

Repräsentation, die durch digitale Medien bedingt sind. <https://alfatih.world>

21 Robbie Barrat
Neural Network Balenciaga, 2018

Der amerikanische Künstler Robbie Barrat programmierte einen Algorithmus und fütterte ihn mit Modeschauen, Katalogen und Kampagnen des Modelabels Balenciaga. Das Material erlaubte dem Programm, verschiedene Kleidungs-, Stoff- und Farbmuster zu erkennen – damit lies er es neue Entwürfe generieren. Das Ergebnis sind neue Modekreationen, inspiriert von Balenciagas Kollektionen der letzten Jahren unter Designer Demna Gvasalia. Da dem neuronalen Netzwerk das Kontextbewusstsein für die nicht-visuellen Funktionen von Kleidung fehlt (z.B. warum Menschen Taschen tragen, ob Taschen von Hosen getrennt sind, warum Menschen symmetrische Outfits bevorzugen) entstehen ungewöhnliche Designs, die diese Funktionen völlig ausser Acht lassen. Beispiele für diese seltsamen Outfits sind: Eine Hose mit einer um das Schienbein gewickelten Tasche, ein mehrteiliger, asymmetrischer Mantel, oder eine Frau welche statt einer Tasche eine Quaste hält. Um dieses experimentelle Potential der mit KI generierten Mode weiter zu erforschen, hat der Künstler auch eine Kleidungskollektion für Mushbuh produziert.

Robbie Barrat (*1999) wurde in Stanford, USA, geboren und schloss 2017 die High School in Shenandoah Junction, West Virginia, ab. Seitdem arbeitet er bei NVIDIA an der Nutzung neuronaler Netzwerke in selbstfahrenden Autos und in einem Forschungslabor der Stanford University. Kürzlich ist er nach Saint-Nazaire, Frankreich, umgezogen, um dort an der Kunstschule zu studieren. Seine Arbeiten wurden in der Galerie Kate Vass in Zürich, der L'Avant Galerie Vossen in Paris, der Gallery 107 in Minnesota, der Zürcher Gallery in New York und dem Modemuseum in Hasselt ausgestellt. <https://robbiebarrat.github.io>

22 Clara Escalera
Hyperstition, 2018

Die spanische Designerin Clara Escalera erschafft in *Hyperstition* mit Hilfe von Augmented Reality (AR) Fashiondesigns, die experimentell und spielerisch die Grenzen von Modekreationen erkunden.

Im Unterschied zu Alltagskleidung ist *Hyperstition* losgelöst von jeglichen stofflichen Einschränkungen und bewegt sich in der Grauzone zwischen virtuellem und realem Raum. Identitäten werden durch zusätzliche Schichten des Fiktiven ergänzt und moduliert, weshalb sich die Künstlerin unter anderem als Identitätsdesignerin der Zukunft versteht: „Statt Stoff und Nähte zu tragen, werden wir Code tragen, unsere Kleidung entsteht virtuell und wird nicht genäht. Unsere Identität wird über die Körperlich-

keit hinaus in das Reich des Irrealen erweitert. Da die Virtualität im Modedesign Einzug hält, können digitale Phantasien auch im realen Leben Konsequenzen haben. Dieses Phänomen ist als *Hyperstition* bekannt.“

Clara Escalera ist eine Designerin/Trend Forecaster, die mittels der Nutzung von neuen Technologien einen positiven Ausblick auf die Zukunft schaffen möchte. Mit ihren Projekten entführt sie den Betrachter in Zukunftsszenarien und Fantasiewelten, welche sie mit Gefühlen der Hoffnung, Freude und Aufregung über das Kommende prägt. Mode und Identität sind für sie ein Filter, durch welchen sie Gegenwart der Menschheit betrachtet und als Erzählwerkzeug nutzt. Escalera (*1995) studierte an der Design Academy Eindhoven und lebt und arbeitet in Madrid. <https://www.claraescalera.com>

H3K

de

Haus der
elektronischen
Künste Basel

**Making
FASHION
Sense**

16.01.–08.03.20

1 **Iyapo Repository**
Artifact012, 2016

Der interaktive *Sensory Suit*, in einem Video und in seiner Manuskriptform präsentiert, ist Teil der *IYAPO Repository* Ressourcenbibliothek für technologische Artefakte und Designkonzepte. Die Bibliothek ist nach Lilith Iyapo benannt, einer schwarzen Frau aus Octavia Butlers Buchreihe *Lilith's Brood*, die zu den letzten Vertretern des Menschengeschlechts gehört. Die digitalen und physischen Artefakte der Bibliothek entstehen in partizipativen Workshops, um Zukunftsvorstellungen von Menschen afrikanischer Abstammung anzuregen und zu bekräftigen. Die dabei entstandenen Konzepte werden als Prototypen erstellt und dann als Filme zum Leben erweckt. Der vielfarbige spekulative Anzug soll das Leiden an Wassertrauma nach der Überquerung großer Gewässer lindern – wie etwa während des atlantischen Sklavenhandels. Aus den Armen und Beinen ragen Röhren heraus, die den Wasserfluss unterstützen; Vibrationsmotoren, die sich mit den Gezeiten des Ozeans synchronisieren, helfen sich besser an die Entwurzelung vom Land und das Leben auf dem Meer anzupassen. Der Anzug ist mit Sensoren zur Überwachung des Herzdrucks und anderer Vitalfunktionen ausgestattet, welche die Träger*innen während der „Unterwasser-Erfahrung“ messen. Er soll auch Trauma-Opfern und/oder Menschen mit wasserbezogener Phobie als eine Form von Therapie dienen.

Iyapo Repository besteht aus Salome Asega (*1989), eine in Brooklyn lebende Künstlerin und Forscherin äthiopischer Herkunft, deren Arbeit sich mit Multivokalität und Dissens beschäftigt. Weitere Mitglieder*innen sind: Ayodamola Okunseinde, Mala Kumar und Mariama Jalloh. <http://www.salome.zone>

2 **Jun Kamei**
Amphibio, 2019

Bei *Amphibio* handelt es sich um spekulatives Design: ein 3D-gedrucktes amphibisches Kleidungsstück welches – Dank seines mikroporösen, hydrophoben Materials – aus dem umgebenden Wasser Sauerstoff entzieht und als Kiemen fungiert. Gedacht ist es als Lösung für den klimabedingten Anstieg des Meeresspiegels: bis 2100 wird ein Temperaturanstieg von 3,2 °C vorhergesagt, der einen Meeresspiegelanstieg verursachen wird, der zwischen 0,5 - 3 Milliarden Menschen betreffen wird und die in den Küstengebieten gelegenen Megastädte unter Wasser setzt. Das Kleidungsstück soll den Menschen, die genauso viel Zeit im Wasser wie auf dem Land verbringen, täglichen Komfort bieten. Obwohl Kamei eine dystopische Konnotation einer überfluteten Welt aufzeigt, ist das Ziel dieses Projektes, eine optimistischere Vision einer solchen Zukunft vorzuschlagen, in der die Menschen dank des Kiemengewandes auf amphibische Weise leben

könnten; eine Welt, in der die Menschen einen friedlichen Tauchausflug in die benachbarte Kirche oder einen nächtlichen Tauchgang in lebhaftes Strassenunternehmen können.

