

Craft IS A VERB



heimtextil

13. – 16. 1. 2026

FRANKFURT / MAIN

I

Editorial letter

Brief des Herausgebers

II

AI may be
everywhere, even
in your bedsheets

KI ist überall – vielleicht sogar in Ihren Bettlaken

III

Craft as an
offbeat in history

Handwerk als Gegenbewegung in der Geschichte

IV

Techno-crafting
the home

Das techno-handwerkliche Heim

+ Trend colours

+ Trendfarben

V

Craftivism
and new design
directions

Craftivism und neue Designrichtungen

VI

A conversation
with Mara Anzen,
aka ChatGPT

Ein Gespräch mit Mara Anzen, aka ChatGPT

VII

Image credits

Bildnachweise

VIII

Imprint

Impressum

I

Editorial letter
Brief des
Herausgebers

I



For the second year in a row, Heimtextil is collaborating with Alcova – the itinerant design platform that’s been quietly (and not so quietly) rewriting the rules of what a design fair can be. If you’ve ever stepped into one of Alcova’s showcases – an abandoned military hospital, a shuttered slaughterhouse, a historic villa – you’ll know it’s never about white cubes. It’s about atmosphere, layers of meaning, and conversations rooted in spaces that carry memory and strata. This sensibility extends to its collaboration with Heimtextil, where trends are no longer just about surface or style, but also about systems, stories, and the people they serve. A framing device. A way of asking: where are we really headed, and what are we bringing with us?

Founded by Valentina Ciuffi (Studio Vedèt) and Joseph Grima (Space Caviar), Alcova brings to Heimtextil a curatorial lens shaped by material culture and attuned to the urgent questions of the present day. With a foot in both Milan and Miami, Alcova has become a barometer for where design is headed – and how it’s being redefined by the latest currents.

This year’s theme, Craft is a verb, builds on the groundwork laid at the previous Heimtextil. If 25/26 viewed trends as cyclical rather than linear – echoes of past desires resurfacing through new technologies and shifting cultural contexts – then 26/27 will expand that experiment. The lens will shift to view the growing presence of artificial intelligence: how it’s transforming not only how we design, but also how we assign value, trace authorship, and relate to the materials around us.

From fabric design to fibre recognition in recycling systems, AI is already rewiring the textile industry. And while we embrace the innovation it brings, streamlining processes, enhancing sustainability and enabling personalisation at any scale, we’re also seeing something else surface: a renewed appreciation for what AI can’t replicate. The handmade. The irregular. The flawed.

So here’s the paradox: the more we rely on generative tools to ideate and produce, the more we crave what feels real. Objects shaped by human touch, intuition, and intention. Not as a nostalgic return to tradition, but as a way of being close to things. It’s a question of proximity.

Editorial letter

I

6

Zum zweiten Mal in Folge arbeitet die Heimtextil mit Alcova zusammen – der wandernden Designplattform, die die Regeln, was eine Designmesse sein kann, leise (oder auch weniger leise) neu definiert hat. Wenn Sie jemals eines der Alcova-Projekte betreten haben – ein verlassenes Militärkrankenhaus, einen stillgelegten Schlachthof, eine historische Villa –, wissen Sie, dass es hier nie nur um „weiße Würfel“ geht. Es geht um Atmosphäre, Bedeutungsebenen und Gespräche, verwurzelt in Räumen, die Erinnerungen und Vielschichtigkeit transportieren. Diese Sensibilität, bei der es nicht mehr nur um Oberflächen oder Stil geht, sondern auch um Systeme, Geschichten und die Menschen, denen sie dienen, kommt auch bei der Zusammenarbeit mit der Heimtextil zum Tragen. Ein Mittel, das den Rahmen vorgibt. Eine Art zu fragen: Wohin gehen wir wirklich – und was bringen wir mit?

Gegründet von Valentina Ciuffi (Studio Vedèt) und Joseph Grima (Space Caviar), bringt Alcova zur Heimtextil eine kuratorische Sichtweise mit, die von der Materialität unserer Kultur geformt wurde und auf die drängenden Fragen der Gegenwart abgestimmt ist. Alcova ist sowohl in Mailand als auch in Miami vertreten und gilt als Barometer für die Richtung, in die sich das Design entwickelt – und wie es von den aktuellsten Strömungen neu definiert wird.

Das diesjährige Thema Craft is a verb baut auf den Grundlagen auf, die bereits auf der letzten Heimtextil gelegt wurden. Wenn die Trends für 25/26 eher als zyklisch statt als linear charakterisiert wurden – Echos vergangener Wünsche, die durch neue Technologien und sich verändernde kulturelle Kontexte wieder auftauchen – dann wird 26/27 dieses Experiment ausweiten. Die Linse wird sich neu ausrichten und die wachsende Präsenz künstlicher Intelligenz hervorheben: wie sie nicht nur die Art und Weise verändert, wie wir entwerfen, sondern auch, wie wir Werte zuweisen, Urhebererschaft kennzeichnen und uns auf die uns umgebenden Materialien beziehen.

