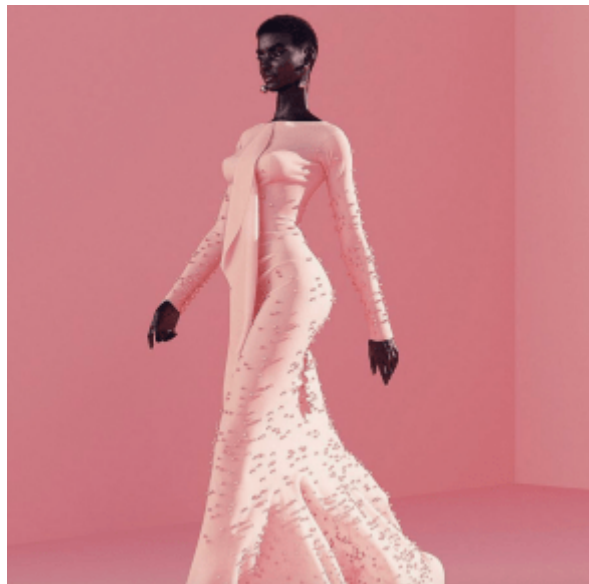




Screenwear - Exploring Digital Fashion. Vanaf 15 oktober te zien in Design Museum Den Bosch

Vanaf 15 oktober kun je je in de tentoonstelling *Screenwear – Exploring Digital Fashion* onderdompelen in de wereld van de digitale mode. Ontdek de nieuwste generatie modeontwerpers en sta oog in oog met hyperrealistische digitale modellen. Pas stukken uit de collectie van het museum via de digitale passpiegel en probeer de laatste filters van James Merry en Inès Alpha. Maar vooral: krijg antwoord op al je vragen over digitale mode. Wat is het precies en hoe draag je het? Wie geven digitale mode vorm? En wat betekenen deze ontwikkelingen voor de mode-industrie?

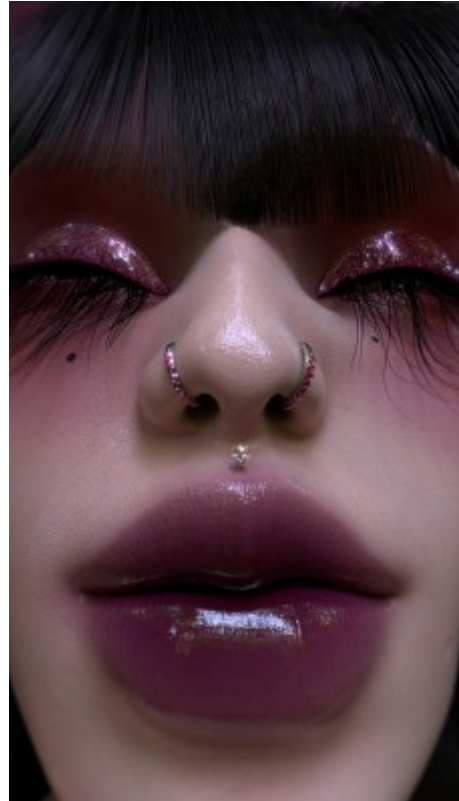


Links: Auroboros, Atokirina jas en Mandrake bodysuit, 2021
Rechts: The Diigitals, Shudu Gram, 2017

Géén sciencefiction

Digitale mode is allang geen sciencefiction meer. Mode die bestaat uit pixels in plaats van textiel maakt voor veel mensen bijna ongemerkt deel uit van het dagelijks leven. Langzaam bewegen we in de richting van de metaverse: de toekomstige virtuele wereld van het internet waarin onze fysieke omgeving gaat fuseren met de digitale.

Voor de benodigde digitale kledingkast bestaat er al een groot aanbod: van digitale couture die je koopt als NFT tot ontwerpen die voorbij gaan aan de natuurwetten voor je sociale media. En niet te vergeten: *collectibles* van prominente modehuizen voor in je favoriete game.



Links: Tribute Brand, BICA Dress, 2021

Rechts: Carol Civre, CGI-Portret, 2020 (herzien 2022)

Van futuristische modeontwerpen tot digitale collecties

Screenwear – Exploring Digital Fashion toont de meest uiteenlopende en baanbrekende ontwerpen en geeft zicht op de korte geschiedenis van dit opkomende fenomeen. Van de futuristische modeontwerpen van Auroboros en de digitale collecties van The Fabricant, de eerst non-binaire avatar van de Institute of Digital Fashion tot het hyperrealistische topmodel Shudu: ook in de digitale wereld vertelt de manier waarop je je presenteert alles over wie je bent, kunt of wilt zijn.



