

Zespoły i obiekty w przestrzeni dostrzegane jako simulacrum krajobrazowe

Janusz Skalski

Sets and Objects
in Space Noticed
as Landscape
Simulacrum

Wprowadzenie

Introduction

W rozważaniach, które dotyczą wizualnych cech krajobrazu często posługujemy się uproszczoną klasyfikacją tego, co bezpośrednio dostrzegamy w naszej przestrzeni wzrokowej. W sposób ogólny charakteryzujemy to jako krajobraz naturalny bądź kulturowy. Te dwie wizualne jakości krajobrazu, rozróżniamy dzięki dostrzeganym nieregularnym kształtom przyrody ożywionej i martwej oraz geometrycznym formom tkanki kulturowej. Te dwie różne pod względem wizualnym materie, stanowią zasadnicze tło naszego środowiska życia na ziemi. Wynika z tego, że dostrzegane przez nas różne jakości przestrzenne oraz ich zagęszczanie i wzajemne przenikanie się w krajobrazie pobudzają nas do bardziej wnikliwego dostrzegania tego, na co patrzymy. Jednak, czym innym jest dostrzeganie tych różnic pod względem formalnym, a czym innym rozpoznawanie i nazywanie tego, co widzimy. Sumę czynności, jakie wykonuje nasz umysł, dzięki którym jesteśmy w stanie rozpoznać i nazwać to, co widzimy w naszym rzeczywistym otoczeniu możemy określić jako doświadczanie swojej przestrzeni życiowej. Przebieg tego procesu, który w literaturze fachowej może być nazywany doświadczaniem lub percepcją krajobrazu, jest wciąż do końca niezbadany. Wiemy na pewno, że różne wrażenia odbie-

rane przez zmysły mają wpływ na aktywność naszego umysłu. Fakt ten możemy zaobserwować w trakcie prowadzonego osobiście procesu percepcji krajobrazu. Podczas tego doświadczenia łatwo zauważyć, że aktywność naszego umysłu ma różne natężenie. W pewnych okresach czasu odносimy wrażenie, że nasz umysł jest w stanie spoczynku, kiedy indziej wykazuje twórczą aktywność, a w przypadkach zagrożenia życia jego działalność ma charakter atawistyczny. W okresach twórczej aktywności umysłu możemy zauważyć, że na bieżący proces percepcji wpływ mają: wspomnienia uzyskane w trakcie wcześniejszych doznań sensualnych, które mamy utrwalone w naszej pamięci oraz wiedza o warunkach i sposobach życia, której uczymy się od urodzenia. Dlatego widząc kolejny raz w swoim życiu las, miasto, pustynię czy inny fragment krajobrazu mamy wystarczającą świadomość tego, co to jest w sensie materialnym i przestrzennym i co może tam się potencjalnie wydarzyć. Komfort istnienia w swoim środowisku życia, którym jest określona przestrzeń krajobrazu i możliwość swobodnego przemieszczania się w niej opiera się na zaufaniu do odbieranych rezultatów prowadzonego ciągle procesu percepcji. To wszystko pozwala nam utwierdzać się w przekonaniu, że w otaczającej nas rzeczywistości czujemy się wolni, pewni, zadowoleni, bezpieczni, tutejsi itp. Jednak we współczesnych krajobrazach, które z ogromnym

przyspieszeniem przekształcają się na naszych oczach zaczynamy ze zdumieniem dostrzegać, że to, co do tej pory uznawaliśmy wizualnie za prawdziwą rzeczywistość, czasami okazuje się sztucznie stworzoną sceną. Ta widoczna sztuczność w krajobrazie staje się stopniowo nową jakością, której widok zmusza nas do zastanowienia się nad tym, czy możemy mieć zaufanie do doświadczeń zdobywanych w trakcie prowadzonego przez nas procesu percepcji swego otoczenia i czy to, co widzimy jest prawdziwą rzeczywistością czy czymś sztucznym, co trudno nazwać? To wszystko powinno nas skłaniać do bycia ostrożnymi w wizualnej ocenie i nazywaniu istniejącej rzeczywistości. Ta niepewność często zmusza nas do zrewidowania naszej dotychczasowej wiedzy o swoim środowisku życia, którą wszyscy gromadzą od urodzenia.

Dostrzeganie sztuczności jako wizualnej wartości w krajobrazie

Noticing artificiality as a visual value in a landscape

Sztuczność w krajobrazowym otoczeniu, która była wytworem człowieka dostrzegano już znacznie wcześniej. Można uznać, że pewne fakty dotyczące przemiany naszego środowiska życia w coś sztucznego,

Ryc.1. Coalbrookdale Night, obraz olejny namalowany w 1801 roku przez Philipa Jamesa de Loutherbourg (w zbiorach The Science Museum w Londynie)

Fig. 1. Coalbrookdale Night. Oil painting dated 1801 by James de Loutherbourg (collection of The Science Museum in London)



co nie jest już pierwotnym rajem stworzonym przez Boga, w którym ukształtowaliśmy się jako ludzie, dostrzegał angielski poeta John Milton (1608–1674) autor biblijnego poematu zatytułowanego „Raj utracony”¹. Poetycki poemat Johna Milтона powstawał w czasach, kiedy Europejczycy kontynuowali odkrywanie i cywilizowanie dziewiczych obszarów na kuli ziemskiej. Odkrywając te ziemie wydawało im się, że ludzie, zwierzęta i rośliny żyją tam w taki sposób, jak za czasów pierwszych rodziców. Pierwotny, rajski krajobraz istniał jeszcze na znacznym obszarze kuli ziemskiej i raj jako pojęcie, odnoszące się do jakości przyrodniczej (bujna roślinność, zwierzęta nie znające strachu przed człowiekiem i nadzy pierwotni ludzie) był dostrzegany jako

rzeczywistość. Ta istniejąca rajska rzeczywistość opisywana i przedstawiana przez podróżników mogła być porównywana do tej, jaka była już wówczas dostrzegana w Europie, a szczególnie w Anglii, gdzie dokonywała się rewolucja przemysłowa. W tym samym czasie, kiedy J. Milton pisał swój poemat, działał już wielki piec do wytopu żelaza zbudowany w 1754 roku przez Abrahama Darby II w dolinie Coalbrookdale w zachodniej Anglii. Piec był eksploatowany w ruchu ciągłym, czego widocznym efektem w nocnym krajobrazie doliny były płomienie i widoczna z dużej odległości łuna (ryc. 1). Z uwagi na swój ogrom i wizualne walory krajobrazowe, wielki piec był wówczas traktowany jako wyjątkowa osobliwość. Mogąc porównać ówczesny przemysłowy krajobraz Anglii

z tymi, jakie dostrzegano w krajach zamorskich, u Johna Milтона mogła pojawić się refleksja, że wokół siebie tworzymy coś sztucznego, co na pewno jest zaprzeczeniem biblijnego raju i raczej przypomina piekło stworzone przez szatana. Ale to, co wtedy dostrzegał John Milton wybiegało daleko poza swą epokę. Dopiero znacznie później podobne wizualne spostrzeżenia stały się powszechnie dostrzegane i wspomagały narodziny nowej świadomości etycznej, estetycznej i ekologicznej w stosunku do krajobrazu.