Der japanische Biomimikry-Designer Jun Kamei (*1990) wurde in Osaka geboren. Er spezialisierte sich auf Chemie, Biochemie und Biomimikry-Forschung an der Tohoku-Universität in Japan, wonach er sich an das Royal College of Art in London begab, wo er auch am RCA-IIS Tokyo Design Lab arbeitete. Von London und Tokio aus erforscht er unsere Interaktion mit der Naturumwelt durch richtungsweisende materialwissenschaftliche Forschung und Produktdesign. Jun ist auch der Gründer von AMPHIBIO LTD, einer Design-Innovationsfirma, die Design, Meerestechnologie und Materialforschung verbindet. <http://www.junkamei.com>

3 **Adam Harvey**
Stealth Wear: Anti-Drone Burqa,
Anti-Drone Hijab, 2013

Die kritische Auseinandersetzung mit der zunehmend ansteigenden Zahl an Überwachungssystemen betrifft auch die Modewelt. *Stealth Wear* ist eine Kollektion des amerikanischen Künstlers Adam Harvey, die durch versilbertes Gewebe Wärmestrahlungen reflektiert und somit vor thermischen Überwachungssystemen schützt und den Träger*innen die Kontrolle über ihre Privatsphäre im öffentlichen Raum bietet. Thermische Überwachungssysteme werden unter anderem in der Drohnenkriegsführung genutzt, weshalb das Kunstprojekt auch als „Anti-Drone-Fashion“ betitelt wird, da sie ermöglicht, der Wärmeüberwachung von oben zu entgehen. Inspiriert von traditioneller islamischer Kleidung und der symbolischen Bedeutung von Kleidungsstücken als Trennung zwischen Gott und Mensch, schafft Harvey mit *Stealth Wear* Kleidungsstücke als Trennung zwischen Mensch und Drohnen.

Adam Harvey (US) ist ein Forscher und Künstler in Berlin, der sich auf Computer Vision, Privatsphäre und Überwachung konzentriert. Er ist Absolvent des Interactive Telecommunications Programms der New York University (2010) und studierte zuvor Ingenieurwesen und Fotojournalismus an der Pennsylvania State University. Zu seinen früheren Projekten im Bereich der Überwachung gehören *CV Dazzle* (Tarnung durch Gesichtserkennung) oder die *Anti-Drone Burqa* (Tarnung von Wärmekameras). Seine Arbeiten wurden in zahlreichen Medien veröffentlicht und wurden in international anerkannten Institutionen und Veranstaltungen ausgestellt. <https://ahprojects.com>

Produktionsmittel durch Modedesigner unter Berücksichtigung der aktuellen Designanforderungen. Während der Eröffnung der Ausstellung und der Museumsnacht wird die „Hacker-Maschine“ live die Kommentare der Besucher*innen zur Ausstellung stricken.

Das Schweizer Kollektiv TheKnitGeekResearch ist an der Haute école d'art et de design (HEAD-Genève / HES-SO) in Genf angesiedelt und erforscht kreative Ansätze für Strickprozesse und Alternativen zu industriellen Massenproduktionsverfahren und -maschinen. Sie wird von der Schweizer Designerin und Forscherin Valentine Ebner (*1969) geleitet, zusammen mit Fabien Degoumois und Nina Gander. Die ehemalige Produktionsleiterin des Pariser Büros Trend Union/Li Edelkoort lehrt heute an der HES-SO und HEAD Trendanalyse und Strickdesign. <https://www.hesge.ch/head/projet/theknitgeekresearch>

18 **Freya Probst**
Rhizomes, 2020

Freya Probst präsentiert in ihren *Rhizomes* wurzelbasierte Kleidungsstücke. Mit diesen „gewachsenen Kleidern“ macht sie unterirdische Wachstumsprozesse sichtbar: das biologische Wachstum fungiert dabei als Produktionsprozess für Kleidung. Ihre Kleider sind das Ergebnis von fortlaufenden Experimenten mit Pflanzen und Wurzeln, deren Wachstum sie zunächst mittels Fotografie oder Zeitraffer beobachtete. Experimente mit Perlen, kleinen Zahnrädern, der Positionierung von Pflanzensamen oder einem veränderten Nährmedium führten zu unterschiedlichen Reaktionen und Wachstum der Pflanzen. Aus einer spielerischen Interaktion mit Pflanzen entstanden Objekte, bei denen das Wachstum von Wurzeln auf grössere Oberflächen und Schnittmuster übertragen wurde. Probsts Kleider sind geprägt von der Ästhetik natürlicher Strukturen, die nicht vom Menschen kopiert werden kann. Für die Ausstellung entwickelte Probst mehrere neue Kleidungsstücke, bei denen sie Kleider in verschiedener Wurzeldichte vorstellt. Freya Probst (DE/UK) ist eine chinesisch-deutsche Designerin, die Produktdesign an der Bauhaus Universität Weimar studierte und anschliessend einen Master-Abschluss in Designforschung am Royal College of Art in London machte, wo sie ihr Interesse für den Anbau von Pflanzenwurzeln und Forschungsmethoden in Kunst und Design entwickelte. <http://freyaaxiaprobst.com>

19 **Charleen Elberskirch**
Standard T, 2019

Für ihr Projekt *Standard T* nutzt Charleen Elberskirch das T-Shirt als Recherche-Werkzeug und Vehikel, um die komplexen Zusammenhänge der globalisierten Fast Fashion Industrie sichtbar

und bedingt tragbar zu machen. Elberskirch stellte per E-mail weltweit Anfragen zur Produktion eines T-Shirts; die ermittelten Daten dienten als Rohstoff für die Gestaltung eines T-Shirts. Elberskirch generierte mittels künstlicher Intelligenz (KI) eine fiktive, spekulative Produktionsfirma, deren Erscheinungsbild, Inhalte und selbst Mitarbeiter*innen vollständig von der KI erzeugt wurden. Elberskirch macht die Un-Nachhaltigkeit des Systems einer globalisierten und dezentralisierten Modeindustrie anschaulich. Sie sieht Gestaltende als Schlüsselfiguren, welche komplexe Daten anschaulich machen können und möchte darauf aufmerksam machen, das KI das Potenzial birgt, nicht nur wirtschaftliche, sondern auch menschliche Ideale zu fördern. Das Projekt *Standard T* ist im Rahmen ihrer Masterthesis am Institut Integrative Gestaltung / Masterstudio Design an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW 2019 entstanden.

Charleen Elberskirch ist eine in Basel ansässige Designerin & Forscherin, die sich zum Ziel gesetzt hat, sozial und ökologisch nachhaltige Zukunftsvisionen zu schaffen. Sie engagiert sich für kritische und spekulative Designkonzepte an der Schnittstelle von Designprozess und Digitalisierung. Sie studierte Mode und Design an der Akademie für Mode und Design Düsseldorf (AMD) und später am Masterstudio Design der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW in Basel. <https://www.charleen-elberskirch.com/>

20 **Alfatih**
BASE Services Beta, 2019

Mit *BASE* präsentiert der Künstler und Designer Alfatih ein Konzept von Mode im virtuellen Raum – und damit eine alternative Modeökonomie. Das Projekt umfasst eine Auswahl von Filtern für Instagram/Snapchat, Kleidungsstücke für Avatare im Spiel *Grand Theft Auto*, sowie eine interaktive Installation/Performance der Marke *BASE*. Die spekulative Modemarke für digitale Avatare befasst sich mit dem erhöhten Wert und der grossen Reichweite, die digitale Kleidung heutzutage im Vergleich zu einem physischen Kleidungsstück erreicht. Wie sieht Kleidung aus, wenn es auf seine primären Funktionen reduziert wird? Und in welchen Kontexten kann digitale Mode getragen werden? *BASE* von Alfatih ist eine Diplomarbeit, die an der ECAL/Universität für Kunst und Design Lausanne (www.ecal.ch) im Rahmen des BA-Studiengangs Media & Interaction Design entstanden ist.

