

Karolina Janczy

Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach
Wydział Architektury, Budownictwa i Sztuk Stosowanych

Architektura mody relacja moda, miasto, architektura

Moda jest ściśle związana z architekturą na wielu poziomach. Związki strukturalne, formalne i użytkowe są oczywiste i przytoczone na licznych przykładach. Budynek ekskluzywnych sklepów firmowych charakteryzują się najnowocześniejszymi konstrukcjami, użyciem szkła, metalu, kamienia zastosowaniem reklam i logo do kompozycji elewacji oraz wykorzystaniem faktur materiałów, indywidualnej stylistyki projektantów i stylów w modzie. Zaplanowana, zaprojektowana architektura, architektura wewnątrz, design i sama odzież, stanowią spójny przekaz. Wzajemne relacje mody i architektury łączą podstawy konstrukcyjne oraz ludzkie ciało i jego traktowanie. Moda i architektura koncentrują się wokół ludzkiej sylwetki, analizując skalę, proporcje, relacje. Stanowią swoistą oprawę dla ludzkiego ciała, są częścią systemu, który bezpośrednio otacza człowieka. Obie definiują tożsamość i miejsce społeczne. W sposób znaczący i istotny kształtują ludzkie życie.

Relacja pomiędzy modą i architekturą polega na tym, że dzieła w obu dziedzinach są oparte na konstrukcji, posiadają formę, a także spełniają funkcję użytkową - ubrania i schronienia. Ludzkie ciało jest podstawowym punktem odniesienia¹. Obie dziedziny tworząc swoiste warstwy ochronne, które nas otaczają, w głównej mierze zależą od ludzkich proporcji, matematyki, geometrii. Architektura i moda koncentrując się wokół ludzkiego ciała określają swój rozmiar². Należą do systemu zabezpieczającego ludzkie ciało, chronią przed zimnem, gorącem, przemocą. Coco Chanel powiedziała kiedyś: "Moda to architektura: wszystko jest kwestią proporcji". I tak w istocie jest. Proporcje ciała ludzkiego są od wieków podstawowym wyznacznikiem w kształtowaniu architektury. W traktacie *O Architekturze ksiąg dziesięć* Witruwiusz przedstawiał ciało ludzkie jako wzór, którym powinni się posługiwać artyści i projektanci. W anatomicznej budowie człowieka doszukiwał się eurytmii, czyli dobrych proporcji. Analizując ludzkie ciało odkrył pewne zależności pomiędzy wielkościami poszczególnych części. Analizy te doprowadziły go do stwierdzenia że natura ukształtowała człowieka w sposób doskonały³.

Za podstawowy moduł ludzkiego ciała przyjął wysokość twarzy, czyli odległość pomiędzy czubkiem brody a nasadą włosów. Moduł powtórzony dziesięciokrotnie dawał pełną wysokość sylwetki. Właśnie dzięki liczbie dziesięć uznawany jest za doskonały. Podobną wielkość jak wysokość twarzy miała dłoń, liczona od nadgarstka do końca środkowego palca. Witruwiusz zauważył relacje, jakie zachodzą między ciałem ludzkim a podstawowymi figurami geometrycznymi – kołem, kwadratem. Naturalnym punktem ciała człowieka jest pępek, jeśli człowiek leży na wznak z wyciągniętymi rękami i nogami a ramię cyrkla ustawione jest w miejscu pępka to możemy nakreślić koło, którego obwód dotknie końca rąk i nóg. Tak więc ludzkie ciało da się ująć w kole, jak i w kwadracie⁴. W wyniku tych wszystkich badań skrytalizował się kanon proporcji człowieka zwany człowiekiem witruwiańskim. Witruwiusz był przekonany o konieczności stosowania w architekturze zasad wywiedzionych z analiz budowy ludzkiego ciała. Podstawą w kształtowaniu kompozycji architektonicznej powierzał odpowiedniemu zastosowaniu modułu. Dzięki niemu architekt mógł określić idealnie proporcje pomiędzy poszczególnymi częściami budynku a w konsekwencji i całością. Dzieło zachowujące reguły Witruwiusza nacechowane było poczuciem ładu, harmonii, rytmu i proporcji. Niestety oryginalne rysunki nie zachowały się, jednak na podstawie opisów wielu późniejszych badaczy wykonało dokumentację rysunkową, w tym Leonardo da Vinci.

