

АРТЕФАКТИ 1. ДЕФИНИЦИЯ

проф. д.ф.н. Сергей Герджиков

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Резюме. В тази статия на базата на казуси на философска и научна употреба се разработва дефиниция на артефакт: антропогенна абиотична виртуална или реална форма със значение и/или функция. Дефиницията се полага в нова дименсия за анализ на артефактите: реално – виртуално. Тя замества класическата опозиция материално – идеално като по-добре дефинирана и по-адекватно работеща в научното описание и обяснение на артефактите. В сферата на виртуалното се включват не само дигиталните симулации, а всички знакови форми.

Ключови думи: артефакт; биофакт; значение; функция; култура; реално – виртуално

Въведение

Дефинициите не са решаващи в създаването и развиването на научните понятия. Важни са теоретичните им възможности в релевантни емпирично научни области. Тук разработвам дефиниция на *артефакт* в процес на решаването на малки *казуси* в този смисъл. Целта е развитие на понятието за артефакт в научните изследвания на културите, и преди всичко в *археологията*, където разногласията между теоретици съпътстват недостига на адекватни обяснителни схеми.

Следвам *антропологическото направление* в теоретичната археология. Не претендирам за адекватен обзор на съществуващите концепции. Предлаганата концептуална рамка е нова за археологията, но се използва интензивно в анализа на *дигиталните* симулации: опозицията *реално – виртуално*. Не са ми познати публикации за виртуалното, в които то обхваща всички знакови феномени. Намерението ми е да допринеса с този философски анализ за теоретичното усилване на археологическите и културно антропологическите анализи на емпиричните данни и факти от изчезналите култури и съвременната виртуална култура.

Една речникова дефиниция. Речник Мериам-Уебстър (Merriam-Webster Dictionary).

Артефакт (artifact)

1а: обикновено прост обект (инструмент или украшение), демонстриращ човешка изработка или модификация, който се отличава от естествен обект

Специално: обект, останал от определен период (пещери, съдържащи праисторически артефакти).

b: нещо характерно за или произтичащо от определена човешка институция, период, тенденция или индивид

„Моралът е артефакт от човешката култура, създаден да ни помогне да договорим социални отношения“ (Майкъл Полани).

c: нещо или някой, произтичащи от или свързани с по-ранно време, особено когато се считат за вече неподходящи, ирелевантни и неважни

„...това прекалено опростено, но ярко качество, което поддържа Джеферсън жив за нас, докато Вашингтон и Адамс, негови началници в толкова много други отношения, са артефакти на старомоден и изгубен свят“ (Джак Раковец).

2a: продукт с изкуствен характер (както научен тест), дължащ се обикновено на външни (човешки) агенти

b: електрокардиографска и електроенцефалографска вълна, която възниква от източници, различни от сърцето или мозъка

c: дефект в изображение (като цифрова снимка), който се появява в резултат на технологията и методите, използвани за създаване и обработка на изображението

„...може да създаде много добра картина, но ще има известна загуба на детайли и някои цветни артефакти, като съседни цветове, преливащи един в друг.“ (Merriam-Webster¹⁾)

Тук са изредени употреби на термина ‘артефакт’. Трябва да изключим някои употреби като ирелевантни за тази студия: 1 b, 2b, 2c. 1b е метафорична употреба, а 2b и 2c са специфично технически. Можем да извлечем от релевантните употреби една обща специфика: артефактът е културна форма като продукт на човешка дейност. Такива са както праисторическите рисунки по стените на пещери, така и научният тест, и моралът като човешко създание.

Казуси

Артефактите са определяни като *адаптации* в контекста на антропологията още от Лесли Уайт: функционални структури, които адаптират човека към жизнената му среда. Но за разлика от органичните адаптации: органи, биологична информация и вродени поведенчески модели, те са небиологични (абиотични). Терминологично потвърждение на абиотичността е отделното специално име на биологичните (органични) обекти в археологията: *екофакт*, рефериращо семена, кости, полени, дърво (Schiffer 1975, 840; Renfrew & Bahn 1996, 45 – 46). Екофактите могат да се превръщат в артефакти и обратно. Така дървото се изгаря в лаборатории, за да се измери C₁₄, а ваксината се включва в молекулните механизми на имунната система.

Много артефакти очевидно не са адаптации. Писмеността и театърът не са адаптации към средата. Вместо адаптация по-уместен е терминът *експанзия*

в извличането на енергия от средата и в нетехнологичните сфери. В самата биология много форми и динамики не са адаптации.

Можем да търсим артефакта и с опозицията *естествено – изкуствено*. Артефактите, като неприродни (в тесен смисъл) феномени, са изкуствени. Но всички артефакти имат съществуване в природния свят (физическата реалност).

