

Von Kopf bis Fuß

Christine Kutschbach / Falko Schmieder (Hg.)

Von Kopf bis Fuß
Bausteine zu einer
Kulturgeschichte der Kleidung

Kulturverlag Kadmos Berlin

Die Drucklegung des Bandes wurde vom Bundesministerium für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01UG1412 gefördert.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Copyright © 2015, Kulturverlag Kadmos Berlin.

Wolfram Burckhardt

Alle Rechte vorbehalten

Internet: www.kulturverlag-kadmos.de

Umschlaggestaltung: Kaleidogramm. Coverbild © D.M. Nagu, 2015

Gestaltung und Satz: Readymade, Berlin

Druck: Finidr

Printed in EU

ISBN 978-3-86599-289-5

Future Fashion

TATJANA PETZER

Neue Materialien und neue Technologien stehen für Zukunftsmode. Davon schrieben Science-Fiction-Autoren, noch bevor Modemacher diese Kombination alltagstauglich machten. Prinz Vladimir Odoevskij, bekannt für seinen exzentrischen Kleidungsstil, entwarf in der Zukunftsnovelle *Das Jahr 4338* (1835) schillernde Gewänder à la *comète*, gefertigt aus synthetischen Materialien wie »elastischem Kristall« mit eingewebten »metallischen Kristallisationen«.¹ In der Erzählung zeigt sich die Petersburger Gesellschaft von morgen in Erwartung eines Kometeneinschlags unbesorgt ob der befürchteten Katastrophe, die sie mittels wissenschaftlich-technischen Fortschritts abzuwenden gedenkt. Diese Einstellung spiegelt sich selbst in der Abendgarderobe wider: Kultur und domestizierte Natur sind darin vereint. Die kostspieligsten Kreationen sind von kurzer Lebensdauer, da in das transparente Material seltene Pflanzen, lebende Schmetterlinge und Glühwürmchen eingearbeitet sind. Elektronische Accessoires im Haar und im Gewand der Frauen bezaubern den Betrachter durch funkensprühende Lichteffekte.

Amerikanische Designer, die hundert Jahre später in dem British-Pathé-Clip *Eve, Ad 2000!* (1939) mit eigenen Entwürfen die Zukunftsmode im Jahr 2000 »voraussagen«, kommen in Hinblick auf Material und Effekte auch der romantischen Vorstellung Odoevskijs erstaunlich nahe. Für die Frau wählen sie transparente, in der Länge je nach Anlass variierbare Kleidung, Licht-Kopfschmuck und Zellophanschleier. Für den Mann wird ein metallischer Bodysuit mit Antenne am Kopf und Verstauboxen für mobile Technik und andere Utensilien kreiert. Einige Elemente gehen auf die Moderevolution der

1920er Jahre zurück, andere lassen sich in der Tradition der futuristischen Kostüme verorten, die Aleksandra Ėkster für die Marszivilisation in Jakov Protazanovs 1924 entstandener Verfilmung von Aleksej Tolstojs Novelle *Aelita* im konstruktivistischen Stil entwarf, der für das Science-Fiction-Filmgenre in den 1920ern und 1930ern weltweit wegweisend war.

Odoevskijs elegant-romantische Zukunftsästhetik, die synthetische Textilproduktion und spezifische Leuchteffekte dekorativer Glasfaserprodukte vorwegnimmt, erinnert an die LED-Technologie von heute. Denn dieser Tage sorgen nicht selten LED-Lämpchen, ob als falsche Wimpern oder am Gala-Kleid, für strahlende Auftritte. Unter den ersten, die diese Technik für ihre Kollektion nutzten, waren Francesca Rosella und Ryan Genz vom Label CuteCircuit. Ihre Kreation, ein mit Swarovski-Kristallen und 24 000 bunten LED-Lämpchen besetztes Kleid – für letztere wurden Batterien in die Krinoline eingearbeitet –, steht ganz im Zeichen romantischer Eleganz.

Als »emotional wardrobe« bezeichnete Lisa Stead in ihrer künstlerischen Ph.D.-Arbeit, in die theoretische und praktische Forschungen eingingen, Kleidung, die mittels Elektrolumineszenzeffekten auf die Emotionen des Trägers und auf den Betrachter reagiert.² Aus sensitivem Hightech-Material gefertigt ist auch die preisgekrönte Kreation der Philips-Design-Gruppe, die zu »intelligenten« Fasern und Textilien forscht und in der Nancy Tilbury als Artdirector wesentliche Impulse setzte: *Bubelle, das errötende Kleid* (siehe Abb.; <http://vimeo.com/32964255>). Die Kreation besteht aus zwei Schichten mit eingearbeiteter biometrischer Sensortechnik und LED-Technologie, die empfangene Hautsignale weiterleiten und in Farben übersetzt auf die äußere Schicht projizieren. Als reizvolles Lichtspiel auf der transparenten zweiten Haut hatte bereits Odoevskij den Gefühlszustand vestimentär dargestellt, den eine romantische Begegnung in der Zukunft auslösen wird.

