



Arheologija neznanja

Arheologija neznanja

Povijest razvoja arheologije je povijest stjecanja ljudskog znanja, ali isto tako možemo reći da je to povijest ljudskog neznanja. Možda je taj termin prikladniji iako naoko manje optimističan i romantičan, jer je upravo neznanje, toliko, ako ne i više od znanja, utjecalo na doživljaj i proučavanje stvari i događaja iz prošlosti. Povijest stjecanja znanja skloni smo percipirati i promatrati kao linearan proces u kojem se znanje konstantno akumulira, dopunjuje i usavršava. Stjecanje znanja nije linearan proces nego neraskidivo i neraspeljivo klupko znanja, neznanja, tradicije, predrasuda, želja, razmišljanja, koje katkad presječe neki nepobitan novi podatak.

Michel Foucault, pokušavajući dosegnuti korijene znanja, preuzima riječ arheologija i primjenjuje je kao metodu pronalaženja koja treba otkriti što se nalazi ispod površine:

Neće dakle biti riječi o znanjima opisanim u svom napretku prema objektivnosti u kojoj bi se naša današnja znanost napokon mogla prepoznati. Ono što bismo htjeli pokazati jest epistemološko polje, epistema u kojoj znanja promatrana izvan bilo kakvog kriterija koji se odnosi na njihovu racionalnu vrijednost ili objektivne oblike utiskuju svoju objektivnost i na taj način iskazuju povijest koja ne predstavlja povijest rastuće perfekcije, već prije povijest uvjeta mogućnosti. Ono što se u ovom tekstu mora pojaviti upravo su, u prostoru znanja, konfiguracije koje su omogućile različite oblike empirijskoga znanja. Više nego o povijesti u tradicionalnom smislu te riječi, radi se o „arheologiji“. (Foucault 2002: 15-16).

Metode stjecanja znanja jesu važne, ali jednako je tako važno i prepoznati neznanje, bilo u prošlim vremenima, bilo u sadašnjosti i vlastitom kontekstu.

Jedinstvena arheološka metodologija ne postoji ni danas na kraju prve četvrtine 21. stoljeća za kada ju je optimistično predviđao D. Clarke (1968). Česta je zablude u javnom prostoru i drugim disciplinama da arheolozi posjeduju specifičan set metoda kojima mogu „vidjeti“ kako je uistinu bilo. Gotovo svi ljudi posjeduju zanimanje za prošlost i oni koji posjeduju takva znanja i koji su u stanju dokučiti nešto što „obični ljudi“ nisu izazivaju divljenje i poštovanje. Zbog važnosti tradicije ljudi imaju uglavnom emotivan odnos prema prošlosti i otuda i toliko zanimanje.

U idućim poglavljima donosim nekoliko primjera kako su se percipirale stvari i bića za koja danas znamo da ne postoje. U ovome ću predstaviti nekoliko primjera koji su proizašli iz neznanja, a svojom su privlačnošću preživjeli stoljeća te zaokupljaju pozornost ljudi i danas.

Pretpostavke za arheologiju

Neznanje je stalno prisutno uz čovjeka. Čovjek ne može osmisliti ili zamisliti nešto što je potpuno izvan njegove iskustvene spoznaje. Stoga je stjecanje znanja o bilo čemu dugotrajan proces koji ovisi o mnogo faktora, a među ostalim i o intenzitetu bavljenja određenim pitanjem. Dok se ne zna da određeni problem postoji, pitanje se i ne može postaviti.

Za arheologiju morale su se ostvariti sljedeće pretpostavke:

- 1) percepcija vremena
- 2) percepcija prostora
- 3) percepcija sebe.

Percepcija vremena podrazumijevala je da se shvati da postoji protok vremena koji ne ovisi o konstrukcijama i načinima računanja, da je svijet star i da se može otprilike shvatiti koliko je star. Danas mnogo toga o starosti i vremenu, to znamo, ali i dalje nam je percepcija vremena nedokučiva. Za svaku temu koju sam obradila u ovoj knjizi imala sam problem kamo je smjestiti. Naime, svaka ocrtava i pokriva različite aspekte, tako da pitanje neznanja i percepcije vremena nije moguće kvalitetno odvojiti.

Percepcija prostora znači da se moralo shvatiti kako je okoliš promjenjiv, da je podložan transformaciji i da je često u prošlosti izgledao bitno drukčije nego što izgleda u danom trenutku.

Unatoč vlastitim ograničenjima, čovjek uvijek pokušava shvatiti i opisati svijet oko sebe na temelju onoga što zna, može i što ima. Tako su se velike kljove izumrlih mamuta opisivale kao kosti čudovišta ili kao ostatci rimskih slonova jer su to bili podatci poznati iz tekstova.