Alfatih ist ein in der Schweiz geborener Künstler und -Designer. Er begann zunächst mit Entwürfen auf Papier und ging dann dazu über, Figuren und Welten in 3D zu entwickeln. Der Absolvent der École cantonale d'art de Lausanne (ECAL) arbeitet meist mit computergenerierten Bildern (CGI) und Code. Zu seinen Themen gehören Identität und

14 Christophe Guberan, Carlo Clopath,
Self-Assembly Lab, MIT
Active Shoes, 2015

Active Shoes gehört zu einer fortlaufenden Recherche von „aktiven Textilien“ welche in Zusammenarbeit mit Carlo Clopath am MIT Self-Assembly Lab entstanden, bei der die Technologie die traditionellen Produktionsprozesse radikal in Frage stellt. Durch das Bedrucken von Stretchgeweben unterschiedlicher Schichtdicken demonstrieren die selbstkonfektionierenden Designs die Fähigkeit, sich in vorprogrammierten Formen neu zu konfigurieren. Das zweidimensionale Muster entwickelt sich nach dem Schneiden in eine dreidimensionale Form. In diesem Projekt wird die Möglichkeit untersucht, einen ganzen Schuh herzustellen, indem der obere Teil eines Schuhs und eine Sohle auf eine 2D-Oberfläche aus Stoff gedruckt werden, der sich durch seine transluzenten, leichten und formbaren Eigenschaften auszeichnet. Diese neue Produktionsmethode, Fused Deposition Modelling (FDM), reduziert die Komplexität der Produktionsprozesse und kombiniert verschiedene Materialien mit anpassungsfähigen Eigenschaften.

Christophe Guberan (*1985) ist ein Schweizer Designer mit Sitz in der Schweiz und in den USA. Er hat die Ecole Cantonale d'Art de Lausanne ECAL absolviert und ist 2016 Preisträger des Hublot Design-Preises. Als Produktdesigner erforscht er in seinen Kreationen die Möglichkeiten von Materialinteraktionen, digitaler Fertigung, Selbstmontage und variabler Ästhetik. Christophes Produkte wurden an international anerkannten Ausstellungen und Festivals wie Mutations/ Créations im Centre Pompidou, Miami Design Art Basel und dem MAK-Museum präsentiert. Er lehrt an der ECAL und am Self Assembly Lab des Massachusetts Institute of Technology (MIT). <http://www.christopheguberan.ch>

15 Die Forschungsgruppe Produkt & Textil der Hochschule Luzern (HSLU) präsentiert im Rahmen der Ausstellung einen Materialraum mit innovativen Textilien und Garnen an den Schnittfeldern von Design, Technologie, Materialität und Nachhaltigkeit. (siehe detaillierte Beilage)

16 BioBabes
(Thora H. Arnardottir & Jessica Dias)
Biolum: Wearable Living Light, 2020

Das Kollektiv BioBabes nutzt die Wissenschaft der Biologie als Basis für innovative Kleidung. Für die Ausstellung hat das Kollektiv ein neues Kleidungsstück entworfen, *Biolum: Wearable Living Light*, welches die symbiotische Beziehung zwischen dem Körper und einem Organismus thematisiert. Das Konzept: „ein Lichtorgan zu schaffen, eine Art der Erweiterung des menschlichen Körpers, um lebende Organismen zu transportieren und die sonst

unsichtbaren Lebewesen welche uns umgeben zu beleuchten“. Für diesen Zweck wird ein Substrat aus Alginat-Biokunststoff hergestellt: Algen werden hiermit als eine funktionelle alternative Quelle für die Herstellung von Biotextilien verwendet. Alginat ist ein komplexes Kohlenhydrat, welches in den Zellwänden von braunen Algen vorkommt. Es wird mit Wasser und natürlichem Weichmacher in konzentrierten Mengen gemischt, gegossen, getrocknet, woraufhin es mit dem Laser geschnitten wird. Der Biokunststoff ist an einem Rucksack mit Flüssigkeit befestigt, welcher die Algen am Leben erhält. Das Algenmedium zirkuliert durch einen Silikonschlauch, der um den Hals der Trägerin gelegt wird. Im dunklen Raum erstrahlt das leuchtend blaue Licht von der Dinoflagellaten-Alge *Pyrocystis*, die auf der Oberflächenschicht des Meerwassers lebt. Das Leuchten* der Algen, ein kurzer heller blauer Lichtblitz, wird durch eine chemische Reaktion erzeugt, die Teil ihres zirkadianen Rhythmus ist und durch Bewegung während des Dunkelzyklus' ausgelöst wird. Die Algen erzeugen jedoch kein konstantes Leuchten, da das Licht bei mehrfacher Bewegung innerhalb desselben Zyklus verblasst. Durch *Biolum: Wearable Living Light* leuchten die Dinoflagellaten-Algen nicht mehr im Meer, sondern auf unserer Haut, aktiviert durch die Bewegung eines Menschen – dadurch entsteht zwischen dem Körper und dem Organismus eine symbiotische Beziehung.

*Substituiert mit biolumineszierendem Pulver, um das Leuchten der Algen in dieser Ausstellung zu imitieren.

BioBabes: Thora H. Arnardottir (Island) lebt und arbeitet in Newcastle; Jessica Dias (Spanien) lebt und arbeitet in Uckfield; Alginate Material Designer: Catherine Evale. <https://www.biobabes.co.uk>

17 Valentine Ebner – HEAD-Genève
TheKnitGeekResearch: KnitHead 2, 2018-
2019 und HackH930, 2019

Die Hacker Maschine erforscht hybride Herstellungsmethoden zwischen Low- und High-Tech, Handarbeit und automatisierter Produktion. Diese Maschine ist eine modifizierte/upcycelte Vintage-Strickmaschine. Ihre Kombination von einzigartiger handwerklicher Arbeit mit digitalen Werkzeugen ermöglicht das Flachstricken von digitalen Dateien und Bildern. Die automatisierte und Open-Source-basierte Maker-Maschine dagegen erzeugt modulierbaren – und wiederholbaren – Rundstrick. Mit durch 3D-gedruckten Bausteinen von Grund auf neu gebaut, erzeugt diese Maschine nahtlose dreidimensionale Designs. Strickmaschinen für den Heimgebrauch, deren Produktion und Entwicklung in den 1990er Jahren eingestellt wurde, sind nach wie vor eine nachhaltige semi-industrielle Alternative für die Herstellung von Prototypen. Beide Ansätze ermöglichen eine Wiederaneignung dieser

4 Ling Tan
Supergestures, 2018

Supergestures ist ein partizipatives Projekt mit reaktiver Kleidung von Ling Tan, das gemeinsam mit jungen Menschen in Manchester, Grossbritannien, durchgeführt wurde. Es untersucht die Beziehung zwischen einer Smart City und deren Auswirkungen auf den Alltag der Menschen durch den Einsatz tragbarer Technologien. In mehreren Workshops wurden kollektive Aktionen, Körperhaltungen und Gesten entwickelt, die während dem Tragen von Power-Anzügen ausgeführt wurden, welche mit Körpersensoren, Vibrationsaktoren, LEDs und Audio-Feedback ausgestattet sind. In einer gross angelegten Outdoor-Multimedia-Performance drückten die Menschen ihr Verhältnis zur Stadt und ihre Zukunftsvisionen mit Körpergesten aus, um die gemeinsam entwickelten Geschichten, Visionen und Gesten an verschiedenen Orten in Manchester zu ‚verkörpern‘ und aufzuführen, die durch das High-Tech-Sensorsystem ausgelöst wurden. Sie luden ein, in eine Zukunft einzutauchen, die von den jungen Menschen der Stadt vergegenwärtigt wurde.

