

#44

Zeszyty Artystyczne

TKANINA ARTYSTYCZNA
Wobec współczesności

TEXTILE ART
In the face of contemporary times



Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu

2(44)/2023

Mateusz Janik

Absolwent fotografii na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu.

Jest artystą nowych mediów, który eksploruje kulturę internetową, figitalność i tożsamość poprzez ruchome i statyczne obrazy, tekstylnia, doświadczenia z AR, zawłaszczanie i mechanizmy sztucznej inteligencji.

W jego researchu kluczową rolę odgrywają memy, które jako forma produkcji kulturowej odzwierciedlają kolektywną psychę, oferując unikalne spojrzenie na współczesność.

Jego prace prezentowane były m.in. w Poznaniu, Warszawie i Berlinie.



<https://orcid.org/0009-0006-9733-5000>

Zeszyty Artystyczne
nr 2 (44)/2023, s. 183-191
doi: 10.48239/ISSN123266824412

Mateusz Janik
Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu

Tekstylny zwrot **ku materii figitalnej**

Gdy Jean-Francois Lyotard w 1985 roku skonstruował wystawę *Les Immatériaux*, opierając ją przede wszystkim na najnowszych technologiach, czytano ją jako wyraz niepokoju wobec ciągłego postępu i niepewności pod wpływem coraz bardziej odczuwanej „niematerialności”, która się z nią wiąże. Niemal czterdzieści lat później lęk nie ustępuje, choć ciężko oprzeć się wrażeniu, że udało nam się go oswoić (pojawia się z każdą nowinką). Przelomowe doświadczenie „nowej normalności” jeszcze mocniej zacieśniło spłot pomiędzy cyfrowym a materialnym, sprawiając, że ciężko mówić o jednym bądź drugim osobno. Tym bardziej gdy spojrzeć na intermedialny potencjał cyfrowych materii do modelowania siebie nawzajem i hybrydyzacji¹. Jaki jest zatem obecny status tekstyliów i czym mogą one stać się niebawem? Czy materii cyfrowej rzeczywiście nadal czegoś brakuje?

Musimy wrócić do interpretacji, w której materiał jest traktowany za nośnik informacji, a więc medium². I choć nośników cyfrowych nie uznaje się za bezpośrednio pozwalających na interpretowanie treści taktylnie, w europejskiej tradycji to wzrok i słuch uważa się za zmysły najbliższe poznaniu Boga, a dotyk plasuje się w tej hierarchii najniżej. Idąc za McLuhanem, medium w epoce informacyjnej stało się przekazem, przesuując

» 1 Petra Lange-Berndt, „Introduction//How to Be Complicit with Materials,” w: *Documents of Contemporary Art: Materiality*, red. Petra Lange-Berndt (Cambridge: The MIT Press, 2015), 20.

» 2 Monika Wagner, „Material//2001,” w: *Documents of Contemporary Art: Materiality*, red. Petra Lange-Berndt (Cambridge: The MIT Press, 2015), 27.

środek ciężkości na treść jako formę. Vilém Flusser mówi o formie szkła, która buduje kształt wody³. To bardzo trafna analogia do form figitalnych, których obecności nie da się już ignorować.

Termin *figitalność* wywodzi się z języka marketingu, jednak zaczyna przenikać do humanistyki. Wided Batat tłumaczy to pojęcie jako system adoptujący punkt widzenia osoby konsumenckiej, który jest punktem wyjścia do interakcji złożonej między innymi z elementów fizycznych, ludzkich i cyfrowych⁴. Często wykorzystując rozszerzoną rzeczywistość, ten kolaż bodźców oferuje osobie doświadczenie wykraczające poza standardowo rozumianą taktylność. Ten marketingowy model można dziś śmiało przenieść na rozumienie sztuki mediów, tkaniny artystycznej i myślenia o rzeczywistości w ogóle: figitalne stają się nasze interakcje z innymi, obsługa domu z wykorzystaniem smarturządzeń czy wpływ profili w mediach społecznościowych na dostęp do usług w życiu codziennym. Figitalne dzieła sztuki są natomiast pokłosiem myślenia o post-internecie, postcyfrowości i Nowej Estetyce, obszarach kultury i sztuki, których aktualizacja trwa nieprzerwanie niczym w systemie operacyjnym.