Vom Stoffdesign bis hin zur Fasererkennung in Recyclingsystemen – KI ist bereits dabei, die Textilindustrie umzukrempeln. Und wenngleich wir die Innovation begrüßen, die sie mit sich bringt, indem sie Prozesse rationalisiert, die Nachhaltigkeit verbessert und Personalisierung in jeder Größenordnung ermöglicht, sehen wir auch etwas anderes auftauchen: eine neue Wertschätzung



That’s why, this year, we turn our attention to the realm of the home – the ultimate (or rather, primary) site of intimacy. Heim-textil^[1], after all, is rooted in that very intimacy. Not only because it centres on home textiles, but also because it opens a space to gather physically, to touch, to compare, to get curious and ask questions, to connect.

The home is a space where craft naturally intertwines with the everyday. Unlike many design categories, domestic textiles are with us constantly. We slide out of our bedsheets, tug open curtains, step onto a bathmat, wrap ourselves in a towel. We get dressed, make the bed, set the table. We might spill coffee on a napkin, toss it in the wash, hang it out to dry, fold it again. There’s something so familiar and comforting in the repetition of these simple gestures, how we touch and are touched by textiles all day long. While witnessing our lives unfold, over time and repetition, textiles become an emotional repository. A container of memory.

And how about us? We stare back, consciously or not. We observe textiles in different light, through different moods, day after day. We want to live in homes surrounded by things that carry meaning. Things that feel close, familiar, and alive: objects we can see ourselves in.

Craft is a verb is both a theme and a stance. A reminder that making is never neutral: it’s an intentional act, embodied and often political. In a world increasingly driven by automation and frictionless interfaces, choosing materiality is an act of resistance. Whether through techno-craft, craftivism or the analogue-digital hybridisation we’re seeing in new studios, craft is no longer about tradition alone. It’s about process, and the creative potential of remediation: translating a form across media until something unexpected happens. A drawing becomes a pattern, becomes a textile, becomes a digital object, becomes something else entirely. Some suggest that coding itself is a form of craft, that shaping digital tools is simply a different kind of material manipulation, with a new set of tools to hack. Maybe. But what this year’s trend research affirms is that tactile knowledge still matters. The intelligence of the hand, the instinct to pause, adjust, and respond to the material in front of you.

für das, was KI nicht nachbilden kann. Das Handgemachte. Das Unregelmäßige. Das Unvollkommene. Und hierin liegt das Paradoxe: Je mehr wir uns auf generative Werkzeuge verlassen, um Ideen zu entwickeln und Inhalte zu produzieren, desto mehr sehnen wir uns nach dem, was sich echt anfühlt. Objekte, die durch menschliche Berührung, Intuition und Absicht geformt wurden. Nicht als nostalgische Rückkehr zur Tradition, sondern als Möglichkeit, den Dingen nahe zu sein. Es geht also um die Frage der Nähe.

Deshalb richten wir in diesem Jahr unsere Aufmerksamkeit auf das Heim – den ultimativen (oder besser gesagt: primären) Ort der Intimität. Die Heimtextil ist schließlich in eben dieser Intimität verwurzelt. Nicht nur, weil sie sich auf Heimtextilien konzentriert, sondern auch, weil sie einen Raum öffnet, in dem man sich physisch versammeln, berühren, vergleichen, neugierig werden und Fragen stellen kann, um sich zu verbinden.

Das Heim ist ein Raum, in dem sich das Handwerk ganz natürlich mit dem Alltag verbindet. Im Gegensatz zu vielen anderen Designkategorien begleiten uns Heimtextilien ständig. Wir schlüpfen aus unseren Bettlaken, ziehen die Vorhänge auf, stehen auf einem Badteppich und wickeln uns in ein Handtuch. Wir ziehen uns an, machen das Bett, decken den Tisch. Wir verschütten vielleicht Kaffee auf ein Geschirrtuch, werfen es in die Wäsche, hängen es zum Trocknen auf, falten es wieder. In der Wiederholung dieser einfachen Handlungen liegt etwas so Vertrautes und Tröstliches – den ganzen Tag lang berühren wir Textilien und werden von ihnen berührt. Während wir miterleben, wie sich unser Leben im Laufe der Zeit und durch Wiederholung entfaltet, werden Textilien zu einem Aufbewahrungsort unserer Emotionen. Ein Behältnis für Erinnerungen. Und was ist mit uns? Wir starren zurück, bewusst oder unbewusst. Wir betrachten Textilien in unterschiedlichem Licht, in verschiedenen Stimmungen, Tag für Tag. Wir wollen in Häusern leben, umgeben von Dingen, die Bedeutung haben. Von Dingen, die sich nah, vertraut und lebendig anfühlen: Objekte, in denen wir uns selbst sehen können.

Craft is a verb ist sowohl ein Thema als auch eine Haltung. Es erinnert daran, dass das Schaffen niemals neutral ist: Es ist ein bewusster, verkörperter und oft politischer Akt. In einer Welt, die zunehmend von

This is knowledge built up through years of trial and repetition. It’s also deeply tied to luck, play, and unpredictability: physical materials are always subject to these forces, which algorithms still struggle to grasp.

The point here isn’t condemning industry – or in this case artificial intelligence – a ‘monster without hands’ as William Morris framed it^[2]. It’s about recognising the enduring value of craft and keeping the tension between these two worlds. Where the hand falls short, AI can extend the gesture, and vice versa. Emerging from this interplay is a new kind of figure: the techno-craftsperson. Someone who doesn’t resist technology but appropriates it, working with digital tools in a way that is deeply material, intuitive and embodied. We even ‘sat down’ with ChatGPT to talk about intuition, authorship, and the idea of consulting AI when drawing up a trend forecast. (Yes, so meta – you’ll find the exchange in the last section of this booklet).

