

Leszek Mrozewicz

(Poznań-Gniezno)

<https://orcid.org/0000-0002-4670-1959>

ANTYK OŻYWIANY

Auferstehung der Antike. Archäologische Stätten Digital rekonstruiert. Antike Welt. Jubiläumsheft 1, 2019, Verlag Philipp von Zabern, ss. 131

Zasłużone czasopismo Antike Welt obchodzi 50. urodziny. Piękną rocznicę redakcja postanowiła uczcić specjalnym zeszytem jubileuszowym, w którym antyk styka się ze współczesnością: oto dzięki najnowszym technikom cyfrowym można wirtualnie odtworzyć wygląd starożytnych miejscowości i różnych obiektów.



Od 50 lat Antike Welt, czasopismo poświęcone archeologii i historii kultury, stara się, dzięki ekspertkom i ekspertom z różnych dyscyplin, z wykorzystaniem wszelkich stojących do dyspozycji źródeł, wykrzesywać „żywy” obraz rozmaitych kultur świata starożytnego. Od początku pomagały w tym – czytamy w Przedśłowiu – liczne modele i rekonstrukcje starożytnych miejsc i obiektów architektonicznych, wykonane z różnorodnego materiału – poczynając od pochodzących z epoki egipskiego domu w drewnie i mezopotamskiego w glinie, po nowożytne modele korkowe, malowidła i sztychy, współczesne akwarele oraz z dużym nakładem kosztów odtwarzane całe obiekty. Wszystkie fascynują widza, dostarczają przecież mniej bądź bardziej autentycznego obrazu zatartej przeszłości i wywołują wrażenie „uczestniczenia w niej. W ostatnich trzydziestu latach do owych różnych sposobów wizualizacji antyku dołączył nowy ich „rodzaj”: rekonstrukcja cyfrowa. Techniczne możliwości [w tym zakresie] polepszają się niemalże z dnia na dzień (...), pozwalając na

zanurzenie się w wirtualnej rzeczywistości (virtual reality), przy czym granice możliwości bezustannie są poszerzane. Przy wizualizacji antyku jedno trzeba jednak mieć na uwadze: budując jego obraz należy kierować się rozważą, sięgać po właściwą, dobrze przemyślaną metodykę i ugruntowane datowanie, co pozwoli rozdzielić fantazję od rekonstrukcji bazującej na realiach, wizualizację, która pokazuje, względnie dokumentuje to, co w rekonstrukcji jest wynikiem ugruntowanej wiedzy, a co spekulacją” (s. 7).

Zasady wizualizacji dziedzictwa kulturowego próbuje usystematyzować Karta Londyńska z roku 2009, której pełny tekst dołączony został do omawianego tomu (s. 122-124). Czytamy w niej¹, że:

w licznych opracowaniach i dokumentach (...), podkreśla się warunek naukowej rzetelności w stosowaniu wizualizacji komputerowych oraz postuluje dbałość o wybór stosownej formy prezentowania wyników badań, odzwierciedlającej rzeczywisty stan wiedzy historycznej. Kwestią zasadniczą jest czytelne rozróżnianie między faktami potwierdzonymi źródłowo a hipotezami oraz różnicowanie stopnia prawdopodobieństwa sformułowanych tez. *Karta Londyńska* stanowi próbę wypracowania konsensusu wokół tych zagadnień. Niezbędne jest więc szerokie poparcie tej inicjatywy przez właściwe środowiska naukowe oraz ich gotowość do przyjęcia proponowanych rozwiązań. Podstawowym celem *Karty* jest więc promowanie wizualizacji dziedzictwa kulturowego opartej na przesłankach naukowych, tak w stosowaniu, jak i ewaluacji metod komputerowych, a tym samym – działanie na rzecz uznania tego typu badań, a także sposobów upowszechniania ich wyników. Autorzy *Karty Londyńskiej* zdają sobie sprawę, że zakres dostępnych metod wizualizacji komputerowych i ich wykorzystywania w badaniach naukowych stale się rozszerza. Dlatego intencją *Karty* nie jest narzucanie specyficznych celów i metod badawczych, ale sformułowanie ogólnych zasad stosowania wizualizacji komputerowych w badaniach i popularyzacji wiedzy o dziedzictwie kulturowym, które przyczynią się do zwiększenia wiarygodności historycznej, spójności merytorycznej i przejrzystości przyjętych metod interpretacyjnych oraz uzyskiwanych dzięki nim wyników (...). Wizualizacja komputerowa powinna być stosowana jedynie w sytuacji, gdy żadna inna metoda nie gwarantuje osiągnięcia zakładanego celu równie skutecznie.

Prezentowany tom zawiera opis dwudziestu pięciu miejscowości: z Bliskiego Wschodu (Uruk, Aleppo, Sarissa/Samuha, Tell Halaf), Egiptu (Pi-Ramzes, File) i Etiopii (Be'al Gebri), z basenu Morza Egejskiego (Akrotiri na wyspie Santoryn, Pergamon i Efez w Azji Mniejszej), Heuneburg, Lopodunum, Colonia Claudia

¹ Tytuł oryginału angielskiego: The London Charter for the Computer-based Visualisation of Cultural Heritage, red. H. Denard, King's College London, 7 lutego 2009; wersja polskojęzyczna: Karta Londyńska. Zasady dotyczące komputerowych metod wizualizacji dziedzictwa kulturowego, tłumaczenie i redakcja wersji polskiej: A. Bentkowska-Kafel (King's College London), A. Seidel-Grzejska (Uniwersytet Wrocławski), U. Wencka (Zakład Narodowy im. Ossolińskich) [online]. London Charter [dostęp: 2019-09-07]. Dostępny w Internecie: <www.london_charter_2_1_pl>.

Ara Agrippinensium, Colonia Ulpia Traiana (w Niemczech), Ullastret i Munigua (w Hiszpanii), Capo di Sorrento, Rzym/Forum Romanum, Portus Romae/Ostia (Włochy), Iustiniana Prima (Serbia), Konstanynopol/Hagia Sofia (Turcja) i wreszcie – daleko od świata antycznego – z Karakorum (Mongolia, rekonstrukcja świątyni buddyjskiej). Opis każdego obiektu zawiera krótką informację o czasie realizacji projektu, metodzie/metodach, osobach i instytucjach go realizujących. Poza rozdziałami odnoszącymi się do poszczególnych obiektów w pracy znajduje się także kilka poświęconych stosowanej metodzie digitalizacji, jak np. wykorzystaniu wyników metody 3D w kontekście archeologicznym i kulturowo-historycznym (s. 24-27), wizualizacji modeli 3D (s. 62-65) i inne.

Bogato ilustrowany jubileuszowy zeszyt „Antike Welt” wzbudza duże uznanie, zarówno dla przedstawionej w nim problematyki, jak i przesłania w nim zawartego: poszukiwanie rzeczywistego obrazu przeszłości, z wykorzystaniem dostępnych środków i metod, jest misją każdego badacza, z zachowaniem jednak wierności źródłom i naukowej rzetelności.