Code, Craft and Couture

Exploring new possibilities for textiles and fashion through 3D printing, computational design and craft
Nieuwe mogelijkheden voor textiel en mode door 3D-printing, computational design en ambacht te combineren

Hosted by: Jojanneke Tamis

Project Information (EN)

Rethinking 3D printing as textile

3D printing is often associated with rigid objects and functional parts. In my practice, I explore what happens when the technology is used to create something softer, more flexible and closer to textile.

I experiment with printed structures that move with the body, create texture and behave like fabric. By changing patterns, materials and printing techniques, I explore how 3D printing can become a way of making textiles rather than simply making objects.

Where digital meets handmade

My work combines computational design and digital fabrication with traditional textile materials and hands-on techniques. Printed elements can be combined with fabric, mesh, ribbon and other materials, creating garments that sit between digital fabrication and traditional craftsmanship.

The process is deliberately experimental. I test, print, cut, connect, adjust and print again. The material itself often determines where the design goes next.

From code to couture

My background in software and product development influences the way I approach fashion. I enjoy working with systems, patterns and repetition, but also with the unpredictability of physical materials and making by hand.

The resulting garments explore movement, texture and structure rather than simply demonstrating what a 3D printer can produce. Each piece is an experiment in how digital tools can expand the vocabulary of fashion.

In 2026, this approach was recognised with the Innovation Award for Best Maker at Maker Days Eindhoven.

Projectinformatie (NL)

3D-printing als textiel

3D-printing wordt vaak geassocieerd met rigide objecten en functionele onderdelen. Ik onderzoek wat er gebeurt wanneer de technologie wordt ingezet om iets beweegbaars en flexibeler te maken dat dichter bij textiel komt.

Ik experimenteer met geprinte structuren die met het lichaam meebewegen, textuur creëren en zich gedragen als stof. Door patronen, materialen en printtechnieken steeds aan te passen, onderzoek ik hoe 3D-printing kan worden ingezet als een manier om textiel te maken in plaats van alleen objecten.

Waar digitaal en handgemaakt samenkomen

Mijn werk combineert computational design en digitale fabricage met traditionele textielmaterialen en handmatige technieken. Geprinte elementen worden gecombineerd met stof, mesh, lint en andere materialen, waardoor

kledingstukken ontstaan die zich ergens tussen digitale fabricage en traditioneel vakmanschap bevinden.

Het proces is bewust experimenteel. Ik test, print, knip, verbind, pas aan en print opnieuw. Het materiaal zelf bepaalt daarbij vaak welke richting het ontwerp vervolgens opgaat.

Van code naar couture

Mijn achtergrond in software en productontwikkeling beïnvloedt de manier waarop ik naar mode kijk. Ik werk graag met systemen, patronen en herhaling, maar ook met de onvoorspelbaarheid van fysieke materialen en handwerk.

De kledingstukken die hieruit ontstaan onderzoeken beweging, textuur en structuur, in plaats van alleen te laten zien wat een 3D-printer kan maken. Elk stuk is een experiment in hoe digitale tools de mogelijkheden van mode kunnen uitbreiden.

In 2026 werd deze aanpak bekroond met de Innovation Award for Best Maker tijdens Maker Days Eindhoven.

Image List

Filename	Caption	Credit
2_1790838271.png	Hexagon Dress - made from 1200 individual hexagons	@PoseForRoos
invited_1790838302.jpg	Close up hexagons	@PoseForRoos
invited-1_1790838308.jpg	3D-Printed computational lace	

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