

PRZESZŁOŚĆ NA SPRZEDAŻ

ARCHEOLOGIA I JEJ WYTWORY W KULTURZE KONSUMPCYJNEJ WE WSPÓŁCZESNEJ POLSCE

MICHAŁ PAWLETA

Jednym z diagnostycznych elementów stosunku współczesnego człowieka do przeszłości jest szeroko rozumiana komercjalizacja przeszłości i dziedzictwa kulturowego, mająca związek z przekształcaniem treści odnoszących się do przeszłości w produkty rynkowe pod postacią dóbr, usług oraz przeżyć (Kwiatkowski 2008; Szacka 2009; 2014; Szpociński 2010; 2012). Spowodowała ona nie tylko przemianę postaw i oczekiwań ludzi wobec przeszłości, lecz również doprowadziła do rewizji hierarchii celów, strategii oraz sposobów upowszechniania i popularyzacji wiedzy na jej temat (Pawleta 2016, 39–75). W tekście podejmuję problematykę utowarowienia oraz komercjalizacji dziedzictwa przeszłości i wytworów wiedzy archeologicznej. Przyjęcie takiej perspektywy oglądu pozwala – jak sądzę – wnieść nowe elementy do dyskusji na temat zjawisk dobrze znanych i wielokrotnie dyskutowanych i ukazać bardzo istotny aspekt związany ze społecznym obiegiem wiedzy o przeszłości i „uspolecznieniem” archeologii (Zalewska 2018).

W artykule stawiam tezę, że we współczesnej Polsce zjawiska utowarowienia i komercjalizacji przeszłości odgrywają bardzo istotną rolę w podejściu do relikwów przeszłości oraz wiedzy o minionych dziejach. Dotyczy to nie tylko środowisk zajmujących się zawodowo przeszłością (archeologów, historyków), ale też osób niezwiązanych zawodowo z tymi dyscyplinami. Co symptomatyczne, inicjatywy podejmowane przez nieprofesjonalistów w szerokim zakresie nadają kształt dominującym formom udostępniania oraz popularyzowania wiedzy o przeszłości, do których archeologia w określonym zakresie musi się odnosić. Aczkolwiek zjawisko utowarowienia dziedzictwa przeszłości – z racji wpisanych w nie uproszczeń, banalizowania czy dążenia do maksymalizacji zysku kosztem

jego naukowych wartości – słusznie przez wielu autorów jest oceniane negatywnie (np. Ashworth 2015, 290; Kobyliński 2009, 121; Kowalski 2013, 122; Marciniak 2013, 48–49), jednak niekoniecznie musi posiadać taką wymowę i być wyłącznie związane z nastawieniem na zysk. Komercyjne inicjatywy – przy zachowaniu odpowiednich proporcji i spełnieniu określonych warunków – niejednokrotnie mogą bowiem odgrywać ważną rolę w transmisji w atrakcyjny sposób wiedzy o przeszłości i kreowaniu jej wizerunków, umożliwiając ludziom szeroki dostęp do przeszłości.

Zagadnienie komercjalizacji archeologii, dziedzictwa i wiedzy tworzonej przez archeologów jest złożone i wielowątkowe. Z racji tego w tekście pomijam m.in. problematykę grabieży i nielegalnego handlu zabytkami (Brodie *et al.* 2008), elementów rynkowych w działalności archeologicznej, badań ratowniczych w ramach wielkich inwestycji drogowych (Gediga 2011) czy szeroko pojmowanych ludycznych form obecności i upowszechniania wiedzy o przeszłości (zob. Pawleta 2011b). W zakres moich zainteresowań wchodzi natomiast kulturowe aspekty utowarowienia przeszłości, które w dużej mierze odnoszą się do zjawisk łączonych z tzw. przemysłem kulturowym lub przemysłem kultury (Krajewski 1997, 4). Rozważania koncentruję więc wokół subiektywnie wybranych, aczkolwiek w wielu aspektach powiązanych, zagadnień odnoszących się do komercjalizacji poszczególnych aspektów przeszłości zarówno przez środowisko archeologów, jak i środowiska amatorskie. Przy wyborze opisywanych przypadków nie kierowałem się zasadą opisu wszystkich inicjatyw. Omawiam jedynie te, które moim zdaniem można określić jako modelowe, i na ich przykładzie wyodrębniam pewne szersze koncepcje, powielane w przypadku innych tego typu inicjatyw. Przez ukazanie specyfiki pewnych procesów, a także niekiedy zaskakujących ich zbieżności, obrazujących złożoność opisywanych zjawisk, sygnalizuję szersze trendy i poddaję je krytycznej refleksji pod kątem możliwości, jak również ograniczeń i zagrożeń generowanych przez proces utowarowienia przeszłości.

KONCEPCJE UTOWAROWIENIA (*COMMODIFICATION*) I KOMERCJALIZACJI

Podstawową tendencją zachodzącą we współczesnym społeczeństwie polskim jest utowarowienie różnych dóbr oraz stosunków społecznych. Utowarowienie to proces stawania się pewnych dóbr i usług towarem, uzyskiwanie ceny i wejście na rynek (Ziółkowski 2005, 30; zob. też Romaniszyn 2015). Pojęcie to ma długą historię. Przykładowo dla K. Marksa utowarowienie siły roboczej było istotą systemu kapitalistycznego, a G. Lukacs rozwijał koncepcję utowarowienia jako urzeczowienia, twierdząc, że towar można rozumieć jako uniwersalną kategorię całego bytu społecznego (cyt. za Ziółkowski 2005, 30–31). Jeszcze

szersze pojęcie towaru i utowarowienia zaproponowali antropologowie. Przykładowo, A. Appadurai (1986, 13) zakładał, że o byciu towarem decyduje nie tyle ich produkcja, ile wymiana. Z kolei I. Kopytoff (2003, 255–257) dowodził, że w każdym społeczeństwie funkcjonują pewne niezależne sfery wymiany, w których określone dobra można wymieniać jedynie na dobra tego samego rodzaju. Utowarowienie to proces odbywający się na dwóch płaszczyznach, mianowicie w stosunku do każdej rzeczy, która staje się wymiennalna na coraz więcej innych rzeczy, oraz w stosunku do systemu jako całości, w obrębie której coraz większa ilość różnych rzeczy staje się coraz szerzej wymiennalna (Kopytoff 2003, 257, cyt. za: Ziółkowski 2005, 31). Stopień utowarowienia poszczególnych społeczeństw zależy w dużej mierze od stopnia rozwoju w ich obrębie technologii wymiany, stąd w tzw. rozwiniętych społeczeństwach wdziera się ono – w sposób jawny bądź nie – niemal we wszystkie sfery życia (Ziółkowski 2005, 31). Z kolei termin „komercjalizacja” wywodzi się z angielskiego słowa *commerce*, oznaczającego handel bądź wymianę handlową. Podstawowym celem komercjalizacji jest przeniesienie wyników badań bądź określonych technologii na rynek (Rudnicki 2013). Komercjalizacja jest także rozumiana jako spowodowanie, że coś, co ma potencjalną wartość lub zdolność do przynoszenia zysku, zostaje wyprodukowane, sprzedane lub udostępnione w celu osiągnięcia korzyści (Kalinowski i Uryszek 2009, 38–39). W potocznym rozumieniu komercjalizacji przydaje się negatywną wymowę, co jest efektem łączenia jej z terminami „komercja” bądź „komercjalizm”, czyli z działalnością nastawioną wyłącznie na osiągnięcie jak największych zysków i korzyści, a także z wszelkimi produktami będącymi efektem takowych działań. Tymczasem komercjalizacja to „podporządkowanie działalności prawom rynku, zasadom handlowym, dbanie o to, aby działalność danego przedsiębiorstwa, instytucji przyniosła zysk” (Zgólkowa 1998, 22). Można ją więc rozumieć jako dostosowanie się podmiotów do wymogów gospodarki rynkowej, wykorzystywanie przez nie pewnych zasobów do promocji swej działalności, upowszechniania swoich produktów, a także jako źródło dodatkowych dochodów (Stec 2006). W takim ujęciu niekoniecznie ma ona pejoratywne znaczenie.

Zjawisko postępującej komercjalizacji poszczególnych sfer życia, w tym stosunku człowieka do przeszłości, należy ujmować w kontekście specyfiki obecnych czasów, w szczególności przez pryzmat społeczeństwa konsumpcyjnego (Baudrillard 2006; Bauman 2009; Miller 1995; Ritzer 2004). Konsumpcja i konsumpcjonizm ujmowane są w nim jako główne regulatory życia społecznego, elementy określające tożsamość, a także użyteczne metafory służące analizom rzeczywistości społecznej. Konsumpcja, do której w dużym stopniu odnoszą się aspekty komercjalizacji przeszłości, nie ogranicza się przy tym jedynie do zjawisk ze sfery ekonomicznej polegających na nabywaniu określo-

nych dóbr materialnych (towarów). Dotyczy ona bowiem w szerszym aspekcie sfery usług, jak również coraz częściej denotuje „sprzedawanie dostępu do przeżyć kulturalnych” (Rifkin 2003, 10) czy „konsumowanie przeżyć” (Bauman 2006, 180). Metafory te doskonale oddają istotę przemian zachodzących w społeczeństwie konsumpcyjnym w kierunku „ekonomii doświadczeń”, której sens odnosi się do dostrzeżenia na rynku nowego produktu, wzbogaconego przez ludzkie doświadczenia, którego popyt odznacza się wrażeniami. Tym samym konsumpcja przyjmuje postać nabywania rodzących się w jej trakcie lub po niej, zapadających w pamięć doświadczeń, zazwyczaj przyjemnych, pozytywnych, relaksujących bądź edukujących (Pine i Gilmore 1999). W takim aspekcie odnosić się może do konsumowania różnego rodzaju spektakli, stanowiących element przemysłu kulturowego czy turystycznego, w postaci widowisk bądź festiwali, jak również być związana z tendencjami ludycznymi we współczesnej kulturze, dla których przedmiotem konsumpcji stają się czas wolny oraz rozrywka (Grad i Mamzer 2005).

UTOWAROWIENIE PRZESZŁOŚCI

Przenosząc powyższe obserwacje na płaszczyznę zasobów kulturowych, należy skonstatować, że powszechnie zjawisko komercjalizacji uznawane jest za diagnostyczny element kultury masowej (Kłoskowska 1983), w której dochodzi do traktowania kultury i jej składników jako towaru (tj. dóbr, usług, doświadczeń), na który istnieją popyt i podaż (Fiske 2010, 23–50; Krajewski 2003). Komercjalizacja wypukla tym samym ekonomiczny aspekt produktów kulturowych, prowadząc do ich umasowienia. Jednocześnie podkreśla, że najważniejsze są ich przystępność i atrakcyjność dla przeciętnego odbiorcy oraz zysk, jaki przynoszą. Co ważne, poszczególne aspekty komercjalizacji odnoszą się też do dziedzictwa kulturowego i/czy archeologicznego, denotując konwersję dóbr kulturowych w zasoby; w takim zaś wymiarze należy mówić o zarządzaniu dziedzictwem kulturowym (Broński 2013).

Zagadnienie to stało się w ostatnich latach przedmiotem zainteresowania zarówno historyków, socjologów czy kulturoznawców ukazujących miejsce przeszłości i jej dziedzictwa w przestrzeniach publicznych (m.in. de Grott 2009; Kowalczyk i Kiec 2015; Lowenthal 1985; Macdonald 2013, 109–136; Nieroba, Czerner i Szczepański 2010; Samuel 1994; Tarkowska 2012; Urry 2007, 154–198; Wojdon 2018), jak i archeologów (Baille, Chatzoglou i Shadia 2010; Baram i Rowan 2004; Clack i Brittain 2007; Pawleta 2011a; Talalay 2010).

Istotnym elementem procesu utowarowienia jest komercjalizacja przeszłości, jej materialnych pozostałości, a także symboliki, co R. Hewison (1987) określił mianem „przemysłu dziedzictwa”. Nawiązując do sytuacji w Wielkiej Brytanii

schyłkowych dekad ubiegłego stulecia, Hewison opisał narodziny przemysłu eksploatującego dziedzictwo, będącego skutkiem komercjalizacji i utowarowienia historii oraz tendencji do tworzenia i sprzedawania dziedzictwa jako towaru, m.in. przez jego turystyczne adaptacje. Proces ten był wynikiem wzrostu nostalgii klasy średniej za przeszłością jako „złotym wiekiem” w kontekście „klimatu upadku”. Było także pobudzany przez różne środowiska czynnikami ekonomicznymi czy politycznymi. Stanowił wyraz swoistego renesansu zainteresowania zabytkami z przeszłości i ich wykorzystywania do współczesnych potrzeb (Pawleta 2016, 65). „Przemysł dziedzictwa” opiera się więc na sprzedawaniu oraz ekspozowaniu przeszłości (historii) na potrzeby ekonomii i turystyki oraz na wysiłkach zmierzających do przekształcania jej w rozpoznawalny produkt marketingowy.

Nieodłącznie powiązana z opisanym wyżej zagadnieniem jest obecność różnorodnych wizerunków przeszłości, włączając w to przeszłość archeologiczną, we współczesnej przestrzeni publicznej¹, w tym na gruncie kultury popularnej. Przykładowo, J. de Groot w książce *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (2009) wskazuje, że decydujący wpływ zarówno na świadomość historyczną współczesnych społeczeństw, jak i dominujący obraz historii wywierają media. To bowiem one ukształtowały i zawłaszczyły niemal całkowicie dominującą sferę współczesnej kultury, jaką niewątpliwie obecnie stała się kultura popularna. W rezultacie doszło do ukształtowania się pozaakademickiej i „pozaprofesjonalnej” historii, którą de Groot nazywa „historią publiczną” (lub popularną). Niejednokrotnie stoi ona w sprzeczności z historią akademicką. Wiedza historyczna, która jest produkowana przez publicznych historyków, stała się również przedmiotem konsumpcji i rozrywki. Spowodowało to zauważalną zmianę w dostępie do historii. Obecnie bowiem społeczności lokalne własnymi siłami mogą odkrywać i interpretować swoją przeszłość, wykorzystując w tym celu m.in. Internet jako przestrzeń gromadzenia wiedzy i dyskusji o historii. Podobny wydźwięk ma praca *Historia w wersji popularnej* (Kowalczyk i Kiec 2015), adresująca różne znaczenia historii w kontekście kultury popularnej. Podnosi ona zagadnienia, w jaki sposób kultura popularna kształtuje nasze wyobrażenia o historii, a także jak problematyczna jest relacja między rzeczywistością (historią) a fikcją. Do tych kwestii odnosi się głównie przez sposoby wizualizacji i popularyzacji historii oraz nowych form narracji o przeszłości, takich jak np.: komiks historyczny, film fabularny czy rekonstrukcje historyczne.

¹ Stanowiło to przedmiot mych obszernych rozważań w innym miejscu (Pawleta 2016), co zwalnia mnie ze szczegółowego nawiązywania do tych kwestii.

Bynajmniej nie jest moim celem omówienie czy przywołanie wszystkich publikacji podejmujących kwestie utowarowienia przeszłości i jej dziedzictwa. Chcę zaznaczyć, że zgadnienia te wykazują dużą złożoność i można je rozpatrywać na wielu równoważnych poziomach. W artykule wskażę jedynie ogólne prawidłowości i elementy, które się w nich ujawniają, m.in. masowość dostępu do przeszłości, uproszczone formy przekazu informacji na jej temat, a także demokratyzację i prywatyzację przeszłości. Ostatnie z wymienionych należy rozumieć jako proces polegający na wyłanianiu się alternatywnych wobec akademickich wizji przeszłości, wymykających się domenie profesjonalistów, skutkiem czego dochodzi do współistnienia różnych, często niewspółmiernych wobec siebie wersji przeszłości, a w konsekwencji do stopniowego zacierania się różnic między nauką a innymi formami tworzenia wiedzy o przeszłości (szerzej zob. Pawleta 2016, 54–58).

Na potrzeby dalszych rozważań przyjmuję rozumienie utowarowienia (komodyfikacji) jako konwersji dóbr kulturowych w zasoby, przekształcania przeszłości/dziedzictwa przeszłości w produkty o wartości rynkowej przez uwypuklenie ich walorów merkantylnych, na skutek czego produkty kulturowe zamieniane są w towar oceniany na podstawie potencjalnego zysku, jaki przynosi (Murzyn 2007, 140; Pawleta 2016, 64). Innymi słowy, jest to „przekształcanie relikwów materialnych, wydarzeń i postaci z przeszłości w sprzedawany produkt” (Ashworth 2015, 290). Tym samym stają się one towarem, który można i należy sprzedać w atrakcyjnej oprawie; z kolei wymogi rynku i oczekiwania konsumentów określają specyfikę oraz zróżnicowane formy prezentacji i obecności dziedzictwa z przeszłości w dzisiejszym świecie. Utowarowienie czyni więc z dziedzictwa zasoby gospodarcze wykorzystywane w ramach sektora czasu wolnego (Bagnall 1996; Baille, Chatzoglou i Shadia 2010; Kowalski 2013, 115–131; Rowan i Baram 2004). Nie chodzi tu jedynie o relikty przeszłości w aspekcie materialnym (zabytki, kopie, repliki itd.), lecz odnosi się to do szerokiej sfery dóbr i usług, a także do wielu innych zjawisk ze sfery społeczno-kulturowej czy ekonomicznej.