Pandemia Covid-19 znacznie przyspieszyła wykorzystywanie cyfrowych tkanin przede wszystkim w przemyśle modowym, co przez niektórych uważane jest za proces dematerializacji, momentu, kiedy dotyk staje się wizualny⁵. I choć eksperymenty dotyczące relacji między cyfrowym a materialnym pojawiały się w modzie już dużo wcześniej⁶, tak w ostatnich latach wyraźne jest rozprzestrzenienie się procesu na więcej obszarów. Czy jednak na pewno powinniśmy czytać w tych kontekstach dematerializację jako proces tracenia materii? Nie sposób nie odnieść się tu do odzieży.

Moda figitalna, posługująca się pojęciami takimi jak *screenwear*, *metawear* czy *digital couture*⁷, wciąż wskazuje na aspekt „noszenia” tkaniny, nawet gdy odczuwana jest ona tylko przez spojrzenie na naszą cyfrową

» 3 Vilém Flusser, „Form and Material//1991,” w: *Documents of Contemporary Art: Materiality*, red. Petra Lange-Berndt (Cambridge: The MIT Press, 2015), 209.

» 4 Wided Batat, „What does phigital really mean? A conceptual introduction to the phigital customer experience (PH-CX) framework,” *Journal of Strategic Marketing*, 04.2022, <http://doi.org/10.1080/0965254X.2022.2059775> (8.07.2023).

» 5 Daniela Toledo Escárate, „DEMATERIALIZATION – Visual Tactility and Digital Materials Advances in Fashion and Design Research,” w: *Proceedings of the 5th International Fashion and Design Congress, CIMODE 2022, July 4-7, 2022*, red. Ana Cristina Broega, Joana Cunha, Hélder Carvalho, Bernardo Providência (Cham: Springer, 2022), 37-746, http://doi.org/10.1007/978-3-031-16773-7_63 (8.07.2023).

» 6 Warto spojrzeć np. na Viktor & Rolf, *Long Live Immaterial (Bluescreen)*, 2002, gdzie kolekcję składającą się z niebieskich akcentów kluczowano, by później projektować na nich cyfrowe obrazy.

» 7 Choć podane terminy odnoszą się do wspólnego obszaru, istnieją pomiędzy nimi istotne różnice. *Screenwear* to ubrania dostępne w rozszerzonej rzeczywistości, które aktywować można za pomocą oprogramowania na urządzeniu mobilnym. *Metawear* to stroje, które założyć można w metawersum, przestrzeni dostępnej w wirtualnej rzeczywistości. *Digital couture* zawiera w sobie natomiast całą modę, która nie jest obecna fizycznie.

reprezentację przyodzianą w cyfrowy kostium, np. na fotografii. Angella Mackey, projektantka eksplorująca styk cyfrowego i materialnego w modzie, jako część badań do swojej pracy doktorskiej opracowała koncept marki Phem. Ubrania proponowane przez Mackey są przykładem tkanin dynamicznych, które przez wykorzystanie technologii kluczowania wywołują inne kolory i wzory na tym samym stroju pokazywanym na ekranie⁸. Stroje widoczne na obrazie ruchomym stają się przedłużeniem fizycznych form noszonych na co dzień. Jeszcze dalej prowadzi nas marka XTENDED iDENTITY, której filozofia zawiera się już w nazwie. Osoby stojące za XTENDED iDENTITY chcą rozszerzać tożsamość każdego bez limitów, tworząc stroje inspirowane gramami wideo i fantastyką⁹. Oferują ubrania i akcesoria, które w większości dostępne są wyłącznie w wersji cyfrowej. Osoba zainteresowana zakupem bądź wypożyczeniem produktu po zamówieniu przesyła swoje zdjęcie, na którym zespół grafików umieszcza cyfrowy kostium. Marka wykorzystuje także filtry w rozszerzonej rzeczywistości, a niektóre z nich są również przedłużeniem produktu dostępnego do zakupu w wersji fizycznej.