Die Zukunft bestimmt die Mode. Das gilt, auch wenn es widersprüchlich klingen mag, ebenfalls für handwerklich konventionelle Couturiers wie Yohji Yamamoto, der sich von



Bubelle – Blushing Dress, 2006

traditioneller japanischer Kleidung und Fotografien August Sanders inspirieren lässt. Yamamotos Kreationen sind dadurch nicht weniger visionär und nehmen mögliche Kleidungsmoden vorweg. In den letzten Jahren aber eilt Mode ihrer Zeit noch mehr voraus. So werden in Modelaboren an der Schnittstelle von Wissenschaft, Kunst, Technologie und Mensch wahre Revolutionen der Modeindustrie geplant und erprobt. Sie geben Trends vor, die auf neuen Technologien basieren und nicht selten mit Science-Fiction wetteifern. *Future Couture* ist *smart*, *bio* und *digital*,³ dafür stehen folgende Designvisionen:

Tragbare Elektronik von Kopf bis Fuß wird ›intelligente Kleidung‹ genannt. Eingebaute Temperatur- und EKG-Messung, etwa in Trikots von Leistungssportlern, bildet nur den Anfang möglicher Selbstüberwachung durch Kleider. Auch Accessoires wie selbsttätige Verschlussmechanismen sind keine ferne Zukunftsmusik mehr, so möchte Nike 2015 seine Kunden in den Film *Back to the Future II* (1989) versetzen und den magischen Schnürsportschuh im Angebot haben, dessen Existenz der Film für dieses Jahr vor(her)sah. Seit den 1970er Jahren, mit den ersten Schritten hin zur Mikroelektronik, übertragen Designer eine ›Cyborg-Ästhetik‹ in die Militär- und Sportkleidung, d.h. zunächst in funktionale Männermode. In heutigen Überlegungen sind tragbare Computer und textile Antennen nicht weit entfernt davon, mittels Kleidung mit der persönlichen Facebook-Seite verbunden zu sein und über Kleider-Gefühlsimpulse auf gesetzte Likes sofort zu reagieren.

Somit offenbart sich vieles, was unter ›smart‹ bzw. ›intelligent‹ subsumiert wird, als einfaches Gadget mit Marktpotential, weniger als nachhaltige Technologie. Auf letztere jedoch zielt die Londoner Designerin Suzanne Lee, die mit Biocouture Ltd. das weltweit erste Beratungsunternehmen für Biodesign gegründet hat. Lee entwickelte ein Verfahren, in dem aus einer Mischung aus grünem Tee, Zucker und Hefe mit Hilfe von Zellulose produzierenden Mikroben in Bottichen neuartige Gewebe gezüchtet werden. Das getrocknete mikrobielle Material soll beliebig zu Kleidung zu

verarbeiten sein – eine Biofabrikation, die völlig natürlich und zu hundert Prozent kompostierbar wäre.

Die ökologische Seite neuer Modetechnologien interessiert auch Industriedesigner, die das Potential des 3D-Druckers erkannt haben. Der *Clothing Printer* des US-Amerikaners Joshua Harris wurde 2010 beim Electrolux-Designwettbewerb prämiert, bei dem jedes Jahr bahnbrechende Konzepte für den Alltag vorgestellt werden. Das Wertvolle an der Idee ist nicht die Auswahl und schnelle Fabrikation von Kleidung via Interface, sondern vielmehr, dass die frisch gedruckten Kleidungsstücke aus alten recycelt werden. Noch ist die 3D-Drucktechnik nicht so weit, jedes beliebige Material bis auf die atomare Ebene auseinanderzunehmen und dann wieder neu zusammensetzen zu können. Eine größere Community um Professor Neil Gershenfeld (MIT) und das von ihm ins Leben gerufene Netzwerk der Digital Fabrication Labs arbeitet aber daran. Ihr Ziel für die nahe Zukunft ist es, sich mit der neuen Recycling-Technologie dem globalen Problem der Müllberge zu stellen.

Liquide und transformierbare Kleidung, die multifunktional, schnell wandelbar und anpassungsfähig ist sowie Aufgaben übernehmen kann, die über die Schutz- und Schmuckfunktion von Kleidung hinausgehen, ist Kernidee von *Digital Couture*, also Kleidung als eine Art polymorphe Roboter-Hülle. So lautet die Vision, nach der das 2011 in London von Nancy Tilbury und Benjamin Males gegründete Studio XO arbeitet: In Zukunft soll Kleidung aus dem 3D-Drucker wie ein persönlicher Tumblr des Körpers, d.h. analog zum Blogging und Re-Blogging auf dieser virtuellen Netzwerkplattform funktionieren, Mode also demokratisiert und per digitalem Abonnement personalisiert produziert werden.⁴ Die Haltung zu Kleidung wird sich grundlegend ändern. Bis dahin nehmen sich Simulationen, bei denen kleine Computer-Spinnen gleich am Körper die vorgestellte Kleidung umsetzen oder Kleidung und Accessoires durch körpereigene Prozesse entstehen, wie Science-Fiction aus.