Z tak rozumianym utowarowieniem przeszłości i jej dziedzictwa synchronizuje koncepcja urynkwienia zasobów dziedzictwa. Jak wskazuje K. Broński (2013), dziedzictwo stanowi bazę do „wytwarzania” różnego rodzaju produktów będących przedmiotem wymiany rynkowej. Można je więc postrzegać nie tylko jako pewien zasób historycznych wartości materialnych i niematerialnych, lecz również jako produkt, który ma określone cechy o różnej jakości oraz użyteczności dla nabywców. Dziedzictwo kulturowe więc, jako kategoria ekonomiczna (przedmiot popytu i podaży), może być poddane grze marketingowej. Jak dalej stwierdza Broński (2013, 216): „co więcej, takie podejście staje się obecnie niezbędne ze względu na rosnącą konkurencję nie tylko w samym sektorze

dziedzictwa, ale również w obszarach pokrewnych (np. przemysły czasu wolnego). Skoro więc rynkowi nie można powiedzieć »nie«, to należy sprawić, aby był użyteczny zarówno dla ludzi, jak i dla zasobu (dziedzictwa)”.

Utowarowanie/komercjalizacja przeszłości i produktów wiedzy archeologicznej dokonywane są zarówno przez profesjonalne środowisko archeologiczne, jak i przez nieprofesjonalistów (amatorów). Do pierwszej kategorii należy zaliczyć wszelkie inicjatywy podejmowane przez osoby zajmujące się zawodowo archeologią, np. festyny archeologiczne organizowane przez muzea², wystawy itd., natomiast w zakres drugiej wchodzi inicjatywy osób niebędących z wykształcenia archeologami, np. inscenizowanie wydarzeń z przeszłości przez grupy odtwórstwa historycznego, pokazy walk wojów itd. Jako osobną kategorię, pozbawioną elementów popularyzatorskich czy edukacyjnych, należy potraktować swobodne wykorzystywanie przeszłości i jej symboliki w celach czysto komercyjnych lub marketingowych. Skoro więc kryterium zaproponowanego podziału opiera się głównie na tym, czy dana inicjatywa podejmowana jest przez środowisko archeologiczne, czy nie, nietrudno zauważyć, że wiele aspektów, związanych choćby z prezentacją przez obie strony treści odnoszących się do przeszłości, przyjmuje zbliżone formy. Zauważalne są przy tym: postępująca profesjonalizacja nieprofesjonalistów (Górewicz 2009), coraz mniejsza izolacja środowisk oraz realizowanie przez obie strony zbliżonych do pewnego stopnia celów. Skutkuje to tym, że np. grupy odtwarzające dany okres historyczny (w skład których niejednokrotnie wchodzi archeolodzy, oddający się własnym pasjom również na gruncie pozazawodowym, w czasie wolnym), włączane są w przedsięwzięcia realizowane przez środowiska profesjonalne.

Obydwa przywołane aspekty utowarowienia przeszłości łączy niewątpliwie kontekst powstania – wymóg czasów będący szerszą konsekwencją przemian ustrojowych, gospodarczych oraz społeczno-kulturowe, zachodzących w Polsce po 1989 r. O ile archeologia, pozbawiona subsydiów państwowych w dotychczasowym zakresie, musiała dostosować się do zmieniających się realiów rynkowych oraz wyzwań społecznych, o tyle zachodzące przemiany posłużyły jako impuls dla środowisk i inicjatyw nieprofesjonalnych, wykorzystujących zapotrzebowanie na określone produkty związane z szeroko pojmowaną przeszłością. W pierwszym przypadku możemy więc mówić o komercjalizacji zachodzącej do pewnego stopnia z konieczności, w drugim natomiast jako o efekcie zaistniałych warunków i/czy możliwości. Aczkolwiek za obydwoma wymienionymi

² Na temat komercjalizacji działalności muzeów, w tym archeologicznych, pisałem obszernie w innym miejscu (zob. Pawleta 2016, 378–387), dlatego zagadnienie to nie będzie szerzej dyskutowane w artykule (por. też Matt 2006).

aspektami mogą kryć się odmienne motywy, niemniej chodzi w nich o – realizowane wszak z różnym rozłożeniem akcentów – upowszechnianie, popularyzowanie oraz sprzedawanie, w sposób atrakcyjny dla współczesnych odbiorców, produktów i usług odnoszących się lub w określonym zakresie nawiązujących do przeszłości. Nadmienię jedynie, że omawiane powyżej aspekty znajdują swe praktyczne realizacje w ramach tzw. turystyki archeologicznej (Pawleta 2012; Werczyński 2012), stanowiącej część sektora turystyki dziedzictwa kulturowego. Zarówno więc zabytki, w tym zabytki oraz stanowiska archeologiczne, jak i wszelkie inicjatywy organizowane wokół nich mają potencjał ku temu, by stanowić atrakcje turystyczne cieszące się zainteresowaniem oraz uznaniem odwiedzających (zob. też Krueger 2012; Melotti 2011; Park 2013; Walker i Carr 2013).

DZIEDZICTWO ARCHEOLOGICZNE JAKO ELEMENT UTOWAROWIENIA PRZESZŁOŚCI

Przedmiotem utowarowienia/komercjalizacji jest szeroko rozumiana przeszłość, zarówno w postaci jej materialnych reliktyw: zabytków, ich kopii, replik, jak i wszelkich narracji na temat przeszłości tworzonych w oparciu o nie: rekonstrukcji archeologicznych, inscenizacji i festynów obrazujących życie w przeszłości itd. Wspominałem uprzednio, że we współczesnym świecie elementy odnoszące się do przeszłości, w tym dziedzictwo, są przekształcane w produkt komercyjny, na który istnieje określony popyt. Kwestia ta wymaga jednak doprecyzowania.

W literaturze przedmiotu wielokrotnie dowodzono, że dziedzictwo archeologiczne jest nie tyle zasobem, ile jest wytwarzane i kreowane. Nie dotyczy to tylko „autentycznych” miejsc czy zabytków, których liczba jest skończona i nieodnawialna, lecz przede wszystkim ich rekonstrukcji, replik, kopii bądź symulacji (Holtorf 2001; Holtorf i Schadla-Hall 1999), a zwłaszcza wszelkich działań podejmowanych wokół dziedzictwa archeologicznego. Takie spojrzenie na dziedzictwo dopuszcza ujmowanie go więc jako zbioru „konstruowanych i sterowanych popytem współczesnych zastosowań” (Ashworth 2015, 95). Pozwala również postrzegać je nie w kategorii zasobu, ale raczej jako proces, wynik, postawę czy działanie. Przykładowo, G. Ashworth (2015, 291) twierdzi, że dziedzictwo to nie zasób, lecz „proces, w którym przedmioty, zdarzenia, obiekty, zachowania i postacie, wydobyte z przeszłości poprzez relikty materialne, wspomnienia i historie, są przekształcane w przeżycia w teraźniejszości i dla teraźniejszości, często w celu pozostawienia ich w spadku przyszłości” (Ashworth 2015, 291). Natomiast L. Smith (2006, 1–2) uważa, że dziedzictwo jest przede wszystkim praktyką społeczną, a nie obiektem materialnym. Nie

dotyczy ono tylko przeszłości ani rzeczy materialnych, lecz jest procesem zaangażowania, aktem komunikacji i tworzenia znaczeń, zarówno dla, jak i w teraźniejszości. Jest ono procesem kulturowym i społecznym obejmującym akty przypominania, które sprawiają, że zaczynamy rozumieć i angażować się w teraźniejszość. Dziedzictwo więc to aktywność wielopłaszczyznowa, zaś idea dziedzictwa jest wykorzystywana obecnie do tworzenia, odtwarzania i wykorzystywania zróżnicowanych wartości społecznych i kulturowych.

Powyższe obserwacje nie zaprzeczają bynajmniej istnieniu relikwów z przeszłości w sensie materialnym, jak również temu, że jest to zbiór skończony, wręcz przeciwnie. Przychylam się w tym miejscu do trafnego spostrzeżenia K. Kowalskiego (2013, 116), że „przeszłość w sensie zasobu jest niezmienna, zamknięta i nieruchoma. Jest niepowiększającym się rezerwuarem źródeł historycznych, wszelkich artefaktów, dóbr kultury i natury. To zaś, co zmienne, to konwencja, która wzajemnie pozycjonuje określone elementy w celu uzyskania najlepszej struktury komunikującej. Przeszłość jest substancją, a dziedzictwo – konwencją, która może wykorzystać albo pojedyncze relikty przeszłości, albo najbardziej złożone systemy istniejących uprzednio wizji przeszłości”.

W związku z powyższym dziedzictwo jest i może być uznawane za produkt, co do którego znajdują zastosowanie kategorie natury ekonomicznej. Jak pisze M. Murzyn (2007, 140): „w nowych realiach dziedzictwo przestało być uważane jedynie za element nieproduktywnej »nadbudowy«, stało się w dużej mierze dobrem rynkowym, którego ostateczny kształt jest wynikiem gry popytu i podaży”. Dziedzictwo i jego elementy zostały wciągnięte w obieg gospodarczy, do którego zgłaszają roszczenia różni współudziałowcy, użytkownicy czy depozytariusze, przekształcając, dostosowując czy na swój sposób je interpretując. Jedną z przypisywanych dziedzictwu wartości (oprócz informacyjnej, skojarzeniowo-symbolicznej czy estetycznej) jest właśnie wartość ekonomiczna, którą należy rozumieć „jako wartość, którą można uzyskać w wyniku odpowiedniej prezentacji tego dziedzictwa” (Kobyliński 2001, 77). W wypadku archeologii mamy do zaoferowania (sprzedaży) społeczeństwu pewien produkt. Produktem tym jednak „nie jest w żadnej mierze dziedzictwo archeologiczne – ono [...] nie może podlegać mechanizmom ekonomicznej eksploatacji. To, co chcemy sprzedać społeczeństwu, to idea zachowania, otoczenia opieką i badania dziedzictwa archeologicznego. Naszym produktem nie jest zatem dobro materialne, ale zjawisko ze sfery emocjonalnej, czy duchowej” (Kobyliński 2001, 221). Wartość ekonomiczna dziedzictwa archeologicznego odnosi się więc m.in. do turystycznego wykorzystania dziedzictwa, tworzenia nowych miejsc pracy, zysków ze sprzedaży biletów wstępu, publikacji, kopii zabytków, pamiątek itd. (Kobyliński 2001, 75–78; 2005, 55). W takim ujęciu dziedzictwo może być

postrzegane również jako czynnik zrównoważonego rozwoju, w stosunku do którego znajduje zastosowanie postulat jego racjonalnego zarządzania.

Urynkowienie i komercjalizacja dziedzictwa budzą liczne kontrowersje, gdyż pociągają za sobą jego większe przekształcanie, wynikające z doraźnych potrzeb modernizacyjnych, funkcjonalnych i estetycznych, co w konsekwencji prowadzi do stopniowej utraty autentyzmu i integralności – podstawowych cech warunkujących wartość zabytków jako dokumentów historycznych (Purchla 2008, 9). Co więcej, „przemysły dziedzictwa” zniekształcają przeszłość i nią manipulują. Dzieje się to na trzy sposoby: a) przez kładzenie akcentu na wizualizację; b) przez prezentowanie i łączenie obiektów zarówno autentycznych, jak i stworzonych specjalnie po to, by doświadczać przeszłości, oraz c) skupiając się na wizualizacji życia, które mogło tętnić wokół dawnych artefaktów (Kowalski 2013, 116–117).

Mając na uwadze powyższe spostrzeżenia, przejdę teraz do krytycznej analizy wybranych aspektów utowarowienia przeszłości przez środowiska profesjonalne, jak również niezwiązane zawodowo z archeologią. Poszczególne elementy będą dotyczyć: 1) materialnych rekonstrukcji przeszłości; 2) inscenizacji przeszłości – festynów archeologicznych i ruchu odtwórstwa historycznego oraz 3) swobodnych adaptacji dziedzictwa archeologicznego w przestrzeniach kultury popularnej.

MATERIALNE REKONSTRUKCJE PRZESZŁOŚCI

Rekonstrukcje archeologiczne stanowią składową szerszego zjawiska, które polega na odtwarzaniu przeszłości za pośrednictwem materialnych rekonstrukcji, rezerwatów, skansenów bądź parków archeologicznych, replik pradziejowych grodów lub osad itd. Ich powstanie bywa zazwyczaj poprzedzone wieloletnimi badaniami archeologicznymi, rekonstrukcje zaś stanowią sumę wizji naukowców oraz dążenia do możliwie wiernej ekspozycji zabytków w plenerze (Brzeziński 1998, 71). Należy wyraźnie wydzielić dwie podstawowe formy, mianowicie rezerwaty oraz parki archeologiczne. Główna różnica między nimi polega na tym, że o ile rezerwat archeologiczny stanowi wierną rekonstrukcję rozwiniętą na miejscu wykopalisk, *in situ* (np. rezerwat na Ostrowie Lednickim), o tyle park archeologiczny tworzony jest *ex situ*, będąc rekonstrukcją obiektów czy prezentacją technik budownictwa stosowanych w danym okresie pradziejów lub regionie, i może powstać w dowolnym miejscu (np. Park Archeologiczny „Osada VI Oraczy” w Bochni). Teren rezerwatu wyłączony jest spod eksploatacji, sam obiekt ma walory naukowo-przyrodnicze, zaś jego podstawową funkcją jest ochrona oraz upublicznianie dziedzictwa archeologicznego (Rajewski 1964, 105). Natomiast parki archeologiczne tworzone są głównie w celach rozrywki,

rekreacji i edukacji. Do rozpowszechnionych określeń tego typu inicjatyw należy także skansen archeologiczny w znaczeniu muzeum w otwartej przestrzeni, które obejmuje zarówno obiekty zabytkowe, jak i ich „translokowane” rekonstrukcje, pochodzące z danego terenu, prezentowane w krajobrazie naturalnym (Rajewski 1964, 105–106).

Rekonstrukcje stanowią idealną scenę dla inscenizowania przeszłych wydarzeń przez archeologów lub odtwórców historycznych w trakcie festynów archeologicznych, pokazów dawnych rzemiosł, prezentacji odtwórstwa historycznego, a także lekcji żywej historii. Stanowią rodzaj „żywych skansenów”, w których zwiedzający mogą niemal fizycznie uczestniczyć w życiu codziennym ludzi z odtwarzanej epoki (Bogacki 2010b, 178). Współcześnie pełnią one różne funkcje: ochrony i udostępniania dziedzictwa archeologicznego, naukowe, edukacyjne i popularyzujące wiedzę o przeszłości, a także rekreacyjne i rozrywkowe, połączone z działaniami komercyjnymi i ożywianiem ruchu turystycznego w danym regionie (Blockley 1998; Brzeziński 1998; Paardekooper 2012; Trzciniński 2010).

Jednym z przykładów jest skansen archeologiczny „Karpacka Troja” w Trzcinicy k. Jasła³. Obiekt ten powstał w latach 2007–2009 dzięki wsparciu Mechanizmu Finansowego Europejskiego Obszaru Gospodarczego, w ramach projektu „Skansen Archeologiczny Karpacka Troja w Trzcinicy – atrakcją turystyczną regionu”. Karpacka Troja to połączenie tradycyjnej formy skansenu oraz nowoczesnej placówki muzealnej. Cały kompleks składa się z terenu grodziska oraz znajdującego się u jego podnóża parku archeologicznego. Na terenie grodziska zrekonstruowano ponad 150 m wałów obronnych, 2 bramy prowadzące do grodu (z epoki brązu i wczesnego średniowiecza) oraz 6 chat. Natomiast na terenie parku archeologicznego znajdują się rekonstrukcje wioski otomańskiej z początków epoki brązu oraz słowiańskiej z wczesnego średniowiecza. Nieopodal zlokalizowany jest pawilon wystawowy z salą ekspozycyjną, salą konferencyjną, salą edukacyjną dla dzieci, Salką Małego Odkrywcy, przeznaczoną dla przedszkolaków, oraz restauracją „U Schabińskiej”. Na terenie parku archeologicznego corocznie, w sierpniu, odbywa się festyn archeologiczny „Dwa Oblicza” obejmujący prezentacje eksperymentalne i pokazy rekonstrukcji historycznych. W programie edukacyjnym skansenu znajdują się także lekcje muzealne, warsztaty oraz zajęcia dla najmłodszych. W 2014 r. na terenie grodziska za kwotę ponad 2 mln złotych wybudowano dodatkową atrakcję turystyczną – metalową platformę widokową o wysokości 44 m umożliwiającą podziwianie „z lotu ptaka” nie tylko terenu skansenu, ale i okolicznych pejzaży.