Казуси за изкуственост. Да си представим, че сме на чужда планета. Там намираме динамични форми, които не се вписват в пейзажа и изглеждат *изкуствени* (направени). Живите форми можем да разпознаем с анализ на молекулната им структура и динамика. Те ще обменят вещества и енергия със средата. Артефактите най-вероятно няма да имат метаболизъм, макар че това не е сигурно. На Земята естественото и изкуственото (антропогенното) са добре разграничими. Изкуствените форми, включително най-развитите форми на изкуствен интелект, *не обменят вещества*.

Изкуствените форми носят видимо печата на човешката намеса. Но и тук има проблемни ситуации. Много геометрично ‘изрязани’ каменни повърхности изглеждат като артефакти, а може да са естествени. Това се установява с изследвания. Някои поредици от линии (резки) на камък, на керамика, на кост или на дърво изглеждат изкуствени, но може да са естествени (например следи от нокти или зъби на хищници). Неясните случаи са пренебрежимо малко и в общия случай можем да разпознаем антропогенните форми.

Казуси за ‘живи’ артефакти. Тук разглеждам случаи, в които антропогенни форми се включват или извършват жизнени процеси. Задължително е уточняването на термина ‘живот’. Това е генетично детерминирана обмяна на вещества/енергия (метаболизъм).

Телесни навици и умения. Има текстове за човешката телесна динамика като *неприродна, културна*. Марсел Мос – етнолог, последовател на Леви Строс, в лекция от 1934 г. пише: „Под този израз (техники на тялото – б. С.Г.) аз имам предвид начините, по които от общество към общество хората знаят как да използват своите тела“ (Mauss 1973, 70). Тук влизат културно детерминирани телесни действия и функции като ходене, хранене, хигиена, танцуване, спорт (ibid., 71 – 85). За една култура е *специфично* как хората се хранят и обличат, как се грижат за телата си. В антична Атина момчетата тренират голи в гимназионите. В Спарта се подготвят за воини в лагери (*agoge*). Тези култивирани телесни умения са артефакти и трябва да се *отличават* от естествените динамични форми, генетично детерминирани процеси с обмяна на вещества. Те са функционално зависими от *предмети*: прибори за хранене, мебели, оборудване за хигиена, кухни и бани, стадиони, лагери и други подобни артефакти. Всички те са абиектични, но с усвояването си стават неотделими от обмяната на вещества/енергия.

Символни форми и умения. На първо място, тук влиза естественият език. Той се учи, като е фиксиран в колективна памет, в писмени системи, в речни-

ци и граматиките. По подобен начин се учат всички знания и умения, обичаи и норми. Децата ги усвояват от родители, учители и като цяло от културата. Уменията (знанията *как*), както и знанията *какво*, се *култивират*. Те са различни в културата, в носители извън телата на индивидите. Записани са или се изказват подобно на *моралните норми* (една от употребите на думата *артефакт* в речника Мериъм-Уебстър). Също като телесните навици и умения това са *артефакти*, които не са генетично детерминирани и не са (елементи на) обмен на вещества. Езикът се фиксира в езиковия кортекс, телесните умения – в моторния кортекс, и т.н. Тук тези структури вече *не са артефакти*, а живи структури. Но те не влизат в генома.

Ендосоматични структури. Има неща като придобития имунитет, който може да се унаследява, формирайки адекватни гени в генома. Има и изкуствено предизвикан имунитет от ваксини. Ваксините се създават в лаборатории и са живи организми или техни химични компоненти. Те са *артефакти*, но от момента на включването им в организма са естествени функционални компоненти. Те се включват в метаболизма, макар и да не влизат в генома.

Всички артефакти в тези казуси имат съществуване извън човешките организми. Лесли Уайт ги определя като *екзосоматични* (White 1959, 232), но някои от тях се включват в метаболизма на човешкото тяло, а други – не. Всички те не се включват в генома или ако това става, то е по биологични механизми като естествения отбор.

Биосинтез. Въпросът за това дали съществуват *живи артефакти*, се свежда до въпроса за синтез на живот от неживи компоненти. Крейг Вентър и екипът му създават клетки на най-прости бактерии, използвайки други живи клетки и дигитализирани геноми (Venter 2010). Генно се модифицират и вируси, и растения, и животни, но не ‘от нула’. Не е създадена клетка от неживи елементи. Не е изключен такъв биосинтез в бъдеще. Тогава ще имаме нов казус: дали да приемаме тези синтезирани организми като естествени, или като артефакти. Те ще са създадени от хора, но ще се включват в биосферата като живи същества и ще обменят вещества, енергия и информация.

