



Karina Banaszekiewicz

UNIWERSYTET ŚLĄSKI W KATOWICACH

Park w dobie obrazów cyfrowych Praktyki późnej nowoczesności: bywać – naturalizować – mieszkąć

Park zajmuje w kulturze miejsce szczególne. Forma, zawartość, lokalizacja, stawiane przed nim zadania znamionują park i pozwalają wydzielić go z otoczenia. Fundują swoistość parku i jego treści. Chodzi o racje istnienia parku w życiu człowieka, sposoby trwania parku w kulturach i jego konwencjonalne zróżnicowanie w historii. Za ich sprawą park staje się przedmiotem zainteresowania **antropologii miejsca**. I wskazane tropy, i perspektywa spojrzenia będą dla mojego artykułu istotne. Gdzie jednak szukać natury, zieleni, której z przestrzeni miejskich nie zdołały wyprzeć ani globalizacja, ani media cyfrowe: wytwarzana przez nie rzeczywistość wirtualna, postmedialne transfery danych?

Park jako miejsce z rozmysłem kształtowane przez człowieka stanowi przykład nakładania na rzeczywistość wzorów antropocentrycznych, typowych dla konkretnego kontekstu kulturowego. Dowodzą tego przymiotnikowe dookreślenia parków – „włoski”, „francuski”, „angielski”, „japoński”, „orientalny”, „wschodni”, „zen” etc. Typizują one bogactwo rozwiązań wedle konwencji, nacji, regionu. Periodyzacja wskazuje również zróżnicowanie aranżacji parkowych przez epoki. Każde mówić o parkach antycznych, renesansowych, oświeceniowych, romantycznych, barokowych, parkach moderny i postmodernistycznych. Jako miejsca parki ucieleśniają nie tylko historię, lecz także wartości. Klucz ten dzieli parki na szlacheckie i biskupie, opatów, kościelne, świeckie (łąki kwietne, ogrody miłości) i zakonne (eremickie pustelnie nad rzekami, górskie enklawy życia wspólnot cenobijskich), prywatne i publiczne, grodzone i grodzenia pozbawione, szpitalne, cmentarne i reprezentacyjne, wewnętrzne: przydomowe, pozostające w granicach miasta i podmiejskie, tematyczne i objęte rezerwatem, otwarte, zamykane nocą i te z dostępem reglamentowanym. Kolejne zakresy rzeczywistości anektują aquaparki, skanseny, rezerваты, parki krajobrazowe, etnograficzne, tematyzowane pod kątem edukacji. Za sprawą centrów handlowo-usługowych tworzonych z myślą o wycieczkowiczach również obozy koncentracyjne nabierają cech muzeum wystawiającego eksponaty na świeżym powietrzu i cech przestrzeni, która oferuje edukacyjną przechadzkę i tzw. czarną turystykę. Są także parki w typie *reality fiction*, w których w przestrzeni fizycz-

nej zrekonstruowano miejsca związane z postaciami fikcyjnymi z literatury, komiksu, filmu, gier komputerowych. (Do nich należy popularny wśród turystów Heidiland czy dom S. Holsa w Londynie). Na wzór Disneylandu powstały parki wypełnione makietami miast i sławnych budowli (na przykład Italia w miniaturze) lub pamiątkami po realizowanym w danym miejscu hicie kinowym lub firmie (tzw. lokacje filmowe lub miasteczka firmowe na przykład Marlboro, Coca-Coli).

Inną klasę otwierają **parki wirtualne**. Jedne z nich istnieją dzięki wyobraźni, kreacjom literackim, malarstwu, muzyce, następne zyskują swój obraz dzięki fotografii i kinu. Inne są konstruowane przez promocję i turystykę, a jeszcze inne w kodzie matematyki projektuje komputer. W dobie cyfrowej po temat parku sięga się i w sztuce mediów, i w grach komputerowych. Uznanie zyskały nie tylko inspirowane nim projekty GPS-artu, instalacje, lecz także formy numeryczne bardziej popularne. Wśród nich czaty, fora, gry, jak chociażby *Ogród Gnomów* czy *Big Farm*. Zyskuje park również swe komputerowe plany, projekty, portrety, rekonstrukcje historyczne. Choć podlega numerycznemu formatowaniu i tematyzacji, to sam również wpływa na architektonikę cyberprzestrzeni. Symultanicznie stanowi tło narracji i interaktywne miejsce przygody, spotkania, komunikacji fanów. Warunkuje podejmowane tam aktywności i transmitowane treści. Park jako utrwalona tradycją przestrzenność pozwala rozpoznać te aktywności i oswoić, a także wyrażać – powtarzać jako wzory sieciowej przechadzki czy podróży na Gomerę w Google Earth. W polu wymiany komunikacyjnej wybrane formy digitalne identyfikować wypada jako miejsca, które oferują walory właściwe parkom.

Komputer organizuje udział w doświadczeniu formotwórczym, dowód tego stanowi przywołany już świat otwarty *Big Farm*. Miłośnicy gry dodają elementy przestrzeni – pola jabłek, wiśni, ziemniaków, chmielu – do numerycznego świata plantacji i są jej współgospodarzami. By przodować w ilości zbieranych plonów, zawierają sojusze. Grupy sojuszników tworzą tzw. społeczności i platformy. Wśród nich znalazły się *Ogrody Antyczne*, *Ogrody Seraju*, a także *Wiszące Ogrody*. W cyberprzestrzeni trwa grupowa rozgrywka. Sprzymierzeni prowadzą tam rozmowy, mają sympatie i wspólne plany, są obecni w realu i wirtualu. Program dał szansę kreacji wspólnej przestrzeni, pielęgnacji wirtualnych roślin, współtworzenia aury miejsca, wykonania zadania i pracy zespołowej. Tym samym wyznaczył ramy formowania dla diaspor, neoplemion i społeczności (MAFFESOLI, 2008). Niczym *net*-miasta umożliwił *bywanie* w cyberprzestrzeni i podejmowanie działań grupowych (i wspólnotowych) osobom oddzielonym od siebie w przestrzeni fizycznej. Gra *Big Farm* zaoferowała aktywności znane z życia

i dostępne dziś w każdym miejscu objętym działaniem Internetu. Czy jednak gra z otwartym światem lub interaktywna instalacja wielomedialna – która dzięki sygnałom satelity i komputera koreluje plan ulic Bronxu z ruchami amatora GPS-artu i odtwarzanymi w cyber-Bronxie fragmentami koncertów znanego DJ – stanowią realizację parku? Czy ludzie korzystają dzięki wytworom techniki z atrakcji typowych dla parków? Odpowiedź jest daleka od oczywistości mimetycznego przedstawienia.

