

prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

INTERDYSCYPLINARNOŚĆ SZTUK PROJEKTOWYCH

Artykuł artystyczno-badawczy

Źródło:

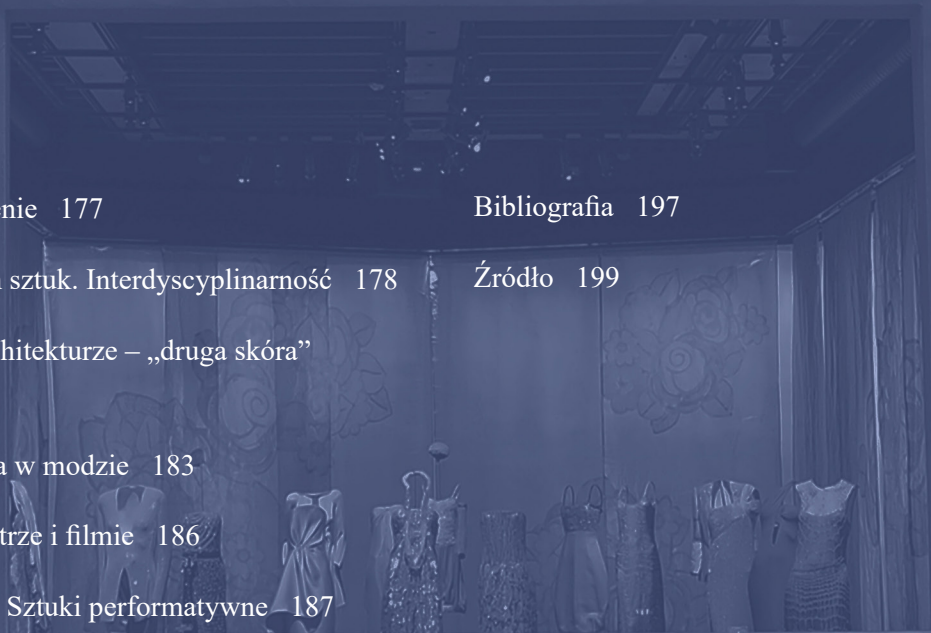
PUBLICSPACE RE/IN/VENTING, red. B. Gibała-Kapecka, Kraków 2018.

tytuł: PROJEKTOWANIE UBIORU, tom 1.

Redaktor merytoryczny: Anna Pyrkosz

Spis treści

- | | |
|---|------------------|
| 1. Wprowadzenie 177 | Bibliografia 197 |
| 2. Synkretyzm sztuk. Interdyscyplinarność 178 | Źródło 199 |
| 3. Moda w architekturze – „druga skóra”
budynku 180 | |
| 4. Architektura w modzie 183 | |
| 5. Moda w teatrze i filmie 186 | |
| 6. Teatr mody. Sztuki performatywne 187 | |
| 7. Przekraczanie/przenikanie granic.
Transgresje 189 | |
| 8. Transkulturowość 191 | |
| 9. Sztuka site-specific 192 | |
| 10. Podsumowanie 193 | |



Abstrakt

Tekst podejmuje problem interdyscyplinarności mody, architektury, wystawiennictwa, działań z pogranicza teatru czy multimedków, wskazując na wielopłaszczyznowe związki mody i szeroko pojętej sztuki, pokazuje, że projektowanie ubioru jest sztuką wielomedialną.

Słowa klucze

moda, interdyscyplinarność, ubiór, pokaz, architektura, przestrzeń, wystawiennictwo, multimedia, sztuka, nauka, estetyka, twórczość, edukacja, kultura, synergia, transdyscyplinarność, transkulturowość, performance

[...] architektoniczne marzenie, niezrealizowany jeszcze plan?

Chciałbym zaprojektować coś poza konwencjonalną architekturą – coś pomiędzy architekturą i krajobrazem lub architekturą i ubraniem.

Kengo Kuma¹

1. Wprowadzenie

W kulturze i sztuce najnowszej to, co ważne – bo odkrywcze, interesujące – bo nowatorskie, jednocześnie fundamentalne dla rozwoju i formowania przyszłych postaw artystycznych, zachodzi pomiędzy konwencjami artystycznymi, preferencjami. Procesy te występują zwłaszcza między artykulacjami różnych mediów przynależnych do sztuk wizualnych i audiowizualnych czy też z nich się wywodzących.

W sztuce i nauce, a w sztukach projektowych przede wszystkim, fundamentalnym procesem powinna być działalność interdyscyplinarna, dynamiczne przenikanie się dyscyplin i dziedzin nauki, sztuki i techniki w celu doświadczania, eksperymentowania, by poszerzać pola doznań twórczych i granice wiedzy o człowieku, jego miejscu i przestrzeni do życia. W szkołach wyższych priorytetem pozostaje wyznaczanie horyzontów kulturotwórczych, wypracowywanie narzędzi do opisywania świata, zmieniania jego reguł, uruchamiania procesów transformacji w celu otwarcia się na różnorodność doświadczeń i estetyk, **by podważać, weryfikować istniejące schematy ograniczające myśli i działania twórcze.**

Idea ta ma swoje potwierdzenie w ogromnym potencjale, jaki stanowi interdyscyplinarność działań jako niezrównanie inspirująca dla postaw twórczych współczesnych projektantów. W istotny sposób o jej specyfice decyduje właśnie wzajemne nakładanie się różnych dyscyplin sztuki, nauki i techniki.

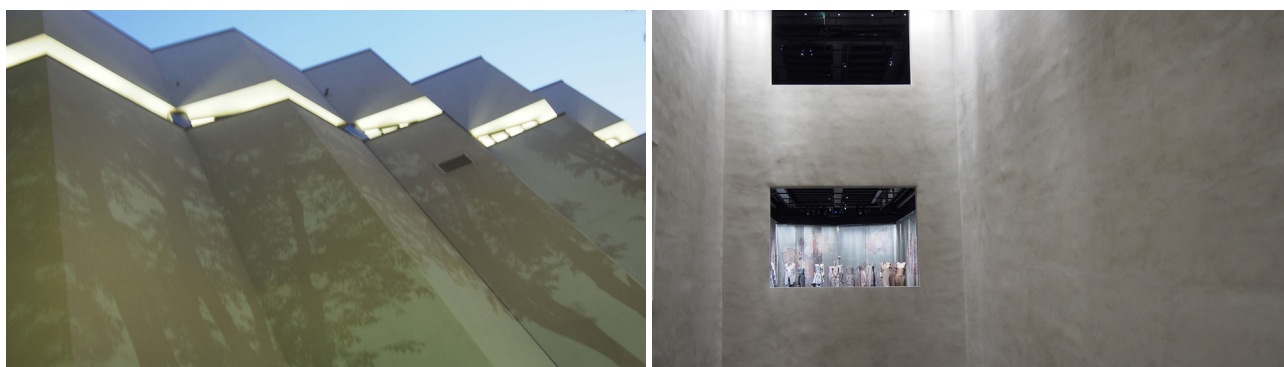
Koncepcja współpracy interdyscyplinarnej w zasadniczym stopniu wpływa na konfigurowanie jednostek dydaktycznych wyższego szkolnictwa (artystycznego), które to na bieżąco wypracowują i aktualizują swoje założenia programowe, odpowiadając na najnowsze przewartościowania współczesnej sztuki, nauki i kultury.

Sztuki wizualne są programową syntezą mediów oddziałujących jednocześnie na nasze różne zmysły jako odbiorców. Efektem jest zespolenie w jednej realizacji wielu dziedzin sztuki posługujących się różnymi środkami przekazu, włączając także różne dyscypliny naukowe i artystyczne. Wraz z rozwojem cyfrowych form komunikacji pojawiły się daleko idące zmiany mające swe konsekwencje w sposobach doświadczania i pojmowania **zjawiska, jakim jest moda w znaczeniu projektowania**

1 Za: Marcin Sapeta w: „Architektura-Murator”, nr 11 (2009).

TOM 2 (2021), NR 2

ubioru². Modowe³ projekty powstają w zespołach, często zwanych „kolaboracjami”, we współpracy z fotografami, filmowcami, inżynierami czy informatykami. Zespoły te sięgają do architektury, muzyki czy nanotechnologii, a w efekcie ich działania zyskują też charakter performatywny⁴. Proces tych przekształceń nadal trwa. Na przykład z początkiem XXI wieku rozwinął się nowy rodzaj **filmu zwany modowym**, pokazuje on projekty modowe w formie obrazów cyfrowych. Modowe kolekcje wystawiane są razem z dziełami sztuki, mają swoje muzea i galerie. Równoległe twórcy, kuratorzy sztuki – ale także socjologowie, filozofowie czy estetycy – podejmują badania nad zjawiskiem mody jako fenomenu społeczno-kulturowego i estetycznego.



Il. 1. Budynek Armani, 2007 – Armani Silos Mediolan, fot. B. Gibała-Kapecka.

2. Synkretyzm sztuk⁵. Interdyscyplinarność

Charakterystyczne dla sztuki zjawisko zacierania granic gatunkowych

Najtrudniejszym procesem zachodzącym w dziedzinach nauki, sztuki i technologii, który wiąże w spójne całości elementy pozornie lub rzeczywiście wzajemnie sprzeczne, bo pochodzące z różnych dyscyplin czy specjalności, jest tak zwany **synkretyzm sztuk**. Jego przykładem jest między innymi twórcze połączenie mody, fotografii i multimedialności.

