

Theoretical Archaeology Group '87

(Bradford, 15.-17. december 1987)

hiši v Zloganju in N. Osmuk o zadnjih raziskavah notranjosti kastela v Ajdovščini. Ž. Vinčič je predstavil velike terme v Stobiju in podrobneje obravnaval problematiko ogrevanja. Predavanja je zaključil B. Georgievski, ki je opozoril na dosedaj v Jugoslaviji povsem neznano obliko poznoantičnega bivališča. Gre za kompleks prostorov, izklesanih v skalno osnovo, pod poznoantično utrdbo, ki imajo paralele le v vzhodnih provincah.

Že iz naštetih predavanj je razvidna očitna težnja podajanja reprezentančnih objektov, največkrat sakralne arhitekture. Zelo malo referatov se je dotaknilo stanovanjske arhitekture podeželja, ki jo kljub številnim raziskavam še vedno zelo slabo poznamo. Tako dopolnjujemo le podatke o najpomembnejših mestih, premalo pa smo storili, da bi dobili celovito sliko življenja v tem obdobju. Ali nas k temu silijo predvsem zaščitna izkopavanja, pri katerih je v večini slučajev mogoče registrirati le večje zidane zgradbe in komplekse, slabo ohranjena (predvsem lesena arhitektura) pa se izmika tovrstnim raziskavam? Pogrešamo večje regionalne preglede (seveda tudi sinteze), ki bi podali celovito dosedanje poznavanje objektov. Kljub veliki množici referatov je zato prikazana podoba poznoantične arhitekture vendarle močno fragmentarna. Posebej je bilo to občutiti zaradi popolnega pomanjkanja poročil za nekatera področja (Srbija, Črna gora, Kosovo). Vendar pa predstavljeno gradivo, ki je bilo bogato dokumentirano z diapozitivi, pomeni velik korak naprej v poznavanju te problematike, saj kaže izredno bogastvo in posredno na pomen jugoslovanskega prostora v pozni antiki. Zato se zdi, da so taka srečanja utemeljena, posebej še ob dejstvu, da večina predstavljenega gradiva še dolgo ne bo v celoti publicirana in zaradi možnosti, da se v pogovorih ob koncu predavanj natančneje seznanimo s problematiko, ki nas zanima. V tem smislu so takšni simpoziji še kako potrebni. To potrebo dobro ilustrira velika množica zbranih arheologov in dobesedno z informacijami nabit program.

Slavko Ciglenečki

Symposium: Computer modelling in Archaeology

V nabito polni dvorani je v sredo, 16. decembra 1987 potekal verjetno eden atraktivnejših simpozijev konference TAG-a. Prikazane so bile različne možnosti računalniškega modeliranja v arheologiji, od enostavnejših računalniških programov prek linearnega programiranja do ekspertnih sistemov.

Kratko uvodno predavanje sta podala S. Ross in J. D. Richards. Poizkusila sta definirati računalniške modele, nato pa sta jih razdelila na reprezentativne in interpretativne.

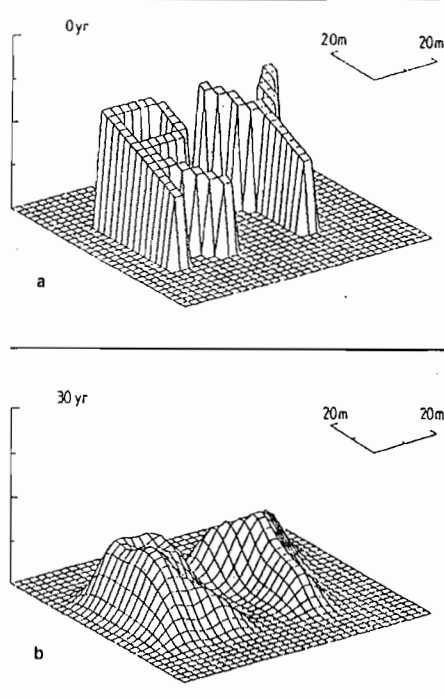
Besedo je nato prevzel F. Plog. Poročal je o računalniško generiranih modelih kultur. Ob izgradnji 2000 km dolgega cevovoda v ZDA so naleteli na več kot 500 arheoloških najdišč. Tako z arheološkimi izkopavanji kot tudi z detaljno površinsko kolekcijo je bilo zbranih okoli 500.000 artefaktov, datiranih od leta 900 do 1950 n.š. Neavtomatizirana obdelava take količine materiala bi bila izredno težka, če ne celo nemo-

goča. Zato so izdelali avtomatiziran računalniški sistem, ki je vse najdbe označil, izmeril, izrisal in tako zbrane podatke shranil v računalniškem spominu. Iz tako dobljene baze podatkov so preučevali kompleksnost prazgodovinskih kultur vzdolž cevovoda. Zares zelo obsežno in impresivno delo.

