

REVIEWS

Dawid Kobiątka

(review) Mats Brate and Petter Hanberger, in collaboration with Cornelius Holtorf, *Places, People, Stories*. Kalmar 2012: Linnaeus University, 40 pages.

There is a well-known story about Albert Einstein and a journalist. The journalist asked the physicist about the nature of great scientific discoveries which change the world. Einstein replied, the story goes on, more or less: *Everybody* [a typical scientist – D.K.] *knows that something can't be done and then somebody turns up and he doesn't know it can't be done and he does it*. Accordingly, it can be said that science is in its revolutionary aspect a form of non-science (*he doesn't know it can't be done and he does it*). One of the examples of such understood non-science is very short and inconspicuous comic book entitled *Places, People, Stories*.

The authors of the book are Mats Brate, Swedish artist, and Petter Hanberger, Swedish designer. Some of the dialogues (p. 5) in the book were supervised by Cornelius Holtorf. The German archaeologist wrote an appendix too. The book is a form of report from an international and multidisciplinary conference which took place in Kalmar (Sweden) between 28th to 30th of September 2011. However, the authors, instead of writing a typical report from a scientific conference which then is published in a scientific journal, drew a comic book which is based upon the events, reflections, and observations made during the conference (fig. 1).

The book consists of two parts. The first one (pp. 1–28) is a comic book about the things which happened during the meeting. The second part (pp. 29–40) is a description of the main purpose of the conference, and research project entitled *Places as Stories* which was the cause of the conference, as well as artistic contributions to the conference, among other things.

The meeting was organised by: Cornelius Holtorf (archaeology), Elisabeth Brandin (human geography), Eva Cronquist (art history), Per Pettersson Löfquist (sociology), and Linda Hansson (conference administrator). The event concluded a three year project *Places as Stories*. The project has as its objective an analysis of the relations between places and



Fig. 1. A fragment of *Places, People, Stories* (Brate, Hanberger 2012, 20)
 Ryc. 1. Fragment komiksu *Places, People, Stories* (Brate, Hanberger 2012, 20)

their meaning to the people, how to write about these mutual interactions *focusing on the role of stories in constructing meaning and affecting human emotions* (p. 29). The participants of the conference looked at these problems from different theoretical angles. They analysed material culture, space relations, human emotions, the way some places become important for human beings, power/knowledge relations with regard to *people-places-stories*, to mention only a few.

The conference attracted more than 175 participants from different countries (Sweden, Denmark, the UK, Japan, Argentina, *etc.*), who represented various academic disciplines (archaeology, literature, cultural anthropology, architecture, tourism studies, religious studies, *etc.*) The conference had four keynote speakers; more than 120 papers were presented during 18 sessions. It was intended to gather the representatives of various disciplines to look at the relations between places-people-stories in a new way. To simplify, the conference was basically focused upon two issues. One issue concerned a problem how to approach the relations between places, people, stories in the light of new socio-economical transformations (e.g. the Experience Economy). The participants were focused especially on how human emotions shape the meaning of particular places. Worth adding is the fact that human emotions have been for a long time neglected as a subject of scientific interest. It concerns archaeology too. The second issue also touched upon the limitations of scientific discourse. The organisers wanted to take a closer look at the problem of how visual arts and performances can contribute to scientific research and broaden them. The conference clearly showed how new research perspectives raise up new questions, and as a consequence, propose new answers with regard to the relations between people-places-stories.

The book itself is such an attempt to think differently of how one can tell (or compose) stories. There is no doubt, a typical post-conference report has its unquestionable value. Nonetheless, it confines other issues at the same time. That is why the authors drew a comic book. It is an attempt of exploring a new medium of communication between, to put it most generally, the public and science as such.

Before I started writing this very review, I had asked some of colleagues of mine, most of them are PhD students, about their reflections on post-conference reports published in archaeological journals. The results didn't surprise me. Most of the young scientists don't read such things. However, it would definitely be a short way to describe young scientists as not treating their profession seriously enough. I believe the same is true apropos more experienced and older archaeologists. The problem lies elsewhere. A post-conference report is usually three or four page long and it is almost impossible to describe and express the subjects and atmosphere of a particular scientific meeting. The reader of such a report usually remembers nothing after the reading. And this is precisely a pitfall which the authors of *People, Places, Stories* omitted in their fascinating book. In short, the form of communication (comic book) is so *idiosyncratic*, shocking, intriguing, and fascinating that even a person doesn't interest in a similar subject, is ready to spend approximately 30 minutes on the reading it. Here one touches a crucial novelty of the book.

