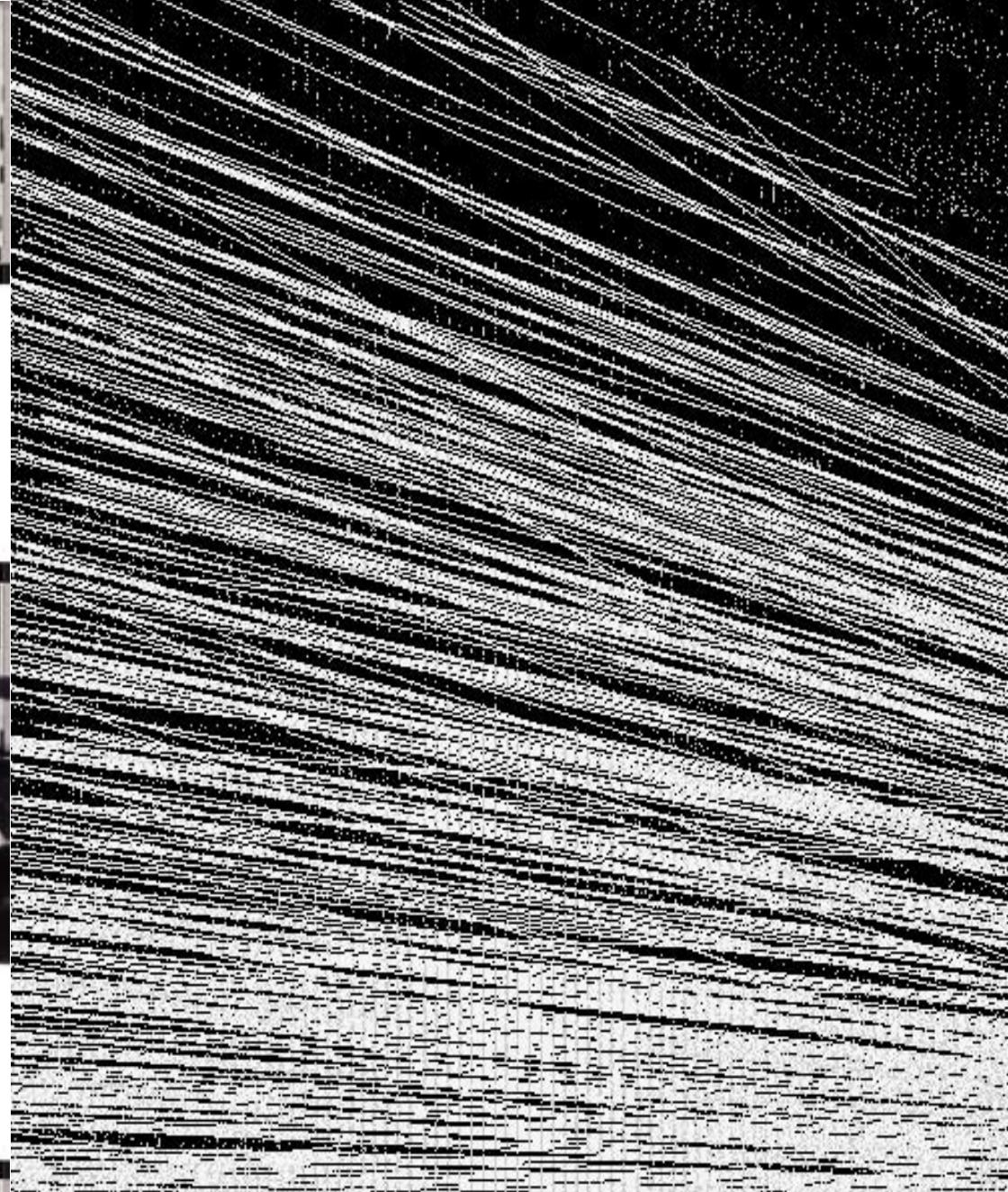
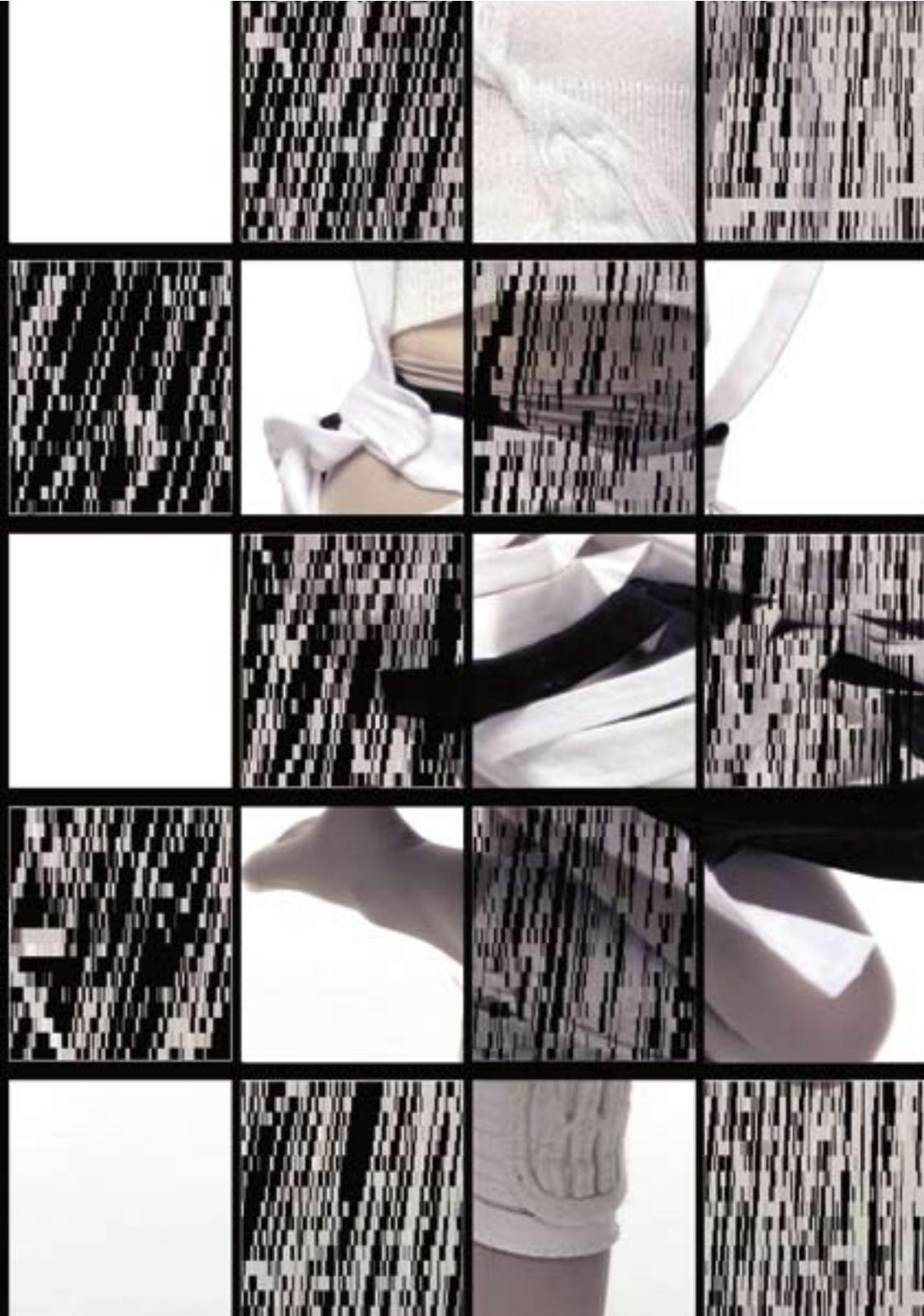