Każdy przegląd typologii przestrzeni parkowych, także ten dokonany tutaj, ujawnia niekoherencje kryteriów klasyfikacji. Ta zaś każe myśleć o parku w kategoriach ludzkiego wytworu. Istotne stają się realizacje obszarów zielonych w obrębie poszczególnych kultur (między innymi modele: włoski, francuski, angielski). Konwencjonalne formy parków ucieleśniają racje swego trwania w konkretnym krajobrazie i życiu konkretnej zbiorowości. Ujawniają stosunek ludzi różnych kontekstów i różnych epok do przestrzeni, przyrody, środowiska, wspólnoty. Z biegiem czasu kanoniczne postaci parków są modyfikowane, zmieniają się wraz ze społecznościami, które je stworzyły. Stanowią zarazem zjawisko uniwersalne i objęte konwencją kulturową. Każda realizacja parku utrwala jego obecność na prawach porządku ideacyjno-materialnego, który pozostaje niezbywalnym elementem rzeczywistości kulturowej i który kolejne pokolenia uznają za wzór bycia w świecie. Współcześnie chodzi zatem o aktualizowanie formuły parku za pomocą środków technologii i o park tradycyjny, oferujący kontakt fizyczny z żywymi roślinami oraz jego rolę w życiu człowieka doby Internetu. Zbliżyć do siebie oba te plany to wyjaśniać idee sadzenia roślin w miastach. Obie perspektywy odsłaniają ludzką potrzebę bycia w naturze. Tym samym park jawi się jako gest człowieka, powstaje z jego woli i nabiera wyjątkowego charakteru i naturalności. Jako zjawisko typowe dla ludzkiej kondycji wymaga charakterystyki sposobu swego istnienia względem człowieka. Kluczowa staje się filozofia parku. Od oznaczenia uniwersalnego trybu, w jakim park zjawia się człowiekowi, rozpoczne.

Parki świadczą o celowym kształtowaniu terenu, a także jego przeznaczenia. Są znakiem człowieczeństwa. Park jest nie tylko niezbędny i niezastąpiony, lecz także wyjątkowy i naturalnie obecny w życiu ludzi. Obcowanie ludzi z parkami rodzi z czasem poczucie jedności, zażyłość z miejscem. Jako doznanie i pamięć o doznaniu ignoruje i czas, i proksemikę. Jako moment ma owa spójnia charakter spotkania. Znosi podziały na to, co *przed* nim, i to, co *po* nim, na to, co *blisko*, i to, co *daleko*, to, co *wewnątrz*, i to, co *na zewnątrz*. Na tych spotkaniach konstytuuje człowiek doświadczenie wiecznego *tu* i *teraz* parku (dochodzi montaż parku). Park w roli świata ujawnia zarazem, czym pozostaje jego własne – parku – istnienie

(BENJAMIN, 2011, s. 397–399) i istnienie człowieka. Park pozwala człowiekowi przylegać do otoczenia i czasu – niesie prawdę. Prawda antropologiczna parku jako rzeczy (HEIDEGGER, 1994, s. 145–149), przestrzenności, miejsca, bo o prawdzie ludzkiej tu mowa, podlega międzypokoleniowemu przekazowi. Transmisja treści antropologicznych wpisuje i sam park, i opowieści o nim w ciągłość tradycji. Motywuje, by dostrzegać w parku zarówno zjawisko, jak i utrwalony wzór w jego powtarzalności i zmianie (figurę wędrującą w kulturach). Powtarzanie czyni park naturalnym, ale i rodzi namysł nad procesem jego naturalizacji. Naturalizowanie niczym bytność i wspomnianie parku oznacza osvajanie rzeczy, istoczącego się od rzeczy otoczenia i miejsca. Wymaga przy tym kompetencji i znajomości wcześniejszych zjawisk. Do nich park przyrównuje, to je w parku rozpoznaje, to w ich miarach go postrzega i przez nie podaje lekturze.

Park jako rzecz, kreowane względem niej zachowania i idea podlega formowaniu w polu wyznaczanym przez porządki konwencjonalne, poprzez które kultury wyrażają swój stosunek do: przestrzeni – natury – krajobrazu.

Drogę ku warstwom antropologicznym parku należy zacząć w kręgu przestrzeni. Gest tworzenia terenów obsadzanych roślinami tkwi w dostrzeganej przez ludzi niepowtarzalności każdego fragmentu przestrzeni i możliwości różnicowania w niej stref funkcjonalnych (SIMMEL, 2008, s. 365–385). W efekcie nasilania się tych procesów wyłoniły się początkowo ogrody. Ewolucja ogrodu – a jak sądzę, później również parku – ma swój początek w proporcji powierzchni zajmowanej przez dom i powierzchni wokół domu. U zarania kultur osiadłych większa część terenu przyznawana była uprawom (hodowli, łowom). Wraz z rozwojem handlu wzrastała liczba miejscowości i domostw, a przeznaczone do uprawy warzyw oraz roślin ozdobnych i leczniczych ogrody stawały się coraz mniejsze. Płot czynił punktem centralnym obszaru dom. Okalały go osada lub gród z murem obronnym i fosą. Pola stopniowo były przesuwane poza ogrodzenie. Tam też wyrzucano śmieci i lokowano niepożądane lub wstydlive aktywności (na przykład miasta zmarłych, cmentarze, ogrody miłości). Człowiek zmieniał środowisko. Wedle swych mocy i mobilności, przekształcał bezkresne pustkowia: step, sawannę, puszcze, dżunglę, w obszary mniejsze. Za kanoniczne typy terenu należy współcześnie uznać nie tylko rezerваты, lecz także ogrody i parki (w tym: krajobrazowe, narodowe, leśne), skanseny, ogrody botaniczne, również ogrody, miejskie parki i łąki. Historia nawet wyzuta z dat łączy zjawiska ogrodu i parku z życiem. Na kształcie kulturowym obydwu zaważyły miasta. Jednakże korzeni parku szukać wypada w związkach zbiorowości ludzkich z naturą pojmowaną jako środowisko egzystencji,

pierwsza przyroda, otoczenie i dom dzielony z przedstawicielami fauny i flory, podczas kiedy ogród wyrasta z innego aspektu natury, jaki człowiek dostrzegł w jej bogactwach i rozwinął. Ogrody ucieleśniają płodność ziemi żywicielki, mechanizmy jej działania, organizację i jej prawa.

