

Michał Pawleta

Rekonstrukcje obiektów archeologicznych w Polsce Szanse i wyzwania w perspektywie rozwoju turystyki archeologicznej

Rocznik Muzeum "Górnośląski Park Etnograficzny w Chorzowie" 2, 70-90

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach
dozwolonego użytku.

Rekonstrukcje obiektów archeologicznych w Polsce

Szanse i wyzwania w perspektywie rozwoju turystyki archeologicznej

Michał Pawleta

Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu, Instytut Prahistorii

Wprowadzenie

Celem artykułu jest określenie roli, jaką mogą odgrywać rekonstrukcje obiektów archeologicznych, mianowicie skanseny archeologiczne, rezerwaty archeologiczne, rekonstrukcje grodzisk średniowiecznych czy parki archeologiczne, w perspektywie rozwoju turystyki archeologicznej we współczesnej Polsce. Opisywane w tekście zagadnienia zostaną omówione w kontekście przemian stosunku współczesnego człowieka do przeszłości spowodowanych wieloma czynnikami ekonomicznymi, kulturowymi oraz społecznymi. Zasygnalizowane zostanie zjawisko „utowarowienia” przeszłości, w efekcie którego przeszłość zostaje przekształcana w produkty rynkowe pod postacią towarów, usług, spektakli czy przeżyć, a także atrakcji turystycznych.

Po nakreśleniu form współczesnej turystyki kulturowej, w tym turystyki archeologicznej oraz turystyki żywej historii, przedstawiona zostanie charakterystyka tzw. produktu turystycznego oraz kryteria jego podziału. Następnie, z perspektywy tego aspektu, omówione zostaną rekonstrukcje archeologiczne, ze szczególnym uwzględnieniem potencjału, jaki mają do zaoferowania przy budowaniu archeologicznych produktów turystycznych, oraz stojących za nimi wyzwań. Zaakcentowana zostanie także rola, jaką mogą spełniać rekonstrukcje archeologiczne we współczesnych formach kontaktu człowieka z przeszłością. Poddanie przedstawionych w tekście

zjawisk krytycznej analizie w szerszej perspektywie ma na celu otwarcie pola do merytorycznej dyskusji na ich temat.

Stosunek współczesnego człowieka do przeszłości

Zagadnienie doświadczania czasu w ponowoczesności stanowi jeden z najbardziej istotnych elementów obecnego funkcjonowania ludzi, wprowadzając w centrum sporów i refleksji nad kondycją współczesnej kultury¹. W epoce ponowoczesnej mamy do czynienia z nowymi sposobami konceptualizacji czasu, ze swoistą „renegocjacją znaczenia czasu”, w wyniku czego dotychczasowe sposoby relacji do przeszłości straciły na aktualności². Jak wskazuje Anthony Giddens, tym elementem odróżniającym epokę późnej nowoczesności od czasów ją poprzedzających jest niesłyszany dynamizm, przy czym nie chodzi jedynie o tempo zmian oraz zmiany jako takie, ale również o ich zasięg i radykalny wpływ na wszystkie dziedziny życia³. Frederick Jameson⁴ opisujący specyficzne, postmodernistyczne doświadczenie czasu twierdzi, że współczesny człowiek żyje w „wiecznej teraźniejszości”, w serii wiecznych „teraz”. Cechą charakterystyczną diagnozowanego stanu jest schizofrenia, rozumiana jako zagubienie doświadczenia czasowej ciągłości oraz przerost odczucia czasu teraźniejszego. Postmodernistyczne społeczeństwo konsumpcyjne hołduje zamierzonej jednorazowości i coraz szybszemu rytmowi życia, poddanemu wpływowi mediów. Co więcej, natłok bodźców oraz nadmiar atrakcji szybko usuwają przeszłość w niepamięć, powodując „historyczną amnezję”, co skutkuje zanikiem poczucia historii i skłonnością do egzystencji w „wiecznej teraźniejszości i wiecznej zmianie”. Podobne spostrzeżenia wysuwa Marc Augé⁵, określając omawianą epokę mianem „hipernowoczesności” (supermoderny). Autor wskazuje, że jest ona nacechowana efemerycznością,

■ 1 E. Tarkowska, *Temporalny wymiar przemian zachodzących w Polsce*, [w:] *Kulturowy wymiar przemian społecznych*, red. A. Jawłowska, M. Kempny, E. Tarkowska, Warszawa 1993, s. 95; P. Witek, *Między historią a posthistorią, czyli „historyczność schizofreniczna”*, [w:] *Oblicza przeszłości*, red. W. Wrzosek, Poznań 2011, s. 127.

2 K. Jenkins, *Życ w czasie, lecz poza historią; życie w moralności, lecz poza etyką*, [w:] *Pamięć, etyka, historia. Angloamerykańska teoria historiografii lat dziewiętnastych*, red. E. Domańska, Poznań 2002, s. 256.

3 A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa 2002, s. 23.

4 F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s. 212–213.

5 M. Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, Warszawa 2010, s. 17.

teraźniejszością, a także, że znamionują ją figury nadmiaru czasu oraz przyspieszenia historii. Owa akceleracja historii wytworzyła poczucie egzystencji w społeczeństwie ulotności, następujących po sobie, lecz niepołączonych wzajemnie momentach, dominującym zaś wymiarem temporalnym stała się teraźniejszość.

We współczesnym świecie zaobserwować można dwie przeciwstawne sobie, lecz równoważące się tendencje w stosunku człowieka do przeszłości. Z jednej strony jest to wspomniane wyżej wyobcowanie człowieka z historii na skutek ulegania naporowi aktualności i konsekwentnie zanik ważności przeszłości w jego/jej życiu. Z drugiej natomiast zauważyć należy postać „szczególnego uwrażliwienia na przeszłość”⁶ – gorączkową pogoń za tym, co minione, niesłabnącą fascynację przeszłością. Marek Krajewski⁷ zauważa, iż czas pamięci dotyczy wszystkich sfer życia, ale szczególnie silnie odciska się we współczesnej kulturze popularnej, natomiast ona sama w postaci „kultury repetycji” staje się paradygmatem współczesnych modeli pamiętania o przeszłości, doskonale oddając naturę globalnego i powszechnego zwrotu ku niej. Píše on następująco:

Przeszłość w stopniu wyższym niż dawniej staje się dziś łatwo dostępna, ale raczej jako przedmiot konsumpcyjnych przyjemności niż podstawa tożsamości, bardziej jako magazyn wspomnień, uporządkowany chronologicznie, tematycznie i cenowo niż jako prawdziwa historia czy jako historyczna świadomość [...] staje się więc źródłem przyjemności, a nie sensu, zaś jej logika jest tożsama z tą, która rządzi rozrywką i konsumpcją⁸.