Hybrydyczność i rozszerzenie doświadczeń to główne cechy figitalnych tekstyliów. Apologeci mody cyfrowej uważają, że prawdziwa fizyka to nudna fizyka¹⁰, w logice światów wirtualnych starając się szukać potencjału do wykraczania poza reguły działania świata materialnego. Jest to jednak relacja sprzężona, przykładem czego są domy mody, które kolaborując z producentami gier wideo tworzą cyfrowe odmiany swoich projektów bądź projektują content dla gier, niejednokrotnie inspirowany stylem charakterystycznym dla marki. Tak zadziałał m.in. Jeremy Scott, który w 2019 roku wszedł we współpracę z franczyzą *The Sims*, tworząc wspólnie pakiet akcesoriów do gry *The Sims 4*, zawierający projekty domu mody Moschino, w które można przyodzianić simów w czasie rozgrywki. I odwrotnie: ikonografię charakterystyczną dla serii gier – od misiów po zielony kryształ – wykorzystał w fizycznej kolekcji Moschino x *The Sims*. Osoby pozujące w kampanii umieszczone zostały w cyfrowej scenografii zapożyczonyj ze środowiska gry¹¹.

Kolejną cechą transformującą klasyczne myślenie o dotyku materiału jest obliczeniowość smart tkanin. Wiele z nich opartych jest na czujnikach,

» 8 „What is Phem?,” *Phem*, <https://phem.design/what-is-phem> (8.07.2023).

» 9 XTENDED iDENTITY, <https://xidentity.org/gals> (8.07.2023).

» 10 Ryan Bown, Gabe Olson, „Perspective & Physics. Frames for Play,” w: *Avatar, Assembled. The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies*, red. Jaime Banks (Nowy Jork: Peter Lang 2018), 249, za: wykład Doroty Kuźniarskiej w Muzeum Narodowym w Warszawie, „Digital fashion – dematerializacja ubioru i nowe narzędzie w kreowaniu tożsamości,” 23.03.2023, <https://fb.watch/meyr4dM70z/> (8.07.2023).

» 11 J.G., „Moschino stworzyło kapsułową kolekcję inspirowaną grą *The Sims*,” *Sznyt*, 13.04.2019, <https://sznyt.pl/2019/04/13/moschino-stworzylo-kapsulowa-kolekcje-inspirowana-gra-sims/> (8.07.2023).

które towarzysząc osobie zbierają dane na temat stanu jej czy otoczenia, w którym się znajduje. W 2007 roku Barbara Layne na wystawie *Integration* w Sydney pokazała projekt *Jacket Antics*¹². Inteligentne tkaniny zawierały diody, na których wyświetlały się pojedyncze słowa. W momencie kiedy dwójka osób złapała się za dłonie, diody na obu strojach układały się w jedno słowo, rozpoczynające się na plecach jednej osoby i kontynuowane na plecach drugiej. Na przestrzeni dekady podobne eksperymenty zaczęto kierować w stronę użyteczności tkanin w życiu codziennym, tak jak w przypadku smart urządzeń.

I choć najpopularniejsze przykłady ich działania są dziełem największych korporacji technologicznych, również w obszarze sztuki i dizajnu możemy wyróżnić te, które w przyszłości mogą zrewolucjonizować myślenie o tkaninie, sposobie jej użytkowania i funkcjonalnościach, dzięki którym może wspomagać ona ludzi w życiu codziennym. W 2016 roku Sarah Kettley rozpoczęła projekt *An Internet of Soft Things*, wykorzystujący smart tkaniny w służbie dobrego samopoczucia człowieka¹³. Do miękkich, przyjemnych w dotyku tkanin przyszyte zostały systemy sensorów, które odczytywały dane na temat codziennych aktywności osób badanych. Przygotowano m.in. reaktywny dywan, wibrujący obiekt i poduszki, komunikujące się między sobą dzięki własnym systemom. Badania z wykorzystaniem sensorów pomogły zauważyć różnice między badanymi doświadczającymi stanu niepokoju o różnym nasileniu¹⁴. To zarazem kolejny przykład rozszerzenia doświadczeń i funkcjonalności materiału, który jednocześnie koi i może dostarczać informacji na temat symptomów gorszego samopoczucia osoby użytkującej.

