

# VIRTUAL FASHION REALITY

## Ein interdisziplinäres Projekt zur Zukunft von Kleidung

>> von Johann Stockhammer >

Das Thema „Virtual Fashion“ ist hochaktuell und wird sich in Zukunft immer mehr mit klassischem Modedesign vermischen. Dies war für uns Anlass genug, die Herausforderung einer Kooperation mit dem Studiengang „Virtual Design“ der Hochschule Kaiserslautern – Professor Holger Deuter und seinen Studierenden – einzugehen.

Beim ersten Treffen in Kaiserslautern standen die Fragen im Mittelpunkt:

- Was macht eine zukünftige Modemarke aus?
- Wie stark wird virtuelles Design die Mode beeinflussen?
- Wie kann man reale Kleidung virtuell ergänzen?
- Wie kann virtuelle Kleidung aussehen?
- Wie schaut eine virtuelle Modemarke aus, wie wird sie präsentiert und vermarktet?
- Wie wirken sich neue Technologien auf zukünftige Mode aus?
- Welche Möglichkeiten bieten sich für den Modedesigner in Zukunft im virtuellen Bereich?

Ziel des Projekts war die Erforschung, Darstellung und Entwicklung der Zukunftsperspektiven von Kleidung in Design, Technologie, Darstellungstechniken und Präsentationsformen im Grenzgebiet Real/Virtual Design.

Jeweils 3 Studierende aus Kaiserslautern bildeten mit einer Studentin aus Pforzheim eine Gruppe, gemeinsam mit den Professoren wurde nach den Brainstormings jede Idee individuell entwickelt. Dabei war es für die Studierenden natürlich immer wieder eine große Herausforderung, dass virtuelle Mode gerade erst am Anfang steht, neue Technologien teilweise sehr teuer, empfindlich oder einfach noch nicht genügend ausgereift sind. Oftmals lief die Entscheidung darauf hinaus, auf die Idee ganz zu verzichten oder sie ausarbeiten und gegebenenfalls durch Improvisation darzustellen.

Allein schon die Auseinandersetzung mit anderen Denkstrukturen, Interessen und Menschen haben sowohl unseren als auch den Studierenden in Kaiserslautern sehr viel gegeben. Was dabei herausgekommen ist, kann sich sehen lassen: acht innovative Projekte, die anlässlich der Werkschau in permanenten Einzelperformances oder Installationen gezeigt wurden.

### REALITY REPLACED

Virtuelle Bilder machen akute Probleme wie die Flüchtlingsthematik publik. Durch sie nehmen wir Anteil und werden zu Mitwissern. Gleichzeitig schafft der Bildschirm eine Distanz zwischen uns und dem Gesehenen, wir sind passive Zuschauer; mit nur einem Knopfdruck verschwinden die Bilder aus unserer Lebensrealität. Ihnen haftet etwas Fiktives an. Die Kollektion der Studentin Hellen Oni befasst sich mit dem Zwiespalt von virtuellem und realem Raum. Eingesetzt werden transparente, statisch wirkende Materialien, die durch ihre netzartige Textur unscharf und fiktiv erscheinen und weichere, natürliche Stoffe, die sich ihren Weg an die Oberfläche bahnen. Der Kontrast dieser beiden Welten stört unsere Wahrnehmung, hier kommt zusammen, was sonst getrennt ist. Gleichzeitig verschwimmen die Grenzen und erzeugen eine neue Realität. Zu dieser Thematik ist eine interaktive Installation entstanden mit einem Kleidungsstück im Mittelpunkt. Beeinflusst durch den Besucher verändert sich sowohl die Umgebung also auch das Kleidungsstück. Hier wird die Wechselwirkung zwischen Raum und Mensch sichtbar; der Besucher wird aus seiner Zuschauerrolle geholt und löst unmittelbar eine Reaktion aus.