Szersze, globalne nieomal przewartościowanie w stosunku do przeszłości nie ominęły również Polski. Andrzej Szpociński wskazuje na wykształcenie się we współczesnej kulturze historycznej społeczeństwa polskiego dwóch charakterystycznych zjawisk, mianowicie: (1) prywatyzacji pamięci przeszłości oraz pojawienia się (2) nowego typu wrażliwości historycznej. W zakres pierwszego z wymienionych wchodzi: (a) przemiany systemów wartości przywoływanych w kontekście przeszłości, a więc akcentowanie nie dziejów narodu, lecz osobowościowego, ludzkiego wymiaru wydarzeń historycznych oraz (b) wzrost zainteresowania przeszłością małych grup

■ 6 A.P. Kowalski, *Zabytek archeologiczny a postnowoczesna „muzealizacja”*, [w:] *Wyznania i perswazje. Werbalizacja obrazu*, red. M.M. Koško, Poznań 1998, s. 27.

7 M. Krajewski, *Kultury kultury popularnej*, Poznań 2003, s. 209.

8 *Ibidem*, s. 210.

społecznych, takich jak rodzina, wspólnoty lokalne, przeszłość regionalna⁹. Drugiego natomiast z przywołanych zjawisk – nowej wrażliwości historycznej – kształtującej się na podłożu ponowoczesnej percepcji rzeczywistości będącej pod wpływem mediów audiowizualnych nie sposób opisać, odwołując się do jednej formuły. Można jedynie wyróżnić kilka charakterystycznych dla tej postawy wątków, mianowicie: (a) dominacja form przeżywania przeszłości, w której główną rolę odgrywa nie intelekt, lecz zmysły, m.in. happeningi historyczne opowiadające o określonych wydarzeniach z dziejów; (b) tworzenie przestrzeni historycznej przejawiające się m.in. w zainteresowaniu zabytkami o znikomej wartości, których naczelną cechą jest komunikowanie dawności i potwierdzanie realności istnienia przeszłości oraz (c) problem autentyczności przeszłości: poczucie deficytu obcowania z autentyczną przeszłością i sposoby jej doświadczania poza kulturą, poprzez zmysły, m.in. za pomocą doświadczenia historycznego¹⁰.
A. Szpociński pisze:

Te trzy wątki [...] momentami zbliżają się do siebie (wspólną ich cechą jest eksponowanie zmysłowego, pozaintelektualnego przeżywania przeszłości, w każdym z nich dochodzi też do konstytuowania się wokół tak przeżywanej przeszłości wspólnot nomadycznych), jednakże nie rozplývają się w sobie na tyle, by nie było zasadne ich wyróżnić¹¹.

Jednym ze znaczących elementów współczesnego podejścia to przeszłości jest jej utowarowienie określane również mianem komercjalizacji. Utowarowienie to konwersja dóbr kulturowych w zasoby, przekształcanie wartości użytkowej w wartość wymienną, efektem czego produkty kulturowe zamieniane są w towar oceniany na podstawie potencjalnego zysku, jaki przynosi¹². Zabiegi utowarowienia/komercjalizacji przeszłości rozumieć należy jako eksploatawanie, eksponowanie, sprzedawanie i konsumowanie przeszłości (historii) i jej materialnego dziedzictwa jako produktów o wartości rynkowej oraz podejmowaniu wysiłków, zmierzających ku uczynieniu z nich rozpoznawalnego produktu marketingowego¹³.

■ 9 A. Szpociński, *O współczesnej kulturze historycznej Polaków*, [w:] *Przemiany pamięci społecznej a teoria kultury*, red. B. Korzeniewski, Poznań 2007, s. 32.

10 Ibidem, s. 33–42.

11 Ibidem, s. 42.

12 M. Murzyn, *Dziedzictwo kulturowe w okresie przemian: szanse i wyzwania*, [w:] *Dziedzictwo kulturowe w XXI wieku. Szanse i wyzwania*, red. M. Murzyn, J. Purchla, Kraków 2007, s. 140.

13 P.T. Kwiatkowski, *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*, Warszawa 2008, s. 64–67.

Przedmiot komercjalizacji stanowić może przeszłość, zarówno w postaci materialnych relikwów (zabytków) bądź ich kopii, jak też wszelkich narracji na temat przeszłości tworzonych w oparciu o te relikwty, m.in. filmy, książki, rekonstrukcje archeologiczne, inscenizacje, festyny, symbolika itd. Konsumowanie przeszłości nie może być więc zawężane do sprzedawania i nabywania określonych towarów bądź dóbr, gdyż w jego zakres wchodzić będzie również rekreacja i rozrywka, spektakle i widowiska, narracje i opowieści, a także aspekty zmysłowego doświadczania przeszłości. Zakładając, że doświadczenie turystyczne (pomijając aspekt poznawczy) w dużej mierze odnosi się do takich aspektów jak atrakcyjność, unikatowość czy rozrywka, również zabytki oraz elementy nawiązujące do przeszłości mają wszelkie predyspozycje ku temu, by odgrywać rolę atrakcji turystycznych i w szerszej perspektywie być przekształcone w produkty turystyczne.

Zasygnalizowane wyżej przemiany wywierają duży wpływ na konstruowaną archeologicznie przeszłość i formy jej uobecniania, w tym poprzez rekonstrukcje archeologiczne. Obserwacje w tym zakresie pozwalają wysunąć stwierdzenie, że współczesne formy obecności przeszłości pradziejowej stanowiącej przedmiot badań archeologii, a także sposoby przedstawiania i upowszechniania na ten temat wiedzy wśród społeczeństwa kształtowane są przez kilka tendencji: (1) sensacjonizm odkryć archeologicznych, czyli odnoszenie się jedynie do tematów atrakcyjnych z punktu widzenia mediów oraz ich odbiorców, szukanie sensacji archeologicznych, przy pomijaniu innych, ważnych dla archeologii odkryć; (2) rekonstrukcjonizm polegający na odtwarzaniu przeszłości poprzez jej materialne, zazwyczaj pełnowymiarowe, bądź wirtualne rekonstrukcje; (3) performatywność (teatralizację) przeszłości związaną z odgrywaniem na żywo w obecności widzów określonych działań nawiązujących do wydarzeń czy życia ludzi przeszłości oraz (4) festiwalizację przeszłości oznaczającą organizowanie widowiskowych, adresowanych do masowego odbiorcy imprez, które w swej tematyce odnoszą się do przeszłości¹⁴. Wymienione tendencje mają związek głównie ze sposobami prezentacji i formami doświadczania oraz odbioru przeszłości, pozostając z jednej strony w relacji z tendencją do jej „ożywiania” – wyjściem poza statyczne formy jej przedstawiania (np. wystawa muzealna) oraz czynienia jej bardziej dostępną i interaktywną, z drugiej natomiast z nieuniknioną komercjalizacją.