Свръхестествени феномени. Друг казус са религиозните същности, постижими според вярващите в специални състояния: йерофанията като постигане на сакралното (Мирча Елиаде). Йерофания „не изразява нищо повече, отколкото се подразбира в етимологичното му съдържание, т.е., че нещо свещено ни показва себе си. Може да се каже, че историята на религиите – от най-примитивната до най-силно развитата – се състои от голям брой йерофании, от проявления на свещени реалности“ (Eliade 1963, 11). В ритуали при променено съзнание на култови места или в нормална среда хора от всички култури съобщават за ‘мистични състояния’ на контакт и ‘преминаване’ отвъд. Тези преживявания освен недостъпността си като ментални са отвъд обикновения опит и емпирично достъпната реалност.

По принцип те са достъпни като телесни (мозъчни) състояния. Но такива ситуации са трудни за наблюдение. Това, което е явно достъпно, са екзосоматични свидетелства: текстове, образи и скулптури, култови структури. Това са ясни артефакти: светилища и храмове, ритуали, образи, фигури и свещени текстове. Хората могат да предават религиозните си състояния с думи. Но това не са преки свидетелства, а думите не са адекватен израз на мистични преживявания.

Колин Ренфрю – водещ експерт археолог по въпросите на култа, елиминира от анализа на праисторическите култове два класа данни:

1. устни свидетелства – независимо дали устно, или писмено свързани с религиозни дейности на общността, или изясняване значението, определено от нея с религиозни практики;
2. пряко наблюдение на култовите практики, свързани с използването на изразителни действия, вокални форми и символични предмети и материали (Renfrew 1985, 12 – 13).

Ренфрю специално отбелязва една граница в идентификацията на значението на религиозните символи. Това е *съдържанието* на религиозния смисъл.

Стъпка 1. Идентификация на култовия ансамбъл.

Стъпка 2. Разпознаване в ансамбъла на специфични символи като носещи религиозно значение. Съдържанието на това значение няма нужда или не може да бъде експлицитно (*ibid.*, 24).

Божествата и духовете са ‘като реални’, но отвъд физичната реалност. Това за тях може да се използва терминът ‘виртуално’ в най-широк смисъл. Парадоксът е, че мистичните състояния се приемат от изпиталите ги като истинска (сакрална) реалност, а емпиричната е фалшива (профанна). Това е важно за археологическите интерпретации, които много често са в термините на отвъдни същности. Във връзка с това се появяват *свръхинтерпретации*. ‘Богинята със змиите’ от Крит: статуя на жена с две змии в двете си ръце, е за мен пример за свръхинтерпретация по силата на огромната инерция, упражнявана от сакралното. По-вероятно това е жрица, магьосница.

За едно емпирично изследване тези ‘мистични същности’ са *фикционални* артефакти, скрити или налични в разказвани и записани истории. Изследвайки култовете, ние визираме ритуали, култови структури и човешки състояния. Не виждам как в науката можем да използваме свидетелства за отвъдни същности и поведения (отвъден лов или задгробно пиршество), както използваме свидетелства за отсамни феномени. Разбира се, можем да разпознаваме образи на ‘отвъдното’, които ясно или изрично са обозначени. Така Микеланджело рисува Бог и ангели в небето. Това е ирелевантно като мистично свидетелство. Вместо отвъдни същности имаме отсамни образи, очевидно фиктивни.

Описанията и образите на свръхестествени същности са информативни за реални черти на културите. Но опитите за проникване в самите мистични феномени остават спекулативни интерпретации. Като такива, те са изцяло свободни от верификация и попадат в безизходни конфликти помежду си отвъд възможностите за разпознаване на истината. Но ако не можем да отличим истината от неистината, ние сме въвн от науката. Това е *релятивизъм* и той е широко популярен. Релятивизмът е неизбежен в херменевтиката: Ханс-Георг Гадамер във философията, Йън Ходър в археологията (Gadamer 2020; Hodder & Hutson 2003). Нагласата ми е емпирично-научна и антирелятивистка: относителността на артефактите може да се разпознава емпирично и не следва да води към релятивизъм, а да служи за адекватни научни обяснения.

И така намерихме дотук следните характеристики на артефактите:

1. *антропогенност*: артефактите произлизат от човешка дейност (изкуствени са);
2. *абиотичност*: артефактите не са живи (в смисъл живи организми);
3. *емпирична наличност*: артефактите са достъпни за емпирично изследване структури, образи, текстове.

Има още черти, които не сме идентифицирали. Одяланият камък ляга удобно в ръката и е остър: става за удряне, мушкане и рязане. Милиони години след оформянето си той е понятен: ясни са функциите му и този обяснителен аспект е *виртуален*. Артефактите не само са направени или измислени от хора: те *служат* на хората, като *означават* нещо и/или *правят* нещо. Всевъзможните знаци и предмети имат някакъв *смисъл*: значение и/или функция. Разпознаването на еднакви и подредени резки върху кост като *знаци* ни дава артефакт. Смисълът им е в това, за което те са създадени. Парчето одялан камък е ‘брадва’ само защото става за такъв инструмент.