³ <http://www.karpackatroja.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

Dość pozytywnie na tle tworzonych obecnie rekonstrukcji wyróżnia się Skansen Słowian i Wikingów w Wolinie⁴. Powstał z inicjatywy stowarzyszenia „Centrum Słowian i Wikingów Volin – Jomsborg – Vineta” i prezentuje okres wczesnego średniowiecza. Na terenie skansenu znajduje się kilkanaście obiektów – replik wczesnośredniowiecznego Wolina odtworzonych technikami z epoki, m.in. 27 chat, 2 bramy z wałami i umocnieniami obronnymi, nabrzeże portowe. Na bazie zrekonstruowanej osady stowarzyszenie realizuje różne projekty, w tym również społeczne, skierowane do mieszkańców miasta i gminy Wolin. „Centrum Słowian i Wikingów” odwiedza corocznie ok. 70 tysięcy turystów z Polski oraz z zagranicy. Odbywa się tam Festiwal Słowian i Wikingów – jedna z największych na świecie imprez odtwarzających okres wczesnośredniowieczny. W skansenie kilkakrotnie kręcone były filmy, m.in. dla TVP czy History Channel. Skansen został uznany za jedną z najważniejszych atrakcji turystycznych województwa zachodniopomorskiego, zdobył także wiele nagród i wyróżnień.

Innym interesującym przykładem prywatnej inicjatywy pasjonatów wczesnego średniowiecza jest Warownia Jomsborg⁵ w Warszawie – gród wikingów i Słowian stanowiący replikę siedziby legendarnej drużyny Jomsborczyków. Obiekty znajdujące się wewnątrz palisady, m.in. długi dom, zbudowane zostały według planów opartych na skandynawskich znaleziskach archeologicznych z IX–X wieku. Warownia działa jako „żywy skansen”, organizowane są w niej „żywe lekcje historii” dla grup szkolnych i przedszkolnych. Jest otwarta dla wszystkich, oferując wiele atrakcji, m.in. pokazy walk na miecze, wybijanie monet, tkactwo i kowalstwo. Osoby odwiedzające gród mogą brać udział w wielu z tych czynności, mają także możliwości sprawdzenia się jako wojownik, rzucając toporem, strzelając z łuku historycznego i walcząc na bezpieczne miecze piankowe. W warowni organizowane są także imprezy integracyjne, pikniki dla firm, instytucji, grup turystycznych i konferencyjnych. Ponadto oferuje ona wynajem i organizację terenu do LARP/RPG/Konwentów. Jak można przeczytać na stronie internetowej: „miejsce, oraz ludzie którzy tu pracują – wszyscy w wysokiej wartości strojach historycznych, tworzą niespotykany nigdzie indziej klimat i dostarczają uczucia przeniesienia w czasie”⁶. Na terenie warowni znajduje się też wiata grillowa z paleniskiem i tawerną „Valhalla”, gdzie serwowany jest miód pitny „Joms Viking Mead”.

Z kolei grodzisko w Owidzu⁷ w woj. pomorskim jest rekonstrukcją XI-wiecznego grodu. Jest to samorządowa instytucja kultury, którą prowadzi gmina

⁴ <http://jomsborg-vineta.com/#skansen>. Dostęp [21.05.2018].

⁵ <http://wioskawikingow.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

⁶ <http://wioskawikingow.pl/pl,imprezy-integracyjne,5,21,21.html>. Dostęp [21.05.2018].

⁷ <https://www.owidz.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

Starogard Gdański. Na terenie grodziska, na którym wcześniej prowadzone były badania archeologiczne, zrekonstruowano wieżę bramną, 10 chałup otaczających majdan, wieżę ostatniej obrony (tzw. stołp), jedną z wież obserwacyjnych i zagrodę dla zwierząt. Odbywa się tam cykl imprez tematycznych nawiązujących do okresu średniowiecza, ale też istnieje możliwość organizacji spotkań biznesowych, konferencji, urodzin czy przyjęć weselnych. Organizowany jest również owidzki festiwal piw rzemieślniczych „U Welesa”. Grodzisku towarzyszy rozbudowana infrastruktura turystyczna, m.in. karczma słowiańska „Na Podgrodziu”, sklep z pamiątkami, plac zabaw, parkingi i przystań kajakowa na Wierzycy, turyści mogą także skorzystać z pola namiotowego. W ubiegłym roku na terenie grodziska otwarto pierwsze w Europie Muzeum Mitologii Słowiańskiej, w założeniu mające być „atrakcyjnym i niepowtarzalnym produktem turystycznym, który w sposób nowoczesny i interesujący popularyzował będzie aktualną wiedzę o przedchrześcijańskiej kulturze duchowej Słowian”⁸.

Inną inicjatywą jest Gród Pobiedziska⁹ w woj. wielkopolskim – obiekt turystyczny, „stworzony [...] przez event managera na bazie wieloletnich doświadczeń na rynku imprez firmowych. Drewniana warownia w Pobiedziskach to jednak nie klasyczna »eventownia«, ale raczej unikalne miejsce, które powstało z myślą o klientach, poszukujących nietuzinkowych i oryginalnych rozwiązań”¹⁰. W ramach rekonstrukcji wczesnośredniowiecznego grodu piastowskiego prezentowane są elementy obronne fortecy (np. wieża bramna), a także stała, unikatowa w skali kraju wystawa średniowiecznych maszyn oblężniczych w skali 1 : 1 (m.in. maszyny neurobalistyczne, kusza wałowa, pluteje, taran, trebusz czy wieża oblężnicza). Na terenie założenia organizowane są imprezy rekonstrukcyjne i rycerskie. Gród w swej ofercie ma m.in. eventy dla firm, szkół oraz organizację imprez okolicznościowych, w tym np. wieczorów kawalerskich.

Natomiast zupełnie swobodnym nawiązaniem do przeszłości i jej symboliki jest Galindia na Mazurach¹¹. Jest to prywatny ośrodek turystyczny nad jeziorem Bełdany założony przez psychoterapeutę i lekarza Cezarego Kubackiego. W założeniu twórcy Galindia miała być nie tylko przedsięwzięciem w sektorze turystyki, ale przede wszystkim nawiązywać do tradycji plemienia Galindów, zamieszkujących od V wieku p.n.e. do XII wieku obszar Wielkich Jezior Mazurskich. Ośrodek zapewnia komfortowe apartamenty i pokoje w trzech hotelach wybudowanych z ekologicznych materiałów. Dla swych gości organizuje roz-

⁸ <http://starogardgdanski.naszemiasto.pl/artykul/owidz-powstaje-muzeum-mitologii-slowianskiej,4004065,art,t,id,tm.html>. Dostęp [21.05.2018].

⁹ <http://www.grodpobiedziska.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

¹⁰ <http://www.grodpobiedziska.pl/organizacja-imprez/dla-firm>. Dostęp [21.05.2018].

¹¹ <http://www.galindia.com.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

maite atrakcje i imprezy, takie jak: nocne wędrówki, zawody w łucznictwie, plenerowe biesiady, przejażdżki w galindyjskich powozach, zajęcia integracyjne, eventy i warsztaty survivalowe utrzymane w konwencji historycznej itd., które „włączają wszystkich do atrakcyjnej zabawy, pozostawiając niesamowite wspomnienia”¹². W specjalnie powstałej Komnacie Bursztynowej odbywają się wieczory poświęcone kulturze, rytuałom i opowieściom o Galindach. Za dodatkową opłatą goście ośrodka mogą wypożyczyć rozmaite sprzęty do uprawiania sportów wodnych – kajaki, deski surfingowe oraz katamarany.

Współczesne rekonstrukcje stanowią jedną z dominujących form przywracania i upowszechniania dziedzictwa przeszłości. Są to zarówno naukowe, jak i prywatne inicjatywy, tworzone dzięki celowym dotacjom i wsparciu w ramach krajowych bądź europejskich programów finansowych promujących lokalne dziedzictwo i akcentujących jego rolę jako ważnego elementu wykorzystywanego w celu ożywiania ruchu turystycznego czy ekonomii poszczególnych regionów kraju przez m.in. kreowanie na jego bazie atrakcji turystycznych. Bez wątpienia odgrywają ważną rolę w edukacji i popularyzacji wiedzy o przeszłości i archeologii, będąc w zgodzie z najnowszymi światowymi tendencjami w tym zakresie. Generują ponadto nowe formy kontaktu człowieka z przeszłością, oparte na bezpośrednim doświadczeniu, interaktywności oraz przeżyciach. Wizualizują przeszłość, tłumaczą abstrakcyjne dla współczesnego człowieka pojęcia, pozwalając zrozumieć nie tylko znaczenie zrekonstruowanych budowli czy przedmiotów, lecz również zachowania ludzi z przeszłości. Wzbudzają zainteresowanie licznych turystów, gwarantują wysoką frekwencję i jednocześnie stanowią doskonały sposób na dotarcie z przekazem do masowego odbiorcy. Co więcej, zaspokajają też potrzebę autentycznego/zmysłowego/materialnego kontaktu człowieka z przeszłością i jej replikami.

Poszczególne rekonstrukcje różnią się między sobą stopniem wierności i dokładności odwołań do przeszłości, zgodnością z aktualnym stanem wiedzy na jej temat, różne są także uwarunkowania ich powstania. Wiele z nich wzbudza uzasadnione obiekcje, nie tylko w środowisku archeologicznym. Elementów poddawanych krytyce jest wiele, z racji jednak charakteru tekstu nie do wszystkich z nich się odniosę, a skoncentruję się jedynie na wybranych (szerzej zob. Pawleta 2016, 185–250).

Należy mieć na uwadze, że istniejące w Polsce rekonstrukcje powstają często ze środków zewnętrznych. Czynnikiem sprzyjającym, nierzadko umożliwiającym ich powstawanie, są celowe dotacje i finansowe wsparcie w ramach krajowych bądź europejskich programów finansowych. Ich uzyskiwanie zależy od opera-

¹² <http://www.galindia.com.pl/g322oacutewna-kopia.html>. Dostęp [21.05.2018].

tywności osób zarządzających danymi placówkami, działających często we współpracy z władzami lokalnymi. Przy znacznej dotacji ze środków europejskich powstały m.in. rezerwat Gród Kalisz-Zawodzie, skansen archeologiczny „Karpacka Troja” w Trzcinicy, Gród na Górze Birów w Ogrodzieńcu¹³ (woj. śląskie), Centrum Kulturowo-Archeologiczne w Nowej Słupi¹⁴ (woj. świętokrzyskie) czy Faktoria Handlowa w Pruszczu Gdańskim¹⁵. Są one projektowane i przekształcane w taki sposób, aby zaspokoić wymagania współczesnych odbiorców, stanowić atrakcyjną propozycję turystyczną, rozpoznawalny produkt marketingowy oraz generować wzrost atrakcyjności turystycznej danego miejsca i związane z tym korzyści ekonomiczne (Pawleta 2016, 196). Taki cel przyświecał m.in. budowie skansenu w Trzcinicy, od początku kreowanego na atrakcję turystyczną regionu podkarpackiego (Kruczek 2012; 2013), czy grodzisku w Owidzu, które „stanowi kolejny przykład inwestycji lokalnej, której zamiarem było zwiększenie atrakcyjności regionu, a źródłem była inicjatywa lokalnych pasjonatów historii” (Żukowski 2016, 264). Rezerваты i skanseny archeologiczne, w większości przystosowywane są do pełnienia funkcji turystycznych, zaś dzięki swoim walorom historyczno-kulturowym i unikatowości mogą przyczynić się do ożywienia i rozwoju turystyki w regionie oraz promowania miejscowości czy gmin. Stanowią w tym względzie ważny produkt turystyczny, na który istnieje popyt i którego ideą jest zarówno ochrona dziedzictwa, jak i jego udostępnianie, dodatkowo zaś generowanie określonych zysków (Pawleta 2016, 203).

Sposób wykorzystywania środków unijnych podlega jednak określonym rygorom, również czasowym, co niejednokrotnie nie sprzyja poprawnej realizacji inwestycji rekonstrukcyjnych (Byszewska 2016, 142). Często są one tworzone jedynie dla realizacji doraźnych celów, pod dyktando gotowych projektów, a następnie wykorzystywane w kreowaniu atrakcji turystycznych regionu. Patrząc z perspektywy konieczności zachowania autentycznej substancji zabytkowej *in situ*, a także maksymalnego redukcjonowania niszczących aspektów prac wykopaliskowych i ingerowania w zabytkową substancję, można stwierdzić, że rekonstrukcje stanowisk archeologicznych są zasadniczo sprzeczne ze współczesną doktryną konserwatorską (Byszewska 2016, 136; Kobyliński 2005, 60; Pawleta 2016, 205–210). Wiązą się z tym również problemy tego typu, że aczkolwiek powstały one ze środków unijnych, w budżecie nie zabezpieczono finansów na ich dalsze utrzymanie i konserwację (np. wymianę zbutwiałego drewna czy zakup materiałów budowlanych). Dysponenci muszą więc sami

¹³ <https://www.zamek-ogrodzieniec.pl/kategorie/grod-na-gorze-birow>. Dostęp [10.01.2019].

¹⁴ <https://www.nowaslupia.pl/kategorie/centrum>. Dostęp [10.01.2019].

¹⁵ <http://faktoria-pruszcz.pl/>. Dostęp [10.01.2019].

znaleźć inne fundusze na skuteczną ochronę i konserwację danych obiektów, gdyż w przeciwnym razie ich walor jako atrakcji turystycznych dość szybko zostanie zredukowany (Żukowski 2016, 266).

Wobec powstających obecnie rekonstrukcji wysuwanych jest wiele zarzutów. Po pierwsze, niejednokrotnie ich budowa powoduje niszczenie substancji zabytkowej stanowisk archeologicznych (Bugaj 2013, 58; Byszewska 2016, 133). Krytykowane jest tworzenie rekonstrukcji obiektów bezpośrednio na stanowiskach archeologicznych bądź rozkopywanie niezagrażonych w żaden sposób stanowisk wyłącznie po to, by postawić na nich rekonstrukcję o wątpliwym potencjale edukacyjnym. Jak zauważa A. Byszewska (2011, 28, 30–31), za negatywną praktykę, podejmowaną w imię błędnie pojmowanej popularyzacji, w przypadku której zapomina się o podstawowych zasadach ochrony dziedzictwa archeologicznego, należy uznać poddawanie pracom wykopaliskowym stanowisk archeologicznych w całości w celu „oczyszczenia” ich z substancji zabytkowej tylko po to, by na ich miejscu wznieść rekonstrukcję, gdyż jest to równoznaczne z bezpowrotnym zniszczeniem stanowiska. Jako przykład można przywołać skansen Karpacka Troja czy grodzisko w Owidzu, gdzie rekonstrukcje ulokowano na stanowisku archeologicznym. Przed inwestycją na terenie grodziska prowadzone były szeroko zakrojone badania archeologiczne, zaś na przyległym podgrodzium w ramach budowy amfiteatru prowadzono jedynie badania w formie nadzoru archeologicznego. W związku z zainteresowaniem rekonstrukcją i jej rozbudową także w innych miejscach podejmowano badania na coraz szerszą skalę (Bloch i Pogodziński 2014, 103). Wiele kontrowersji wzbudziła też rekonstrukcja grodziska w Kaliszu-Zawodziu. Do budowy wykorzystano tu ciężki sprzęt budowlany, m.in. ciężarówkę, koparki czy spychacze, który niszczył nieprzebadany teren grodziska, co było związane z wizją krótkiego terminu realizacji projektu. Dlatego trudno w tym przypadku mówić o ochronie dziedzictwa archeologicznego i jego autentycznej substancji (Bogacki 2010b, 178–179; Byszewska 2011, 32). Duże kontrowersje w środowisku archeologicznym wzbudził także projekt rekonstrukcji grodziska w Tumie pod Łęczycą (Sroczyńska 2014), gdzie za środki unijne postanowiono odbudować cały gród, który ma być częścią parku archeologicznego. Wskazywano, że projekt tumski nie ma nic wspólnego z konserwacją i ochroną grodziska, zaś szerokopłaszczyznowe badania wielu archeologów określał naukowym zniszczeniem obiektu. Negatywnie na temat projektu wypowiedzieli się m.in. eksperci z Narodowego Instytutu Dziedzictwa oraz wojewódzki konserwator zabytków. Projekt został odłożony w czasie¹⁶.