Geneza nierozłączności dziejów parków i człowieka pozostaje w ludzkiej potrzebie obcowania z przyrodą, czytają: z samoistnym, zdolnym do rekultywacji porządkiem, jego żywiołami, cyklami i prawami, zróżnicowaniem i pięknem. Przejawy tęsknoty za źródłowym otoczeniem składają się na stanowiska deklarowane w kulturach względem natury. *Vita activa* jako zachodniocentryczne bycie-współistnienie, zanurzenie w przyrodzie i *vita contemplativa* jako dystans i bycie wobec przyrody, zajęcie względem niej stanowiska, jej poznanie i refleksyjny ogląd z zewnątrz. Obie postawy znajdują materializację w conceptach i realizacjach urbanistycznych. Pospołu z właściwościami przestrzennymi terenu czynią parki zjawiskiem na wskroś miejskim. Pospołu też świadczą o kształtowaniu form zdolnych umożliwić doświadczanie przyrody na miarę przysługujących człowiekowi mocy (cenestezji, aktywności i refleksji). Pospołu wreszcie decydują o włączaniu parku w obwód miasta, sytuowaniu przestrzeni parkowej na obrzeżach miejskich terenów lub poza ich obrębem. Park pozostaje zatem przestrzenną modalnością ludzkiego ciała, ona zaś modalnością przyrody i miasta. Kolejność nie jest przypadkowa. Oświecenie ze swoim utylitaryzmem rozmyło różnicę między miejscem spacerów a ogrodem uprawnym i kultywującym gatunki flory celem ich ochrony. Romantyzm włączył człowieka na powrót w porządek natury. Natomiast rozwój przemysłu, urbanizacja przestrzeni, przesuwanie miejskich rogatek, pojawienie się tramwajów, aut miały dla parków dwie ważne konsekwencje: podmiejskie wille i tereny lotniskowe ze swoimi ogrodami znalazły się w granicach miast, obszar miejski stopniowo objął również łąki, laski, część terenów uprawnych, które przerozdzili się w nieużytki, a potem w zurbanizowane tereny publiczne, parki i botaniczne ogrody.

Industrializacja wieku XIX uformowała i współczesny park, i robotnika. Lata trzydzieste ubiegłego stulecia przyniosły skrócenie godzin pracy. Migracja ludności do pracy w przemyśle i mobilność mieszkańców miast w czasie od pracy wolnym zaowocowały ustawami normującymi praktyki przestrzenne. Państwo poczęło chronić obszary unikalne. W konsekwencji powstały strzeżone parki narodowe, wycieczkowe trasy, tarasy widokowe. Od roku 1872 istnieje Yellowstone, od 1909 roku szwedzki Sarek, od 1938 roku Park Narodowy Góra Olimp, ale większość unikalnych terenów przyrodniczych wytyczono i objęto opieką rządową dopiero po II wojnie światowej. Instytucjonalna archiwizacja środowiska i celowe two-

rzenie na szeroką skalę stref przeznaczonych do wypoczynku miały konsekwencje dla pojmowania środowiska, w tym parku. Wiązanie aktywności czasu wolnego z wyznaczonymi miejscami eliminowało regulaminem aktywną ingerencję uczestnika wycieczki i spacerowicza w kształt terenu. Zakazy i infrastruktura pozwalały podziwiać krajobrazy tylko z wyznaczonej perspektywy i punktu. Miejsce ciała doświadczającego pełni wspinaczki lub nurkowania zajmowało stopniowo ciało, które z dystansu – z okna kolejki, zza szyby akwarium – podziwiał stromizny Eigeru czy życie delfinów. Dystans dzieli przyrodę na serie widoków przeznaczonych dla oka (BANASZKIEWICZ, 2014). Postępuje – zainicjowana przez malarstwo pejzażowe – estetyzacja przyrody w formacie statycznego obrazu. Proces automatyzacji wzroku dopełniają aparaty fotograficzne i kamery. Górski szczyt i ocean tracą zapach i walory haptyczne, a zyskują ramę, stały format, a dziś nawet korektę wyglądu w trybie upiększania *selfies*. Dalsza standaryzacja doświadczeń pozostaje w gestii mediów cyfrowo-falowych i marketingu.

Natura, nawet objęta reglamentacją, ograniczona regulaminem i prawami rynku, nigdy nie przestała być źródłem doświadczeń i narracji. Po II wojnie rozpoczęła się kolejna fala wtórnej legendyzacji natury. Odżyły dzieje lokalne i poświęcone im opowieści. Jedne i drugie wspierane pamięcią uczestników wydarzeń i przekazem międzypokoleniowym stopniowo traciły na ostrości. Potrzeba historyczności okolic rodzinnych i historii własnej z nimi związanej zawieszają stopniowo prawdę faktu na rzecz legendy wokół niego budowanej. Niczym w romantyzmie z legend powstawały mity miejsc, okolic, regionów. Tereny dzikie, pozostające pod ochroną urastały do rangi czasoprzestrzeni mitycznych. Znamiona dla nich aura wiecznego początku zyskiwała rozmaite konkretyzacje. Amerykańska legenda przywołała w krajobrazie pustkowia, pustyni, prerii, czasy drogi na Zachód i zbrojnej granicy, traperskie życie i walkę o ziemię. Ocean stał się znakiem podróży do Ameryki, nadziei na lepsze życie i szansy na spełnienie *American dream*. Park Yellowstone, Wielki Kanion, Wyspa Ellis z czasem weszły w skład mitu fundatorskiego USA. Później w trybie historii przetwarzanej we wspólnotowe narracje wśród znaków Ameryki znalazły się Chicago, Nowy Jork i Manhattan, Las Vegas. Wspólnie konkretyzują one wyobrażenia o amerykańskiej przestrzeni i pejzażach. Przy udziale legendy i mityzacji staje się krajobraz miejscem pamięci i buduje tożsamość. We wsi angielskiej Brytyjczyk skłonny dostrzegać jest piękny widok, w którym niezmiennie sytuuje cnoty prostego życia, patriarchalizm dobrze urodzonych i kwintesencję angielskości (EDENSOR, 2004, s. 58–65). Niemiec w krajobrazach Heimatu dostrzega lasy łowne, góry, niemieckie rzeki, pejzaż ziemi i pracy, który daje siłę moralną ludziom i sens

egzystencji (HEIDEGGER, 2002; zob. też BANASZKIEWICZ, 2015). Przykłady można mnożyć. W przywołanych mityzacjach nie chodzi o naturę traktowaną *en globe*. Narracje w duchu romantyzmu gloryfikują naturę miejscową, rodzimą, narodową, regionalną. Wedle kluczy zasiedzenia narodów, tożsamości, nostalgii są identyfikowane w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku nie tylko przestrzenie, lecz także charakterystyczne dla nich krajobrazy. Reprezentacje potrafią odrywać krajobrazy od miejsc, dają krajobrazom niezależność. Ludzie opatrują je wrażeniami i uczuciami, które ujawniają wartości inicjowane przez miejsce oraz zdolne profilować życie i trwanie. Pojęcie „krajobraz kulturowy” zakłada, że człowiek i jego otoczenie razem podlegają historii i przekształceniom. Każde dostrzegać w krajobrazie ich wspólne dzieje i ślady koegzystencji, które na użytek tekstu określiłam jako znaki życia i istnienia człowieka i wspólnoty. Opcja estetyczna wiąże z krajobrazem wrażenia, które stają się podstawą poczucia piękna i *Aesthesis* (ADORNO, 1994, s. 129 i nast.; FRYDRYCZAK, 2013). Krajobrazy pozostają zarówno uniwersalne, jak i lokalne. Stają się przeto powszechnym źródłem treści, tematów oraz sposobów przedstawiania środowiska.

