

# Workshop (audio)vizuální archeologie (7. 4. 2016 Plzeň)

Luboš Chroustovský

SEDMÉHO dubna 2016 se uskutečnil na Katedře archeologie (KAR) Západočeské univerzity v Plzni první workshop vizuální a audiovizuální archeologie. Ačkoliv referáty nebyly explicitně věnovány (audio)vizuální archeologii, zájem o vizualitu (případně média) v minulosti či v současné archeologii v nich byl zřejmý. Workshop se zaměřil především na studenty KAR, ačkoliv vstup nebyl omezen žádnými pravidly a jeho cíl spočíval v nalákání studentů na setkání, při kterém mohou navzájem sdílet své zájmy, zkušenosti a vědomosti, ale zároveň se seznámit s obecnými teoretickými a metodickými aspekty (audio)vizuální archeologie a také antropologie, s nimiž se v rámci výuky nesetkávají. Téma navíc není dostatečně diskutováno ani v rámci domácí archeologie. Polovinu z celkového počtu 18 účastníků, kteří se na místě konání vystřídali, tvořili přednášející (dva vyučující z katedry archeologie a antropologie, sedm studentů převážně magisterského, ale i doktorského stupně studia). Atmosféra byla tedy spíše komorní, ale zato také klidná a nakloněná diskuzím.

Obecný úvodní příspěvek „(Audio)vizuální rozměry v archeologii“ Luboše Chroustovského sloužil jako návnada k úvahám o tom, že vizuální rozměr v archeologii dominuje již od jejích počátků (nejen při studiu a získávání kvalifikace pro práci v archeologii, ale také v následném bádání, sdílení výsledků v rámci odborné komunity či jejich popularizaci). Příspěvek stručně mapoval aktuální teoretické přístupy a specializace a také zahraniční projekty a instituce zaměřené na vzdělávání, výzkum či popularizaci v archeologii (Metamedia, Caspar, Archaeology channel, filmové festivaly, archeoakustické projekty apod.).

Tomáš Hirt věnuje se výuce i tvorbě v rámci (audio)vizuální antropologie na Katedře antropologie seznámil účastníky ve svém příspěvku „Vizuální antropologie a archeologie: tematické překryvy a možnosti vzá-

jemné inspirace“ se základními oblastmi zájmu a teoreticko-metodologickými perspektivami dané specializace, které ilustroval na příkladech konkrétních projektů, jež mohou inspirovat též archeology. Média fotografie a filmu byla představena jako předmět zájmu oboru (tzv. okna do jiného světa), jako metodický nástroj terénního výzkumu i jako forma (re)prezentace aktuálního antropologického poznání.

Eliška Peterková představila v příspěvku „Video ve službách popularizace vědy“ dva současné popularizační projekty Národního muzea v Praze – Archeologie na dosah (projekt věnovaný edukaci a prezentaci kulturního dědictví stručně uvedla za kolegyně, které se nemohly zúčastnit) a Muzeum 3000. Na základě vlastních zkušeností hovořila o základních krocích a podmínkách při tvorbě krátkých videí, které se jejími slovy „ukazují jako skvělý nástroj k popularizaci vědy“, neboť přibližují široké veřejnosti muzejní sbírky, ale i práci odborníků.

Počáteční fázi svého zájmu o mapování „České archeologie ve světě YouTube“ prezentovali Josef Ježek a Denisa Gryčová. Stručná analýza žánru videa, stopáže a data publikace, ale též zpětné vazby ve formě sledovanosti, oblíbenosti a komentářů zahrnovala srovnání dvou základních skupin kanálů – archeologické instituce věnující se výzkumu či vzdělávání v rámci ČR a ostatní instituce a zájemci. Zdá se, že většina z necelých třech stovek zaznamenaných videí byla na YouTube nahrána až v posledních třech letech a z hlediska četnosti videí i jejich sledovanosti je na tom lépe druhá skupina. Diváci hodnotí videa převážně pozitivně, avšak komentáře zatím nelze blíže studovat, neboť nenesou bližší informaci vztahující se k obsahu videí.

Pavel Brůžek odkrýval v rámci příspěvku „Vliv skupin historického šermu na povědomí veřejnosti o hmotné kultuře středověku“ pozadí, na kterém se utváří velmi živá a pro veřejnost atraktivní podívaná. Na základě vlastních zkušeností z působení ve skupině historického šermu vyložil obecné i konkrétní aspekty (cílová skupina, účel vystoupení – divadlo, rekonstrukce; autenticita výstroje a výzbroje), kterými historický šerm ovlivňuje představu veřejnosti o hmotné kultuře minu-

losti, ale též o různých technikách boje (souboje až scénické bitvy) a dalších doprovodných aktivitách (např. ošetření raněných, táboření vojska, kuchyně). Důraz kladl zejména na chyby, které se snadno vyskytnou v případě, že se šermíři neorientují v písemných, ikonografických či archeologických pramenech.

Alžběta Bergerová a Lucie Moravcová představily v příspěvku „Private necessaria“ současný stav historického a archeologického bádání o středověkých záchodech, zejména v prostředí šlechtických sídel. Zaměřily se především na to, že tato kategorie areálů aktivit nebývá v pramenech příliš „vidět“ a podobně je tomu i v odborných publikacích – zejména syntetických textech a encyklopediích, které nevěnují formám a účelu záchodů dostatečnou pozornost. Na druhou stranu, popularizační knihy o historii hygieny přitahují zájem veřejnosti a možná se zde skrývá potenciál pro atraktivní cestu popularizace oboru.

Radka Dvořáková hovořila především o „Archeologii počítačových her a videoher“ ve formě her s archeologickou tematikou nebo tzv. archeogamingu – sběratelství a hraní starých her, ale též tvorba databází s metadaty, recenzemi apod. Též představila terénní výzkum z roku 2014 na skládce u města Almogordo (USA), který prokázal pravdivost legendy o deponování obrovského množství nosičů video her firmy Atari.

V závěru srovnávali účastníci svá počáteční očekávání se skutečným průběhem akce, diskutovali nízkou návštěvnost ze strany studentů, dále také životaschopnost Archeologického filmového klubu při KAR, s jehož organizací začal letos Jindřich Plzák a který ve svých začátcích nabízí projekce filmů v českém znění a v neposlední řadě také možnosti studentské videotvorby s archeologickou tematikou orientovanou zejména na popularizaci oboru. Zda se workshop a zájem o audiovizuální rozměry a média v archeologii opravdu dočká i dlouhodobějších navazujících aktivit, však ukáže teprve čas.