Od końca XX wieku zadajemy sobie pytanie, dlaczego w budowaniu utworu, obiektu czy wydarzenia artystycznego zachodzi konieczność interdyscyplinarnych działań projektowych. By oddać

2 B. Dowgiałło (Uniwersytet Gdański), *Socjolog w szafie. Prezentacja techniki pomocnej w badaniu ubierania się jako działania*: „[...] to właśnie moda ubraniowa (*fashion*) czyni z ubierania ważną część życia społecznego. To dzięki niej zróżnicowanie społeczne zyskuje nie tylko nowy wyraz, ale również nową płaszczyznę, na której może się kształtować i uprawomocnić. Nie bez przyczyny moda jako pełnoprawne zjawisko społeczne stanowiła przedmiot dociekań takich klasyków jak Thorstein Veblen (2008), Gabriel Tarde (1904), Ferdinand Tönnies czy Georg Simmel (1980); online: http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume22/PSJ_9_2_Dowgiallo.pdf.

3 Tłumaczenie słowa *fashion* w wielu kontekstach przyjmuje postać przymiotnika „modowy” (www.sjp.pwn.pl, <http://modologiablog.pl/2017/02/27/modowy-o-przymiotniku-slow-kilka/>).

4 Zob. <https://www.google.pl/search?q=husan+chalayan+pokaz+wy%C5%9Bwietlenia+led&source>.

5 Synkretyzm jest w sztuce wszechobecny – „synteza sztuk”, czyli próba odnalezienia wspólnego języka dla sztuki mimo różnych form wyrazu, odczuwania sztuki więcej niż jednym zmysłem (za: E. Olinkiewicz, K. Radzyńska, H. Styś, *Słownik encyklopedyczny. Język polski*, Wrocław 1999).

charakter współczesnego nam świata, otaczającej nas, zmiennej, dynamicznej rzeczywistości, już nie wystarcza jednowymiarowe medium. **By móc realizować różnorodne, artystyczne i twórcze wypowiedzi**, konieczne są formy określane jako **konfiguracje wielomedialne**. Założenia te nie odnoszą się jedynie do wysublimowanych form sztuki i kultury, tendencje do zacierania granic medialnych i zmysłowych wrażeń oraz interaktywności w procesach twórczych **budzą zainteresowanie**, a wykorzystywane możliwości – również spoza dziedziny sztuki – odbierane są jako działania w pełni uprawnione⁶.

Jednym z zasadniczych elementów prezentacji mody w odniesieniu do ubioru jest wybrany kadr przestrzeni. Jej – nadany poprzez ukształtowanie i zakomponowanie w wymiarze estetycznym – charakter czyni ją zarówno rodzajem inscenizacji, jak i ekspozycji o cechach *teatrum*, gdzie we wzajemne relacje wchodzić się różne konwencje artystycznych wypowiedzi, jak kolekcja ubiorów, scenografia, multimedia i inne, gdzie wszystko ma wpływ na odbiór całości widowiska, poczynając od kostiumów, podkładu muzycznego, a na montażu kończąc. Współcześnie **pożądaną umiejętnością** staje się konstruowanie coraz to nowszych obrazów dla projektowanych wydarzeń. W odpowiedzi na te wyzwania pojawiły się awangardowe formy ekspresji. Są nimi między innymi wieloaspektowe **artystyczne instalacje wizualne**. Najważniejszą ich cechą jest wizualność budowana w oparciu o tak zwane wizualne narracje, które zakładamy u podstaw tworzenia artystycznych wypowiedzi. W konsekwencji wydarzeń czy obiektów możemy doświadczać z szerszej perspektywy, w wymiarze bardziej wszechstronnym, odbieranym jako **przekaz atrakcyjniejszy, refleksyjny, bo angażujący nasze różne zmysły**. W wyniku takich zapotrzebowań wytworzone zostaje niekonwencjonalne narzędzie do przedstawiania wymienionych twórczych działań, komunikowania innym naszych sądów i wrażeń zmysłowych, a zatem przetwarzania i kreowania „rzeczy świata” **na nowo**. W proces ten ze wszech miar wpisana jest właśnie interdyscyplinarność podjętych działań, by odbiorca czy użytkownik mogli interaktywnie uczestniczyć w tzw. rzeczywistości rozszerzonej, doświadczając zjawiska immersji⁷, by być przez dzieła **ewokowanym**, by zanurzyć się w świecie rzeczywistym i wirtualnym, uzyskując **możliwość swobodnego wyboru oglądu i doświadczania**. W tym też celu prowadzi się **wielokierunkowe** poszukiwania, projektowanie odbywa się **wieloaspektowo, na wielu poziomach procesu** kreacji, powstają **wielowątkowe** kompilacje różnorodnych systemów połączeń idei⁸, dobiera się i zestawia środki wyrazu, a interdyscyplinarność jest nieodzownym aktywnym stanem tych dogłębnych, kompleksowych w swej strukturze, twórczych poszukiwań.

6 Zob. FLUXUS, np. Grupa ETC, *Narracje estetyki geografii Fluxus w trzech aktach*, Warszawa 2014.

7 Zjawisko immersji (proces pochłonięcia odbiorcy) dotyczy sztuk multimedialnych, lecz znajduje odniesienia także i w innych rodzajach twórczości.

8 Yves Saint Laurent, projektując sukienkę, inspirował się obrazem jednego ze swoich ulubionych malarzy – Pieta Mondriana. W 1965 roku *Mondrian dress* trafiła do jego kolekcji, jest synonimem lat 60. i jednym z najbardziej znanych projektów w historii mody (Kerry Taylor, londyński dom aukcyjny) – <http://www.blogdimoda.com/gli-abiti-la-storia-della-moda-foto-46948.html>.

Sztuka współczesna nie ma oporów, by czerpać zapożyczenia z mody haute couture czy prêt-à-porter. Przykładem mogą być choćby artystyczne prace fotograficzne Erwina Wurma wykonane dla znanej marki odzieżowej Palmers, do których posłużyły wizjonerskie kostiumy autorstwa Waltera Van Beirendoncka⁹.

Obaj twórcy podkreślają, że w modzie znajdują ogromny potencjał, który pozwala manifestować opinie i inspirować zmiany. Pokazy mody, prezentacje czy instalacje mogą **mieć tak silny i ważny przekaz** jak dzieła sztuki, chodzi o twórcze łączenie dziedzin, przy wskazaniu na interdyscyplinarne podejście do mody i sztuki.

W projekcie pod tytułem *13 swetrów* autor Erwin Wurm podkreśla znaczenie ubrania jako „drugiej skóry”, która to jednoznacznie kształtuje nasz wizerunek w oczach „innych” i „własnych”. Ubrania ekskluzywnej marki Hermes posłużyły mu z kolei do przemienienia modeli w półabstrakcyjne rzeźby – projekt o nośnym tytule *59 pozycji* miał z założenia stworzyć galeryjne obiekty sztuki, a nie komercyjną kampanię rynkowych produktów. Początkiem idei rekonfiguracji ubrań w artystyczne obiekty były znacznie wcześniejsze projekty Erwina Wurma pod tytułem *Postumenty*¹⁰.

Artysta odwrócił w nich porządek rzeczy, zamiast ustawić postaci na postumencie, to postumenty ubrał w dzianinowe ubrania, by wyrazić ideę połączenia geometrycznych figur z antropomorficzną ideą ciała.

Marc Jacobs, główny projektant w firmie Louis Vuitton, projektował kolekcje we współpracy z awangardowymi artystami japońskimi, Takashi Murakamim i artystką Yayoi Kusamą. Charakterystyczne dla Kusamy kropki pokryły torebki, płaszcze i wystawy sklepów Vuittona¹¹.

Prace nad złożonymi **projektami interdyscyplinarnymi** już z założenia wymagają wymyślenia całego spektrum nowych i znalezienia dostępnych narzędzi i środków, by w efekcie stanowiły oryginalne projekty **wizualno-formalne** (tzw. komunikaty wizualno-formalne).

3. Moda w architekturze – „druga skóra” budynku

Wszystkie dziedziny życia podlegają uwarunkowaniom kulturowym i socjologicznym, zatem niczym zaskakującym nie będzie wskazanie podobieństw i wzajemnych powiązań formalnych czy analogii wizualnych pomiędzy modą, tj. ubiorem, a na przykład architekturą.

9 Erwin Wurm, sesja dla Palmers, 1996, suyhnc.tumblr.com.

10 Erwin Wurm, Big Coat 2010, MURM CLLC, <http://www.erwinwurm.at/>.

11 Marc Jacobs, wystawa sklepu Louis Vuitton, projekt kolekcji we współpracy z Yayoi Kusamą, <http://exspace.pl/articles/show/1918>.

Dzięki projektowaniu cyfrowemu i wprowadzeniu na rynek lekkich technologii architekci mają możliwość transponowania technik kojarzonych raczej z tekstyliami, jak na przykład nadruki czy koronki¹². Szczególnie gorliwie wykorzystuje te środki wyrazu pracownia Herzog & de Meuron, stosując plecione konstrukcje (Stadion Olimpijski w Pekinie, 2008)¹³ czy też **pikowanie fasady** (Prada Epicentre, Tokio, 2003)¹⁴. Świetny przykład stanowi także nasz polski pawilon zaprojektowany i zrealizowany na Expo 2010 w Szanghaju. Młodzi autorzy (W. Kakowski, M. Mostafa, N. Paszkowska), poszukując kulturowych odniesień, sięgnęli tu do inspiracji ludową wycinanką. To obiekt designerski, tak jak na przykład fotel *Crochet chair* Marcela Wandersa, który wygląda tak, jakby wykonano go w całości z delikatnej koronki¹⁵.

W celu wzmocnienia doświadczenia na wielu poziomach percepcji z końcem XX i na początku XXI wieku atrakcyjnym dla modowych marek konceptem stał się bezpośredni sposób powiązania przestrzeni prezentacji kolekcji ze spektakularną przestrzenią architektoniczną. Fascynujące oprawy dla najsłynniejszych modowych firm tworzą star architekci, między innymi Herzog & de Meuron, Renzo Piano, Frank Gehry, Jean Nouvel czy Rem Koolhaas.