Potencjał tkaniny w budowaniu elektronicznego systemu jest jeszcze większy. Udowodniła to Ebu Kurbak w artystycznym researchu *Stitching Worlds*¹⁵, w którym przyglądano się wizji alternatywnej historii rozwoju technologii, gdzie elektroniczne podzespoły mogłyby powstawać z użyciem technik tekstylnych, takich jak robienie na drutach czy haftowanie. Efektem jest m.in. *The Embroidered Computer*, ośmiobitowe urządzenie, które pod względem technologicznym można porównać do komputerów konstruowanych w latach 50. XX wieku¹⁶. Obiekt powstał za pomocą tra-

» 12 Kuźniarska, „Digital fashion...”.

» 13 Tincuta Heinzl, „An Internet of Soft Things,” *Textiltronics*, 8.02.2021, <https://textiltronics.com/projects/an-internet-of-soft-things/> (8.07.2023).

» 14 Steven Battersby, David Brown, Georgina Cosma, Richard Kettley, Sarah Kettley, „Analysis of multimodal data obtained from users of smart textiles designed for mental wellbeing,” *International Conference on Internet of Things for the Global Community (IoTGC)* (Funchal: IEEE, 2017), 1-6, <http://doi.org/10.1109/IoTGC.2017.8008974>.

» 15 Ebru Kurbak, „Stitching Worlds,” *Ebru Kurbak*, <https://ebrukurbak.net/stitching-worlds/> (8.07.2023).

» 16 Ebru Kurbak, Irene Posch, „The Embroidered Computer,” *Stitching Worlds. Exploring Textiles and Electronics*, red. Ebu Kubrak (Berlin: Revolver Publishing, 2018), 130.

dycyjnego złotego haftu, w kontrze do współcześnie przyjętej estetyki systemów. Z kolei Maggie Orth używa termochromicznych pigmentów, które w zetknięciu z elektrycznością zmieniają wygląd tkaniny¹⁷. Podobną technikę stosuje Laura Davendorf, badając potencjał termochromicznych tkanin do konstrukcji ekranów bez podświetlania¹⁸. Takie działania są szansą na estetyczny i funkcjonalny rozwój tradycyjnego internetu rzeczy, który w obecnej postaci jest skupiony przede wszystkim na elektronice.

Innym przykładem napięć pomiędzy rozwojem technologii a tradycyjnym rzemiosłem są prace Lucy Hardcastle Studio. Zainspirowana post-internetowym „poszukiwaniem wizualnego zaspokojenia”, Lucy Hardcastle wraz z resztą ekipy tworzy fizyczne obiekty – m.in. drukowane tkaniny – które wywodzą się ze sztuki cyfrowej¹⁹. Tekstury organicznych materii, takich jak lód czy woda, są nakładane na cyfrowy obiekt w programach do grafiki 3D, a potem przenoszone na fizyczny materiał, wydruki wykorzystywane np. w tapetach czy zasłonach. Spłaszczoną w ten sposób oryginalną materię można porównać m.in. do potoku obrazów odbieranych przez nas w mediach społecznościowych. Czy nie jest to jednak kolejny przykład na to, że wrażenie towarzyszące dotykowi tkaniny można *poczuć* wzrokiem? Oczywiście, potrzebne jest do tego wcześniejsze doświadczenie dotyku pierwotnej materii. W tym zawiera się charakterystyczne dla figitalności myślenie o hybrydzie tego, co cyfrowe, i tego, co fizyczne: figital nie dąży do wyparcia wrażeń z dotyku, a do wykorzystania ich znajomości w materii cyfrowej, rozszerzając w ten sposób wrażenia zmysłowe. Na tym procesie opiera się m.in. praca Glow Lucy Hardcastle, która stała się estetyczną wizytówką działalności Lucy Hardcastle Studio²⁰.

Podniesione wcześniej cechy materii figitalnej odnoszą się często do naszej reprezentacji na zarejestrowanym obrazie. Tym bardziej istotna jest ich kolejna cecha: możliwość kamuflażu i przemiany, badana np. przez Adama Harveya. Artysta zaczynał badania nad kamuflowaniem się pod okiem kamery już w 2010 roku, podczas pisania pracy magisterskiej. Zaproponowany wtedy projekt *CV Dazzle*, obejmujący formy stylizacji twarzy, które uniemożliwiają jej identyfikację algorytmom, rozwinął w pracy

» 17 LOOMIA, „Tale 3 - Smart Textiles in Art,” *Medium*, 10.07.2016, <https://medium.com/@LoomiaCo/tale-3-smart-textiles-in-art-cae2100191ac> (8.07.2023).