Ling Tan ist ein Designerin und Softwareentwicklerin. Derzeit arbeitet sie als Senior Designerin bei Umbrellium, wo sie für alle Wearables und Initiativen zur Luftqualität zuständig ist. Sie produziert Arbeiten wie *WearON*, eine Open-Source-Prototyping-Plattform für Wearables und *WearAQ*, eine Reihe von Wearable-Tools zur Erforschung der Luftqualität. <https://lingql.com>

5 Giulia Tomasello und Alessandra Antonetti
Fheel, 2014

Fheel ist ein 3D-gedruckter Schuh, der die Körpertemperatur kontrolliert und auf Wetteränderungen reagiert. Ziel ist es, die thermischen Symptome zu minimieren, die das Gleichgewicht bei der Homöostase des weiblichen Körpers beeinflussen.

Giulia Tomasello
Future Flora, 2016

Der menschliche Körper ist zu 90 % aus verschiedenen Mikroorganismen zusammengesetzt, von denen die meisten für ihren Wirt nützlich sind. Mikroben wie Bakterien, Pilze und Viren sind Teil unserer Hautflora und bedecken sowohl die Innen- als auch die Aussenfläche unseres Körpers. Obwohl sie für unsere Augen unsichtbar verbleibt, steht unsere Mikroflora in einer symbiotischen Beziehung zu der Schnittstelle zwischen unserem Körper und der Umwelt – unserer Haut. *Future Flora* will diese Symbiose fördern, die die positive Präsenz von Mikroben und Bakterien im menschlichen Körper erhöht. Die Mikroverkapselung von gezielten Bakterien in einem Vliesstoff ermöglicht es, die Probiotika zu tragen, die unsere Körper gesund erhalten.

Future Flora ist ein Kit für Frauen zur Kultivierung von Bakterien der zur Behandlung und Vorbeugung von Vaginalinfektionen dient. Durch die von Tomasello vorgeschlagene einfache Anwendung soll die Biotechnologie zu Hause präsent werden, und der Wissenschaft ermöglichen, Alternativen zu traditionellen Medikamenten und Probiotika entwickeln. Im Sinne von DIY-Verfahren und der Kombination von Biologie und Gesundheitstechnik richtet sich *Future Flora* an Frauen, welche die Kontrolle über ihren eigenen Körper als wertvolle und persönliche Selfcare Praxis nehmen wollen.

Giulia Tomasello (*1990) ist eine italienische Designerin, die sich auf die Gesundheitsversorgung von Frauen spezialisiert hat und Biotechnologie, interaktive Kleidung und Innovation kombiniert. Sie ist Gewinnerin des Re-FREAM Project 2019 und des STARTS Preises 2018 für künstlerische Innovation der Europäischen Kommission. <https://gitomasello.com>

6 Flora Miranda
Digital Rosebush, 2019

Flora Mirandas Frühjahr/Sommer Kollektion 2019 *Deep Web* verbildlicht ihr ganz eigenen Konzept des 'Machine Learning' und widmet sich der Erklärung des Prozesses, einer Maschine beizubringen, was Kleidung ist und wie sie hergestellt wird. Inspiriert vom Bild der amerikanischen Transgender-Künstlerin Amanda Lepore, spielt jedes Design der Kollektion mit der weiblichen Körperform und dem Schönheitsbegriff einer technologiegesteuerten Modeindustrie. Die Kleider reproduzieren die aktuellsten Stereotypen von „Weiblichkeit“, spielen mit der strengen Computer-gesteuerten Kategorisierung, und der Art und Weise, wie der Computer mit einer Vielzahl von Geschlechtern umzugehen versucht. Mit der einzigartigen Silhouette von Lepore gibt Flora dem Computer ein Modell, mit dem er lernen kann, während sie ihm beibringt, wie Kleidung funktioniert. In der Ausstellung wird ein Kleid aus der *Deep Web* Kollektion gezeigt, das Miranda für die Internetkünstlerin Signe Pierce entwarf, die als Moderatorin durch die Fashion-Show führte. Bestückt mit zahlreichen Handys, auf denen die Show zu sehen ist, reflektiert ihre Kollektion die Selfie-Kultur unserer Zeit.

Flora Miranda (*1990) ist eine österreichische Modedesignerin mit Sitz in Antwerpen, Belgien. Bei ihrer Arbeit liegt der Schwerpunkt auf dem Menschen, dem Körper und den Sinneswahrnehmungen, die in einer realen oder virtuellen Realität auftreten. Für ihre Kreationen erhielt sie u.a. den Rado Starprize Austria, den Outstanding Artist Award für Experimental Fashion Design des BKA, den Mittelmoda Award for Technology und war Finalistin bei International Talent Support. <https://floramiranda.com>

7 Clara Daguin
Aura Inside, 2018

Aura Inside ist ein Hybrid aus Kleidungsstück und interaktiver Kunstinstallation. Die handgestickte Silhouette des Kleides, dessen Motive von der Idee des Unendlichen und Immateriellen inspiriert sind, reagiert durch Temperatursensoren auf die Wärme des Körpers. Dadurch scheint es die Aura der Träger*innen auszustrahlen. Die Fusion von Handarbeit und handwerklichem Savoir-faire mit neuen Technologien spiegelt das Anliegen der Designerin wider, das manuelle Wissen und Schaffen in einer zunehmend von der Technik dominierten Welt am Leben zu erhalten, ohne dabei Kompromisse einzugehen oder Innovationen zu scheuen. Besucher*innen sind eingeladen, sich hinter das Kleidungsstück zu stellen und es durch die eigene Körperwärme zum Leuchten zu bringen. Selfies willkommen!

Clara Daguin wurde in Frankreich geboren (* 1987), ist im Silicon Valley aufgewachsen und lebt und arbeitet in Paris, Frankreich. Sie schloss ihren Master of Fashion Design an der ENSAD in Paris ab, sowie einen Bachelor of Fine Art in Graphic Design vom CCA in San Francisco. Sie war Finalistin des hochangesehenen Hyères Mode Design Festivals 2016, hat für Margiela, Alexander McQueen, Hussein Chalayan und Iris van Herpen gearbeitet und zeigt ihre Kollektion während der Haute Couture Week in Paris. <http://claradaguin.com>

8 Iris van Herpen
Mirror Dress, 2013

Mit ihrer Haute-Couture-Schau *Voltage* setzte Iris van Herpen den schwer fassbaren Begriff der elektrischen Spannung in Kleidung um. Eine Performance von Carlos van Camp, dessen Kunst die Kollektion inspirierte, gab den Startschuss für die Show – mit einer Teslaspule, die 3 Millionen Volt um seinen Körper zucken lies. Die Kollektion drückte die hohe Spannung aus, die durch den menschlichen Körper fließt, ihr Potential und ihre Kraft, sowie die Fähigkeit von Licht und Elektrizität, Zustände zu verändern. Das *Mirror Dress* aus der Kollektion dokumentiert eine frühe Arbeit an der experimentellen Schnittstelle von Mode und Technologie – eine radikale Neuerfindung dessen, was ein Kleid sein könnte, was es repräsentieren kann und wie es hergestellt werden kann. Obwohl die Designerin mit einer Vielzahl von Techniken arbeitet, ist es die aufwendige Konstruktion in Handarbeit dieses Kleides (die Montage dauerte fast ein Jahr), die ihm seine dynamische Form und Oberflächen verleiht und die Erfahrung – und die Geschwindigkeit – von Elektrizität widerspiegelt.