Dziś obraz(y) przyrody kształtowany(-e) jest (są) przede wszystkim przez media audiowizualne. Mocniej też niż kiedykolwiek sposoby widzenia i traktowania natury na obszarze euroatlantyckim określa okularocentryzm. Chodzi o dominujące urządzenie i schemat, wedle którego przekaznik demonstruje świat (czas i przestrzeń). Zrodzony w renesansie w postaci perspektywy centralnej i niderlandzkiej przestrzeni narracyjnej (modelowanej przez wzajemne relacje obecnych na płótnie rzeczy) dyspozytyw lokuje doświadczenie przyrody w kulturze i jej kontekście technicznym. Nadmiar obrazów oferowanych dziś do widzenia bez konieczności kontaktu z fizycznym obiektem uzupełniają symulowane przez komputer zdarzenia VR. Nośniki fotochemiczne, cyfrowe, hybrydowe przejmują ciążący dotąd na człowieku obowiązek patrzenia i wyobrażania sobie. Tym samym media nowoczesności wiążą doświadczenie natury w coraz większym stopniu z techniką, a miejskość – z cywilizacją.

W przestrzeni zurbanizowanej miejsca dla natury domaga się człowiek. Ludzie tęsknią za kontaktem z przyrodą pojętą jako teleologicznie funkcjonalnie zorganizowane uniwersum i poczuciem, że stanowią jego część. Pragną też realizować plan własnego wypoczynku, rozrywki i zdrowego trybu życia. Bez względu na motywacje park pozostaje praktyką ucieleśnienia natury i rekultywacji środowiska w warunkach postępu i urbanizacji. Przyroda też obok przestrzeni i krajobrazu stanowi wymiar konieczny dla naturalizacji parku i jego trwania. Pytanie: na ile grecka triada, renesansowy

racjonalizm, utopie oświeceniowa, romantyczna i modernistyczna modelują kształt współczesnego otoczenia?

Konceptualizacje przyrody stanowią świadectwo czasu i warunkują postać parku. Park na kształt krajobrazu zawiera w sobie scenariusze możliwych do podjęcia zajęć i wyklucza niemożliwe, sprzyja wybranym zachowaniom, sytuacjom, wartościom. Określa grupy bywalców i ich wiek, gwarantuje zajęcia i planuje bezkolidyjny ruch gości, zapewnia samotność i bycie pośród innych lub z innymi. Na wzór domu wchłania w siebie człowieka za pomocą pejzażu, atrakcji, swobody wyboru ławek; ich brakiem wypycha człowieka ze swej przestrzeni na wzór świata warunkowanego nieludzka ergonomią. Zazwyczaj jednak obcowanie człowieka i parku owocuje doświadczeniem bliskości – rodzi przestrzenność i aurę. Widoki podległe władzy wzroku i przyrządom, sztuki wodne i estetyzacja mitologiczna, utylitaryzm wzmagany postępowaniem, doznania zmysłowe towarzyszące malowniczym pejzażom i ewokowanym przez nie wzruszeniom wiążą w przestrzeniach parkowych estetykę i zmysł etyczny z historią kultury. Za ich sprawą bywanie w parku staje się praktyką okazjonalną lub cyklicznie ponawianą i podlega rytualizacji. Doświadczenia łączące człowieka z przestrzenią, przyrodą i krajobrazem determinują naturalizację miejskich stref zieleni. Są ich antropocentrycznymi warstwami. Stają się treściami parku, ułatwiają zażyłość i wiodą ku doświadczeniu heideggerowskiej po-ręczności i zadomowienia, *bycia u siebie* i zamieszkania. Bycie-w-parku i jego warianty sygnowane są przez potrzebę obcowania z przyrodą i powroty, tęsknotę za atrakcjami parku i jego wspomnienia. W aurze swej niepowtarzalnej naturalności materializuje zatem park związki kultury i natury.

Claude Lévi-Strauss utrzymywał, że natura „jest całością zrozumiałą bez udziału kultury, natomiast kultury nie sposób zrozumieć bez odniesienia do natury” (LÉVI-STRAUSS, 2000, s. 356). Wraz ze zbliżającym się końcem milenium antropologiczna opozycja straciła na ostrości. Tim Ingold, jak wielu innych teoretyków, odrzucił dychotomię. Uznał, że losem kultury i natury pozostaje wzajemne przekształcanie, ponieważ są praktykami życia i w życiu ludzi spletają się i warunkują (INGOLD, 2000, s. 20 i nast.). Konkluzja Brunona Latoura na koniec wieku była już w tej kwestii jednoznaczna. My – ludzie – stawiając oba porządki w opozycji, „nigdy nie byliśmy nowocześni” (LATOURE, 2011).

Cywilizacja przy udziale techniki anektowała stopniowo teren planety. Protezy oka redukowały źródłową cenestezję człowieka i sprowadziły reprezentacje przyrody do estetyki i prawdy obrazów. Dzięki mediom technicznym obrazy środowiska są rozpowszechniane w kulturze jako potwierdzone naukowo i naturalne. Kumulacja kulturowych wartości Zachodu w obrazie postępuje

wraz z każdą kolejną postacią wizualności. Dyspozytywy przekazników kolejnych generacji organizują swe przekazy (wytwory) jako przestrzeń dla oka i kontroli (Foucault). Okularocentryzm (w tym okulary techniki) przekształca świat w obrazowości epoki (Heidegger), czyni spektakl sublimacją kapitału (Debord), obejmuje wszystkie przejawy życia jako omniwizja (Virilio) i inwigilacja (Foucault, Urry, Manovich), zmienia estetykę spektaklu w zachwyt nad transmisją obrazów na odległość – telefagię (Debray), a wreszcie ustanawia dominację technologii, która w miejsce świata proponuje jego digitalne symulacje (Weibel). Jednak matryce mediów nigdy nie są tożsame ani ze sposobami ich wykorzystywania, ani z rozumieniem zawartych w nich przekazów, ani ze świadomością ich użycia. W istocie dzisiejsza technika nie jest w stanie zaspokoić ludzkiej potrzeby obcowania z naturą ani w wymiarze życia wspólnotowego, ani w wymiarze ludzkiego ciała. Symulacje natury mają obecnie walory barwnej trójwymiarowej audio-wizji, kinestezji i woni, a samoistość przyrody redukują zwykle do roli scenerii, tła lub landszaftu. Człowiek globalizowany przy udziale cyfryzacji „z racji swego oddalenia od przyrody odczuwa jej wyraźną potrzebę. Potrzeba ta jako potrzeba estetyczna może być również zaspokojona przez” znak naturalności (BÖHME, 2002, s. 176). Park wypada zaliczyć do miejskich znaków natury i naturalności, a obecność parku w kulturze modelowaną przez przestrzeń, przyrodę, krajobraz dookreślać w polu empirii.