Disturbance

"Unruhige" Kleidung für "Unruhige" Zeiten

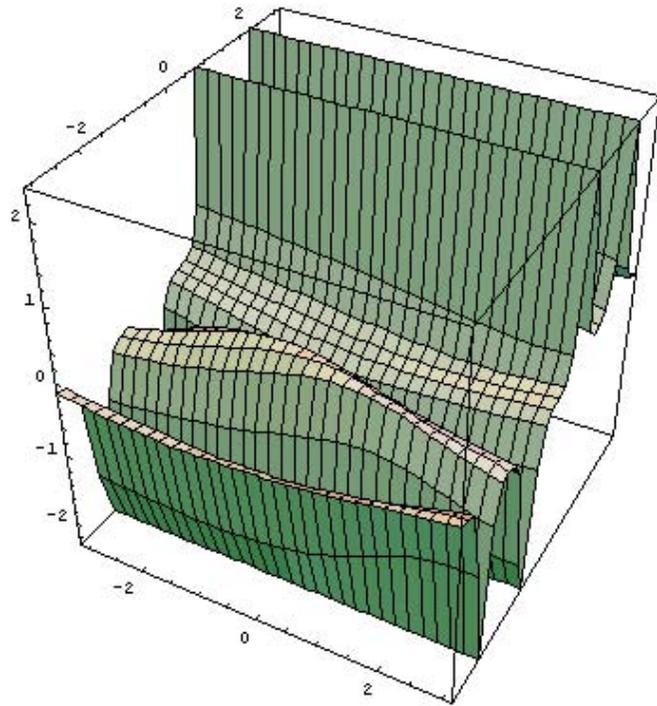
Skins



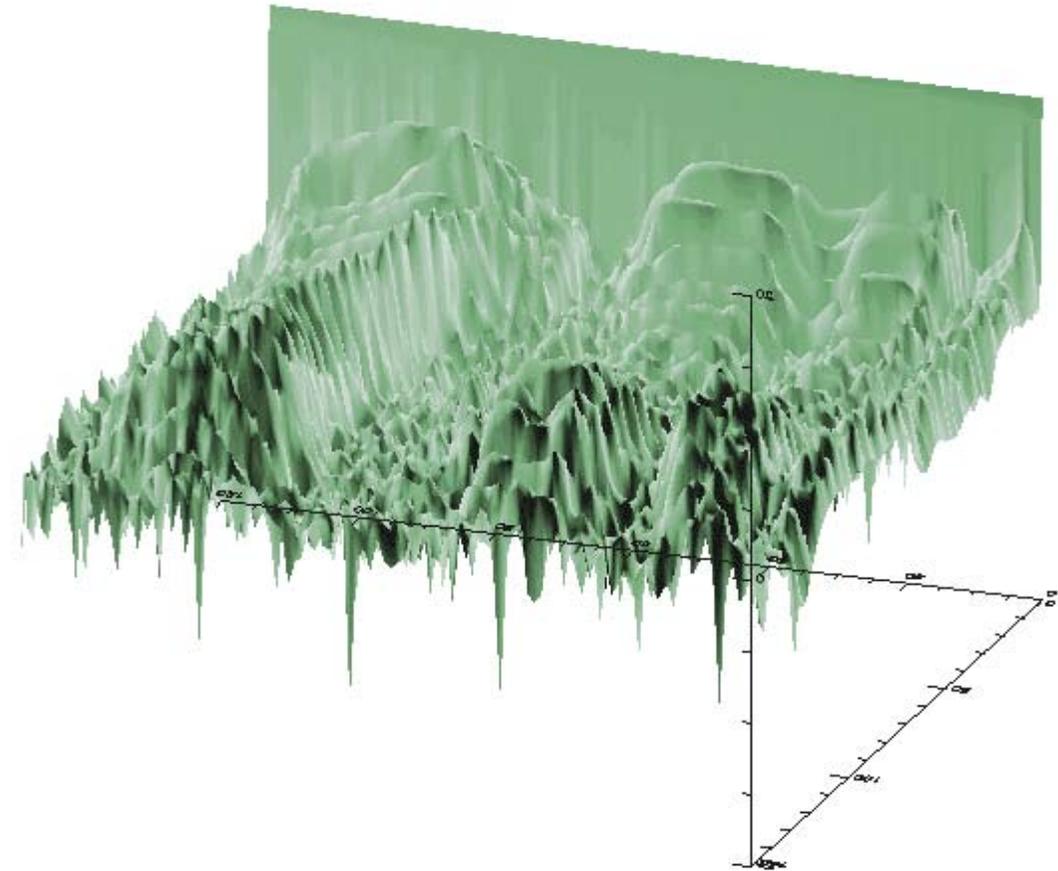


r! , ein neues Wiener Modelabel, verbindet aufrührerischen Gestus mit kühler Sachlichkeit. In der Arbeit von r! wird eigensinnig die Frage nach dem Stoff selbst gestellt, und die Ergebnisse dieser Materialforschung werden auf den Träger abgebildet. Entwürfe, die von wissenschaftlichen Thesen und Modellen ausgehen, wandeln sich von philosophischen Skizzen zu kleidsamen Textilobjekten. Geheimnisvolle und widerspenstige Kleidung, die zum Denken und Handeln anregen soll. Die vielfach in Modulsystemen konzipierten Stücke verbinden futuristische Elemente und elegante Klassik mit urbaner Straßenkleidung und historisiertem Glamour.

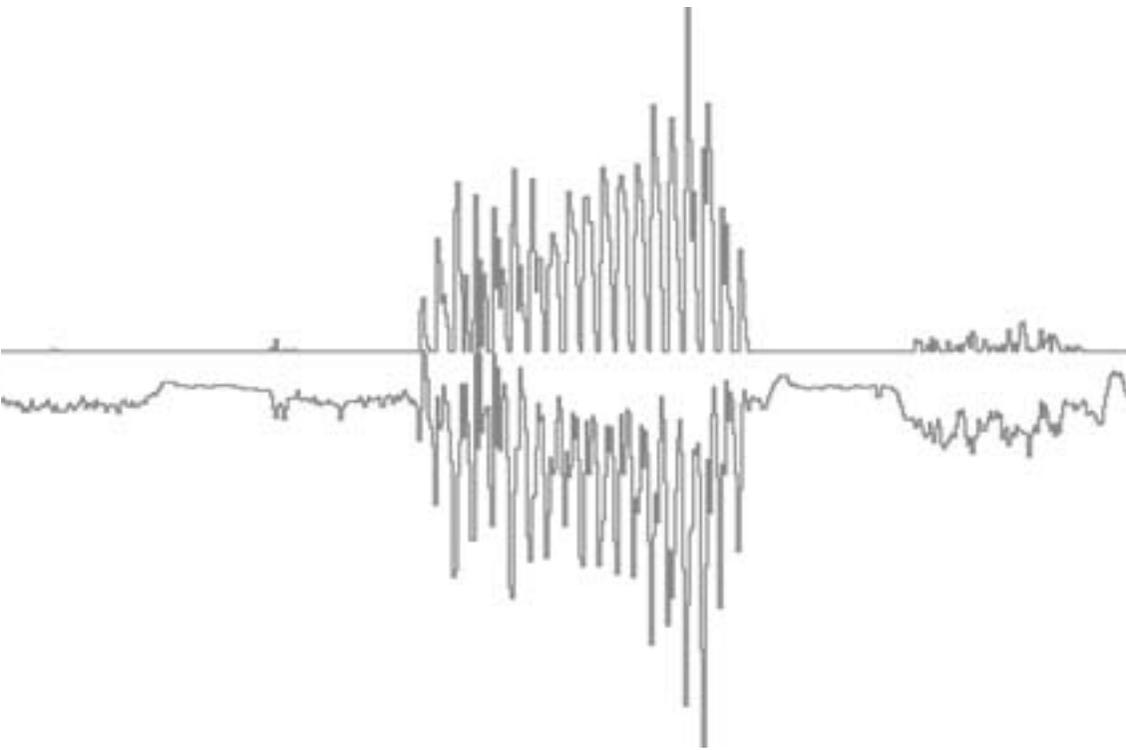
Disturbance Skins untersucht Kräfte, die in verborgenen Tiefenstrukturen wirksam sind und sich in Deformationen der 3dimensionalen Hülle des Körpers, die von Abweichungen und topologischen Unregelmäßigkeiten bestimmt ist, zu mehrdimensionaler Komplexität äußern.