¹⁶ Z informacji medialnych można jednak się dowiedzieć, że realizacja projektu „Tum – perła romańskiego szlaku ziemi łęczyckiej” została wznowiona, wyłoniono wykonawców i zabezpieczono środki na ten cel, samo zaś zadanie ma być zakończone do lipca 2019 r.

Po drugie, krytykowane jest zakłócanie krajobrazu historycznego stanowisk i brak zrozumienia dla kwestii zarządzania krajobrazem, jego ochrony i dbałości o – zwłaszcza w przypadku stanowisk o czytelnej formie terenowej – zachowanie niezmienną formę krajobrazu. Wskazuje się tu konieczność łączenia ochrony stanowisk archeologicznych w kontekście krajobrazu przyrodniczego (zob. Charowska 2014; Dąbrowski 1977). Wszelkie zaś ingerencje powodują dysharmonię. Przykładem „oszcpecenia krajobrazu są obiekty składające się na skansen na grodzisku i wokół grodziska w Trzcinicy. Schody w stylu przeciwpożarowym, makiety wałów obronnych, ścieżki wybrukowane kostką dysharmonizują z naturalnym zabytkowym otoczeniem. Konstrukcje te postawione w celu ułatwienia turystom zwiedzania, szpecą krajobraz i fałszują obraz przeszłości” (Byszewska 2016, 138–140). Podobne odczucia wywołuje postawiona bezpośrednio na stanowisku platforma widokowa. Podobna sytuacja miała miejsce w przypadku wspomnianego grodziska w Owidzu, gdzie pierwotna forma krajobrazowa została silnie przekształcona. Wykonana realizacja przyczyniła się do znacznej transformacji zarówno grodziska, jak i przestrzeni doń przylegającej przez rozległą wycinkę drzew, budowę amfiteatru, restauracji, przystani dla kajaków czy kempingu (Bloch i Pogodziński 2014, 102; Oniszczyk 2014, 66). Wbrew zapewnieniom twórców, że inwestycja w Owidzu nie spowoduje zmian krajobrazowych, zaś „delikatna zabudowa drewniana grodziska dodaje smaku całemu założeniu” (Łąguna i Rayss 2013, 67), trudno nie odnieść wrażenia, że jest wprost przeciwnie. Można ponowić pytanie, czy „poczyniona inwestycja musiała wiązać się z tak silną transformacją chronionego krajobrazu kulturowego! Pozostaje jedynie pytanie: czy osobom odpowiedzialnym za taką formę rekonstrukcji zabrakło wyobraźni czy też po prostu mieli jej za dużo?” (Bloch i Pogodziński 2014, 104).

Co prawda budowa jakichkolwiek rekonstrukcji udostępnianych zwiedzającym każdorazowo wiąże się z koniecznością dopełnienia warunków określonych w prawie budowlanym. Wymaga np. zapewnienia dostępności miejsca, które zależy od połączeń komunikacyjnych, parkingu w pobliżu rekonstrukcji, krajobrazowego otoczenia obiektu czy konieczności dostosowania obiektu do wskazanej lokalizacji. Zwykle zaś pomysłodawcy nie mają decydującego głosu w tej kwestii (Trzciński 2010, 89), będąc skazanymi na inwencję planistów.

Po trzecie, sprzeciw budzą wykorzystanie współczesnych materiałów i technik oraz sama jakość rekonstrukcji. Współczesna doktryna konserwatorska stoi

Przedsięwzięcie będzie realizowane dzięki współpracy Powiatu Łęczyckiego z Muzeum Archeologicznym i Etnograficznym w Łodzi za kwotę ponad 11 mln zł. Zob. <http://leczyca.naszemiasto.pl/artykul/prace-przy-rekonstrukcji-grodziska-w-tumie-rozpocznasie,4819281,artgal,t,id,tm.html>. Dostęp [21.01.2019].

na stanowisku, że oryginalne zabytki powinny być odtwarzane zgodnie z zasadą zachowania autentyczności, czyli przy użyciu materiałów i technik budowlanych stosowanych w przeszłości, nie zaś przy wykorzystaniu współczesnych materiałów czy sprzętu. Co więcej, odtwarzanie minionych struktur powinno być poprzedzone wnikliwymi studiami w celu ustalenia możliwie wiernej oryginałowi rekonstrukcji, by dobrze pełniły one funkcje edukacyjne i miały wartość eksperymentu naukowego (Pawleta 2016, 208). Tak się jednak nie dzieje i niejednokrotnie zaobserwować można brak dbałości o zachowanie wierności oryginałowi oraz stosowanie współczesnych technik i materiałów budowlanych, co dla zachowania pozorów „autentyczności” jest maskowane, m.in. użyciem drewna czy gliny.

Przykładowo, słabą historyczność odtworzonych realiów wczesnośrednio-wiecznych podkreśla się w przypadku grodziska w Owidzu, czego przykładem są „śruby, gwoździe i drut żelazny stanowiący oplot konstrukcji skrzyń często-kołu, folia PVC jako izolacja i cementowe podmurówki” (Żukowski 2016, 265). Zrekonstruowane chaty oraz wieża bramna zostały usadowione na betonowych ławach fundamentowych, zaś aby je wykonać, należało wykonać wykopy do ok. 1 m głębokości (Bloch i Pogodziński 2014, 103). Innym przykładem jest grodzisko w Sopocie, gdzie również „jakość proponowanej rekonstrukcji nie jest zbyt wysoka” (Starczewska 2012, 179). Konstrukcje domostw, które zostały wzniesione w sposób dowolny, zostały oparte na betonowych płytach zamarkowanych kamieniami, w niektórych miejscach spod strzech przykrywających dachy prześwitują warstwy papy, w jednym z pomieszczeń u sufitu zawieszona została żarówka, zaś ogólnie obiekty są w złym stanie technicznym. Również na terenie skansenu w Trzciny wewnętrzne elementy rekonstrukcji wałów i elementy zabudowy obronnej zostały zbudowane przy użyciu tworzyw sztucznych, dykty i żelaza (Byszewska 2016, 143), co jest niedopuszczalną praktyką.

Istnieją pewne ograniczenia natury finansowej i technicznej, które uniemożliwiają wierną odbudowę pewnych obiektów, niemniej dość często – czego dowodzą powyższe przykłady – zamiast wiernych rekonstrukcji zabytków powstają ich „makiety”, „atrapy” czy budowle jedynie udające zabytki. Jest to nie tylko sprzeczne ze współczesną doktryną konserwatorską, lecz również nieuczciwe i wprowadzające odbiorców w błąd, tym bardziej że są one odbierane przez nich jako wierne i zgodne z aktualnym stanem wiedzy naukowej rekonstrukcje.

Po czwarte, kontrowersyjna jest również sama postać rekonstruowanych obiektów, spowodowana brakiem ich potwierdzenia w materiale źródłowym¹⁷

¹⁷ Aczkolwiek w archeologii rekonstrukcje mogą się odbywać jedynie na poziomie przyziemia, zaś w większości przypadków to, co wznosi się powyżej, stanowi domysł oparty

i oparciem się wyłącznie na istniejących analogiach. Niejednokrotnie przybiera to formę symulakryczną (zob. Krstović 2015). Jest ona efektem stawiania replik budowli, wzorując się na już istniejących, wcześniej zrekonstruowanych w innych miejscach czy budowaniu zupełnie swobodnych rekonstrukcji, nawiązujących jedynie do pewnego ogólnego schematu, które w prezentowanej postaci nigdy w przeszłości nie istniały. Ponadto wchodzi tu zestawianie pewnych założeń rekonstrukcyjnych w konfiguracje, które nie mają potwierdzenia w ewidencji źródłowej, bądź też lokowanie ich w zupełnie dowolnych miejscach (Pawleta 2016, 222–223).

Można przywołać wiele przykładów tego rodzaju inwestycji, jak choćby grodzisko w Kaliszu-Zawodziu, „gdzie wizja artysty, bez konsultacji z archeologami badającymi to stanowisko od kilkudziesięciu lat, doprowadziła do materializacji popularnych i zdroworozsądkowych wyobrażeń o przeszłości, z zastosowaniem nowoczesnych materiałów i technik” (Kobyliński 2009, 121). Znajdują się tu m.in. rekonstrukcje fragmentu wału grodu w różnych fazach budowy, wieży w obrębie pierścienia wałów, jak również bramy wraz z mostem prowadzącym ponad fosą. Odtworzenie bramy i mostu nie jest oparte na znaleziskach z Kalisza. W niższej części grodziska zbudowano natomiast osiem chat drewnianych, z czego tylko jedna ma potwierdzenie w postaci udokumentowanych w Kaliszu odkryć („chata komesa”), resztę rekonstrukcji wykonano na podstawie analogii do budowli z innych terenów (Baranowski 2010, 213–215). Z kolei na terenie Centrum Kulturowo-Archeologicznego w Nowej Słupi zrekonstruowane obiekty znajdują odzwierciedlenie w badaniach i odkryciach archeologicznych, aczkolwiek spoza tego miejsca. W związku z powyższym wiele budowli zostało odtworzonych na podstawie już istniejących rekonstrukcji obiektów, znanych ze źródeł archeologicznych, z różnych terenów Europy, m.in. fasada długiej chaty z Lejre w Danii, fragment muru Hadriana czy rzymska Burgia, czyli wieża strażnicza (Przychodni 2012, 292). Podobnie sytuacja wygląda w przypadku parku archeologicznego „Osada VI Oraczy” w Bochni¹⁸. Jest to „wzorcową” rekonstrukcja średniowiecznej wsi z XIII wieku w formie okolicy, zaś rekonstrukcje poszczególnych budowli opierają się na źródłach historycznych oraz danych archeologicznych z terenów Małopolski i Śląska odnoszących się do tego okresu.

na bazie analogii do rozwiązań znanych ze źródeł pisanych i etnograficznych (Byszewska 2016, 137). Natomiast pewna „umowność” rekonstrukcji grodzisk wczesnośredniowiecznych wynika z niewiedzy archeologów na temat tego, jak one naprawdę wyglądały, bowiem w zasadzie ani jeden gród wczesnośredniowieczny nie został przebadany w całości (Kobyliński 2009, 122).

¹⁸ <http://www.kopalniasoli.pl/obiekty/park-archeologiczny/o-parku/o-parku.html>. Dostęp [21.01.2019].

Po piąte, spore kontrowersje rodzi także przeznaczenie samych rekonstrukcji i niski poziom działań o charakterze edukacyjnym towarzyszących pewnym przedsięwzięciom, jak również prowadzona na ich terenie działalność. Za przykład może posłużyć Gród Rycerski w Byczynie¹⁹ (zob. Pawleta 2016, 239). Jest to drewniana budowla, stylizowana na gród średniowieczny, otoczona naturalną fosą. W warowni obwiedzionej 6-metrowym drewnianym ostrokołem znajdują się m.in. trybuny na kilkaset osób, tory łucznicze i do rzutów włócznią lub toporem, przymierzalnie średniowiecznych strojów oraz pokoje noclegowe, stylizowane na średniowieczne. Na jego terenie organizowane są liczne imprezy, gród zajmuje się m.in. organizacją szkoleń, spotkań biznesowych, imprez integracyjnych, widowisk, bankietów. Oferta grodu zawiera także takie atrakcje, jak: kąpiele parowe w baliach szwedzkich, kuligi, wystrzały z artylerii, pokazy orientalnych tańców brzucha, paintball oraz quady (sic!), kajaki i rowery wodne, organizacje zlotów motocyklowych czy przejażdżki bryczką ze Świętym Mikołajem. Na terenie grodu corocznie organizowany jest również Dark Fest Open Air Festival, w trakcie którego prezentują się zespoły metalowe.

Takie działania skłoniły niektórych badaczy (np. Blockley 1998, 78; Kobyliński 2009, 121) do obdarzenia ich pejoratywnym określeniem disneylandyzacji przeszłości. Jest ona synonimem daleko posuniętych uproszczeń czy ożywiania rekonstrukcji przez nadmierne działania mistyfikacyjne, wskutek czego zbliżają się do disnejowskiej wizji przeszłej rzeczywistości, w której przeszłość i archeologia stanowią jedynie atrakcyjny dodatek bądź dobrze sprzedający się temat.

Ostatnim z elementów, który chciałbym jedynie zasygnalizować, jest to, że tego typu działania nie przyczyniają się do ochrony istniejących i zagrożonych zasobów dziedzictwa archeologicznego i substancji zabytkowej, wymagających pilnych interwencji i nakładów finansowych. W dobitny sposób kwestię tą ujmuje Z. Kobyliński (2009, 122): „czy nie jest też paradoksem fakt, że w tym samym czasie, gdy budujemy nowe sztuczne grody, te prawdziwe nie są wcale obejmowane lepszą ochroną i są coraz bardziej niszczone, np. przez poszukiwaczy skarbów czy trwające nadal rozorywanie? Okazuje się bowiem, że łatwiej – i ekonomicznie korzystniej – jest stworzyć makietę, simulakrum, niż ochronić autentyk. Wykorzystywanie dziedzictwa archeologicznego, jego »konsumpcja«, nie jest zatem niestety tożsama z jego zrównoważonym zarządzaniem”.

Reasumując tę część rozważań, należy stwierdzić, że aczkolwiek istnieje wiele godnych naśladowania w tym względzie wyjątków, niemniej zjawisko postępującej komercjalizacji, obserwowane w ramach funkcjonujących obecnie

¹⁹ <https://grod.pl.tl/>. Dostęp [21.01.2019].

w Polsce rekonstrukcji, którą dodatkowo potęguje silna konkurencja tego typu inicjatyw na rynku, musi budzić zaniepokojenie. W jej efekcie prowadzona w tego typu placówkach działalność ma bowiem często niewiele wspólnego z edukacją czy popularyzacją wiedzy o przeszłości i dziedzictwie archeologicznym, a służy jedynie realizacji celów *stricte* komercyjnych i rozrywkowych, których nadrzędnym celem jest przyciągnięcie za wszelką cenę uwagi i pieniędzy turystów. Niepokojącym objawem jest także „syndrom nadmiaru”, przejawiający się w swoistej nadprodukcji mniej lub bardziej wiarygodnych rekonstrukcji czy replik i sztucznym kreowaniu zapotrzebowania na nie. W efekcie prowadzi to do swoistej „plagi rekonstrukcji” (Oniszczyk 2014, 65–66) i postępującej „skansenizacji” przeszłości, a także przesytu rynku tego typu inicjatywami. Obawy budzą tu uniformizacja oraz szablonowość rekonstrukcji, ich małe zróżnicowanie pod względem chronologicznym – zdecydowana większość z nich nawiązuje bowiem do okresu średniowiecza, będąc przejawem swoistej „mody na średniowiecze” (Trzciniński 2010, 90), czy stosunkowo jednolita oferta, jaką proponują.

INSCENIZACJE I WIDOWISKA PRZESZŁOŚCI: FESTYNY ARCHEOLOGICZNE I ODTWÓRSTWO HISTORYCZNE

Festyny archeologiczne, określane także mianem festiwali, jarmarków bądź pikników, to imprezy plenerowe o charakterze edukacyjno-popularyzatorskim, zwykle organizowane w miejscach nawiązujących do przeszłości (np. skanseny archeologiczne) lub w ich pobliżu. W ich trakcie prezentowane są różne aspekty życia materialnego, społecznego oraz duchowego w przeszłości (Chowaniec 2010, 208–210). Pokazy obejmują prezentacje różnych rzemiosł, m.in.: wyrób naczyń ceramicznych, narzędzi krzemiennych, tkactwo, kowalstwo, ciesielstwo, obróbkę kości i rogu, przygotowywanie potraw według dawnych receptur, sceny z życia codziennego, walki wojów, koncerty muzyki dawnej i folkowej itd. Są one prezentowane nie tylko przez archeologów czy pracowników placówek muzealnych przebranych w odtworzone stroje z epoki, lecz również odtwórców historycznych (Brzostowicz 2009; Grossman 2006; Nowaczyk 2007). Festyny przyciągają licznych widzów, w tym głównie dzieci (np. Chowaniec 2010, 2009; Wyrwa i Kostrzewska 2010, 206–208), co jest dowodem na to, że przeszłość może być prezentowana w sposób atrakcyjny, angażujący i trafiający w gust współczesnych odbiorców.