Percepcija sebe označuje percepciju sebe kao jedinke u odnosu prema drugima i drukčijima od jedinke te skupine. To je spoznaja da postoje drukčiji ljudi, društva i organizacije.

To je zahtijevalo akumulirano znanje koje su generacije stjecale iskustvom i opažanjem ovisno o okolnostima i općem znanju te o kolektivnom znanju. Ako uzmemo u obzir da taj proces nije bio linearan i da se često znanje stjecalo, gubilo pa opet (često bučno) ponovno pronalazilo možda će nam biti jasnije zašto proces toliko traje.

S obzirom na te čimbenike, može se smatrati da je povijest arheologije povijest cjelokupnog proživljavanja neznanja i stjecanja znanja. O tim trima percepcijama ponovno će biti riječi u poglavlju *Crno-bijeli svijet – redukcija kao metoda istraživanja*.

Motivi za arheologiju su, uz one političke, zadovoljenje znatiželje, potreba za sakupljanjem, i, tek u suvremeno doba, težnja za znanosti i znanstvenim istraživanjem. Možda su tome uzori prirodne znanosti koje su imale nevjerojatne rezultate tijekom 20. stoljeća.

Metoda istraživanja povijesti utemeljena je, među ostalim, i na jasnoj distinkciji između originalnih i derivativnih autoriteta. Originalan autoritet je izjava očevidca, dokument ili neki drugi ostatak koji je suvremen događaju o kojem svjedoči. Derivativni autoritet odnosi se na povjesničare ili kroničare koji su čuli ili primili informacije od originalnih autoriteta. Momigliano identificira upravo antikvare 17. i 18. stoljeća kao ključne u stvaranju nove metode koja razlikuje i dijeli te dvije vrste autoriteta pri čemu se kod prvog cijeni izvornost, a kod drugoga pouzdanost interpretacije. Dok su antikvari upozoravali na to da se neliterarni izvori mogu upotrebljavati kao izvor znanja o prošlosti, počeli su i sa stvaranjem dubokih razlika između prikupljanja stvari i interpretiranja stvari (Momigliano 1950).

Iz srednjovjekovne Europe imamo dva primjera interpretacije temeljene na postojećem fundusu znanja – gromov kamen (ceraunija, *thunderstone*) i *magic crocs* (Sklenar 1983: 15–16).

Kamene sjekire i strelice oblikom su bile slične ili jednake oruđu i oružju koje je postojalo, no drukčiji materijal od kojih su bile izrađene (kamen) potpuno je zamaglio njihovu percepciju jer je oruđe izrađeno od kamena bilo nezamislivo. A i bilo je dobro poznato da je to produkt munje koji je pao s neba i koji ima srećonosna i ljekovita svojstva. Stoga su ostali zabilježeni kao gromov kamen i njima je posvećeno poglavlje *Kad padaju sjekire*. Drugi primjer su *magic crocs* – posude koje rastu iz zemlje, pretpostavlja se da je uglavnom bila riječ o urnama pa je možda taj kontekst u ovom slučaju prikrivio sličnost, iako postoje i zapisi

potvrđuju da su slični posudama (Sklenar 1983: 16). To što sličnost oblika ne mora nužno rezultirati prepoznavanjem dobar je primjer da ni jedna klasifikacija nije samorazumljiva ili unaprijed određena nego je itekako određena interpretacijom konteksta u kojem se nalazi. Tako je i namjena brončanog oruđa i oružja bila nepoznata unatoč gotovo identičnim oblicima te se smatralo da je to oružje junaka jer je brončano oružje bilo poznato iz Homerovih djela.

Običan život i prošlost nije posebno zanimala nikoga u srednjem vijeku. Teme koje su pobuđivale zanimanje za prošlost u srednjem vijeku bile su:

- Sveti gral
- Troja
- kralj Artur
- divovi
- predmeti vezani za Isusa i svece.

Svakome su ti pojmovi poznati, i sve navedene teme i danas zakupljaju pozornost javnosti i možemo se s pravom pitati jesu li tu i danas upravo zbog toga što su se priče o njima zapisivale i prenosile.

Divovi (i megaliti)

Važan dio svakoga folklornog narativa čine divovi i priče o njima. Divovi su dio mitova i narodne tradicije u mnogim europskim zemljama, i šire. Smatra se da dio mitova o divovima proizlazi iz prirodne konfiguracije terena, poput gorskih krajeva koji djeluju poput ležećih bića (primjerice kod Ogulina). Drugi važan izvor za stvaranje ideje o divovima koji su nekada kročili Zemljom svakako su veliki kameni objekti koji se prostiru europskim kontinentom, a poznati su pod zajedničkim imenom megaliti.