For now, we invite you to think ahead, keep feeling, and come visit the Trend Arena at Heimtextil.

[1] 'Heim' is the German word for home. It refers not only to a physical dwelling, but also to a sense of belonging, comfort, and emotional rootedness — a place where one feels at ease, even if only temporarily.
[2] This expression paraphrases the sentiments expressed by William Morris in essays such as Useful Work versus Useless Toil (1885) and Art and Labour (1888), where he critiques the dehumanising effects of industrial labor.



Automatisierung und reibungslosen Schnittstellen bestimmt wird, ist die Entscheidung für Materialität ein Akt des Widerstands. Ob durch Techno-Handwerk, Craftivism oder die analog-digitale Hybridisierung, die wir in den neuen Ateliers beobachten können – beim Handwerk geht es nicht mehr nur um Tradition. Es geht um den Prozess und das kreative Potenzial der Wiederherstellung: die medienübergreifende Übersetzung einer Form, bis etwas Unerwartetes geschieht. Eine Zeichnung wird zu einem Muster, zu einem Textil, zu einem digitalen Objekt, zu etwas ganz anderem.

Manche meinen, dass das Programmieren selbst eine Form des Handwerks ist, dass die Gestaltung digitaler Werkzeuge einfach eine andere Art der Materialverarbeitung ist, nur mit neuem Werkzeugkasten. Mag sein. Aber die aktuelle Trendforschung bestätigt, dass haptisches Wissen immer noch Bedeutung hat. Die Intelligenz der Hand, der Instinkt, innezuhalten, sich anzupassen und auf das Material zu reagieren, das vor einem liegt – das ist Wissen, das man durch jahrelanges Ausprobieren und Wiederholen erworben hat. Es hat auch viel mit Glück, Spiel und Unvorhersehbarkeiten zu tun: Physische Materialien sind immer diesen Kräften unterworfen, die Algorithmen immer noch schwer zu erfassen vermögen.

Es geht hier nicht darum, die Industrie – oder in diesem Fall die künstliche Intelligenz – zu verdammen, ein „Monster ohne Hände“, wie William Morris es einmal ausdrückte^[2]. Es geht darum, den bleibenden Wert des Handwerks anzuerkennen und die Spannung zwischen den beiden Welten zu erhalten. Wo die Hand versagt, kann KI deren Bewegung erweitern und umgekehrt. Aus diesem Zusammenspiel ergibt sich eine neue Art von Akteur*in: die Techno-Handwerker*in. Jemand, der sich nicht gegen die Technologie wehrt, sondern sie sich aneignet und mit digitalen Werkzeugen auf eine Weise arbeitet, die zutiefst materiell, intuitiv und verkörpert ist. Wir haben uns sogar mit ChatGPT „zusammengesetzt“, um über Intuition, Urheberchaft und die Idee zu sprechen, bei der Erstellung einer Trendprognose KI zu Rate zu ziehen. (Ja, ganz meta – Sie finden diesen Austausch im letzten Abschnitt dieses Booklets).

Fürs Erste laden wir Sie ein, weiterzudenken, ins Fühlen zu kommen und die Trend Arena auf der Heimtextil zu besuchen.



AI may be everywhere, even in your bedsheets KI ist überall – vielleicht sogar in Ihren Bettlaken



DALL·E has been around for a while. It was January 5, 2021 when OpenAI publicly released the first version of its image generator: a system capable of transforming text descriptions into visuals. What were its first 'creations'? Tentacled figures, deformed coffee cups, avocado-shaped chairs and six-eyed kittens. Tattered, amorphous and often more useful as memes than as realism. Yet even in that visual chaos, in those tangles of pixels, there was something magnetic: an implicit promise that what once made us laugh would one day make us marvel.

Four years later, that promise is being fulfilled. AI-generated images are sharper, more coherent and more believable than ever. Perhaps too believable. Just as they start approaching perfection, feelings of unease emerge: we're in the so-called uncanny valley, we've crossed the emotional threshold where something seems human, but not quite. A small detail betrays our trust, a texture's applied to a material to which it shouldn't belong. A perspective is slightly incongruous. Today's images aren't ridiculous any more – they observe us with an ambiguous silence, as if unsure where they come from but confident where they're headed. The point is that we are only at the beginning. If these first years of development and fine-tuning are considered the 'worst' phase of generative models, then the 'best' is yet to come.

In the meantime, this qualitative leap has found a surprisingly direct application in interior design. Dozens – if not hundreds – of tools have appeared that use AI to reinvent spaces and surfaces: ReRoom, Reimagine Home AI, Home Designs AI, Interior AI, Collov AI ... the list goes on. Just upload a photo of your room – a real space lacking identity, perhaps a half-finished study or unused closet – and AI will digitally empty it, revealing just its architectural skeleton. Then, through dropdown menus, AI invites you to choose a style to reinvent the space. Predictable categories like 'modern', 'chic' or 'contemporary' sit next to more nuanced options like 'zen', 'cottagecore', 'retro-futuristic' or even 'Airbnb.' Select. Wait. And after a few minutes, from a blurred image of a box room emerges the polished impression of a bedroom: neutral tones, a discreetly textured rug, a low bed beside a plant of indeterminate species, and a strange door – the kind that leads to a parallel universe.