» 18 Laura Davendorf, Shiho Fukuhara, Nan-Wei Gong, Noura Howell, M. Emre Karagozler, Joanne Lo, Jung Lin Lee, Eric Paulos, Ivan Poupyrev, Kimiko Ryokai, „I don't want to wear a screen': Probing Perceptions of and Possibilities for Dynamic Displays on Clothing,” w: *CHI '16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Nowy Jork: Association for Computing Machinery, 2016), <https://doi.org/10.1145/2858036.2858192> (8.07.2023).

» 19 María Goicoechea de Jorge, „The Art Object in a Post-Digital World: Some Artistic Tendencies in the Use of Instagram,” *Electronic Book Review*, 2.06.2022, <https://doi.org/10.7273/kvq8-h368> (8.07.2023).

» 20 „Glow,” *Lucy Hardcastle Studio*, <https://lucyhardcastle.com/glow/> (8.07.2023).

*Stealth Wear*²¹. Kolekcja powstała we współpracy z projektantką Johanną Bloomfield i składa się z metalicznych tkanin, które zakrywają informacje o temperaturze osoby przed kamerą termowizyjną. Oprócz możliwości wyrażenia sprzeciwu wobec inwigilacji, projekt oferuje również pełną prywatność, dzięki kieszeni blokującej przepływ sygnałów od i do przechowywanego w niej telefonu.

A jaka jest przyszłość tekstyliów w związku z rozwijającą się sztuczną inteligencją? W tym kontekście warto wrócić do Biennale w Wenecji z 2022 roku, gdzie w dwóch pawilonach z Azji zaproponowano prace, które można traktować jak *textile art* na miarę figuralnych doświadczeń. W Pawilonie Koreańskim Yunchul Kim, artysta i kompozytor, zaprezentował wystawę *Gyre* składającą się z pięciu monumentalnych rzeźb i rysunku na ścianie²². Ekspozycja wygląda jak niezależny ekosystem, który przez dynamikę poszczególnych prac pobudza zmysły osób odbiorczych, działając w ciągłym zapętlaniu. Najbardziej piorunująca praca, *Chroma V*, ma pięćdziesiąt metrów długości. Ustawiona w centrum przypomina zwiniętego węża. Przez komunikację z inną pracą obecną na wystawie, *Argos – The Swollen Suns*, rzeźba pulsuje w rytmie otrzymanywanych sygnałów. Ekran, z których składa się *Chroma V*, wyświetlają kolorowe plamy, czyniące pracę jeszcze bardziej organiczną. Za rzeźbą znajduje się tytułowy rysunek *Gyre* odnoszący się do świata jako labiryntu. Kreska, którą posługuje się artysta, nadaje pracy wrażenia przestrzennego, estetycznie kojarząc się z wełnianymi instalacjami Chiharu Shiota.

Choć pozostałe prace na wystawie są równie monumentalne, to tylko te powyżej przedstawione niosą figuralny potencjał. Ekran, z których składa się *Chroma V*, wyświetlają kolorowe plamy, czyniące pracę jeszcze bardziej organiczną. Za rzeźbą znajduje się tytułowy rysunek *Gyre* odnoszący się do świata jako labiryntu. Kreska, którą posługuje się artysta, nadaje pracy wrażenia przestrzennego, estetycznie kojarząc się z wełnianymi instalacjami Chiharu Shiota.

Choć pozostałe prace na wystawie są równie monumentalne, to tylko te powyżej przedstawione niosą figuralny potencjał. Ekran, z których składa się *Chroma V*, wyświetlają kolorowe plamy, czyniące pracę jeszcze bardziej organiczną. Za rzeźbą znajduje się tytułowy rysunek *Gyre* odnoszący się do świata jako labiryntu. Kreska, którą posługuje się artysta, nadaje pracy wrażenia przestrzennego, estetycznie kojarząc się z wełnianymi instalacjami Chiharu Shiota.