Този смисъл е отнасяне към някоя *култура* като *координатна система*. Адекватна координатна система за описание и обяснение (интерпретация) на артефактите е *локалната култура*, в която те функционират. Но и да не е ясна културата, можем да разпознаем артефактите по отнесеност към човешкото *тяло* и достъпния образен език: каменната брадва приляга на човешка ръка, а изрязаната фигура изобразява бременна жена. Това разбиране е *отнасяне към човешката природа* (форма) и има *глобален характер*.

Артефактът имплицира съзнателно *намерение* при създаването си. Но менталният момент е проблематичен, вариативен, неопределен и ненаблюдаем. Разбира се, хората изобразяват и описват своите нагласи, намерения и вярвания. Но това не имплицира, че всеки индивид от една култура е имал тези трайни ментални състояния. Една ‘флейта’, направена от куха кост с няколко отвора, намерена в пещера, обитавана преди 30 000 години, е артефакт с функция да модифицира издаваните с нейна помощ звуци (да произвежда музика). Тук е имплициран ментален момент, но той не е наблюдателно верифи-

цируем. Разпознаваме ‘флейтата’ *виртуално*, по възможна функция. Не знаем дали намерението е наслада или сигнализация. Предназначението се открива по-ясно, ако се *анализират* възможните *функции* в релевантни поведенчески контексти в една локална култура. Това може да се постигне с помощта на експерименти.

Казус със симулациите. Реални ли са и в какъв смисъл виртуалните *симулирани* феномени, които явно не са налични физически, а само във видео, в игра, във ‘виртуален свят’. Моят отговор е, че те са реални в смисъла на художествените образи в романите или символите в уравненията. Те са *фиктивни*, доколкото не са истински хора и неща във физичната реалност, но може да *реферират* *реални обекти*. Например един скелет от праисторически гроб е *реален*, а неговият тримерен сканиран образ на екрана на компютъра не е (*виртуален* е). Това разграничение е изключително важно, иначе губим контрол и в симулацията и в реалността.

Този казус е формулировка на темата за виртуалното днес, в ерата на симулациите. За виртуално се приема и анализира онова, което е ‘сякаш’, имитирано, *симулирано*, отразено в огледало, *почти като* нещо или *компютърна симулация* на нещо (най-честото определение за виртуално в речниците и специално в Oxford Dictionary).

изглежда наличен чрез използване на компютърен софтуер, например в интернет система, която помага на програмистите да създават виртуални среди
виртуална класна стая/десктоп/библиотека

„Можете също така да направите виртуална обиколка на музея.“

„Учениците ще имат повече достъп до ресурси и подкрепа, както виртуални, така и физически“.

почти или много близо до описаното нещо, така че незначителната разлика не е важна

„Фирмата има виртуален монопол в тази сфера на търговия.“

„Икономиката е стигнала до виртуален застой.“

„Ожени се за един на практика непознат.“

„Страната се плъзгаше към състояние на виртуална гражданска война.“

„Анализаторите казаха, че сделката е виртуално сигурна.“

„Зашеметяващите военни последици почти компенсират липсата на заговор“
(<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/virtual>).²⁾

‘Виртуално’ тук има две групи значения: ‘почти като’ и ‘нефизическо’ (виртуално – физическо). Тук влизат също ‘виртуална среда’ и ‘компютърно зависимо явление’: симулация. Такава свръхсимулация е изкуственият интелект, несравнимо по-амбициозна от игра. Но една статуя или гипсово копие на реален (починал) човек са също виртуални като *подобия* на истинските хора. Ние казваме за някои образи: „Почти като истинския!“. Разбира се, някои образи и видеа са фикции и не изобразяват реални неща и хора, но други, като доку-

менталните филми, са реалистични. Следователно относно реални осезаеми обекти виртуалните имат *различни степени на реализъм* (Chalmers 2016). В най-широк план, те следват и наподобяват реални неща, но остават *образи*. Така е обаче с всички виртуални феномени: древни текстове, образи и статуи, стари снимки и филми или нови компютърни игри и научни изображения.

Инструменти и машини като сърпа и телескопа не са от този вид. Те са такива само защото работят във физическата реалност. Разбира се, един праисторически сърп си остава сърп дори вече да не работи. Това е виртуално идентифициране (без реално функциониране). Има *виртуален* 'слой', в който нещата се репрезентират (изобразяват, чертаят, симулират) в образи и симулации. Има *неща* и *симулации* на неща. Така и сърпът, и компютърната игра влизат в един огромен клас обекти: *виртуално дефинирани* обекти. Да не забравяме обаче, че и сърпът, и цифровият образ имат физическо съществуване.