Heimtextil Trends

Craft is a verb

2026/27

DALL·E gibt es schon eine Weile. Am 5. Januar 2021 veröffentlichte OpenAI die erste Version seines Bildgenerators: ein System, das in der Lage ist, Texte in visuelle Darstellungen zu verwandeln. Was waren seine ersten „Kreationen“? Tentakelwesen, deformierte Kaffeetassen, avocadoförmige Stühle und sechsäugige Kätzchen. Zerrissenes, Amorphes, das oft eher als Meme denn für die Realität taugte. Und doch hatte dieses visuelle Chaos, dieses Pixelgewirr, etwas Magisches: ein implizites Versprechen, dass das, worüber wir einst lachten, uns eines Tages in Staunen versetzen wird.

Vier Jahre später wird dieses Versprechen eingelöst. KI-generierte Bilder sind schärfer, stimmiger und glaubwürdiger denn je. Vielleicht sogar zu glaubwürdig. Gerade als sie anfangen, nahezu perfekt zu wirken, entsteht ein Gefühl von Beklommenheit: Wir betreten das sogenannte „Uncanny Valley“ – wir haben die emotionale Schwelle überschritten, bei der etwas fast menschlich wirkt, aber eben nicht ganz. Ein kleines Detail hintergeht unser Vertrauen – eine Textur ist einem Material zugeordnet, zu dem sie nicht gehört. Eine Perspektive wirkt leicht unstimmt. Die heutigen Bilder sind nicht mehr lächerlich – sie blicken uns mit einem zweideutigen Schweigen an, als wüssten sie nicht, woher sie kommen, aber sehr wohl, wohin sie gehen. Der Punkt ist: Wir stehen erst am Anfang. Wenn diese ersten Jahre der Entwicklung und Feinabstimmung als die „schlechteste“ Phase der generativen Modelle gelten, dann steht uns das „Beste“ noch bevor. In der Zwischenzeit hat dieser qualitative Sprung eine überraschend direkte Anwendung im Interior Design gefunden. Dutzende – wenn nicht Hunderte – von Werkzeugen sind entstanden, die Räume und Oberflächen mithilfe von KI umgestalten: ReRoom, Reimagine Home AI, Home Designs AI, Interior AI, Collov AI ... die Liste ließe sich endlos fortsetzen.

Laden Sie einfach ein Foto Ihres Zimmers hoch – ein realer Raum ohne Charakter, vielleicht ein halbfertiges Arbeitszimmer oder ein ungenutzter Abstellraum – und die KI leert ihn digital aus, reduziert ihn auf sein architektonisches Skelett. Dann lädt sie Sie über Dropdown-Menüs ein, einen Stil zu wählen, um den Raum neu zu gestalten. Vorhersehbare Kategorien wie „modern“, „chic“ oder „zeitgenössisch“ stehen neben ausgefalleneren Optionen wie „zen“, „cottagecore“,

It's extremely plausible and strangely implausible all at once. As if AI hadn't just redesigned a space, but also conjured up a new aesthetic reality, halfway between desire and déjà-vu. And voilà – when 'glam' is selected, the iconic Eames-era modernist livingroom (IMG 4) turns into a fuchsia-and-black satin bedroom (IMG 5-7). This playful, automated logic is expanding into textile design. Today's generative AI tools allow us to create complex patterns and design hyper-customised collections at scale – starting from a simple sketch, vintage photo, or child's drawing. Everything is generated in moments, without the need for detailed inputs in order to achieve credible results.

Take FabricGenie, launched by The Millshop Online in summer 2023 – one of the first consumer-facing AI applications in fabric e-commerce. The process is intuitive: craft a description like exotic birds, vintage style, dark background, as suggested by the site's introductory video. The system will return scalable patterns, ready to be ordered as physical samples for a minimal fee. Within a month of launching, FabricGenie had created over 3,800 pattern proposals and shipped more than 500 samples.

It's not so much the quality of the results that's astounding, but the framework and application: a tool used directly by consumers that turns design into a playful, personalised experience. In recent years, online fabric sales have grown significantly, along with the desire to make the experience more interactive. This tool is powerful: any pattern it generates – even based on generic adjectives – is ours, a product of our own prompt, our unique combination of words. If that same exact pattern were generated and displayed in a showroom, digitally simulated on a sofa or curtain, we'd perceive it differently. The slogans on the site – design with your own words, dress your room, your way – clearly express the meaning of this process.

FabricGenie is just one of many visible manifestations of artificial intelligence in the sector. While AI's presence in language and images is increasingly evident in daily life, its role in production processes – although paradoxically more of a technical revolution – is far less visible. It's busy silently optimising cycles, reducing waste, enhancing traceability via predictive logistics, and limiting carbon emissions in a high-impact industry like textiles.

AI might be everywhere, even in your bedsheets.

II

12

„retrofuturistisch“ oder sogar „Airbnb“. Auswählen. Abwarten. Und nach wenigen Minuten entsteht aus dem verschwommenen Bild einer Kammer der Blick in ein durchgestyltes Schlafzimmer: neutrale Töne, ein dezent gemusterter Teppich, ein niedriges Bett neben einer Pflanze undefinierbarer Art – und eine merkwürdige Tür, die in ein Paralleluniversum zu führen scheint. Es wirkt extrem plausibel und zugleich seltsam unwirklich. Als hätte die KI nicht nur einen Raum umgestaltet, sondern eine neue ästhetische Realität heraufbeschworen – irgendwo zwischen Wunschbild und Déjà-vu. Und voilà – wenn man „glam“ auswählt, verwandelt sich das ikonische modernistische Wohnzimmer der Eames-Ära (IMG 4) in ein Schlafzimmer aus Fuchsia und Schwarz (IMG 5-7).