Transponując cechy, wzorując się na kształtach charakterystycznych w kolekcjach danej marki, nawiązując do przyświecających im koncepcji ideowych, architekci wizjonerzy tworzą niespotykane przedtem bryły miejskich zabudowań. Kreują przestrzenie galerii o zaskakujących rozwiązaniach technologicznych i formalnych z wyszukаныmi innowacyjnymi zestawieniami materiałowymi. Ekspozycje ubrań i akcesoriów nabierają wraz ze strukturą architektoniczną wymiaru dzieła.

Koncepcja *interpassive shopping*, która jest wynikiem badań przeprowadzonych przez Rema Koolhaasa, dała początek modowym architektonicznym trendom. W 1999 roku na Uniwersytecie Harvarda architekt wraz ze studentami opracował wytyczne dla koncepcji interpersonalnych zakupów. Wspólnie dowiedli, że sprzedaż w sklepach wzrasta, gdy zakupy są robione bez presji generowanej przez otoczenie. Zaobserwowano, że intrygująca bryła i ciekawa aranżacja wnętrza sklepowych oraz nazwisko uznanego twórcy wpływają na wzrost popularności firmy, kształtując tym samym jej nowy wizerunek. Koolhaas, zaprezentowawszy wyniki, prawie natychmiast mógł je zweryfikować w praktyce. Dostał propozycję zaprojektowania sklepów Prady (Nowy Jork¹⁶, Los Angeles), które wkrótce

12 *Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture*, przykłady i porównania: nadruk – architekci transponują cechy wzorów, ażurów i tekstur, zadrukowując elewacje motywami z tkanin, koronek, nadając strukturze wymiar narracyjny. Druga skóra – „ubranie” – odzwierciedla tożsamość lub kontekst. 6a Architects, Eley Kishimoto, Hairywood Tower for The Architecture, Foundation, Old Street, London, 2006; Hussein Chalayan, Architectural Print Dresses from Before Minus Now collection, Spring/Summer 2000.

13 Herzog & de Meuron stosujący plecione konstrukcje (Stadion olimpijski w Pekinie, fot. T. Kapecki; Ptasię Gniazdo, stadion), architekci: Ai Weiwei, Pierre de Meuron, Jacques Herzog, Li Xinggang w Pekinie, fot. T. Kapecki (fotografia na końcu artykułu).

14 Prada Epicentre, Tokio, 2003, fot. B. Gibała-Kapecka (fotografia na końcu artykułu).

15 Wanders Marcel, <https://www.marcelwanders.com/>.

16 Fotografia na końcu artykułu – Rem Koolhaas, Prada Epicenter, Nowy Jork, 2000/2001.

uruchomiły sklepy w tej konwencji zaprojektowane przez innych znanych architektów i firmy modowe. Trend stał się powszechny, stąd też tak wiele w ostatnim czasie pomysłów przekształcenia nowoczesnych powierzchni handlowych w centra kulturalno-wystawiennicze. Architekci wykorzystują dostępne technologie high-tech i różne możliwości ekspresji, szczególnie w wyrażeniu subtelnych przezroczystości, światła i ruchu. Domy handlowe Diora i Chanel należałoby nazwać właściwie galeriami sztuki. Podobnie rzecz ma się z firmą Armani, która zleciła projekt swojego sklepu Massimiliano Fuksasowi. Koniecznie trzeba tu wymienić także P&C w Kolonii autorstwa studia projektowego Renzo Piano, projekt TriBeCa Franka Gehry'ego w Nowym Jorku czy sklep Tod's projektu Toyo Ito w Tokio¹⁷.

Rozwój nowej architektury komercyjnej jest trendem szczególnie widocznym w Japonii, gdzie powiązany z tendencjami w modzie reprezentowany jest przez wiele architektonicznych perełek zaprojektowanych przez japońskich i zagranicznych architektów¹⁸.

Betonowy ornament na fasadzie tokijskiego sklepu Tod's projektu Toyo Ito, nawiązujący do kontekstu miejsca i transponujący w sposób syntetyczny wygląd sąsiadujących drzew, może być odbierany jako manieryczna, arbitralnie nałożona dekoracja, tymczasem jest pomyślany jako zasadniczy element konstrukcyjny budynku. W wyniku zastosowania w jednej płaszczyźnie wypełnień w postaci przeszkleń stanowi także odniesienie do metamorfozy ażurowej tkaniny. Rozpatrywana wraz z integralnie zaprojektowanym elementem oświetlenia w technologii LED generuje transparentność, co dematerializuje i nadaje formie efekt lekkości, czyniąc architekturę zmiennym multimedialnym obiektem o znamionach dzieła sztuki.

Bliskość powiązań pomiędzy modą i architekturą wynika z podobnych funkcji, a dostrzegane relacje opierają się na tym, że dzieła w obu dziedzinach bazują na formie oraz konstrukcji¹⁹.

„Chodzi o to, by dzieło architektury i dzieło sztuki krawieckiej było piękne i jednocześnie funkcjonalne”. Dobra tkanina, tekstura, będąca płaszczyzną dwuwymiarową, jest zasadniczym wymogiem także przy doborze materiału architektonicznego. Odpowiednia forma, konstrukcja, w końcu fason modelują przestrzeń zewnętrzną, przestrzeń wnętrza czy sylwetkę. Oprócz tego, że chroni, zapewniając okrycie, to nobilituje, jak i ozdabia, kreuje – czy to wizerunek, czy przestrzeń i skalę²⁰.

17 Fotografia na końcu artykułu.

18 Ewa Maria Kido, <http://www.polenia-jp.jp/obserwacje-japonskie/item/855-architektura-i-moda/> [dostęp: 15.05.2017].

19 Zob. <http://inkultmagazine.com/blog/fashion-rei-kawakubo>, <https://pl.pinterest.com/modlar/frank-gehry/>.

20 *Skin+Bones...*, przykłady i porównania: konstrukcje – Diller Scofidio + Renfro Alice Tully Hall Renovation, New York 2009; Slideshow, Gehry Partners Todd Eberle, Los Angeles 2003; Heatherwick Studio/ East Beach Café, Littlehampton 2007; Moda – Comme des Garçons Ensembles from Body Meets Dress, Dress Meets Body, collection Spring/Summer 1997; Stretch nylon-urethane fabric; down pad Courtesy of Comme des Garçons.

4. Architektura w modzie

Zmiany w modzie zachodzą również pod wpływem ewolucji w architekturze. Moda zawsze podlegała ewolucji, ale szczególnie dynamicznym przemianom sezonowym zaczęła poddawać się od XX wieku. Takie style architektoniczne jak gotyk, barok, modernizm, eklektyzm czy postmodernizm znalazły swoje odzwierciedlenie także w modzie proponowanej przez poszczególnych projektantów. W przeciwieństwie jednak do architektury, w której style ulegają przekształceniom szczególnie w wyniku rozwoju technologii i nie powtarzają się tak często, w modzie nawiązania stylistyczne czy też przetworzone inspiracje powracają znacznie częściej, na przykład styl lat 60. czy 70.

Kreatorzy mody wykorzystują także elementy charakterystyczne dla obiektów architektonicznych. Na wybiegach na całym świecie prezentowane są kolekcje garderoby ozdobione elementami z takich materiałów „budowlanych” jak metal, szkło czy drewno, które upodabiają noszone ubrania czy też nawiązują do rozwiązań formalnych, konstrukcyjnych czy elementów dekoracyjnych charakterystycznych dla znanych budynków²¹.

Ostatnimi czasy świat mody fascynuje się także osiągnięciami najnowszych technologii, sięga po multimedia i cyfrowe tkaniny. Zewnętrzne powierzchnie ubrań przybierają funkcje powłok-ekranów do emitowania przeróżnych obrazów i deseni, podobnie jak to bywa z **medialnymi fasadami**²².

Po raz pierwszy udało się je – za pomocą technicznego triku – zasugerować belgijskiemu duetowi Viktor & Rolf w pokazie pod wymownym tytułem *Niech żyje niematerialność* (sezon jesień–zima 2002/2003). Projektanci znani z wyrafinowanego i starannego konstruowania strojów tym razem wszystkie ubrania wykonali z tkanin w odcieniu błękitu stosowanym w telewizyjnym *blue box*. Goście pokazu mogli oglądać modelki jednocześnie na wybiegu oraz na ekranach, gdzie w czasie rzeczywistym nakładano w miejsce niebieskich tkanin różne widoki i ornamenty. Na wystawie *Skin + Bones. Parallel Practices in Fashion and Architecture*²³ prezentowany był intrygujący w swej korelacji wypowiedzi artystycznych paraarchitektoniczny projekt Husseina Chalayana, uznawanego za największego eksperymentatora w świecie mody²⁴.

21 Paco Rabanne, Fashion and Architecture, Armored Space Princess Dress, *12 experimental and unwearable dresses in contemporary materials*, <http://www.mikapoka.com/2010/07/paco-rabanne-designer-and-rebel.html>. Paco Rabanne zawsze znajdował się pod wpływem architektury, jako że ukończył Wydział Architektury w École des Beaux-Arts w Paryżu. 1 lutego 1966 r. odbył się pokaz kolekcji o nazwie *12 eksperymentalnych i niepowtarzalnych strojów współczesnych materiałów*, będący manifestem artystycznym.

22 Zob. <https://www.google.pl/search?q=husan+chalayan+pokaz+wy%C5%9Bwietlenia+led&source>, <http://edition.cnn.com/style/article/hussein-chalayan-innovation-and-the-fashion-industry/index.html>.

23 *Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture* is organised by The Museum of Contemporary Art, Los Angeles (MOCA) Somerset House Strand, London WC2R 1LA 020 7845 4600, info@somersethouse.org.uk, www.somersethouse.org.uk.

24 <https://architectureandfashion.files.wordpress.com/2011/05/huschal2.jpg>, <https://pl.pinterest.com/pin/473933560757918753/>.