Не намирам в наличната релевантна литература анализ на артефактите *изобщо* като виртуални, но логиката води натам. За целта на изследването приемам социално-културния аспект, разгледан от Майкъл Хайм и неговото представяне на виртуалния реализъм: „Виртуалните същности са наистина реални, функционални, и дори централни за живота в идещите епохи“ (Heim 2000, 220).

Значение и функция. Така става ясно, че трябва да прибавим още една характеристика: *смисъл*, разделен на два вида: *значение* и *функция* в една локална култура и глобална човешка природа (форма) като координатни системи. Резките върху кост, разпознати като артефакти, са *символни* и могат да имат значение на числа. Писмените системи са най-ясни примери за символни артефакти в локални култури. *Предмети* като лъка и стрелата не са типично символни (има изключения, когато са символи на власт). Те са оригинално оръжия за лов и битка и са глобално относими към човешката форма. Такива форми имат *функции*. Дигиталните симулации са образи с различна степен на реализъм относно реални форми и процеси. Затова фиксираме още една характеристика, разделена на два вида:

4. *смисъл*: артефактите имат смисъл в локални *култури* и относно глобална човешката *природа* (форма) (културни универсалии);

5. *смисълът* може да е *символен* (значение) и *функционален* (предназначение). Значението се разпознава в поведенчески актове.

Смисълът е обяснителен. Със значение и предназначение (функция) изследователят идентифицира (обяснява) даден артефакт. Те не могат да се отделят прецизно: една ваза има функция на съд, но е също така и естетически (символен) артефакт. Един златен сервиз, като демонстрация на богатство и власт, несъмнено е символ, макар че може да има и прагматични функции.

Тук можем да се позовем на Лесли Уайт, който дефинира културата като *символиране* – специфична за човека жизнена активност, която има адаптивен характер. Уайт следва емпиричната научна традиция да се извеждат понятията от наблюдаемата реалност. Артефактите са неща и процеси, зависими от символиране – *symboling* (White 1959, 230). Тези „...неща и явления конституират дистинктивен клас от феномени в природата. Тъй като те нямат досега име, ние им даваме името *символати* (*symbolates*)“ (Ibid., 231). Точното им име несъмнено е *артефакти*, както ги нарича Луис Бинфорд (Binford 1962). Неизбежно е анализът на понятието артефакт да се свързва с понятието *култура*, но културата е огромна тема с необхватни дискуссионни контексти. Фокусирането в *артефакта* стеснява контекста и дава по-определени резултати. При това тук предлагам не исторически обзор, а нов анализ. Той неизбежно повтаря вече налични постижения, но прилага нова и актуална релация и дихотомия: *виртуално* – *реално*.

Наложително изглежда да се преформулира класическото деление *материално* – *идеално* (материална – духовна култура). Двойката *реално* – *виртуално* по мое мнение, аргументирано тук, следва да стои днес на това място с важното уточнение, че виртуалното не е друга реалност, а е слой от единствената достъпна реалност, нашия свят, природата. Това е *натурален реализъм* в дебата за виртуалното: позиция, подобна на тази на Дейвид Чалмърс: „...виртуалната реалност е вид истинска реалност, виртуалните обекти са реални обекти, и онова, което става във виртуалната реалност, е истински реално“ (Chalmers 2016, 309). Важна разлика е, че не приемам виртуалните обекти за *реални* относно физически реалните феномени. Тяхната физическа реалност е на изчислителни електронни операции. Те въздействат реално на хората от плът и кръв. Ако приемем обаче фиктивния Питър Пан като реален в същия смисъл, в който е реално едно момче от плът и кръв, ние сме в принципна грешка.

Културата не е отделна свръхприродна реалност и може да се изследва (и се изследва) научно-емпирично. *Знаците са виртуални, а предметите – реални*. Това деление няма абсолютен характер. Ние определяме знаците като *виртуални* само в *опозиция* на предметите като *реални*. Знаците са виртуални, но са на реални физически носители и имат реални функции в живота на локални общности (култури).

Някои антрополози от миналото (Крьобер и Клъкхорн, Бийлс и Хойджър) фиксират *абстрактното* като специфика на културата. Те изтъкват, че не човешкото поведение, а *абстракцията* му е същност на културата (Beals & Hoijer 1953). Този термин е опозиция на конкретното и в немската философска традиция, особено у Хегел, абстрактното е лишено от богатството на конкретното. Абстрактното в нашия контекст на артефактите като културни обекти ще отговаря на виртуалното, също както идеалното. Защото и идеалният план, и абстрактният образ реферираат схема, проект, дефиниция, модел, кой-

то отговаря на конкретния материален обект, в случая артефакт. Виртуалното, като смислова определеност (функция и/или значение), изчиства и обединява абстрактното и идеалното, елиминирайки тези дълбоко неопределени и дискуссионни класически категории. Така стигаме до по-пълната дефиниция.