Die Kollektion Disturbance Skins befasst sich mit Störungen, die Zeichen und Markierungen, Faltungen und Verzerrungen an den Oberflächen hervorrufen und an der zweiten Haut des Menschen, der Kleidung sichtbar werden.



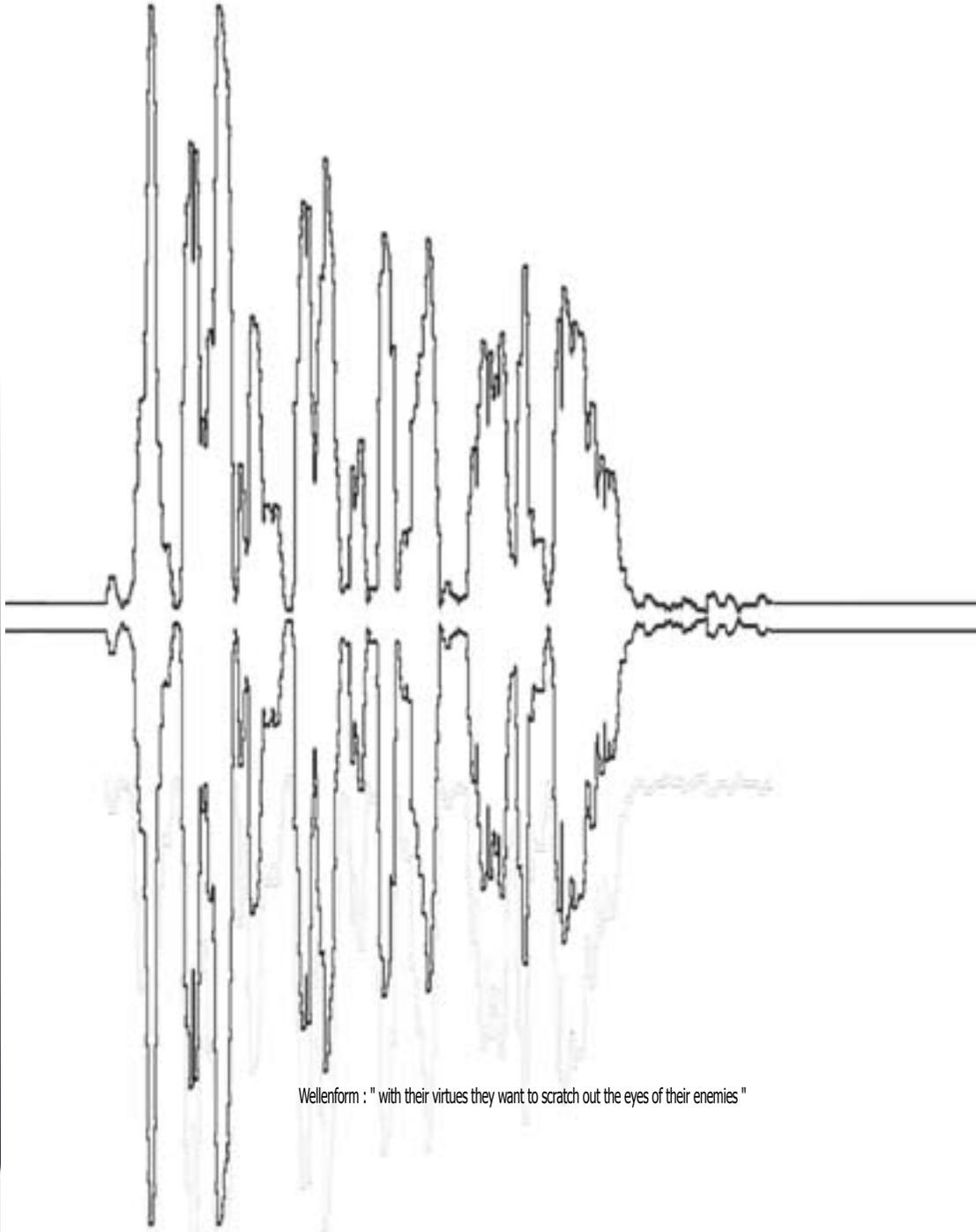
Statt makellosem Urban Chic, der nahtlos effiziente Integration in oberflächliche Beziehungen der neoliberalen Gesellschaft anzeigt, verweist Disturbance Skins auf Sprünge, Risse und Glitches. Auf ein Universum aus Widersprüchen, vielschichtigen Faltungen und der Krümmung des Raums durch die Schwerkraft.



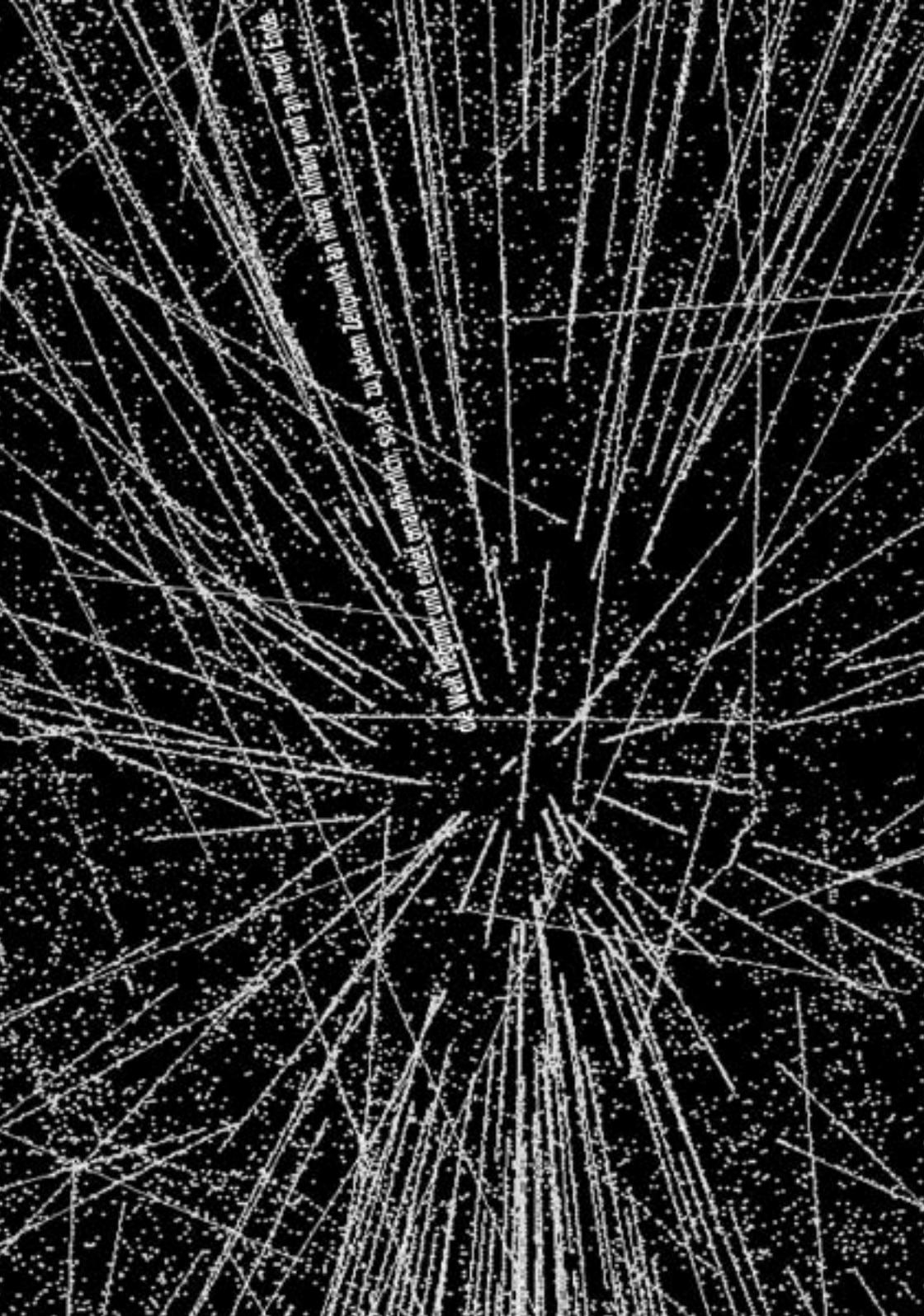
Die vorliegende Arbeit aus der Serie Scratch zeichnet die Wellenform des englischen Wortes für „Kratzen“ nach. Das Kleidungsstück wird zum Oszillogramm eines Begriffes, der den Anfang einer neuen kulturellen Praxis markierte. So wie einst die Störung der Vinyloberfläche für die musikalische Revolution der DJ Kultur zum Ausgangspunkt wurde, ist für Disturbance Skins die Turbulenz der Oberfläche kennzeichnend.