■ 14 M. Pawleta, *Zabawa w przeszłość. Współczesne formy popularyzowania oraz przekazywania wiedzy na temat odległej przeszłości*, [w:] *Sztuka dla dziecka - tradycja we współczesności*, red. G. Leszczyński, Poznań 2011, s. 416; M. Pawleta, *Rekonstrukcje i inscenizacje przeszłości w perspektywie turystyki archeologicznej w Polsce*, [w:] *Skansemy archeologiczne i archeologia eksperymentalna*, red. J. Gancarski, Krosno 2012, s. 416.

Dziedzictwo archeologiczne w perspektywie turystyki archeologicznej

Niezwykle trudno w adekwatny sposób zdefiniować zjawisko określane mianem turystyki kulturowej. W literaturze przedmiotu spotkać można wiele różnych definicji, których autorzy zwracają uwagę na różne jej aspekty. Armin Mikos von Rohrscheidt proponuje następującą definicję turystyki kulturowej:

Nazwą turystyki kulturowej możemy określić te wszystkie grupowe lub indywidualne wyprawy o charakterze turystycznym, w których spotkanie uczestników podróży z obiektami, wydarzeniami i innymi walorami kultury wysokiej lub popularnej albo powiększenie ich wiedzy o otaczającym człowieka świecie jest zasadniczą częścią programu podróży lub stanowi rozstrzygający argument dla indywidualnej decyzji o jej podjęciu lub wzięciu w niej udziału¹⁵.

Można stwierdzić, że turystyka kulturowa stanowi segment turystyki skierowanej na odwiedzanie i poznawanie miejsc związanych z kulturą w jej przeróżnych aspektach. Obiekt jej zainteresowania stanowić mogą zarówno wytwory z przeszłości, i wówczas mowa o tzw. turystyce dziedzictwa kulturowego, jak również wytwory współczesne – w tym przypadku mówi się o tzw. turystyce kultury współczesnej¹⁶.

Turystyka kulturowa stanowi rodzaj turystyki, który nieustannie się rozwija, zmienia oraz kreuje coraz bardziej specjalistyczne formy. W ramach turystyki kulturowej wydziela się turystykę archeologiczną definiowaną następująco:

Archeoturystykę trzeba uznać za atrakcyjną propozycję dla osób deklarujących poznawcze motywacje swych turystycznych peregrynacji także z tego powodu, że daje ona możliwości zapoznawania się z fragmentami historycznego dziedzictwa w różnej, dostosowanej do indywidualnych potrzeb i temperamentu jej odbiorcy, formie. Jest ona związana ze zróżnicowaną formułą eksponowania pozyskanych w czasie badań zabytków ruchomych lub całych, odkrywanych, a niekiedy także rekonstruowanych, obiektów¹⁷.

■ 15 A.M. von Rohrscheidt, *Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy*, Poznań 2008, s. 31.

16 K. Buczkowska, *Turystyka kulturowa. Przewodnik metodyczny*, Poznań 2008, s. 45.

17 K. Kaczmarek, *Turystyka archeologiczna*, „Turystyka Kulturowa” 2010, t. 1, s. 9.

Turystyka archeologiczna może obejmować m.in. takie aspekty, jak zwiedzanie stanowisk archeologicznych, skansenów, parków bądź rezerwatów archeologicznych, oglądanie wystaw w muzeach archeologicznych, jak również udział w festynach podejmujących tę tematykę.

Oprócz turystyki archeologicznej wydziela się również turystykę żywej lub ożywionej historii:

Turystyka historyzująca/ożywionej historii (*living history tourism*) to forma turystyki, która służy pogłębianiu kontaktu odbiorcy z historią poprzez bezpośrednie jego uczestnictwo w atrakcjach i imprezach usytuowanych tematycznie i czasowo w różnych obszarach kulturowych bądź okresach historycznych, takich jak: inscenizacje bitew czy turnieje rycerskie, wizyty i pobyty w „żyjących” domach, interaktywnych muzeach czy skansenach¹⁸.

Wspominałem wyżej, że zabytki, w tym zabytki oraz stanowiska archeologiczne, mają walory turystyczne i posiadają potencjał ku temu, by stanowić atrakcje turystyczne, cieszące się zainteresowaniem oraz uznaniem odwiedzających. Na gruncie archeologii postulaty włączania stanowisk archeologicznych bądź poszczególnych, wyróżniających się zabytków archeologicznych jako atrakcji turystycznych wysuwane są od wielu lat¹⁹. Sam jednak zabytek nie stanowi wystarczającego powodu do podjęcia przez ludzi podróży w celu zwiedzenia go. Niemniej jest on podstawą, wokół której w umiejętny sposób należy wykreować produkt turystyczny, który powinno się rozumieć jako:

Zbiór użyteczności związanych z podróżami turystycznymi, czyli dostępne na rynku dobra i usługi turystyczne umożliwiające ich planowanie, odbywanie, przeżywanie oraz gromadzenie doświadczeń z nimi związanych²⁰.

■ 18 K. Buczkowska, *Turystyka kulturowa...*, s. 59.

19 Np. Ł., J. Okuliczowie, *Archeologia dla turystów*, Warszawa 1961; T. Baranowski, W. Zajączkowski, *Archeologia po drodze. Przewodnik*, Wrocław, Warszawa, Kraków, Gdańsk 1976; D. Jaskanis, *O potrzebie systemowego upowszechniania obiektów archeologicznych w turystyce kulturalnej*, [w:] *Krajobraz archeologiczny. Ochrona zabytków archeologicznych jako form krajobrazu kulturowego*, red. Z. Kobyliński, Warszawa 1999.

20 J. Kaczmarek, A. Stasiak, B. Włodarczyk, *Produkt turystyczny. Pomysł. Organizacja. Zarządzanie*, Warszawa 2005, s. 74.