Największym i zarazem najbardziej znanym festynem archeologicznym w Polsce i w Europie jest odbywający się cyklicznie od 1995 r. Festyn Archeologiczny w Biskupinie. Jego pierwsza edycja miała miejsce w 1995 r. pod hasłem „Człowiek i środowisko w przeszłości”. Organizatorzy festynu w Biskupinie

przez kilka lat stosowali formułę prezentowania dorobku różnych kultur świata, w związku z czym każdego roku przyjmował on inny temat przewodni, któremu były poświęcone główne prezentacje, pokazy, konkursy czy towarzyszące wystawy tematyczne: „W cieniu piramid” (2001), „Japonia – kraj nie tylko samurajów” (2008) czy „Grecja – narodziny Europy” (2011). Od zarania niezmiennie hasłem przewodnim festynu jest motto: „Weź zabytek do ręki, wykonaj jego kopię i poczuj historię” (Chowaniec 2010, 210; Piotrowski i Zajązkowski 2010). Ma to na celu „ożywienie” dawnych rzemiosł i technik, a także zaangażowanie w pokazy i warsztaty przybywających gości. Idea, aby „ucząc, bawić” oraz „bawiąc, uczyć”, jest realizowana m.in. przez: warsztaty interaktywne, lekcje muzealne, pokazy archeologii eksperymentalnej, konkursy, prezentacje i inscenizacje, koncerty i pokazy taneczne połączone z warsztatami tańca, zwiedzanie rezerwatu z przewodnikiem itd. (Bursche i Chowaniec 2009, 74; Chowaniec 2010, 211). Istotne w tym względzie są np.: oferowanie możliwości bezpośredniego uczestnictwa w wydarzeniach czy prezentacjach, aktywna forma poznawania oraz zaangażowanie w ten proces wszystkich zmysłów. Tematem przewodnim festynu, który miał miejsce w 2018 r., był „ArcheoMarket: Od wymiany po stragany”. Jak zapowiadali organizatorzy: „W czasie Festynu odbędą się specjalne inscenizacje, m.in. połączone z walkami wojowników. Z imperium rzymskiego do odległej krainy, zamieszkaanej przez barbarzyńskich Bałtów, wybierze się po bursztyn rzymski urzędnik, który uświetni nim w Rzymie igrzyska gladiatorские, na wczesnośredniowiecznym targowisku, obok luksusowych towarów, pojawią się również niewolnicy, wreszcie potężni, wczesnośredniowieczni władcy wymienią między sobą dyplomatyczne dary. Sam Mieszko I stanie przed młodym, niemieckim cesarzem Ottonem III i poda-ruje my niezwykły dar w postaci wielbłąda”²⁰.

Inną znaną imprezą, będącą jednym z największych wczesnośredniowiecznych wydarzeń tego typu w Europie, jest Festiwal Słowian i Wikingów odbywający się corocznie w pierwszy weekend sierpnia w Wolinie²¹. Ściąga on ponad 2 tysiące uczestników z 30 krajów oraz kilkadziesiąt tysięcy odwiedzających. Jego kolejne edycje charakteryzują się inscenizacjami plenerowymi, podczas których odtwarzane są zwyczaje średniowiecznych ludów. Podczas Festiwalu odbywają się m.in. warsztaty dawnych rzemiosł, występy zespołów muzyki i tańca dawnego, rejsy rekonstrukcji dawnych łodzi, inscenizacje wydarzeń historycznych i obrzędów, a także wielkie bitwy wojów. Festiwal finansowany jest przez gminę Wolin i indywidualnych sponsorów.

²⁰ <http://www.biskupin.pl/kalendarz-impres/>. Dostęp [3.07.2018].

²¹ <https://www.facebook.com/viking.emporium/>. Dostęp [3.07.2018].

Wymienić można wiele innych festynów organizowanych na terenie całego kraju, m.in.: „Dymarki Świętokrzyskie” w Nowej Słupi²², Ogólnopolski Festiwal Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą²³, Karpacki Festiwal Archeologiczny „Dwa Oblicza” w Karpackiej Troi²⁴, „Święto Rękawki” na Kopcu Krakusa w Krakowie²⁵, a także dziesiątki innych mniej lub bardziej znanych. Aczkolwiek różnią się one między sobą tematyką, niemniej wszystkie powielają podobną formułę i zakres środków stosowanych do prezentacji różnych aspektów życia ludzi w odległych epokach.

Natomiast odtwórstwo historyczne to „zbiór działań, polegających na wizualnej prezentacji różnego rodzaju dziedzin życia człowieka w przeszłości przez osoby przebrane w stroje i posługujące się przedmiotami nawiązującymi (replikami lub rzadziej rekonstrukcjami) do wybranej epoki, względnie nawet oryginalnymi zabytkami” (Bogacki 2008, 222). Nie polega ono na *stricte* naukowym rekonstruowaniu przeszłości, lecz obejmuje inscenizowanie i odtwarzanie przeszłych wydarzeń – w oparciu o fakty historyczne bądź archeologiczne – w celach popularyzatorskich oraz edukacyjnych. Inszenizacje odtwórcze mogą przybierać postać całościowych bądź częściowych prezentacji (Goodcare i Baldwin 2002). Punktem odniesienia dla odtwórców jest więc nie tyle sama przeszła rzeczywistość, ile jej rekonstrukcja, stanowiąca sumę badań naukowych nad określonym zagadnieniem (Bogacki 2010a, 163–164). Niemniej akcentowana jest konieczność zachowywania przez odtwórców „historycznej wiarygodności” (Bogacki 2008, 236), oznaczającej zgodność danych prezentacji (artefaktów, strojów, scenariusza itd.) z aktualnym stanem wiedzy naukowej.

Odtwórstwo historyczne polega więc na działaniach zmierzających do odtworzenia wybranych dziedzin dawnej kultury w wymiarach materialnym, duchowym oraz społecznym. Odtwórcy spotykają się na zlotach oraz plenerowych imprezach historycznych, takich jak: festyny archeologiczne bądź festiwale, turnieje rycerskie czy inscenizacje bitew, z których największą i najbardziej znaną jest mająca bogatą medialną oprawę inscenizacja bitwy pod Grunwaldem²⁶. Inne popularne imprezy odtwórcze to m.in. Turniej Rycerski na zamku w Golu-biu-Dobrzyniu, Międzynarodowy Festiwal Kultury Wczesnego Średniowiecza w Ogrodzieńcu²⁷ czy Zlot Grup Rekonstrukcji Historycznych „Odyseja Histo-

²² <http://dymarki.pl/dymarki-swietokrzyskie/>. Dostęp [21.05.2018].

²³ <http://www.festiwal-lad.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

²⁴ http://www.karpackatroja.pl/festiwal_108_0.html. Dostęp [21.05.2018].

²⁵ <http://www.ckpodgorza.pl/swieto-rekawki-2018.html>. Dostęp [21.05.2018].

²⁶ <http://www.grunwald1410.pl/index.php?cat=2>. Dostęp [3.07.2018].

²⁷ https://www.zamek-ogrodzieniec.pl/kategorie/kalendarz_imprez/2018-05-26. Dostęp [3.07.2018].

ryczna” w Kutnie. W trakcie ostatniego z wymienionych „spotykają się w jednym miejscu i czasie grupy rekonstrukcyjne z przeróżnych epok. Obok legionistów można spotkać samurajów, Indian, rycerzy oraz żołnierzy z frontów I i II wojny światowej. Ta wyjątkowa mieszanka decyduje o niepowtarzalnym klimacie i kolorycie imprezy. Imprezy, która daje okazję członkom grup rekonstrukcyjnych lepiej poznać się nawzajem i stanąć w szranki z przeciwnikami z innych epok, a widzom umożliwia odbycie wyjątkowej podróży w czasie – od starożytności przez średniowiecze do czasów współczesnych”²⁸.

Ruch odtwórstwa historycznego ma oddolny charakter, tworzą go grupy osób bądź niezależne stowarzyszenia skupione na hobbystycznym odtwarzaniu danego okresu przeszłości (zob. Olechnicki, Szlendak i Karwacki 2016; Szlendak *et al.* 2012). Oprócz aspektów edukacyjnych i popularyzatorskich, odnoszących się do atrakcyjnej formy przekazu wiedzy o przeszłości, odtwórstwo historyczne może pełnić funkcje wychowawcze, ekonomiczne, naukowe, rekreacyjne, rozrywkowe, jak również służyć celom czysto komercyjnym. Jak wskazuje P.T. Kwiatkowski (2008, 171–172), obecnie rekonstrukcje i inscenizacje przeszłości doskonale wpasowują się w kontekst współczesnej turystyki masowej, spełniając dwie istotne role. Po pierwsze, służą podniesieniu atrakcyjności miejsc turystycznych peregrynacji, zwiększając intensywność doznań, których oczekują turyści. Po drugie zaś same inscenizacje stają się atrakcjami turystycznymi. Na ich przykładzie obserwujemy „zupełnie nowy stosunek do przeszłości, który polega na traktowaniu jej jako »obcego kraju«, który chciałoby się odwiedzić w poszukiwaniu nowych wrażeń i doznań tak, jak odwiedza się obecnie istniejące kraje i kontynenty” (Szacka 2014, 180). Powyższe spostrzeżenie doskonale ilustruje inscenizacja oblężenia zamku w Malborku, na temat którego czytamy: „Oblężenie Malborka, znane ze swej widowiskowości i niepowtarzalnej atmosfery sprawia, iż do miasta ściągają rzesze turystów, którzy wśród średniowiecznych rycerzy, rzemieślników i dworzan oraz przy dźwiękach średniowiecznej muzyki odbywają fascynującą podróż w czasie. Kulminacyjnym momentem jest barwna inscenizacja przedstawiająca nocną bitwę, jaka rozegrała się pod murami krzyżackiej fortecy [...] Program Oblężenia Malborka został przygotowany w taki sposób, aby sprostać oczekiwaniom zarówno turystów krajowych jak i zagranicznych, w różnym przedziale wiekowym”²⁹.

Jedną z najistotniejszych funkcji, jakie pełnią działania z zakresu odtwórstwa historycznego, jest funkcja edukacyjno-popularyzatorska. Odnosi się ona do

²⁸ <http://www.odysejahistoryczna.org.pl/>. Dostęp [3.07.2018].

²⁹ https://odkryjpomorze.pl/pokaz_obiekt-2510-Malbork_atrakcje_turystyczne_przewodnik_noclegi.html. Dostęp [20.01.2019].

atrakcyjnej i jednocześnie przystępnej formy wizualnego przekazu treści na temat przeszłości oraz jej profesjonalnego objaśniania, dając odbiorcom wrażenie bezpośredniego obcowania z przeszłością: możliwość niezapśredniczonego kontaktu z elementami środowiska historycznego przez interpretacje „żywej historii” i poznania jej zmysłami.

Odtwórstwo realizuje także liczne funkcje ekonomiczne. Stanowi ono istotny składnik tzw. turystyki ożywionej historii (Mikos v. Rohrscheidt 2011). Organizowanie bowiem wydarzeń o charakterze odtwórczym wykorzystujące tradycję historyczną czy inicjowanie przez odtwórców projektów mających na celu promocję pewnych miejsc przez np. budowę własnych skansenów (vide skansen w Wolinie), które stają się uznanymi produktami turystycznymi, może w istotny sposób przyczyniać się do ożywiania ruchu turystycznego w danych miejscowościach czy regionach kraju oraz mieć pozytywny wpływ na ich rozwój gospodarczy związany z obsługą turystów. Inicjatywy te są również przejawem wielu zjawisk ze sfery szeroko rozumianej rozrywki i konsumpcji. Jak wskazuje wielu odtwórców, ich działalność jest dla nich przede wszystkim formą zabawy bądź rozrywki, z której czerpią zadowolenie z realizacji pasjonującego hobby oraz ze sposobu spędzania wolnego czasu. Z kolei dla widzów uczestnictwo w inscenizacjach odtwórczych jest źródłem przyjemności wynikających z możliwości obserwacji i uczestniczenia w tego typu imprezach.

Stanowią one jednocześnie doskonałą ilustrację postępującej – i często nieskrywanej – komercjalizacji produktów wiedzy o przeszłości i wszelkiego typu „zabaw przeszłością” czy „zabaw w przeszłość” (zob. Kantor 2010, 135–136). Dla pewnej grupy osób odtwórstwo przybiera charakter pracy zarobkowej i staje się źródłem utrzymania: organizują one różne imprezy, produkują i zaopatrują odtwórców w niezbędne dla ich działalności przedmioty (broń, stroje historyczne), wytwarzają pamiątki dla turystów itd. (Bogacki 2008, s. 250–251; Karwacki 2012). Niektóre grupy odtwórcze zostały przekształcone w firmy łączące pasję ich twórców z prężnie działającym biznesem. Przykładem może być Drużyna Grodu Trzygłowa ze Szczecina³⁰, zajmująca się głównie zgłębianiem i popularyzowaniem kultury Słowian z okresu wczesnego średniowiecza. W jej ofercie znajduje się m.in. organizacja różnych pokazów, nawiązujących nie tylko do wczesnego średniowiecza, lecz do szerokiego przedziału chronologicznego – od czasów antycznych aż po okres II wojny światowej. Drużyna w trakcie swojej działalności zdążyła zaistnieć także na wielu planach filmowych produkcji polskich, m.in. *Stara baśń. Kiedy słońce było bogiem*, i w zagranicznych, np. *Raiders. The Raven and The Cross* czy w filmie dokumentalnym

³⁰ <https://www.tryglaw.org/>. Dostęp [21.05.2018].

Vikings w serii *Warriors*, zrealizowanej w 2008 r. dla amerykańskiej stacji History Channel.

Grupy odtwórcze organizują albo aktywnie uczestniczą m.in. w lekcjach „żywej historii”, pokazach wydarzeń historycznych czy festynach archeologicznych. Niektóre grupy posiadają prywatne grody bądź skanseny (np. Warownia Jomsborg w Warszawie³¹), stanowiące miejsce dla podejmowanych przez nie działań oraz inicjatyw, np. produkcji artefaktów, pokazów czy szkoleń. Wśród bogatej oferty grup rekonstrukcyjnych znaleźć także można wiele propozycji mających niewiele wspólnego z odtwarzaniem przeszłości, a nastawionych jedynie na poszerzenie oferty i osiąganie zysku: rajdy samochodowe typu off-road, paintball czy organizację imprez biznesowych. Przykładowo na terenie Warowni Jomsborg istnieje możliwość zorganizowania imprez okolicznościowych, integracyjnych czy pikników firmowych. Reklamowane są one następująco: „Organizujemy imprezy z atrakcjami nie tylko o charakterze historycznym. Nasi Goście mają najróżniejsze potrzeby i zachcianki, które chętnie spełniamy. Dla przykładu: firma CD Projekt RED na potrzeby filmów promujących grę *Wiedźmin 3. Dziki Gon* przestyliżowała naszą warownię w osadę z gry, a dla uświetnienia wieczoru odbył się koncert światowej już sławy zespołu Percival, który współtworzył ścieżkę dźwiękową do tej gry. Pracownicy innej, dużej firmy chcieli »polatać« dlatego sprowadzono dla nich wyrzutnię bungee. Dzieci oczywiście by zazdrościły, dlatego miały do swojej dyspozycji bezpieczną trampolinę i dmuchany zamek”³².

Ze względu na wymagania rynku oraz konieczność rozszerzania i urozmaicania oferty w celu dotarcia do zróżnicowanych odbiorców jest to poniekąd zrozumiałe, niemniej spotyka się z uzasadnioną krytyką ze strony archeologów i historyków jako przejaw komercjalizacji wiedzy o przeszłości. Głosy krytyczne wskazują, że w przypadku wielu inicjatyw najbardziej pożądana jest frekwencja odwiedzających je osób, zaś ich uczestnicy są jedynie biernymi widzami płacącymi za widowisko przygotowane w celu zaspokojenia ich oczekiwań. Przykładowo, o rekonstrukcji bitwy pod Grunwaldem dowiadujemy się, że: „corocznie tłumy turystów – liczące od 80 do 100 tys. osób – przyjeżdżają na samą inscenizację bitwy. Ale są i tacy, którzy stawiają się pod Grunwaldem już kilka dni wcześniej, by zbudować obozowisko zgodnie z zasadami historycznej rekonstrukcji. Mieszka w nim około 3,5 tys. rekonstruktorów historycznych. [...] Od rana do późnego wieczora turyści mogą oczywiście oglądać turnieje. Rycerzy jest mnóstwo, bo to jedna z największych takich imprez w Europie, na którą

³¹ <http://wioskawikingow.pl/>. Dostęp [15.01.2019].

³² <http://wioskawikingow.pl/pl,pikniki-firmowe,5,24,24.html>. Dostęp [21.01.2019].

zjeżdżają ci z Polski, z Europy, a nawet z odleglejszych zakątków globu”³³. Grunwaldzkie inscenizacje w założeniu ich organizatorów mają stanowić przede wszystkim lekcje żywej historii, niemniej obfitują one także „w efektowne momenty – wystrzały z hakownic, ataki łuczników i szarże konne”³⁴.