Wizualnymi zmianami, jakie dokonuje człowiek w świecie przyrody zaczęli interesować się artyści, socjologowie, architekci krajobrazu i inni. Jednym z bardziej znanych autorów, którzy w połowie XX wieku próbowali pisać o tym, że nasze otoczenie, w którym żyjemy jest już w pełni sztucznie ukształtowanym tworem przestrzennym, funkcjonującym dzięki zużywaniu ogromnych ilości energii był francuski socjolog kultury Abraham Moles (1921–1992). Według tego autora to wszystko, co obecnie uważamy za nasze przestrzenne środowisko życia, czyli miasta, wsie, parki, pola uprawne, rezerwy przyrody itp., mają już niewiele wspólnego z tą naturą, w której żyli nasi przodkowie. To wszystko, co przez tysiące lat wszyscy filozofowie uważali za naturę ujawnia się nam obecnie jako sztuczny twór. Oto cytat z książki A. Molesa, która w latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku była przetłumaczona na język polski:

Inaczej mówiąc, „natura” również przestała być naturalna, stała się takim samym przedmiotem jak dom – sztucznym produktem. Powiemy więcej: Natura jest złudzeniem (historycznym)². Ten filozoficzny osąd wypowiedziany przez A. Molesa, stał się w późniejszych latach programową inspiracją dla wielu artystów, którzy jego poglądy dotyczące traktowania „natury” jako sztucznego produktu, który jest dziełem człowieka wykorzystywali jako podstawę ideologiczną w swej twórczości. Widać to szczególnie w dziełach tych artystów, którzy tworzyli i tworzą tak zwaną sztukę ziemi (land art). W ich działalności ta „natura”, którą powszechnie uznaje się za coś świętego, co należy szanować i chronić dla przyszłych pokoleń, jest traktowana jako wygodne tło dla swoich artystycznych działań w krajobrazie. Za charakterystyczny przykład takiej twórczej działalności można uznać dzieło hiszpańskiego artysty Agostino Ibarolla, które zostało nazwane – Pomalowany Las Oma (Bosque de Oma)³. Las Oma to obszar naturalnego krajobrazu w Kraju Basków, który w Hiszpanii jest uznawany jako park narodowy. W kilku miejscach tego lasu, artysta trwale pomalował pnie żywych drzew, posługując się ciśnieniowymi pojemnikami z kolorowymi farbami. Można uznać, że w dziele tym jest w sposób czytelny wyrażona ideowa pogarda dla świętości „natury” i pełna jej akceptacja jako kulturowej sztuczności. W dziele tym naturalny las jest potraktowany jako

tło dla ideologicznej wypowiedzi artystycznej.

Pojęcie simulacrum w sztuce i socjologii

Idea of simulacrum in art and sociology

Jeżeli samą naturę możemy uznać za kulturową sztuczność i demonstracyjnie okazywać to tak, jak zrobił to Agostino Ibarolla to można również w podobny sposób eksperymentować z wybitnymi dziełami sztuki, które są również uznawane za coś w rodzaju sacrum. Kilka lat temu w trakcie prowadzenia końcowych prac konserwatorskich we wnętrzach Dworu Artusa w Gdańsku pojawił się problem odtworzenia starych obrazów, które wisiały tam na ścianach i zostały zniszczone w 1945 roku w wyniku działań wojennych. Konserwatorzy, którzy pracowali przy ich rekonstrukcji dysponowali tylko czarnobiałymi fotografiami tych obiektów, które były wykonane w latach 30. XX wieku jako dokumentacja stanu posiadania. Na podstawie tej dokumentacji nie można było odtworzyć palety barwnej tych obrazów posługując się klasycznymi metodami konserwatorskimi, w których wykorzystuje się uzdolnienia artystyczne osób wykonujących tego rodzaju prace i dawne techniki malarskie. Dla odtworzenia kolorów dobranych przez ówczesnych artystów, opracowano specjalny program kompute-

Ryc. 2. Fragment wiejskiej domeny ogrodowej obok pałacu Petit Trianon w Wersalu (fot. J. Skalski)

Fig. 2. A fragment of rural garden domain near the Palace Petit Trianon in Versailles. (photo J. Skalski)

rowy, który pozwolił istniejącą skalę szarości na fotografiach przetworzyć w barwny obraz. W rezultacie powstały cyfrowe zapisy odtworzonych obrazów, które posłużyły do wykonania kopii w postaci wydruku na płótnie malarskim⁴. Odtworzone obrazy zawisły we wnętrzu Dworu Artusa, w tych samych miejscach, gdzie kiedyś wisiały oryginały. Wykonane i wystawione dzieła w Dworze Artusa zostały różnie ocenione przez środowisko konserwatorów dzieł sztuki i samych artystów. Teresa Grzybkowska, oceniając je z pozycji historyka i krytyka sztuki, nazwała tego rodzaju obiekty jako *simulacrum* cyfrowe⁵. Niezwykle trafna nazwa, którą nadała im T. Grzybkowska była swego rodzaju nawiązaniem do poglądów głoszonych przez zmarłego niedawno francuskiego filozofa Jean Baudrillarda. W książce *Symulakry i symulacja* wydanej po raz pierwszy w 1981 roku J. Baudrillard opisał współczesny świat jako hiperrzeczywistość⁶. Według tego autora wszystko, co nas otacza jest iluzją, którą określa jako symulację. Symulowana rzeczywistość jest stworzona z cegiełek zwanych symulakrami. Bywają one tak oderwane od rzeczywistości, że tego czasami nie potrafimy dostrzec. Tego rodzaju postrzeganie rzeczywistości i samej istoty „natury” jest bliskie tym poglądom, jakie wyrażał wspomniany wyżej A. Moles. Według tego autora „natura” jako historyczne złudzenie jest również symulacją czegoś, czego już od dawna tak naprawdę nie ma.