Hussein Chalayan stworzył zestaw z elektroniki i mebli, na który składają się cztery fotele i stół, a które to w ciągu kilkudziesięciu sekund można przerobić na ubrania i walizki, przydatne w razie konieczności szybkiej ucieczki. Ta „przenośna architektura” do noszenia jak ubiór jest **intrygującą pracą z pogranicza mody, architektury i wzornictwa**, a zaprezentowana w formie eksponatu oraz instruktażowego filmu wpisuje się w **prymarne funkcje omawianych dziedzin – ochrony ludzkiego ciała przed wpływami zewnętrznymi**.

Autorzy wystawy *Skin + Bones...* niewątpliwie nadali nową perspektywę oglądu obu dziedzinom. Wykorzystując ponad 200 prac autorstwa ponad 50 innowacyjnych architektów i projektantów z ostatnich kilkunastu lat, ukazali zaskakujące zbieżności i związki w prowadzonych poszukiwaniach – zarówno w odniesieniu do formy, jak i technologii – oraz wspólne inspiracje w procesie kreatywnego myślenia równocześnie wykorzystywanych metod pracy.

Analogie uwidocznione zostały na przykładach stosowanych rozwiązań formalnych w odniesieniu do powłok zewnętrznych brył architektonicznych i strojów czy też do konstrukcji ubioru i struktury danego obiektu. Obie dziedziny w ewidentny sposób ujawniły się jako oznaki prestiżu i narzędzie czy też sposób wyrażania autorskich tożsamości. Na podstawie zebranych i opracowanych przykładów z obu dyscyplin wykazano wzajemne związki objawiające się już **pod koniec lat 80. XX wieku**, kiedy to minimalistyczne trendy uwidoczniły się na wybiegach w eksponowanych kolekcjach, dając początek takiemu samemu nurtowi w architekturze. Charakterystyczną cechą było takie kształtowanie formy, by funkcja, konstrukcja i powłoka zewnętrzna stanowiły jedną, syntetyczną, nierozzerwalną całość.

W latach 80. XX wieku po raz pierwszy moda zakwestionowała pojęcia piękna oraz kobiecości i wprowadziła koncepcje ciała w wymiarze konceptualnym. Należałoby jednak zaznaczyć, że początki przemiany leżą w modnych strojach punk z końca lat 70., które to już wtedy podjęły inicjatywę w dekonstruowaniu odzieży, jednocześnie wykazując „upolitycznioną tendencję”.

W 1982 roku architekt Bernard Tschumi wygrał międzynarodowy konkurs na zaprojektowanie Parc de la Villette w Paryżu. Jego projekt i związana z nim współpraca pomiędzy architektem Peterem Eisenmanem i filozofem Jakiem Derridą wprowadziły idee „dekonstruktywizmu” w architekturze.

15 maja tego samego roku w Massachusetts Institute of Technology (MIT) otwarto wystawę *Intimate Architecture: Contemporary Clothing Design*. Była to pierwsza wystawa mody potraktowana w założeniu jako równoprawna dyscyplina w zakresie projektowania, zorganizowana przez kuratorkę Susan Sidlauskas. Wystawa prezentowała dokonania ośmiu projektantów zwanych „architektami mody”, których łączy skłonność do minimalistycznego projektowania i konceptualnego krawiectwa.

Swoimi dokonaniem podzielili się Giorgio Armani, Claude Montana, Ferre²⁵, Mandelli, Shamask, Issey Miyake, Yeohlee Teng i Stephen Manniello. Podczas wernisażu Issey Miyake powiedział, że moda nie powinna być oddzielona od innych dyscyplin projektowych, oraz zaznaczył, że fakt, iż MIT przygotowało tę wystawę, powinien zainspirować studentów, aby stali się nie tylko inżynierami informatykami, lecz również inżynierami mody.

Ta przełomowa wystawa była pierwszą publiczną prezentacją mody, która analizowała architektoniczne aspekty współczesnego projektowania odzieży, jednocześnie łącząc owe dyscypliny w kreatywnym dialogu międzykulturowym. Od tego czasu wzajemna wymiana praktyk dostarcza wielu inspiracji dla przyszłych projektantów architektów²⁶.

W ostatnich latach związki pomiędzy modą i architekturą wyraziły się jeszcze mocniej dzięki powszechnie stosowanej już technologii komputerowej, w wyniku czego doszło wręcz do swoistej „koegzystencjalnej wymiany, kiedy to stroje zaczynają przypominać architekturę, a budynki stroje”²⁷. Projektanci mody kreują wręcz mobilne, strukturalne formy... Do historii przeszły już sukienki Hussein Chalayana – sterowane pilotem, zmieniające się w skrzydła anioła czy też przeistaczające się w latającego węża.

Architekci wrażliwi na modę niejednokrotnie angażują się w projektowanie ubiorów czy biżuterii. Znanym przykładem jest tu japoński architekt Kengo Kuma, współuczestniczący w projektowaniu biżuterii marki MaYu. Ubrania, torebki czy buty odzwierciedlają trendy w konstrukcji, ale też estetyczną stronę rozwiązań formalnych budynków, ewidentnie zauważalne w takich kierunkach jak konstruktywizm czy minimalizm.

Wzajemne wpływy, absorpcje architektury i mody widać także w twórczości takich projektantów mody jak Martin Margiela, Issey Miyake czy Alexander McQueen oraz takich architektów jak Tadao Ando, Kazuyo Sejima czy Daniel Libeskind. W obu dziedzinach jest wiele wybitnych postaci, a wśród nich wspomniany już Hussein Chalayan czy Rei Kawakubo, którzy przyznają, jak wielkie znaczenie ma dla nich inspiracja modą. Wpływ mody na architekturę ma swoje odzwierciedlenie również w sferze symbolicznej dzieła.

Zastosowanie we współczesnej architekturze metalu, konstrukcji membranowych, lekkiego szkła, wytrzymałego szkła konstrukcyjnego oraz tworzyw sztucznych, a także inspirowanie się trendami

25 http://spadesandsilk.com/wp-content/uploads/2012/11/intimate_architecture.jpg.

26 *Skin+Bones...*, przykłady i porównania: dekonstrukcja – Ralph Rucci, kolekcja jesień/zima 2005; Comme des Garçons, Junya Watanabe, Martin Margiela, kolekcja wiosna/lato 2005, architekci: Eisenman Architects Project for a garden design, Parc de la Villette, Paris, France Presentation model of first scheme, June 1986; Nigel Coates New Wing, Royal College of Art, London (competition design) 2000.

27 *Skin+Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture* is organised by The Museum of Contemporary Art, Los Angeles (MOCA), Somerset House Strand, London WC2R 1LA 020 7845 4600, info@somerset-house.org.uk, www.somerset-house.org.uk.

dekonstruktywistycznymi czy ekspresjonistycznymi przekroczyło granice architektonicznych atelier i placów budowy, by znaleźć się na wybiegach. Oczywiście jest, że na kształtowanie się współczesnej mody wpłynął także rozwój technologii tekstylnych, co pozwoliło wyprodukować materiały, które na przykład dzięki wbudowanym sensorom są czułe na zmiany klimatyczne. Materiały odporne na warunki klimatyczne inspirowały także powstawanie odpowiednich ubrań. Architekci z kolei kontynuowali transponowanie tradycyjnych krawieckich technik plisowania²⁸, stebnowania, krojenia, drapowania, nakładania przejrzystych warstw, co pozwoliło im projektować budynki elastyczne, transparentne, niepalne, a nawet składane i przenośne (jak np. ruchomy pawilon Chanel Mobile Art zaprojektowany przez Zahę Hadid)²⁹.

Oczywiście środki wyrazu architektury i mody zawsze będą się różniły, lecz jedna i druga dziedzina mogą być zmienne, sezonowe, uniwersalne czy też efemeryczne. Postęp i doświadczenia prowadzone w technologii materiałowej i oprogramowaniu komputerowym umożliwiają przesunięcia granic pomiędzy obiema dyscyplinami, by na przykład budynki stały się bardziej powabne, a stroje bardziej zgeometryzowane³⁰.

5. Moda w teatrze i filmie

[...] ubiór aktora charakteryzujący daną postać [...], kostium lepiej oddaje epokę, o której mowa, to takie przeniesienie się w inny świat [...], scenografia i kostium pozwalają odpowiednio wprowadzić widza w klimat przedstawienia [...].

Dzisiaj przestrzeń buduje się kostiumem, rekwizytem, światłem. Błyszcząca podłoga, lustra, aluminium, kolorowe światła i efekty „podbijają” spektakl. Na tym tle kostium związany z aktorem musi przemawiać do widza. Jest dopełnieniem scenografii, kreacją, a nie prostym odtworzeniem prawdy historycznej. Dookreśla postacie, mówi o ich profesji, statusie społecznym czy charakterze. Kostium teatralny jest właściwie jedynym zewnętrznym atrybutem, po który aktor może sięgnąć, dlatego bardzo ważne jest, by ubiór sceniczny umożliwiał realizację artystycznej koncepcji spektaklu. Moda na kostium w teatrze ulega ciągłym zmianom.

28 *Skin+Bones...*, przykłady i porównania: plisowania – Issey Miyake wprowadził innowacyjną technologię plisowania tkanin, w efekcie powstają strukturalne ubiory, kolekcja, materiał *Pleats Please* (za najbardziej nowatorski projekt Miyake uznano „samoprzekształcający się” strój pod nazwą *A-POC – A-Piece-Of-Cloth*/Jedna sztuka ubioru – a także koncepcję *Making Things* – nową zasadę nadawania tkaninie formy przez samego użytkownika – propozycja na XXI wiek); architektura – Gehry Partners – IAC Building, New York Digital prints i Alber Elbaz – Lanvin Dress z kolekcji Autumn/Winter 2003–2004.