SCRAATCH!

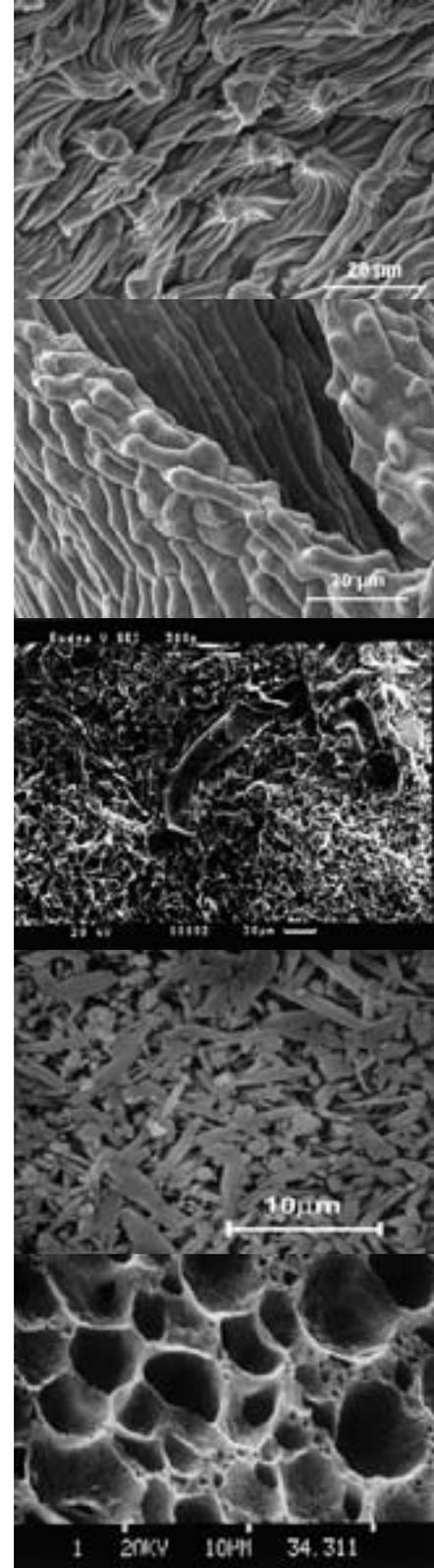


Wellenform : " with their virtues they want to scratch out the eyes of their enemies "