Diese spielerisch-automatisierte Logik dehnt sich nun auch auf das Textildesign aus. Die heutigen generativen KI-Tools ermöglichen es, komplexe Muster zu entwerfen und hyperindividuelle Kollektionen in großem Maßstab zu gestalten – ausgehend von einer einfachen Skizze, einem Vintage-Foto oder einer Kinderzeichnung. Alles entsteht in wenigen Augenblicken, ohne dass detaillierte Eingaben nötig sind, um glaubwürdige Ergebnisse zu erzielen.

Ein Beispiel: FabricGenie, im Sommer 2023 von The Millshop Online eingeführt – eine der ersten verbraucherorientierten KI-Anwendungen im Textil-E-Commerce. Der Ablauf ist intuitiv: Geben Sie eine Beschreibung wie „exotische Vögel, Vintage-Stil, dunkler Hintergrund“ ein, wie es im Einführungsvideo auf der Website gezeigt wird. Das System liefert skalierbare Muster, die für eine geringe Gebühr als physische Samples bestellt werden können. Bereits im ersten Monat nach dem Start hatte FabricGenie über 3.800 Mustervorschläge generiert und mehr als 500 Samples verschickt.

Hierbei ist jedoch nicht so sehr die Qualität der Ergebnisse erstaunlich, sondern der Rahmen und die Anwendung: ein Tool, das direkt von Konsument*innen genutzt wird und Design in ein spielerisches, personalisiertes Erlebnis verwandelt. In den letzten Jahren sind die Onlineverkäufe von Stoffen deutlich gestiegen – ebenso wie der Wunsch, das Erlebnis interaktiver zu gestalten. Dieses Tool ist mächtig: Jedes Muster, das es erzeugt – selbst auf Basis vager Adjektive – gehört uns, ist Produkt unseres Prompts, unserer einzigartigen Wortkombination.



Take fabric recycling: a major unresolved issue, complicated by mixed fibres that are hard or impossible to separate manually. Enter hyperspectral imaging combined with machine learning. These systems capture data invisible to the human eye – chemical and chromatic information – and AI interprets, decodes, and classifies it with increasing accuracy. The system learns to recognise combinations and suggests separation methods to reintroduce fibres into the cycle – this would be an arduous task for humans, but is well within the capabilities of a suitably trained algorithm. At the same time, Europe is raising the bar on environmental regulations, mandatory digital labelling, and extended producer responsibility. Recycling will no longer be a goodwill gesture but an inherent obligation.

As with any major technological revolution, a visceral fear of replacement emerges: will we lose our jobs? Will our work lose its meaning? Will we be replaced by a machine that writes, designs and even decides for us?

AI is a prediction system. It predicts words, images and narrative probabilities based on pre-existing datasets. It can't truly invent, let alone decide. It's trained to repeat variations, not to contradict its assumptions. When it generates a logo, a pattern or a colour palette, it does so by interpolation, drawing from a cloud of statistical correlations.

Imagine an author who has read a thousand books. On its own, it's not enough. What matters is how the author processes and filters their reading through lived experience – that's where style is born. The same goes for a designer starting from a moodboard: the difference lies not in the quantity of references but in the ability to select, distort, cut, compose and create new possibilities. That's where thought, sensitivity and intention are manifest. That's at the heart of every creative process. The algorithm doesn't make real 'choices': it orders possibilities. We interact with visuals and words that are ever more polished yet increasingly abstract, 'disembodied', without material friction, without semantic waste, without opinions or positions.

Writing in The New Yorker, Ted Chiang wryly observes: 'We are entering an era where someone might use a large language model to generate a document out of a bulleted list, and send it to a person who will use a large language model to condense that document into a bulleted list. Can anyone seriously argue that this is an improvement?'^[3]. The paradox is clear: AI can improve – and is already improving – many automatable tasks, but when we attempt to delegate creativity entirely, the risk is that it becomes devoid of meaning.

[3] Chiang, Ted. 'Why A.I. Isn't Going to Make Art: To Create a Novel or a Painting, an Artist Makes Choices That Are Fundamentally Alien to Artificial Intelligence.' The New Yorker, August 31, 2024. <https://www.newyorker.com/culture/the-weekend-essay/why-ai-isnt-going-to-make-art>

Würde dasselbe Muster in einem Showroom gezeigt, digital simuliert auf einem Sofa oder Vorhang, würden wir es ganz anders wahrnehmen. Die Slogans der Website – design with your own words, dress your room, your way – bringen diesen Prozess klar auf den Punkt.

FabricGenie ist nur eine von vielen sichtbaren Manifestationen künstlicher Intelligenz in diesem Bereich. Während KI in Sprache und Bild zunehmend zum Alltag gehört, bleibt ihre Rolle in Produktionsprozessen – obwohl sie dort eine regelrechte technische Revolution darstellt – weitgehend unsichtbar. Sie ist im Hintergrund tätig und optimiert Prozesse, reduziert Abfall, verbessert die Rückverfolgbarkeit durch vorausschauende Logistik und senkt CO₂-Emissionen in einer Branche mit hohem Umweltfußabdruck wie der Textilindustrie.