Produkt turystyczny to więc wszystkie dobra i usługi, jakie są tworzone i nabywane przez turystę w związku z wyjazdem ze stałego miejsca zamieszkania. Cytowani powyżej autorzy proponują uproszczoną klasyfikację produktu turystycznego, która przedstawia się następująco: (1) rzecz: wszystkie dobra materialne, które mogą funkcjonować samodzielnie lub jako dodatek do innych produktów (np. przewodniki, mapy, pamiątki itd.); (2) usługa: pojedyncza usługa, np. hotelarska, gastronomiczna bądź przewodnicka; (3) wydarzenie: charakteryzuje się spójnością tematyczną i organizacyjną, odbywa się w określonym miejscu i czasie, powinno odznaczać się niecodziennością oraz wyjątkowością, może występować samodzielnie lub stanowić składową produktu (np. Dymarki Świętokrzyskie w Nowej Słupi, pow. kielecki, Festiwal Słowian i Wikingów na Wolinie); (4) impreza: zestaw kilku usług oraz dóbr materialnych, które oferują organizatorzy turystyki (np. wczasy, wycieczki); (5) obiekt: występowanie jednej głównej atrakcji, zlokalizowanej w określonym miejscu, której towarzyszą dodatkowe usługi oraz produkty (np. zamek krzyżacki w Malborku); (6) szlak: składa się z wielu miejsc lub obiektów, połączonych ze sobą pewną nadrzędną ideą; są one zazwyczaj połączone wyznaczoną oraz oznakowaną trasą (np. Szlak Piastowski w Wielkopolsce); (7) obszar: określony obszar geograficzny, na którym znajdują się zróżnicowane produkty posiadające walory turystyczne²¹.

Nadmienię, że istotne rozszerzenie idei produktu turystycznego zaproponowała Barbara Marciszewska, odnosząc się do tzw. „ekonomii doświadczeń”²² oraz do pierwotnych ustaleń Jamesa Pine’a II i Josepha Gilmore’a²³:

Ekonomia doświadczeń, w której doświadczenia występują jako specyficzny produkt, może być określona jako aktywność ludzka, w której sprzedający (kreujący doświadczenia) oferują na rynku doświadczenia utrwalające się w pamięci konsumentów pod postacią indywidualnych (osobistych) doznań i wrażeń, dostarczanych dzięki ekonomicznej funkcji kreowania²⁴.

■ 21 Ibidem, s. 74–76.

22 B. Marciszewska, *Produkt turystyczny a ekonomia doświadczeń*, Warszawa 2010.

23 J. Pine II, J. Gilmore, *The experience economy. Work is theatre & every business a stage*, Boston 1999.

24 B. Marciszewska, *Produkt turystyczny...*, s. 15.

Sens ekonomii doświadczeń odnosi się do dostrzeżenia na rynku nowego produktu, wzbogaconego przez ludzkie doświadczenia, którego popyt odznacza się wrażeniami. Konsumpcja w tym przypadku przyjmuje postać nabywania rodzących się w jej trakcie lub po niej, zapadających w pamięć doświadczeń, zazwyczaj przyjemnych, pozytywnych, relaksujących czy edukujących. Klienci nabywają więc produkty o tyle, o ile dają one im szansę na kreowanie oczekiwanych, najczęściej pozytywnych doświadczeń bądź wrażeń²⁵.

Reasumując powyższe wywody, można stwierdzić, iż produkt turystyczny jest jednym z wielu produktów konsumpcyjnych oferowanych konsumentom przez producentów. Powinien on spełniać wiele kryteriów, w tym użyteczności, czyli być potrzebnym zainteresowanemu jego zakupem, oryginalności, tj. wyróżniać się spośród innych ofert na rynku, oraz spójności – wszelkie elementy powinny do siebie pasować i wzajemnie się dopełniać.

Przed przystąpieniem do dalszych rozważań należy postawić pytanie, co właściwie może wchodzić w skład archeologicznego produktu turystycznego. Marek Florek²⁶ wymienia pięć możliwych sposobów wykorzystania dziedzictwa archeologicznego dla celów turystycznych, mianowicie: (1) poprzez szerokie udostępnianie obiektów archeologicznych, połączenie ich z siecią szlaków turystycznych oraz umieszczanie informacji o nich; (2) poprzez rekonstrukcje obiektów archeologicznych mogących stanowić lokalne atrakcje turystyczne; (3) poprzez organizację cyklicznych imprez, np. festynów archeologicznych, na których inscenizowane są aspekty życia codziennego człowieka w przeszłości; idealne miejsca do ich organizowania stanowią rekonstrukcje grodów czy osad pradziejowych bądź ich sąsiedztwo; (4) poprzez umożliwienie turystom uczestnictwa w badaniach wykopaliskowych stanowisk archeologicznych; (5) poprzez organizowanie wycieczek, umożliwiających turystom poznanie wybranych stanowisk archeologicznych.

Archeologiczne rekonstrukcje przeszłości

Rekonstrukcjonizmem można określić tendencję do odtwarzania przeszłości i jej poszczególnych elementów poprzez materialne (rzeczywiste) bądź

■ 25 Ibidem, s. 15.

26 M. Florek, *Wprowadzenie do archeoturystyki ziemi sandomierskiej*, [w:] *Archeoturystyka. Nowoczesny produkt turystyczny*, red. T. Giergiel, Sandomierz 2008, s. 23.

wirtualne rekonstrukcje, oraz zmaterializowane elementy dawnej rzeczywistości, głównie pełnowymiarowe rekonstrukcje budowli lub ich zespołów, często wraz z ich otoczeniem, pod postacią skansenów, rezerwatów, parków archeologicznych, replik pradziejowych grodów oraz osad.

Ich powstanie zazwyczaj poprzedzone jest wieloletnimi badaniami naukowymi, w tym wykopaliskowymi. W założeniu rekonstrukcje stanowią sumę wizji naukowców i wyraz dążenia do możliwie wiernej, plenerowej ekspozycji zabytków, a właściwie ich rekonstrukcji w terenie²⁷.

Jednakże w literaturze przedmiotu występuje kilka terminów określających tego typu realizacje, zauważalna jest pewna dowolność w posługiwaniu się nimi, czemu sprzyja brak precyzyjnych definicji. Najbardziej rozpowszechniony, posiadający stosunkowo długą i ugruntowaną tradycję oraz pojawiający się w międzynarodowych konwencjach dotyczących ochrony dziedzictwa archeologicznego jest termin rezerwat archeologiczny:

Rezerwatem jest więc zabytek, który nie pełni żadnych bieżących funkcji użytkowych, a równocześnie jest przygotowany materialnie (mam tu na myśli przede wszystkim urządzenia komunikacyjne) i organizacyjnie (mam tu na myśli dozorców i przewodników) do służenia osobom i grupom odwiedzającym rezerwat²⁸.

Podstawę ekspozycji w tym przypadku stanowi oryginalny zabytek (bądź ich zespół), na którym prowadzono badania wykopaliskowe, prezentowany *in situ*, czyli w miejscu znalezienia. W przypadku wielu rezerwatów oryginalne zabytki są często uzupełnione o ich pełnowymiarowe rekonstrukcje, wznoszone zgodnie z ustaleniami naukowymi, na miejscu wykopalisk bądź w ich bezpośrednim sąsiedztwie. Towarzyszą im rozmaicie rozwiązywane systemy informacyjne oraz zabezpieczające. W takim aspekcie podstawowa rola rezerwatu archeologicznego polega na ochronie i upublicznianiu dziedzictwa archeologicznego²⁹.