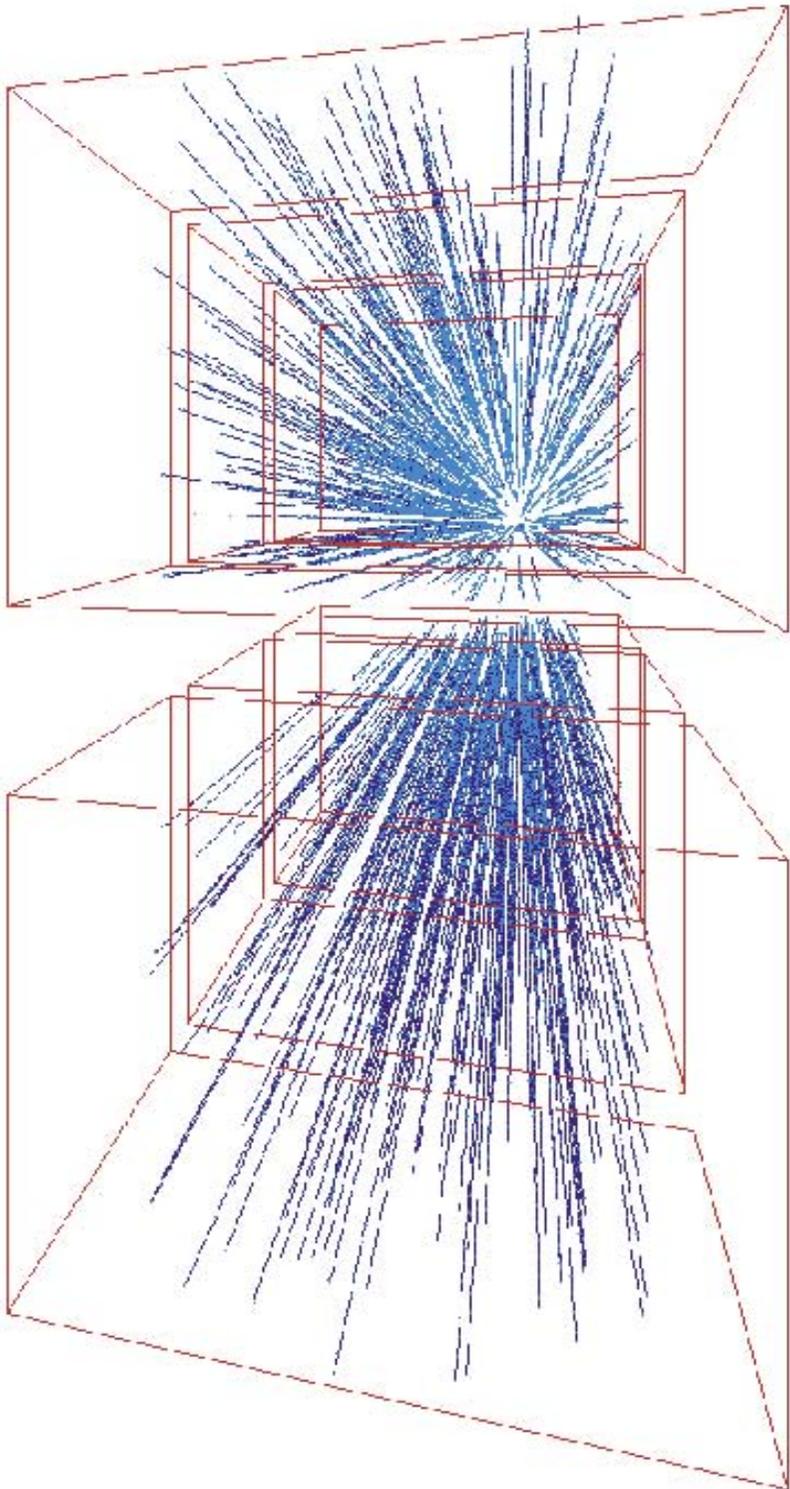


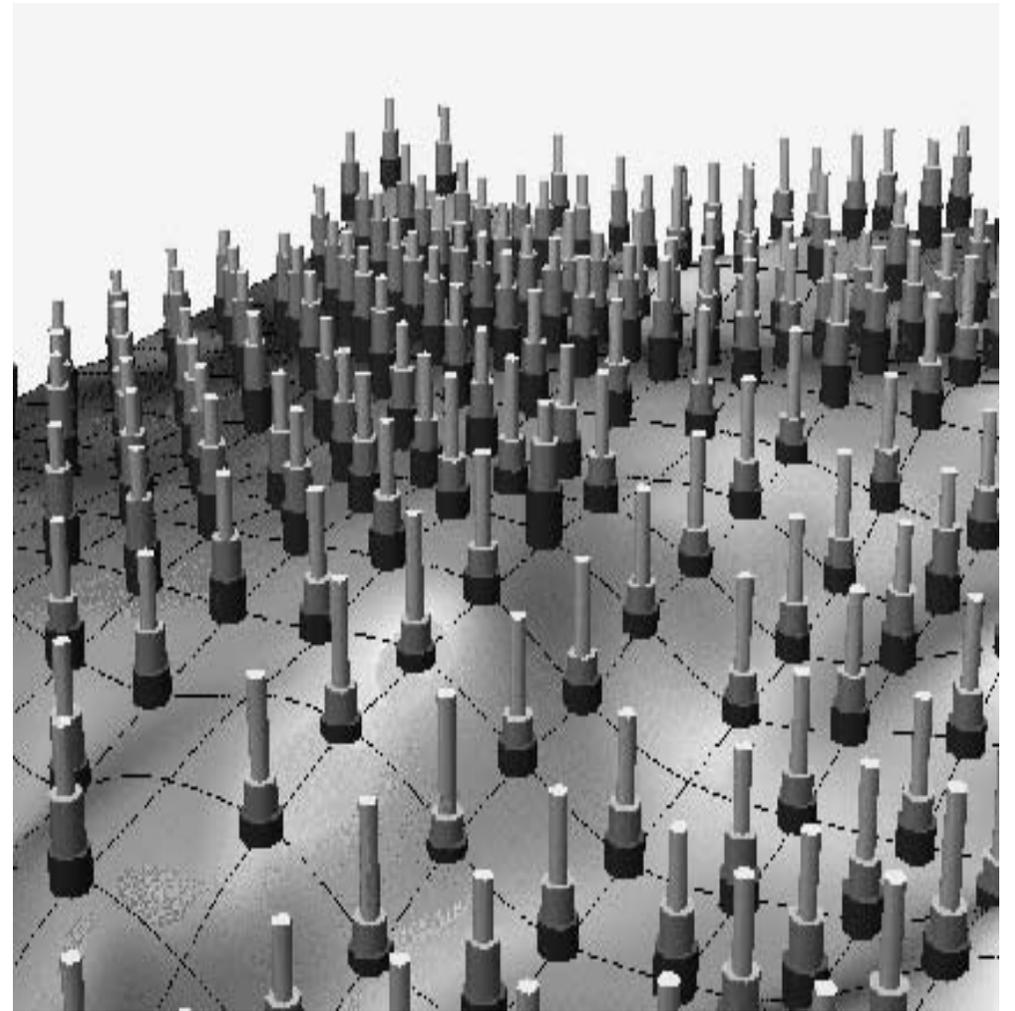


If later, in regard to the traditional philosophical texts, I not so much let myself be impressed by their unity and systematic coherence as I concerned myself with the play of opposing and conflicting forces which goes on under the surface of every self-contained theoretical position, how the most eloquent parts of the work are the wounds which the conflict in the theory leave behind.