Дефиниция. Артефакт: антропогенна абиотична форма, определена виртуално чрез смисъл (значение и/или функция).

Определеността на смисъла е виртуална, а смисълът е момент от реален жизнен процес, а не идеална (ментална) форма. Виртуалността означава тук, че смисъл е налице, но не е необходимо да е реален, постигнат, разбран, изпълнен: например един надпис на непознат език, една нефункционираща машина. Реалността тук означава наличност в този единствен свят, функциониране в човешки жизнен процес (поведение): говорен език, разказван мит, изпълняван ритуал, използван инструмент. Менталните термини се елиминират от научния анализ на артефактите. В типичния за емпиричното изследване случай такива термини са с неясна употреба:

Всеки говорител би могъл да прояви разлика в употребата на „менталния“ предикат, който ни интересува. Метакритерий не е възможен: ако има някаква норма за употреба на предикатите от естествения език (каквито са и „менталистките“ предикати), то тя може да бъде изведена само от естествения език (или казано по друг начин, от правилата за вербално поведение на дадена общност от говорители). Когато не може да бъде изведена от естествения език, тя въобще не може да бъде изведена (в този случай просто няма ясно експлицируема норма или правило за това как се употребяват дадени предикати и кои изречения са синонимни на други) (Elchinov 2016, 141).

Ние нямаме достъп до преживяванията на хората от изчезналите култури. „Основанието за това е прочутата (и необорима с „немагически“ средства) скептическа теза, според която нямаме достъп до други съзнания, освен нашето“ (Elchinov 2016, 128).

Понятието *артефакт* реферира: знаците и езиците, символите и разказите, документите и надписите, образите и фигурите с техните стилове; оръдията, оръжията, инструментите и машините; човешките телесни движения в тяхната културна специфика; домовете и другите градежи; държавите и техните институции; произведенията на изкуството, научните теории, митовете и легендите, култовите обреди и церемонии; обичаите, нравите, законите и правилата; компютърните програми и симулации (по Gherdjikov 2010, 446).

Не са артефакти биологично функциониращите в нашите тела (и специално в нашите мозъци) форми като антителата, произведени от имунната система в резултат на ваксини, или нашите мисли, провокирани от обучението. Не са артефакти организмите, в чиято селекция са участвали хора (модифицираните вируси и бактерии, растения и животни).

Артефактите като археологически извори. Артефактите и екофактите (биологичните останки), запазени в археологическия запис, носят почти ця-

лата изходна информация, с която разполагаме, за да възпроизведем една изчезнала безписмена култура. Това възпроизвеждане е виртуално. Например една полуразрушена праисторическа обсерватория, която от хиляди години не изпълнява функцията си, може да бъде разпозната като съоръжение за наблюдение на Слънцето, Луната, планетите и звездите. Самото функциониране (наблюдение на небесни тела) е било момент от жизнения процес на съответната общност. Един археологически експеримент може да възпроизведе и провери дали тази структура служи за наблюдение на небесни тела и как точно прави това.

Има и нефункционални, но високо информативни характеристики на артефактите, с които можем да идентифицираме локални култури: това са *стиловете* в орнаменти и украси на съдове, в изобразените телесни движения и облекла, в архитектурата, живописата, музиката, литературата, култовите структури, погребенията. Стилистиката е 'маркер': тя ясно различава една археологическа култура от друга. Но обикновено стилът на орнамента не е смислово свидетелство. Свръхинтерпретация е да товарим със смисли геометричните фигури на вазите.

Артефактите в записа не обясняват културите. Най-трайните материали в човешките технологии са очевидно най-добре запазени и доминиращи в археологическия запис (камък, керамика, мед, злато и сребро, бронз, желязо). Те са определили и епохите (каменна, каменно-медна, бронзова, желязна). Но тази периодизация не отразява спецификата на културите. Тя е центрирана в доминиращите запазени материали, а не в реалните културни форми и стадии. Често по-важни функции в обществата имат артефакти от нетраен материал, а езиците без писменост (базови артефакти) просто изчезват с изчезването на езиковите общности. Теночтитлан – столица на ацтеките към 1519 г., когато испанците биват посрещнати като приятели, е огромен за времето си и високо цивилизован град, но на практика ацтеките не ползват метали освен за украшения. Те са технологично в каменната или каменно-медната епоха, дефинитивно преди градските култури. Това заблуждава. Така че подобни имена на епохите не са глобално валидни и не дефинират локалните култури и историческите периоди. Огромно място и важни функции имат артефакти от материали, които са изчезнали от археологическия запис, например дървото, другите растителни и животински материали и техните производни, и най-вече хората с техните локални езици, обичаи и отношения. Като цяло, артефактите не са определящи, макар и единствено налични, за реконструкцията на културите. Определящи са формите на живот, в които те се включват и функционират.