Natomiast to, co widzimy to rodzaj simulacrum krajobrazowego, które jest superrzeczywistością sztucznie stworzoną przez leśników, rolników, ogrodników i architektów krajobrazu. Jeśli traktujemy krajobraz jako dzieło sztuki, to nazwa simulacrum wprowadzona przez T. Grzybkowską wydaje się bardziej odpowiednia niż symulakry, ponieważ ma ona już odniesienie do konkretnych obiektów. Dlatego w dalszych rozważaniach, jak i w tytule, autor będzie się posługiwał nazwą i pisownią simulacrum.

Rodzaje simulacrum krajobrazowego

Types of landscape simulacrum

Przestrzeń widoczna w skali krajobrazu również była i jest wykorzystywana do takich celów. Analizując historię powstania XVIII-wiecznych parków sentymentalnych, można dojść do wniosku, że ówcześni ludzie, którzy z różnych powodów mogli przebywać w takiej scenarii traktowali je jako rodzaj krajobrazowego simulacrum. W la-

tach 1762–1764 powstało założenie ogrodowe zaprojektowane przez J.A. Gabriela dla Madame Pompadour przy pałacyku Petit Trianon w Wersalu. W swym przestrzennym pomysle ogród miał przypominać wiejską scenierię, gdzie można było mieszkać i przyjmować gości. Z tej wiejskiej rezydencji korzystała później królowa Francji Maria Antonina, która dostosowała całe założenie do swoich potrzeb i ówczesnej mody. W rezultacie istniejące obok pałacu Petit Trianon założenie ogrodowe zaczęło przypominać wiejską scenierię, którą tworzyły specjalnie zaprojektowane chaty, zabudowania gospodarcze, zagrody dla zwierząt, stawy i mostki, a także minaret jako wyraz modnego wówczas zainteresowania Bliskim Wschodem (ryc. 2). W okresie letnim ta wiejska domena ogrodowa zamieniała się w rezydencję królowej i jej dworu. Na wolnym powietrzu, w wiejskiej atmosferze celebrowano różne zabawy i spotkania towarzyskie. Do uczestniczenia w takich spotkaniach trzeba się było specjalnie ubrać, czasami chodzić boso, przygotować stoły na sposób wiejski i przyrządzić stosowne potrawy. Życie w tak urzą-

dzonej wiejskiej scenerii wymagało stosownej stylizacji (ryc. 3). Dla Marii Antoniny i osób jej towarzyszących teren obok pałacu był bez wątpienia symulacją sztucznie stworzonej wiejskiej natury, która zdecydowanie różniła się od rzeczywistego krajobrazu istniejącego w sąsiedztwie. Angielski polityk i pisarz Thomas Whately w *Observations on Modern Gardening, illustrated by descriptions* wydanym w Londynie w 1770 roku opisał pomysł urządzenia ogrodu jako ozdobnej farmy. Pomysł, aby w lecie zamieszkać w otoczeniu, które przypomina wieś spodobał się wielu ludziom w Europie, którzy byli zamożni i mogli sobie pozwolić na zrealizowanie tej idei. Podobne ogrody zaczęto zakładać w wielu krajach Europy. Według Jolanty Putkowskiej⁷, opisana przez T. Whately idea wsi – ogrodu stała się twórczą



Ryc. 3. Portret Marii Antoniny, Królowa jest przedstawiona w stroju wiejskim, stosownym do przebywania w scenerii ogrodu (Élisabeth Vigée-Lebrun 1783, w zbiorach Hessische Hausstiftung, Kronberg)

Fig. 3. Portrait of Marie Antoinette. The queen is presented in a country dress, appropriate to a stay in garden scenery (Élisabeth Vigée-Lebrun 1783. Collection of Hessische Hausstiftung, Kronberg)

inspiracją dla Izabeli Czartoryskiej, kiedy zamierzała urządzić swój ogród na Powązkach. W ogrodzie powązkowskim obok wiejskich chat krytych strzechą, wyposażonych w meble sprowadzane z Francji i kafelki z Holandii były również sztuczne ruiny starożytnych budowli, w których umieszczano oryginalne fragmenty sprowadzane z Włoch. Postawienie w bliskim sąsiedztwie wiejskich chat i stylizowanych budowli, które udawały ruiny świątyń rzymskich i gotyckich zamków było wyrazem ówczesnej mody (ryc. 4). W takim symulowanym i wyreżyserowanym otoczeniu przestrzennym, jakim były ogrody sentymentalne można było doświadczać życiowego luksusu, pozbawionego trudu codziennej egzystencji. Odwołując się do rozważań zawartych w książce J. Baudrillard można stwierdzić, że parki sentymentalne dla ówczesnych ludzi, którzy tam przebywali były hiperrzeczywistością i można je zakwalifikować jako **simulacrum luksusu**. Ludzkie dążenie do życia w tego rodzaju simulacrum jest trwale wpisane w nasze odwieczne pragnienie życia bez codziennych zmartwień. Widocznym tego rezultatem jest światowy trend do zakładania w atrakcyjnych miejscach krajobrazowych luksusowych ośrodków wypoczynkowych, w których można beztrudnie spędzić czas. Jednak dla coraz liczniejszych amatorów wypoczyniania w takich warunkach, czas pobytu zależy od możliwości finansowych, jakimi dysponują.

Niestety dla wielu z nich szczęście życia w luksusie trwa bardzo krótko. Natomiast ludzie bogaci, których stać na ciągłe przebywanie w takich warunkach, budują dla siebie i swoich rodzin prywatne rezydencje, które także można uznać za swego rodzaju simulacrum luksusu. Z różnych relacji, jakie docierają do szerokiej publiczności, życie w takich strzeżonych i sztucznie aranżowanych sytuacjach przestrzennych, nie zawsze musi być szczęśliwe. Większość tych osób, mimo poczucia bezpieczeństwa czuje się odizolowana od tak zwanej normalnej rzeczywistości, do której czasami tęsknią⁸.

