

Virtual Archaeology between Scientific Research and Teritorial Marketing

©Dimitrij Mlekuž

Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Oddelek za arheologijo

©Bernarda Županek

Mestni muzej Ljubljana

Mednarodni kongres s kratico VAST je potekal v Arezzu, majhnem toskanskem mestecu, 24. in 25. novembra 2000. Kongres je bil organiziran pod pokroviteljstvom Evropske unije, zanjo odgovorni znanstvenik pa prof. Franco Niccolucci z Univerze v Firencah. Kongresa smo se, znotraj resnično pestre mednarodne zasedbe, udeležili tudi štirje iz Slovenije.

Centralna tema kongresa je bila virtualna arheologija. Skozi prispevke se je izkazalo, da so definicije te zelo različne: na kongresu so bile predstavljene tako aplikacije 3D skeniranja artefaktov, fotogrametrije, geografskih informacijskih sistemov (GIS), prevladovala pa so aplikacije virtualne realnosti (VR) v arheologiji. Pokazalo se je, da splošnega konsenza o tem, kaj je virtualna arheologija, ni. Odgovori na to vprašanje so na kontinuumu med vsem-kar-ima-veze-z-računalniki-in-arheologijo in aplikacijami, ki temeljijo na uporabi tehnologij virtualne realnosti (tu je potrebno omeniti, da tudi virtualna realnost ni dobro definiran termin). Pokazalo se je, da je bil kongres – prav zaradi nedefiniranosti teme – zasnovan preširoko.

Skozi predavanja in neformalne debate je postalo kmalu očitno, da sta se znotraj na kongresu najpogostejše obravnavane teme, VR, vzpostavili dve skupini.

Prva skupina tistih, ki aktivno delajo z virtualno realnostjo, običajno prihaja iz profitnih podjetij, ki se ukvarjajo z računalniško grafiko, ali pa vsaj iz laboratorijev na univerzah, ki jih izdatno financira predvsem zabavna industrija. Neki avstrijski delavec VR-ja je prostodušno povedal, da dela z več milijonskim proračunom (US\$, seveda). Značilnost predstavitev je bil t.i. vau! efekt: njihovi VR modeli so očem všečni; takoj je očitno, da so izdelani z drago tehnologijo. Tipičen primer je predstavila Foundation for the Hellenic World iz Aten, M. Roussou. Fundacija je pravzaprav privaten, finančno zelo dobro podprt inštitut, predstavljeni modeli so tehnično popolni, osnova za njihovo izdelavo pa ni bila eksplicirana. Namen predstavljenih modelov je promocija antične grške kulture v svetu, nosijo pa močan politični naboj.

Druga skupina, teoretiki, meni, da se je treba najprej vprašati zakaj, kako, in čemu to počnemo? Opozarjali so,

da so teoretski temelji VR in še posebej VR v arheologiji, še popolnoma. To so VR-jevci z malo denarja, kar se pri njihovih modelih seveda pozna. Tipičen predstavnik je M. Schmidt z Univerze v Trieru, ki si je zastavil nekaj ključnih vprašanj zakaj in kako, dobro definiral namen modeliranja, njegov model (predstavljal je rekonstrukcijo glavne ceste mesta Burtscheid okoli leta 1800) pa je bil preprost, črnobel in ploskoven in z malo detajli, vendar dobro definiranim vprašanjem in konceptom. Zanimale so ga razlike v zunanji podobi hiš in vizualni učinek hoje po ulici, vse skupaj pa je kombiniral z ekominskimi podatki v GISu.

Občutek, da je situacija podobna, kot ob prihodu GIS v arheologijo: nekateri VR uporabljajo zgolj zaradi fascinacije nad tehnologijo in možnostmi, ne da bi se vprašali, kaj pravzaprav počnejo in zakaj; drugi pa začenjajo s teoretskimi refleksijami, ki so še v povojih. Vendar pa ta primerjava ne zdrži povsem: poglobljena razlika je v tem, da v polje VR in tudi VA prihaja ogromna količina denarja iz zabavne industrije. Prav tu je kleč: ta ne potrebuje kredibilnih, ampak tehnično in estetsko dovršene rekonstrukcije, ki jih formalno legitimizira s podpisi arheoloških znanstvenikov. Podoben, vendar mnogo bolj izrazit kot v začetkih GIS, je tudi ob prvih korakih VA problem dostopa, demokratizacije tehnologije. Za vsehčen VA model, ki se lahko postavi nekam ne prebizu kakega Gladiatorja, je potrebna sofisticirana, zelo draga tehnologija. Stroške delovnih postaj, specializirane programske opreme in t.i. gadgets je v tem trenutku pripravljena kriti predvsem zabavna industrija, ki tako lahko neposredno vpliva na VA.

Poleg tega precej GIS aplikacij uporabe 3D skeniranja; prispevek je predstavil J.T.Clark, ZDA. Poskenirani predmet je na ekranu trodimenzionalen, povezan z bazo podatkov, moč ga je rotirati, preučevati z vseh strani, meriti, ipd.; dogovarjajo se tudi o dostopnosti preko interneta.

Program kongresa je bil izredno intenziven, predavatelji pa se niso držali časovnih omejitev. Tudi zato v programu ni bil predviden čas za diskusije, predvsem pa je manjkala generalna diskusija na koncu srečanja, ki bi

eksplicirala probleme in smeri, izpostavljene na kongresu, kar je bila ena večjih pomanjkljivosti. Ta se je potem dogajala znotraj živahnega obkongresnega življenja, ob večerih, praviloma podprtega s čudovito toskansko kuhinjo.

Arezzo je med arheologi, sploh pa med tistimi, ki se ukvarjajo z rimskodobno arheologijo, znan predvsem kot sedež delavnic fine keramike, posebej popularne konec 1. stol. pr.n.š. in v 1. stol. n.š. Morda manj znano je, da je bil Arezzo tudi pomembno etruščansko mesto. Arheološki muzej v Arezzu preteklost mesta in bližnje okolice prikazuje, kot je pravzaprav običajno v srednji in južni Italiji: razstava ni delana po enotnem konceptu in se glede na dizajn ni spremenila že svojih 30 let. Steklene police ne skrivajo debelega sloja prahu, uporabe muzeoloških pomagal ni, prav tako ni moč kupiti kakršnegakoli kataloga. Seveda pa imajo zavidanja vredno arheološko zbirko...