Die niederländische Designerin Iris van Herpen (*1984) mit Sitz in Amsterdam zeigt seit Januar 2011 bei der Pariser Haute Couture Woche. Ihre Arbeit zeigte sie unter anderem im Metropolitan Museum

of Art in New York, im Victoria & Albert Museum in London und im Palais de Tokyo in Paris. Van Herpen hat zahlreiche Auszeichnungen erhalten, u.a. den Johannes Vermeer Award, Staatspreis für Kunst (2017), den ANDAM Grand Prix Award (2014) und den STARTS Preis der Europäischen Kommission (2016). <https://www.irisvanherpen.com>

9 Ying Gao
Flowing water, standing time, 2019

Die interaktive Installation *Flowing water, standing time* hinterfragt unsere Vorstellungen der Mode. An der Schnittstelle von Kunst, Technik und Mode verbindet die Installation Wissenschaft und Poesie: die Kleidung reagiert auf das Farbspektrum ihrer Umgebung und spiegelt es wider. Ihr fluider Zwischenzustand und kontinuierliche Bewegung wurden von einem Patienten des Neurologen Oliver Sachs inspiriert, Jimmie G.. Nach dem Verlust seines Sinnes für zeitliche Kontinuität war er jedes Mal schockiert, wenn er seinem sich fortwährend wandelnden Selbst in einem Spiegel begegnete. In einer immerwährenden Metamorphose zwischen Unbeweglichkeit und Bewegung, zwischen Sein und Werden, hinterfragt und bezeugt die Installation die tiefgreifende Mutation sowohl der Welt, in der wir leben, als auch des gegenwärtigen Modesystems. Ähnlich wie das Gedicht von Thom Gunn, welches Sacks' Autobiographie inspirierte: *“At worst, one is in motion; and at best, / Reaching no absolute, in which to rest, / One is always nearer by not keeping still.”*

Ying Gao (*1973) wurde in China geboren, wuchs in der Schweiz auf und ist Professorin an der Universität von Quebec in Montreal. Die Projekte der ehemaligen Leiterin des Bereichs Mode-, Schmuck- und Accessoire-Design an der HEAD-Genève wurden sowohl in Einzelausstellungen als auch in über hundert Gruppenausstellungen weltweit gezeigt, darunter die Biennale in Venedig, Ars Electronica und das Boston Museum of Fine Arts. <http://yinggao.ca>

10 Yuima Nakazato
Harmonize Couture SS 2018, 2018

Der japanische Designer Yuima Nakazato entwickelt nachhaltige Produktionsmethoden für seine Haute Couture Kollektionen. Für seine Kollektion *Harmonize* recycelte er nicht nur bestehende industrielle Materialien und Produkte, sondern ermöglichte mit seinem Konzept der „Unit Constructed Textile“ auch das Ersetzen und Neukonfigurieren von Designelementen und das Erreichen neuer Kompositionen. Er stellt sich eine Zukunft vor, in der jedes Kleidungsstück einzigartig sein wird. Ein massgeschneidertes Kleidungsstück kann nicht nur eine erhöhte Funktionalität bieten, sondern auch ein Gefühl der Bereicherung und Befrei-

ung für die Träger*innen: eine Demokratisierung der Haute Couture, oder „das erste Kleidungsstück seit Feigenblättern, das frei von sozialer Klasse ist“. Nakazato (*1985) wurde von einem Bildhauer und einer Schmuckdesignerin erzogen und begann mit der autodidaktischen Herstellung von Kleidungsstücken, woraufhin er an der Modeabteilung der Royal Academy of Fine Arts Antwerp studierte. Seine Abschlusskollektion wurde mehrfach ausgezeichnet. Im Jahr 2016 präsentierte Yuima Nakazato seine erste Haute-Couture-Kollektion in Paris als offizieller von der Chambre Syndicale de la Haute Couture auserwählter Gastdesigner. Er ist in Japan und Paris ansässig, wo er handwerkliche Fähigkeiten und die neuesten Technologien in seinen Kreationen vereint. <http://www.yuimanakazato.com>

11 Hussein Chalayan
Chalayan Spring/Summer 2016 Pasatiempo, 2016

Die wasserlösliche Kleidung der Kollektion *Pasatiempo* von Hussein Chalayan (spanisch: „Zeitvertreib“), grenzt an Performance oder wissenschaftliches Experiment. Sie erforscht Innovation, Vergänglichkeit und Materialität. Inspiriert wurde sie von einer Reise nach Kuba, der turbulenten Geschichte des Landes und dem Wasser, das die Insel umgibt. Die weissen, uniform-ähnlichen Kleidungsstücke wurden während der Pariser Modewoche im Frühjahr/Sommer 2016 auf dem Laufsteg mit strömendem Wasser begossen. Als sie sich auflösten, enthüllten sie die darunterliegenden Kleidungsstücke aus texturiertem 3D-Design.

Hussein Chalayan (*1970) ist ein in Zypern geborener türkischer Konzeptkünstler und Modedesigner mit Sitz in London. Er wurde zweimal (1999 und 2000) zum britischen Designer des Jahres gewählt, wurde 2006 Mitglied des Order of the British Empire (MBE) und im Jahr 2007 zum Design Star Honoree der *The Fashion Group International* ernannt. <https://chalayan.com>

12 Carole Collet
Biolace, 2010-2012

Die Synthetische Biologie ist eine vielversprechende Forschungsrichtung, die Natur als eine technische Angelegenheit betrachtet. Gentechnik ermöglicht die Programmierung von Pflanzen, die so gezüchtet werden können, dass sie auf die Lebensbedingungen und den Nahrungsbedarf von morgen abgestimmt sind. In ihrem Labor untersucht Carole Collet die Möglichkeiten der Biotechnologie als radikale Antwort auf eine veraltete und umweltbelastende Textilindustrie. In ihrer Werkreihe *Biolace* lädt sie uns ein, über die Bio- und Gentechnologie als Werkzeug für eine nachhaltige Zukunft nachzudenken. Collet schlägt vor, die synthetische Biologie zu nutzen, um Pflanzen zu Mehrzweckfab-

riken umzuprogrammieren. Stellen Sie sich hydroponische organische Gewächshäuser vor, in denen neue Pflanzenarten „erweiterte“ Lebensmittel produzieren, während gleichzeitig Textilien aus ihren Wurzeln wachsen. Pflanzen als lebendige Maschinen, die nur Sonne und Wasser benötigen, um in Betrieb zu sein. In einem solchen Szenario würden wir gleichzeitig Früchte und Stoffe von denselben Pflanzen ernten. So könnte durch Biotechnologie eine faire Mode hergestellt werden, die in grossflächigen städtischen Gewächshäusern oder Biofabriken erzeugt wird. *Biolace* vergegenwärtigt eine mögliche Zukunft, in der alle angepflanzten Lebensmittel „angereichert“ werden und die nachhaltige Produktion für einen überbevölkerten Planeten obligatorisch ist.