Ideę powiązania ludzkiego ciała z architekturą traktowano wielokrotnie w sposób bezpośredni. W XIII wieku Villard Honnecour w swoim szkicowniku architektonicznym pokazał zależności pomiędzy ludzkim ciałem a formami i planami budynków. Na jednym z rysunków porównał plany kościoła z sylwetką śpiącego apostoła, który obejmował głowę rękami⁵. W kolejnych wiekach pojawiły się koncepcje kładące nacisk na geometrię i modularność, wynikającą z budowy ludzkiego ciała. Kontynuowano również badania nad proporcjami. Doprowadziło to do stworzenia kolejnych kanonów.

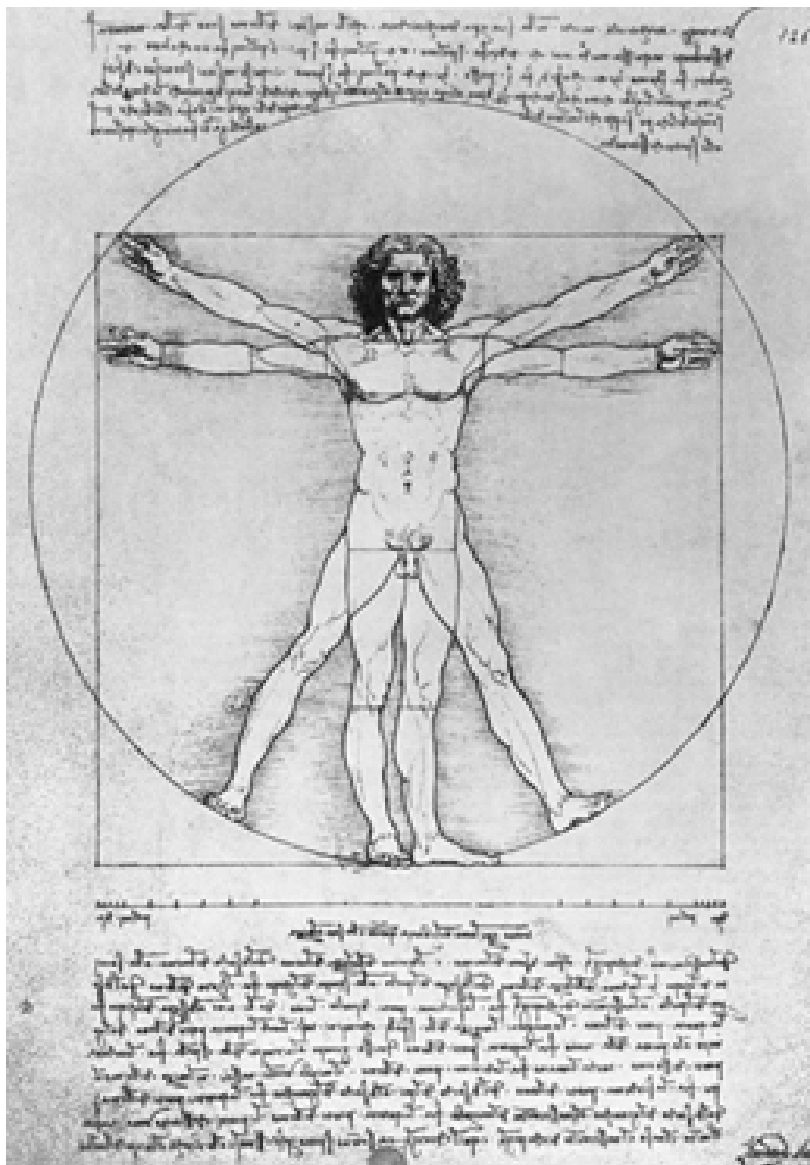
1. B. Quinn, *The Fashion of Architecture*, Berg Publishers, New York 2003, s. 5.

2. M. Różyk, *Nowa moda polska*, Wyd. 40000 Malarzy, Warszawa 2012, s. 79.

3. Witruwiusz, *O architekturze ksiąg dziesięć*, Warszawa 2004, s. 72-77.

4. *Ibidem*, s. 73.