W kontekście praktyk kulturowych i postawionego na wstępie pytania o moc formującą parku w społecznościach współczesnych – kształtowanych przez doświadczenie fabryki i komputer – powstają dwie kwestie. Czy zostały zrealizowane parki paradygmatyczne przeznaczone do podejmowania określonych aktywności i zachowań, a jeśli tak, to czy pozwalają te miejsca na równie modelową realizację tych zachowań? Jaki porządek ideacji stoi za wzorcową przestrzenią parkową w okresie modernizmu i późnej moderny, technologii cyfrowych i postmediów?

W Europie wiek XX ujawnił konieczność przewartościowania historycznie ugruntowanych projektów natury i ich modyfikacji na potrzeby procesów urbanizacyjnych, a potem cyfryzacji. Industrializacja lat dwudziestych wdrażała taśma produkcyjna, następane fazy uprzemysłowienia oznaczały dalszą specjalizację pracy przy maszynach i automatach. Specjalizacja dotknęła również terenów, które miały oferować mieszkańcom miast aktywności w czasie wolnym. Mieszkańcy ci coraz częściej egzystowali w budynkach wielorodzinnych, gdzie ograniczone były sposoby wypoczynku i kontakt z przyrodą. Industrializacja (rozpoczęta w Europie po roku 1810) i jej procesy (w latach dwudziestych i trzydziestych XX wieku) wprowadziły na dobre rozbrat między parkiem i ogrodem. Konsump-

cja wrażeń i atrakcji dostarczanych przez park zająć miała miejsce konsumpcji owoców własnej pracy na ziemi. Utylitarność zieleni miejskiej została okrojona do funkcji ozdoby i miejsca wypoczynku. Redukcja była odpowiedzią projektantów, wizjonerów i urbanistów moderny na potrzeby rozwijających się miast. Za sprawą Le Corbusiera człowiek został mieszkańcem przestrzeni sfunkcjonalizowanej i złożonej przez architekta z modułów antropometrycznych opracowanych na bazie ówczesnych miar ciała ludzkiego i ruchów człowieka wykonywanych w trakcie podstawowych życiowych czynności (antropometria). Drogi podzielone na pasy ruchu samochodów, rowerów, pieszych zwiększały ergonomię przestrzeni miejskiej, tj. możliwych do wykonania w niej symultanicznie działań i zachowań. Modernizm przemysłowy był nastawiony na optymalizację współdziałania skategoryzowanych grup ludzkich, ich mobilności, dynamiki i potrzeb. Standaryzacja przestrzeni oparta na zasadach ekonomicznego wykorzystania czasu i nastawienia na zysk miała znaczące konsekwencje dla parków. Nowocześnie pojęta idea przestrzeni wyartykułowała w praktyce sztucznie składaną i wytwarzaną naturę. Już sama „wizja miasta jako przyrody jest [...] pokrewna idei parku [...], uwzględnia w szczególności sposób fakt, że człowiek zdany jest na przyrodę - [...] na jej spontaniczność i zdolność regeneracji” (БӖНМЕ, 2002, s. 66). Sztucznie kreowana w formie parku przyroda miała być dla ludzi wystarczającym - zdaniem planistów - znakiem naturalności. W granicach metropolii pojawiły się odizolowane od budynków mieszkalnych wydzielone strefy wypoczynku. Park zyskiwał tożsamość jako teren autonomiczny i typowy dla miasta. Różnicowanie stref urbanistycznych respektowało rytm dnia i życia poszczególnych grup mieszkańców, a nie kalendarz przyrody. Dom służył do mieszkania, fabryki i biura do pracy, park natomiast sprzyjał regeneracji sił. Ideą konkretyzacją modernistycznie pojętej natury jest Park Śląski w Chorzowie (od 2012 roku; 1950–2012 - Wojewódzki Park Kultury i Wypoczynku im. gen. Jerzego Ziętka). Warunki naturalne spowodowały, iż ten największy z europejskich parków powstał na naniesionej specjalnie na teren miejski warstwie ziemi grubości 26–28 cm. Zabieg umożliwił obsadzenie go drzewami sprowadzonymi z różnych części świata, stworzenie zbioru botanicznego i kultywację gatunków wzorem ogrodów. Teren chorzowskiego parku ma infrastrukturę pozwalającą na wielogodzinny pobyt w nim wielu odwiedzających. Ten 620-hektarowy obszar mógł wchłonąć rozrywki sezonowe (lunapark, cyrk, koncerty), stać się ośrodkiem sportów amatorskich i miejscem zawodów (między innymi wodnych), miejscem edukacji (spotkania z egzotycznymi zwierzętami w parkowym zoo lub lekcja astronomii w planetarium), a także trasą przejażdżki prezentującej oczom piękno widoku okolicy z wysokości krzeselkowej kolejki

Elka lub z wagonika kolejki wąskotorowej. Chorzowski kompleks wiążący w swej strukturze park i ogród botaniczny ma zaplecze edukacyjne i kontynuację swej oferty w Górnośląskim Parku Etnograficznym.

Modernistyczny park-świat ma swój język. Współtworzą go rzeczy, rośliny, krajobrazy, architektonika atrakcji. Wyznaczają one typiczność i swoistość przestrzeni – ujawniają ucieleśniony w parku stosunek epoki do przyrody i człowieka. W międzywojniu powstawały modułowe parki Le Corbusiera, a także Howardowskie miasta ogrody. W myśl Karty Ateńskiej (1933) zaczęto kreować przestrzenie miejskie w postaci miast lokowanych wprost w przyrodzie. Miasta satelity, komponujące strefy metropolii z naturalnym krajobrazem i elementami środowiska, miały oferować ludziom życie wspólnie z przyrodą. Pomimo deklaracji modernizm dał jedynie repliki natury, a parki uczynił estetycznym znakiem naturalności. Oferta możliwości uczyniła park podobnym do pasaży, bulwarów, promenad, placów. Różni te miejsca aura, lecz wszystkie od XIX wieku służą spacerom i obserwacji otoczenia. Można tam kupić przekąski i pamiątki, podziwiać pomniki, przystawać na widok popisów artystycznych, spotykać się i rozmawiać na ławkach i w kawiarniach, oddawać się zawodom sprawnościowym i grom... Szczególnie ciekawie rysują się relacje między parkiem i placem, historia nazaczyła je kolejno różnicą, jej dewaluacją i transferem funkcji.