*Hellen Oni (Pforzheim), Natalie Schmidt, Natalia Kuryleva und Sabrina Wermund (Kaiserslautern).*



## MONOGRAM

Virtualität bringt eine neue Körperempfindung mit sich, die in der absoluten Entkörperlichung ihre Steigerung findet. Daher ist der Grundgedanke von Alexa Pollmanns Kollektion, sich bei der Gestaltung eines Kleidungsstückes nicht an den menschlichen Körperlinien zu orientieren, sondern die Schnittmuster aus den Umrisslinien anderer Körper zu entwickeln. Um die Natürlichkeit zu verbannen, wurde dafür die konträre Form des Alphabets gewählt. Durch das grafische Erscheinungsbild liefert es nicht nur Eckpunkte für die farbliche und stilistische Gestaltung der Kollektion, es bietet mit seinen diversen Vertikalen und Horizontalen außerdem einen für den Körper sehr widersprüchlichen Aufbau. In einer Zusammenarbeit mit Studenten aus Kaiserslautern entstand eine interaktive Installation, die dem Träger verdeutlicht, dass der Körper sich an die Lettern anpassen muss und nicht mehr im Vordergrund steht. Das Design der Zukunft wird darauf achten müssen, den Trägern einen Einblick in seine Hintergründe zu geben. Dazu wurde eine neue Art der Präsentation erdacht, die dem Betrachter vor allem die Idee der Kollektion näher bringen soll. So wird eine Identifikation mit dem Produkt und der Philosophie des Designers hergestellt.

Alexa Pollmann (Pforzheim), Lisa Ferber, Marie Kober und David Schäfer (Kaiserslautern).



Bild oben und Collagen unten:  
Aus der Kollektion „MONOGRAMM“  
von Alexa Pollmann, 6. Semester Mode,  
Betreuer: Professor Johann Stockhammer.  
Fotos: Oliver Wrubel





## INTERREACTION

Die Erkenntnis, dass die Körperhaltung Einfluss auf das seelische Befinden des Menschen hat, nutzt Lisa Bofinger für ihre Kollektion "Interreaction". In einer Zeit, die bestimmt ist von Technik und Fortschritt, von Materialismus und Schnelllebigkeit sowie hohen Erwartungen an die Leistungen des einzelnen, ist der Mensch häufig überfordert und unzufrieden. Diese negativen Gefühle wirken sich auf die Körperhaltung aus.

Durch direkte Einwirkung von Sensoren wird der Körper in eine aufrechte Haltung gebracht, woraus ein positives Befinden resultiert. Um Körpernähe für die Funktionsfähigkeit der Sensoren zu garantieren, werden diese in Gurte eingearbeitet, die zugleich die Kleidung als Accessoire ergänzen.

An den zu stimulierenden Bereichen werden bei falscher Körperhaltung Impulse ausgelöst, die als eine Art Denkstoß fungieren und den Träger an die aufrechte Haltung erinnern, ihn jedoch nicht in diese zwingen. Silhouette und Formgebung erfolgen und variieren durch Gurte, Nähte und Reißverschlüsse, die sich an der Anatomie des Körpers orientieren. Stehkrägen und lange Silhouetten unterstreichen optisch die aufrechte Haltung. Es entstand eine Installation, die die Interaktion von Körper und Bekleidung visualisiert.

Es handelt sich dabei um einen 3D-Character, welcher virtuell auf die Leinwand projiziert wird und die Körperhaltung des realen Modells - gesteuert durch die Sensoren in der Kleidung - zeitgleich darstellt. Hierbei werden die zu stimulierenden Bereiche des Körpers farblich gekennzeichnet.

*Lisa Bofinger (Pforzheim), Mascha Rudolph, Nadine Paulat und Christian Groß (Kaiserslautern).*

Aus der Kollektion „MONOGRAMM“  
von Alexa Pollmann, 6. Semester Mode,  
Betreuer: Professor Johann Stockhammer.  
Foto: Oliver Wrubel

## LEERZEICHEN

Ausgangspunkt der Kollektion "Leerzeichen" von Mirjam Calabrese ist die Neigung der Menschen, im Internet immer mehr Informationen von sich preiszugeben. Alles, was einen ausmacht, kann im Netz vorgefunden und zu einem mehr oder weniger ehrlichen Gesamtbild zusammengesetzt werden, wodurch die Grenzen zwischen realer und virtueller Welt verschwimmen. Es entsteht eine Transparenz des öffentlichen und privaten Lebens, die sogenannte "Gläserne Identität" bzw. eine Scheinidentität, die einen Verlust der Kontrolle und vor allem der Privatsphäre zur Folge hat.