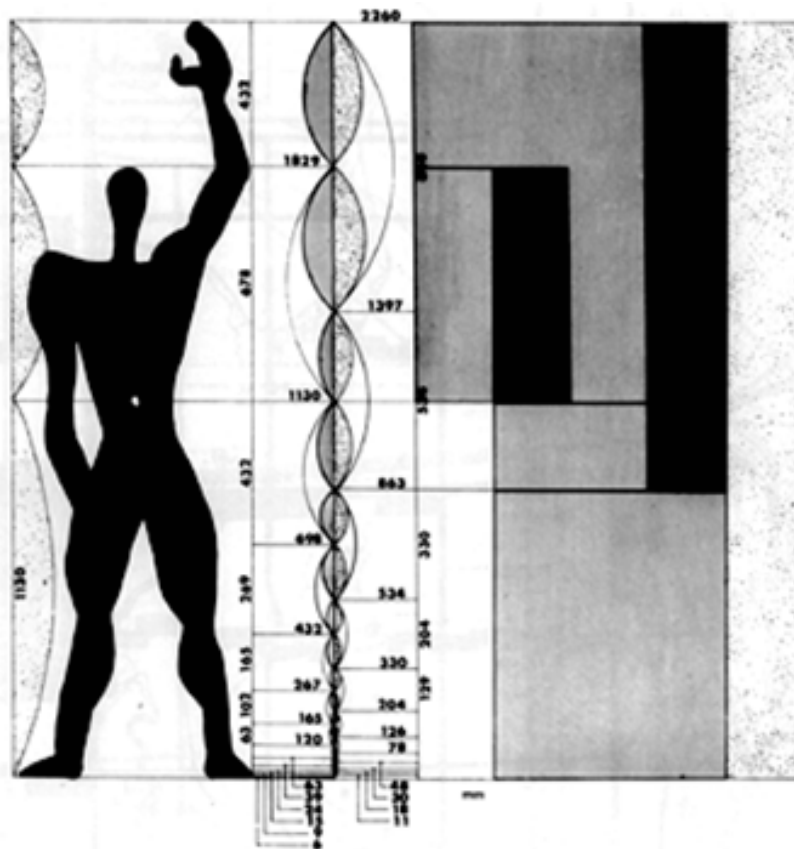
5. W. Niebrzydowski, *Proporcje ciała człowieka w architekturze*, „Czasopismo Techniczne”Architektura z. 1-A2, 2009, s. 434.



Rys. 1. Leonardo da Vinci – człowiek witruwiański.
Źródło pl.wikipedia.org (dostęp: 21.02.2016)

Jednym z najważniejszych był kanon Albrechta Durera, który szczególnie interesował się światem proporcji matematycznych. Jako podstawę miar przyjął metry [h], ustalił, że górna część ciała od kroku w górę ma 1.2 h, 1.4 h ma długość nogi od kostki do kolana i odległość od pępka do podbródka, 1.6 h ma stopa i tak dalej⁶. W swoich rysunkach zwracał uwagę na to, że pod względem ruchowym człowiek jest istotą niesymetryczną. W wieku XIX Alfred Zeising oparł kanon proporcji ciała ludzkiego na zasadach złotego podziału. Wskazał parę długości części ciała. Parę stanowią odległość pomiędzy pępkiem a stopami i odległość pomiędzy pępkiem a czubkiem głowy. W najśtywniejszym kanonie XX wieku zwanym Modulorem.

6. E. Neufert, *Podręcznik projektowani architektoniczno-budowlanego*, Warszawa 2003, s 28.



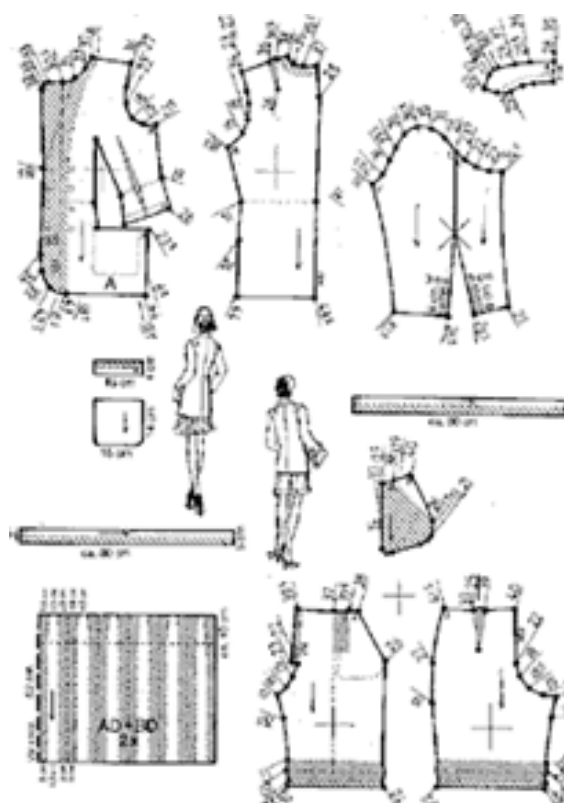
Rys.2. Le Modulor.