Bez wątplenia festyny archeologiczne oraz działania odtwórcze stanowią przejaw wzrastającego zapotrzebowania na zmysłowe, pozaintelektualne formy kontaktu człowieka z przeszłością oraz nowe formuły edukowania i popularyzowania wiedzy na jej temat. Stanowią ilustrację przemian w stronę bardziej bezpośredniego kontaktu człowieka z przeszłością i jej relikami, umożliwiając biorącym w nich udział nie tylko bierną obserwację, ale także aktywne uczestniczenie w prezentacjach i pokazach. Wymagają bowiem aktywności i interakcji ze strony odwiedzających, angażują ich emocje, pozwalają poczuć atmosferę miejsca czy odtwarzanych wydarzeń. Istotne w tym względzie są zarówno przekazywane treści, jak i sama forma ich przekazu, która kładzie nacisk na widowiskowość i spektakularność pokazów, ich niecodziennosc i atrakcyjność, a także kontakt z żywymi próbami interpretacji przeszłości. Są więc dowodem na to, że produkt oferowany przez archeologię (i historię) może być proponowany współczesnym odbiorcom w atrakcyjny sposób, w zgodzie z ich oczekiwaniami.

Niemniej krytykowane jest nadmierne nastawienie tego typu działalności na potrzeby rynkowe, poddanie wymogom przemysłu turystycznego oraz naginanie oferowanych wizerunków przeszłości pod gust masowego konsumenta. Poziom wielu organizowanych w Polsce imprez odtwórczych jest niski, zaobserwować można także stopniowe nasycanie się rynku tego rodzaju inicjatywami, organizowanymi przy wielu okazjach. Zauważalna jest także postępująca uniformizacja oraz standaryzacja ofert, co skutkuje tym, że np. dominującym elementem przedstawień są zazwyczaj pokazy walk czy inscenizacje bitew. Jedną z konsekwencji nadmiernej komercjalizacji jest także nieprzestrzeganie granic czasowo-przestrzennych przedstawień, wykorzystywanie przeszłości czy zabytków jedynie w charakterze atrakcyjnego tworzywa dla przedstawień i inscenizacji, nastawienie na rozrywkę, spektakularność oraz widowiskowość pokazów, które dominują nad przekazem. Prowadzi to do niczym nieograniczonego odtwarzania przeszłości, skutkującego jej uproszczeniami i fałszowaniem samych przekazów na jej temat. Ujmując rzecz z takiej perspektywy, można stwierdzić, że inicjatywy te często mają niewiele wspólnego z celami edukacyjnymi i rzetelnym, opartym na naukowych podstawach informowaniem o najdawniejszych dziejach czło-

³³ <https://www.rp.pl/Zycie-Warminsko-Mazurskiego/307129857-inscenizacja-bitwy-pod-Grunwaldem-Zyc-i-walczyc-jak-za-Jagielly.html>. Dostęp [21.01.2019].

³⁴ <https://www.rmf24.pl/fakty/polska/news-inscenizacja-bitwy-pod-grunwaldem-ogladlo-ja-75-tysiecy-oso,nId,2417749>. Dostęp [21.01.2019].

wieka, a stanowią negatywny przykład komercjalizacji produktu wiedzy archeologicznej, wprowadzającej zamęt w głowach odbiorców (Kobyliński 2003, 230). Co więcej, komercjalizacja może być brzemienne w skutki nie tylko dla kreowanych i upowszechnianych za ich pośrednictwem wizerunków przeszłości, lecz grozi także uproszczeniem idei samej edukacji na temat przeszłości. Istnieje także obawa strywalizowania w potocznym odbiorze złożonego procesu jej naukowego rekonstruowania przez sprowadzenie go do rozrywki, widowiska, spektaklu dostarczającego przyjemności, w konsekwencji zaś spłylenia roli samej archeologii we współczesnym świecie (Brzeziński 2000, 153; Brzostowicz 2009, 295–297; Dominiak 2004, 83–84; Marciniak 2011, 191).

ARCHEOLOGIA I JEJ WYTWORY W PRZESTRZENIACH KULTURY POPULARNEJ

W kontekście rozważań nad rolą i miejscem archeologii w kulturze popularnej C. Holtorf (2005; 2007) zauważa, że przestaje być ona dyscypliną zarezerwowaną jedynie dla naukowców, a coraz silniej staje się elementem kultury. Wydziela cztery główne wizerunki archeologa dominujące w kulturze popularnej czy potocznym odbiorze, mianowicie: 1) archeologa jako poszukiwacza przygód, podróżującego do egzotycznych miejsc i dokonującego wielkich odkryć; 2) jako detektywa, odsłaniającego krok po kroku tajemnice przeszłości; 3) jako odkrywcę, którego odkrycia wyjaśniają zagadki przeszłości i jednocześnie pozwalają na skuteczniejsze radzenie sobie z wyzwaniem przyszłości; 4) jako konserwatora, dbającego o ochronę zagrożonego przed zniszczeniem dziedzictwa przeszłości.

Zakres wykorzystania przeszłości archeologicznej na gruncie kultury popularnej jest szeroki. Jedną z przestrzeni stanowi przemysł filmowy. Najbardziej znanym bohaterem filmowym jest wykreowany przez George'a Lucasa bohater serii filmów fabularnych Indiana Jones. Jest on archeologiem i poszukiwaczem przygód, a jego atrybutami, dzięki którym stał się postacią rozpoznawalną na całym świecie, są: fedora, bicz, skórzana kurtka oraz rewolwer. Indiana Jones pojawił się w czterech pełnometrażowych filmach wyreżyserowanych przez Stevena Spielberga, w których w tytułową rolę wcielił się amerykański aktor Harrison Ford: *Poszukiwacze zaginionej Arki* (1981), *Indiana Jones i Świątynia Zagłady* (1984), *Indiana Jones i ostatnia krucjata* (1989) oraz *Indiana Jones i Królestwo Kryształowej Czaszki* (2008). Duża popularność tych filmów znalazła odzwierciedlenie w wyniku finansowym, bowiem na całym świecie zarobiły one prawie 1,2 mld dolarów. Filmy o Indianie Jonesie zdobyły także siedem Oscarów. Na status dzieł kultowych tej serii złożyło się kilka czynników, mianowicie: nośna fabuła i wartka akcja, muzyka, efekty specjalne, humor oraz

wysoki poziom gry aktorskiej. Nigdy wcześniej kino awanturnicze nie przybrało tak nośnej formy. Na rynku dostępne są także książki, komiksy i gry komputerowe o przygodach Jonesa. Wszystko to sprawia, że postać ta jest jedną z najbardziej znanych emisariuszy archeologii na świecie (Holtorf 2007, 69). Do kasowych hitów filmowych zaliczyć należy także przygodowe filmy z gatunku *fantasy* w reżyserii Stephena Sommersa – *Mumia* (1999) czy *Mumia powraca* (2001).

Z polskich produkcji wymienić można ekranizację *Starej Baśni. Kiedy słońce było bogiem* (2003) w reżyserii Jerzego Hoffmana. Akcja filmu rozgrywa się w IX wieku w nadgoplańskim kraju, w którym rządy sprawuje książę Popiel. Aby zapewnić sukcesję swojemu synowi, morduje on cały swój ród. Jednak jego zbrodnie wywołują bunt, do którego przyłącza się powracający z ziemi wikingów Ziemowit (w tej roli Michał Żebrowski). Wątek skarbu archeologicznego pojawia się również w popularnym serialu telewizyjnym *Ojciec Mateusz* (odcinek 17, seria II). Jeden z bohaterów trafia na ślady celtyckiego pochówku, niestety znalezisko jest zdewastowane i rozgrabione. Głównym podejrzanym jest miejscowy poszukiwacz skarbów Lenar.

Interesująco na tym tle prezentują się filmy Zdzisława Cozaca, który od 2010 r. w koprodukcji z TVP Historia realizuje fabularyzowane dokumenty popularnonaukowe prezentujące najnowsze odkrycia i hipotezy dotyczące narodzin polskiej państwowości. W tej serii zrealizował następujące filmy: *Trzcina – karpacka Troja* (2010), *Wyspa władców* (2012), *Miasto zatopionych bogów* (2013), *Ukryte gniazdo dynastii* (2015) oraz *Krzyż i korona* (2016). Filmy Z. Cozaca wyróżniają się „malarską formą inscenizacji. Ujęcia filmowe w połączeniu z animacjami i efektami komputerowymi tworzą jedyne w swoim rodzaju obrazy, przywołujące krajobrazy i postaci z czasów państwa pierwszych Piastów. Filmy serii, porównywane w recenzjach prasowych do najlepszych produkcji renomowanych zachodnich kanałów telewizyjnych, zdobywają nagrody na festiwalach w kraju i zagranicą”³⁵. Różnią się one od wysokobudżetowych produkcji kinowych głównie tym, że bazują na ustaleniach naukowców, które są wplatanie w interesującą fabułę.

Kolejną sferą są powieści kryminalne, a zwłaszcza kryminały archeologiczne. Stanowią one połączenie archeologii i kryminalnych zagadek. Prace archeologa i detektywa mają wiele wspólnych cech: odkrywanie krok po kroku, warstwa po warstwie tajemnic, badanie pozostawionych przez ludzi śladów i stopniowe poznawanie prawdy. Wykopaliska przy tym kojarzą się z tajemnicami, starożytne budowle kryją wiele mrocznych sekretów, a nad całością unosi się klimat

³⁵ <http://www.filmweb.pl/person/Zdzis%C5%82aw+Cozac-754991>. Dostęp [21.05.2018].

przygody. Najbardziej znanym kryminałem archeologicznym jest *Morderstwo w Mezopotamii* Agaty Christie (1996). Kryminalne zagadki i wątki pojawiają się w wielu innych opowiadaniach i powieściach – kontynuatorką tego nurtu jest Elly Griffiths – autorka m.in. *Szlaku kości* (2011) oraz *Janusowego kamienia* (2011). Archeologia odgrywa też znaczącą rolę w książce amerykańskiej pisarki Tess Gerritsen *Mumia* (2013). Jej fabuła skupia się na znalezieniu w magazynach bostońskiego muzeum mumii. Okazuje się jednak, że nie jest ona starożytnym artefaktem, bowiem w jej nodze tkwi współczesny pocisk. W wyjaśnienie tajemnic kryjących się w podziemiach muzeum angażuje się zatrudniona w tej placówce egiptolożka doktor Josephine Pucillo, która pewnego dnia znika bez śladu. Policja ma niewiele czasu, by ocalić ją z rąk zabójcy.

W ostatnich latach na rynku wydawniczym pojawiło się również wiele powieści polskich autorów adresujących w swych książkach wątki archeologiczne. Z przykładów można przytoczyć Martę Guzowską – *nota bene* będącą pracownikiem Instytutu Archeologii Uniwersytetu Warszawskiego – autorkę m.in. cyklu powieści o Mario Ybl: *Ofiara Polikseny* (2012), *Głowa Niobe* (2015), *Wszyscy ludzie przez cały czas* (2015), cyklu z Simoną Brener, archeolożką i złodziejką – *Chciwość* (2016), *Reguła nr 1* (2017) czy wydanej niedawno książki *Ślepy archeolog* (2018). Inną znaną autorką (też z wykształceniem archeologicznym) jest Katarzyna Rygiel, która napisała m.in. *Miłość i samotność* (2008) czy *Śmiertelne zlecenie* (2011). W przypadku kryminałów z motywem archeologicznym pojawiają się nie tylko określone wątki kryminalne, lecz również pewne charakterystyczne dla archeologii miejsca, np. wykopaliska, które stanowią scenerię dla dziejących się wydarzeń. Autorzy wykorzystują także wiedzę powszechnie uważaną za specjalistyczną, co stanowi ważną cechę w kontekście przedstawiania nauki – w tym przypadku archeologii – w powieściach kryminalnych. Jak zauważa B. Darska (2012, 395), dzięki temu „fabuła nie tylko zyskuje na wiarygodności, ale też wiedza zarezerwowana dla nielicznych staje się atrakcyjna i przystępna”.

Również przemysł muzyczny eksploruje wątki nawiązujące do odległej przeszłości. Motywy z mitologii i kultury wikingów obecne są przykładowo w warstwie tekstowej i oprawie wizualnej Amon Amarth, szwedzkiej grupy grającej tzw. *melodic black metal*. W swych tekstach zespół nawiązuje głównie do mitologii skandynawskiej oraz podbojów wikingów i ich bohaterskiej walki. Zdjęcia do teledysku do piosenki *At Dawn's First Light* zostały zrealizowane w niemieckim skansenie archeologicznym Ukranenland Torgelow. W teledysku można zobaczyć m.in. efektowną bitewną charakterystycję autorstwa Cezarego Kostrzewskiego oraz wojowników Drużyny Grodu Trzygłowa ze Szczecina pod dowództwem Igora Górewicza. Wspomniana wyżej drużyna brała także udział w kręceniu innych teledysków do piosenek zespołu Amon Amarth, mianowicie

Twilight of the Thundergod oraz *Guardians of Asgaard*. Zdjęcia były kręcone na terenie skansenu w Wolinie.

W przemyśle muzycznym występują także liczne nawiązania do wątków słowiańskich. Przykładem może być Donatan, który w 2012 r. wydał płytę *Równonoc. Słowiańska dusza*, stanowiącą nowoczesny hip-hop z nawiązaniem do folku. Płyta uzyskała status diamentowej. W 2013 r. Donatan wspólnie z Cleo nagrali utwór *My, Słowianie*, który reprezentował Polskę podczas 59. Konkursu Piosenki Eurowizji. Teledysk do piosenki w niespełna trzy tygodnie od dnia premiery został wyświetlony ok. 15 mln razy w serwisie You Tube (aktualnie posiada on ponad 67 mln wyświetleń)³⁶.

Motywy archeologiczne wykorzystywane są także w reklamie, a także w przypadku innych produktów, w tym „gadżetów” archeologicznych, sprzedawanych w popularnych sieciach marketów. Swego czasu w sklepach sieci „Biedronka” w sprzedaży znajdował się „Zestaw archeologiczny”, w skład którego wchodziły m.in.: gipsowy bloczek, w którym zatopione są przeznaczone do wydobywania elementy, zestaw narzędzi, ulotka informacyjna dotycząca danych skamieniałości oraz – w zależności od zestawu – szkielet dinozaura: t-rexa, brachiozaura, triceratopsa, stegozaura, szkielet mamuta, kamienie szlachetne lub skamieniałości³⁷. Co symptomatyczne, często w tym przypadku zawód archeologa mylony jest z paleontologią i sprowadzany do odkopywania kości dinozaurów.

Wizerunek archeologii obecny w kulturze popularnej często nie ma nic wspólnego z realiami zawodu archeologa; jest on nie tyle dziełem samych archeologów, ile raczej wytworem mediów: filmów, prasy, książek (zob. np. Kołodziejczyk 2014; Sołtysiak 2015; 2017). Wielu badaczy uważa, że jest on stereotypowy, krzywdzący i wypaczający rzeczywistość. Wskazują, że kultura popularna fałszuje wizerunki archeologii i archeologów, nie starając się ich zrozumieć, gdyż mają one jedynie dobrze się sprzedawać w przemyśle rozrywkowym (Russell 2002). Podlegają więc one celowej manipulacji na potrzeby branży przemysłu kultury popularnej, która traktuje elementy z przeszłości jedynie jako „fabularny sztafaż” (Golka 2009, 66). Natomiast Holtorf (2007), uważając, że archeologia stanowi uznaną markę (*archaeology is a brand*), wskazuje, że posiada ona określone zalety, bowiem decyduje o atrakcyjności archeologii w kulturze i prowadzi do ugruntowania jej pozytywnego wizerunku. Zdaniem tego autora stereotypowe postrzeganie archeologii wcale nie musi jej dyskredytować, lecz stanowi właśnie o jej atrakcyjności. Umożliwia jej bowiem

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=rr1DSgjhRqE>. Dostęp [20.01.2019].

³⁷ <http://www.biedronka.pl/pl/product,id,3410,name,zestaw-archeologiczny>. Dostęp [21.05.2018].

dobre społeczne funkcjonowanie, może zachęcać ludzi do poznawania przeszłości, bardziej refleksyjnego podejścia do niej, a także kształtuje przychylnie nastawienie społeczeństwa do pracy archeologów.