Daran angeknüpft steht die Kollektion als Sinnbild für die Anonymität, die vor dem Verlust der Privatsphäre schützen kann. Die Kleidung ist Zuflucht und dient zugleich als eine Art Schutzmaske. Der Aspekt der Formlosigkeit durch Übergrößen unterstreicht den Anonymitätscharakter. Individuelle Körpermerkmale bleiben – angelehnt an die Künstler Christo und Jeanne Claude – unerkannt, denn auch ihre Verhüllungen geben lediglich die wesentlichen Strukturen eines Objektes preis. Schnürungen, die ebenfalls in der Kollektion aufgegriffen werden, ermöglichen eine Veränderung der Silhouette. Angeknüpft an den Aspekt der Anonymität durch Vereinheitlichung besteht die Kollektion ausschließlich aus "one size"-Teilen.

Die Farbe Weiß unterstreicht durch ihren unbeschriebenen und unberührten Charakter Anonymität am deutlichsten, somit befindet sich die Farbpalette im Bereich unterschiedlicher "off-white"-Töne.

In der Präsentation werden – durch virtuelle Ergänzung der Bekleidung – körperliche Begrenzungen aufgehoben und außergewöhnliche Silhouetten möglich; es findet eine Verschmelzung von realer und virtueller Welt statt.

*Mirjam Calabrese (Pforzheim), Hasan Iltihan, Lukas Swolany und Stefan Wieland (Kaiserslautern).*

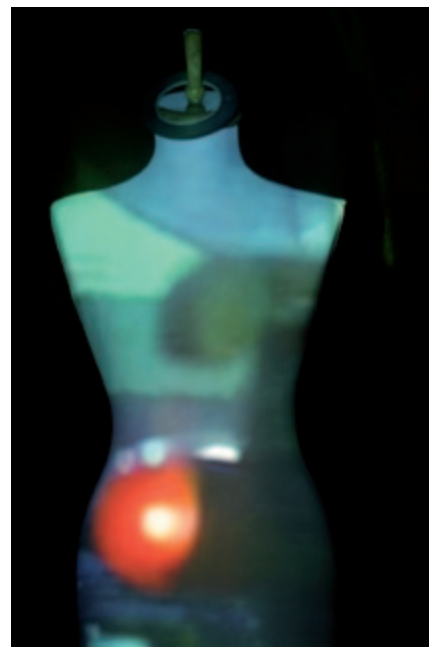
## softWEAR :: hardWEAR

Für die Studentin Susanne Stephan bedeutet Virtualität in der Mode Dynamik, Interaktivität und eine algorithmusgesteuerte Ästhetik. Die Polarität von Virtualität und Realität, von Geist und Materie führten sie zum Software-/Hardware-Gedanken. Die Outfits ihrer Kollektion enthalten beide Komponenten: Kleidung aus hauchdünner, flexibler Bildschirmfolie wird mit einer Software bespielt, die sowohl bestimmte Kleidungsstücke wiedergibt, als auch Farben und Materialoberflächen. Der Träger kann vor der Bluetooth-Übertragung nach seinem Geschmack als Co-Designer fungieren, in dem er Prints, Stile, Materialien etc. auswählen kann.

Somit ersetzen Vektoren den realen Stoff, und die Kleidung kann in Sekundenschnelle variiert werden. Die schnelle äußerliche Anpassung an Kleidungsbedürfnisse, aber auch die Ressourceneinsparung durch virtuelle Elemente kommen den aktuellen Trends von Flexibilität und Umweltfreundlichkeit entgegen.

*Susanne Stephan (Pforzheim), Nadja Babl, Paul Weinand und Sarah Melzer (Kaiserslautern).*

*Susanne Stephan gestaltet  
Kleidung aus flexibler  
Bildschirmfolie und bespielt  
sie mit einer Software.  
Die Bilder zeigen Projektions-  
proben für das Projekt.  
Fotos: Susanne Stephan*





**“oN”**

Schwarze Linien schlängeln sich am Boden der Hochschule für Gestaltung in Pforzheim über Flure und Treppen und führen zur Installation der Studentin Nele Offner in einen dunklen Kellerraum.

„In meiner Kollektion interpretiere ich die Thematik der Demographie und der Entwicklung der Generationen in der Gesellschaft, sagt Nele Offner, während sie die Treppen hinunter in den Installationsraum führt.

Die Geburtenrate fiel in den letzten 30 Jahren in weiten Teilen Europas unter das bestandserhaltende Niveau. Gleichzeitig ist die Lebenserwartung deutlich angestiegen. Dieses „Altern der Gesellschaft“ geht nicht nur die heute und zukünftig älteren und alten Menschen an, sondern wird immer mehr die Gesellschaft als Ganzes betreffen und bringt weitreichende Folgen mit sich, auch im Bereich Modedesign, erklärt sie.