29 Zob. <http://bubblemania.fr/pl/bulle-zaha-hadid-architects-art-mobile-chanel-art-contemporain-container/>.

30 *Skin+Bones...*, przykłady i porównania: geometria – Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa/SANAA 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, Japan 2004 i Yohji Yamamoto Whalebone Top and Skirt from Wedding collection Spring/Summer 1999; J. Meejin Yoon Möbius Dress, 2005, Felt Views of Möbius Dress Looped and Unlooped 2005 i Eisenman Architects Max Reinhardt Haus, Berlin (unbuilt) 1992–1993.

Martin Margiela, mistrz teatralizacji, **niejednokrotnie podkreślał, że najważniejsza jest wizja, która ucieleśnia się w ubraniach – „ciąć, przerabiać, dekonstruować i czerpać tkaniny ze wszystkiego, co się spotka” – w znaczący sposób interesuje go faktura materiału.** Projektant wykorzystuje do wytwarzania swoich niecodziennych kreacji nietypowe materiały. Lubi łączyć miękkość tkanin z twardymi tworzywami, nawiązując do idei rozwiązania formalnego choćby kultowej sukienki Yves’a Saint Laurenta³¹ inspirowanej twórczością Pieta Mondriana, świadczącej, jak wiele **moda zawdzięcza sztuce.**

Cyfrowe filmy modowe³² są formą (re)prezentacji mody, która to w pełni rozwinęła się w XXI wieku. Początek dał im Nick Knight, fotograf, którego zainteresowania rozwijają się wokół możliwości pokazywania „ubrań w ruchu”³³. Te „wizualne re-prezentacje mody” są tak samo obecne w świecie mody jak rzeczywiste fizyczne pokazy. Filmy modowe realizowane są we współpracy z profesjonalistami z branży i spoza niej, sięgają do sztuk pięknych, muzyki, architektury, kuchni performance’u, w celu eksplorowania nowych form estetycznych wypowiedzi. Mają podkreślać i zacieśniać związki między modą i sztuką. Platforma SHOW.studio.com utworzona przez Nicka Knighta i Petera Saville’a, którą oparli na wartościach takich jak ruch, czas, trwanie, dźwięk, partycypacja i dialog, umożliwiła powstania subgatunku cyfrowego filmu modowego zwanego filmem projektanckim (*designer’s film*)³⁴.

6. Teatr mody³⁵. Sztuki performatywne

Wystawy kostiumologiczne niejednokrotnie zawierają elementy o charakterze scenograficznym. Podobnie współczesne **pokazy mody** zostały podniesione do rangi prawdziwych widowisk³⁶ o wyrafinowanych scenografiach, rozbudowanych scenariuszach, efektach dźwiękowych i oświetleniowych. **Podkreślają w ten sposób związki między teatrem a światem mody, ukazując jednoznacznie interdyscyplinarność działań z obszarów wiedzy, dziedzin nauki i sztuki bliżej związanej z teatrem, jak na przykład kostiumologia, muzyka, sztuki plastyczne, multimedia czy wystawiennictwo,**

31 Zob. <http://www.blogdimoda.com/gli-abiti-la-storia-della-moda-foto-46948.html>. Jeden z najslawniejszych projektantów mody wszech czasów, Yves Saint Laurent, podczas projektowania sukienki inspirował się abstrakcyjnym obrazem jednego ze swoich ulubionych malarzy – Pieta Mondriana. Sukienka, która dostała nazwę na jego cześć, trafiła do kolekcji kreatora w 1965 roku. *Mondrian dress* jest synonimem młodości i zabawy swingujących lat 60. „Jest jednym z najbardziej znanych projektów w historii mody” – mówi Kerry Taylor z londyńskiego domu aukcyjnego Kerry Taylor Auctions, który specjalizuje się w sprzedaży luksusowej mody vintage (<http://www.tvn24.pl>).

32 A. Raciniewska, *Cyfrowy film modowy*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu”, t. 67, 2016, nr 2.

33 A. Raciniewska, *Cyfrowy film modowy*, s. 96.

34 A. Raciniewska, *Cyfrowy film modowy*, s. 98.

35 Chcąc udowodnić, że mimo powojennego kryzysu Paryż nadal jest stolicą mody, francuscy projektanci zaproponowali w 1945 roku nietypową formę prezentacji najnowszych kreacji mody. Zamiast modelek wykorzystali lalki, które zostały wyeksponowane na tle rozbudowanej scenografii.

36 „Życie jest teatrem”. Wspomina o tym E. Goffman w swoim dziele *Człowiek w teatrze życia codziennego*. Każdy z nas ma do odegrania jakąś rolę, wkłada maski i nieustannie gra, komunikując się z innymi. Ważna jest świadomość podmiotu oraz tego, że ma coś zakomunikować. W performatyce ważne jest to, co się dzieje pomiędzy oglądającym a dziełem sztuki.

a nawet włókiennictwo³⁷. **Formą widowiska jest sztuka określana jako performance**, łącząca w sobie muzykę, taniec i teatr przeplatane odgrywaniem ról społecznych, zawodowych, z wykorzystaniem mediów, a także internetu – zatem w tej formie kreacji w wymiarze zasadniczym dochodzi do jednoczesnej syntezy obrazu, dźwięku, ruchu i narracji.

Formą performance’u jest także moda, choć wskazuje się, iż dotyczy to *stricte* „stylu ubierania się”, który stanowi pewną kategorię buntu wobec tego, co spersonalizowane. Obejmując formy symboliczne, potwierdza wartości jednostkowe i kulturowe. Ten rodzaj sztuki – wypowiedzi artystyczne – zakłada, że moda stanowi w społeczeństwie mechanizm regulacyjny w formie codziennie odgrywanych performance’ów, a ubiór jest jednym z jego ważniejszych elementów. Sposób, w jaki się ubieramy, z jednej strony umożliwia spełnienie potrzeby przynależności poprzez naśladownictwo, z drugiej zaś staje się środkiem podkreślania swojej indywidualności i kreowania tożsamości.

Obecnie domy mody czynią ze swych pokazów spektakularne widowiska, rodzaj *performance art*³⁸, dostarczając różnorodnych przeżyć estetycznych. Odbywają się one na obszarze zaaranżowanym w niezwykle wizjonerski sposób, **w konkretnym czasie i miejscu – site-specific. Istotne jest to, że przedmiotem artystycznego odbioru jest nie tylko prezentowana kolekcja, ale całe widowisko, składające się z miejsca przedstawienia, scenografii, choreografii, scenariusza i performerów prezentujących kreacje.**

Oczywiście można się zgodzić, że prawdziwy performance rozgrywa się na ulicy, gdzie różni ludzie spotykają się, stając się aktywnymi współuczestnikami zachodzącego procesu aranżowania przestrzeni, równocześnie jako prezentacji i obserwacji. W tę definicję performance’u – sytuacji artystycznej – wpisują się artystyczne występy Lady Gagi. Artystka także w swej codzienności poprzez zewnętrzną w charakterze, sceniczną kreację nadaje swoim działaniom wymiar ulicznego performance’u, pełniąc znaczącą rolę społeczną, na przykład zakładając wymowną kreację w postaci sukni „uszytej” z surowego mięsa.

Rozległe pole semantyczne performance’u pozwala nam postrzegać modę jako interdyscyplinarne działania o charakterze kulturowym.

Innym przykładem artysty wykorzystującego w swej twórczości modę jest włoska artystka Vanessa Beecroft, która do swoich artystycznych projektów (performance’ów) angażuje modelki, zamieniając je w nieruchome manekiny, by podczas kontaktu z publicznością rejestrować zachodzące reakcje³⁹.

37 Mówiąc o złożonych relacjach sztuki i nauki, nie można nie zauważyć działań artystów czerpiących z nauki (por. Victoria Vesna i jej pionierskie działania).

38 Zob. <https://kulturalnyswiatm.wordpress.com/2014/10/14/niezwykly-performans/> NIEZWYKŁY PERFORMANS [dostęp: 14.05.2017].

39 Zob. <http://www.radio-mazowsze.pl/index.php/moda-w-sztuce>.

W interesującej nas przestrzeni pomiędzy modą a sztuką znajdują się także instalacje autorstwa Ewy Kulasek. Praca pod tytułem *Stół z 12 kapelusami* składa się z dwóch stołów, na których ustawione są w dwóch rzędach różnobarwne i różnokształtne kapelusze z filcu. Kapelusze wykonane przez artystkę pełnią funkcję rzeźb, lecz mają także funkcję czysto użytkową i nadają się do noszenia, co jest widoczne na pokazach mody prezentowanych pod marką SCHA. O tym, jak wiele wspólnego mają moda, sztuka i działania performatywne, a także media społecznościowe, przekonujemy się, śledząc z kolei twórczość Jeana-Charlesa de Castelbajaca, nazywanego mistrzem koloru, artysty graffiti i intrygującego ekshibicjonisty ery Facebooka, awangardowego obrazoburcy, który w latach 70. i 80. XX wieku współpracował z takimi twórcami sztuki współczesnej jak Robert Combas czy Loulou Picasso. Przykład twórczości Castelbajaca pokazuje kolejny sposób na to, jak można i należy łączyć modę ze sztuką⁴⁰.

Moda, by znaleźć inspirację i doznania twórcze, potrafi przekraczać wszelkie granice, na przykład całkowicie zrywać ze schematem klasycznego prezentowania ubiorów oraz modelek. Hu Sheguang podczas pokazów kreuje atmosferę zbliżoną do panującej podczas ekranizacji horroru, a prezentowane projekty trudno nazwać ubraniami, są raczej kostiumami, za którymi można się ukryć, lecz którymi nie można się okryć. Te wyszukane kombinacje drutu, skóry, pleksi i tiulu, które mają na sobie modelki, sprawiają, że całość prezentuje się niczym ruchome obiekty rzeźbiarskie, wyjęte z filmów science fiction lub horrorów. Częstość już z założenia pokazy Hu Sheguanga obfitują w akcenty grozy. Ponabijane metalowymi kolcami kostiumy niosą ze sobą aurę mrocznych koszmarów...