» 21 Adam Harvey, „Stealth Wear,” *Adam Harvey Studio*, <https://adam.harvey.studio/stealth-wear/> (8.07.2023).

» 22 Lynne Meyers, „Yunchul Kim’s Serpentine Sculpture Pulsates and Breathes Inside the Korean Pavilion in Venice,” *Designboom*, 22.04.2022, <https://www.designboom.com/art/yunchul-kim-gyre-exhibition-korean-pavilion-venice-04-22-2022/> (8.07.2023).

na rzeźbie²³. Rzeźba powstała natomiast z wykorzystaniem danych 3D dotyczących chińskich terenów. Mapując przestrzeń z wykorzystaniem ośmiu projektorów, Jiayu Liu stworzyła pracę, która wydaje się przekraczać ramy fizycznej rzeczywistości. W przyciemnionym pomieszczeniu „uruchomione” rzeźby wydają się prawie lewitować, łącząc impresje gór z zorzami polarnymi i przestrzeniami niedostępnymi w naszych realiach.

Po przeanalizowaniu wybranych prac z weneckiego Biennale widzimy, że tkaniny figitalne mogą zatem odnosić się do zmieszanej rzeczywistości również przez iluzje optyczne. Będąc prowadzonymi tam i z powrotem od wirtualnego do materialnego, coraz mocniej odczuwamy, że nie ma dwóch rzeczywistości, a jedna – cyfrowa i fizyczna jednocześnie. Jak pisze Sadie Plant:

Tak jak zindywidualizowane teksty stały się filamentami nieskończenie splecionych wstęg, tak cyfrowe maszyny końca XX wieku splecają nowe sieci z tego, co kiedyś było izolowanymi słowami, liczbami, muzyką, kształtami, zapachami, dotykowymi teksturami, architekturami²⁴.

Usieciwienie daje nam nowe spojrzenie na to, co realne, a świeże rozwiązania technologiczne wpływają na nowe postrzeganie związków pomiędzy naszymi zmysłami. Tak też *textile art* w trzeciej dekadzie XXI wieku przybiera nowe kształty i definicje, które z jednej strony rozwijają dziedzinę, a z drugiej czynią granice pomiędzy formami sztuki coraz bardziej rozmytymi.

Przenikanie cyfrowego i materialnego z biegiem lat zacieśnia się i będzie zacieśniać się coraz bardziej. Podsumowując, materia figitalna działa poprzez mieszanie różnych zmysłowych odbiorów i rozszerzanie doświadczeń. Oddziałuje na zmysły ukierunkowane na to, co odbieramy w kontakcie z naszą cyfrową reprezentacją, a dla wzbogacenia doświadczeń wykorzystuje złudzenia. Jej hybrydyczne właściwości wydają się naturalnym kolejnym etapem funkcjonowania sztuki tekstylnej, która przez rozwój sztucznej inteligencji i ogólne przyspieszenie technologiczne zmienia współczesne myślenie o haptyczności. *Textile art* kreowany w środowisku VR-owym umiejscowiony zostaje na równi z tradycyjnymi technikami tkania, a odbiór przez dotyk, do którego jesteśmy przyzwy-

» 23 Bochen Zhang, „'Streaming Stillness': Jiayu Liu Reimagines Chinese Topography Using AI Technology,” *Designboom*, 31.05.2022, <https://www.designboom.com/art/jiayu-liu-streaming-stillness-3d-mapping-artwork-venice-biennale-05-31-2022/> (8.07.2023).

