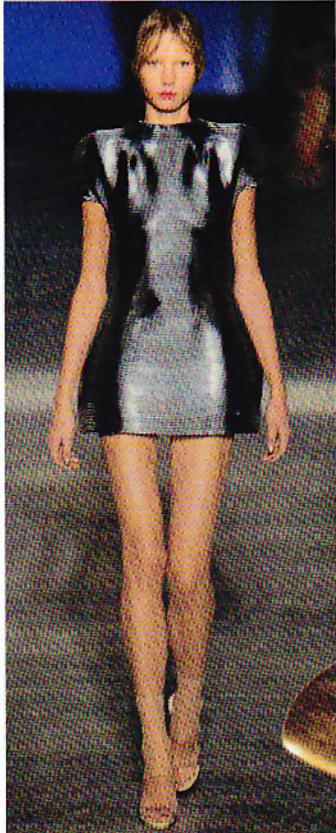


DIE HÜLLE wird zum Träger der Form. Tokujin Yoshiokas Sessel „Mermaid“ für Driade und Martin Margielas Sommer-Outfit sehen aus wie Abgüsse Ihrer selbst. Oder als ob man eine Folie darüberlegt und die Luft abgesaugt hätte. Oder als ob die Form langsam, wie bei einem Morphing-Prozess, aus der Fläche heraus generiert würde. Tatsächlich waren zwei runde Papierblätter Yoshiokas Ausgangsbasis.

SILHOUETTEN reduzieren körperliches Volumen auf die Fläche. Das Modell von Calvin Klein funktioniert wie eine Papiertüte. Zum tragbaren Kleid wird es durch seitlich ausklappbare Falten. Wie ein Schattenriss wirkt die aus Kunstharz gegossene Konsole von Ronan und Erwan Bouroullec für Cappellini.



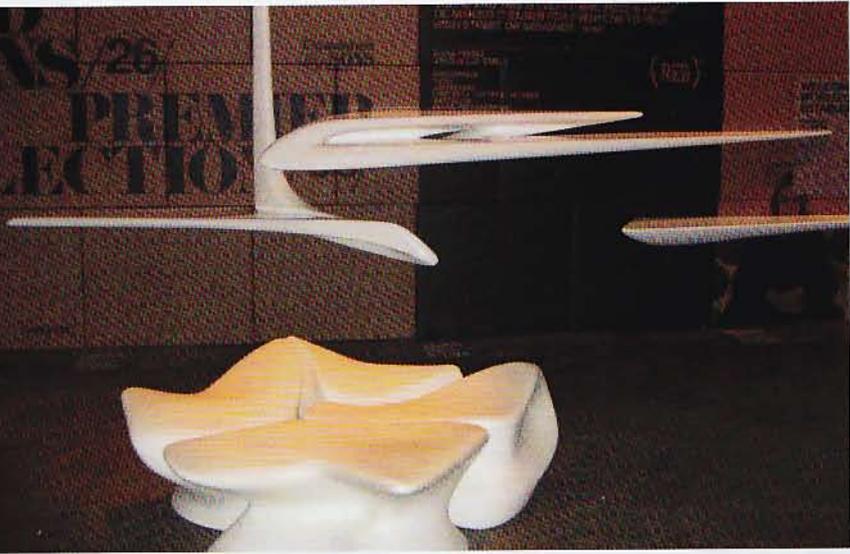
SIMULIERTE OBERFLÄCHEN lassen keine Rückschlüsse mehr auf das Material zu. Das Kleid von Alexander McQueen und Caimis Stuhl „Kaleidos“ erscheinen immateriell, als wären sie im Begriff, sich aufzulösen – wie beim Beamen auf der „Enterprise“.

SINNES- WANDEL

VIRTUELLE ÄSTHETIK EROBERT
IMMER MEHR DIE REALE
MODE- UND DESIGN-WELT

Cate Blanchett erschien bei der Premiere von *Benjamin Button* als futuristische Jeanne d'Arc in einer glitzernden Robe von Alexander McQueen. Das vieldiskutierte Kleid schmiegte sich nicht an den Körper der Schauspielerin, sondern wirkte irritierend flach und aufgeblendet, wie das Papierkleid einer Anziehpuppe. Die Frage „Was ist denn das?“ lässt sich derzeit oft stellen. Kleider, Möbel, sogar Architektur sehen aus wie in den Raum projiziert. Eine neue Formensprache macht sich breit: Virtuelle Erscheinungen verlassen den Bildschirm →

Fotos: Axel Siebmann (3), Alexandra Weigand (2)



VERFLÜSSIGTE Formen widerstehen den Gesetzen der Schwerkraft. Hussein Chalayan's Kleid wirkt wie Zaha Hadid's Sitzformation „Nekton“ und ihr Regal „Serif“ für Established & Sons wie ein Screenshot aus einem Sciencefictionfilm. Doch im Film sind wir schon lange nicht mehr: Das Virtuelle wird real.

KRISTALLINE

oder polygone Strukturen verwendet der Computer, um komplexe Formen zu erzeugen. Alexander McQueen übersetzt sie in ein Kleid mit Kaleidoskop-Print, Marcel Wanders in den facettierten Hocker „Stone“ für Kartell.



DIE ILLUSTRATION materialisiert sich, der Körper wird zur Zeichnung. Bei Viktor & Rolf ist tatsächlich alles Stoff, der Union-Jack-Print ziert selbst die Strümpfe ihrer Kollektion. Die Installation „Shade“ der Designgruppe Front erscheint wie eine Papierillustration. Tisch, Leuchte und Teppich sind mit handgemalten Schatten versehen und lassen den Blick wie bei einem Wackelbild von 3D nach 2D kippen.

und erobern die Realität. Silhouetten, Facetten und Illusionseffekte spielen mit unserer Wahrnehmung. Die Mode reagiert auf eine Entwicklung, die im Industriedesign schon länger zu beobachten ist. Möbel und Objekte passen sich mehr und mehr ihren Computerskizzen an. Die akkurate Umrisslinie wird zum Träger der Form. Die Franzosen Ronan und Erwan Bouroullec gestalteten bereits 2001 für Cappellini eine Kunstharzkonsole mit integrierter Vase und Schüssel. Wie ein Schattenriss erweckt diese den Eindruck, im Raum zu schweben. Ein Verwirrspiel zwischen 3D und 2D. Das schwedische Designteam Front geht noch weiter. In seiner Installation „Shade“ sind Tisch, Leuchte, Teppich und Teller mit handgemalten Schatten versehen. Die Arbeit ist wie eine großformatige Papierzeichnung inszeniert und bringt die Orientierung ins Schwanken. Unser computergeschulter Blick wechselt bei der Betrachtung unwillkürlich und permanent zwischen räumlicher Tiefe und bildhafter Flachheit. SIMONA HEUBERGER/ALEXANDRA WEIGAND

Fotos: Axel Siebmann (1); Marcio Madeira/courtesy of style.com (2); Alexandra Weigand (3)