Źródło: arkaround.wordpress.com (dostęp: 20.02.2016).

Le Corbusier również wykorzystał zasadę złotego podziału. Przyjął wysokość statystycznego człowieka – 175 cm, a następnie chcąc uzyskać korelację miary metrycznej z calami, ustalił ten wzrost na 183 cm. Wprowadził również drobniejsze kolejne podziały i obliczając ich wartość uzyskał tzw. czerwony i niebieski szereg liczb. Wartości te stanowiły podstawę do projektowania architektury. Postulował również do korzystania z tej zasady przy projektowaniu drobnych form, sprzętów, mebli. W ten sposób rozpoczął zasadę stosowania się do zasad ergonomii w projektowaniu.

Ergonomia jest nauką interdyscyplinarną a jej podstawą są pomiary antropometryczne. To jest bardzo nowoczesne rozwinięcie badań nad budową ludzkiego ciała. Kanony przedstawiają doskonałe proporcje, powszechny wzorzec, a z badań antropometrycznych wynika, że ludzie, choć zbliżeni do doskonałości są niewielkim procentem populacji. Antropometria pozwala na określenie możliwości ruchowych człowieka, które stanowią podstawowe przesłanki do kształtowania wnętrza budynków. Technologia pozwala na skanowanie ludzkiego ciała i uzyskiwanie danych przestrzennych. Najnowsze opracowania odzwierciedlają znaczne różnice osobnicze ludzi. Przedstawiane są pomiary osobno dzieci, osobno osób starszych. Kształtowanie formy architektonicznej do proporcji człowieka było bardzo popularne w średniowieczu i renesansie, nawet w architekturze XX wieku znajdziemy sporo przykładów. Mnie subiektywnie wydaje się że wciąż świadomie lub całkiem przypadkowo korzystamy z kanonu proporcji przy projektowaniu mebli, architektury, designu.

Przy konstruowaniu i budowaniu ubrań właściwie historia jest podobna. Od najdawniejszych czasów osoby wytwarzające ubrania czerpały inspiracje z wyglądu sylwetki ludzkiej i jej „współdziałania” z materiałami, tkaninami. Aby zaprojektować ubranie należy znać doskonale anatomię, wiedzieć jak porusza się człowiek⁷. Wszystkie społeczeństwa tworzą swój ideał piękna. Określenie piękne ciało od lat oznacza wysoką i smukłą sylwetkę. Równie ważna dla jego estetycznego odbioru jest postawa i wygląd w ruchu.



Rys. 3. Szablon odzieżowy. Źródło: zbiory własne.

W przeszłości krawcy zauważyli, że ludzi można podzielić na parę grup różniących się budową ciała. Dopasowywali odzież stosując kilka reguł zmniejszania lub powiększania. W XIX wieku sztuka krawiecka stała się nauką. Ludzie epoki wiktoriańskiej, zainspirowani nową literaturą, fotografią, mierzyli i dokumentowali różne typy sylwetek. I ta sama antropometria wspomagająca architekturę budowała wiedzę o projektowaniu mody. Powstały przeróżne metody mierzenia ciała dla celów krawiectwa, z zastosowaniem szablonów, czyli form odzieżowych. Tworzono je na podstawie podziału ciała na symetryczne części. Obecnie nowoczesne technologie pozwalają określać rzeczywiste rozmiary. W miarę jak produkcja ubrań stawała się coraz bardziej zorganizowana, powstawały standardowe wzorce rozmiarów i szablonów, nauczono się je powiększać i pomniejszać. Pomimo całej tej dokładności w odzieży szytej masowo i wiekach dokładnego mierzenia jest sporo osób, które narzekają na znalezienie odpowiednich ubrań.