Carole Collet ist Professorin an der Central Saint Martins University of the Arts in London. Sie ist auch Direktorin des *Design & Living Systems Lab*, einem Forschungslabor, das die Schnittstelle von Biowissenschaften und Design untersucht, um neue nachhaltige Modelle der Biofabrikation zu erkunden. Ihre Arbeit wurde in internationalen Ausstellungen wie beispielsweise im V&A in London oder im Centre Pompidou in Paris gezeigt. <http://www.carolecollet.com>

13 Synflux + HATRA
AUBIK, 2018-2019

Der japanische Designer Kazuya Kawasaki und sein Kollektiv Synflux verfolgen seit 2018 mit *Algorithmic Couture* das Ziel von Zero-Waste-Fashion-Design für eine nachhaltigere Zukunft. Ein Algorithmus und ein 3D-CAD-Programm erzeugen automatisch Zero-Waste-Schnittmuster, die massgeschneidert werden können. Diese technischen Innovationen, dargestellt in einem Kapuzenpullover, könnten die Massanfertigung im grossen Massstab revolutionieren. Der *Algorithmic Couture Hoodie* wurde 2019 in Zusammenarbeit mit Keisuke Nagami (HATRA) aus biologischem Material von Toray hergestellt und verbindet so künstliche Intelligenz mit Biodesign.

Der spekulative Designer Kazuya Kawasaki (*1991) überbrückt Forschungsfortschritte zwischen Modedesign, Tragbarkeit und Biodesign. Er betrachtet das Modesystem durch das breite Spektrum der Materialentwicklung bis hin zur Produktion und erforscht alternative Mode-Szenarien für post-humane Körpern und neue Formen der Interaktion zwischen Mensch und natürlicher / gebauter Umwelt. Project Lead: Kazuya Kawasaki (Synflux); Design Direction: Kotaro Sano (Synflux); Technical Direction: Kye Shimizu (Synflux); Lead Designer: Keisuke Nagami (HATRA); Design Support: Yutaka Ridwan (HATRA); Production Support: Fukule inc. <https://kzykwsk.tumblr.com>

Making FASHION Sense

Künstler*innen und Designer*innen: Alfatih, Salome Asega, Robbie Barrat, BioBabes, Hussein Chalayan, Carole Collet, Clara Daguin, Charleen Elberskirch, Clara Escalera, Ying Gao, Christophe Guberan, Adam Harvey, Jun Kamei, Kazuya Kawasaki, Flora Miranda, Yuima Nakazato, Freya Probst, Ling Tan, TheKnitGeekResearch, Giulia Tomasello, Iris van Herpen

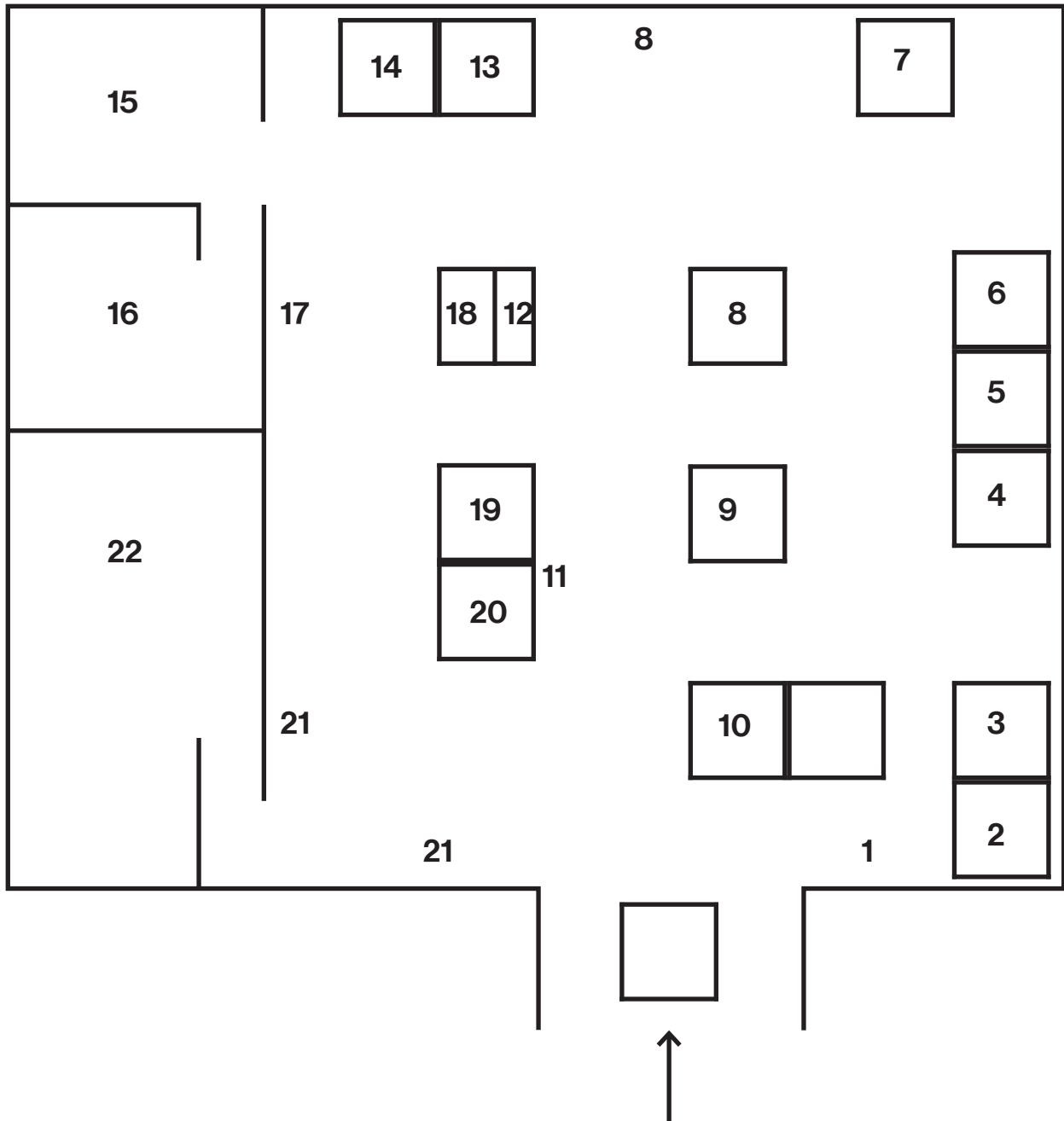
Die Ausstellung *Making FASHION Sense* befasst sich mit der radikalen Verwandlung von Mode durch Technologie. Roboterarme und Mixed Reality, Hologramme und Drohnen sind auf den internationalen Laufstegen längst in Erscheinung getreten. *Making FASHION Sense* thematisiert die grundlegende Transformation der kreativen Prozesse im Modebereich durch Technologie, sowie die künstlerischen Bestrebungen zu mehr Nachhaltigkeit: Mode, die Sinn macht.