Twórczość artystyczna czy też aktywność performatywna, w tym także i pokazy mody lokujące się w interdyscyplinarnym podejściu, polegają **na przekraczaniu granic**. Moda⁴¹ nieustannie rozszerza granice, w wyniku czego konsekwentnie wkracza na coraz nowsze terytoria.

7. Przekraczanie/przenikanie granic. Transgresje

Performatyka to praca wyobraźni, permanentnie wciela się w nowe role, przyczyniając się do budowania wspólnych doświadczeń opartych na potrzebie jednoczesnego oddziaływania na wszystkie zmysły (dotyku, słuchu, smaku, węchu, wzroku czy równowagi), gdyż „organem percepcyjnym jest całe ciało”⁴². W tych sytuacjach przestrzeń, mając zasadniczy wpływ na odbiór, determinuje to, jak i czy doświadczamy tego teatrum życia, wyznacza dystans pomiędzy sceną i widownią, obiektem i odbiorcą, by dotknąć naszej emocjonalności. Scenografia rozumiana jako szeroko projektowana „narracja wizualna”, współtworząc przestrzeń performatywną założonych odniesień i wpływów,

40 Zob. <http://olkakazmierczak.com/blog/marka-jean-charles-de-castelbajac> [dostęp: 6.05.2017].

41 W kontekście zawieszenia „pomiędzy”, podczas gdy dla jednych moda zaczyna stawać się „sztuką”, dla drugich jest nią od zawsze.

42 Edward T. Hall.

i jednocześnie jej odbioru, posługuje się sugestywnym układem przestrzennych form, materii i obrazów. **Dotychczas filozoficzne koncepcje i postawy artystyczne w zdecydowanej mierze zakładały, że to artysta projektant scenograf/architekt/kostiumolog decyduje o tym, co ma być widziane, oraz w znacznym zakresie o tym, jak jest to widziane.** Projektowana rzeczywistość dookreślana przez sztukę multimedialną w dziedzinie wystawiennictwa akceptuje podwyższoną ekspresję form i środków w ramach możliwych równouprawnionych obszarów projektowania, takich jak ekspozycja obiektów, projekty reklamowe 2D i 3D, prezentacje z kategorii video mappingu czy animacje. W związku z tym z nastaniem XXI wieku sztuka rozwija się na wielu polach naukowych, stając się tym samym niezwykle dynamicznym obszarem do badań⁴³. Wraz z nowym stuleciem w życie wkroczyły nowe istotne zagadnienia, które dały początek innym sposobom myślenia i tym samym rozbudziły intensywne międzydyscyplinarne dyskusje naukowe i projekty współpracy.

Wśród tych zagadnień najistotniejszymi stają się najnowsze **elektroniczne technologie i kultura wizualna**, której przyznano status dyscypliny naukowej i która na wielorakie sposoby stara się zrozumieć, co komunikują różnego typu obrazy oraz w jaki sposób biorą one udział w budowaniu zjawisk takich jak tożsamość czy godność i wolność jednostki, istotne społeczne i polityczne wartości i pojęcia. Obserwujemy procesy związane z przeprowadzaniem wielokierunkowych analiz w odniesieniu do różnych form kultury popularnej – filmy, programy telewizji, powieści graficzne – ale także do projektów modowych, wykorzystując w tym celu teorie i metodologię z obszarów takich dyscyplin nauki jak semiotyka, socjologia, psychoanaliza czy teoria recepcji (różne modele kodowania i dekodowania dyskursów medialnych, patrz: Stuart Hall) oraz istotna teoria spojrzenia (pojęcie „interpasywności spojrzenia”, patrz: Jacques Lacan), która to wprowadza fundamentalną dla twórców **zmianę w tradycyjnej logice widzenia – w lacanowskim ujęciu to „obraz projektuje i wyznacza koordynaty patrzenia, to obraz umiejscawia podmiot w przedstawionej przestrzeni”**⁴⁴. Twórcy XXI wieku wraz z badaczami kultury wizualnej, zajmując się obrazami (projektami) i mediami najróżniejszego typu, wskazują więc na złożoność zachodzących interakcji pomiędzy nauką i sztuką współczesną, odwołując się do rozwoju naukowego. Zainspirowany odkryciami matematyka i artysty Bena F. Laposkiego, wykorzystującego oscyloskop jako medium kreacji sztuki abstrakcyjnej, Kim Hagelind projektuje futurystyczne ubrania. Hagelind tworzy stroje przypominające formą rzeźby z laserowo wycinanego plastiku (kolekcja *Oscylony*)⁴⁵. Jego utrzymane w ciemnych tonacjach kreacje powstają na wzór elektronicznych abstrakcji.

43 Autor eseju – prof. Jean Robertson, rektor Wydziału Historii Sztuki Herron School of Art and Design, Indiana University-Purdue University Indianapolis, <https://pl.khanacademy.org/humanities/global-culture/beginners-guide-contemporary-art1/a/art-in-the-21st-century> [dostęp: 20.05.2017].

44 Katarzyna Swinarska, *Przemieszczenie. Interpasywność spojrzenia*, [http://www.asp.gda.pl/upload/private/przemieszczenie_streszczenie\(2\).pdf](http://www.asp.gda.pl/upload/private/przemieszczenie_streszczenie(2).pdf) [dostęp: 12.05.2017].

45 Kim Hagelind, *Oscylony* – kolekcja zainspirowana przez elektroniczne abstrakcje i oscylony Bena F. Laposkiego, 2011. Ubrania uszyte z plastiku, fot. Alexander Dahl, <http://magazyn.o.pl/2013/zuzanna-sokolowska-czy-moda-jest-sztuka-cuda-niewidy/2/>.

Na podstawie prowadzonych badań struktury i historii łyzy, rozpatrywanej jako „prywatne, intymne doświadczenie emocjonalne”, projektantka Tomoko Hayashi tworzy **unikatową w wymiarze sensu- alnym biżuterię**. Zbierane łyzy artystka lokuje w substancji spożywczej tradycyjnie używanej do produkcji japońskich słodczy, by w ten sposób stwarzać **nowy rodzaj swoistej wymiany doświadczeń**.

Prezentowane kolekcje obiektów modowych mają wymiar dzieł sztuki, stawiając sobie za cel wizualność przy jednoczesnym implementowaniu cech ekologicznych i prospołecznych, tak więc we współpracy z różnymi dziedzinami przemysłu i nauki tworzone są **ubrania na przykład z papieru, które mogą zostać poddane recyklingowi, czy z całej serii super tkanin, wykonanych z nano- włókien z niklu, miedzi lub srebra**, włókien tekstylnych przenoszących mikroimpulsy elektryczne czy też prototypy ubrań wykonane z włókien z mikrokapsulek, które powodują, że tkanina zmienia swoje właściwości pod wpływem temperatury lub światła. W świecie mody mamy do czynienia takimi z projektantami jak Olivier Lapidus, który, wykorzystując ostatnie osiągnięcia technologiczne, tworzy między innymi kurtki regulujące temperaturę, natomiast stylistka Elisabeth Senneville pracuje nad projektem zmierzającym do stworzenia ubrania filtrującego zanieczyszczenia środowiska.

Te awangardowe eksperymenty z technologiami, materiałami i formą dostarczają niezwyklej odczuć i przynoszą refleksję natury egzystencjonalnej, filozoficznej. Przy okazji wrażeń wizual- nych kwestionują utarte schematy myślenia o modzie jako tendencyjnym ubiorze.

8. Transkulturowość

Coraz **szybciej** postępująca wymiana ludzkich działań i informacji w czasie i przestrzeni – oczywiście dzięki rozwojowi Internetu i mass mediów – sprawia, że w bardzo **szybkim tempie** wzrasta świadomość witalności współczesnej sztuki (XXI wiek) w społeczeństwach na całym świecie. Ciągłe intensywne przemieszczanie się artystów skutkuje mieszaniem się różnych wpływów oraz odmien- nych artystycznych języków, a powszechny dostęp do sieci umożliwia śledzenie na bieżąco dokonań twórców z Tokio, Seulu czy Mediolanu. W wyniku owej globalnej, rozchodzącej się z prędkością światła wymiany treści, idei i obrazów również realizowane projekty modowe mają wymiar transkul- turowy⁴⁶. W erze globalizacji wyrastają z wielokulturowości, świadomie wykorzystując i łącząc kody kulturowe z doświadczeniami i wiedzą z zakresu najnowszych osiągnięć technologii i nauki.

Wspomniany już Hussein Chalayan poprzez ubrania stara się dostrzec także zależności, jakie wyzna- czają strój i otaczająca nas rzeczywistość. Prezentując instalacje wideo *Nieobecna obecność* (2005)

46 Transkulturowość to koncepcja, która została stworzona przez filozofa Wolfganga Welscha. Mówi, że dzisiejsze kultury w dużej mierze charakteryzuje mieszanie, przenikanie i hybrydyzacja, kultury nie mają już sugerowanej wcześniej formy jednorodności i odrębności. Pojęcie transkulturowości jako nowa koncepcja kultury powstało w odpowiedzi na brak satys- faksji z koncepcji takich jak wielokulturowość i interkulturowość. Transkulturowość to termin reprezentujący współczesne tendencje w filozofii kultury i na obszarze studiów kulturoznawczych, zajmujący się w sposób bezpośredni badaniem przestrzeni kulturowych.

czy *Miejsce przejścia*(2003)⁴⁷, **zmusza do rozpatrywania mody w kategoriach estetycznych**, nie ogranicza się wyłącznie do projektowania. Słowa opisujące idee, stylizacje zestawiające we wzajemnym kontekście fotografie i filmy tworzą przekaz na temat ich przeznaczenia. Dyskurs i przekaz wizualny, wprowadzony kontekst symboli podnoszą ubrania do rangi **mody kreatywnej** i wyraźnie rzutują na nasze wyobrażenie o ubraniach.