7. S. J. Jones, *Moda, projektowanie*, Arkady, Warszawa 2007, s. 78.



Rys. 4. Pracownia krawiecka. Źródło: zbiory własne.

Projektowanie ubiorów, czyli *fashion design* /oba słowa przyjęły się w języku polskim/, jest bez wątpienia sztuką nie tylko użytkową. Kreacje *haute couture* specjalnie tworzone na pokazy są czystymi dziełami sztuki. Sztuka i architektura od dawna się nawzajem inspirowały. Kolejne fale w modzie powstawały pod wpływem przemian społecznych, kulturalnych, a także ewolucji w architekturze. Moda zmieniała się od zawsze, ale szczególnie dynamicznym zmianom sezonowym zaczęła podlegać od XX wieku. Takie style architektoniczne jak gotyk, barok, modernizm, eklektyzm, czy post-modernizm, znalazły swoje odzwierciedlenie w stylach w ubiorze, a także w modzie proponowanej przez poszczególnych projektantów. W przeciwieństwie jednak do architektury, w której style zmieniają się szczególnie pod wpływem rozwoju technologii w budownictwie i nie powtarzają się tak często /choć są tego wyjątki/, style w modzie powracają co jakiś czas, np. styl lat 60., lat 70., czy lat 80. Nie jest to oczywiście dosłowna powtórka, ponieważ stare pomysły zostają na nowo przetworzone, jednak widać podobną stylistykę i inspiracje.

Oddziaływanie mody na architekturę i odwrotnie znajduje swój wyraz szczególnie w architekturze komercyjnej sklepów. Począwszy od lat 90. XX wieku, luksusowe światowe firmy nie ustawały w poszukiwaniach nowych dróg służących promocji swoich marek. Reklamy na billboardach, w magazynach i telewizji nie były już wystarczająco atrakcyjne. Specjaliści od reklamy uświadomili sobie, że opakowanie produktu jest tak samo ważne jak sam produkt. Tylko jeden mały krok dzielił wielkich sprzedawców od promocji poprzez opakowanie do promocji poprzez ekscytujący sklep firmowy. Zaczęły powstawać sklepy słynnych marek przypominające swoim luksusowym wyglądem sprzedawane w nich artykuły.



Rys. 5,6,7. Armani Silos Mediolan. Źródło: zbiory własne.

Otoczenie mody to przeważnie ekskluzywne ulice, bogate dzielnice, prestiżowe centra światowych stolic, ale i ciekawe interesujące architektonicznie przestrzenie. Pofabryczne, industrialne budynki, po transformacji, okolice jakiegoś środowiska twórcze upodobały sobie szczególnie. Modowe dzielnice mogą się diametralnie różnić, w zależności od szerokości geograficznej, każda z nich musi być jednak, w jakimś sensie, wyjątkowa, elitarna tak jak tytułowa moda. Moda potrzebuje wyjątkowej przestrzeni. ambitną modę musi otaczać ambitna architektura. Moda jest zbiorem wyobrażeń, które przekształcają ubranie w coś wyjątkowego, modnego, elitarnego, pięknego, symbolicznego. Moda to w jakimś stopniu iluzja. Jej istotą jest obietnica, że będziemy kimś innym. Moda by być „sprzedawalną” musi oczarować, intrygować, obiecać coś wyjątkowego. Obok języka fotografii oraz filmu to właśnie architektura oraz przestrzeń miejska najmocniej kształtują ową wyjątkowość, bez której nie byłoby mody⁸.