W XVIII wieku, szczególnego rodzaju simulacrum krajobrazowym były wsie potiomkinowskie, wymyślane w Rosji przez Grigorija Potiomkina dla carycy Katarzyny Wielkiej. Na początku lat osiemdziesiątych XVIII wieku G. Potiomkin został mianowany gubernatorem Krymu i pozostałych ziem zdobytych przez Rosję, które zajęła w rezultacie wygranej wojny z Turcją. W styczniu 1787 roku Katarzyna Wielka wyruszyła w długą podróż inspekcyjną na Krym, aby sprawdzić umiejętności nowego gubernatora i zobaczyć stan zagospodarowania nowo zdobytych ziem. Latem, kiedy caryca wraz ze swym dworem podróżowała statkami rzecznyymi po Dnieprze, G. Potiomkin pełen obaw o wynik tej inspekcji rozkazał ustawiać na brzegu rzeki sztuczne makiety wsi, które udawały zadbane chaty, budynki gospodarcze i ogrodzenia. Makiety były na tyle

Ryc. 4. Fragment ogrodu, Powązki Czartoryskiej z ruinami łuku triumfalnego (Zygmunt Vogel ok. 1800, Gabinet Rycin Biblioteki Uniwersytetu Warszawskiego)

Fig. 4. Fragment of a garden of Powązka Czartoryska with the ruins of an arch of triumph (Zygmunt Vogel about 1800. Study of Print, Library of Warsaw University)

dokładne, żeby caryca widząc je ze statku myślała, że są prawdziwe. Wśród takich zabudowań, sownie opłaceni aktorzy odgrywali role wieśniaków, którzy z brzegu pozdrawiali płynącą łodziami carycę i jej dwór. Krajobrazowa sceneria, którą caryca dostrzegała na brzegach Dniepru w pełni ją satysfakcjonowała. Nocami, kiedy caryca spała, ruchome elementy wsi były przewożone w następne miejsca, gdzie ustawiano je w inny sposób, aby utworzyć kolejne simulacrum krajobrazowe. Wsie potiomkinowskie były więc rodzajem ruchomej symulacji udającej prawdziwe wsie, których w rzeczywistości w ogóle tam nie było. Tego rodzaju sztucznie tworzone sytuacje przestrzenne można nazwać **simulacrum oszustwa**.

Simulacrum tworzone na potrzeby turystów

Simulacrum created for touristic needs

Masowy rozwój turystyki obserwowany na całym świecie wywołuje konieczność przystosowywania przestrzeni publicznych w miastach i we wsiach, a także w licznie odwiedzanych obiektach zabytkowych takich jak zamki, pałace, pola bitew, itp., dla potrzeb tej specyficznej formy spędzania wolnego czasu. Wiadomo, że im większa liczba turystów tym znaczniejsze korzyści finansowe dla instytucji i osób zarządzających tymi



zasobami przestrzennymi. Ale wraz z zyskami pojawiają się problemy wynikające z ochrony zabytkowych obiektów, które każdy chce zobaczyć, dotknąć i sfotografować. Z tego powodu w wielu przestrzeniach publicznych miast, zamiast oryginalnych obiektów zabytkowych pojawiają się ich kopie, wykonane w taki sposób, aby przeciętny turysta nie mógł ich odróżnić od oryginału. Mogą to być kopie rzeźb, fragmenty architektury, pomniki, a nawet całe budowle. W przestrzeniach publicznych pojawiają się sztuczne obiekty, które można zakwalifikować jako **simulacrum turystyczne**. Między innymi w Rzymie na Piazza del Campidoglio, od kilku lat zamiast oryginalnego pomnika cesarza Marka Aureliusza, który był tu postawiony w 164 roku n.e., stoi jego kopia wykonana z materiału, który trudno rozpoznać wzrokowo. Natomiast oryginał pomnika, który został odlany z brązu i położony jest teraz eksponatem wystawionym we wnętrzu Muzeum Kapitońskiego. Żeby

go zobaczyć trzeba wykupić bilet wstępu do muzeum. Między tymi obiektami istnieje ogromna różnica w ich wyglądzie (ryc. 5). Oryginał ma na sobie znamiona autentyczności w postaci śladów zniszczeń, które były spowodowane czynnikami mechanicznymi i atmosferycznymi, natomiast kopia pomnika jest nowa, bez skazy i pozbawiona złota. Różnica w wyglądzie nie przeszkadza ogromnej liczbie turystów w wykonywaniu sobie fotografii na tle tego obiektu. Takie zdjęcie jest traktowane jako dokumentacja swojej obecności w historycznej przestrzeni Rzymu a nie doszukiwaniem się autentyzmu. Simulacrum turystyczne w zależności od rodzaju obiektu mogą być różnej wielkości.

Opisany wyżej pomnik jest stosunkowo małym obiektem w porównaniu z budowlą, która w przestrzeni publicznej jest kopią romańskiego klasztoru z XII wieku. Taki obiekt znajduje się w Fort Tryon Park w Nowym Yorku i mieści się w nim obecnie The Museum Cloisters, które

jest filią The Metropolitan Museum of Art. W latach 1934–1938 na terenie parku wzniesiono replikę romańskiej budowli wzorowanej na zespole architektonicznym klasztoru Saint-Michel de Cuxa, istniejącym we Francuskiej Katalonii. Przy wznoszeniu budowli wykorzystano wiele oryginalnych detali zdemonstrowanych i zakupionych we Francji przez G. Bernarda, który na początku XX wieku był znanym w USA kolekcjonerem sztuki romańskiej, a także całych fragmentów budowli takich jak: kolumny, portale, łuki i sklepienia itp. Inicjatorem rekonstrukcji romańskiego obiektu był amerykański milioner John D. Rockefeller Jr., który w 1933 roku zakupił całą kolekcję G. Bernarda, aby ją wykorzystać przy wznoszeniu budowli. W następnych latach dzięki dotacjom rodziny Rockefellerów zbiory powiększono, kupując na aukcjach dzieł sztuki

romańskie mozaiki, rzeźby, ceramikę, manuskrypty, szkło i tkaniny a także broń i wyposażenie. W latach 50. XX wieku rodzina Rokefelerów przekazała miastu Nowy York zespół architektoniczny oraz zgromadzone tam zbiory. Wydaje się, że istnienie tego zespołu klasztorowego w krajobrazie amerykańskim, pozwala go traktować również jako simulacrum turystyczne. The Cloisters Museum oprócz swych unikatowych zbiorów sztuki jest również znane ze swej działalności na rzecz upowszechniania wiedzy o kulturze materialnej średniowiecza. Na terenie parku, który otacza budynki klasztorne były po raz pierwszy na świecie zorganizowane publiczne pokazy walk z użyciem mieczy, turnieje rycerskie, strzelanie z łuków i kusz, itp. Tego rodzaju widowiska były starannie przygotowaną rekonstrukcją przestrzennych zdarzeń, jakie mogły mieć kiedyś

miejsce. Dla tych celów przygotowano kopie ubiorów, zbroi, broni, sprzętów, które wykonywano według zachowanych autentycznych obiektów. Takie pokazy, przeprowadzane w otwartym krajobrazie stały się wzorem dla innych muzeów na świecie. Wszystkie współczesne rekonstrukcje bitew z udziałem statystów ubranych i wyposażonych zgodnie z wymogami epoki mają swój początek w The Cloisters Museum.

