

2|3 Haut

Wenn die 2. Haut, die Form der 3. annimmt und sich an die 1. schmiegt.

Haut.

Mode.

Produkt.

Das 2|3-Projekt zeigt, unter dem **Einfluss** von Innenarchitekten, Modedesigner und Künstlern einen Einblick in den Zusammenfluss von Mode und Möbeln. Den **Zusammenfluss** der 2. und 3. Haut.

Kurzfristige Strömungen und modische Spielereien sind in der Mode Alltag, in der Raumwelt eher selten.

Wo finden wir Mode in Möbeln, und Möbel in der Mode?

Findet sich ein Nenner zwischen Dem, was uns alltäglich umgibt?

Wie weit kann man gehen?

Was ist möglich?

Ideen, von einer aufgelösten Küchenlandschaft, die sich wieder am Körper zusammenfügt, bis hin zum begehbaren Herrenhemd wurden diskutiert, verworfen und weiterentwickelt.

Mode- und Produktdesign - zwei verschiedene künstlerische Bereiche, die sich einander immer stärker beeinflussen und unter dem Aspekt der **Kunst** und des **Designs** näher kommen.

Große Namen entwarfen für den jeweilig anderen Designbereich und erweiterten dabei ihren und unseren Horizont. Yohji Yamamoto entwarf Taschen für Madarina Duck oder Zaha Hadid Schuhe für Lacoste.

Der Wunsch nach **Freiheit** im Design überschreitet die Grenzen zwischen Mode und Produkt. Zwischen 2. und 3. Haut.

Wo man sonst hauptsächlich an die menschliche Haut und ihren **Kontakt** mit der Kleidung gedacht hat, wird nun der Gedanke an das, was um uns herum passiert immer präsenter.

In welcher Umgebung bewegen wir uns Wie und Warum?

Und welche Rolle spielt dabei unser Erscheinen?

Die Kleidung, die wir tragen, fordert im ersten Moment eine Auseinandersetzung mit dem Selbst stärker heraus als das, was um uns herum passiert.

Aber wie stark ist die Auseinandersetzung zwischen der Kleidung und unserer Umgebung?

Was passiert bei einer **Fusion**?

2|3 Haut.