Najpoznatiji megalit je Stonehenge. On dugo nije imao oblik koji ima danas se do početka 20. stoljeća kada su neki srušeni dijelovi bili nanovo podignuti. Kao što je poznato, Stonehenge je podignut u 3. tisućljeću pr. Kr. (Parker Pearson 2021). Dakle, postoji već više od 5000 godina. Zanimljivo je da nije ostalo spomena Stonehengea iz rimskog doba, što otvara razna pitanja o odnosu Rimljana prema drugima i pitanje jesu li ga uopće doživljavali kao predmet iz prošlosti ili kao

nešto vrijedno pozornosti i spomena ili su ga vidjeli kao hrpu kamenja. Najstariji spomen Stonehengea potječe iz *Historia Anglorum* iz 12. st. i *Historia Regnum Britanniae* s kraja 12. st. i početka 13. st. Crteži Stonehengea potječu iz nešto kasnijeg razdoblja, tako je pronađen na Scala Mundi (u donekle cjelovitom, ali shematiziranom stanju), a dosad najstariji crtež je iz druge četvrtine 14. stoljeća, u kojem se vidi kako divovi pomažu Merlinu sagraditi Stonehenge. Merlin se često spominje kao tvorac Stonehengea u srednjovjekovnim spisima. Geoffrey Monmouth 1136. godine u djelu *Historia Regum Britanniae* opisuje izgradnju Stonehengea. Aurelije Ambrozije angažirao je čarobnjaka Merlina da napravi spomenik za poginule u ratu, a on je za to prenio megalitsko kamenje sa starijega kamenog kruga u Irskoj (Parker Pearson 2021: 145). Merlin je smatrao da će to kamenje, ako ga se poslaže oko grobova, biti spomenik koji će stajati zauvijek. Merlin je objasnio da su kameni krug u Irskoj podignuli divovi koji su se njim koristili u magične i medicinske svrhe. Merlin s kraljevim bratom i 15 000 ljudi odlazi u Irsku, pobjeđuje tamošnju vojsku, rastavlja krug i kamenje šalje u Englesku. Stonehenge postaje i mjesto ukopa Aurelija Ambrozija, a poslije i Uthera Pendragona, oca kralja Artura (Parker Pearson 2021: 146). U toj očitoj legendi ima i zrnaca istine jer je ustanovljeno da dio kamenja koji čine Stonehenge uistinu potječe iz udaljenih krajeva, no ne iz Irske nego iz Walesa (Parker Pearson 2021) i kako je nedavno ustanovljeno čak i sa sjevera Škotske (Clarke 2024).

Divovi se spominju u Starom zavjetu. Poznata je priča o Davidu i Golijatu, divovi Kiklopi su poznati kod Homera, a u hrvatskoj tradiciji također postoje priče o divovima od kojih je najpoznatiji Veli Jože iz priče Vladimira Nazora, a po kojem se zove gigantska Brodospasova ploveća dizalica. Divovi su ostali kao graditelji velikih objekata u prostoru – tako je div Hajdi sagradio kapelicu sv. Križa u Otruševcu, divovi su i Motovun, Grožnjan, Roč, Završje, Sovinjak, Vrh i Hum, a najveći div je Dragonja. Ostaci ljudi koji toliko odudaraju od prosječnih razmjera da ih se može nazvati divovima nisu nikada pronađeni tako da ostaju u području mitova i legendi, ali i kao primjer kako su ljudi tumačili neobjašnjive pojave u prostoru.

Sveti gral

Još jedno od općih mjesta prošlosti je Sveti gral, čaša iz koje je Isus pio na posljednjoj večeri i/ili posuda u koju se sakupila krv Isusova dok je bio pribijen na križ. Iako takav predmet nije nikada pronađen, potraga za njim te mitovi i legende traju do danas. Koliko je poznato, prvi put ga se spominje kod Chretien de Troyes u 12. stoljeću, no kao sveti tanjur, i ne dovodi se izrijeком u vezu s Isusom. U pjesmi *Parzifal* spominje ga Wolfram von Eschenbach u ranom 13. st. Tu je Sveti gral kamen koji je pao s neba i koji sadržava magične moći (Murphy 2006). Ovdje je teško izbjeći asocijaciju na gromov kamen.