Sledilo je predavanje R. M. Yorstona in V. L. Gaffneya o simulaciji gibanja artefaktov pri oranju. Zaradi vse pogostejše detaljne površinske kolekcije artefaktov se je postavil problem odnosa med površinsko in pod površinsko arheologijo. Zlasti je zanimiv problem gibanja artefaktov pri oranju. Ker je eksperimentalno zbiranje podatkov dolgotrajno, je nujna uporaba tehnike računalniške simulacije. Na podlagi meritev gibanja artefaktov v naravi sta izdelala model, ki grafično izredno učinkovito ponazori površinsko disperzijo artefaktov po določenem času. Zavedajoč se vseh pomanjkljivosti, so lahko tako dobljeni rezultati izreden pripomoček pri razumevanju površinske porazdelitve artefaktov in napovedovanju škode, ki jo povzroča oranje na arheoloških najdiščih.

Prispevek P. Reillyja je obravnaval predvsem uporabo računalniške grafike ob rekonstrukciji arheoloških formacij. Avtor trdi, da računalniških modelov ne smemo gledati le kot lepe slike, ki so sicer zelo uporabne pri prezentaciji arheologije javnosti, ampak kot orodje za postavljanje in preverjanje teorij.

G. E. Belovsky je prikazal kvantitativni model prehranjevanja z lovom in nabiralništvom. Model je zasnovan kot rešitev problema linearnega programiranja. Linearno programiranje, sicer ena najmlajših vej matematike, omogoča reševanje sistemov neenačb. Model načina prehranjevanja je postavljen kot sistem neenačb, ki definirajo dnevno kapaciteto prebavil, dnevni čas prehrane in dnevne biološke potrebe po hrani. Rešitev modela prehrane z lovom in nabiralništvom nam definira cilj prehrane, ki se kaže kot maksimiranje dnevne energetske in proteinske vrednosti hrane. Opisani model je kvantitativen, upošteva pa tudi psihološke motive ter navade in je kot tak za arheologe zelo koristen, saj je možno z njim preučevati prehrabno skupino, velikost družine in družbeno delitev dela.



Prikaz hipotetične arheološke strukture v obliki začetnic enega od avtorjev a) v letu 0, b) v letu 30.

J. Doran v svojem predavanju trdi, da lahko umetna inteligenca znatno pripomore k razvoju in učinkovitosti socialnokulturnih teorij v kontekstu arheoloških problemov. Porazdeljena umetna inteligenca kot podpodročje raziskav umetne inteligence omogoča ponazarjanje reševanja nekega problema v nenumerični – simbolični obliki.

Kot zadnji je bil prebran prispevek J. C. Gardina, saj je bil avtor na žalost zadržan. V prispevku ugotavlja, da ekspertni sistemi postajajo čedalje bolj priljubljeni v arheologiji. Eden od razlogov je vsekakor upanje, da bodo ekspertni sistemi prinesli bistven napredek v arheološkem sklepanju. Avtor zlasti detajlno analizira proces razvoja od empiričnih trditev do teoretičnih ugotovitev oziroma zaključkov. Shematizacija procesa izpostavi predvsem dve nujni komponenti, to sta semiološka komponenta, ki predstavlja bazo določenih empiričnih trditev in komponenta procesa, ki se manifestira kot vrsta derivacij, ki vodijo od empiričnih trditev do teoretičnih ugotovitev. Ves ta proces pa ne vključuje nujno tudi računalnikov in ekspertnih sistemov.

Splošno mnenje vseh aktivnih udeležencev je, da so računalniki lahko zelo koristno sredstvo v arheologiji. Lahko jih uporabimo kot sredstvo za zajemanje, shranjevanje, obdelavo in prezentacijo podatkov. Kljub temu, da lahko večino teh operacij opravimo tudi ročno, je uporaba računalnikov nujna predvsem zato, ker je računalnik lahko hitrejši in natančnejši kot človek. Eno od področij, ki si ga skoraj ne moremo zamisliti brez računalnika, je vsekakor modeliranje. Modeliranje v arheologiji lahko razumemo kot izdelavo matematičnih modelov, ki nam pomagajo, da bolje razumemo preteklost oziroma da jo sploh razumemo. Jasno je namreč, da matematika v arheologiji ni zgolj ena od številnih znanstvenih metod (kot je na primer metoda radioaktivnega ogljika C_{14} ali pa poglobljena posebnega pogleda v arheologiji, znane ga kot nova arheologija. Matematika je orodje za urejanje misli in podatkov in je kot taka nadvse uporabna za vsakega arheologa ne glede na njegovo delo in strokovne nazore.