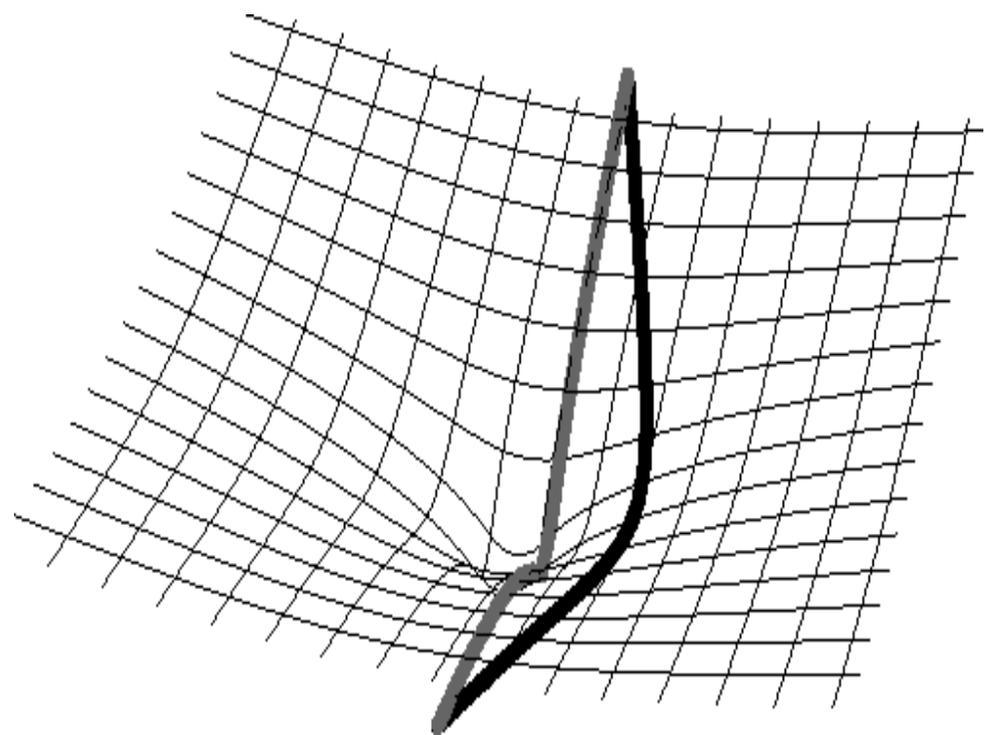


es gibt keine Fläche ohne Tiefe





reality is that which, when you stop believing in it, doesn't go away



and if you gaze for long into an abyss, the abyss gazes also into you

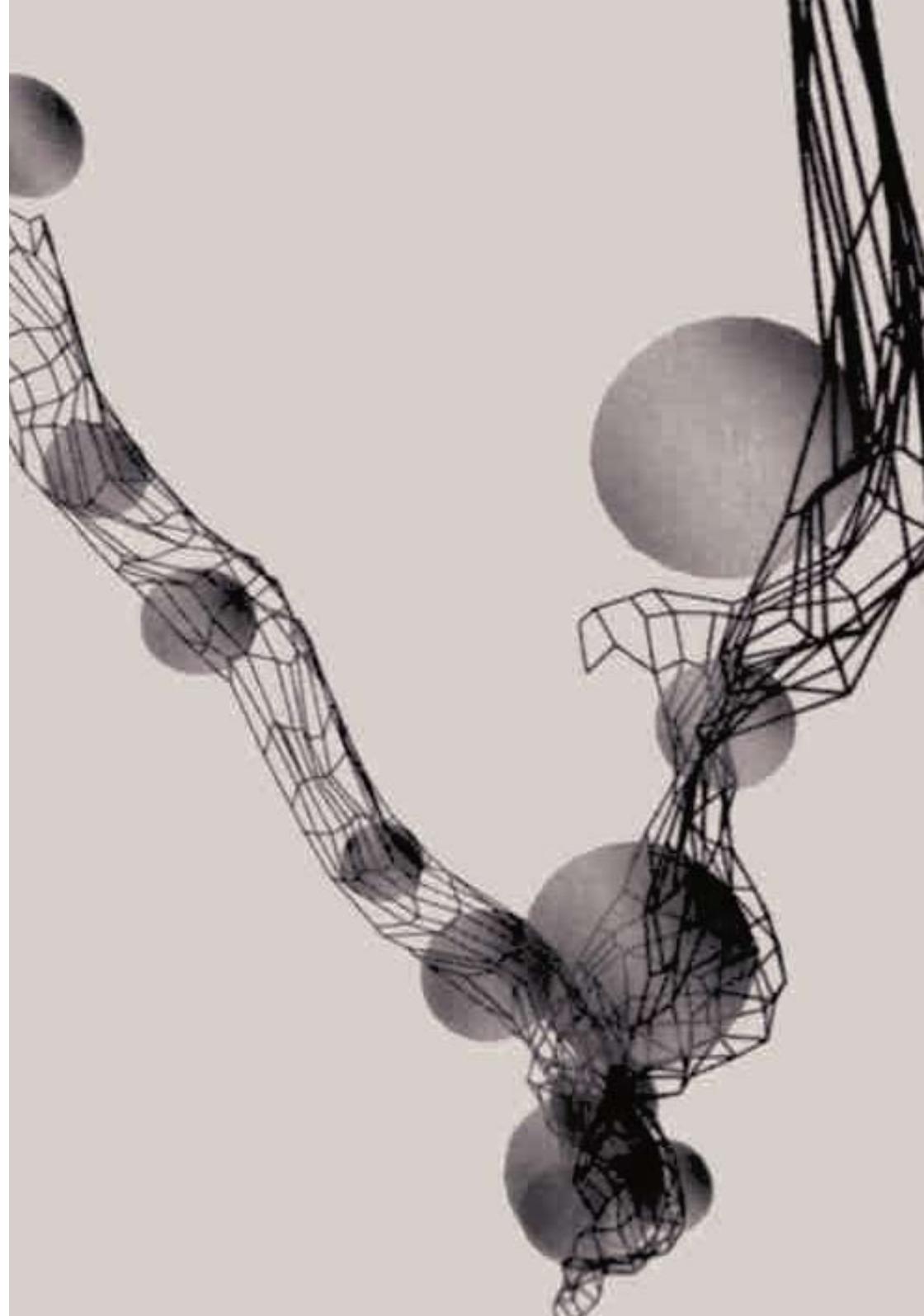




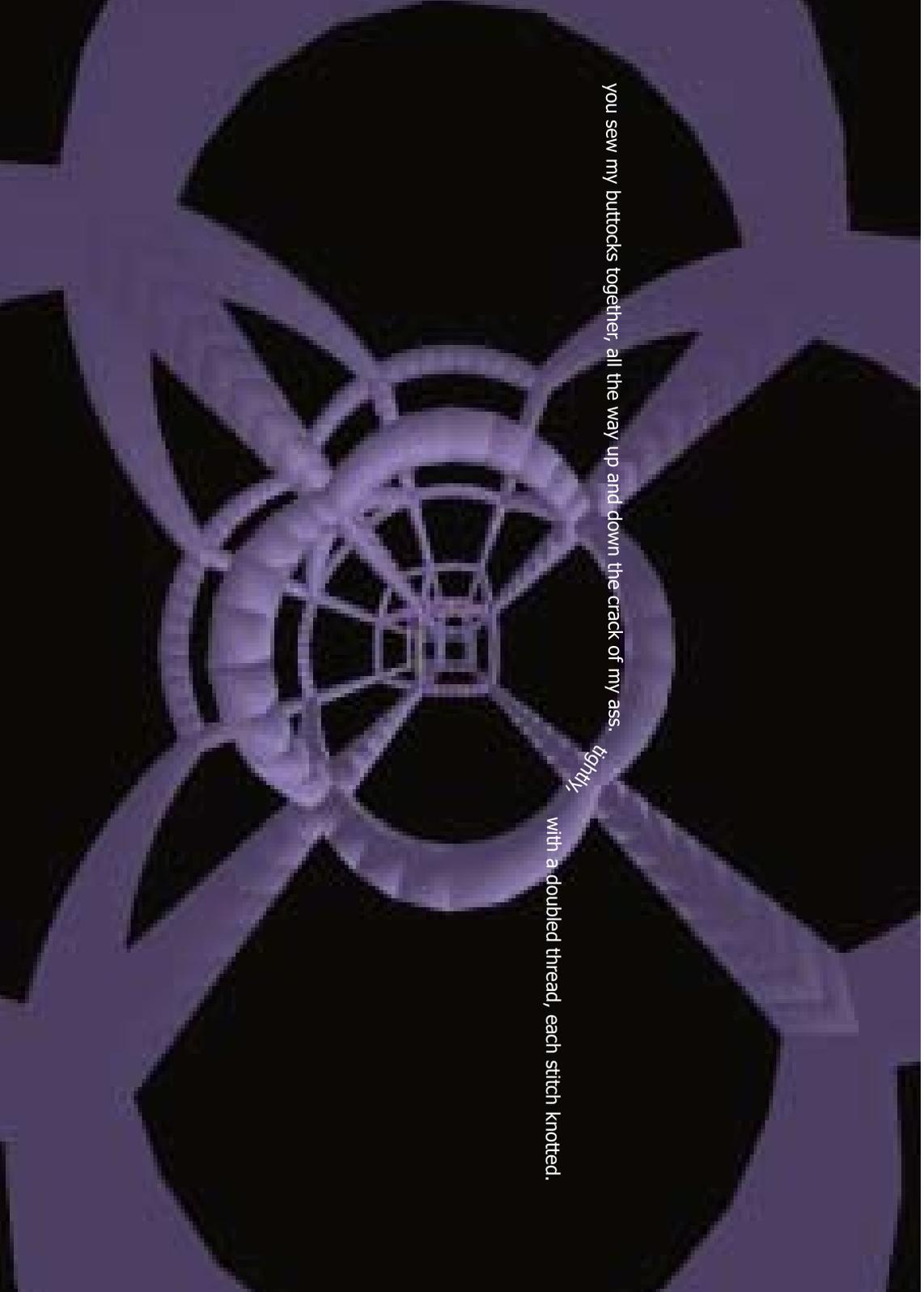
das Entfalten ist nicht das Gegenteil der Falte,
sondern folgt der Falte bis zu einer anderen Falte.