Die Ausstellung erkundet Technologie als transformatives Instrument für Künstler*innen und Designer*innen als auch für die Träger*innen von Kleidung; es geht um die Neuerfindung des Modemachens an sich. Hyperfunktionelle Materialien welche unsere biometrischen Daten überwachen, gehören ja – insbesondere im Bereich Sport – schon zum Alltag. Diese Ausstellung befasst sich mit Künstler*innen und Designer*innen, welche experimentelle „Augmented Fashion“-Objekte entwickeln, die zu einer neuen Wahrnehmung unseres Umfelds, zu menschlicher Interaktion, und zum Nachdenken anregen. Kreative Modeprozesse regen durch eine neue Materialität die menschlichen Sinne an und eröffnen neue Perspektiven, welche im gegenwärtigen geopolitischen Kontext Sinn ergeben.

Kleidung kann ermutigen, aufmuntern, trösten, oder körperliches Unbehagen auslösen. Kleidungsstücke können uniformierte Monotonie verstärken oder künstlerische Fantasie anregen. Wie bringen programmierbare Kleidungsstücke unsere Körper zum Ausdruck? Verändert Modetechnologie nicht nur unsere Bewegungen, unser Wohlbefinden und unsere Wahrnehmung unserer Mitmenschen, sondern auch unsere kreativen Perspektiven? Kann uns Modetechnologie vor und in einer dystopischen Zukunft schützen – oder verzerrt sie unsere Weltempfindung? Diese Künstler*innen und Designer*innen kreieren Mode, die durch den Einsatz von Technologie nicht nur die Silhouetten, sondern das gesamte Modesystem umgestaltet. Die experimentellen Designprozesse erforschen die Zusammenarbeit mit künstlicher Intelligenz, virtuelle Selbstinszenierung sowie gemeinschaftliche Urbanität; sie reichen von biotechnologischen Textilien und reaktionsfähigen Kleidungsstücken bis hin zu überraschenden Mischformen aus Low- und Hightech. Ausgangspunkt ist eine kritische Reflexion darüber, was Mode war, ist und sein könnte, das Schaffen einer neuen, sinnvolleren Modesemantik und -rhetorik – und einer nachhaltigeren Produktionsethik.

Die vorgestellten Künstler*innen und Designer*innen befassen sich mit neuen Möglichkeiten und Fragen, die sich durch die beschleunigte Entwicklung der Technik in jedem Aspekt des Modeprozesses ergeben – von Kreation, Produktion, Distribution bis zum Konsum. Deren Einfluss auf kollektive und individuelle Vorstellungswelten und Erfahrungen lassen – verbunden mit neuer Materialität und Dematerialisierung – eine alternative Zukunft erahnen. Für die Ausstellung wurden verschiedene Arbeiten neu geschaffen, u.a. von Freya Probst, BioBabes und KnitGeekResearch.

Kuratorinnen: Sabine Himmelsbach und Katharina Sand



Diese Ausstellung wird unterstützt von:

Ikea Foundation
Switzerland

Fondation
Didier et Martine
Primat

ODONATA

cornercard

GLOBUS

BASEL
LIVE.

PRO INNERSTADT
BASEL

österreichisches kulturforum^{bm}

HeK (Haus der elektronischen Künste Basel) wird unterstützt von:

cms
Christoph Merian Stiftung

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

Kanton Basel-Stadt
Kultur

KULTURELLES.BL
BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION

HeK
Haus der elektronischen Künste Basel
Freilager-Platz 9
4142 Münchenstein / Basel

hek.ch

Making FASHION Sense

Vermittlungsaktivitäten und Begleitprogramm

Die Ausstellung wird von einem umfangreichen Vermittlungsprogramm begleitet. Es finden regelmäßige Führungen in deutscher, englischer und französischer Sprache statt. Jeden Sonntag während der Ausstellung findet um 15:00 Uhr eine kostenlose Führung statt. Kuratorinnenführungen werden am 16.01.2020 (Katharina Sand) und am 05.03.2020 (Sabine Himmelsbach) um 18:00 Uhr stattfinden.

Donnerstag, 16.01.2020, 14:00-16:30 Uhr: Growing Fabric – Workshop mit Freya Probst

Wurzeln sind etwas allseits Bekanntes, aber unter der Erde sind sie nur schwer zu beobachten. Die Wurzelkleider von Freya Probst machen die Wachstumsprozesse und die fein gewobene Struktur von Wurzeln sichtbar - eine unterirdische Ästhetik, die nicht vom Menschen kopiert werden kann. Im Workshop zeigt Freya Probst ihre Experimente mit verschiedenen Wurzeln und ihrem Wachstum, den sie z.B. durch die Positionierung der Pflanzensamen oder die Begrenzung der Form beeinflusst.

Freitag, 17.01.2020, 18:00-2:00 Uhr: Museumsnacht «Fashion & Selfie»

Im HeK erwartet Sie neben der zukunftsweisenden Ausstellung zu Mode und Technologie, die riesige partizipative Selfie-Installation «Point of View» des deutschen Künstlers Aram Bartholl, die verführerische interaktive Porträtmaschine «LIMINAL» des kanadischen Künstlers Louis Philippe Rondeau und ein Workshop für modische Accessoires. Das Genfer Kollektiv TheKnitGeekResearch ist in der Ausstellung mit einer Live-Strickperformance aktiv. Im Workshop «Smarte Fingerhandschuhe» können Besucher*innen ihre Handschuhe mit leitfähigem Garn besticken, damit man auch im Winter mit wellig warmen Händen «swipen» kann.

Dienstag, 21.01.2020, 18:30 Uhr: Fashion as Behavioral Objects

Kurzpräsentationen und Paneldiskussion mit Anja Cronberg (Redakteurin Vestoj, London) und Christophe Guberan (Designer und Forscher, ECAL und MIT Self Assembly Lab) zum Thema Mode, Bewegung, und Verhalten. Wie beeinflusst Technologie unser körperliches und digitales Modeerlebnis und das Modeschaffen? Bedeutet neue Materialität auch Erfahrungs- und Bewusstseinsveränderung? Moderation: Katharina Sand.

Samstag, 01.2.2020, 10:00-17:00 Uhr:

«BadLab – DIY or Dye»

DIY Workshop zum Thema Pflanzenfärben und Toxizität in der Textilindustrie

Workshop mit der Modedesignerin Corinna Mattner (Hackteria - Open Source Biological Art).

BAD LAB ist ein kollektives Labor für Ideen und Praktiken rund um Pflanzen. Es besteht aus Installationen, Bibliothek, Screenings, Workshops, Kochen, Sound und Bewegung. Ausgehend von Lisa Biedlmeiers heilenden Untersuchungen, Maya Minders Fermentationspraktiken und dem Begriff der «mauvaises herbes» (schlechte Pflanzen), wie er von Anne-Laure Franchette in ihren Forschungen und Installationen entwickelt wurde, fragten wir uns, was eine schlechte Pflanze sein könnte und wie wir diesen Begriff gemeinsam erforschen könnten. Wir stellten fest, dass die Beobachtung eines kleinen Teils des Planetengartens uns einen besseren Einblick in die Strukturen eines größeren Systems geben könnte.

Was ist ein «Bad Lab» im Vergleich zu einem wissenschaftlichen Labor? Das BadLab konzentriert sich auf Erkundungen, und nicht auf die Erzielung von Ergebnissen. Chemische Reaktionen interessieren uns ebenso wie die komplexen Beziehungen zwischen Gesellschaft und Umwelt. Global denken, lokal handeln.

Sonntag, 09.02.2020, 14:00-17:00 Uhr: Familiensonntag

Wir laden Familien zum gemeinsamen Entdecken der aktuellen Ausstellung und zu einem Mini-Workshop ein. Zusammen mit der Electronic Textile Designerin Sophie Kellner experimentieren wir mit Farbe, die sich mit der Temperatur verändert.