Without doubt, post-conference books and/or reports are important and useful medium of communication between scientists. Nonetheless, they don't explore the possibilities which are offered by new media. For example, *Places, People, Stories* is available online on a Linnaeus University website (see <http://lnu.se/institutioner/institutionen-for-kulturvetenskaper/konferenser/places-people-stories-2011/places-people-stories---the-comic>, accessed 28 January 2013). A short documentary was also made screening the conference, its participants and the events that took place in Kalmar (see <http://www.youtube.com/watch?v=Y2xkwwPEUQ8>, accessed 28 January 2013). The film is available on Youtube, so it is easily accessible to everybody. In other words, there are many new ways of writing about and documenting archaeological events which wait to be used. One of them is a podcast too.

Worth pointing out is the fact that the podcasts have been used already for a while by some cultural anthropologists in Poland. The year of 2012 was the time when the first Audio-visual Anthropology Lab was created. Agata Stanisiz leads it (see <http://antropofon.blogspot.se/>, available at 28 January 2013). In short, podcasts are digital media when one can post audio, radio and/or video files on the website. Such a way of registering/documenting archaeological events would broaden a typical post-conference report. It can be said, podcasts are a way of meeting and seeing researchers known only as the authors of this or that book. In accordance with that, podcasts, documentaries, comic books enable to see and experience a human face of archaeology, so to speak.

All in all, it can be claimed that the content of any communication is still important. But the heart crux of the matter lies elsewhere. It is the form of communication which is crucial among scientists and the public. It is obliged to experiment on new media and new forms of telling (and visualisation) stories. This is also a crucial aspect of potential success of archaeology as science for the public, as Józef Kostrzewski used to claim many decades ago.

One of the examples of such – let me call it – *formal experiment* is used in Brate and Hanberger's comic book. It is especially worth recommending as an inspiration in its own attempts to alternatively think of archaeology. Post-conference reports seem to be very natural. However, there is nothing natural, to put it poetically, in their nature. Post-conference reports are a certain academic practice. Because of the fact that they appear to be obvious, they are not usually call into question. However, nowadays, we as scientists have possibilities to use and explore new media, to broaden archaeological discourse. The presented book is an interesting and worthwhile example of it.

Dawid Kobiątka

(rec.) Mats Brate, Petter Hanberger, we współpracy z Corneliusem Holtorfem, *Places, People, Stories*. Kalmar 2012: Linnaeus University, 40 stron.

Pewnego razu zapytano Alberta Einsteina o strukturę odkryć naukowych, które zmieniają świat. Ten wielki fizyk miał rzec mniej więcej tak: *To bardzo proste. Wszyscy wiedzą, że czegoś zrobić nie można. Ale przypadkowo znajduje się jakiś nieuk, który tego nie wie. I on właśnie robi odkrycie*. Tak też rozumując można powiedzieć, iż nauka w swoim radykalnym, rewolucyjnym, otwierającym nowe konteksty poznania wymiarze jest formą nieuczucia. Czymś podobnym, przekraczaniem granic, które wydają się nieprzekraczalne jest właśnie niepozorna i króciutka książeczka/komiks pt. *Places, People, Stories*.

Jej autorami są Mats Brate, który jest artystą i Petter Hanberger zajmujący się projektowaniem. Przy tworzeniu części tekstowej komiksu pomagał Cornelius Holtorf. On również jest autorem drugiej części pracy, appendixu. Omawiana książka jest formą sprawozdania z międzynarodowej i multidyscyplinarnej konferencji, która miała miejsce w Kalmar (Szwecja) w dniach 28–30 września 2011 roku. Jednak zamiast typowego sprawozdania z konferencji, które ukazuje się potem w czasopismach naukowych, autorzy zostali poproszeni by stworzyli komiks, bazujący na ich refleksjach, obserwacjach poczynionych w trakcie konferencji (Ryc. 1).