Z pewnością za turystyczne simulacrum krajobrazowe, które obejmuje jeszcze większy obszar niż zespół urbanistyczny The Cloisters można uznać park tematyczny Expedition Everest założony w nizinnym i bagnistym krajobrazie Florydy. Park zajmuje powierzchnię 25 000 m², a główną atrakcją jest sztucznie zbudowana góra nazwana Everest o wysokości 98 m. Ten rodzinny park rozrywki, gdzie jest kolejka górską,



Ryc. 5. Pomnik Marka Aureliusza w Rzymie, na zdjęciach widać różnicę pomiędzy oryginałem stojącym wewnątrz Muzeum Kapitońskiego i kopią pomnika, która stoi na Piazza del Campidoglio na Kapitolu (fot. J. Skalski)

Fig. 5. A statue of Marcus Aurelius in Rome. The differences between the genuine statue from Capitoline Museums and a copy of it which stands at Piazza del Campidoglio Capitol (photo J. Skalski)

Ryc. 6. Skansen Kultury Kurpiowskiej w Nowogrodzie Łomżyńskim (fot J. Skalski)

Fig. 6. Heritage village of the Kurpie Culture in Nowogród Łomżyński (photo J. Skalski)

wioska tybetańska i inne atrakcje został otwarty w 2006 roku z inicjatywy amerykańskiej firmy Walt Disney Imagineering. Zbudowanie tak ogromnej makiety góry było skomplikowanym przedsięwzięciem inżynierskim, ponieważ wymagało głębokiego fundamentowania i zastosowania konstrukcji ze stali i żelbetu. Jednak z punktu widzenia architektury krajobrazu najtrudniejszym zadaniem było wykonanie sztucznie ośnieżonego szczytu, który w subtropikalnym klimacie Florydy wygląda kuriozalnie. Ilość osób, która odwiedziła ten park w ciągu trzech lat od otwarcia daje podstawę do przypuszczenia, że tego rodzaju wizualne atrakcje krajobrazowe będą powstawały nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale w innych częściach świata. W tym miejscu warto zwrócić uwagę na to, że Walt Disney⁹ już w latach 50. XX wieku jako pierwszy zainicjował budowę sieci rodzinnych parków rozrywki, które nazwał Disneyland¹⁰. Przestrzenny pomysł, jaki wykorzystano w tych parkach polegał na tworzeniu w określonej przestrzeni, wizualnej iluzji prawdziwych lub bajkowych krajobrazów. W tworzeniu tego rodzaju iluzji korzystano z efektów scenograficznych, które wówczas stosowano podczas kręcenia filmów w plenerze. W późniejszych latach parki Disneyland, pojawiły się w Europie i w Azji. Według J. Baudrillarda w naszym współczesnym środowisku życia, czyli przestrzennym otoczeniu krajobrazowym, sztucz-

nie ukształtowanym i nadmiernie zurbanizowanym czujemy się jak w Disneylandzie.

Parki etnograficzne to kolejny przykład simulacrum krajobrazowego, które w końcu XIX wieku zaczęły pojawiać się w krajobrazie Europy. Za twórcę idei zakładania takich parków jest uznawany Artur Hazelius¹¹, szwedzki kolekcjoner sztuki ludowej i etnograf. W 1891 roku A. Hazelius urządził na wyspie Djurgården koło Sztokholmu stałą wystawę plenerową. Na terenie wystawy zaaranżowano dla publiczności przestrzenny wygląd szwedzkiej wsi. Wystawa w sposób modelowy miała pokazać sposób życia ludzi mieszkających na wsi i wytwarzaną przez nich kulturę materialną. W sensie krajobrazowym taka wystawa nie była prawdziwą wsią, ale sztucznie zaaranżowaną przestrzenią, odgradzoną płotem od sąsiedztwa i na noc zamykaną na klucz. W XX wieku w wielu krajach, w rezultacie prowadzonej polityki kulturalnej, w której starano się zaakcentować narodową odrębność



wytworzyła się ogólnoswiatowa moda na zakładanie parków etnograficznych (ryc. 6). Jednak w większości tych obiektów model funkcjonowania jest podobny do tego, który opisano wyżej. Pomysł aranżowania w krajobrazie sztucznych wsi nie był nowy. Sztuczne wsie, które powstawały w XVIII wieku, były w swej idei podobne do tych, jakie obecnie widzi się w parkach etnograficznych. Jednak te współczesne, w istotny sposób różnią się od tych sielskich wsi, które znamy z opisów literackich i ikonograficznych. W parkach etnograficznym po prostu nie ma życia, bo nikt tam nie mieszka. Natomiast w XVIII wieku ówczesni ludzie mieszkali tam i żyli pełnią życia. Oczywiście nie mieszkali tam stale po to, aby pracować na roli i z tego się utrzy-

Ryc. 7. Martwe drzewa przekształcone w atrakcję krajobrazową (fot. J. Skalski)

Fig. 7. Dead trees transformed into a landscape attraction (photo J. Skalski)





Ryc. 8. Sztuczne drzewo ustawione na parkingu przed lotniskiem Fumicino w Rzymie (fot. J. Skalski)

Fig. 8. Artificial tree located at a parking place in front of the airport in Fumicino Rome (photo J. Skalski)

mywać, ale dla spędzania wolnego czasu. Jednak to, że tam przebywali zmniejszało wrażenie krajobrazowej sztuczności.

Parki etnograficzne i ich fizjonomiczny wygląd prowokują do zadawania wielu istotnych pytań, które dotyczą krajobrazowej sztuczności. Dla wielu architektów krajobrazu problemem jest projektowanie i utrzymywanie tego rodzaju, specyficznym rozumianej przestrzeni. Czy należy kosić trawniki czy nie? Czy obsadzać ozdobne rabatki roślinami sprowadzonymi z Holandii? Trudno jest znaleźć na to odpowiedź. Przecież obecnie jesteśmy przyzwyczajeni do innego wyglądu tego, co jest parkiem. Według zachowanych przekazów wygląd dawnej wsi, który udaje park etnograficzny był zupełnie inny. Gdyby go utrzymywać tak, jak kiedyś wyglądała wieś, to zwiedzający doznaliby szoku kulturowego. Widok nieskoszonych trawników, na których rosną rodzime gatunki roślin i chwasty, to byłaby oznaka zaniedbania. Przecież żaden dyrektor parku etnograficznego, nie może sobie na to pozwolić. Trudno jest pogodzić wizualny świat, w którym żyli dziewiętnastowieczni wieśniacy z tym, co nas teraz otacza. Zmiany, które teraz wprowadzamy wynikają z ogromnego postępu technicznego, który pozwala nam wygodniej żyć. Krajobrazową sztuczność parków etnograficznych możemy określić jako **simulacrum sztuki ludowej**. Dobrze funkcjonujące parki etnograficzne jako regionalne muzea mogą