» 24 Sadie Plant, „Tensions,” w: *Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture* (Londyn: Fourth Estate, 1998), 11-14, tłumaczenie własne, oryginał: „Just as individuated texts have become filaments of infinitely tangled webs, so the digital machines of the late twentieth century weave new networks from what were once isolated words, numbers, music, shapes, smells, tactile textures, architectures”.

czajeni, dezaktualizuje się. Prace, których nie wolno dotykać w muzeum, zyskują konkurencję pozwalającą na nowe sposoby interakcji. Tekstylny zwrot ku materii figuralnej dokonuje się na naszych oczach – zwróćmy na niego wszystkie nasze zmysły. ●

Abstrakt

Tekstylny zwrot ku materii figuralnej to eseistyczna refleksja autorstwa Mateusza Janika, w której analizuje on rosnące zacieśnienie relacji między światem cyfrowym a materialnym w dziedzinie *textile art*. Tekst odwołuje się do wystawy *Les Immatériaux* Jean-François Lyotarda, gdzie, jak autor zauważa, obawy związane z niematerialnością utrzymują się, pomimo coraz większej integracji cyfrowych technologii. Janik przedstawia figuralność jako wyrażenie połączenia fizycznego i cyfrowego w kontekście mody, sztuki mediów oraz interakcji społecznych. Prace artystów, takich jak Yunchul Kim czy Jiayu Liu na Biennale w Wenecji, ilustrują potencjał tkanin figuralnych w tworzeniu nowych doświadczeń multisensorycznych. Tekst zwraca uwagę na ewolucję *textile art* w kontekście sztucznej inteligencji oraz podkreśla, że przenikanie tych dwóch światów staje się nieuniknione i pozwala na nowe sposoby interakcji artystycznych. Autor wzywa do uważniejszego skupienia się na tym zjawisku i angażowania wszystkich zmysłów w doświadczaniu materii figuralnej.

Słowa kluczowe:

textile art., figuralność, moda, tkanina, materialność, media

Bibliografia

1. Batat, Widet. „What does phygital really mean? A conceptual introduction to the phygital customer experience (PH-CX) framework.” *Journal of Strategic Marketing*, 04.2022. <http://doi.org/10.1080/0965254X.2022.2059775> (8.07.2023).
2. Battersby, Steven; Brown, David; Cosma, Georgina; Kettley, Richard; Kettley, Sarah. „Analysis of multimodal data obtained from users of smart textiles designed for mental wellbeing.” *International Conference on Internet of Things for the Global Community (IoTGC)*, 1-6. Funchal: IEEE, 2017. <http://doi.org/10.1109/IoTGC.2017.8008974>.
3. Bown, Ryan; Olson, Gabe. „Perspective & Physics. Frames for Play.” W: *Avatar, Assembled. The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies*, red. Jaime Banks, 247-255. Nowy Jork: Peter Lang 2018.
4. Devendorf, Laura; Fukuhara, Shiho; Gong, Nan-Wei ni in. „‘I don’t want to wear a screen’: Probing Perceptions of and Possibilities for Dynamic Displays on Clothing.” W: *CHI ’16: Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Nowy Jork: Association for Computing Machinery, 2016. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858192> (8.07.2023).
5. Flusser, Vilem. „Form and Material//1991.” W: *Documents of Contemporary Art: Materiality*, red. Petra Lange-Berndt, 208-211. Cambridge: The MIT Press, 2015.
6. Goicoechea de Jorge, María. „The Art Object in a Post-Digital World: Some Artistic Tendencies in the Use of Instagram.” *Electronic Book Review*, 2.06.2022. <https://doi.org/10.7273/kvq8-h368> (8.07.2023).