■ 27 M. Pawleta, „Przemysł przeszłość”..., s. 41–44.

28 K. Piwocki, *Zabytek, rezerwat, park kultury – muzeum w plenerze*, „Ochrona Zabytków” 1961, t. 14(3–4), s. 3.

29 M. Konopka, *Rezerwaty archeologiczne w Polsce – problem definicji i liczby*, „Ochrona Zabytków” 1980, t. 33(4), s. 293; M. Konopka, *Rezerwaty archeologiczne w Polsce*, „Z otchłani wieków” 1986, t. 52(3–4), s. 145–147; J. Wrzesiński, *Rezerwaty archeologiczne – przeszłość dla teraźniejszości i przyszłości*, „Wielkopolski Biuletyn Konserwatorski” 2003, t. 2, s. 89–90; R. Chowaniec, *Dziedzictwo archeologiczne w Polsce. Formy edukacji i popularyzacji*, Warszawa 2010, s. 148–149.



Fot. 1. Monumentalny grobowiec kujawski z okresu neolitu. Park Kulturowy w Wietrzychowicach na Kujawach, pow. włocławski

Fot. M. Pawleta, 2011 rok.

Powszechnym terminem jest również skansen archeologiczny. Pojęcie skansen, kojarzonego powszechnie z ekspozycjami etnograficznymi, używa się na określenie muzeum w otwartej przestrzeni, obejmującego wydzielony teren, na którym znajdują się głównie rekonstrukcje obiektów, jak również obiekty zabytkowe,

gdzie na znacznej przestrzeni, ale na jednym miejscu, gromadzi się budynki mieszkalne, gospodarcze, sakralne, rozmaite urządzenia rolnicze, hodowlane, rybackie, przemysłowe itd., nie wyłączając obiektów pamiątkowych i udostępniając je zwiedzającym³⁰.

Skansen stanowi więc w tym względzie przeciwieństwo rezerwatu archeologicznego, bowiem nie prezentuje zabytków, a ściślej ich rekonstrukcji w miejscu ich pierwotnego odkrycia, lecz eksponowane są w nim rekonstrukcje obiektów pochodzących bądź z określonego terenu, bądź z odległych od siebie miejsc, bądź z pewnych okresów czasowych, które zostały zaaranżowane w sposób podporządkowany regułom ekspozycyjnym oraz dydaktycznym³¹.

■ 30 Z. Rajewski, *Pokaz zabytków w terenie*, „Wiadomości Archeologiczne” 1964, t. 30(1–2), s. 105–106.

31 M. Konopka, *Rezerwaty archeologiczne w Polsce...*, s. 147.



Fot. 2. Rekonstrukcja wczesnośredniowiecznej chaty. Skansen Słowian i Wikingów na Wolinie

Fot. M. Pawleta, 2011 rok.

Zbliżonym terminem do skansenu archeologicznego jest park archeologiczny. W przeciwieństwie do rezerwatu archeologicznego, który stanowi wierną rekonstrukcję rozwiniętą na miejscu wykopalisk, park archeologiczny przypominający muzeum typu skansenowskiego to rekonstrukcja obiektów bądź prezentacja technik budownictwa stosowanych w danym okresie pradziejów lub regionie. Zazwyczaj budowane są one w odpowiednio dobranym krajobrazowo miejscu, gdzie tworzy się repliki znanych z innych stanowisk zabytków, np. grobów kamiennych lub też w oparciu o stwierdzone gdzie indziej relikty rekonstruuje się poszczególne budowle czy całe osiedla pradziejowe³². Z tego względu, iż park archeologiczny całkowicie opiera się na rekonstrukcjach może on powstać w dowolnym miejscu, nie posiadając konkretnej tradycji historycznej i nie musi być związany z obecnością konkretnego stanowiska archeologicznego; nie wyklucza to jednak, iż może zostać wzniesiony w sąsiedztwie istniejącego obiektu archeologicznego. Do tej kategorii obiektów zaliczyć należy również repliki

■ 32 W. Hensel, *Archeologia żywa*, Warszawa 1973, s. 266; J. Antoni, *Mirrors of our past and present: archaeological parks*, [w:] *Archaeology of the Bronze and Iron Age: Experimental archaeology. Environmental archaeology. Archaeological parks. Proceedings of the International Archaeological Conference Százhalombatta, 3–7 October 1996*, red. E. Jerem, I. Poroszlai, Budapest 1999, s. 217.

grodów średniowiecznych oraz osad pradziejowych. Parki archeologiczne, w odróżnieniu od rezerwatów i niektórych skansenów mających za zadanie ochronę oraz udostępnianie dziedzictwa archeologicznego, zaprojektowane zostały głównie w celach edukacji, popularyzacji, rekreacji oraz rozrywki; w nich bowiem „najczęściej archeologia eksperymentalna łączona jest z działalnością edukacyjno-oświatową i rozrywkową”³³.

Ważność rekonstrukcji została dostrzeżona w praktyce konserwacji zabytków oraz w archeologii, co wyrażone zostało w zaleceniach zawartych choćby w „Międzynarodowej karcie konserwacji zabytków i miejsc zabytkowych”, tzw. „Karcie Weneckiej” (1964). Jako nadrzędny walor zabytków podkreślono w niej ich autentyzm oraz zobowiązano do podporządkowania działań ich ochronie. Oryginalne zabytki powinny być odtwarzane zgodnie z zasadą zachowania autentyczności, czyli z użyciem tradycyjnych materiałów i technik budowlanych. Z kolei w „Międzynarodowej Karcie Ochrony i Zarządzania Dziedzictwem Archeologicznym”, tzw. „Karcie Lozańskiej” (1990), podkreślano, że rekonstrukcje spełniają funkcje badań eksperymentalnych oraz objaśniania³⁴. Stanowią one tym samym najlepszy sposób na wyjaśnienie laikom znaczenia niezrozumiałych dla nich przedmiotów oraz obiektów odkrywanych przez archeologów za pośrednictwem pełnowymiarowych rekonstrukcji. Rekonstrukcje zazwyczaj tworzone są na podstawie rzetelnej oraz aktualnej wiedzy naukowej, prezentując potwierdzone w trakcie wykopalisk, w źródłach bądź podczas szczegółowych analiz formy budownictwa oraz zabudowy, detale konstrukcyjne, a także przedmioty codziennego użytku, umieszczone we wnętrzach odtwarzanych budowli. Stanowią one tym samym próbę jak najwierniejszego odtworzenia obrazu przeszłości. Często zdarza się jednak, że stanowią jedynie hipotetyczne rekonstrukcje nieposiadające uzasadnienia w dostępnej ewidencji źródłowej, a bazującej głównie na analogiach do znanych z jakiegoś obszaru czy okresu pradziejów form budownictwa.