„Heutzutage wird die Frau in der Rolle von viel zu jungen und unrealistischen Schönheitsstereotypen in den Medien porträtiert. Ich bin der Meinung, dass die Ästhetik der schönen, reifen und erfahrenen Frau in den Vordergrund treten wird und sich der Markt immer mehr auf eine neue, wachsende Zielgruppe einstellen muss“ sagt Nele Offner.

„Es kommt also und kam bereits zu einer Verschiebung der Generationsgrenzen in den Medien und in der Bekleidung“, fügt sie hinzu „und genau mit dieser Verschiebung habe ich mich in meiner Kollektion des Labels „oN“ befasst.“

Im dunklen Kellerraum angekommen wird ersichtlich, dass die interaktive Installation das Thema unterstützt: das gleiche Kleidungsstück verändert sich durch den Alterungsprozess der Trägerin.

*Nele Offner (Pforzheim), Diana Hablitz, Maïke Hof und Jara Ottenbreit (Kaiserslautern).*





linke Seite und oben:  
aus dem Projekt „oN“ von Nele Offner,  
6. Semester Mode, Betreuer: Professor  
Johann Stockhammer.  
Fotos: Marija und Georg Heinecke

## DRIFT

Die heutige Zeit ist gekennzeichnet durch Schnellebigkeit; Trends sind selten länger als eine Saison aktuell. Davon ist nicht nur die Mode betroffen, sondern auch das alltägliche Leben. Um den gestiegenen Anforderungen gerecht zu werden, spielen Flexibilität und Anpassung in der Mode eine tragende Rolle. Mode muss entsprechend mehr Aufgaben erfüllen und mehr leisten können, daher wird Kleidung, die veränderbar ist, in Zukunft von großer Bedeutung sein. Um sich schneller anzupassen, können einzelne Kleidungsstücke umfunktioniert oder verändert werden.

Vergleichbar mit einer Metamorphose durchlaufen die einzelnen Teile verschiedene Zustände, um sich jeweils der geforderten Situation entsprechend anzupassen. Kennzeichnend für diese Kollektion ist nicht nur die Veränderung, sondern auch die Entfremdung. Bisher existierende Grenzen werden aufgehoben oder verschoben. Bekleidungsstypische Elemente werden verfremdet, u.a. durch Formveränderung, geänderte Funktionen, aber auch andere Nutzungsmöglichkeiten des Kleidungsstücks. Die Welt entwickelt sich weiter aufgrund von Veränderungen in einem fortwährenden Prozess. Die Endlosigkeit dieses Prozesses wird in dieser Präsentation mithilfe Neuer Medien virtuell dargestellt. Die Virtualität greift der Realität vor und stellt die unendlichen Möglichkeiten dieser Veränderung dar.

*Nadine Schmidt (Pforzheim), Oliver Queck, Dominik Müller und Tobias Herschel (Kaiserslautern).*

## IMPULS

Für die Studentin Carmen Simons ist die steigende Mobilität ein zentrales Merkmal unserer Gesellschaft, die sowohl Ausdruck als auch Folge gegenwärtiger Globalisierungs- und Individualisierungstendenzen ist. Für Viele ist „unterwegs sein“ der Normalfall, sei es auf dem Weg zur Arbeit oder rund um die Welt. Mit dem immer größer werdenden Heer an Berufsmobilisten entwickeln sich neue Ansprüche an Reisekomfort und Ausstattung. Das Projekt „Impuls“ schafft dem „Neo-Nomaden“ oder dem „Citytrotter“ durch wandelbare Kleidung mehr Flexibilität und Spontaneität. Durch Verwandlung wird aus klassischem Business-Look, lässige, bunte, alltagstaugliche Kleidung. Präsentiert wird diese Mode einerseits real auf einem Laufsteg, ein virtueller Film erklärt und unterstützt die Darstellung und das Sichtbarmachen der Transformation.

*Carmen Simons (Pforzheim), Iris Dreyer, Christian Bleckmann, Stefan Wohlgemuth und Verena Schwarz (Kaiserslautern).*

Johann Stockhammer  
ist Professor und Studiengang-  
beauftragter im Studiengang Mode.