Zoran Stančič

Symposium:

The Social Meaning of Clothes

Na simpoziju, ki ga je organiziral Ross Samson z University of Glasgow, so štirje referati skušali predstaviti nekatere vidike preučevanja oblačil (oprave, noše), zlasti njihov socialni pomen.

Samson je v uvodu „Introduction: the Emperor's new clothes“ predvsem poudaril važnost odnosa oblačil do ostalih artefaktov. Na primerih iz časa preselejevanja ljudstev (5.–8. stol.) je pokazal na neupravičeno ločevanje posameznih predmetov, posebej t.i. „grobni pridatki“, od njihovega konteksta, na nezadostnost arheološke tipologije pri določanju etnosa ali socialnega položaja in na pretirano poenostavljanje v zvezi s tem. Na ugotavljanje socialnega platenja namreč vpliva dejstvo, da so se „grobni pridatki“ ohranili, oblačila pa večinoma ne.

Susan Kaiser je obravnavala oblačila kot kulturne oblike, ki predstavljajo socialno življenje. V referatu „The social meaning of clothes in context: integrating cultural studies and a social-psychological framework“ je na podlagi študije našedobnih obučal, risank in reklam govorila o pomenu obleke, ki se spreminja glede na kontekst, odkriva pa strukturo izgleda osebe, socialne okoliščine in širše kulturno oziroma zgodovinsko ozadje. Kontekstualni pristop po njenem omogoča razjasnitev pomena oblačil, saj povezuje vsakokratne kulturne predstave o socialnimi in psihološkimi procesi v določeni družbi.

O pomenu oblačil v bronastodobnih skupnostih z Danske je govorila M. L. Sorensen: „Meaning in Bronze Age Danish dress“. Menila je, da spremembe v pokopavanju kažejo spremembe v vlogi pridatkov, v navadah oblačenja, morda tudi v pomenu oblačil – vse to je odraz spremenjenih socialnih razmer. Sorensenova je predstavila razlike v nošnji in pričeskah glave na spol in starost. Opozorila je na važnost raziskav tehnološkega nivoja. Omenila pa je tudi povezave z umetniškimi upodobitvami (npr. figurice iz Viksøja). Vse to naj bi, poleg sprememb v pokopih, kazalo, kako so določene skupnosti izdelovale, uporabljale in upodabljale oblačila – odraz socialnih odnosov.

„Where eagles dare: costume in Europe

in the fifth century AD“ je bil naslov prispevka Kevina Greena, ki ga je avtor omejil na nakit, predvsem orlovske fibule. Postavil je osnovni problem: ali in v kakšni meri grobovi lahko predstavljajo nošo, ki ga je dopolnil še z vprašanji o dejanskem pomenu polihromije in določenih podrobnosti za uporabnika (zakaj le naj bi imela fibula 5 in ne 7 izrastkov?!), o socialnem in religioznem pomenu nakita pa o etničnem določanju s pomočjo noše oziroma okrasja.

Avtorji so opozorili na nekaj bistvenih problemov v zvezi s pomenom in vlogo oblačil, dokumentov življenja v preteklosti in virov za današnje raziskovanje. Ponudili so tudi nekaj možnosti, da bi tovrstni arheološki viri postali bolj pripovedni. Spremeniti je potrebno naš ustaljen pogled na rabo določenih delov nošnje, pojasniti odnos noša–grobni pridatek (udeleženci simpozija tega žal niso uspeli) in na tej osnovi obravnavati oblačila kot izraz in pričo tehničnih sposobnosti, kulturno-zgodovinskega in umetniškega nivoja, religiozne zavesti ter socialne razslojenosti določene družbe.

Tomaž Nabergoj

Workshop:

Fast-Forwarding into the Past – an assessment of the potential applications of video in archaeology

TIŠINA, SNEMAMO!

(Predstavitev video delavnice na TAG-u)

„Če hoče preteklost imeti prihodnost, mora arheologija uporabljati sredstva prihodnosti.“

(Mike Corbishley, vodja video delavnice na TAG-u)

1. klapa, 1. kader/prvič, kamera: total, filter: UV, čas: 35 sek. tekst: UVOD

Povsem logično je, da sta arheologija in video v določenem trenutku našla skupne točke. Zaradi hitrega razvoja je bilo normalno, da je video hotel vsaj delno nadomestiti fotografijo v arheologiji. V večini primerov je bila za to „kriva“ praksa, ki je zahtevala nove, boljše in hitreje postopke v dokumentaciji in prezentaciji.