7. Harvey, Adam. „Stealth Wear.” *Adam Harvey Studio*, <https://adam.harvey.studio/stealth-wear/> (8.07.2023).
8. Heinzl, Tincuta. „An Internet of Soft Things.” *Textiltronics*, 8.02.2021. <https://textiltronics.com/projects/an-internet-of-soft-things/> (8.07.2023).
9. J.G. „Moschino stworzyło kapsułową kolekcję inspirowaną grą The Sims.” *Sznyt*, 13.04.2019, <https://sznyt.pl/2019/04/13/moschino-stworzylo-kapsulowa-kolekcje-inspirowana-gra-sims/> (8.07.2023).
10. Kurbak, Ebru. „Stitching Worlds.” *Ebru Kurbak*, <https://ebrukurbak.net/stitching-worlds/> (8.07.2023).
11. Kurbak, Ebru; Posch, Irene. „The Embroidered Computer.” *Stitching Worlds. Exploring Textiles and Electronics*, red. Ebu Kubrak, 130-149. Berlin: Revolver Publishing, 2018.
12. Kuźniarska, Dorota. Wykład w Muzeum Narodowym w Warszawie, „Digital fashion - dematerializacja ubioru i nowe narzędzie w kreowaniu tożsamości.” 23.03.2023, <https://fb.watch/meyr4dM7oz/> (8.07.2023).
13. Lange-Berndt, Petra. „Introduction//How to Be Complicit with Materials.” W: *Documents of Contemporary Art: Materiality*, red. Petra Lange-Berndt, 12-23. Cambridge: The MIT Press, 2015.
14. LOOMIA, „Tale 3 – Smart Textiles in Art.” 10.07.2016, *Medium*, <https://medium.com/@LoomiaCo/tale-3-smart-textiles-in-art-cae2100191ac> (8.07.2023).
15. Meyers, Lynne. „Yunchul Kim’s Serpentine Sculpture Pulsates and Breathes Inside the Korean Pavilion in Venice.” *Designboom*, 22.04.2022. <https://www.designboom.com/art/yunchul-kim-gyre-exhibition-korean-pavilion-venice-04-22-2022/> (8.07.2023).
16. Plant, Sadie. „Tensions.” W: *Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture*, 11-14. Londyn: Fourth Estate, 1998.
17. Toledo Escárate, Daniela. „DEMATERIALIZATION – Visual Tactility and Digital Materials Advances in Fashion and Design Research.” W: *Proceedings of the 5th International Fashion and Design Congress, CIMODE 2022, July 4-7, 2022*, red. Ana Cristina Broega, Joana Cunha, Hélder Carvalho, Bernardo Providência, 37–746. Cham: Springer, 2022. http://doi.org/10.1007/978-3-031-16773-7_63 (8.07.2023).
18. Wagner, Monika. „Material//2001.” W: *Documents of Contemporary Art: Materiality*, red. Petra Lange-Berndt, 26-30. Cambridge: The MIT Press, 2015.
19. Zhang, Bochen. „‘Streaming Stillness’: Jiayu Liu Reimagines Chinese Topography Using AI Technology.” *Designboom*, 31.05.2022. <https://www.designboom.com/art/jiayu-liu-streaming-stillness-3d-mapping-artwork-venice-biennale-05-31-2022/> (8.07.2023).
20. „Glow.” *Lucy Hardcastle Studio*, <https://lucyhardcastle.com/glow/> (8.07.2023).
21. „What is Phem?” *Phem*, <https://phem.design/what-is-phem> (8.07.2023).
22. *XTENDED iDENTITY*, <https://xidentity.org/gals> (8.07.2023).



Zeszyty Artystyczne

#44 / 2023 / rok XXXII

Rada programowa „Zeszytów Artystycznych”

Izabella Gustowska
Marek Krajewski
Mária Orišková
Jörg Scheller
Miško Šuvaković

Redaktorka prowadząca Magdalena Kleszyńska

Redaktorka naczelna Justyna Ryzek

Zastępczyni redaktorki naczelnej Ewa Wójtowicz

Redaktorka tematyczna Izabela Kowalczyk

Sekretarzynie redakcji Magdalena Kleszyńska

Redaktor graficzny Bartosz Mamak

Korekta Joanna Fifielska, Filologos

Tłumaczenia

Marcin Turski
Józef Jaskulski

Korekta anglojęzyczna Michael Timberlake

Kontakt

zeszyty.artystyczne@uap.edu.pl

ISSN 1232-6682

© Copyright by Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz
w Poznaniu 2023

Wersją pierwotną czasopisma
jest wersja drukowana.

Wydawca

Uniwersytet Artystyczny
im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa
Aleje Marcinkowskiego 29
60-967 Poznań 9

tel. +48 61 855 25 21
e-mail: office@uap.edu.pl
www.uap.edu.pl

Druk

MJP Drukarnia Poterscy Sp. j.
ul. Romana Maya 30
61-371 Poznań

MEiN

UAP | POZNAŃ



Stworzenie anglojęzycznej wersji publikacji –
płatne ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki
na podstawie umowy nr RCN/SP/0363/2021/1
stanowiących pomoc przyznaną w ramach programu
„Rozwój czasopism naukowych”.

nakład 100 egz.

ISSN 1232-6682