Nehmen Sie das Recycling von Stoffen – ein bislang ungelöstes Problem, das durch Mischfasern erschwert wird, die sich manuell kaum oder gar nicht trennen lassen. Hier kommt hyperspektrale Bildgebung in Kombination mit maschinellem Lernen zum Einsatz. Diese Systeme erfassen Daten, die dem menschlichen Auge verborgen bleiben – chemische und farbliche Informationen – und die KI interpretiert, dekodiert und klassifiziert sie mit zunehmender Präzision. Das System lernt, Kombinationen zu erkennen, und schlägt Trennmethoden vor, um die Fasern in den Kreislauf zurückzuführen – eine Aufgabe, die für Menschen mühsam, für ein trainiertes Algorithmus-System aber machbar ist. Gleichzeitig verschärft Europa die Umweltvorschriften durch die digitale Kennzeichnungspflicht und die erweiterte Herstellerverantwortung – Recycling wird nicht länger als freiwillige Geste betrachtet, sondern zur gesetzlichen Pflicht.

Wie bei jeder großen technologischen Revolution taucht die tiefe Angst vor Verdrängung auf: Werden wir unsere Jobs verlieren? Verliert unsere Arbeit ihren Sinn? Werden wir durch Maschinen ersetzt, die schreiben, gestalten und sogar Entscheidungen für uns treffen?

KI ist ein Vorhersagesystem. Sie sagt Wörter, Bilder und narrative Wahrscheinlichkeiten auf Basis vorhandener Datensätze voraus. Sie kann nicht wirklich erfinden – geschweige denn entscheiden. Sie ist darauf trainiert, Variationen zu wiederholen, nicht, ihre eigenen Annahmen zu hinterfragen. Wenn sie ein Logo, ein Muster oder eine Farbpalette generiert, geschieht das durch Interpolation, also durch die Verbindung statistischer Korrelationen in einem Nebel von Möglichkeiten.

Stellen Sie sich einen Autor vor, der 1.000 Bücher gelesen hat. Nur das alleine reicht nicht aus. Entscheidend ist, wie der Autor das Gelesene durch seine Lebenserfahrung filtert – daraus entsteht Stil. Dasselbe gilt für eine Designerin, die mit einem Moodboard beginnt: Der Unterschied liegt nicht in der Anzahl der Referenzen, sondern in der Fähigkeit, auszuwählen, zu verzerren, zu schneiden, zu komponieren – und neue Möglichkeiten zu schaffen. Dadurch manifestieren sich Denken, Sensibilität und Absicht. Das ist der Kern jedes kreativen Prozesses. Der Algorithmus trifft keine echten „Entscheidungen“ – er sortiert Möglichkeiten. Wir interagieren mit Bildern und Wörtern, die immer perfekter, aber zugleich immer abstrakter erscheinen – „entkörperlicht“, ohne materielle Reibung, ohne semantischen Überschuss, ohne Meinung oder Haltung.

Der Autor Ted Chiang schreibt dazu im New Yorker mit beißender Ironie: „Wir treten in eine Ära ein, in der jemand ein großes Sprachmodell nutzt, um aus einer Aufzählung ein Dokument zu erstellen – das dann jemand anderem geschickt wird, der dasselbe Sprachmodell verwendet, um dieses Dokument wieder in eine Aufzählung zu verwandeln. Kann jemand ernsthaft behaupten, das sei ein Fortschritt?“^[3] Das Paradox ist offensichtlich: KI kann viele automatisierbare Aufgaben verbessern – und tut das bereits. Doch wenn wir versuchen, Kreativität vollständig auszulagern, droht sie inhaltsleer zu werden.



Craft as an offbeat in history Handwerk als Gegenbewegung in der Geschichte



It happens cyclically, like a kind of historical offbeat: craft comes back. It returns at intervals, at every turning point in our collective identity crises. In moments when humans fear losing control over the universe they've built. Every revolution – scientific, industrial, digital – begins with shared enthusiasm. We marvel, experiment, produce, automate and optimise. But then something begins to creak under the strain. And that's when material, manual knowledge resurfaces as a sort of natural counterbalance.

During the Enlightenment, trust in reason, science and progress became the guiding force in Western thought. Humans sought to understand and dominate nature through observation, experimentation and classification: anything unmeasurable or unprovable was often called into question. It was the era of encyclopaedism and nomenclature. But Romanticism emerged precisely in reaction to this orderly, rational worldview. It reclaimed the irrational, the emotional, the sublime enchantment that defies logic. Nature was no longer a mechanism we needed to decode and control, but rather a living, often frightening force that overwhelmed – and moved – us.

Then came the First Industrial Revolution. With the steam engine and the rise of factories, serial logic took over, turning labour into a sequence of repetitive, specialised tasks. Direct contact with material was lost, as was a holistic overview of the process. Gestures became mechanised, hollow, reduced to pure function. Victorian Britain witnessed extraordinary technological and economic development, but also deep social unrest. In the heart of the country's textile factories, some workers began destroying mechanical looms that threatened their jobs – they were known as Luddites. Theirs was an immediate, material, radical refusal. A collective gesture that spoke forcefully. A few decades later, this same tension found a more nuanced and conscious form of expression in William Morris and the Arts & Crafts movement. Here, craft became a form of cultural resistance.