Rekonstrukcje archeologiczne pełnią różnorodne, często wzajemnie przenikające się funkcje, włączając: (1) ochronę dziedzictwa archeologicznego (zwłaszcza rezerwaty), (2) badania naukowe, a także (3) edukację i popularyzację wiedzy o przeszłości. Równie istotne są: (4) funkcja rozrywkowa ściśle powiązana z działaniami komercyjnymi takich przedsięwzięć, jak również zabiegi mające na celu ożywienie ruchu turystycznego w danym regionie.

■ 33 L. Ziąbka, *Gród Kaliski jako spuścizna dziedzictwa kulturowego Europy*, „Wielkopolski Biuletyn Konserwatorski” 2006, t. 3, s. 191.

34 A. Byszewska, *Podróż w czasie. Rekonstrukcja – destrukcja*, „Kurier Konserwatorski” 2011, t. 10, s. 31.

Główną zaletą wszelkiego typu rekonstrukcji, zwłaszcza pełnowymiarowych, jest ich ilustracyjność, gdyż wizualizują oraz uplastyczniają one wizerunek przeszłości kreowany za pośrednictwem archeologii:

Rekonstrukcje są zatem szczególnie skuteczne z racji swego efektu wizualnego. Przedmiotów nie da się zrozumieć w pełni przez szybę gabloty; trzeba ich dotknąć, posłużyć się nimi, żyć z nimi. Rekonstrukcje stanowisk archeologicznych mogą dostarczać niepowtarzalnej możliwości poznawania i interpretacji poprzez żywą historię, warsztaty i umieszczenie przedmiotów w ich kontekście³⁵.

Pozwalają osadzić daną budowlę czy przedmiot w pewnym kontekście, objaśniając – poprzez wizualizację, ich możliwe funkcje. Rekonstrukcje obrazują i tłumaczą abstrakcyjne dla współczesnego człowieka pojęcia i treści odnoszące się do przeszłości, np. konstrukcja sumikowo-łatkowa, plecionkowa, zrębowa, efektem czego stają się one bardziej zrozumiałe dla zwiedzających. Przykładowo misją otwartego w 2011 roku Skansenu Archeologicznego „Karpacka Troja” w Trzcinicy, pow. jasielski jest: „sprawić, aby milcząca za szkłem gablot archeologia ożyła i przemówiła do turystów rozumiałym językiem”³⁶. Cytat ten oddaje dobrze ideę rekonstrukcji na wolnym powietrzu i stawiane przed nimi zadania.

Rekonstrukcje ponadto stanowią doskonałą scenerię do organizowania na ich terenie przez archeologów lub odtwórców historycznych np. festynów archeologicznych, pokazów dawnych rzemiosł, prezentacji odtwórstwa historycznego, a także lekcji muzealnych i lekcji żywej historii oraz wszelkiego typu inscenizacji „ożywiających” przeszłość. Połączenie w jedno przedstawień przeszłości w formie pełnowymiarowych rekonstrukcji oraz organizowanych na ich terenie pokazów, niejednokrotnie opartych na aktywnym uczestnictwie zwiedzających, pozwala ujrzeć przeszłość w szerszym, dynamicznym kontekście i zrozumieć nie tylko znaczenie przedmiotów, ale i zachowania ludzi z przeszłości. Na przykład na stronie internetowej prywatnej rekonstrukcji warowni wczesnośredniowiecznej „Sławogród” w okolicach Czaplina w pow. drawskim czytamy:

Cała osada tętni życiem. Niedaleko palisady znajduje się zagroda ze zwierzętami, przy chacie rosną zioła, z których gospodyni robi wywary i leki. Grodziska pilnują dzielni wojowie, którzy odpierają ataki

■ 35 M. Blockley, *Spółeczny kontekst rekonstrukcji archeologicznych*, [w:] *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, red. Z. Kobyliński, Warszawa 1998, s. 72.

36 Cyt. http://www.karpackatroja.pl/misjawizjazel_11_0.html, dostęp 28.10.2013.

barbarzyńskich sąsiadów i obcych plemion. Na krośnie niewiasty tkają piękne materiały, a z kuźni sypią się bogato iskry, które wznieca kowal!³⁷.



Fot. 3. Rekonstrukcja średniowiecznej warowni Grodzisko Sławogród w okolicach Czaplinka, pow. drawski

Fot. M. Pawleta, 2011 rok.

Powyższe działania i zabiegi „ożywiające” skanseny i prezentowaną w nich przeszłość mają głównie na celu uatrakcyjnienie plenerowych ekspozycji archeologicznych poprzez odtwarzanie historycznych wydarzeń ukazujących życie w dawnych czasach, zainscenizowane procesy wytwarzania dawnych przedmiotów czy stoiska rzemieślnicze bądź odgrywane na zamówienie scenki historyczne³⁸. Jako takie angażują one wyobraźnię zwiedzających, sugestywnie oddziałują na ich emocje oraz nadają ludzki wymiar wydarzeniom i pozostałościom z przeszłości, czyniąc je bardziej rzeczywistymi dla odbiorców³⁹. Można stwierdzić, że pełnowymiarowe, materialne rekonstrukcje przeszłości organizują proces doświadczania i poznawania przeszłości w sposób daleko bardziej skuteczny i perswazyjny niż słowna narracja.

■ 37 Cyt. <http://www.slawogrod.eu/cms/>, dostęp 25.10.2013.

38 J. Eichstaedt, J. Święch, *Uwagi o postrzeganiu ekspozycji w muzeum pod otartym niebem*, [w:] *Wyzwania i perswazje. Werbalizacja obrazu*, red. M.M. Koško, Poznań 1998, s. 55.

39 M. Nowacki, *Interpretacja dziedzictwa w pracy przewodnika i pilota wycieczek*, [w:] *Pilotaż i przewodnictwo – nowe wyzwania. Materiały z II Forum Pilotażu i Przewodnictwa Warszawa, 14–15 października 2005*, red. Z. Kruczek, Kraków 2005, s. 73.



Fot. 4. Wnętrze jednej ze zrekonstruowanych chat. Skansen Słowian i Wikingów na Wolinie

Fot. M. Pawleta, 2011 rok.