pobudzać i kształtować u ludzi świadomość istnienia ich dziedzictwa kulturowego. Nieświadomie jednak muzea etnograficzne pod hasłem propagowania kultury ludowej mogą stawać się źródłem złego smaku i krajobrazowego kiczu. Za przykład takiego działania można uznać rzeźby wykonane przez miejscowego artystę w pniach martwych drzew, które stoją przy drodze z Warszawy do Ostrołki. Powodem uschnięcia tych drzew były nadmierne ilości soli używane do odśnieżania jezdni w czasie zimy. Sól rozpuszczona w wodzie spływała na pobocze drogi wywołując proces usychania drzew. Zlecając wykonanie rzeźb władze miasta rozwiązały krajobrazowy problem. Sól jest dalej używana, a rzeźbione kikuty drzew wydają się być znacznie piękniejsze niż żywe drzewa i bardziej atrakcyjne w krajobrazie (ryc. 7). Obserwując ludzkie działania zmierzające do zapewnienia sobie wygody życia, można przypuszczać, że umieszczanie sztucznych drzew w krajobrazie, aby udawały prawdziwe będzie w najbliższej przyszłości zjawiskiem powszechnym. W wielu miejscach Zachodniej Europy, na obszarach silnie zurbanizowanych lub uprzemysłowionych, można już dostrzec sztuczne drzewa, które są trwale umieszczone w krajobrazie. Dla niewprawnego obserwatora są one zupełnie niewidoczne. Jednak architekt krajobrazu opatrzone i przywykły do naturalnego wyglądu drzew, potrafi je dostrzec i odróżnić od prawdziwych.

Celowe wprowadzanie w przestrzeń krajobrazu sztucznych drzew, które sąsiadują z prawdziwymi okazami to przykład powstawania na naszych oczach specyficznego simulacrum krajobrazowego, które wizualnie ma nas oszukiwać swoim naturalnym wyglądem. Jeśli tylko zdołamy je dostrzec to będziemy zdziwieni, że dorodne drzewa tak wspaniale rosną przy parkingach, hałdach i składowiskach złomu, które nie mogą być ich środowiskiem życia. Są idealnymi okazami o regularnym pokroju i często wyglądają jak przykładowe okazy w podręcznikach dendrologii. Zamieszczona dokumentacja fotograficzna pokazuje, wygląd i skalę takiego drzewa, które jest ustawione obok parkingu należącego do lotniska Fiumicino w Rzymie i pełni funkcję masztu dla telefonii komórkowej (ryc. 8). Pokazane drzewo – maszt w sposób doskonały udaje sosnę pinię (*Pinus pinea* L.), rodzimy gatunek występujący na półwyspie Apenińskim. Takie sytuacje przestrzenne, które dostrzegamy w otwartym krajobrazie można określić jako **simulacrum złudy**, ponieważ funkcją ich wyglądu i istnienia jest celowe oszukiwanie naszego wzroku. Producentami takich drzew w Europie są już dwie firmy wyspecjalizowane w budowie masztów¹². Oferta tych firm jest jeszcze stosunkowo skromna. Ale w miarę upływu czasu zapotrzebowanie na tego rodzaju obiekty będzie rosło. Ludzie chcą żyć wygodniej. Po co im kłopot z opadającymi z drzew kwiatami i liśćmi.

Ryc. 9. Okręt Brytyjskiej Marynarki Wojennej Belfast zakotwiczony na Tamizie w Londynie (fot. J. Skalski)

Fig. 9. British navy ship Belfast located on the River Thames in London (photo J. Skalski)

Wielu z nas ma już dość spadających jesienią kasztanów, z których nie ma żadnego pożytku, a tylko zaśmiecają nasze wypielęgnowane alejki.

Zaskakującym przykładem umieszczenia sztucznego drzewa w przestrzeni publicznej miasta jest plastikowa palma ustawiona w Warszawie na skrzyżowaniu ważnych śródmiejskich ulic: Alei Jeruzolimskich i Nowego Świata. Sztuczne drzewo pełni tu funkcję dzieła sztuki, które ma uświetniać to miejsce swoją artystyczną obecnością¹³. Ideowym uzasadnieniem, żeby go tam postawić było skojarzenie prostych faktów. Jeruzolima to palmy, więc Aleje Jeruzolimskie też powinny mieć palmę. Nikt się nie daje nabrać na to, że jest to prawdziwa palma. Jedynym pozytywnym oddziaływaniem tego simulacrum złudy jest to, że dyżurujących pod nią funkcjonariuszy ruchu drogowego przechodnie zaczęli nazywać – „policjantami z Palm Beach”.

Wyżej opisano i pokazano pomysły, których istotą było tworzenie iluzji drzew, które wyglądają

jak prawdziwe, ale są wykonane ze sztucznych tworzyw. W odwrotny sposób postępowano przy wznoszeniu wojskowych obiektów fortecznych, które budowano na przełomie XIX i XX wieku. W tym okresie pruscy strategowie zaczęli dostrzegać korzyści i możliwości, jakie można osiągnąć wykorzystując sposoby kamuflażu w sztuce wojennej. Powodem tego, był coraz większy udział lotnictwa w działaniach wojskowych oraz udoskonalenie indywidualnej broni strzeleckiej. Możliwości bojowe, jakimi dysponowało wówczas lotnictwo, zmusiło budowniczych fortec do wykorzystania żywych drzew jako osłon maskujących, które miały ukryć te obiekty przed wzrokiem pilotów. Wprowadzanie tego rodzaju nasadzeń, w którym istotną rolę odgrywał dobór odpowiednich drzew i krzewów oraz wykorzystanie naturalnych skał a nawet budowli cywilnych zaczęto stopniowo traktować jako sztukę kamuflażu. Sztukę kamuflażu zaczęto powszechnie stosować we wszystkich rodzajach



Ryc. 10. Simulacrum ogrodowe wystawione w centrum ogrodniczym w Starej Miłosnej k. Warszawy (fot. J. Skalski)

Fig. 10. Garden simulacrum presented in a gardening Centre in Stara Miłosna near Warsaw (photo J. Skalski)



wojsk zarówno podczas pierwszej, jak i drugiej wojen światowych. Do jej wizualnej skuteczności przekonali się nawet dowódcy marynarki wojennej, walczący po obu stronach. Między innym w Polsce i w Wielkiej Brytanii zachowały się okręty wojenne z drugiej wojny, które noszą na sobie znamiona kamuflażu. Okręty



te są obecnie wykorzystywane jako pomniki – muzea. Są to: ORP Błyskawica, który jest przycumowany przy nadbrzeżu portowym w Gdyni oraz Belfast zakotwiczony na Tamizie w Londynie (ryc. 9).