Zukunftsmode aus dem Drucker, die synthetisierte Materialien, konstruktiv-technisches Know-how und spielerische

sinnlich-ästhetische Effekte vereint, ist bereits in der Testphase für den Alltag – gestaltet in Form personalisierter Haute Couture, die Kunden wie Lady Gaga spektakuläre Auftritte garantiert. Dafür kooperiert Studio XO mit The Haus of Gaga, dem persönlichen Kreativteam der Pop-Diva. Für sie schufen sie das Design *Anemone*, ein weißes Körpergeflecht, dessen integrierte Technik fortwährend Seifenblasen versprühte, und das erste fliegende Kleid, *Volantis*. Angesichts der Entwicklungen in der Aviatik scheint selbst persönliches und individuell gestaltetes Fluggerät in der Zukunft nicht unwahrscheinlich – eine Engführung von Odoevskijs Vision von 1835, die in wenn auch ferner Zukunft Abendgesellschaften verheißt, zu denen sich jeder mit eigenem Flugschiff einfinden wird, und zwar bekleidet mit elastischen Elektro-Kreationen in einem der Zeit vorauseilenden Design. *Future Fashion* verkörpert noch mehr: eine grundlegende Transformation des vestimentären Bewusstseins, der Textilproduktion und der Kleiderfunktion der Mode, deren Möglichkeiten und Reichweite transdisziplinär arbeitende Teams aus Designern, Wissenschaftlern und Ingenieuren gegenwärtig intensiv erforschen und deren kulturelle sowie gesellschaftliche Auswirkungen noch zu untersuchen sein werden.

Anmerkungen

- 1 Vladimir Odoevskij: 4338-j god. Peterburgskie pis'ma (Teilveröff. 1835/1840), dt.: Das Jahr 4338. Petersburger Briefe, in: Der Polarstern. Ein Spiegel der russischen Romantik. Erzählungen, hg. und übers. von Erich Müller-Kamp, Hamburg/München 1963. S. 422–464, hier S. 442.
- 2 Vgl. Lisa Jane Stead: ›The Emotional Wardrobe‹: A Fashion Perspective on the Integration of Technology and Clothing, PhD thesis, University of the Arts London 2005, http://ualresearchonline.arts.ac.uk/5662/1/Stead_thesis.pdf [abgerufen am 14.11.2014].
- 3 Vgl. Suzanne Lee (Hg.): Fashioning the Future: Tomorrow's Wardrobe. London 2005.
- 4 Vgl. Technologie zum Anziehen: Studio XO, <http://www.aeg.de/planen/the-nextblack/studio-xo/> [abgerufen am 14.11.2014].

Bildnachweise

- S. 21 Gustave Doré, *Le Petit Poucet*, 1862. Illustration in: Charles Perrault, Moritz Hartmann: *Der kleine Däumling*, Berlin 1958, S. 19.
- S. 28 Gagarins Raumanzug, angebliches Original aus der Fabrik ›Zvezda‹. Post No6222 (Vot takoj vot pamjatnik otkryli v Samare k 50-letiju poleta Ju. Gagarina v kosmos). In: Murmolka, http://murmolka.com/img/l/static2.aif.ru/pictures/201103/a_skafandr_col.jpg.
- S. 34 Ivan Sutherlands ›Sword of Damocles‹. In: Wayne Piekarski: *Interactive 3D Modelling in Outdoor Augmented Reality Worlds*. Online-Dissertation der University of South Australia, Adelaide, South Australia 2004, o.S. (chapter 2.1: ›Indoor Augmented Reality‹, Figure 2.2).
- S. 35 Cod. Pal. germ. 848, ›Große Heidelberger Liederhandschrift‹ (Codex Manesse), 194v. Zürich, ca. 1300 bis ca. 1340.
- S. 41 Cuddeback. Kite photo: Cris Benton. © The Center for Land Use Interpretation (CLUI), Culver City 2015. Abdruck mit freundlicher Genehmigung.
- S. 41 Hitomi Steyerl, Filmstill aus ›How NOT TO BE SEEN: A Fucking Didactic Educational .Mov File‹, 2013. © VG Bild-Kunst, Bonn 2015.
- S. 43 Acer collaborated with Christian Cowan-Sanluis for the release of their new Iconia A1-840 tablet. © Acer/Christian Cowan-Sanluis. http://static.wixstatic.com/media/efd707_e0a9c98d4898419f90cfedfac59a01ee.jpg.
- S. 50 Buble Dress, 2006. © Royal Philips Electronics. http://www.design.philips.com/philips/shared/assets/design/probes/dresses2_hr.jpg.
- S. 57 InCulto Auftritt beim ESC 2010 (Detail). Foto © Rolf Klatt. Abdruck mit freundlicher Genehmigung.
- S. 60 f. Oskar Schlemmer, *Costume Designs for the ›Triadic Ballet‹*. Studie, 1926. BR50.428. Courtesy Harvard Art Museum/