Heimtextil Trends

Craft is a verb

2026/27

Es geschieht zyklisch, wie eine Art historischer Offbeat: Das Handwerk kehrt zurück. Es taucht immer wieder auf – in Zeiten kollektiver Identitätskrisen. In Momenten, in denen der Mensch fürchtet, die Kontrolle über das von ihm geschaffene Universum zu verlieren. Jede Revolution – ob wissenschaftlich, industriell oder digital – beginnt mit allgemeiner Euphorie. Wir staunen, experimentieren, produzieren, automatisieren und optimieren. Doch irgendwann beginnt etwas unter dieser Last zu ächzen. Und genau dann kehrt das materielle, manuelle Wissen zurück – als eine Art natürliches Gegengewicht.

Im Zeitalter der Aufklärung wurde das Vertrauen in Vernunft, Wissenschaft und Fortschritt zur treibenden Kraft des westlichen Denkens. Der Mensch strebte danach, die Natur durch Beobachtung, Experiment und Klassifikation zu verstehen und zu beherrschen: Alles, was sich nicht messen oder beweisen ließ, wurde infrage gestellt. Es war die Ära des Enzyklopädismus und der Nomenklatur. Doch als Gegenreaktion zu dieser geordneten, rationalen Sicht auf die Welt entstand die Romantik. Sie holte das Irrationale, das Emotionale, das Erhabene zurück – jenes magische Staunen, das sich der Logik entzieht. Die Natur wurde nicht länger als ein Mechanismus verstanden, den es zu entschlüsseln und zu kontrollieren galt, sondern als lebendige, oft furchteinflößende Kraft, die uns überwältigt – und bewegt.

Dann kam die erste industrielle Revolution. Mit der Dampfmaschine und dem Aufstieg der Fabriken setzte sich die Logik der Serienproduktion durch. Arbeit wurde in eine Abfolge repetitiver, spezialisierter Aufgaben zerlegt. Der direkte Kontakt zum Material ging verloren, ebenso der ganzheitliche Überblick über den Prozess. Bewegungen wurden mechanisiert, hohl – reduziert auf ihre reine Funktion. Im viktorianischen Großbritannien gab es enorme technologische und wirtschaftliche Fortschritte, aber auch tiefgreifende soziale Spannungen. In den Textilfabriken des Landes begannen einige Arbeiter*innen, mechanische Webstühle zu zerstören, die ihre Jobs bedrohten – sie wurden als Ludditen bekannt. Ihr Widerstand war unmittelbar, materiell, radikal. Eine soziale Bewegung mit starkem Ausdruck. Einige Jahrzehnte später fand diese Spannung eine differenziertere, bewusste Ausdrucksform in William Morris und der „Arts and Crafts“-Bewegung.

Morris defended manual labour not only to protect the dignity of workers and to create functional objects, but also to capture desire, beauty and meaning. With the Second Industrial Revolution came electricity and oil. And yet, even in this hyper-industrial phase, craft reasserted itself, transforming into something new. At the Bauhaus and the Wiener Werkstätte, art met technique and craft merged with design. The time to categorically reject machines was past: it was time to understand them, study them and appropriate their language. Craft became modern. In the 1970s, the computer entered both factories and homes. Informatics was born, alongside the digital and miniaturisation. The world began to gradually dematerialise. Italian modernist Enzo Mari launched his 'autoprogettazione' inviting people to build their own furniture, to rediscover the pleasure and responsibility of manual design. Postmodern movements, from Studio Alchimia to Memphis, rediscovered irony, decoration and expressiveness. Craft became ironic, disobedient. And as digital culture took its first steps, the makers emerged. These were artisans 2.0, using laser cutters and open-source software with the same attitude as traditional craftspeople honing their technique and experimenting with materials.

Today, artificial intelligence has begun to draw, write, generate images, suggest design solutions and produce both weightless objects and depthless spaces. Yet alongside this algorithmic proliferation, a primal desire emerges: the return to human activity, to the material, to physical contact. It's not a nostalgic reaction – it's a cultural necessity.

The most radical contemporary designers don't just use technology: they absorb it, bend it, push it to its limits. They are digital natives fully aware of the digital infrastructure within which they operate and of its vocabulary. Precisely because of that, they actively choose to slow down, to permit doubt. They produce on a small scale, experiment within studio environments, self-publish and combine manual skills with digital tools in ways that challenge traditional categories. The result isn't a synthesis of industry and craft, but surpasses both.

Once, the division was clear: you belonged either to the industrial world or to the artisanal one. These were two separate, often opposing universes. For much of the past century, the highest aspiration for any young designer was to collaborate with major companies. Today, many dare to tread different paths, and so the dichotomy unravels.

A new professional and cultural figure is emerging – what we might call the techno-craftsperson: a designer who knowingly operates in the spaces between, where the hand meets the algorithm and where objects carry complexity. Their artifacts are neither neutral nor functionalist. They are dense, symbolic, often uncomfortable. They speak to a generation that's no longer content with mere surfaces but seeks narratives, processes and responsibility. These objects invoke critical relationships, transforming the domestic sphere into a cultural landscape.



[IMG 8–9] Two modern reinterpretations of Luddites generated with ChatGPT: workers destroy 3D printers and robotic arms instead of looms.