scars are the proof that the past was reality







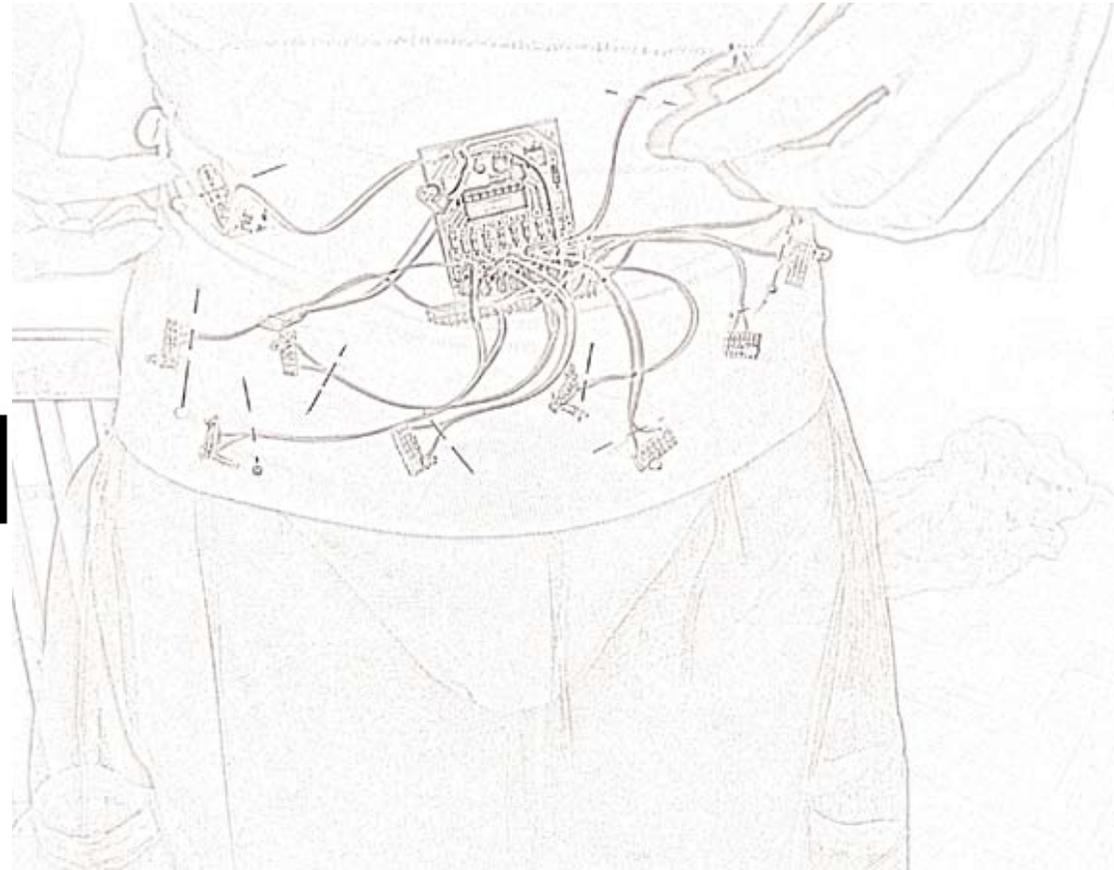
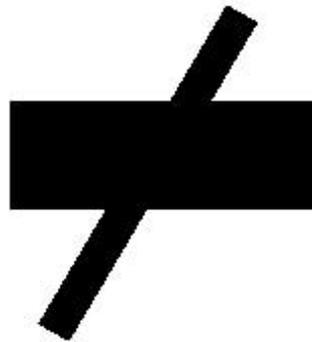
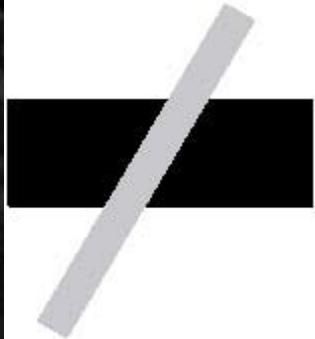
you sew my buttocks together, all the way up and down the crack of my ass. *lightly,*
with a doubled thread, each stitch knotted.



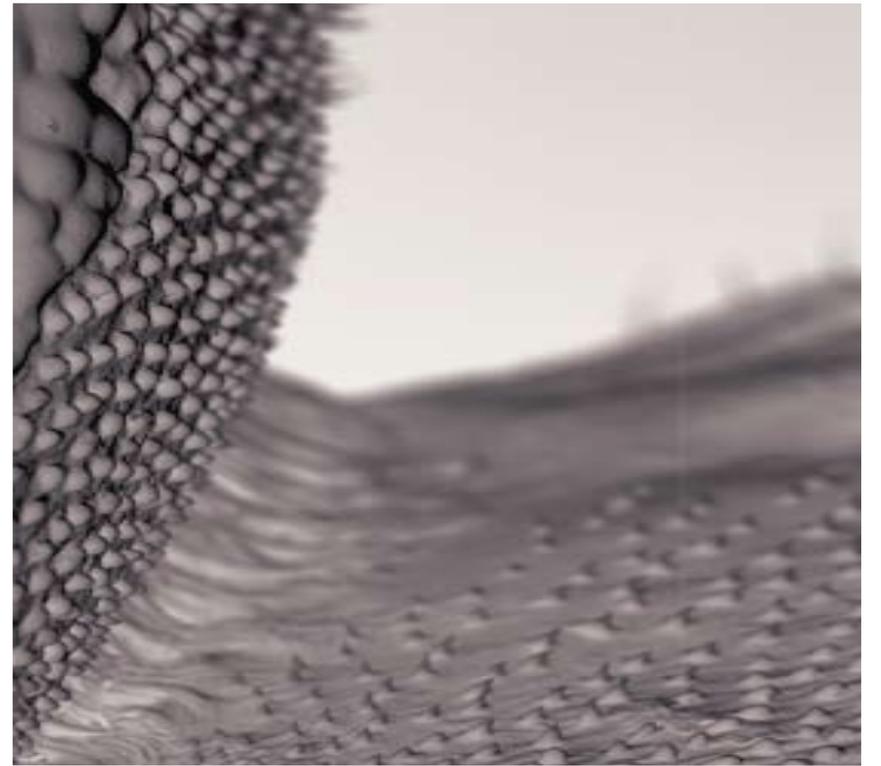


often those who believe they are on track are more often off track than those who admit they are lost.





how do you make yourself a body without organs ?