Mniej lub bardziej zgodne z naukową wiedzą na ich temat rekonstrukcje zaspokajają także potrzebę bezpośredniego kontaktu człowieka z przeszłością bądź jej relikdami. Istotnym elementem obcowania z przeszłością za ich pośrednictwem jest zmysłowa strona doświadczenia historycznego poprzez oddziaływanie na doznania wzrokowe, słuchowe, zapachowe, dotykowe, przy jednoczesnej redukcji form dyskursywnych. Oddziałują one sensualnie na przebywających w nich zwiedzających, pozwalają na osobiste doświadczanie przeszłości, bezpośredni, niezapośredniczony kontakt z przeszłością poprzez zmysły⁴⁰. Niemal na równi z oglądaniem ważny jest zmysł dotyku jako jedno z dostępnych zwiedzającym doznań:

Wzięcie do ręki narzędzia, dotknięcie powierzchni glinianego garnka, zgrzebnej tkaniny, kozucha, odczucie ciężaru narzędzia, dotknięcie drewnianej łyżki – to doznania, które w sposób niezbędny uzupełniają porcję informacji zyskanej poprzez ogląd⁴¹.

■ 40 P.G. Stone, P.G. Planel, *Introduction*, [w:] *The constructed past: experimental archaeology, education and the public*, red. P.G. Stone, P.G. Planel, London, New York, s. 6.

41 A. Bartosz, *Sztuka kadzidlanego dymu, czyli jak uruchomić wszystkie zmysły*, „Acta Scansenologica” 1995, t. 7, s. 21.

Rekonstrukcje swą materialnością poświadczają realność istnienia określonych form przeszłości, kreując wśród zwiedzających wrażenie bezpośredniego jej doświadczania właśnie poprzez fizyczny kontakt z repliką bądź kopią zabytku, rzadziej z oryginalnym zabytkiem. Dodatkowo pozwalają tym samym, za pośrednictwem różnych elementów czy zabiegów scenograficzno-teatralnych stosowanych w rekonstrukcjach, zabiegów imitacji, inscenizacji oraz mistyfikacji⁴² (tłumaczących w sposób obrazowy przeszłą rzeczywistość) znaleźć się w odmiennej rzeczywistości historycznej i niemal empatycznie wczuć się w rolę człowieka z przeszłości. Zaspokajają one tym samym potrzebę odczucia atmosfery dawnych czasów. Rekonstrukcje to więc miejsca, w których przeszłość się nie tyle ogląda, lecz głównie doświadcza i empatycznie doznaje, jak choćby w przypadku skansenu „Karpacka Troja”, gdzie „można wczuć się dobrze w życie codzienne dawnych mieszkańców i prawdziwie dotknąć przeszłości”⁴³.

W różnego rodzaju działaniach, dla których doskonałą oprawę stanowią skanseny archeologiczne, rekonstrukcje grodów czy ruiny zamków, istotną rolę odgrywają także elementy komercyjne oraz ludyczne. Aspekt ten zbliża tego typu inicjatywy do idei parków tematycznych, których oferta skierowana jest do uczestnika kultury masowej. Paleta zachowań ludycznych obejmuje wiele atrakcji, zarówno w postaci prezentowanych rozrywek, jak również takich, w których widzowie są wciągani do wspólnej zabawy. Do pierwszego typu należy zaliczyć przede wszystkim wszelkie pokazy bitew czy potyczek wojów bądź rycerzy, które stanowią jedne z najbardziej widowiskowych i jednocześnie obowiązkowych przedstawień. Doskonałą ilustrację drugiego typu rozrywek stanowią zabawy plebejskie czy konkursy o charakterze indywidualnym bądź zbiorowym: wybicie najbardziej czytelnej monety, strzelanie z łuku, wyplatanie krajki na czas, gry terenowe polegające na samodzielnym zwiedzaniu terenu skansenu, rozwiązywanie quizów, zgadywanki, kalambury, konkursy plastyczne, ale też zadania sprawnościowe oparte na grach znanych z przeszłości⁴⁴.

Wbrew inicjalnym deklaracjom ich twórców tworzone rekonstrukcje niejednokrotnie mają niewiele wspólnego z szeroko pojętą edukacją na

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

43 J. Gancarski, *Skansen Archeologiczny Karpacka Troja w Trzciny. Przewodnik*, Krosno 2012, s. 116.

44 W. Brzeziński, *Muzea jako instytucje ochrony i prezentacji dziedzictwa archeologicznego*, [w:] *Problemy zarządzania dziedzictwem kulturowym*, red. K. Gutowska, Warszawa 2000, s. 153.

temat przeszłości, będąc przykładem współczesnych prahistorycznych bądź historycznych parków rozrywki przygotowanych specjalnie dla turystów:

Parki tematyczne w ogromnej większości znalazły sposób na przyciągnięcie gości, obawiam się jednak, że często nie oferują one wartościowej informacji, a wręcz przeciwnie – wpajają trywialny, niekiedy fałszywy wizerunek przeszłości, w której historia jest tylko kostiumem masowej rozrywki, a szerzej – masowej konsumpcji⁴⁵.

Co więcej, służą też one często celom czysto komercyjnym, jak organizowaniu przyjęć, wesel czy imprez integracyjnych dla firm. Dla wielu zarówno odtwórców, jak i widzów uczestniczących w procesach odtwarzania, ożywiania czy rekonstruowania przeszłości przyjmuje ona postać rekreacji, zabawy, rozrywki, atrakcji turystycznej bądź interesującego sposobu spędzania wolnego czasu.

Dziedzictwo archeologiczne w perspektywie turystyki archeologicznej: szanse i wyzwania

Nie ulega wątpliwości, że rekonstrukcje archeologiczne mogą odgrywać istotną rolę w turystyce. Archeologia ma do zaoferowania w tym zakresie produkt niebanalny, unikatowy, którym można zainteresować odwiedzających, na co zapewne wpływ wywiera postrzeganie archeologii jako dziedziny tajemniczej, niejednokrotnie wywołującej swymi odkryciami sensacje. Błędne jest jednak przeświadczenie, że sam zabytek wystarczy, gdyż konieczne jest wytworzenie kompleksowego produktu turystycznego zaspokajającego inne potrzeby turystów. W obecnych czasach relacja pomiędzy dziedzictwem a turystyką nie stanowi prostej zależności, gdzie zabytki mogą funkcjonować dzięki wpływom z turystyki; zatracą one swą pierwotną istotę, gdyż dla specjalistów od turystyki dziedzictwo staje się „materiałem, na bazie którego trzeba zbudować tzw. produkt turystyczny”⁴⁶. Turystyczna adaptacja zasobów dziedzictwa archeologicznego oraz opracowywanie i przygotowanie na ich bazie produktów turystycznych wymaga zatem podejmowania przemyślanych inicjatyw, ponadto chęci,

■ 45 P. Szpanowski, *Muzea w epoce popkultury*, „Spotkania z Zabytkami” 2003, t. 1, s. 35.