Widać wyraźnie, że oba okręty zostały pomalowane w taki sposób, aby nieprzyjacielscy marynarze patrząc na nie z daleka odnosili wizualne wrażenie, że są mniejsze i dysponują słabszymi możliwościami bojowymi. W okresie ostatniej wojny, niektóre wojskowe obiekty lądowe były również starannie ukrywane przy pomocy specjalnie produkowanych siatek maskujących. Przykładem zastosowania siatki maskującej na znacznym obszarze była kwatera A. Hitlera w Gierłozie koło Kętrzyna. Resztki tej siatki, wiszące pomiędzy drzewami można było jeszcze zobaczyć w latach 60. XX wieku. Wiele obiektów wojskowych istniejących obecnie w krajobrazie, których wygląd był celowo poddawany różnym zabiegom maskującym można nazwać jako **simulacrum kamuflażu**.

Wymienione wyżej obiekty zajmują stosunkowo duże obszary w porównaniu z małymi ogrodami przydomowymi, których liczba wciąż rośnie. Na tych małych pod względem powierzchni terenach, często można zobaczyć różnego rodzaju obiekty, które z pełną odpowiedzialnością można zaliczyć do simulacrum krajobrazowego. Mam tu na myśli wszelkiego rodzaju sztuczne, wykonane z plastiku zwie-

rzęta domowe i dzikie, które wielu właścicieli umieszcza w swoich ogródkach jako namiastkę żywej natury (ryc. 10). Wszystkie te sztuczne obiekty udające zwierzęta, wiatraki, marmurowe fontanny i greckie posągi można nazwać dwoma słowami jako **simulacrum ogrodowe**. Odwiedzając wszędzie na świecie liczne centra ogrodowe można się przekonać, że proponowany tam bogaty asortyment różnego rodzaju simulacrum ogrodowego jest ogromny. Kilka lat temu firma Atlas produkująca klej do glazury, wykorzystwała do reklamy swoich produktów drewniane słupy, na których umieściła sztucznego plastikowego bociana stojącego na gnieździe. Jeszcze niedawno obiekty te były widoczne w krajobrazie, we wszystkich regionach Polski. Jeden z nich można jeszcze zobaczyć w Warszawie na Saskiej Kępie przy Wale Miedzeszyńskim, w miejscu, gdzie ostatniego prawdziwego bociana na gnieździe widziano przed pierwszą wojną światową (ryc. 11).

Ostatnim rodzajem simulacrum są różnego rodzaju urządzenia, widoczne w naszym krajobrazie, które można zobaczyć na poboczach dróg. Urządzenia te zostały tam zainstalowane w majestacie prawa, po to, aby go respektować. Są to nieczynne makiety radarów do mierzenia prędkości jadących samochodów¹⁴. Zainstalowano je w miejscach, gdzie istnieje jej prawne ograniczenie. Takie makiety mają tylko straszyć kierowców swoim wyglądem i zmusić ich do zwolnienia. Na tej samej

Ryc. 11. Sztuczny bocian na gnieździe jako reklama firmy Atlas (fot. J. Skalski)

Fig. 11. An artificial stork on a nest: as an advertisement for Atlas company (photo J. Skalski)

zasadzie funkcjonują atrapy udające policjanta stojącego obok radiowozu. Oba wymienione urzędy są seryjnie produkowane w Polsce i każdy samorząd może je kupić. Tego rodzaju urzędy zna każdy kierowca, który jeździ po kraju samochodem. Wydaje się, że odpowiednią nazwą dla tych urzędów byłoby **simulacrum respektu**.

Podsumowanie

Conclusion

Proces powstawania coraz nowych simulacrum krajobrazowych jest już niemożliwy do zatrzymania. Według Heinricha Wölfflina¹⁵ sposób percepcji dzieł sztuki i ludzkiego otoczenia nie jest zawsze taki sam, ale zmienia się w czasie. Dla ludzi żyjących w danej epoce istnieje, zatem swoisty sposób widzenia, który został nazwany „the period eye”¹⁶, co w swobodnym tłumaczeniu na język polski, oznacza „stylowe oko”. Epoka nowoczesności, która zaczęła się po pierwszej wojnie światowej, trwa. Nasza teraźniejszość to jej szczytowy okres. Nasilająca się tendencja do tworzenia sztucznych scenarii, w której wykorzystuje się nowoczesne technologie, aby je widzieć i podziwiać a nie prawdziwy krajobraz, to odzwierciedlenie naszej epoki. Potrzeba tworzenia takiej wizualnej jakości wokół siebie jest potwierdzeniem tego, że już patrzymy „stylowym okiem” naszych czasów. My ludzie współcześni, lubimy żyć

w takim otoczeniu, bo jego wygląd utwierdza nas w przekonaniu, że właśnie tak nowoczesnie powinien wyglądać nasz świat. Zachwyty nad nowoczesnością jest powodem niszczenia wszystkiego, co przeszłe.

Otoczenie człowieka jest szerokim pojęciem. Mieści się w nim zarówno krajobraz, jak i wnętrze mieszkalne. Mieszkanie to dowolnej wielkości przestrzeń życiowa, którą sami urządzamy i nad nią panujemy. W takiej małej przestrzeni, każdy z nas czuje się jak demiurg, który stwarza świat. Współczesne mieszkania, w których żyjemy są odpowiednio klimatyzowane, wyposażone w różne urządzenia, które ułatwiają nam życie, spełniają w nich nasze odwieczne pragnienie życia w komforcie. Nie wszystko tu jest oryginalne, widać przeważnie mieszaninę różności – oryginalnych przedmiotów i różnego rodzaju kopii wykonanych seryjnie. Takie wnętrza lubimy i w takim wizualnym otoczeniu lubimy przebywać. Nasze preferencje do takiego sposobu urządzania swego prywatnego mieszkalnego środowiska życia, mają wpływ na to, jak ma wyglądać wspólny krajobraz. Sposób urządzania naszych mieszkań przenosimy często na krajobraz. Niektóre sklasyfikowane wyżej simulacrum krajobrazowe są już tego zapowiedzią. Zawodowym obowiązkiem architekta krajobrazu powinna być wizualna umiejętność rozróżniania sztuczności od tego, co jest prawdziwe oraz prezentowanie etycznej postawy wobec tego cudu natury,

jakim jest rzeczywista przyroda. Próba opisanie i sklasyfikowanie tego, co się dostrzega jako sztuczność, pozwoli wielu z nas zrozumieć jej istotę oraz tego, czym jest krajobraz i w jakim kierunku podąża proces jego przekształcania. Z powyższych rozważań można wnioskować, że architektura krajobrazu jest sztuką, która powstaje w rezultacie patrzenia „stylowym okiem” na wszystko, co nas otacza.