Szukanie treści umożliwiających identyfikowanie placu i parku w przestrzeni fizycznej i cyfrowej to następny krok ku ponowoczesnym wariantom zamieszkania. Niedługo place kumulowały życie publiczne miasta i wspólnoty. Oferowały mieszkańcom udział w grupowych aktywnościach, wspólnotowych wydarzeniach, a także atrakcje czasu wolnego. Wszystko to dostępne dla człowieka na zasadach dobrowolności, wyboru, anonimowości i w otoczeniu kompozycji roślinnych, wodnych, świetlnych. W miastach nowoczesności stale rozszerzających swe granice plac stopniowo tracił pozycję centrum topograficznego. Osłabła także rola placu jako centrum rozrywki i życia. Środki komunikacji włączane w przestrzeń placu wypierały z jego przestrzeni zarówno aktywności czasu wolnego, jak i służącą im infrastrukturę (na przykład ławki). Plac przestawał być strefą ludzkich spraw i wypoczynku. W wielu miastach urbanizacja uczyniła go przestrzenią tranzytową, której infrastruktura nie sprzyja ani dłuższemu pobytowi w tym miejscu, ani roślinności. Rugowana z placów miejskich przyroda znalazła schronienie w parku.

Unowocześnienie życia spowodowało przeniesienie wielu zajęć dostępnych tradycyjnie na placu do miejsc osobnych i wyspecjalizowanych. Jednym z nich znów stały się parki. Losy placów i parków obfitują w analogie. Przestrzeń parku – podobnie jak do XVIII

wieku francuska ulica, a po niej plac, a dziś Internet – wciąż wchłania nowe grupy ludzi i typy aktywności. Również na wzór placu gwarantuje anonimowość i dobrowolny udział jednostki w tłumie i atrakcjach. Stopniowo też wzorem placu (na przykład targowy, solny, defilad) wykształciły się parki zorientowane na bezpieczny kontakt z naturą i dzikością. Park miejski zyskał warianty: zoo, aquapark, skansen, park grozy czy rozrywki. Rezerваты, tereny krajobrazowe i tematyczne stały się ciekawostką turystyczną. Rola osobliwości wiąże park w większym stopniu z miejscem, w którym się było i które się widziało (i sfotografowało: posiadało w formacie widoku), niż z byciem w miejscu oswojonym i bliskim. Turysta nie mieszka w sztucznie formowanej naturze. Rzadko znajduje czas na jej zmysłową kontemplację i doświadczanie jej walorów i historii. Zwiedza skansen i obóz koncentracyjny z energią spacerowicza, który znalazł się wśród historycznych rekwizytów wystawionych na widok wzorem parku. Park tak specjalizujący swe funkcje staje się podobny do muzeum, wystawy sklepowej, centrum handlowego na świeżym powietrzu, tranzytowej przestrzeni placu lub lotniska. Nowe treści oddalają park zarówno od konceptu parku-świata, jak i od wizji miasta ogrodu i satelity. Sądzę także, że to właśnie projektowane strefy rekultywacji roślin i krajobrazu przeznaczone dla człowieka zastępują dawną przestrzeń publiczną. Wraz z aktywnościami i zachowaniami typowymi dla tej przestrzeni przejmują też funkcję integracyjną placu.

W tym przesunięciu funkcji pełnionych przez poszczególne strefy modernistycznego miasta tkwi przyczyna afirmacji, jaką cieszą się cyfrowe realizacje (REWERS, 2005) parków. Przywoływane już nazwy czatów i społeczności *Wiszące Ogrody*, *Ogrody Seraju* wskazują na rewitalizację ogrodu. Nie chodzi tym razem o wariant oświeceniowej koncepcji ogrodu (gry *Big Farm* i jej społeczności) lub nie tylko o nią. Struktura Internetu ujawnia zarówno potrzebę spotkania, myślenia grupowego, dyskusji i działania, jak i niedosyt placów. Plemiona w sieci pragną nie publicznej agory, lecz demokratycznej przestrzeni dla rozmowy w aurze niezobowiązującej anonimowości względem innego i w otoczeniu zdolnym dostarczyć wrażeń estetycznych, uczuć i wiedzy. Piękno, prawda i dobro nie są tu wyznacznikami godnej podziwu i odtwarzania natury. Choć Platowska triada charakteryzuje tylko jasne przyjemności (*jouissance*) bycia z innym w scenerii przyrody, to wskazane chat roomy zdają się reaktywować w cyberprzestrzeni przede wszystkim wzór antyczny ogrodu. Podobnie jak w historii, funkcje ogrodu digitalnego wyrastają z zainteresowania światem, potrzeby obcowania z drugim, nadziei na spotkanie i dar obcowania. Ogród antyczny stanowi idealne ucieleśnienie godnej egzystencji oraz istnienia względem Innego i przyrody. Nazwy nie czynią jednak z miejsc sieciowych

ogrodów. Nomenklatura stanowi raczej deklarację wyznawanych wartości, gdyż zachowania, jakie dochodzą do głosu w cyfrowych parkach i ogrodach, bliższe są duchowi placu i kawiarni. W praktyce Internet niesie też wiele przyjemności wyrastających z mrocznego ducha Barthes'owskiej *plaisir* (na przykład kradzież tożsamości, *stalking*). W cyberprzestrzeni niewiele jest parków, które oferują udział w swym życiu na wzór funkcjonalnych przestrzeni i nowoczesności. Są natomiast place wyrosłe z antycznej idei agory, gimnazjonu i ogrodu. Przesłonięte estetyzowanymi na miarę oprogramowania znakami natury udostępniają niespodzianki także właściwe rozwiązaniom parkowym. Digitalizacja rozmywa strefy funkcjonalne przestrzeni miejskich. Nadmiar obrazów technicznych wiedzie ku aktywnościom organizowanym wokół platform komunikacyjnych. Niczym kapsuła, bańka, klatka (*cybercage*) każda z platform chce ograniczyć życie i istnienie użytkowników do dostępnego za jej sprawą wycinka rzeczywistości. Rozstrzygnięcie, czy digitalne konkretyzacje natury i jej sztucznie rozszerzane tworzywa staną się dla człowieka wykładnią przyrody, przekracza obecny stan kultury.

Modernizm modelowany ideą ewolucji wierzył w nieograniczony postęp i obiektywność statystyki. Modernia technologii cyfrowych sięga po żywy świat (MARQUARD, 1997, s. 40), by stworzyć w języku matematyki replikę świata. Park, sztuczna inteligencja, eugenika +C i ++C stanowią konkretyzacje tej samej idei przyrody ulepszanej przez człowieka. Postawa wobec nich ujawnia treści, które budują człowieka danego czasu i kontekstu. **Jako gest człowieka pozostaje tym samym park nie tylko znakiem, lecz także miarą człowieczeństwa.** Trzeba przy tym pamiętać, że cywilizacja komputera poddaje pod rozwagę również kwestie sposobów użytkowania parków i ich funkcji w realnym życiu.

