

Sømløse sammenvævninger? Rekonstruktionens realitet og virkelighed

Tim Flohr Sørensen

Arkæologisk rekonstruktion

Dette essay har til formål at undersøge arkæologiske rekonstruktioners formål og relevans. Essayet forsøger at skitsere forskellige former for rekonstruktioner i arkæologien, og trækker på filosofiske koncepter om 'realitet', 'virkelighed', 'virtualitet' og 'simulakrum'. Herigennem argumenteres der for, at rekonstruktionen sammenvæver det ideelle og det reelle, men ikke nødvendigvis faktuelle.

Når arkæologer laver rekonstruktioner foregår det ofte ud fra et ideal om at skabe præcise og faktisk troværdige gengivelser af objekter fra oldtiden. Arkæologiske objekter simuleres således på baggrund af så eksakte mål som muligt og med henvisning til viden om den forhistoriske eller historiske genstandes data. Men hvis udgangspunktet er et mere eller mindre fuldstændigt arkæologisk objekt, så er spørgsmålet, hvilket formål rekonstruktionen har: hvis man kan beskrive den arkæologiske genstand empirisk, hvorfor så genskabe den? Hvis vi for eksempel allerede kender Mammen-dragten rent empirisk, hvorfor så rekonstruere den (Bender Jørgensen 1992; Munksgaard 1991)? Omvendt kan man spørge i hvor vid udstrækning, der er tale om rekonstruktioner, når genstande uden eksakte data forsøges genskabt: hvis man for eksempel kun har rudimentære stolpehuller efter syv tagbærende stolper og et forløb af støttestolper i et udgravningsfelt, er rekonstruktionen af det udgravede vikingetidshus så rent faktisk en rekonstruktion eller en konstruktion? Formålet med re/konstruktionen af vikingetidshuset ud fra en mængde stolpehuller, er selvkært at teste, hvorvidt vi kan etablere viden om en svunden arkitektur ud fra arkæologisk data. Men i tilfældet med Mammen-dragten synes formålet at være et andet. Her er målet måske snarere at forsøge at belyse klædedragtens effekter på en konkret krop: hvordan kan dragten have siddet på kroppen? Hvilken kropsæstetik skaber dragten? Og hvilken effekt har dragten på kroppens mobilitet? Hvordan *føles* det at være iklædt dragten?

Faktualitet og effekt

Den tyske filosof Gernot Böhme skelner et sted mellem *Realität* (realitet) og *Wirklichkeit* (virkelighed). *Realität* betegner nogle empiriske, faktuelle *realiteter* i et objekt, mens *Wirklichkeit* betegner objektets mimetiske *virkelighed* – i forstanden 'virke-lighed': hvordan objektet *virker* på dets omgivelser i en partikulær kontekst (Böhme 2001, 57). Når Mammen-dragten er kendt i en empirisk forstand, må rekonstruktionen således have til formål at belyse dragtens *virke-lighed* på en sansende krop, idet dragtens faktuelle *realitet* allerede er kendt. Målet er altså at undersøge, hvilken *virkning* dragten har. Omvendt vil man kunne sige, at re/konstruktionen af vikingetidshuset har til formål at tilvejebringe viden om husets *realitet* ved at ekstrapolere dets faktiske forhold gennem faktualiteter i et arkæologisk jordlag. Herudfra bliver det så muligt at re/konstruere for eksempel stald, beboelse og ildsted, hvorigennem en tentativ *virke-lighed* kan opstå.

Både i tilfældet med Mammen-dragten og vikingetidshuset kan man altså skelne mellem den faktuelle *realitets*-baserede rekonstruktion og den virtuelle *virke-lighedstro* rekonstruktion. Man kunne således fristes til at hævde, at videnskabelig og empirisk valid viden må basere sig på den reelle frem for den virtuelle rekonstruktion – hvorved rekonstruktionen af Mammen-dragten bliver meningsløs, fordi den ikke fortæller os noget empirisk, som vi ikke ved i forvejen.

Imidlertid behøver rekonstruktionen ikke handle om det produkt, der rekonstrueres, men i lige så høj grad om selve rekonstruktionen – altså bearbejdningsprocessen frem mod det endelige produkt. Rekonstruktionen kan på denne måde tjene til at belyse, *hvordan* man har lavet en dragt, fremstillet en krukke eller bygget en jættestue ved at deducere produktionen ud fra eksakte observationer af det empiriske materiale. Og her kan der igen sondres mellem *Realität* og *Wirklichkeit*. *Realität* vil knytte sig til de reelle arbejdsprocesser og konstruktionsprincipper, mens *Wirklichkeit* angår, hvordan produktionsprocesser eller procedurer påvirker den eller de, der frembringer et produkt. Stadig vil objektets eller produktionens *virke-lighed* ud fra et konventionelt videnskabeligt ideal være inferiørt i forhold til dets *realitet*. Det virtuelle anskues nemlig traditionelt som en subjektiv simulering af det reelle, og videnskaben dikterer at det, der kvantificeres objektivt er mere virkeligt end det, der erkendes gennem subjektiv erfaring.