Janusz Skalski

Wydział Ogrodnictwa i Architektury Krajobrazu
Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego
w Warszawie
Faculty of Horticulture and Landscape
Architecture
Warsaw University of Life Science

Przypisy

¹ Milton J., 1986, *Raj utracony*, przekład M. Słomczyński, Wyd. Literackie, Kraków.

² Moles A., 1978, *Kicz czyli sztuka szczęścia*, PIW, Warszawa, s. 17.

³ Abascal J. B., Varas V., Rispa R., 2006, *Sculpturen – Parks in Europa. Ein Kunst – und Landschaftsfürer*. Birkhäuser – Verlag für Architektur, Basel, Boston, Berlin, s. 63.

⁴ Autorem tego dzieła jest gdański malarz Krzysztof Izdebski. Wszystkie odtworzone obrazy do wnętrza Dworu Artusa w Gdańsku można zobaczyć na stronie internetowej autora: <http://www.izdebski.art.pl>

⁵ Autorka jest wybitnym historykiem i krytykiem sztuki. Teresa Grzybkowska, 2002, *Simulacrum cyfrowe w służbie zabytków. Przykład Dworu Artusa w Gdańsku* [w:] „Dwór Artusa w Gdańsku. Sztuka i sztuka konserwacji”, Muzeum Historyczne Miasta Gdańska. Gdańsk, s. 189–198.

⁶ Baudillard J., 2005, *Symulakry i symulacja*, Wyd Sic! Warszawa.

⁷ Putkowska J., 2008, *Warszawska podmiejska rezydencja Izabeli Czartoryskiej w Powązkach* [w:] „Kwartalnik Urbanistyki i Architektury”, z. 3/2008.

⁸ Richard Conniff dziennikarz, socjolog kultury i popularyzator wiedzy o zachowaniu zwierząt interesował się również życiem bogatych Amerykanów mieszkających w swoich parkowych rezydencjach w Kalifornii. Swoje spostrzeżenia dotyczące ich sposobu życia, doświadczania luksusu i organizowania swojej przestrzeni życiowej opisał w książce – *Historia naturalna bogaczy* (Conniff R., 2003, *Historia naturalna bogaczy*, Wyd. Cis i W.A.B. Warszawa).

⁹ Walter Disney (1901–1966) był scenarzystą, reżyserem i producentem filmów animowanych dla dzieci, które są znane na całym świecie.

¹⁰ Pierwszy Disneyland powstał w Los Angeles w Kalifornii w roku 1955. <http://pl.wikipedia.org/wiki/Disneyland>

¹¹ Artur Hazelius (1830–1901). Twórca i dyrektor Nordic Museum w Sztokholmie, które jest uznawane za pierwszy skansen. Pierwotnie były tam gromadzone obiekty chłopskiej kultury ludowej. Potem zasięg rozszerzono na pozostałe warstwy społeczne. http://en.wikipedia.org/wiki/Arthur_Hazelius

¹² Brytyjska Francis & Lewis i holenderska Kall Masten B.V., to firmy produkujące sztuczne drzewa jako maszty antenowe. <http://www.fli.co.uk/pTrees.php>; <http://www.kaal.nl/>

¹³ Pomysłodawcą i autorem tego dzieła jest Joanna Rajkowska.

¹⁴ Na poboczach dróg są ustawione prawdziwe radary lub ich atrapy. Prawdziwe radary są dużo droższe niż atrapy. Dlatego wiele gmin zakłada na swoim terenie atrapy, mając nadzieję, że kierowcy będą zwalniać. Wizualne rozróżnienie tych dwóch urządzeń jest niemożliwe. Chyba, że przejedziemy z niedozwoloną prędkością i przekonamy się czy zaświeci się lampa fle-

szu, czy nie. Wtedy będziemy pewni. Ale to kosztuje.

¹⁵ Heinrich Wölfflin (1864–1945) szwajcarski teoretyk i historyk sztuki. Jego książka – *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, wydana w 1915 roku była przewartościowaniem dotychczasowej wiedzy o historii sztuki (Wölfflin H., 2006, *Podstawowe pojęcia historii sztuki: Problemy rozwoju stylu w sztuce nowożytnej*. Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk).

¹⁶ Autorem określenia “The period eye” w odniesieniu do koncepcji H. Wölfflina był brytyjski historyk sztuki Michael Baxandall, 1972, *Painting and Experience in 15th century Italy: a Primer in the Social History of Pictorial Style*, Oxford University Press.

Literatura

1. Abascal J. B., Varas V., Rispa R., 2006, *Sculpturen – Parks in Europa. Ein Kunst – und Landschaftsfürer*. Birkhäuser – Verlag für Architektur, Basel, Boston, Berlin.
2. Baudillard J., 2005, *Symulakry i symulacja*, Wyd. Sic! Warszawa.
3. Baxandall M., 1972, *Painting and Experience in 15th century Italy: a Primer in the Social History of Pictorial Style*, Oxford University Press, Oxford.
4. Conniff R., 2003, *Historia naturalna bogaczy*, Wyd. Cis i W.A.B., Warszawa.
5. Grzybkowska T., 2002, *Simulacrum cyfrowe w służbie zabytków. Przykład Dworu Artusa w Gdańsku* [w:] „Dwór Artusa w Gdańsku. Sztuka i sztuka konserwacji”, Muzeum Historyczne Miasta Gdańska, Gdańsk, s. 189–198.

6. Milton J., 1986, *Raj utracony*, przekład Maciej Słomczyński, Wyd. Literackie, Kraków.

7. Moles A., 1978, *Kicz czyli sztuka szczęścia*, PIW, Warszawa.

8. Putkowska J., 2008, *Warszawska podmiejska rezydencja Izabeli Czartoryskiej w Powązkach* [w:] „Kwartalnik Urbanistyki i Architektury”, z. 3/2008.

9. Skalski J. A., 2007, *Analiza percepcyjna krajobrazu jako działalność twórcza inicjująca proces projektowania*, Wyd. SGGW, Warszawa.

10. Wölfflin H., 2006, *Podstawowe pojęcia historii sztuki: Problemy rozwoju stylu w sztuce nowożytnej* Wyd. Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk.