experience, offer the spectators a number of other pleasant and memorable experiences. They are a part of the same way of education about the past through entertainment. They also result from strictly ludic behaviours, lacking educational and popularizing values, which are an integral part of such events. Criticism and accusation of “disneylandization” refer to such events most often.

Reducing multiple forms of presence, ways of presenting, receiving or experiencing the past in the modern world only to the aspects of entertainment, fun, recreation, ludic elements and perception of the past as a source of pleasure, is a rather one-sided approach to the subject. However, in my opinion, this is an important, sometimes dominant aspect of a broad social scope. Through it, many people have nowadays contact with prehistoric past and archaeology. Usually, it is not about specific events from the past, but only about using of archaeological and/or

historical knowledge in a general way. “Reliving” of the past using theatrical designs (costumes, props, etc.) does good to more precise and vivid explaining of the past reality. These vibrant, dynamic, lively reconstructions show a completely different – although to some extent fictional – image of the past in comparison with the image created by archaeology as a field of science. However, there is

justified concern about increasing commercialization of them and interest mainly in making profits, a certain latitude and bending of recreated images to pander to popular tastes, the degree of their accuracy, reliability or compliance with scientific knowledge, a loss of educational or popularizing functions to their attractiveness and being a source of entertainment.

Adres Autora:

dr Michał Pawleta
Instytut Prahistorii UAM
ul. Św. Marcin 78
61-809 Poznań
email: mpawleta@poczta.onet.pl