

WEARABLES WHO IS WHO

TEXT: ANNE PASCUAL / MIU@DE-BUG.DE

Mode/ Wearables

FASHIONABLE TECHNOLOGY

In New York strickt man an der Zukunft

TEXT: ANNE PASCUAL | MIU@DE-BUG.DE

Im Collaboration-Studio "Fashionable Technology" am "Parsons Center for New Design" in New York strickt der Nachwuchs fleißig an neuen faltbaren Schnittstellen und sieht zu, ob die Kleidung der Zukunft es bald schafft, sich aus ihrem Labordasein zu befreien. Debug sprach mit der Dozentin Sabine Seymour über Marken und Markt der neuen Fashion-Technologie.

Mode und das nächste Jahrtausend? Was die Kleiderordnung und deren sozialen Effekte angeht, hat der Epochenwechsel keinen sichtbaren Wandel gebracht. Nachdem die ersten überdimensionierten Datenbrillen und kloßigen Handschuhe im Museum gelandet sind, kümmert sich kaum noch jemand um die Bekleidung der nahen Zukunft. Zwar steckt die Bekleidungsindustrie Forschungsgelder in Schnittstellen und Schnittmuster, die einem das Leben angenehmer gestalten sollen, aber "High-

DEBUG: Das Gestaltungsprinzip der Haut, die den Austausch von innen nach außen regelt und strukturiert, wurde ja immer wieder auch auf Designobjekte, Möbel, Kleidung oder Architektur angewandt. Was tut sich momentan in der Entwicklung, "leblose" Materialien mit "aktiven", sich wandelnden Oberflächen auszustatten?
SABINE SEYMOUR: Die dort gezeigten "ElekSen"- Prototypen von IDEO und Lunars BLU Concept sind sicher am weitesten vorn (s. Infopoint). Aber nicht nur die



HTTP

Fashionable Technology am Center for New Design:
<http://a.parsons.edu/~fashiontech/>

Sabine Seymour: www.moondial.com/

IDEOS ELEKSEN

IDEO entwickelte mit ElekSen ein weiches, dehnbares, sensitives Material, das elektronische Impulse in Daten umwandeln kann. Mit der jeweiligen Software kann ein ElekSen-Gerät einfache Berührungen bzw. Kontaktpunkte orten, um dann die entsprechenden Befehle als Signale an eine Vielzahl anderer Schnittstellen zu senden.
www.ideo.com/case_studies/eleksen.asp?x=1

LUNAR DESIGN'S BLU CONCEPT

LUNARs BLU Concept basiert auf dem Material "e-paper",



tech" sind bislang vor allem die Präsentationsumgebungen in den "Flagstores". Dennoch gibt es einige wenige Designer und Künstler, die versuchen jenseits der Massenproduktion eigene kleidsame Szenarien mit intelligenten Gefährten zu entwerfen. Im Collaboration Studio "Fashionable Technology", das am "Parsons Center for New Design" in New York untergebracht ist, untersuchen und planen Nachwuchs Designer das Zusammenspiel von Mensch und Informationstechnologien. DEBUG hat die Dozentin Sabine Seymour zu gegenwärtigen Wearable-Philosophien befragt.

DEBUG: Welche Neuigkeiten hat die Branche "Wearables" zu vermelden?
SABINE SEYMOUR: Nike und Phillips

verwendeten Technologien entwickeln sich weiter, auch der Modeaspekt tritt wieder stärker in den Vordergrund. Maggie Orth und Elise Co, die beide am MIT Medialab arbeiten, haben in ihren letzten Arbeiten (s. Infopoint) eigentlich zum ersten Mal wieder den Blick auf den Kleidungscharakter ihrer Stücke gelenkt. Im Unterschied dazu liegt der Fokus unseres Studios und meiner Arbeit besonders auf dem Kontext des Gebrauches, der natürlich wiederum durch die Einwirkungen des Körpers mitbestimmt wird. Die Art und Weise, wie ein Handheld oder ein Wearable in den vertrauten Bewegungsablauf eingebunden ist, bestimmt stark die Selbstwahrnehmung des Trägers, genauso wie den Eindruck, den er dann bei seinem Gegenüber hinterlässt. In diesen Gesamteindruck spielen die Materialien

entwickelt, der einem die drahtlose Kommunikation mit Hilfe eines Minidisplays ermöglicht. Ein weiteres Projekt, der "CoolCompack", ist ein Mischung aus einem faltbaren Laptop und einem Rucksack, der mit Klimatisierungs- bzw. Heizsystem ausgestattet ist. Erst das Gleichgewicht zwischen Funktionalität und Design, Machbarkeit und Helseherei definiert den Erfolg eines interdisziplinären Studios, wie es das unsere ist - und die Qualität der Arbeiten. Smarte Textilien, die Integration von Sensoren und der Gebrauch von drahtlosen Technologien machen den Großteil der gegenwärtigen Studentenprojekte aus.