UWAGI KOŃCOWE

Obecne zainteresowanie historią i archeologią, szczególnie ich popularnymi formami, jest wyrazem zapotrzebowania na kontakt, a raczej złudzenia kontaktu z przeszłością. Jak twierdzi E. Konończuk (2011, 71): „odbiorcy historii w wersji spopularyzowanej oczekują przyjemności z obcowania z tajemniczością i egzotyką tego, co dawne. Wizualizacja rzeczywistości minionej, będąca w istocie uobecnieniem nieobecnego, stwarza iluzję podróży w przeszłość oraz iluzję doświadczenia tej przeszłości”. Bazuje to na kilku elementach, mianowicie: ludyczności, emocjach, zmysłowości, partycypacji, przeżyciu, poszukiwaniu autentyczności, przy jednoczesnej redukcji pierwiastka intelektualnego w kontakcie z rekonstrukcjami minionych czasów. Opisywane w artykule zjawisko utowarowienia przeszłości obrazuje, jak współcześnie pewnym wydarzeniom z przeszłości nadawane są wartości poznawcze, edukacyjne bądź ludyczne, co ma za zadanie przyciągnięcie różnego typu odbiorców, których K. Pomian określa mianem „konsumentów historii”. Oczekują oni od historii, aby „nie tylko z rozsądną pewnością ukazała im przeszłość, lecz nadto, by wyjaśniła jej cechy swoiste, by odnosiła je do przyczyn, racji czy czynników, które wówczas działały” (Pomian 2006, 37).

Wizerunki przeszłości są zawsze wytwarzane w terażniejszości, dlatego odpowiadają potrzebom i oczekiwaniom zmieniających się czasów. Z tego powodu nie mogą być oddzielone od terażniejszości i okoliczności, w jakich dochodzi do ich wytwarzania i kontestowania (Marciniak 2013, 53–54). Podobnie sytuacja wygląda w przypadku utowarowienia przeszłości, które stanowi swoiste *signum temporis* naszej epoki i w szerokim zakresie reguluje stosunek współczesnego człowieka do przeszłości. Zjawisko to należy łączyć z tendencją do uwspółcześniania przeszłości i wbudowywania jej w kontekst terażniejszości, co jednocześnie akcentuje jej funkcjonalność i praktyczność oraz ujawnia jej merkantylny wymiar. Nawet bowiem pobieżna obserwacja otaczającej nas rzeczywistości dowodzi, że przeszłość i tradycja zostały wkomponowane w logikę i reguły gospodarki rynkowej i przekształcone w produkty o wartości rynkowej, które się przywołuje i wykorzystuje w wymiarze komercyjnym. W efekcie tego poszczególne elementy nawiązujące do przeszłości są aktualnie upowszechniane, sprzedawane, kupowane, reklamowane oraz obecne jako dobra i usługi konsumpcyjne w przeróżnych postaciach. Jak trafnie zauważa A. Wierczorkiewicz (2008, 49), obecnie „kultura konsumentencka czyni przeszłość

towarem w skali wcześniej niespotykanej. Kopie, repliki, produkcje, pastisze są mieszane i łączone w sposób nierespektujący ich macierzystego kontekstu”. Przeszłość bywa więc redukowana do jednego z wielu elementów kultury konsumpcyjnej, jej wizerunki podlegają prawom rynku i funkcjonują pośród „innych gadżetów wystawionych na sprzedaż i zajmujących konsumentów” (Kowalski 2004, 19). W procesie utowarownienia przeszłości niejednokrotnie dochodzi do sytuacji, że – przykładowo – repliki rzeźb wyjęte z kontekstu przeszłej kultury, w której powstały, stają się ozdobą modnych restauracji bądź hoteli (*casus* „Hotelu Piramida” w Tychach³⁸). Doskonale ukazuje to nowy kontekst funkcjonowania przeszłości, mianowicie odwoływanie się do symboliki przeszłości i jej materialnych relikwów w celu ich komercyjnego wykorzystania bądź sprzedawania określonych usług w atrakcyjnej, odwołującej się do odległej przeszłości oprawie. W tym jednak przypadku ów wykreowany w celach komercyjnych wizerunek nie ma jakiegokolwiek związku z przeszłą rzeczywistością: nie odbija więc przeszłości, lecz tworzy jej własne symulakrum – coś, co nigdy nie istniało. Potwierdza tym samym tezę, że owa wykreowana przeszłość jest często o wiele bardziej atrakcyjna, przemawiająca i uwodząca aniżeli jej pierwowzór.

Konkludując, chciałbym zaznaczyć, że komercyjne inicjatywy niejednokrotnie mogą odgrywać istotną rolę w transmisji wiedzy o przeszłości w atrakcyjny sposób i kreowaniu jej wizerunków, umożliwiając ludziom szeroki dostęp do informacji o przeszłości i jej wizerunków. Niemniej proces jej utowarownienia w swej istocie pokazuje, że przeszłość dla współczesnego człowieka „straciła swą wartość użytkową, ale w zamian niejako zyskała przewrotnie wartość wymienną” (Lipski 2008, 207). Nie jest już traktowana jako li tylko podstawa kreowania tożsamości, czynnik budzenia świadomości historycznej lokalnych społeczności, kształtowania potrzeby zrozumienia własnej przeszłości, nie służy też wyłącznie realizacji celów dydaktycznych, naukowych czy ochronnych w stosunku do dziedzictwa archeologicznego. Wprost przeciwnie – coraz częściej upatruje się w niej łatwo dostępną formę rozrywki, atrakcję czy towar, którym zainteresowały się także osoby niezwiązane ze środowiskiem naukowym oraz przemysł kulturowy.

³⁸ <http://www.hotelpiramida.pl/>. Dostęp [21.05.2018].

BIBLIOGRAFIA

- Appadurai, Ariun. 1986. „Introduction: Commodities and the Politics of Value.” W *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspective*, red. A. Appadurai, 3–63. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ashworth, Gregory. 2015. *Planowanie dziedzictwa*. Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury.
- Bagnall, Gaynor. 1996. „Consuming the Past.” W *Consumption Matters: The Production and Experience of Consumption*, red. S. Edgell, K. Hetherington i A. Warde, 227–247. Oxford: Blackwell.
- Baillie, Britt, Afroditi Chatzoglou, i Taha Shadia. 2010. „Packaging the Past. The Commodification of Heritage.” *Heritage Management* 3/1: 51–71.
- Baram, Uzi, i Yorke Rowan. 2004. „Archaeology After Nationalism: Globalization and the Consumption of the Past.” W *Marketing Heritage: Archaeology and the Consumption of the Past*, red. Y. Rowan i U. Baram, 3–23. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Baranowski, Tadeusz. 2010. „Europejskie doświadczenia w planowaniu skansenów archeologicznych.” W *Radom. Korzenie miasta i regionu*. T. 1, *Badania 2009*, red. A. Buko, i D. Główska, 203–218. Warszawa: Instytut Archeologii i Etnologii PAN.
- Baudrilard, Jean. 2005. *Symulakry i symulacja*. Przeł. S. Królak. Warszawa: Sic!
- Baudrilard, Jean. 2006. *Spółeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury*. Przeł. S. Królak. Warszawa: Sic!
- Bauman, Zygmunt. 2006. *Spółeczeństwo w stanie obłączenia*. Przeł. J. Margański. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Bauman, Zygmunt. 2009. *Konsumowanie życia*. Przeł. M. Wyrwas-Wiśniewska. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Bloch, Marta, i Paweł Marek Pogodziński. 2014. „Archeologiczne instytucje paramuzealne w województwie pomorskim.” *Rocznik Muzeum Wsi Mazowieckiej w Sierpcu* 5: 100–112.
- Blockley, Marion. 1998. „Społeczny kontekst rekonstrukcji archeologicznych.” W *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, red. Z. Kobyliński, 72–91. Warszawa: Generalny Konserwator Zabytków, Stowarzyszenie Naukowe Archeologów Polskich.
- Bogacki, Michał. 2008. „Wybrane problemy odtwórstwa wczesnośredniowiecznego w Polsce.” W *Kultura ludów Morza Bałtyckiego*. T. II, *Nowożytność i współczesność*, red. M. Bogacki, M. Franz i Z. Pilarczyk, 219–269. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Bogacki, Michał. 2010a. „»Wżywanie« się w przeszłość – odtwórstwo historyczne a nauka.” W *Recepcja kultury średniowiecznej w humanistyce*, red. K. Obremski i J. Wenta, 153–196. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Bogacki, Michał. 2010b. „O współczesnym »ożywianiu« przeszłości – charakterystyka odtwórstwa historycznego.” *Turystyka Kulturowa* 2/2010: 39–62.
- Brodie, Neil, Morag Kersel, Christina Luke, i Katheryn Walker Tubb, red. 2008. *Archaeology, Cultural Heritage, and the Antiquities Trade*. Gainesville: University Press of Florida.

- Broński, Krzysztof. 2013. „Marketing dziedzictwa kulturowego.” W *Kultura a rozwój*, red. J. Hausner, A. Karwińska i J. Purchla, 215–236. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Brzeziński, Wojciech. 1998. „Przeszłość i przyszłość rekonstrukcji stanowisk archeologicznych.” W *Ochrona dziedzictwa archeologicznego w Europie*, red. Z. Kobyliński, 64–71. Warszawa: Generalny Konserwator Zabytków, Stowarzyszenie Naukowe Archeologów Polskich.
- Brzeziński, Wojciech. 2000. „Muzea jako instytucje ochrony i prezentacji dziedzictwa archeologicznego.” W *Problemy zarządzania dziedzictwem kulturowym*, red. K. Gutowska, 147–156. Warszawa: Res Publica Multiethnica.
- Brzostowicz, Michał. 2009. „Imprez historyczne – edukacja czy rozrywka? Kilka refleksji z doświadczeń Festiwalu Kultury Słowiańskiej i Cysterskiej w Łądzie nad Wartą.” *Fontes Archaeologici Posnanienses* 45: 293–300.
- Bugaj, Michał. 2013. „Wczesnośredniowieczny zespół osadniczy w Radomiu – uwagi na temat ochrony i prezentacji dziedzictwa archeologicznego.” W *Archeologia w obliczu wyzwań współczesności*. T. 3, *Radom – korzenie miasta i regionu*, red. A. Buko, D. Główska i M. Trzeciński, 51–63. Warszawa: Instytut Archeologii i Etnologii PAN.
- Bursche, Aleksander, i Roksana Chowaniec. 2009. „Festyn archeologiczny w Biskupinie: komercyjny odpust czy promocja dziedzictwa archeologicznego.” W *Blisko i daleko. Księga Jubileuszowa Instytutu Archeologii Uniwersytetu Warszawskiego*, red. B. Kaim, 69–77. Warszawa: Instytut Archeologii UW.
- Byszewska, Alicja. 2011. „Podróż w czasie. Rekonstrukcja – destrukcja.” *Kurier Konserwatorski* 10: 28–32.
- Byszewska, Alicja. 2016. „Podróż w czasie. Problemy rekonstrukcji.” W *Między nauką a popularyzacją. Muzea i parki archeologiczne*, red. S. Czopek i J. Górski, 131–148. Kraków: Universitas.
- Clack, Timothy, i Marcus Brittain, red. 2007. *Archaeology and the Media*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Charowska, Ewa. 2014. „Parki i skanseny archeologiczne jako forma ochrony i prezentacji relikwów w kontekście środowiskowym.” W *Konserwacja zapobiegawcza środowiska 2. Krajobraz kulturowy*, red. J. Wysocki, 68–79. Warszawa–Zielona Góra: Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Fundacja Archeologiczna. Wydawnictwo Fundacji Archeologicznej.
- Chowaniec, Roksana. 2010. *Dziedzictwo archeologiczne w Polsce. Formy edukacji i popularyzacji*. Warszawa: Instytut Archeologii UW.
- Christie, Agata. 1996. *Morderstwo w Mezopotamii*. Przeł. J. Zakrzewski i E. Krasnodębska. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- Darska, Bernadetta. 2012. „Nauka i śledztwo: o sposobach portretowania nauki w powieściach kryminalnych (na wybranych przykładach).” *Teksty Drugie* 6 (138): 393–403.
- Dąbrowski, Krzysztof. 1977. „Miejsce rezerwatów archeologicznych w kształtowaniu środowiska naturalnego.” *Wiadomości Archeologiczne* 42 (1), 3–8.
- Dominiak, Łukasz. 2004. „Zabawa w przeszłość. Festyn archeologiczny jako forma karnawału.” W *Karnawalizacja. Tendencje ludyczne w kulturze współczesnej*, red. J. Grad i H. Mamzer, 81–86. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.

- Fiske, John. 2010. *Zrozumieć kulturę popularną*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Gediga, Bogusław. 2011. Problemy ochrony zabytków archeologicznych w Polsce. W *System ochrony zabytków w Polsce – analiza, diagnoza, propozycje*, red. B. Szmygin, 163–169. Lublin–Warszawa: PKN ICOMOS, Politechnika Lubelska.
- Gerritsen, Tess. 2013. *Mumia*. Przeł. Z. Kościuk. Warszawa: Wydawnictwo Albatros A. Kuryłowicz.
- Golka, Marian. 2009. *Pamięć społeczna i jej implanty*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Goodcare, Elizabeth J., i Gavin Baldwin. 2002. *Living the Past. Reconstruction, Recreation, Re-enactment and Education at Museums and Historical sites*. London: Middlesex University Press.
- Goulding, Christina. 2000. „The Commodification of the Past, Postmodern Pastiche, and the Search for Authentic Experiences at Contemporary Heritage Attractions.” *European Journal of Marketing* 34 (7): 835–853.
- Górewicz, Igor. 2009. „Profesjonalizacja odtwórstwa historycznego.” W *Gospodarka ludów Morza Bałtyckiego*. T. 1, *Starożytność i średniowiecze*, red. M. Bogacki, M. Franz, i Z. Pilarczyk, 341–365. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Grad, Jan, i Hanna Mamzer, red. 2005. *Kultura przyjemności. Rozważania kulturoznawcze*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Griffiths, Elly. 2011. *Szlak kości*. Przeł. A. Kuc. Warszawa: Wydawnictwo Literackie.
- Griffiths, Elly. 2011. *Janusowy kamień*. Przeł. D. Dziewońska. Warszawa: Wydawnictwo Literackie.
- Grott de, Jerome. 2009. *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Oxon–New York: Routledge.
- Fowler, Peter J. 1992. *The Past in Contemporary Society: Then, Now*. London–New York: Routledge.
- Grossman, Anna. 2006. „Biskupińskie festyny w kraju i za granicą.” *Z Otchłani Wieków* 61 (3–4): 130–142.
- Guzowska, Marta. 2012. *Ofiara Polikseny*. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Guzowska, Marta. 2013. *Głowa Niobe*. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Guzowska, Marta. 2015. *Wszyscy ludzie przez cały czas*. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.
- Guzowska, Marta. 2016. *Chciwość*. Warszawa: Burda Książki.
- Guzowska, Marta. 2017. *Reguła nr 1*. Warszawa: Wydawnictwo Marginesy.
- Guzowska, Marta. 2018. *Ślepy archeolog*. Warszawa: Wydawnictwo Marginesy.
- Harrison, Rodney. 2013. *Heritage. Critical Approaches*. London–New York: Routledge.
- Hewison, Robert. 1987. *The Heritage Industry: Britain in a Climate of Decline*. London: Methuen Ltd.
- Holtorf, Cornelius. 2001. „Is the Past a Non-renewable Resource?” W *The Destruction and Conservation of Cultural Property*, red. R. Layton, P.G. Stone, i J. Thomas, 286–297. London–New York: Routledge.
- Holtorf, Cornelius. 2005. *From Stonehenge to Las Vegas: Archaeology as Popular Culture*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

- Holtorf, Cornelius. 2007. *Archaeology is a Brand: The Meaning of Archaeology in Contemporary Popular Culture*. Oxford: Archaeopress.
- Holtorf, Cornelius, i Tim Schadla-Hall. 1999. „Age as Artefact: on Archaeological Authenticity.” *European Journal of Archaeology* 2 (2): 229–247.
- Kalinowski, Bartosz, i Tomasz Uryszek. 2009. „Zasady komercjalizacji i finansowania innowacyjnych rozwiązań.” W *Komercjalizacja wyników badań naukowych – krok po kroku*, red. D. Markiewicz, 38–56. Kraków: Politechnika Krakowska.
- Kantor, Ryszard. 2010. „Zabawa przeszłością – zabawa w przeszłość. Historia uludyczniona.” *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Sociologica* III: 134–149.
- Karwacki, Arkadiusz. 2012. „Rycerstwo między komercją a reintegracją. Analiza wielowymiarowych efektów funkcjonowania grup odtworzeniowych.” W T. Szlendak, J. Nowiński, K. Olechnicki, A. Karwacki i W.J. Burszta. *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*, 109–140. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Kloskowska, Antonina. 1983. *Kultura masowa. Krytyka i obrona*. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Kobyliński, Zbigniew. 2001. *Teoretyczne podstawy konserwacji dziedzictwa archeologicznego*. Warszawa: Fundacja Res Publica Multiethnica, Instytut Archeologii i Etnologii PAN.
- Kobyliński, Zbigniew. 2003. „Quo vadis archeologia? O przyszłości badań nad przeszłością.” *Archeologia Polski* 48 (1–2): 223–234.
- Kobyliński, Zbigniew. 2009. „Archeologia wobec wyzwań współczesności.” W *Archeologia Polska i jej czasy*, red. M. Brzostowicz, 103–131. Poznań: Poznańskie Towarzystwo Przyjaciół Nauk.
- Kobyliński, Zbigniew. 2010. „Archeologia polska na początku XXI wieku – szanse i zagrożenia.” W *Archeologia wobec wyzwań współczesności*, red. M. Przybył i M. Winiarska-Kabacińska, 9–22. Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- Kołodziejczyk, Piotr. 2014. „Archeolog w labiryncie popkultury.” *Perspektywy Kultury* 10: 7–24.
- Konończuk, Elżbieta. 2011. „Historia na sprzedaż w *Boskim Juliuszu i Nazo poecie* Jacka Bocheńskiego.” *Śląskie Studia Polonistyczne* 1 (1): 71–83.
- Kopytoff, Igor. 2003. „Kulturowa biografia rzeczy: utowarowienie jako proces.” W *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej*, red. M. Kempny i E. Nowicka, 249–274. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kowalczyk, Izabela, i Izolda Kiec, red. 2015. *Historia w wersji popularnej*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Kowalski, Krzysztof. 2013. *O istocie dziedzictwa europejskiego – rozważania*. Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury.
- Kowalski, Piotr. 2004. *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Krajewski, Marek. 1997. „Konsumpcja i współczesność. O pewnej perspektywie rozumienia świata społecznego.” *Kultura i Społeczeństwo* 41 (3): 3–24.