Spørgsmålet bliver således i den sidste ende, hvad vi ønsker at vide om Mammen-dragten. De reelle elementer såsom udseende, produktion og materiale kan aflæses ud fra klædedragten i sig selv, og en rekonstruktion er overflødig i forhold til at belyse disse faktuelle forhold. Men hvis vi vil vide noget om erfaringen af krop, æstetik og stoflighed i relation til klædedragten i vikingetiden, er vi tvunget til at undersøge, hvordan den *virker*, uanset hvor virtuelt og simuleret denne undersøgelse må være i et videnskabeligt perspektiv.

I denne sammenhæng kan det være interessant at iagttage, hvordan den franske filosof Jean Baudrillard hævder, at et simulakrum er en kopi af en original, der aldrig fandtes – den er en kopi af noget virtuelt og ikke-eksisterende (Baudrillard 1994). For Baudrillard bliver et simulakrum således en imaginær rekonstruktion, og er i sig selv virtuel – uvirkelig – i anden potens. Kopien og det kunstige erstatter altså det virkelige og autentiske. Dette problem kan vel på sin vis siges at vække en vis genklang i arkæologien, hvor det faktuelle materiale ofte er så fragmenteret og uigennemskueligt for lægmand, at rekonstruktionen – simulationen – med tiden kommer til at erstatte de arkæologiske fakta. I forlængelse af Baudrillards kritik må vi så spørge, om rekonstruktionen er en illusion, og om der er nogen autenticitet tilbage af fortidens objekt i en rekonstrueret udgave.

Rekonstruktion og muliggørelse

I modsætning til Baudrillard argumenterer den canadiske filosof Brian Massumi (via Gilles Deleuze) imidlertid, at et simulakrum er 'realer than the real' (Massumi 1987). Massumi mener, at Baudrillards analyse af simulakrummet som noget 'hyper-reelt' og uvirkeligt er korrekt, men at dette ikke er ensbetydende med et værditab i objektet eller at det er en illusion. Simulakrummet har nemlig til formål at ligne men ikke at være sit forlæg; simulakrummet har ikke til formål at glide sammen med originalen sømløst eller at blive identisk med originalen – faktisk tværtimod. Simulakrummet skal i stedet etablere sin egen virkelighed og fungere på en ny måde og som et nyt objekt: 'The simulacrum affirms its own difference. It is not an implosion, but a differentiation; it is an index not of absolute proximity, but of galactic distances. The resemblance of the simulacrum is a means, not an end' (Massumi 1987, 91). En simulation er altså ikke et mål, men et middel (Sørensen 2013).

Denne forståelse af simulakrummet resonerer på mange måder ganske godt med arkæologiske rekonstruktioner, hvis vi forudsætter, at de har til hensigt at skabe sensoriske og erkendelsesmæssige effekter, - hvis de skal *gøre* noget i nutiden: rekonstruktionerne er ikke produkter men processer. Rekonstruktionerne skal muliggøre en forståelse eller sensorisk interaktion med en forestilling om et objekt fra fortiden, hvad enten det er et vikingetidshus eller en klædedragt. Og herigennem vil vi – hvis vi følger Massumi – kunne muliggøre en indsigt i fortidens virkelighed, hvilket det arkæologiske objekt (stolpehullerne, tekstilfragmentet) ikke ville kunne.

På et helt fundamentalt niveau er rekonstruktionens formål således at opbygge et materielt fænomen fra fortiden, som ellers er forsvundet eller kun delvist bevaret. Det vil sige, at rekonstruktionen er en idealiseret, virtuel simulering af den fortidige genstand, som på samme tid rummer såvel noget reelt og noget virtuelt i én og samme genstand. Både når rekonstruktionen bruges til at skabe arkæologisk, faglig indsigt og når den anvendes i formidlingsøjemed betyder det virtuelle element, at genstanden *muliggør* en forståelse af genstandens virkelighed, som ellers ville være uladsiggørlig på baggrund af genstandens reelle fakticitet.

Henvisninger

- Baudrillard, J. 1994. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Bender Jørgensen, L. 1992. I Knud den Stores klæ'r. *Nationalmuseets Arbejdsmark*, 1992: 32-42.
- Böhme, G. 2001. *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Massumi, B. 1987. Realer Than the Real: The Simulacrum According to Deleuze and Guattari. *Copyright*, 1: 90-97.
- Munksgaard, E. 1991. "Kopien af dragten fra Mammengraven" i *Mammen. Grav, kunst og samfund i vikingetid*. Redigeret af M. Iversen, U. Näsman og J. Vellev, pp. 151-153. Højbjerg: Jysk Arkæologisk Selskab.
- Sørensen, T. F. 2013. Original Copies: Seriality, similarity and the simulacrum in the Early Bronze Age. *Danish Journal of Archaeology*, 1(1): 45-61.