DEBUG: Was denkst du über die Diskussion um die "Kontrollgesellschaft"? Könnte die Entwicklung von Wearables

mit den Mechanismen, Vorurteilen und Gefahren aufräumen oder verstärken sie das eher?
SABINE SEYMOUR: Die Diskussion über den Schutz der Privatsphäre wird häufig durch das angeheizt, was die Menschen momentan freiwillig an Dienstleistungen zum Schutz bzw. zur Bequemlichkeit wählen können. Was wirklich entscheidend ist, bleibt die Möglichkeit des bewussten Aus- und Abschaltens von solchen Diensten und Geräten. Deshalb sollte das Design immer auch eine körperliche Schnittstelle vorsehen, die uns erlaubt zwischen "An" oder "Aus" zu wählen.

DEBUG: Vielen Dank!

einer Art Display, das wie Stoff verarbeitet werden kann und für die Infrarot-Datenübertragung "Bluetooth" sensibel ist. Außerdem kann es Radiofrequenzen empfangen, die Farbe wechseln und funktioniert damit wie eine tragbare Anschlagtafel.
www.lunar.com/portfolio/client_archive/blu.html

WEARABLE PROJEKTE AM MIT

Elise Co entwickelte u.a. ein Regencape, das auftreffende Wassertropfen durch entsprechende Sensoren zum Leuchten bringt.
<http://acg.media.mit.edu/people/elise/>

Maggie Orth hat mit ihrem Programm "Scribbles" das Ready-to-Wear-Verfahren wieder belebt. Mit Hilfe dieser Software können Schnittmuster und Stoffe - druckfertige Vorlagen quasi - entworfen werden, die dann mit dem entsprechenden Drucker auf Stoff ausgeprintet werden und in wenigen Minuten "Ready-to-Wear" sind.
<http://acg.media.mit.edu/people/megan/>

Skin: Surface, Substance, and Design, Cooper-Hewitt, National Design Museum, bis 15. September 2002
<http://ndm.si.edu/exhibitions/>

Der gleichnamige Katalog ist bei der Princeton Architectural Press, 2002 erschienen und kostet EUR 38,17.
www.papress.com/

Tatsächlich entpuppt sich die Sporting-Industrie als der zugänglichste Markt für Wearables.

haben sich Anfang des Jahres zusammengesetzt, man wird sehen, ob bei diesem Zusammenschluss etwas Interessantes herauskommt. Tatsächlich entpuppt sich die Sporting-Industrie als der zugänglichste Markt für Wearables. Das liegt ja auch nahe, denkt man an die Entwicklung von Pulsmonitoren, Stoppuhren, Höhenmessern, die auch schon in Richtung "Fashionable Technology" gehen. Wearables haftet ja immer noch dieses unnahbare, künstlerische "Cyborg-Stigma" an. Es wird einfach Zeit, dass sich dieser Diskurs von den zugegebenermaßen wichtigen Leistungen Stellarcs und anderer löst und das Ganze in eine neue Richtung einschlägt. - Außerdem scheint das Thema Wearables insgesamt eine breitere Öffentlichkeit zu finden als bislang. Das sieht man an einer Ausstellung wie "Skin", die am Designmuseum in New York gezeigt wird.

stark mit rein, also die verwendeten Technologien und die Ästhetik. Das Ziel ist eigentlich immer eine optimale Benutzererfahrung zu kreieren, damit der Träger sich seinem Wearable verbunden fühlt.
DEBUG: In welche Richtung orientieren sich eure Studenten, was verleitet sie zum Entwerfen: die Funktionalität oder sind es eher "nutzlose" Aspekte des Alltags?
SABINE SEYMOUR: Das ist nicht so einfach zu beantworten. Die meisten unserer Studenten sind Künstler, die gern interdisziplinär arbeiten, nur einige unter den Studenten sind reine Modedesigner. Die Entwürfe entstehen allerdings bei uns derzeit im Rapid-Prototyping-Verfahren, das die Kursteilnehmer dazu herausfordert, irgendwann ein "tatsächliches" Produkt herzustellen. In diesem Semester wurde zum Beispiel eine Art Schutzhelm

