Design Shame

From shame to be a designer because of causing climate change to playful creativity and material explorations.
Van totale schaamte om ontwerper te zijn vanwege klimaatverandering door maken naar speelse creativiteit en materiaalverkenningen.

Hosted by: Contrechoc.com

Project Information (EN)

Shame yourself to be a maker!

The consequence of being a creative and unstoppable maker: too many things, climate change and world pollution. It is difficult, not to take responsibility for this - as a designer of interactive products and garments. More than responsibility - SHAME! Shame on you! Stop! Flyskam -> Make-shame. Shame is a powerful social "self conscious" emotion which destroys energy and joy. Shame makes us wanting to disappear. Shame isolates the individual inside a prison of feelings of total incompetence. How to get out?

Overcoming Shame with Archeology

Shame can be overcome by making your worries public, talking about it. The lifting of shame feelings creates an enormous energy and creativity. Inspired by the fact that humankind could easily be forced back to the Stone Age, inventive palaeolithic techniques and materials, being sustainable and biodegradable by nature, are studied, experimenting with wood, flint, wool, hand spinning. The body of knowledge and skills of prehistoric mankind studied by archeology is vast. Prehistoric humankind gathered materials from the environment, made the required tools and textiles in a skilful way. The inventiveness and usefulness of these early “product designers" is stunning. They could make "out of nothing". They could find applications for everything they found. What they later discarded was at the same time per definition immediately biodegradable. Searching a way out of make-shame, techniques of another period of human development became came to the rescue.

The great escape, from shame to E-textile outfits

This inspiration from prehistorical technology was my guide back to a more responsible way of making. Slower, more conscious, more responsible, more explorative. Several interactive outfits were made showing this process: E-textile Neanderthaler outfit, from felted wool, bark made into rope, flint tools, next to recycled electronic projects from my own electronic Stone Age. E-textile Archeologist outfit, with a felted vest, plastic bags with self made wooden tools as finds, together with plastic bags with old fashioned RFID readers. Redshift from felted wool and a mesh of copper strips, with modern e-textile version of the knotted skirt of the so called Egtved girl, a Danish Bronze Age site. Instead of functional, the outfits become storytelling. The outfits are unique, not to be mass produced. The outfits maybe pointing to a direction of making less damaging for our World.

Projectinformatie (NL)

Schaam je om nu nog wat te maken!

Het gevolg van een creatieve en onstuitbare maker zijn: te veel dingen, klimaatverandering en vervuiling. Het is moeilijk om daar geen verantwoordelijkheid voor te nemen – als ontwerper van interactieve producten en kledingstukken. Meer dan verantwoordelijkheid - SCHANDE! Schaam je! Stop! Flyskam -> Schande. Schaamte is een krachtige sociale ‘zelfbewuste’ emotie die energie en vreugde vernietigt. Schaamte isoleert het individu in een gevangenis van gevoelens van totale incompetentie. Schaamte maakt dat men niet meer wil zijn. Hoe komen we hieruit?

Schaamte overwinnen met archeologie

Schaamte kan worden overwonnen door je zorgen openbaar te maken en erover te praten. Het opheffen van

schaamtegevoelens zorgt voor enorme energie en creativiteit. Geïnspireerd door het feit dat de mensheid gemakkelijk terug naar het stenen tijdperk zou kunnen worden gedwongen, worden inventieve paleolithische technieken en materialen, die van nature duurzaam en biologisch afbreekbaar zijn, bestudeerd. Er wordt geëxperimenteerd met hout, vuursteen, wol en met de hand spinnen. De hoeveelheid kennis en vaardigheden van de prehistorische mensheid, bestudeerd in de archeologie wordt is enorm. De prehistorische mens verzamelde materialen uit de omgeving en maakte op vakkundige wijze de benodigde gereedschappen en textiel. De inventiviteit en bruikbaarheid van deze vroege ‘productontwerpers’ is verbluffend. Ze konden ‘uit het niets’ iets maken. Ze vonden toepassingen voor wat "voor handen" was. Wat ze later weggooiden was tegelijkertijd per definitie onmiddellijk biologisch afbreekbaar. Op zoek naar een uitweg uit de schijnschaamte kwamen technieken uit een andere periode van menselijke ontwikkeling te hulp.

De grote ontsnapping, van schaamte tot E-textieloutfits

De inspiratie uit de prehistorische technologie leidde naar een meer verantwoorde manier van maken. Op de "slow" manier, meer bewust, uitvindend, speelser. Er zijn verschillende interactieve outfits gemaakt die dit proces laten zien: De E-textiel Neanderthaler-outfit, van gevilte wol, touw van boombast, vuurstenen werktuigen, naast gerecyclede elektronische projecten uit mijn eigen elektronische steentijd. De E-textiel Archeologen-outfit, met een vilten vest, plastic opgravings-zakken met zelfgemaakt houten gereedschap als "vondsten", samen met plastic zakken met ouderwetse RFID-lezers. Roodverschuiving van zelf gemaakt vilt en een netwerk van koperen stroken, met een moderne e-textielversie van de geknoopte rok van het zogenaamde Egtved-meisje, een Deense bronstijd opgravingssite. In plaats van functioneel gaan de e-textile outfits verhalen vertellen. De outfits zijn uniek en niet bedoeld voor massaproductie. De outfits wijzen misschien in een richting om als designer minder schadelijk te zijn voor onze wereld.

Image List

Filename	Caption	Credit
nean-s_1720764202.jpg	E-textile Primitive Outfit	Beam Contrechoc
captura-de-pantalla-2024-10-16-a-las-113257_1729071216.jpg	E-Textile Archeologist Outfit	Beam Contrechoc
54036340967-204f058711-c_1729070929.jpg	Redshift Outfit	Beam Contrechoc

The images above are included in the ZIP under `/images`.