Książka składa się z dwóch części. Pierwsza, do strony 28, to komiks prezentujący wydarzenia mające miejsce na konferencji w Kalmar. Druga to appendix (s. 29–40), gdzie umieszczono informacje o celach konferencji, projekcie badawczym, którego była pokłosiem, oficjalny plakat konferencji, jej plan oraz informacje o wydarzeniach artystycznych, które stanowiły integralną część tego spotkania.

Organizatorami tego wydarzenia byli: Cornelius Holtorf (archeolog), Elisabeth Brandin (geograf), Eva Cronquist (historyk sztuki), Per Pettersson Löfquist (socjolog) i Linda Hansson (administrator konferencji). Spotkanie to było zwieńczeniem trzyletniego (2009–2012) projektu pod tytułem *Places as Stories*. Projekt miał za zadanie analizę problemu jakie znaczenia mają miejsca dla ludzi, i jak o tych znaczeniach pisać, jak je prezentować, w końcu, jak je badać. Uczestnicy projektu starali się patrzeć wieloaspektowo na ten problem. Zajmowali się kulturą materialną, relacjami przestrzennymi, ludzkimi uczuciami związanymi z nimi, jak przebiega proces powstawania znaczeń, jak uwikłane są w ten proces relacje wiedzy-władzy, *etc.* Zamierzeniem było zebranie różnych perspektyw badawczych.

W konferencji wzięło udział ponad 175 osób z różnych stron świata (Szwecja, Dania, Wielka Brytania, Japonia, Argentyna, *etc.*) oraz reprezentujących odmienne gałęzie nauki (archeologia, literaturoznawstwo, antropologia kulturowa, architektura, turystyka, religioznawstwo, *etc.*). Konferencja składała się z 4 głównych wykładów i ponad 120 referatów wygłoszonych na 18 sesjach. Zamierzeniem organizatorów było stworzenie sposobności do

wymiany poglądów przedstawicieli różnych dziedzin nauki, dotyczących relacji między *miejscami, ludźmi i opowieściami z nimi związanymi*. Konferencja ogniskowała się wokół dwóch zasadniczych zagadnień. Pierwsze dotyczyło jak miejsca, ludzie i ich opowieści można widzieć w świetle zachodzących zmian społeczno-gospodarczych (np. *gospodarka doświadczeń*), oraz jaka jest rola w tych procesach ludzkich uczuć i afektów, czyli elementów życia ludzkiego, które przez długie lata były eliminowane z dyskusji naukowych (również archeologicznych). Drugie z kolei zagadnienie poruszało również ograniczenia dyskursu naukowego. Organizatorzy chcieli zwrócić bliższą uwagę, jak sztuki wizualne i performen-sy mogą uzupełniać standardowe badania naukowe poprzez poszerzenie perspektywy badawczej, stawianie nowych problemów, pytań badawczych i oferowanie alternatywnych narracji przebiegających na linii miejsca-ludzie-opowieści.

Próbą pokazania alternatywnych narracji jest sama książka *Places, People, Stories*. Oczywiście, typowe sprawozdanie z konferencji naukowej ma swoje zalety. Jednak ogranicza zarazem pewne zagadnienia. Zamiast słowem autorzy posłużyli się słowem i obrazem, czyli wykorzystali komiks jako medium przekazu naukowego.

Pewna dygresja: przed przystąpieniem do napisania tej recenzji zapytałem kilkanaście osób (głównie doktorantów archeologii) czy kiedykolwiek czytali, i ewentualnie ile zapamiętali, z lektury sprawozdań pokonferencyjnych umieszczanych w czasopismach archeologicznych. Wyniki nie były zaskakujące: młodzi ludzie po prostu nie czytają takich rzeczy. Myślę jednak, że nie można tego wyjaśnić jako rezultat braku należytego zaangażowania we własną profesję młodych archeologów. Jestem przekonany, że podobna historia dotyczy również bardziej doświadczonych badaczy. Problem pokonferencyjnych sprawozdań polega na tym, że bardzo trudno słowem na dwóch, trzech czy czterech stronach oddać atmosferę, problematykę, szerszy kontekst danej konferencji. Czytający takie sprawozdanie niewiele się dowiaduje, a jeszcze mniej zapamiętuje. I chyba to ograniczenie udało się pokonać autorom omawianej pracy. Forma przekazu (komiks) jest tak odmienny, zastanawiający, szokujący, że nawet osoby nie interesujące się podobną problematyką są w stanie poświęcić około 30 minut na przeczytanie tej książki. Tutaj dotykamy kluczowego problemu prezentacji wyników spotkań naukowych, w tym kontekście, konferencji archeologicznych.