- Krajewski, Marek. 2003. *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Krstović, Nikola. 2015. „Open-Air Museums: Simulacra of Everything”. W *The Limits of Heritage*, red. K. Jagodzińska i J. Purchla, 139–158. Cracow: International Cultural Centre.
- Kruczek, Zygmunt. 2012. „Skanseny archeologiczne jako atrakcje turystyczne. Metody oceny i zarządzania atrakcjami.” W *Skanseny archeologiczne i archeologia eksperymentalna*, red. J. Gancarski, 55–72. Krosno: Muzeum Podkarpackie w Krośnie.
- Kruczek, Zygmunt. 2013. „Skansen Archeologiczny „Karpacka Troja” – kreacja nowej atrakcji turystycznej i ocena jej jakości.” W *Kultura i turystyka – miejsca spotkań*, red. B. Krakowiak, A. Stasiak i B. Włodarczyk, 207–223. Łódź: Uniwersytet Łódzki, Instytut Geografii Miast i Turyzmu.
- Krueger, Michał. 2012. „Śródziemnomorska turystyka archeologiczna – między ekskluzywnością a masowością.” *Turystyka Kulturowa* 5: 5–21.
- Kwiatkowski, Piotr T. 2008. *Pamięć zbiorowa społeczeństwa polskiego w okresie transformacji*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Lipski, Aleksander. 2008. „Czas wolny w czasie życia. Przyczynek do analizy społeczeństwa nowoczesnego.” *Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny* 70 (4): 205–223.
- Lowenthal, David. 1985. *The Past is a Foreign Country*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Łaguna, Wanda, i Joanna Rayss. 2013. „Zmiany w krajobrazie kulturowym wywołane rekonstrukcją grodziska średniowiecznego w Owidzu (gmina Starogard Gd.) – jako przykład świadomego kształtowania krajobrazu historycznego.” *Teka Komisji Architektury, Urbanistyki i Studiów Krajobrazowych O.L. PAN IX/1*: 55–69.
- Macdonald, Sharon. 2013. *Memorylands. Heritage and Identity in Europe Today*. London–New York: Routledge.
- Marciniak, Arkadiusz. 2011. „Contemporary Polish Archaeology in Global Context.” W *Comparative Archaeologies. A Sociological View of the Science of the Past*, red. L.R. Lozny, 179–194. New York: Springer.
- Marciniak, Arkadiusz. 2013. „O przeszłości. Dylematy przedstawiania w archeologii.” *Rocznik Antropologii Historii III*, 1 (4): 17–54.
- Matt, Gerald. 2006. *Muzeum jako przedsiębiorstwo: łatwo i przystępnie o zarządzaniu instytucją kultury*. Przeł. A. Wajs. Warszawa: Fundacja Aletheia.
- Melotti, Marxiano. 2011. *The Plastic Venuses: Archaeological Tourism in Post-modern Society*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Mikos v. Rohrscheidt, Armin. 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* 1–3: 50–81.
- Miller, Daniel, red. 1995. *Acknowledging Consumption. A Review of New Studies*. London–New York: Routledge.
- Murzyn, Monika A. 2007. „Dziedzictwo kulturowe w okresie przemian: szanse i wyzwania.” W *Dziedzictwo kulturowe w XXI wieku. Szanse i wyzwania*, red. M.A. Murzyn i J. Purchla, 139–154. Kraków: Międzynarodowe Centrum Kultury.

- Nieroba, Elżbieta, Anna Czerner, i Marek S. Szczepański. 2010. *Flirty tradycji z popkulturą. Dziedzictwo kulturowe w późnej nowoczesności*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.
- Nowaczyk, Szymon. 2007. „Archeologia festynowa – pomiędzy eksperymentem naukowym a przedstawieniem parateatralnym.” W *Wojskowość ludów Morza Bałtyckiego*, red. M. Bogacki, M. Franz i Z. Pilarczyk, 501–508. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Olechnicki, Krzysztof, Tomasz Szlendak i Arkadiusz Karwacki. 2016. *Grupy rekonstrukcji historycznej. Edukacja i konsumowanie przeszłości*. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.
- Oniszczuk, Agnieszka. 2014. „The Convention in Action – Poland Almost 20 Years After the Ratification of the Valletta Convention.” W *The Valletta Convention: Twenty Years After. Benefits, Problems, Challenges*, red. V.M. van der Hass i P.A.C. Schut, 63–68. Brussel: Europae Archaeologia Consilium.
- Paardekooper, Roeland. 2012. *The Value of an Archaeological Open-air Museum is in Its Use. Understanding Archaeological Open-air Museums and Their Visitors*. Leiden: Sidestone Press.
- Park, Hyung Yu. 2013. *Heritage Tourism*. London: Routledge.
- Pawleta, Michał. 2011a. „»The Past Industry«: Selected Aspects of the Commercialisation of the Past and Products of Archaeological Knowledge in Contemporary Poland.” *Sprawozdania Archeologiczne* 63: 9–54.
- Pawleta, Michał. 2011b. „Przeszłość jako źródło przyjemności.” *Przegląd Archeologiczny* 59: 27–54.
- Pawleta, Michał. 2012. „Rekonstrukcje i inscenizacje przeszłości w perspektywie turystyki archeologicznej w Polsce.” W *Skanseny archeologiczne i archeologia eksperymentalna szansą na rozwój turystyki*, red. J. Gancarski, 364–387. Krosno: Muzeum Podkarpackie w Krośnie.
- Pawleta, Michał. 2016. *Przeszłość we współczesności. Studium metodologiczne archeologicznie kreowanej przeszłości w przestrzeni społecznej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Pine, Joseph, i James Gilmore. 1999. *The Experience Economy*. Cambridge–Massachusetts: Harvard Business School.
- Piotrowski, Wojciech, i Wiesław Zajązkowski. 2010. „Archaeological Festivals at Biskupin.” W *Living History in Archaeological Open-air Museums*, red. G. Schöbel, 25–33. Unteruhldingen: LiveArch.
- Pomian, Krzysztof. 2006. *Historia. Nauka wobec pamięci*. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Rajewski, Zdzisław. 1964. „Pokaz zabytków w terenie.” *Wiadomości Archeologiczne* 30 (1–2): 102–116.
- Przychodni, Andrzej. 2012. „Świątokrzyskie Centrum Archeologii Doświadczalnej w Nowej Słupi, jako miejsce realizacji projektu »Człowiek i żelazo w pierwszych wiekach naszej ery« szansą na rozwój archeoturystyki na Kielecczyźnie.” W *Skanseny archeologiczne i archeologia eksperymentalna*, red. J. Gancarski, 257–305. Krosno: Muzeum Podkarpackie w Krośnie.

- Purchla, Jacek. red. 2008. *Raport na temat funkcjonowania systemu ochrony dziedzictwa kulturowego w Polsce po roku 1989*. Dostęp [30.12.2018]. Strona internetowa [http://www.kongreskultury.pl/library/File/RaportDziedzictwo/dziedzictwo_raport_w_pelna\(1\).pdf](http://www.kongreskultury.pl/library/File/RaportDziedzictwo/dziedzictwo_raport_w_pelna(1).pdf).
- Rifkin, Jeremy. 2003. *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*. Przeł. E. Kania. Wrocław: Wydawnictwo Dolnośląskie.
- Ritzer, George. 2004. *Magiczny świat konsumpcji*. Przeł. L. Stawowy. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza.
- Romaniszyn, Krystyna. 2015. *Krótki wykład o utowarowieniu*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Rowan, Yorke, i Uzi Baram, red. 2004. *Marketing Heritage: Archaeology and the Consumption of the Past*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Rudnicki, Seweryn, red. 2013. *Komercjalizacja wiedzy. Praktyczny podręcznik dla przedstawicieli nauk społecznych*. Dostęp [21.05.2018]. Strona internetowa https://www.depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/7357/Rudnicki_Komercjalizacja_wiedzy_Praktyczny_podrecznik_dla_przedstawicieli_nauk_spoecznych.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Russell, Milles, red. 2002. *Digging Holes in Popular Culture. Archaeology and Science Fiction*. Oxford–Oakville: Oxbow Books.
- Rygiel, Katarzyna. 2008. *Miłość i samotność*. Warszawa: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Rygiel, Katarzyna. 2011. *Śmiertelne zlecenie*. Warszawa: Wydawnictwo Zysk i S-ka.
- Samuel, Raphael. 1994. *Theatres of Memory. Volume I: Past and Present in Contemporary Culture*. London: Verso.
- Sołtysiak, Michał. 2015. „Rogate hełmy sprzedają się lepiej? O nieprzystawalności współczesnego stanu wiedzy historycznej do potrzeb projektantów gier.” *Homo Ludens* 1 (7): 191–210.
- Sołtysiak, Michał. 2017. „Mediewalizmy, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier”. *Homo Ludens* 1 (10): 217–236.
- Sroczyńska, Jolanta. 2014. „New Considerations for the Reconstruction of Archaeological Relics as a Profitable Investment for the Local Community in Poland.” W *Reuso: la cultura del restauro e della valorizzazione: temi e problemi per un percorso internazionale di conoscenza*, red. S. Bertocci i S. Van Riel, 975–982. Firenze: Alinea Editrice.
- Starczewska, Ewa. 2012. „Grodzisko w Sopocie – przyczynek do rozważań nad problematyką rekonstrukcji dziedzictwa archeologicznego.” *Acta Archaeologica Lodziensia* 58: 163–191.
- Stec, Piotr. 2006. „Komercjalizacja muzealiów.” *Muzealnictwo* 47: 212–221.
- Szacka, Barbara. 2009. „Zmiany stosunku do przeszłości po przeobrażeniach ustrojowych 1989 roku w Polsce.” *Przegląd Filozoficzno-Literacki* 4 (25): 415–427.
- Szacka, Barbara. 2014. „Stosunek do przeszłości i jej przeżywanie w ponowoczesnym świecie popkultury.” W *Historia – dziś. Teoretyczne problemy wiedzy o przeszłości*, red. E. Domańska, R. Stobiecki i T. Wiślicz, 173–185. Kraków: Universitas.
- Szlendak, Tomasz, Jacek Nowiński, Krzysztof Olechnicki, Arkadiusz Karwacki, i Wojciech J. Burszta. 2012. *Dziedzictwo w akcji. Rekonstrukcja historyczna jako sposób uczestnictwa w kulturze*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.

- Szpociński, Andrzej. 2010. „Współczesna kultura historyczna.” *Kultura Współczesna* 1 (63), 9–17.
- Szpociński, Andrzej. 2012. „Widowiska przeszłości. Pamięć jako wydarzenie.” W *Kultura jako pamięć. Posttradycyjalne znaczenie przeszłości*, red. E. Hałas, 63–75. Kraków: Wydawnictwo Nomos.
- Talalay, Lauren E. 2010. „The Past as Commodity: Archaeological Images in Modern Advertising.” W *Contemporary Archaeology in Theory. The New Pragmatics. Second Edition*, red. R.W. Preucel i S.A. Mrozowski, 571–581. Malden–Oxford: Wiley-Blackwell.
- Tarkowska, Elżbieta. 2012. „Pamięć w kulturze teraźniejszości.” W *Kultura jako pamięć. Posttradycyjalne znaczenie przeszłości*, red. E. Hałas, 17–42. Kraków: Zakład Wydawniczy Nomos.
- Trzciniński, Maciej. 2010. „Rekonstrukcje archeologiczne a rzeczywistość.” W *Przeszłość dla przyszłości – problemy edukacji muzealnej*, red. J. Wrzesiński i A.M. Wyrwa, 87–91. Lędzica: Muzeum Pierwszych Piastów na Lędzicy.
- Urry, John. 2007. *Spojrzenie turysty*. Przeł. A. Szulżycka. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Walker, Cameron, i Neill Carr, red. 2013. *Tourism and Archaeology. Sustainable Meeting Grounds*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Werczyński, Damian. 2012. „Wybrane atrakcje archeoturystyczne w Polsce.” *Biuletyn Instytutu Geografii Społeczno-Ekonomicznej i Gospodarki Przestrzennej UAM w Poznaniu* 20: 53–72.
- Wieczorkiewicz, Anna. 2008. *Apetyt turysty. O doświadczaniu świata w podróży*. Kraków: Universitas.
- Wojdon, Joanna, red. 2018. *Historia w przestrzeni publicznej*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Wyrwa, Andrzej Marek, i Urszula Kostrzewska. 2010. „O wybranych aspektach społecznej percepcji i zainteresowania muzeami na wolnym powietrzu na przykładzie Muzeum Pierwszych Piastów na Lędzicy i Muzeum w Biskupinie.” W *Przeszłość dla przyszłości. Problemy edukacji muzealnej. Materiały Konferencji z okazji Jubileuszu 40-lecia Muzeum Pierwszych Piastów na Lędzicy, Lędzica 11–13 września 2009 r.*, red. J. Wrzesiński i A.M. Wyrwa, 203–217. Lędzica: Muzeum Pierwszych Piastów na Lędzicy.
- Zalewska, Anna I. 2018. „Archeologia prospołeczna i uspołeczniona (*public archaeology*) z polskiej perspektywy.” W *Historia w przestrzeni publicznej*, red. J. Wojdon, 17–26. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Ziółkowski, Marek. 2005. „O pewnych konsekwencjach częściowego i niekonsekwentnego uowarowienia polskiego szkolnictwa wyższego.” *Nauka* 2: 29–44.
- Żukowski, Robert. 2016. „Problematyka konserwatorsko-archeologiczna rekonstrukcji grodu w Owidzu.” W *Między nauką a popularyzacją. Muzea i parki archeologiczne*, red. S. Czopek i J. Górski, 231–268. Kraków: Universitas.

THE PAST FOR SALE. ARCHAEOLOGY AND ITS PRODUCTS IN A CONSUMER
CULTURE OF CONTEMPORARY POLAND

SUMMARY

Consumer culture exerts an overwhelming influence on the ways that govern human relationships with the past, causing the commodification and commercialization of the past. These phenomena should be defined as exposing, selling and consuming the past (history), knowledge about it and its material heritage as products of market value and undertaking efforts to make them a recognizable product. As a result of commercialization, the past and its relics are more and more often treated as a “resource” used for various purposes, and heritage as a deliberately created product, serving the satisfaction of human consumption needs, including the need for entertainment.

In the article, I critically analyze various forms of social consumption of the past, investigated by archeology, in the form of, among others, archaeological reconstructions, spectacles and stagings in a form of archaeological festivals and historical reenactment presentations, and casual adaptation of the symbolism of the past in the context of popular culture. Commercialization of the past does not necessarily have a negative meaning and should only be associated with a profit-seeking motives. Commercial initiatives can often play an important role in transmitting knowledge about the past in an attractive way and creating images of the past that enable people a wide access to the past. Nevertheless, the commodification of the past shows by its nature that the past for present-day people has acquired an exchange value.

Keywords: commodification of the past, archaeological reconstructions, archaeological festivals, historical re-enactment, popular culture