Owo wyobrażenie jest wynikiem naszej znajomości podobnych form, dzieł tego samego projektanta bądź twórcy o podobnym stylu, ale też nakładania się klisz kulturowych, zatem i tradycji, która sprawiła, że słowno-obrazowa reprezentacja ekskluzywnych strojów trafiała w odpowiedniej formie do odbiorców.

9. Sztuka site-specific⁴⁸

Dzisiaj moda i powiązane z nią działania projektowe odnoszą się do szeroko traktowanej działalności artystycznej, poruszając zagadnienia dotyczące współistnienia człowieka, odbiorcy czy użytkownika z jego otoczeniem, rozpatrując istotne sprawy społeczne i rozwój kulturowy wraz z zachodzącymi zmianami. Zagadnienia mody identyfikowane przez ubiór czy tkaninę i procesy technologiczne z tym związane sięgają także do **problemów środowiska krajobrazu**, odnosząc się do konkretnych przestrzeni i miejsc szczególnie ważnych. Twórcze odniesienie się w postaci sformułowania obiektu, artystycznej wypowiedzi poprzedzone jest badaniem „**kulturowej matrycy miejsca**”, **site-specific**⁴⁹ uwzględniającym jego aspekty między innymi historyczne, architektoniczne, środowiskowe czy społeczne. Dochodzi więc do interdyscyplinarnej, wielobranżowej współpracy. Przykładem może być tu projekt *Transfashional*⁵⁰ oparty na eksperymencie młodych artystów i projektantów działających na pograniczu mody i sztuki z założeniem przekraczania granic pomiędzy dyscyplinami. Od poszukiwań rozwiązań alternatywnych zmierzają do wypracowania „produkcji” idei. Wiele ich wytworów cechuje nie tyle zdatność do noszenia (a raczej ich znamioną cechą jest afunkcjonalność), ile krytyczny, **zaangażowany konceptualny charakter**. W tym też znaczeniu **można je odczytywać jako symbole i symptomy ducha naszych czasów**. Artystka Lara Torres w wideo-eseju *Unmaking* namawia widzów, by zatrzymali się i zastanowili nad tym, jaka moda powstawać będzie w przyszłości. Wizualna narracja składa się z serii performatywnych gestów jak prucie czy rozdzieranie, w wyniku

47 Hussein Chalayan, *Miejsce przejścia*, 2003. Kolor i dźwięk, scenariusz i reżyseria filmu: Hussein Chalayan, 12'10", dzięki uprzejmości Galerist, Istanbul.

48 Sztuka site-specific została początkowo określona przez krytyczkę architektury Cathrine Howett oraz krytyczkę Lucy Lippard jako ruch.

49 Dziedzina sztuki obejmująca dzieła sztuki stworzone z myślą o funkcjonowaniu w precyzyjnie określonym miejscu. Miejsce to zazwyczaj znane jest z góry – uwzględniane już w stadium projektowym samego dzieła. Odnosi się do architektury, architektury wnętrz/ pokazu/ scenografii. Również prace korzystające z osiągnięć technologii *blue box* uzyskują opisywaną cechę.

50 *Transfashional. Eksperymentalna moda w kontekście sztuki*, Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski, <https://asp.waw.pl/2017/05/09/transfashional-pokaz/>.

których budowana jest „świadomość symbolicznego znaczenia nici, fragmentu oraz wszystkiego, co staje się materialnym śladem ludzkiej egzystencji”. Prace innej artystki, Any Rajčević, przybrały formy rzeźb, które można na siebie założyć, miały na celu uruchamianie u odbiorcy jednocześnie pradawnych, jak i futurystycznych konotacji. Nieco dalej w rozważaniach nad pojęciem zdatności do noszenia i funkcjonalności poszła Kate Langrish-Smith, zachęcając widzów do interakcji. Zaprojektowane i wykonane przez nią performatywne obiekty-rzeźby naśladują ruchy charakterystycznych postaw ciała. Inne projekty, używając języka artystycznej analizy, szukają potencjału wykorzystywanych materiałów, eksperymentując z ich destrukcją, tworząc z nich zestawy o charakterze systemowych zestawów do tworzenia różnorodnych układów kompozycji na ciele użytkownika. Grafik Maximilian Mauracher w instalacji site-specific podejmuje z kolei działania związane z przekładem na tkaniny znaków i faktur graficznych. Na uwagę zasługuje cykl interaktywnych instalacji wideo⁵¹ sięgających do pracy z tekstem, w tym przypadku inspirowanych powieścią Roberta Musila *Niepokoję wychowanka Törlessa*, koncentrujących się na obywatelskich, jak i twórczych postawach w relacji do szeroko ujętego otoczenia, między innymi kulturowego i społecznego. Intrygujące założenia ideowe przyjął projekt artystyczny autorstwa Manory Auersperg. **Odbiorca uczestniczy w procesie śledzenia przekształcania się pierwotnej struktury tkaniny aż do jej totalnej destrukcji – wtedy też dochodzi do całkowitej zmiany jej relacji z otaczającym środowiskiem. Podejmowana wielowątkowa i twórcza analiza ma podłoże głęboko kontekstualne, ze wskazaniem na jej znaczącą rolę w zrównoważonym projektowaniu naszego otoczenia.**

10. Podsumowanie

W obecnej posthumanistycznej kulturze znaczącą rolę przypisuje się designowi, modzie i reklamie, które sprawiają, że „obserwujemy systematyczną i intensywną estetyzację życia codziennego każdego z nas”, w tym najbliższego nam otoczenia – domu, miejsca pracy czy rekreacji⁵². Na zjawisko mody należałoby zatem spojrzeć kompleksowo, jak na istotny środek wyrazu regulujący życie społeczne człowieka i jego kontakty międzyludzkie.

Według francuskiego socjologa i filozofa Gilles’a Lipovetskiego⁵³ moda już „pod koniec XIX wieku zaczęła stanowić powszechną formę uspołecznienia”⁵⁴, a aktualnie polega ona na upodobaniu do

51 Autorzy: Janusz Noniewicz, Dominika Wirkowska, Wojciech Małolepszy, Robert Pludra i studenci ASP w Warszawie. Organizatorzy pokazu *Transfashional* – Austriackie Forum Kultury w Warszawie we współpracy z Akademią Sztuk Pięknych w Warszawie, Uniwersytetem Sztuk Użytkowych w Wiedniu (Die Angewandte) i London College of Fashion, przy wsparciu austriackiego Federalnego Ministerstwa Sztuki i Kultury, Konstytucji i Mediów.

52 B. Dziemidok, *Główne kontrowersje estetyki współczesnej*, Warszawa 2002, s. 306.

53 B. Dowgiałło, *Socjolog w szafie. Prezentacja techniki pomocnej w badaniu ubierania się jako działania*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 9 (2013), nr 2, s. 184–201, online: www.przegladsocjologiijakosciowej.org [dostęp: 26.05.2017].

54 P. Nowak, *W stronę Ja relacyjnego? Moda, autoprezentacja i tożsamość*, <https://books.google.pl/books?id=9pbFBgA-AQBAJ&pg=PA346&lpg=PA346&dq=badacze+o+modzie&source#v=onepage&q=badacze%20o%20modzie&f=false> [dostęp: 22.05.2017].

posiadania wszelkich nowości. W naszej konsumpcyjnej kulturze każdego dnia dochodzi do wymiany czy też zapożyczeń między różnymi dziedzinami i dyscyplinami wiedzy, nauki i sztuki, w wyniku czego także i **moda zaczęła „wykraczać poza konfekcję”**⁵⁵.

Na styku sztuki, architektury i technologii tworzy swoje futurystyczne projekty Iris van Herpen⁵⁶, uchodząca za protektorkę digitalizacji mody. Używając drukarek 3D i technologii laserowej do obróbki różnego typu tworzyw poliuretanowych i metalu, daje spektakularne dowody na zasadność podejmowania interdyscyplinarnych eksploracji. Wyszukane, bardzo skomplikowane laserowe cięcia stanowią o materii i futurystycznej formie projektowanych przez nią obiektów. We współpracy z Isaiem Blochem, architektem i grafikiem, zrealizowała jedną z najbardziej cenionych hybrydowych kreacji – *Magnetic Motion* obrazującą wynik zderzenia dwóch cząsteczek nuklearnych. Korzystając z nowych technologii stereolitografii Mammotha, addytywnej techniki produkcyjnej, warstwa po warstwie powstawał trójwymiarowy obiekt w jednoczęściowej formie będący fizycznym odpowiednikiem komputerowego projektu. Należy podkreślić, że sięganie po rozwiązania i możliwości warsztatowe, jakie wnoszą najnowsze technologie, podyktowane jest potrzebą urzeczywistniania najbardziej śmiałych, częstokroć bardzo skomplikowanych projektów.