Josip iz Arimateje je, prema legendi, došao u Englesku sa Svetim gralom, osnovao kršćansku crkvu u Engleskoj i bio predak Lancelota II. i /ili kralja Artura. Mit o kralju Arturu dio je opće kulture koji živi stalno i obnavlja se popularnom kulturom, ali i uz pomoć arheološke struke i preko službenih kanala. On je jedan od konstruktivnih elemenata britanskog identiteta, ali i prepoznatljiv i poželjan magični element prošlosti i u drugim područjima. Tako je ime Artorije, na nadgrobnoj ploči rimskog vojnika koja se nalazi danas kao spolija u zidu oko crkve svetog Martina u Podstrani, potaknulo priču da je kralj Artur Dalmatinac. Iako je Ministarstvo kulture sa zgražanjem odbacilo mogućnost da je riječ o ploči kralja Artura, ipak je izvađena i poslana na restauraciju, što govori o izboru spomenika kojima će se pridati važnost. Da kralj Artur postaje dio dalmatinskog identiteta, govore nam i stranice Turističke zajednice Splitsko-dalmatinske županije, turističke ture nazvane po kralju Arturu te kameni mač u kamenu koji je na plaži u Podstrani postavila općina (<https://www.dalmacijadanas.hr/obisli-smo-pituntium-3-znate-li-da-je-u-podstrani-pronaden-mac-kralja-artura-u-zidu-crkve-ispisan-ratni-put-rimskog-vojskovode>).

Naravno da je pitanje vjerodostojnosti mitova i legendi suvišno, jer mit i legenda svoje uporište nemaju u činjenicama nego u mašti te opstaju zbog zanimanja ljudi koji ih onda prenose generacijama.

Na koji smo način to neznanje prihvaćali i primjenjivali, te samo djelomično prevladali, o tome govori ova knjiga. Nažalost, danas teško možemo spoznati koliko je naše znanje zapravo neznanje. Tako da će se i naša istraživanja nekome u budućnosti činiti možda upravo onakvima kakvima su se zapisi prirodoslovca iz 16. stoljeća Aldro-

vandija činili prirodoslovcu Buffonu skoro stotinu i pedeset godina kasnije, a prenosi Foucault:

„Buffon će se jednog dana začuditi da se u prirodoslovca kao što je Aldrovandi može naći nerazmrsiva mješavina točnih opisa, prenesenih citata, basni bez kritika, primjedbi koje se beskonačno odnose na anatomiju, grbove, stanište, mitološke vrijednosti životinje, na način na koji se njme možemo koristiti u medicini ili magiji... Poznavati neku životinju, biljku ili bilo koju stvar na Zemlji znači prikupiti debeli sloj znakova koji su mogli biti postavljeni u njima ili na njima; znači također pronaći sve konstelacije oblika u kojima oni imaju vrijednost grba. Aldrovandi nije bio ni gori ni bolji promatrač od Buffona, nije bio lakovjerniji od njega, niti manje privržen vjernosti pogleda ili racionalnosti stvari. Njegov pogled jedino nije bio vezan za stvari istim stavom niti ispite rasporedom episteme. Alrovandi je skrupulozno promatrao prirodu koja je od vrha do dna bila ispisana.“ (Foucault 2002:58-59).

Dihotomija

Mnogo je primjera dihotomije u ovoj knjizi – ljudi vjeruju, a ne vide, ne vide, a vjeruju. To je konstanta kroz cijelu našu povijest. Naša povijest je povijest dihotomija, apsurdnosti, nepodudaranja, proturječja.

Uz dihotomiju, mnoge je pojave, stvari, procese i objekte teško opisati jer su višeznačni. I njihova je višeznačnost, iako neopisiva, njihova glavna značajka. Za arheologe kojima je i dalje namjera sve lijepo klasificirati u pripadajuće kategorije to samo naizgled ne stvara problem. Uzmimo za primjer kabinete. U ovoj su knjizi kabineti, iako njezin važan dio, lutali i tražili svoje mjesto kao od sobe do sobe, od poglavlja do poglavlja, te se na kraju nisu niti skrasili u jednome, nego raspršili kroz njih nekoliko. Jer, oni sami, a i za povijest arheologije imaju toliko različitih uloga i značenja da ih nije moguće jednostavno smjestiti kao u salonu namještaja pod natpis „*ladičari*“.

Iako znanost i znatiželja očito imaju isti korijen riječi, danas nitko ozbiljan neće reći da ga je za istraživanje motivirala znatiželja. Ne, to mora biti produkt pomno promišljenog istraživačkog procesa, jasno metodološki opisanog i slijeđenog, a ne neke žaruljice iznad glave. Tu vidimo još jednu dihotomiju – da se želja za znanjem ne smije opisati. Znanstvenik može reći da je kao mali bio znatiželjan, ali nikako da mu je sad to možebitni pokretač.

Različite teme pripadaju različitim poglavljima, i kada bi ih se sve smjestilo na sva mjesta na kojima je to prikladno, bilo bi neprikladno puno ponavljanja. Primjerice, percepcija drugih nedjeljiva je od kolonijalnog obilježja arheologije koje su očituje i u odnosu prema drugima, ali i općem poznavanju i opisivanju pojedinih procesa i mehanizama društvene promjene.