Przestrzeń parku w dobie cyfrowej zyskuje rozszerzenie nie tylko za sprawą zdjęć i wirtualnych symulacji. Telefony komórkowe, tablety, laptopy, wielomedialne panele informacji turystycznej i plany na stałe już weszły do inwentarza rzeczy towarzyszących człowiekowi euroatlantyckiego kręgu kulturowego. Wraz ze środkami przekazu dynamiczny wymiar informacji audiowizualnej i danych niczym dodatkowy kontekst nakłada się na fizyczną przestrzeń parku. Tam obok wyświetlaczy smartfonów pojawiają się ogromne telebimy, a na nich informacje lub transmisje trwających meczów, koncertów etc.

Pierwszym wcieleniem paradygmatycznego miejsca anektowanego przez przekazniki cyfrowe była *Electronic Café*. W roku 1984 Sherrie Rabinovitz wprowadziła do swojej kawiarni komputer gotowy do pracy i użytku gości. Park w poetyce przestrzeni powiększonej przez urządzenia i cyfrowe obrazy (MANOVICH, 2010) czasowo staje się przestrzenną hybrydą. Zawiesza swe

walory miejsca, modernistycznego parku-świata. Podlega metamorfozie nie tylko w ciągu dnia, wraz ze zmianami pór roku czy w świetle latarni. Z punktu widzenia użytkownika tabletu widoki i ich konfiguracje zmieniają się z szybkością przepływu danych dostępną dla urządzenia. Za sprawą przekaźników zyskuje park wymiar i dynamikę rzeczywistości zintegrowanej, będącej sumą przestrzeni niejednorodnych ontologicznie (BANASZKIEWICZ, 2011, s. 234–353). Park doświadczany jako seria augmentów (rozszerzeń i powiększeń) nakładanych na teren fizyczny rodzi pytanie o możliwość heideggerowskiego zamieszkania w tak krojonej przestrzeni.

Poddany najpierw władzy oka, potem funkcjonalności i rekreacji stał się park w praktyce euroatlantyckich zbiorowości towarem i miejscem podlegającym konsumpcji. Jest obiektem fragmentaryzowanym na ujęcia fotograficzne, powiększonym o augmenty złożone z fragmentów filmów, gier komputerowych, rozmów telefonicznych, wirtualnej rzeczywistości VR i e-booka. Menu dopełnia pisanie esemesów, e-maili, świat papierowej książki, koncert na żywo i telebimie... Idealne wcielenie parku udostępnionego do konsumpcji stanowią disneylandy. Ich odmianą są formy parkowe, jak Italia w Miniaturze odtwarzająca dzieła włoskiej architektury w postaci makiet, i High Line, park stworzony wzdłuż toru kolejki na Manhattanie. Mają one, wedle Baudrillarda, skrywać sztuczność współczesnych metropolii (BAUDRILLARD, 2001, s. 174–175). W dobie drugiej moderny zyskuje park na planie struktury postaci metonimii organiczno-technologicznej i performansu. Na planie *bycia z innym* oferuje konsumpcje i udział w baumanowskiej zbiorowości orgiastycznej. W poetyce powiększonej przez media przestrzeni jawi się park człowiekowi w swej aurze nadal jako bliski lub obcy.

Drogą do oswojenia zjawisk, które przekraczają przyzwyczajenia i kompetencję czytającego, pozostaje naturalizacja. Proces ten pozwala scalić życie i fikcje w ramach doświadczenia lektury. Warunkiem następującej w ten sposób naturalizacji jest nakładanie na rozwiązania niekonwencjonalne znanych szablonów interpretacyjnych. Narracje technicznej audio-wizji, jak literatura i teatr, opierają swą zawartość na narracjach obecnych w życiu ludzi w roli komunikacji. Poddają je przekształcaniu, tworzą ekspresje zawartych w nich doświadczeń, te zaś pozostają narracjami naturalnymi i równie naturalną strategią lektury wszelkich przedstawień. Naratywizację (CULLER, 1975) można zatem uznać za naturalizowanie zjawisk sztucznych w horyzoncie egzystencji i wiedzy nabytej drogą uczestnictwa w kulturze. *Bycie-w-parku* jako naturalizacja i jako zamieszkanie są praktykami obcowania z naturą w stanie *naturans* i z postaciami natury wytworzonymi z jej sił przez człowieka. Jako znana uczestnikom kultur praktyka przestrzenna

bycie-w-parku modelowane jest między innymi przez użytkowanie cyberprzestrzeni. *Per analogiam* bywanie w cyberparku powtarza kulturę i wiedzę do zadomowienia. Zażyłość powstaje na drodze naturalizacji medialnej przestrzeni parku i oferowanych tam znaków przyrody lub czasowych połączeń tworzywa przyrody i wytworów techniki. Naturalizacja pozostaje zgodą na cyfrową konwencję parku. Użytkownik *uparkawia* immaterialne – obrazy, obiekty, zdarzenia – i oswaja je na kształt umowności typowej dla sztuki. (Cyber)spacerowicz dzieli dziś wyraźniej niż przed epoką komputera swe bycie między miejsca realne i wirtualne. Może wciąż wybrać miejsca, gdzie chce istnieć, i te, gdzie pragnie jedynie *bywać* (BANASZKIEWICZ, 2017, s. 322–332).

Ponowoczesne realizacje urbanistyczne wiążą w swej przestrzenności różne przestrzenie towarzyszące życiu i istnieniu człowieka. Delegują na park sytuacyjnie funkcje placu, centrum handlowego, sportowego obiektu, a wreszcie przyrody i krajobrazu. Być może zatem parki utrzymane za pomocą technologii w narracji powiększanej przestrzeni w istocie dezaktualizują modernistyczną praktykę specjalizowania przestrzeni i konsumowania miejsc? Sam przymus technologizacji życia tłumaczy projektowanie czasoprzestrzeni immaterialnych w konwencji parku. Ich nadprodukcja i stałe *uparkawianie* terytorium Internetu i programów VR znamionują w istocie deficyt obejmujący zbiorowości poddane cyfryzacji. Chodzi o ograniczony dostęp do przyrody i brak adekwatnych dla potrzeb ludzkich konkretyzacji medialnych idei parku.

Na obecnym etapie zmiany kulturowej park wciąż pozostaje miejscem, które nade wszystko służy kontaktowi z naturą, zyskuje różne realizacje i trwa w kulturze. Natomiast obcowanie z przyrodą i jej wyabstrahowanie ze świata jako idei pozostaje nadal najważniejszym osiągnięciem człowieka (ZAMBRANO, 2014, s. 94–95) i miarą człowieczeństwa kolejnych epok.

