

Vom Design langsamer Mode¹

Von Kate Fletcher, Lektorin für nachhaltige Mode, London College of Fashion, UK
kate@katefletcher.com

1. Stufe	0-St.
2. Erforderliche Vorkenntnisse der LehrerInnen	D. Spezifisches Fachwissen. Zu empfehlen ist die Lektüre des Beitrags „ <i>Slow Fashion</i> “
3. Erforderliche Vorkenntnisse der SchülerInnen	D. Spezifisches Fachwissen. Zu empfehlen ist die Lektüre des Beitrags „ <i>Slow Fashion</i> “
4. Anzahl der SchülerInnen	Zu empfehlen ist eine Gruppe von bis zu 30 Personen
5. Zeiterfordernis	Bei Umsetzung aller Aufgaben rund eine Woche in Form eines Kurzprojekts
6. Art der Aktivität	Aufgaben und Kurzdarstellungen, Diskussion und Debatte, Gruppenarbeit, Einzelarbeit, Themenbezogene Recherche, Praxis, Projektideen
7. Fach	Business, Design, Fächerübergreifender Unterricht
8. Behandelte Themen	Arbeitsbedingungen, Fairer Handel, KonsumentInnen, Langsame Mode, Pflege und Instandhaltung, Second-Hand-Kleidung, Textilien, Umwelt

LERNZIELE/ LERNERGEBNISSE

- Praktische Untersuchung in der Mode präserter Geschwindigkeiten und Rhythmen
- Verständnis und Einsicht in die Folgen der heute vorherrschenden Beschleunigung in der Modebranche
- Fähigkeit zur Entwicklung von Entwürfen, die andere Einflüsse als bloß ökonomisches Tempo einbeziehen

¹Auszug aus Kate Fletchers Buch "Sustainable Fashion and Textiles". Design Journey (2008), London: Earthscan

Im Design von „entschleunigter“ Mode ohne das kommerziell vorgegebene Tempo, liegt das Potential, Bereiche wie Arbeitsrechte, Arbeitsbedingungen und Nachhaltigkeit umfassender zu beeinflussen. Worin aber bestehen nun diese anderen Geschwindigkeiten und wie können sie in den Lehr- und Unterrichtsplänen von Modedesign bewusst gemacht werden?

EINFÜHRUNG IN DIE IDEE VON UNTERSCHIEDLICHEN GESCHWINDIGKEITEN

In anderen Bereichen als der Mode wird Geschwindigkeit als wechselnde Abfolge von schnell und langsam betrachtet. Die alten Griechen hatten zwei Konzepte: Zeit, die den Augenblick erfasst und Zeit, die vergeht. In der Natur erreichen Ökosysteme Gleichgewicht und langfristige Belastbarkeit der Umwelt, indem sie sich in unterschiedlichem Tempo an Veränderungen anpassen. Charakteristisch für die Natur ist die Kombination aus langsamem Wechsel, der sich in großem Maßstab ereignet (wie das Entstehen reifer, ausgewachsener Wälder) und rascher Veränderung in kleinerem Ausmaß (wie der Lebenszyklus einer Blütenpflanze). Das unterschiedliche Tempo bei Veränderungen im Ökosystem trägt wirksam zu seiner Erhaltung bei, indem es ermöglicht, potentiell schädliche Einflüsse zu überleben. Grund dafür ist, dass die raschen Anteile reagieren, die langsamen hingegen die Kontinuität des Systems aufrecht halten.²

In seinem Buch „*The Clock of the Long Now*“ meint Stewart Brand³, dass jede widerstandsfähige menschliche Zivilisation ähnliche Vorgaben von schneller und langsamer Aktivität benötigt, um einander auszugleichen. Er nennt sechs Stufen von Tempo und Größe. Von schnell zu langsam (und zu größerer Breitenwirkung) sind diese Vorgaben: Kunst/Mode, Handel, Infrastruktur, Steuerungs- und Regelsystem (*Governance*), Kultur und Natur. Auf der schnellsten Ebene, wie der Mode, wird rascher imaginativer Wandel erzeugt, auf der langsamsten werden Beständigkeit bewahrt und langfristige, stützende Strukturen verankert. Das System funktioniert - und das ist entscheidend - wenn auf jeder Ebene das Tempo der anderen respektiert wird.

Die heutige Modeindustrie hat keinerlei Respekt vor den anderen Ebenen. Immer deutlicher wird, dass sie die Folgen

ihrer Produkte auf Natur und Kultur weitgehend ignoriert. Hungerlöhne, erzwungene Überstunden, Abfallberge und Klimaveränderung werden kaum beachtet. Die kommerzielle Ausrichtung der Mode fördert vielmehr das genaue Gegenteil einer vielschichtigen Industrie von mehrfachen Geschwindigkeiten. Auf den Markt kommt eine Vielzahl ähnlicher Produkte, die für ökonomisches Tempo und Verbrauchen konzipiert sind, nicht für Geschwindigkeiten im Interesse der Arbeitenden bzw. eines solidarischen Konzepts für Natur und Kultur.