Nie ma co do tego wątpliwości, publikacja tomu pokonferencyjnego czy też sprawozdanie pokonferencyjne są bardzo ważne, jednak nie wyczerpuje możliwości, jakie dają współczesne media. Na przykład, książka *Places, People, Stories* jest dostępna online na stronie Uniwersytetu Linneusza (<http://lnu.se/institutioner/institutionen-for-kulturvetenskap/konferenser/places-people-stories-2011/places-people-stories---the-comic>, dostęp 28.01. 2013). Również nakręcono krótki film dokumentalny prezentujący konferencję, jej uczestników, wydarzenia, które miały miejsce w Kalmar (<http://www.youtube.com/watch?v=Y-2xkwwPEUQ8>, dostęp 28.01. 2013). Film został umieszczony na portalu Youtube, jest zatem ogólnodostępny. Jest wiele możliwości, które pozwalają inaczej pisać, myśleć o dokumentacji wydarzeń archeologicznych, a które czekają na realizację. Taką na przykład jest również podcast.

W tym miejscu należy wspomnieć, iż w polskiej antropologii kulturowej takie rzeczy zaczynają już mieć miejsce. Właśnie w 2012 roku powstał pierwszy polski antropologiczny podcast autorstwa Pracowni Antropologii Audiowizualnej w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej UAM w Poznaniu, na czele którego stoi Agata Stanisz (por. <http://antropofon.blogspot.se/>, dostęp 28.01.2013). Mówiąc krótko, podcasty to elektroniczne media publikacji nagrań dźwiękowych i/lub filmowych (np. wywiadów) umieszczanych następnie na stronach internetowych. Taka forma dokumentacji wydarzeń naukowych z pewnością wykracza poza sprawozdanie pokonferencyjne, można powiedzieć również, że daje możliwość obcowania, poznania badaczy (np. archeologów), których zna się jedynie jako autorów konkretnych artykułów, książek. Takie media, jak: podcasty, filmy dokumentalne, komiksy dają sposobność obcowania, w pewnym sensie, bezpośrednio z danym naukowcem, doświadczenia, by tak rzec, *archeologii z ludzką twarzą*.

Zatem można powiedzieć, że treść przekazu jest nadal istotna. Ale sednem sukcesu komunikacji z szerszym środowiskiem archeologicznym, naukowym, w końcu, społecznym jest *forma*, alternatywne sposoby snucia narracji (słownej, wizualnej). W tym zagadnieniu może leżeć ewentualne sedno sukcesu archeologii jako nauki żywej, jak twierdził już dawno temu Józef Kostrzewski.

Taki właśnie *eksperyment formalny* jest zastosowany w pracy M. Brate'a i P. Hanbergera. Książka w formie komiksu jest warta polecenia szczególnie jako inspiracja do podjęcia prób alternatywnego pisania, uprawiania archeologii. Ta jakoby naturalna forma komunikacji, w tym przypadku, sprawozdanie pokonferencyjne, nie ma w sobie, mówiąc nieco poetycznie, nic z naturalności. Jest to pewna praktyka naukowa, która wydaje się tak oczywista, naturalna, że nie poddaje się jej krytyce, refleksji. Jednak należy powiedzieć, że w dzisiejszych czasach multimediiów mamy jako naukowcy znacznie więcej możliwości do wykorzystania alternatywnych mediów do eksperymentowania na nich, w końcu, do przekraczania kolejnych granic uprawiania archeologii. Omawiana książka jest tego interesującym i godnym naśladowania przykładem.

Dawid Kobiałka
Institute of Prehistory
Adam Mickiewicz University
Św. Marcin st. 78
61-809 Poznań
Poland