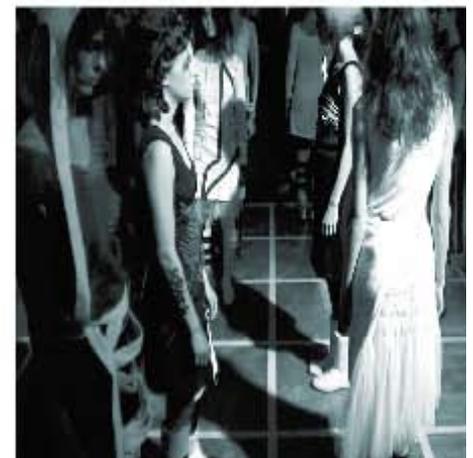
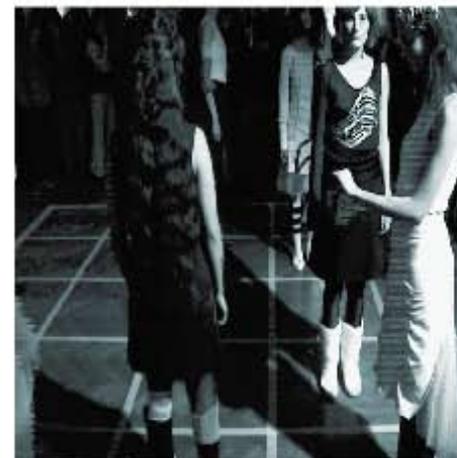
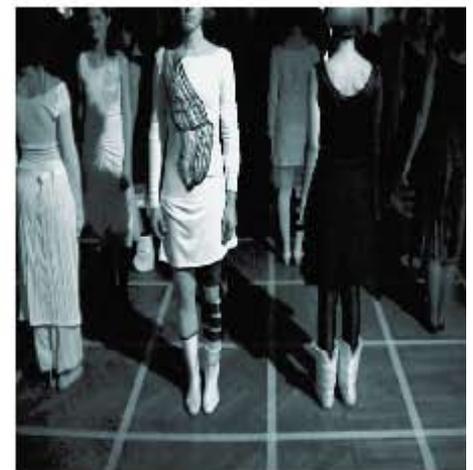
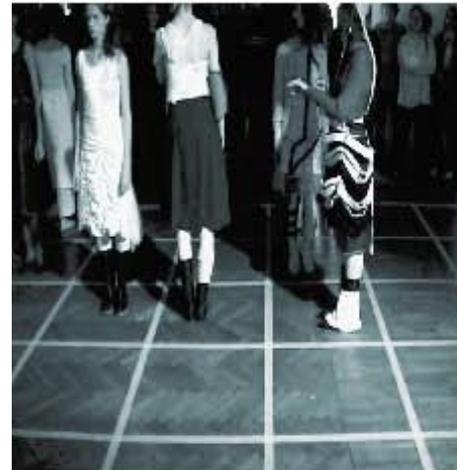
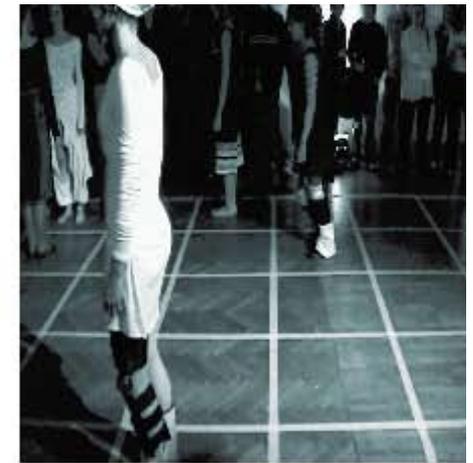
Performance

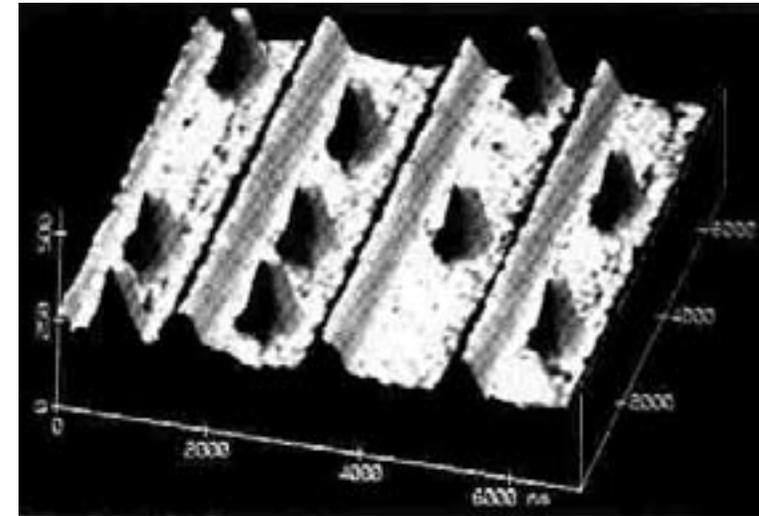
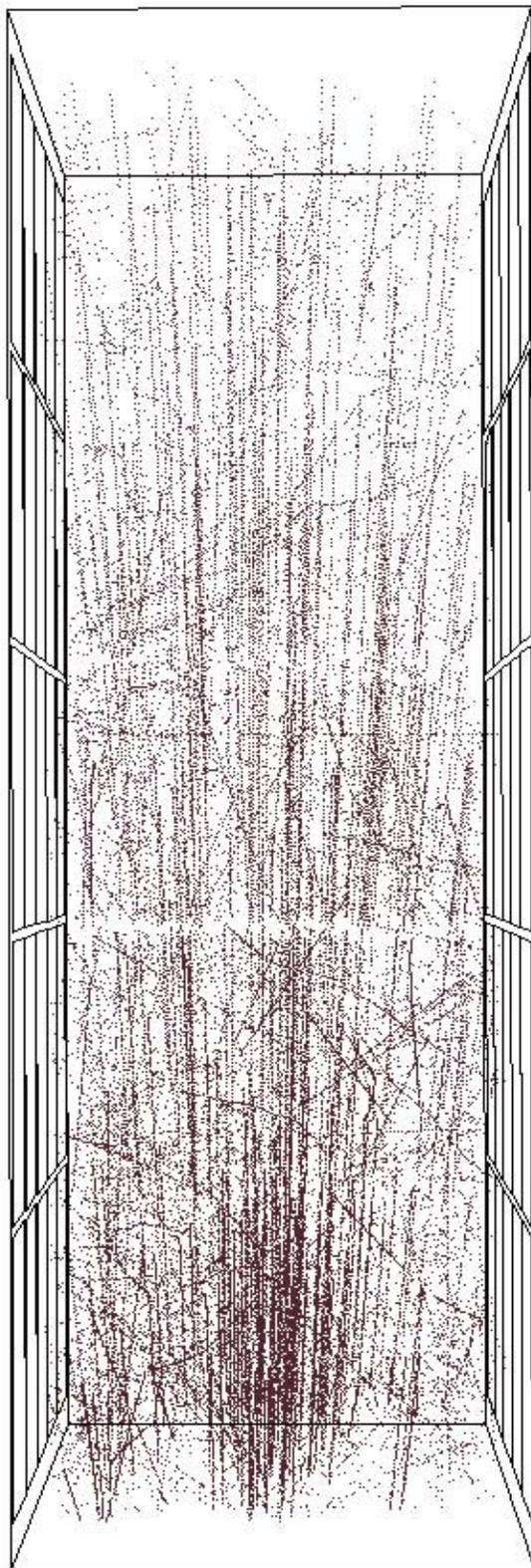
What is the game of life?

Life is one of the simplest examples of what is sometimes called „emergent complexity” or „self-organizing systems.” This subject area has captured the attention of scientists and mathematicians in diverse fields. It is the study of how elaborate patterns and behaviors can emerge from very simple rules. It helps us understand, for example, how the petals on a rose or the stripes on a zebra can arise from a tissue of living cells growing together. It can ever help us understand the diversity of life that has evolved on earth.

Rules of the Game of Life

Life is played on a grid of square cells -- like a chess board but extending infinitely in every direction. A cell can be live or dead. A live cell is shown by putting a marker on its square. A dead cell is shown by leaving the square empty. Each cell in the grid has a neighborhood consisting of the eight cells in every direction including diagonals. A dead cell with exactly three live neighbors becomes a live cell (birth). A live cell with two or three live neighbors stays alive (survival). In all other cases, a cell dies or remains dead (overcrowding or loneliness).





Katalog/Layout: Dominique Raffa, Florian Salzwimmer

Photography: Florian Mair (Photos Seite 4, 9, 13, 14, 17, 19, 21, 22, 23, 26, 38)

Michael Mairhofer (Photo Seite 10)

Patricia Reinhart (Photos Seite 32, 33, 35, 37)

Florian Salzwimmer (Photos Seite 41)

Make Up Artists: Christine Toman, Andrea Zeilinger

Modelle: Dominique, Ines, Patricia, Verena

Text: Konrad Becker

Quotes: Adorno, Calvin and Hobbes, Deleuze, Diderot, Dick, Gaukelei, Guatteri, Lektor, Nietzsche, Unknown

Grafiken: Internet

The Game of Life by John Conway

Katalog gebunden von Cornelia Grundnigg

Special thanks to: Armin, Birgit, Conny, David, Elisenda, Franziska, Jan, Linda, Ravissa, Siqui, Ulli, Ulrike