Wie können wir eine Mode vielfacher Geschwindigkeiten entwerfen? Ein Anfang wäre, das Bewusstsein um das rasche Tempo in der derzeitigen Bekleidungsindustrie zu wecken. Bei folgenden Aktivitäten, die auch einzeln durchgeführt werden können, werden die gängigen Geschwindigkeiten in der Mode untersucht.

Aufgabenvorschlag 1

Brainstorming in der Gruppe: Wie und warum werden Kleidungsstücke „aufgebraucht“? Wie lange sind sie aktuell? Denke an verschiedene Kleidungsstypen (Unterwäsche, Jeans, T-Shirts, Mäntel, etc.) und suche nach Unterschieden, wie sich Konsum, Verwendung und Entsorgung auswirken.

Aufgabenvorschlag 2

Die SchülerInnen recherchieren in Geschäften und analysieren das Angebot der bekanntesten Marken und Händler. Zeigen sich in der Produktpalette dieser Firmen unterschiedliche Geschwindigkeiten? Wenn ja, wie unterscheiden sich die Produkte voneinander?

Feedback mit Hilfe von visuellem Material an die Gruppe und Suche nach gemeinsamen Themen.

Aufgabenvorschlag 3

Recherche im Kleiderkasten: Die SchülerInnen untersuchen ihre eigene Garderobe und die ihres Freundeskreises. Dabei achten sie auf die unterschiedlichen Abstände, in der die Kleidungsstücke benutzt werden und sammeln/skizzieren typische Gegenstände bzw. Begriffe. Sie suchen nach Arten von Kleidungsstücken, die schnell verwendet und „entsorgt“ werden und nach solchen mit langsamem Verwendungsrhythmus. Zu beachten sind Farbe, Faser, Typ, Schnitt, modische Ebene, etc.

² Thorpe A. (2007), *The Designer's Atlas to Sustainability*, Washington Island Press, S. 48-49.

³ Brand, S. (1999), *The Clock of the Long Now*, London: Phoenix.

Das Ergebnis der Recherche wird in der Gruppe vorgestellt. Gemeinsam werden Verhaltensmuster und Themen gesucht, die sich daraus ergeben.

Aufgabenvorschlag 4

Unter Verwendung der in den bisherigen drei Aufgaben gesammelten Information untersuchen die SchülerInnen den Einfluss der Geschwindigkeit von Konsum auf die unterschiedlichen Produktionsbereiche. Zu erforschen sind etwa die Folgen der Produktion von hochmodischer Kleidung und hoher Verbrauchergeschwindigkeit auf ArbeiterInnen. Gibt es Unterschiede bei den einzelnen Stücken? Wie kann die Betonung auf die Geschwindigkeit in Produktion und Konsum von Mode genutzt werden, um gezielt das Leben der ArbeiterInnen zu verbessern?

Diese Fragen dienen als Ausgangsbasis, um ein Designprojekt über die Schnelligkeit in der Mode im Interesse der Arbeiterschaft zu erarbeiten. Wie können arbeitnehmerInnenfreundliche Geschwindigkeiten gefördert werden? Was sind deren Merkmale? Wie können die negativen Auswirkungen raschen Tempos auf Arbeitnehmende verringert werden? Entworfen wird ein Kleidungsstück unter Berücksichtigung von Geschwindigkeiten im Interesse der Arbeitnehmerschaft (möglich ist eine Kombination von schnell und langsam).

Aufgabenvorschlag 5

Die SchülerInnen bringen Stücke, die schnelle und rasche Geschwindigkeit in der Mode repräsentieren. In Kleingruppen werden deren Unterschiede und Ähnlichkeiten diskutiert, eine Liste der Schlüsselmerkmale aufgestellt und Werte erhoben, welche die TeilnehmerInnen bzw. BesitzerInnen diesen Stücken zuschreiben; gesammelt werden einige Geschichten in Zusammenhang mit ihrer Verwendung.

Die erhobenen Schlüsselmerkmale, Werte und Geschichten werden im Plenum vorgestellt. Gemeinsam wird erarbeitet, wie schnelle und langsame Mode in der heutigen Kleidung aussieht.

Es kann außerdem eine Designanleitung entwickelt werden, die sich mit Dienstleistungen oder Systemen (statt mit Produkten) befasst und die positiven Merkmale von Nachhaltigkeit der Kleidungsstücke, die wir bereits besitzen, zu Tage fördert, ohne dass wir neue Stücke benötigen. Wie

können DesignerInnen bei Produzierenden und KonsumentInnen intervenieren, um den Verbrauch zu verlangsamen und dennoch den Zugang zu Mode ermöglichen?