Bibliografia

- ADORNO Theodor W., 1994: *Teoria estetyczna*. Przeł. Krystyna KRZEMIENIOWA. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- BANASZKIEWICZ Karina, 2011: *Audiowizualność i mimetyki przestrzeni. Media, narracja, człowiek*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- BANASZKIEWICZ Karina, 2014: *Antropologia krajobrazu filmowego. Człowiek i natury w trybach transgresji*. W: *Krajobraz kulturowy*. Red. Beata FRYDRYK, Mieszko CIESIELSKI. Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- BANASZKIEWICZ Karina, 2015: *Heimat jako przestrzeń i pamięć integrująca niemiecki obszar kulturowy. Krajobrazy i filmowe pejzaże w kadrze*

- antropologii. W: *Karły na ramionach olbrzymów? Kultura niemieckiego obszaru językowego w dialogu z tradycją*. Red. Katarzyna GRZYWKĄ-KOLAGO et al. Warszawa: Instytut Germanistyki UW.
- BANASZKIEWICZ Karina, 2017: *Reality and Virtuality in the Era of Digital Images*. In: *Proceeding of ICA 2016. „Aesthetics and Mass Culture”*. e-book. ISBN 978-89-951895-2-8. <http://www.iaaesthetics.org/item/176-aesthetics-and-mass-culture-proceedings-of-ica-2016-seoul-korea> [accessed: 12.06.2017].
- BAUDRILLARD Jean, 2001: *Ameryka*. Przeł. Renata LIS. Wyd. 2. Warszawa: Sic!.
- BENJAMIN Walter, 2011: *O zdolności mimetycznej*. Przeł. Robert RESZKE. W: *Walter BENJAMIN: Twórca jako wytwórca. Eseje i rozprawy*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- BÖHME Gernot, 2002: *Filozofia i estetyka przyrody w dobie kryzysu środowiska naturalnego*. Przeł. Jarosław MERECKI. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- CULLER Jonathan, 1975: *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistic and Study of Literature*. London: Routledge.
- EDENSOR Tim, 2004: *Ideologiczne, wiejskie krajobrazy narodowe*. W: IDEM: *Tożsamość narodowa, kultura popularna i życie codzienne*. Przeł. Agata SADZA. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- FRYDRYCZAK Beata, 2013: *Krajobraz. Od estetyki the picturesque do doświadczenia topograficznego*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk.
- HEIDEGGER Martin, 1994: *Przestrzenność tego, co wewnątrz świata poręczne*. W: Martin HEIDEGGER: *Bycie i czas*. Przełożył, przedmową i przypisami opatrzył Bogdan BARAN. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- HEIDEGGER Martin, 2002: *Schöpferische Landschaft: Warum Bleiben wir in der Provinz?* In: IDEM: *Gesamtausgabe. I: Abteilung*. Bd. 12. Ed. Hermann HEIDEGGER. Frankfurt a. Mein: Vergleiche Press.
- INGOLD Tim, 2000: *The Perception of the Environment. Essay of Liveliness, Dwelling and Skill*. London–New York: Routledge.
- LATOUR Bruno, 2011: *Nigdy nie byliśmy nowoczesni. Studium a antropologii symetrycznej*. Przeł. Maciej GDULA. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- LÉVI-STRAUSS Claude, 2000: *Natura i kultura*. W: Claude LÉVI-STRAUSS: *Antropologia strukturalna*. Przeł. Krzysztof POMIAN. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- MAFFESOLI Michel, 2008: *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*. Tłum. Marta BUCHOLC. Red. i przedmowa do polskiego wydania Barbara FATYGA. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- MANOVICH Lev, 2010: *Poetyka powiększonej przestrzeni*. Przeł. Anna NACHER. W: *Miasto w sztuce – sztuka miasta*. Red. Ewa REWERS. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.

- MARQUARD Odo, 1997: *Presentation off Duty and Depoliticised Revolution: Philosophical Remarks on Art and Politics*. In: *The Age of Modernism. Art in the 20th Century*. Eds. Chritos M. JOACHIMIDES, Norman ROSENTHAL. Stuttgart–London–New York: Hatje Verlag.
- REWERS Ewa, 2005: *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas.
- SIMMEL Georg, 2008: *Socjologia przestrzeni*. W: IDEM: *Pisma socjologiczne*. Wybór, oprac. i wprowadzenie HEINZ-JÜRGEN Dahme i Otthein RAMMSTEDT. Przeł. Małgorzata ŁUKASIEWICZ. Wstęp do wyd. pol. Jerzy SZACKI. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- ZAMBRANO Maria, 2014: *Agonia Europy*. Przeł. Maria FOGLEK. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Scholar.

Karina Banaszekiewicz

Park in the Age of Digital Images

Late Modernity Practices: *to exist – to naturalize – to live*

Summary: Park as an intentionally formed phenomenon is an example of imposing on reality both anthropocentric patterns and those typical of a specific cultural context. Interpreted against the backdrop of space, nature, landscape, it unravels its power as a human gesture, sign and measure of human nature – expresses a man's attitude to the world. Founded on the topographical experience, a park gains the status of a place and initiates the processes of taming and naturalization. Everyday being with a park leads to living, which then endows a park with an order of life and identity. *To be, to naturalize, to live* – these are the practices of existence in the world, deconstructed by the processes of globalisation, including digitalization. While analysing digital realizations of a park and a park extended over the spaces emitted by the screens and monitors of digital devices in terms of the functions it performs in a modern and postmodern city, this paper asks about contemporary forms of settlement, embodied by virtual and real parks.

Keywords: park, naturalization, settlement, topographical experience, cyberspace

Karina Banaszekiewicz

Le parc à l'époque des images digitales

Les pratiques de la modernité tardive: *être – naturaliser – habiter*

Résumé : Le parc en tant qu'un phénomène formé volontairement est un exemple de l'attribution au réel des modèles anthropocentriques et des modèles types pour un contexte culturel donné. Interprété dans la perspective de l'espace, de la nature, du paysage, il manifeste son pouvoir comme un geste humain, un signe et une mesure de l'humanité – il exprime la relation de l'homme envers le monde. Fondé sur l'expérience

topographique, ce lieu provoque les procès de sa domestication et de sa naturalisation. Une existence quotidienne dans le parc mène à l'habitation et définit l'ordre de la vie et de l'identité. *Etre – naturaliser – habiter* ce sont les pratiques de l'existence déstructurées par les procès de la mondialisation, y compris la digitalisation. Le texte diagnose les réalisations digitales du parc. Il présente le parc agrandi des espaces émis par les écrans et moniteurs des appareils digitaux de point de vue de sa fonction dans une ville moderniste et post-moderne. Il pose des questions sur les formes contemporaines de la domestication concrétisées par les parcs virtuels et réels.

Mots clés : parc, naturalisation, habitation, expérience topographique, cyberspace