



Obr. 1 Stavba malé pece na vypalování keramiky. ■

Popularizace archeologie v dětském oddíle SpT – TOM 19076

Petr Květina

Záměrem příspěvku je upozornit na některé problémy vyplývající z popularizace prehistorie a archeologie pro děti a mládež, přičemž jeden z možných přístupů se pokusíme dokumentovat na příkladu činnosti oddílu SpT. Nejprve je však třeba se pozastavit u několika poznámek nad teoretickými limitními možnostmi poznání archeologie.

Archeologie se zabývá hmotnými pozůstatky lidské kultury, a to zejména artefakty jako objekty člověkem záměrně vytvořenými (ekofakty, tedy předměty lidskou činností pouze dotčené, jsou v zájmu příbuzných přírodovědných disciplín archeologie). Prostřednictvím artefaktů

se archeologie snaží studovat vývoj lidské kultury, nikoli dějiny jako takové. Jaké okruhy problémů dokáže archeologie řešit? Její studium vychází ze systému popisu vlastností, který předpokládá, že v každém artefaktu je obsažena informace o jeho technofunkci, ideo- a sociofunkci. Technofunkce vychází z užitných praktických vlastností, což u keramické nádoby je její velikost, tvar, příměs keramického těsta apod. Ideo- a sociofunkce tvoří nedílnou součást každého artefaktu (předpokládá se, že zatímco ne všechny artefakty mají vlastní technofunkci, tak neexistuje artefakt, který by neměl ideo- a sociofunkci, *Schiffer 1987*). V těchto naposledy

definovaných vlastnostech artefaktu se odráží specifické prostředí dané kultury, a proto jsou ideofunkce a sociofunkce také nositelem významné informace nadfunkčního charakteru. Mezi typický příklad socio- a ideofunkce patří obecně styl, v případě keramických nádob např. jejich výzdoba, jejíž některé prvky mohou nést informaci chronologickou, jiné mohou být odrazem vnitrosociální stylistické variability. Kromě vlastností, které artefakt nese sám o sobě, může ve spojení s náleзовými okolnostmi dojít k podstatnému rozšíření informačního potenciálu, především o souhrn interakcí mezi artefaktem, prostředím a člověkem. Archeologický nález tak nese informace o lidském chování, a to jak o činnostech konkrétního člověka, který s ním měl co do činění, tak i v obecné rovině týkající se určitých vzorců chování dané populace.

Bohužel archeologie sama o sobě nedokáže dešifrovat „historická“ data ve smyslu událostí, kterým přísluší příčina, průběh a následek, a které jsou spojeny s datem, jmény lidí a míst. Tento kontext mohou archeologii zprostředkovat jediné písemné prameny. A i z toho vychází problém, proč je obtížné dětem přiblížit archeologii nebo prehistorii. Historie nebo dějepis je v učebnicích a školách postaven na vyprávění příběhů, jejichž osou jsou události právě v podobě jmen, dat a míst určených písemnými prameny (to, že se tento „příběhový kontext událostí“ může opírat pouze o jednu z možných rovin interpretace minulosti, už je věc jiná, *Klápsťe 1997*, 243 - 244, *Třeštík 1998*, 6 - 7). Protože je možné většinu historických událostí poskládat do formy příběhu, je pravděpodobné, že posluchače vyprávění upoutá a není pro ně obtížné si jeho základní kostru zapamatovat. Zasadovat události do „příběhového kontextu“ není ostatně potřebou pouze naší doby,

ale jde o fenomén obecně lidský (*Beneš 1994*, 211). V případě předindustriálních společností s bohatou mytologií hovoří francouzský etnolog Claude Lévi-Strauss o druhu intelektuálního kutilství (*Lévi-Strauss 1996*). Aby příběh mýtu oslovil a upoutal, musí obsahovat dějové schéma s vyřčeným úkolem nebo cílem na začátku, zápletkou uprostřed a rozuzlením za závěr. Toto schéma samozřejmě dodržují tvůrci starých i soudobých „mýtů“:

- Paris unese Helenu do Tróji - král Menelaos a Agamemnon svolávají vojsko a vydávají se na odčinit příkoří – Trója se brání, hrdinové prožívají dobrodružství – Trója padne, hrdinové se vrací domů.
- Frodo musí zničit prsten moci, aby zabránil nadvládě zla – putuje Středozemí na východ a prodělává řadu nesnází – nakonec zničí prsten a vrací se domů spolu se svými přáteli.
- Luke Skywalker se musí stát rytířem Jedi, aby se mohl postavit Darth Vaderovi a zastavil šíření zla – Luke a jeho přátelé putují vesmírem a zažijí dobrodružství a nesnáze – v závěru se morálně vyspělejší Luke utká s Vaderem a obrátí ho na stranu dobra – císař je zabit, impérium poraženo.

I historické události se dají uspořádat do takového schématu:

- Křesťanství šlechtici, mezi nim Godefroi z Bouillonu, vyražejí na křížovou výpravu, jejímž cílem je osvobodit Sváté město – po cestě prodělávají celou řadu dobrodružství – Jeruzalém dobydou, Godefroi se stává králem a vytvoří zde křesťanskou říši.
- Hernando Cortez přistává u břehů Mexika - putuje do Tenochtitlánu, odkud je v průběhu Noche Triste vyhnán - vrací se zpět a zvítězí, Aztécká říše je rozvrácena.

Pro prehistorii postrádáme možnost využití písemných pramenů, postrádáme potřebnou datovou osu „příběhového kontextu“, do něhož bychom eventuálně archeologické reálie zasadili. Existuje ovšem možnost si příběhy vyfabulovat, což však naráží na konkrétní obtíže:

- vymyslet dobrý příběh jako takový není nic jednoduchého,
- vytvořit příběh s prehistorickou tematikou, aby nebyl úplnou smyšlenkou, vyžaduje znalost odborné problematiky,
- je třeba se „trefit“ do současného zájmového spektra dětí a mládeže

V současnosti totiž můžeme pozorovat jistou inflaci příběhů danou obrovským rozkvětem fantasy a science-fiction literatury. Aby příběhy upoutaly duši dítěte, nesmí postrádat potřebné dějové schéma a atributy – takovým je, s přihlédnutím k nesmírné popularitě Harryho Pottera a Pána prstenů, například prvek magična.

O realizaci nastíněného přístupu se snaží občanské sdružení SpT⁽¹⁾, které si vytkllo za cíl popularizaci historie, ale i prehistorie a archeologie. Činnost tohoto dětského oddílu započala roku 1991, kdy pracoval pod hlavičkou Klubu mladých včelařů, od roku 1995 potom vzniklo občanské sdružení SpT (sdružení pro tábor). V roce 1998 byl oddíl začleněn do struktury TOM pod číslem 19076. V roce 2002 si občanské sdružení pronajalo zrušené tábořiště u Nové Vsi nad Popelkou, opravilo je a postupně sem přesunulo svou letní činnost. Od tohoto roku se také pokoušíme ve zvýšené míře popularizovat prehistorii a archeologii.

Hlavním motivem práce sdružení je nabídnout program pro volný čas co nej-

širší cílové skupině, kterou jsou v našem případě děti a mládež neorganizované v žádném pravidelném oddíle. Je totiž paradoxní skutečností, že oddíly pracující celoročně s relativně malou členskou základnou zasahují svou činností právě



Obr. 2 Výzdoba průčelí provozní budovy tábořiště „pravěkými“ malbami. ■

jen omezený počet svých stálých členů, na které se snaží dlouhodobě intenzivně působit. Oddíl SpT má naopak snahu o zvýšenou fluktuaci členů, což má za následek větší (byť extenzivní) pokrytí cílové skupiny, a proto v současné době sdružuje 120 členů z celého území republiky. Vyvrcholením činnosti oddílu je letní tábor, který se ve většině činností podřizuje legendě velké výpravě etapové hry. Téma hry pravidelně vychází z mytologických a historických předloh.

⁽¹⁾ <http://www.mujiweb.cz/www/sptlomnice/index.htm>

Snažíme se, aby se vybraný děj historického příběhu odehrával před očima dětí jako velké akční divadlo, v kterém vystupují i sami táborníci. Postavy jako např. Vilém Dobyvateľ, královna Boudicca nebo Malinche tak před dětmi ožívají a stávají se přístupnější a lidšější – mimo jiné i přiřazením charakteristických vlastností – zženštilý Montezuma, zamilovaný kouzelník Merlin, senilní král Edward Vyznavač, apod.

Do schématu hry zapadají i tvůrčí činnosti táborníků (tzv. „cechy“), z valné většiny orientované na popularizaci starých „primitivních“ technologií. Patří sem např. výroba luku a lukostřelba, hod oštěpem pomocí vrhače atl-atl, stavba keramické pece a výroba keramiky, výroba papíru, konstrukce slunečních hodin, pečení chleba, štípání kamenných nástrojů, „jeskynní“ malby a další.

Pro ilustraci předestřeme dějové schéma příběhu etapové hry tábora z roku 2003, který nesl název „Matka pralesa“. Snahou bylo vytvoření prehistorické fikce z období asi 5500 - 5000 př. Kr., tedy z doby, kdy se ve střední Evropě možná střetávaly nositelé původní mezolitické lovecko-sběračské kultury s úplně novým světem zemědělské neolitické kultury. Hlavními hrdiny příběhu byly heroické mytologické postavy nebo nadpřirozené bytosti, jejichž existenci bychom mohli v dané době předpokládat. Čtenářům pro zajímavost uvádíme stručný souhrn děje:

Obyvatelé malé zemědělské osady Dol v kraji Podhoří se dostali do potíží, když jejich náčelník Muy Turpaj padl během útoku nepřátelských Kosů. Aby se stal novým náčelníkem, požádal mladík Lyn Ig o pomoc mocnou a zlou čarodějkou Siasliwess, které však na oplátku musel věnovat svůj talisman

- jen zdánlivě slabý a nepříliš mocný. Siasliwess byla ústřední zápornou hrdinkou příběhu, ztotožněnou s loveckou „paní zvířat“ snažící se o návrat zimy a velké stádní zvěře (*Duerr 1997*). Vyzbrojena mocným talismanem přivolávala zpěvem své nohsledy – tzv. lovce zimy – polomytické divoké lovce z období paleolitu. Ti osadu v Podhoří napadali a vzbuzovali u jejích obyvatel hrůzu a strach. Protivníkem Siasliwess byl čaroděj Velde Ron – král lesa popsán ve Frazerově Zlaté ratolesti (*Frazer 1994*), bůh časů, kdy vládu nad krajinou měly lesy. Velde Ron vlastnil nesmírně mocný talisman Matku pralesa, který se však zdráhal použít, protože věděl, že spolu s porážkou Siasliwess přijde i konec jeho moci. Po řadě dobrodružství a dramatických událostí se Lyn Igovi podařilo sjednotit obyvatele kraje Podhoří, a tak vedle sebe v bitvě proti Lovcům zimy stanuli zemědělští Podhořané i lidé Brtníci z lesů, potomci mezolitických lovců-sběračů. Siasliwess byla poražena, Velde Ron odešel a spolu s ním skončil čas lesů; nastala úplně nová éra.

Literatura

- Beneš, J. 1994: Člověk. Praha.
- Duerr, H. P. 1997: Sedna aneb láska k životu. Brno. (Sedna oder Die Liebe zum Leben. Frankfurt am Main).
- Frazer, J. G. 1994: Zlatá ratolest. Praha. (Golden Bough. London 1890).
- Klápště, J. 1997: Časy se mění, Archeologické rozhledy 49, 243 – 248.
- Lévi-Strauss, C. 1996: Myšlení přírodních národů. Praha. (La pensée sauvage. Paris 1966).
- Schiffer, M. B. 1987: Formation Processes of the Archaeological Record. University of New Mexiko Press, Albuquerque.
- Třeštík, D. 1998: Počátky Přemyslovců. Praha.