46 B. Szmygin, *Kazimierz Dolny – turystyka i jej wyzwania dla ochrony dziedzictwa*, „Spotkania z Zabytkami” 2006, nr 12, s. 3.

ale i wzajemnej współpracy archeologów zarządzających danymi obiektami, organizatorów turystyki, przedstawicieli gmin, samorządów lokalnych bądź firm zainteresowanych rozwojem tego typu działalności.

Prezentowanie i upowszechnianie wiedzy o przeszłości za pośrednictwem szeroko rozumianych rekonstrukcji archeologicznych ma liczne zalety, jak również mankamenty. Wskażę je w podsumowaniu, przy czym celem nie jest tu wydawanie kategoriycznych sądów, krytyka czy umniejszanie ich kulturowego bądź społecznego znaczenia, lecz otwarcie pola do krytycznej dyskusji.

Do niewątpliwych zalet prezentowania przeszłości za pośrednictwem pełnowymiarowych rekonstrukcji archeologicznych zaliczyć można to, iż:

- 1) oferują atrakcyjny i interaktywny sposób kontaktu/doświadczenia przeszłości za pośrednictwem pełnowymiarowych rekonstrukcji;
- 2) zaspokajają potrzebę zmysłowego/fizycznego/wizualnego kontaktu z przeszłością: zabytkami i ich replikami;
- 3) oferują atrakcyjny, zgodny z kanonami współczesnej pedagogiki, sposób edukacji na temat przeszłości, kładący nacisk m.in. na aktywność zwiedzających oraz nauczanie poprzez zabawę;
- 4) stanowią skuteczny sposób docierania z informacjami na temat badanej przez archeologię przeszłości do przeciętnego i nieprzygotowanego odbiorcy, realizując tym samym ideę popularyzacji wiedzy o przeszłości i archeologii w społeczeństwie;
- 5) wzbudzają zainteresowanie odległą przeszłością, tym samym zwiększając społeczną świadomość potrzeby ochrony dziedzictwa archeologicznego;
- 6) umożliwiają danym placówkom zdobywanie środków finansowych na prowadzenie dalszej działalności i podejmowanie kolejnych inicjatyw;
- 7) stymulują rozwój ekonomiczny oraz turystyczny poszczególnych regionów czy miejscowości, stanowiąc tzw. archeologiczne atrakcje turystyczne.

Z kolei do mankamentów i wyzwań stających przed nimi należy zaliczyć:

- 1) nieuzasadnione niszczenie stanowisk archeologicznych poprzez poprzedzające badania wykopaliskowe i budowę na ich miejscu rekonstrukcji zamiast ochrony autentycznej substancji zabytkowej;
- 2) fałszowanie wizerunku przeszłości: powstawanie nierzetelnych, nieopartych na ewidencji źródłowej czy aktualnej wiedzy naukowej „pseudorekonstrukcji” tworzonych z wykorzystaniem współczesnych technik i materiałów budowlanych, dowolnie zestawiających rekonstrukcje budowli z różnych kontekstów czasowych oraz terytorialnych;



Fot. 5. Gród Rycerski w Byczynie, pow. kluczborski

Fot. M. Pawleta, 2011 rok.

- 3) „estetyzacja” przeszłości: odtwarzanie zmaterializowanych aspektów przeszłości za pośrednictwem kompletnych rekonstrukcji, sztuczna historyzacja elementów przeszłej rzeczywistości, nadawanie rekonstrukcjom „patyny dawności”;
- 4) zanik autentyczności doświadczenia i kontaktu z oryginalnym zabytkiem, doświadczanie symulaków oraz kult kopii;
- 5) zatrata przez rekonstrukcje funkcji dydaktycznej i edukacyjnej na rzecz aspektów ludycznych i rozrywkowych;
- 6) nadmierna komercjalizacja i nastawienie na potrzeby rynkowe oraz wymogi przemysłu turystycznego prowadzące w konsekwencji do „disneylandyzacji” dziedzictwa przeszłości: trywializacji i banalizacji pokazów odtwarzających przeszłość;
- 7) nikły nadzór naukowy nad powstającymi rekonstrukcjami, coraz większa rola amatorów w definiowaniu treści i form przekazu wiedzy na temat przeszłości (zjawisko tzw. „prywatnych” grodów);
- 8) syndrom „nadmiaru” rekonstrukcji i ich standaryzacja: tworzenie lepszych lub gorszych rekonstrukcji bądź replik oferujących odwiedzającym te same atrakcje.

Skoro, jak zaznaczałem we wstępie, rekonstrukcje archeologiczne posiadają dużą siłę perswazji, poprzez którą u odbiorców kształtowany jest wizerunek przeszłości, powinny one zachowywać wysoki poziom merytoryczny, innymi słowy być tworzone w formie spełniającej wymogi naukowej rzetelności, oparte na naukowym warsztacie archeologicznym i zgodne

z aktualnym stanem wiedzy na ich temat⁴⁷. Ponadto winny być one również atrakcyjne dla zwiedzających. Udana realizacja programów edukacyjnych musi stanowić kompromis pomiędzy celami merytorycznymi a działalnością komercyjną, która w istotny sposób współfinansuje działalność edukacyjną omawianych inicjatyw⁴⁸. Prawdziwym wyzwaniem stojącym obecnie przed rekonstrukcjami archeologicznymi jest więc, by w sposób harmonijny łączyły one funkcje edukacyjne, posiadały walor poznawczy, stanowiły inspirującą odbiorców atrakcję turystyczną, jednocześnie zaś gwarantowały ochronę dziedzictwa archeologicznego.

Summary

Reconstructions of Archeological Sites in Poland

Chances and Challenges in the Perspective of the Development of Archeological Tourism

The aim of this article is to define the role performed by full-size reconstructions of archaeological sites in the perspective of the development of archaeological tourism in contemporary Poland. These issues will be discussed in the context of the transformations of attitudes of the modern man towards the past, as well as the phenomenon of „commodification” of the past, as a result of which it is converted into marketable products in the form of goods, services or experiences. After defining the forms of contemporary cultural tourism, including archaeological tourism as well as living history tourism, the characteristics of the so-called tourism product and the criteria of its classification will be presented. From the perspective of this aspect reconstructions of archaeological sites will then be discussed, including the potential they have to offer in creating archaeological tourism products, as well as the risks associated with them.

■ 47 M. Trzciński, *Rekonstrukcje archeologiczne a rzeczywistość*, [w:] *Przeszłość dla przyszłości – problemy edukacji muzealnej*, red. J. Wrzesiński, A.M. Wyrwa, Lednica 2010, s. 90.

48 Ibidem, s. 90.