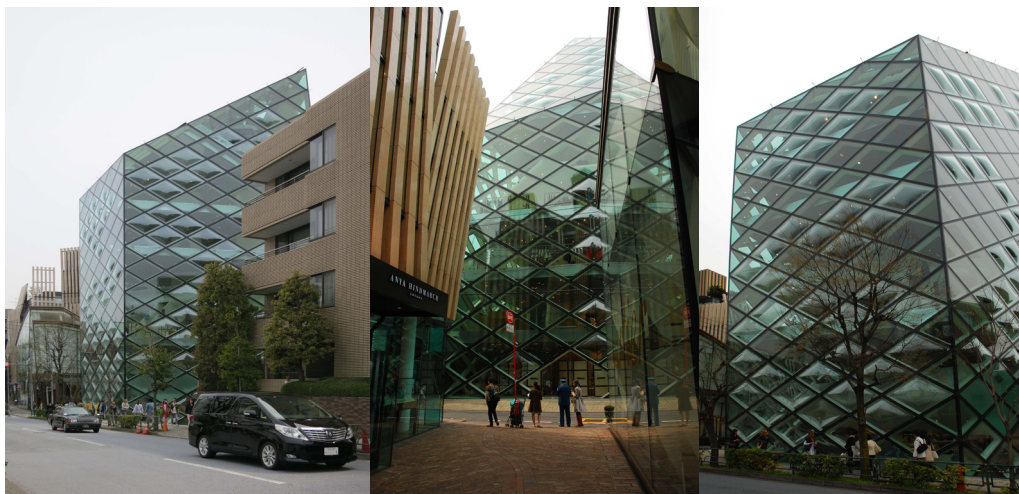
Projektant Nicolas Ghesquière jest obecnie największym autorytetem w materii futurystycznej mody. Pracując dla domu mody Balenciaga, a następnie dla Louisa Vuittona, zasłynął jako prekursor nowych technologii w modzie, projektując futurystyczne kreacje w klimacie „cyber” dla „kobiet z przyszłości”, uznając za priorytetową potrzebę łączenia wirtualnych mediów z realiami codziennego życia.

W awangardowych projektach moda łączy futurystyczne technologie z konceptualnym podejściem do roli kroju i tkanin, lokując się pomiędzy dziełem sztuki a kreatywną inżynierią. Tym samym moda uaktywnia się jako sztuka wizualna na styku różnorodnych poetyk, mediów i technologii o emocjonalnym potencjale, prezentując także refleksyjno-metaforyczne poszukiwania. W takich przykładach kreacji oczywiste wydaje się stwierdzenie, że moda to sztuka interdyscyplinarna, a jej wizjonerstwo wyznacza przyszłe kierunki rozwoju sztuk wizualnych i szeroko pojętej kultury społeczeństwa.

55 Zob. <http://magazyn.o.pl/2013/zuzanna-sokolowska-czy-moda-jest-sztuka-cuda-niewidy/#/>.

56 Zob. <https://www.google.pl/search?biw=1371&bih=679&tbm=isch&sa=1&q=van+Herpen&oq,także autorka wybranych kreacji m.in. dla Björk i Lady Gagi.>

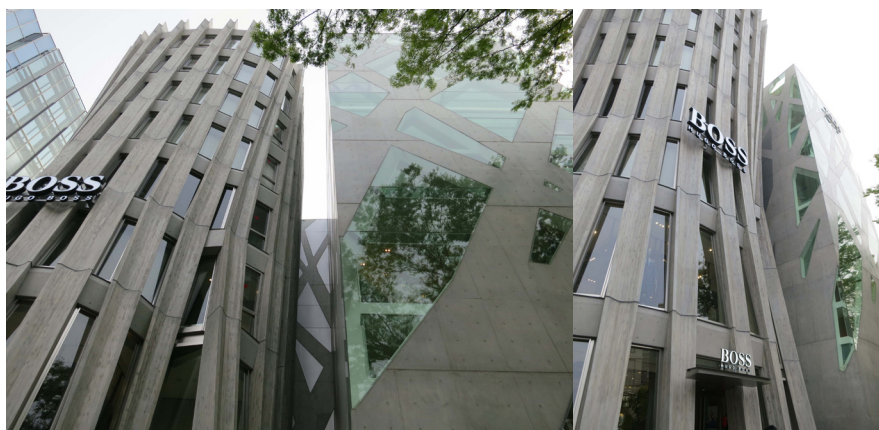
TOM 2 (2021), NR 2



Prada Epicentre, Tokio, 2003, fot. B. Gibała-Kapecka.



Rem Koolhaas, sklep Prady, Nowy Jork, fot. B. Gibała-Kapecka.

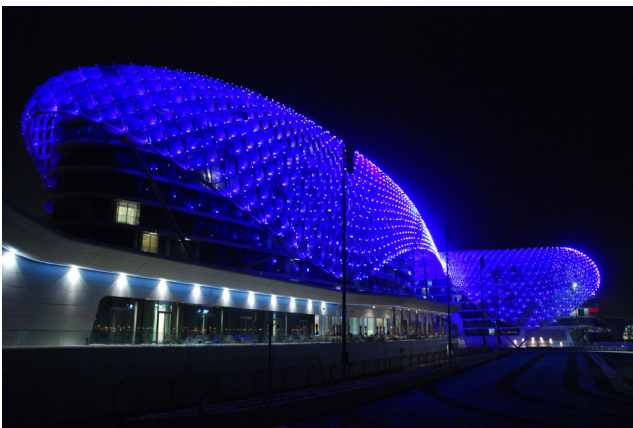


Sklep Tod's, projektu Toyo Ito w Tokio, fot. B. Gibała-Kapecka.

TOM 2 (2021), NR 2



Mikimoto Building projektu Toyo Ito w Tokio, fot. B. Gibała-Kapecka.



Yas Hotel, Abu Dhabi, projekt grupa Asymptote, 2009, fot. B. Gibała-Kapecka.



Stadion Olimpijski w Pekinie, „Ptasie Gniazdo”, stadion w Pekinie, architekci: Ai Weiwei, Pierre de Meuron, Jacques Herzog, Li Xinggang, fot. T. Kapecki.

Bibliografia

- Adorno T., *Teoria estetyczna*, Warszawa 1994.
- Balla G., *Il vestito antineutrale*, www.irre.toscana.it/futurismo/opere.
- Barthes R., *Przyjemność tekstu*, Warszawa 1997.
- Cavaluzzo A., *Is Fashion Art, Style Icons & Other Topics with the Director of the Museum at FIT*, 30 sierpnia 2011 [dostęp: 9.04.2013].
- Hall E. T., *Ukryty wymiar*, przeł. T. Hołówka, Warszawa 2005.
- Hayaski T., *Tear Mirror*, <http://www.tomokohayashi.com/tearmirror-jewel.html> [dostęp: 9.04.2013].
- <http://hyperallergic.com/34318/valerie-steele-daphne-guinness-museum-fit/>.
- <http://macademiangirl.blogspot.com/search?updated-max=2012-12-24T16:26:00%2B01:00>.
- <http://modnyfason.blox.pl/2011/04/MODA-W-SZTUCE-I-SZTUKA-W-MODZIE.html>.
- <http://natemat.pl/43943,dyktatura-trendu-czy-w-modzie-mamy-jeszcze-szanse-na-oryginalnosc>.
- <http://www.walrusmagazine.com/articles/fashion-stop-making-sense/1>.
- Janisz M., *Ziszczona fantazja: moda kobieca à l'antique końca osiemnastego i początku dziewiętnastego wieku. Bądźmy realistami, żądajmy niemożliwego. 4. Utopie i fantazje w modzie i dizajnie*, Zespół Badań Mody, Instytut Kultury Polskiej, Uniwersytet Warszawski.
- Lalo C., *Spoleczne funkcje mody*, [w:] *Antologia współczesnej estetyki francuskiej*, red. I. Wojnar, Warszawa 1980.
- Letkiewicz M., *Sztuka multimedialna. Od „Pierścienia Nibelungów” do „Władcy Pierścienia”*, <http://www.pino.pl/article-view/id,292540,p,2>.
- Młachow I., *Sterowanie pięknem*, „Twój Styl”, 8 (2000).
- Nowak P., *W stronę Ja relacyjnego? Moda, autoprezentacja i tożsamość*, <https://books.google.pl/books?id=9pbFBgAAQBAJ&pg=PA346&lpg=PA346&dq=badacze+o+modzie&source#v=onepage&q=badacze%20o%20modzie&f=false> [dostęp: 22.05.2017].
- Od obyczaju do mody. Przemiany życia codziennego*, red. J. Zalewska, M. Cobel-Tokarska, Warszawa 2014.
- Olsen B., *W obronie rzeczy. Archeologia i ontologia przedmiotów*, Warszawa 2013.
- Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, przeł. M. Choptiany, Kraków 2012.

Rytuał, dramat, święto, spektakl. Wstęp do teorii widowiska kulturowego, red., wstęp A.J. Mac, przeł.
K. Przyłuska-Urbanowicz, Warszawa 2009.

Svendsen L.F.H., *La filosofia della moda*, Ugo Guanda Editore, Parma 2006.

Szendlak T., Pietrowicz K., *Rozkoszna zaraza. O rządach mody i kulturze konsumpcji*, Wrocław 2007.

Sztuka multimedialna, <http://www.pino.pl/article-view/id,292540,p,2>.

Tarajko-Kowalska J., *Fasady medialne. Dynamiczna gra barwy i światła*, PK, WA, UEK, KTIEW.

Źródło

PUBLICSPACE RE/IN/VENTING, red. B. Gibała-Kapecka, Kraków 2018.

tytuł: PROJEKTOWANIE UBIORU, tom 1.

Redaktor merytoryczny: Anna Pyrkosz

Recenzenci:

prof. dr hab. Dorota Sak, ASP im. W. Strzemińskiego w Łodzi

prof. dr hab. Ireneusz Domagała, prof. zw. UAP

Wydanie I

ISBN 978-83-948545-0-8

Pracownia Projektowania Tkaniny i Ubioru

Wydział Architektury Wnętrz

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

2018

Podręcznik akademicki dotowany przez NCBiR projekt:

„Zawód: Projektant ubioru. Realizacja programu kształcenia dostosowanego do potrzeb rynku pracy, gospodarki i społeczeństwa”

Umowa o dofinansowanie nr: POWR.03.01.00-00-N067/16

TOM 2 (2021), NR 2

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#)

Artykuł recenzowany

Wydawca: **Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie,
Wydział Architektury Wnętrz**

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Beata Gibała-Kapecka

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