Реконструкция на култури. От артефактите и аналогични добре познати контексти се индуцират (абдукция) проверими хипотези за технологии, форми на извличане на енергия от ресурсите, форми на производство и размяна, занаяти и търговия, социални отношения, политически форми, култове и ри-

туали, емпирични знания и изкуства. Тези елементи на изчезналите култури са постижими от наличните артефакти, от писмени извори, по аналогии с близки и добре познати култури и на основата на антропологични форми с глобален характер.

В реконструктивни и обяснителни фигури (анализи и интерпретации) се състои голяма част от археологическото изследване. Обикновено археолозите разпознават артефактите чрез тяхната функция или значение в специфичния за една култура в един период стил (сърп, гривна, сърп, нож, крепост със стилови специфики), изхождайки от структурата и орнаментите. Невинаги това разпознаване е определено. Например не е ясно какви са функциите и в какви ритуали са използвани сервизите от Вълчитрънското и Панагюрското съкровище. Доколко те са функционирали като ритуални сервиси, какви са били релевантните ритуали? Правят се сравнения, идентификации на археологически култури, предположения и спекулации за функциите, но не и адекватни експерименти, нито обяснения в контекста на локалните култури. Не са напълно ясни функциите на тракийските гробници (храмове, хероони). Разбира се, има адекватни и интересни интерпретации и дискусии (Kitov 2002; Rabadjiev 2011). Необходими са специфични експерименти, за да се разпознаят точните функции, но и те често не са достатъчни. Виртуалната реконструкция на много артефакти от далечното минало е проблематична. Във всички случаи, обясненията следва да се правят относно локални култури като координатни системи и относно глобалната човешка форма (културни универсалии), а не безотносително или относно чужди култури. Артефактите не се осмислят пълно и адекватно в дифузионни отнасяния и в типологизации, включващи чужди култури. Експлицитното и конкретно отнасяне към координатна система редуцира релативизма на интерпретациите.

Заклучение

Артефактите са антропогенни абиотични смислени форми, създавани и включвани в жизнените цикли на човешки общности.

Има два вида артефакти: виртуални и реални. 'Виртуални артефакти' реферира всички *символни* форми: знаци, езици, писмености, образи, документи, текстове, знания, умения, символни изкуства, култове, религии, обичаи, ритуали, държавни институции, закони. Всички те са сводими до *информация*. 'Реални артефакти' реферира всички *веществено-енергетични* културни форми: оръдия, облекла, инструменти, оръжия, механизми, машини, градежи и други подобни. Всички те имат виртуални корелати: записи, планове, описания, и могат да се представят в *информационен* вид.

Традиционно двете групи спадат към 'духовната' и 'материалната' култура. Тези две класически категории не са адекватни: 'материя' не включва 'енергия', а 'духовно' не включва 'символно'. И двете категории са широко

дискуссионни и неопределени. Двойката *виртуално – реално*, както детайлно аргументирах, е по-добър и актуален вариант.

Всички артефакти съществуват в реалния физичен свят. Реалните очевидно имат съществуване като предмети. Виртуалните съществуват на реални предметни носители и функционират в реалния свят на хората. Те функционират в жизнените цикли на човешките общности: езиците се говорят; музиката се изпълнява; ритуалите идентифицират общности и властни елити; инструментите, структурите, машините и градежите се ползват според функцията им.

Тези наглед прости положения са според мен от решаващо значение за адекватната интерпретация на артефактите в археологията и за елиминирането на грешки. Ако един ритуал или култова структура се интерпретира чрез откъснати реалности и изключителни ментални състояния, възникват *конфликти на интерпретациите*.

Артефактите нямат *субстанциална* ценност. В обясняването на артефакти по възможност следва да се избягват ценностни твърдения относно нивото на изпълнение или нивото на развитие, демонстрирано в артефакта. Не е научна ценностната скала от типа на ‘цивилизация – варварство’. Изпълнението, майсторството, степента на съвършенство са важен вид характеристики. Те показват степени на развитие на умения и занаяти, на изкуства и технологии. Те обаче не спадат пряко към функцията, значението и поведението на хора във връзка и с въпросния артефакт и в крайна сметка – адекватното описване и обясняване в една локална култура.

БЕЛЕЖКИ

1. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/artifact>
2. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/virtual>

ЛИТЕРАТУРА

- Герджиков, С. 2010. *Формата на човешкия свят*. София: Екстрем.
- Елчинов, Д., 2016. *Съзнание и поведение*. София: ИК „Св. Кл. Охридски“.
- Рабаджиев, К., 2011. Гробниците в Тракия: мавзолеи, храмове, херони? Част 1. *Археология*, **52**(1), 44 – 60.
- Beals, L. & Hoijer, H., 1953. *An Introduction to Anthropology*. New York: The Macmillan Co.
- Binford, L., 1962. Archaeology as Anthropology. *American antiquity*, **28**(2), 217 – 225.
- Bostrom, N., 2014. *Superintelligence. Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.
- Chalmers, D., 2017. The Virtual and The Real. *Disputatio*, **9**(46), 309 – 352.