Architektura znalazła także swoje odzwierciedlenie w najnowszej modzie. Zastosowanie we współczesnej architekturze metalu, konstrukcji membranowych, super lekkiego szkła, wytrzymałego szkła konstrukcyjnego oraz tworzyw sztucznych, a także inspirowanie trendami dekonstruktywistycznymi, ekspresjonistycznymi i innymi, przekroczyło granice architektonicznych atelier i placów budowy i znalazło się na wybiegach. Na kształtowanie się nowoczesnej współczesnej mody wpłynął także rozwój technologii tekstylnych, dzięki którym udało się wyprodukować materiały, które poprzez wbudowane sensory są czułe na zmiany klimatyczne. Materiały odporne na warunki klimatyczne także inspirowały powstawanie odpowiednich ubrań. Przykładów jest wiele, jak chociażby sukienka, która zmianą koloru sygnalizuje nastrój właścicielki, czy bluzki z panelami słonecznymi albo diodami alarmującymi o stopniu zanieczyszczenia powietrza. Nowoczesne technologie już dawno wyszły poza świat futurystycznych fantazji. Postanowiłam przyjrzeć się kilku tendencjom, które są w stanie całkowicie zmienić oblicze współczesnej mody.

Podczas gdy nowoczesne techniki produkcji, czy nawet recykling na stałe wpisały się w przemysł mody, nowoczesne technologie wciąż znajdują się w sferze ciekawostek i traktowanych z przymrużeniem oka fantazji. Każdy z nas widział przynajmniej jeden

8. R. Barthes, *System mody*, WUJ, Kraków 2005, s. 17.

przykład wydruków 3D zastosowanych w branży mody. Na przestrzeni kilkunastu lat ta technologia ze strefy marzeń trafiła do masowego obiegu. Z jej pomocą tworzy się m.in. biżuterię, buty czy dodatki i to nie tylko egzemplarze wyglądające jak z planu filmu *science fiction*. Ogromny potencjał tych nowinek jest błyskawicznie wykorzystywany w procesach projektowania, produkcji, jak również sprzedaży. Brytyjskie Studio XO zastąpiło tworzeniem innowacyjnych kreacji dla gwiazd muzyki i ścisłą współpracującą z Lady Gagą. Projektanci tworzą stroje z wykorzystaniem świateł LED, czy multimedialnych ekranów albo sukienki produkujące bańki mydlane. Sukienka o nazwie Bubelle ma wyczuwać nastrój noszącej ją kobiety, a konstrukcja Volantis umożliwić unoszenie się nad ziemią. Projekt zaprezentowany przez Intel zmienia kształt pod wpływem stresu odczuwanego przez właściciela, wykorzystując tym samym mechanizmy znane ze świata zwierząt. Firma Nike wykorzystuje technikę druku 3D, by pomóc sportowcom osiągać jak najlepsze wyniki. Ich ultralekkie buty piłkarskie ważyły zaledwie 159 gramów. Prezentowane przed rokiem buty marki Digitsole są obsługiwane przez aplikację, która umożliwia ich rozciąganie czy ogrzewanie. Jak przystało na XXI wiek, aplikacja ta potrafi także wyliczyć przebyty dystans i spalone kalorie. Nowe modele marki New Balance zyskały wydrukowaną w 3D podeszwę środkową, zapewniającą elastyczność konstrukcji i komfort użytkowania. Legginsy do jogi czy sportowe biustonosze nie tylko analizują dane biometryczne, ale działając jak wirtualni trenerzy, mogą udzielić wskazówek poprawiających wydolność. Popularne zegarki dla biegaczy, które obok licznika kilometrów pozwolą przeprowadzić rozmowę telefoniczną, zapisują coraz więcej danych o ich właścicielach – rytm serca podczas wysiłku albo poziom ciśnienia krwi. Tam, gdzie moda spotyka się ze sztuką nie sposób nie wymienić nazwiska Iris van Herpen, holenderskiej, wielokrotnie nagradzanej projektantki mody, która często podejmuje współpracę z artystami, architektami i gwiazdami sceny muzycznej. Wśród nazwisk znaleźli się m.in. Bjork, Beyonce, Noritaka Tatehana czy Rem Koolhaas. Van Herpen chętnie eksperymentuje z techniką, materiałem i technologiami. Futurystyczne projekty uzyskiwane z pomocą druku 3D, formowania wtryskowego, czy laserowego cięcia zaskakują zupełnie nieoczekiwaną formą. Perforowane struktury, niezwykle lekkie syntetyczne żywice, delikatne sploty ze stali nierdzewnej wydają się z jednej strony ultranowoczesne, a z drugiej mogą nawiązywać do natury, baroku czy architektury. Nowoczesność w modzie to nie tylko skomplikowane technologie, ale też szukanie inspiracji w wielu dziedzinach nauki.