Donnerstag, 13.02.2020, 18:30-21:00 Uhr: Bits & Bites – Ausstellungsgespräch mit Lela Scherrer

Die Modedesignerin Lela Scherrer arbeitet immer wieder mit Designer*innen und Künstler*innen zusammen. Wie sieht sie den Stellenwert und das Potential von Mode zwischen Individuum und Gesellschaft, was bedeutet ihr Materialität und wie wirkt das Digitale in ihrer Arbeit? Mit dem Blick von Lela Scherrer erkunden wir die Ausstellung im gemeinsamen Dialog. Anschliessend besteht die Gelegenheit bei einem kleinen Imbiss, die Themen im persönlichen Gespräch zu vertiefen.

**Freitag, 14.02.2020, 10:00-12:00 Uhr:
HeK+ Werkbetrachtungen – der Kunst der digitalen Gegenwart entschleunigt begegnen**

Jeder Mensch nimmt Kunstwerke anders wahr. Im Mittelpunkt der Werkbetrachtungen steht der Austausch untereinander zu einem ausgewählten Werk. Dieses Mal stehen die Wurzelkleider von Freya Probst im Mittelpunkt der Betrachtung. Wir diskutieren über Mode, Schnittmuster und nachhaltige Materialien.

**Freitag, 21.02.2020, 16:00-18:00 Uhr:
Präsentation des Workshops «Sympoieses»
mit Giulia Tomasello**

Der Workshop findet in Kooperation mit dem HeK begleitend zur Ausstellung vom 17.-20.2.2020 am Studiengang Masterstudio Design der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW statt.

**Sonntag, 08.03.2020, 14:00-17:00 Uhr:
Grosselterntag**

Wir laden alle Grosseltern und ihre Enkelkinder zum gemeinsamen Entdecken der aktuellen Ausstellung und einem Mini-Workshop ein.

**Sonntag, 08.03.2020, 17:00-19:00 Uhr:
Interactive Fashion & Identity**

Kurzpräsentationen und Paneldiskussion mit Christiane Luible (Direktor Fashion & Technology, Universität Linz), Clara Escalera (Künstlerin, Madrid) und Ling Tan (Künstlerin, London). Welche Zukunftsperspektiven eröffnet Technologie für Modeschaffende – und Träger*innen? Welche gesellschaftlichen Auswirkungen hat Mode-Innovation?

Moderation: Katharina Sand

Materialraum

Forschungsgruppe Produkt & Textil der Hochschule Luzern – Design & Kunst

Im Materialraum sind aktuelle Visionen, Konzepte und Funktionsmuster für innovative, nachhaltige Textilien ausgestellt.

Ausgehend von textilspezifischem Fachwissen und breit gefächerten interdisziplinären Kompetenzen betreibt die Forschungsgruppe «Produkt & Textil» anwendungsorientierte Forschung in den Schnittfeldern von Design, Technologie, Materialität und Nachhaltigkeit.

Das Schnittfeld Design und Nachhaltigkeit repräsentiert ein für die Zukunft relevantes Forschungsfeld. Materialien, Prozesse und Produkte können aus einer Design-Perspektive betrachtet und evaluiert werden. Die Materialkreisläufe müssen geschlossen, der Ressourcenverbrauch optimiert und der Lebensweg von Produkten nutzerzentriert verlängert werden. Dabei werden gemeinsam mit Partnern aus Industrie und Forschung Methoden wie Life Cycle Assessment, Stakeholder Analyse, Prozessanalyse und qualitative Interviews verwendet.

Von der Bananenfaser zum textilen Rohstoff

Entwicklung von Textilprodukten mit neuen nachhaltigen Naturfasern

Mit dem Bevölkerungswachstum steigt der Bedarf an Textilien. Eine bisher wenig erforschte Ressource sind die pflanzlichen Reste der Bananenproduktion. Bananenfaser werden nach der Ernte der Bananen aus den Blattschäften extrahiert und aufbereitet und sollen das limitierte Angebot an Naturfasern ergänzen. Im interdisziplinären Team wird dieser Rohstoff erforscht und in Bezug auf seine Eignung als Fasermaterial für Textilien im Interieurbereich und für Composites beurteilt.

Das Projekt Desnat ist im Handlungsfelds «Wissenschaft & Design» der Gebert Rüt Stiftung verortet.

Gebert Rüt Stiftung / FHNW Hochschule für Technik – Institut für Kunststofftechnik / ETH Department of Materials – Complex Materials

Texcycle: Von Altkleidern zu neuen textilen Rohstoffen

Das Projekt Texcycle analysiert und optimiert die Prozesse der Altkleideraufbereitung mit dem Ziel, den textilen Kreislauf zu schliessen und den Output aus diesem Prozess zu einem neuen und qualitativ hochwertigen Upcycling-Rohstoff zu entwickeln.

Das Projekt «Texcycle» ist eine Zusammenarbeit zwischen der Hochschule Luzern und den Firmen Texaid und Coop. Das Ziel ist es, einen optimierten Rohstoff für ein hochwertiges Recycling zu generieren. In einem ersten Schritt werden dafür die momentanen Prozesse der Altkleideraufbereitung analysiert und für neue Anwendungsgebiete optimiert. Das Projekt orientiert sich am «Close the Loop» Ansatz und somit an der Frage, wie textile Kreisläufe nachhaltig und ganzheitlich geschlossen werden können. Der Rohstoff aus den nicht mehr tragbaren Altkleidern soll in neuen Einsatzbereichen Verwendung finden.

Texaid AG / Coop Genossenschaft / Finanziert von der Schweizerischen Agentur für Innovationsförderung Innosuisse

Kompostierbare Textilien

Diese Materialmuster manifestieren eine Vision für «Sustainable Fashion». Sie umfasst den Produktlebenszyklus unserer Kleidung von der Entstehung und Produktion über den Gebrauch bis zur Rückführung der Textilien in andere Werkstoffe oder deren Entsorgung. Ziel der Untersuchung war es, die textile Wertschöpfungskette auf biologisch abbaubare Materialien hin zu optimieren. Ein Schlüssel für einen nachhaltigen Umgang mit Textilien ist die Produkt-Nutzer-Interaktion: Sie spezifiziert den wünschenswerten Umgang mit nachhaltigen Textilien und Mode und bezieht sich auf das Konzept des Circular Thinking.

Es wurden Musterserien für Gebrauchstextilien mit langlebiger Ästhetik entwickelt, die sich für die Kompostierung eignen, eine nachhaltige Lebenswelt repräsentieren und den Anforderungen des Marktes genügen.

STF Schweizerische Textilfachschule / FREITAG Lab.AG / Finanziert von der Schweizerischen Agentur für Innovationsförderung Innosuisse

Weblink CC PT

<https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/forschung/produkt-und-textil/#?filters=1132>

Andrea Weber Marin, Françoise Adler, Carola Bachmann, Franziska Born, Monika Burri, Brigitt Egloff, Cornelia Gassler, Joel Hügli, Martin Huwiler, Vivien Luong, Tina Moor, Isabel Rosa Mügler Zumstein, Claudia Schmid, Lea Schmidt, Alexis Schwarzenbach, Tina Tomovic, Anita Brigitte Wanner, Daniel Wehrli, Roman Wild, Benjamin Willi