Zeitguised, Void Season, 2016

De tentoonstelling

De tentoonstelling start met een tijdslijn: door middel van een selectie van ijkpunten ontdek je hier de korte geschiedenis van de digitale mode. Van begin jaren tachtig tot de afgelopen pandemische jaren, waarin de ontwikkeling van digitale mode in een stroomversnelling kwam. In het deel *A Digital Fit* bekijken we de verschillende manieren waarop je digitale mode kunt dragen. Denk hierbij aan *Augmented Reality*, *direct-to-avatar-purchase* en *digital tailoring*. Bij *A Digital Self* gaat het over het vormgeven van je digitale identiteit. Hoe wil je eruit zien in een wereld waarin alles mogelijk is, en de fysieke realiteit van je eigen lichaam en de natuurwetten niet meer relevant zijn? De vervagende grenzen tussen fysiek en virtueel ontwerp komen aan bod in het thema *On the Horizon*. Hier zie je vroege voorbeelden van digitale mode, zoals het werk van de Duitse designstudio Zeitguised en het Nederlandse digitale modehuis The Fabricant. Onder *Groundbreaking Innovations* kom je meer te weten over de technologieën waarmee digitale mode wordt gemaakt. Het ontwerpen en produceren van virtuele mode kost net als het ontwerpen en maken van een coutureontwerp veel tijd, energie en kennis. Een unieke kant van de digitale mode is de rol die het speelt in de wereld van gaming. *Community Building* is het thema waarin we de blik richten op digitale mode in online spellen, en de manier waarop de mode-industrie hier zijn voordeel uit haalt. De tentoonstelling sluit af met *World of Possibilities*: een steeds groeiende selectie van de meest actuele ontwerpen.



The Fabricant, DEEP, 2018

Met werk van o.a.

The Diigitals. Auroboros, The Fabricant, Tribute Brand, James Merry, Inès Alpha, Reblika, Frederik Heyman, Institute of Digital Fashion, Harriet Davey, Stacie Ant, Tony Murray, Carol Civre, Zeitguised, Studio PMS, Stephy Fung, Scarlett Yang, Mutani, Stefan Kartchev, Code Couture, 4DR Studios ism Leevi Ikäheimo, Elizaveta Federmesser en Carl Rethman, Hanifa.



loDF X DAZ3D, Catty 8.1, 2022

Noot voor de redactie, niet voor publicatie

Op donderdag 13 oktober is er een perspreview in de tentoonstelling *Screenwear – Exploring Digital Fashion*. Om 14.00 geeft conservator Anne-Karlijn van Kesteren een korte introductie over de tentoonstelling, waarna je de gelegenheid hebt om de tentoonstelling-in-aanbouw te bekijken. Een interview met Anne-Karlijn behoort ook tot de mogelijkheden. [Laat via dit formulier weten of je komt](#). Let op: hoewel je tijdens de perspreview een goede indruk kan krijgen van de tentoonstelling, is deze op dit moment nog niet helemaal af. Wil je de complete tentoonstelling zien? Dat is mogelijk vanaf zaterdag 15 oktober 11.00.

Beeldmateriaal is beschikbaar via www.designmuseum.nl/pers. Voor meer informatie kan je contact opnemen met mevrouw Maan Leo, hoofd marketing & communicatie Design Museum Den Bosch via publiciteit@designmuseum.nl of 073 - 627 35 13.

Design Museum Den Bosch kijkt verder, voorbij de ontwerpen. We tonen de invloed van design op ons dagelijks leven en vertellen het verhaal erachter. We belichten de culturele betekenis en de rol van vormgeving in de geschiedenis, nu en in de toekomst.

Marketing & Communicatie
publiciteit@designmuseum.nl
0031 (0) 73 627 35 13

Design Museum Den Bosch
De Mortel 4
5211JD Den Bosch



www.designmuseum.nl
www.designmuseum.nl/pers

Geen berichten meer ontvangen van ons? [Klik hier](#).