Z kolei architekci zaadoptowali z tradycyjnego krawiectwa techniki plisowania, stebnowania, krojenia, drapowania, nakładania przezrzystych 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/. Przenikanie się architektury i mody widać w twórczości takich projektantów jak Martin Margiela, Issey Miyake, Alexander McQueen, Tadao Ando, Kazuyo Sejima czy Daniel Libeskind. W obu dziedzinach jest wiele wybitnych postaci, a wśród nich tacy jak Hussein Chalayan, Rei Kawakubo /japońska projektantka mody, która zaprojektowała swoje sklepy/, Rem Koolhaas i Zaha Hadid, którzy udowadniają jak wielkie ma dla nich znaczenie inspiracja modą. Wpływ mody na architekturę ma swoje odzwierciedlenie w konstrukcji budynku, teksturze elewacji, kolorystyce, stosowaniu detali, urządzeniu wnętrza i symbolicznie dzieła.



Rys. 8. Ruchomy pawilon Chanel "Mobile Art" zaprojektowany przez Zahę Hadid. Źródło: www.tvn24.pl (dostęp: 2.03.2016).

Wizualność mody jak i architektury oparta jest częściowo na konstruowaniu miejsca. Zależy od tego gdzie znajduje się jednostka i w jakim stopniu poczucie miejsca kształtuje jej tożsamość. Obie odpowiadają na pytania definiując potrzeby odbiorców. O ile architektura nie musi walczyć o swoją pozycję w hierarchii sztuki, to modę ciągle jeszcze klasyfikujemy gdzieś pomiędzy. Światowe historie ubioru utkane są z opowieści o tym, jak tekstylia, stroje i sposób stylizowania wyglądu stawały się rozpoznawalne dla miejsca, z którego się wywodziły. Sposób, w jaki odbieramy poszczególne elementy swojego wyglądu, jeśli nawet wykorzystujemy do tego celu podobne środki, stanowi to część przestrzennie określonego społecznego procesu kształtowania stylu i wytwarzania znaczeń. Tu można uznać procesy bardzo do siebie zbliżone i odpowiadające na te same pytania współczesności.



Rys. 9. Witryny sklepów w Mediolanie. Źródło: zbiory własne.

Bibliografia

1. Barthes Roland, 2005, *System mody*, WUJ, Kraków.
2. Jones Sue Jenkyn, 2007, *Moda, projektowanie*, Arkady, Warszawa.
3. Neufert Ernst, 2003, *Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego*, Warszawa.
4. Niebrzydowski Wojciech, 2009, *Proporcje ciała człowieka w architekturze*, „Czasopismo Techniczne” Architektura z. 1-A2, s. 432-436.
5. Quinn Bradley, 2003, *The Fashion of Architecture*, Berg Publishers, New York.
6. Różyc Marcin, 2012, *Nowa moda polska*, Wyd. 40000 Malarzy, Warszawa.
7. Witruwiusz, 2004, *O architekturze ksiąg dziesięć*, Warszawa.

Netografia

pl.wikipedia.org
arkaround.wordpress.com
www.tvn24.pl

Karolina Janczy**FASHION ARCHITECTURE - FASHION STATEMENT, CITY, ARCHITECTURE**

Fashion is closely related to architecture on many levels. Structural, formal and utility relationships are evident and cited in numerous examples. The buildings of upscale company stores are characterized by state-of-the-art constructions, glass, metal, stone using advertising and logos for facade composition and use of materials invoices, individual designer styles and fashion styles. In the designed, designed architecture, interior design, design and clothing itself, is a consistent message. Mutual relationships of fashion and architecture combine constructional bases and the human body and its treatment. Fashion and architecture are centered around the human silhouette, analyzing the scale, proportions, relationships. They are a specific setting for the human body, they are part of a system that directly surrounds a human being. Both define the identity and social place. Significantly and significantly shape human life.

Keywords: fashion, city, architecture, module, rhythm

Słowa kluczowe: moda, miasto, architektura, moduł, rytm

Biogram:

dr Karolina Janczy
architekt wnętrz, scenograf, designer, projektantka kostiumów teatralnych, absolwentka Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Pracownik dydaktyczny Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach. Od 2005 roku prowadzi własne biuro projektowe JanczyArt. Realizuje projekty wnętrz na terenie całego kraju oraz w Europie.