- Cassirer, E., 1923. *Philosophie der symbolischen Formen*. Vol. I: Die Sprache. Berlin: Bruno Cassirer.
- Eliade, M., 1963. *The Sacred and The Profane*. New York: A Harvest Book.
- Gadamer, H.-G., 2020. *Truth and Method*. Sofia: Iztok-Zapad.
- Heim, M., 2000. *Virtual Realism*. Oxford: Oxford University Press.
- Hodder, J. & Hutson, S., 2003. *Reading the Past*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mauss, M., 1973. The Techniques of the Body. *Economy and Society*. 2(1), 70 – 78.
- Renfrew, C., 1985. *The Archaeology of Cult: the Sanctuary at Phylacopi*. The British School at Athens.
- Renfrew, C. & Bahn, P., 1996. *Archaeology: Theories, Methods, and Practice*. London: Thames & Hudson.
- Schiffer, M., 1975. Archaeology as Behavioral Science. *American Anthropologist*. 77(4), 836 – 848.
- Tegmark, M., 2017. *Life 3.0. Being Human in the Age of Artificial Intelligence*. New York: A. Knopf.
- White, L., 1959. Concept of Culture, *American Anthropologist*. 61(2), 227 – 251.
- Venter, C., 2010. Creation of a Bacterial Cell Controlled by a Chemically Synthesized Genome. *Science*. 329(5987), 52 – 56.

REFERENCES

- Beals, L. & Hoijer, H., 1953. *An Introduction to Anthropology*. New York: The Macmillan Co.
- Binford, L., 1962. Archaeology as Anthropology. *American antiquity*. 28(2), 217 – 225.
- Bostrom, N., 2014. *Superintelligence. Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.
- Cassirer, E., 1923. *Philosophie der symbolischen Formen*. Vol. I: Die Sprache. Berlin: Bruno Cassirer.
- Chalmers, D., 2017. The Virtual and The Real. *Disputatio*, 9(46), 309 – 352.
- Elchinov, D., 2016. *Mind and Behavior*. Sofia: St. Kliment Ohridsky University Press.
- Eliade, M. (1963). *The Sacred and The Profane*. New York: A Harvest Book.
- Gadamer, H.-G., 2020. *Truth and Method*. Sofia: Iztok-Zapad.
- Gherdjikov, S., 2010. *Form of Human World*. Sofia: Extrempress.
- Heim, M., 2000. *Virtual Realism*. Oxford: Oxford University Press.
- Hodder, J. & Hutson, S., 2003. *Reading the Past*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Mauss, M., 1973. The Techniques of the Body. *Economy and Society*. 2(1), 70 – 78.
- Rabadjiev, K., 2011. Thumbs in Thrace: mausoleums, temples, heroons? Part 1. *Archaeology*. 52(1), 44 – 60.
- Renfrew, C., 1985. *The Archaeology of Cult: the Sanctuary at Phylacopi*. The British School at Athens.
- Renfrew, C. & Bahn, P., 1996. *Archaeology: Theories, Methods, and Practice*. London: Thames & Hudson.
- Schiffer, M., 1975. Archaeology as Behavioral Science. *American Anthropologist*. 77(4), 836 – 848.
- Tegmark, M., 2017. *Life 3.0. Being Human in the Age of Artificial Intelligence*. New York: A. Knopf.
- White, L., 1959. Concept of Culture, *American Anthropologist*. 61(2), 227 – 251.
- Venter, C., 2010. Creation of a Bacterial Cell Controlled by a Chemically Synthesized Genome. *Science*. 329(5987), 52 – 56.

ARTIFACTS 1. DEFINITION

Abstract. In this paper I present a definition of artifact based on cases of philosophical and scientific use: anthropogenic abiotic virtual or real object with meaning and/or function. This definition is proposed in a new dimension: real-virtual, which purports to replace the classical opposition material-ideal as a better way of defining what an artifact is. I consider as virtual here not only digital simulations, but all sign forms. I show that my definition works better in explaining artifacts. I follow empirical science as a technique of studying artifacts, and subscribe to the anthropological paradigm.

Keywords: artefact; biofact, meaning; function; real-virtual; culture; archeology

✉ **Prof. Serghey Gherdjikov, DSc.**

Web of Science ResearcherID: AAG-5570-2019

ORCID iD: 0000-0002-6438-4934

SCOPUS ID: 57211397993

Faculty of Philosophy

Sofia University

15, Tsarigradsko shosse

1000 Sofia, Bulgaria

E-mail: gherdjikov@gmail.com