Das Handwerk wurde zum kulturellen Widerstand. Morris verteidigte die manuelle Arbeit nicht nur, um die Würde der Arbeiter*innen zu schützen und funktionale Objekte herzustellen, sondern auch, um Verlangen, Schönheit und Bedeutung einzufangen. Die zweite industrielle Revolution brachte Elektrizität und Öl mit sich. Und doch konnte sich auch in dieser hyperindustriellen Phase das Handwerk neu behaupten – in veränderter Gestalt. Im Bauhaus und der Wiener Werkstätte traf Kunst auf Technik, und Handwerk verschmolz mit Design. Die Zeit des radikalen Maschinenprotests war vorbei: Nun galt es, die Maschinen zu verstehen, zu studieren und ihre Sprache zu nutzen. Das Handwerk wurde modern.

In den 1970er-Jahren hielten Computer Einzug in Fabriken und Haushalte. Die Informatik war geboren, ebenso die Digitalisierung und Miniaturisierung. Die Welt begann sich schrittweise zu entmaterialisieren. Der italienische Modernist Enzo Mari rief mit seinem Projekt „autoprogettazione“ dazu auf, eigene Möbel zu bauen, um das Vergnügen und die Verantwortung manuellen Gestaltens wiederzu-entdecken. Postmoderne Bewegungen wie Studio Alchimia oder Memphis feierten Ironie, Dekoration und Ausdruckskraft. Das Handwerk wurde ironisch, widerspenstig. Und während eine digitale Kultur erste Schritte wagte, entstanden die Maker: Handwerker*innen 2.0, die mit Lasercuttern und Open-Source-Software genauso arbeiteten wie ihre historischen Vorgänger mit ihren traditionellen Techniken und Rohmaterialien.

Und heute beginnt die künstliche Intelligenz zu zeichnen, zu schreiben, Bilder zu generieren, Designlösungen vorzuschlagen und sowohl schwerelose Objekte als auch Räume ohne Tiefe zu produzieren. Und doch entsteht parallel zu dieser algorithmischen Ausweitung ein ursprüngliches Verlangen: die Rückkehr zum Menschlichen, zum Materiellen, zum physischen Kontakt. Es ist keine nostalgische Reaktion – es ist eine kulturelle Notwendigkeit.

Die radikalsten Designer*innen der Gegenwart nutzen Technologie nicht einfach – sie verinnerlichen, verformen und testen sie bis an ihre Grenzen. Sie sind „Digital Natives“, die sich der digitalen Infrastruktur, in der sie agieren, voll bewusst sind – und auch deren Sprache beherrschen. Gerade deshalb entscheiden sie sich aktiv für Langsamkeit, für das Zulassen von Zweifeln. Sie produzieren im kleinen Maßstab, experimentieren im Atelier, veröffentlichen selbst und kombinieren



handwerkliches Können mit digitalen Werkzeugen auf eine Weise, die traditionelle Unterscheidungen herausfordert. Das Ergebnis ist nicht eine Synthese aus Industrie und Handwerk – es geht über beide hinaus.

Früher war die Trennung klar: Entweder man gehörte zur Industrie oder zum Handwerk – zwei getrennte, oft gegensätzliche Universen. Über weite Teile des 20. Jahrhunderts galt die Zusammenarbeit mit großen Unternehmen als höchstes Ziel junger Designer*innen. Heute wagen viele andere Wege – und so beginnt sich der alte Dualismus aufzulösen.

Es entsteht eine neue professionelle und kulturelle Figur – man könnte sie die Techno-Handwerker*in nennen: Designer*innen, die bewusst in den Zwischenräumen arbeiten, in denen sich Hand und Algorithmus begegnen und Objekte Komplexität transportieren. Ihre Artefakte sind weder neutral noch funktionalistisch. Sie sind dicht, symbolisch, oft unbequem. Sie sprechen eine Generation an, die sich nicht mehr mit bloßen Oberflächen zufriedengibt, sondern nach Erzählungen, Prozessen und Verantwortung sucht. Diese Objekte schaffen kritische Beziehungen – und verwandeln den privaten Raum in eine kulturelle Landschaft.

IV



Techno-crafting
the home
Das techno-
handwerkliche
Heim

IV



(IMG 11)



(IMG 12)



(IMG13)

As we've seen, history offers us tools to help us read the present. Every return to craft – from the Arts & Crafts movement to the countercultures of the 1970s – has emerged in response to technological and social transformation. But while craft once represented opposition, refusal or refuge, today it adopts a different role: it is becoming a space to explore new relationships between intelligence and gesture. No longer a dichotomy, it's an intersection.

In this transforming landscape, artificial intelligence becomes – borrowing Bruno Latour's words – a true actor^[4]: an active subject in the network of relationships within which the designer operates. AI provides suggestions, directions and creates possibilities. It does not replace anything, but adds dialogue and stimulus. Today, this network includes more than merely humans and technologies. It is expanding, becoming more complex, moving increasingly towards a more-than-human perspective where other animals, materials, ecosystems and natural elements enter the design process as interlocutors. Materials are no longer passive. Nature is no longer just a backdrop, nor can it be clearly distinguished from 'culture'. Contemporary craft is moving in this direction. It is a form of distributed intelligence that moves through bodies, tools and environments. A practice that recognises hybridity as the inevitable and productive condition of our time.

Within this amalgamated context, the home is also being reconfigured. During the pandemic we learned to work, recuperate, cook and meet others – all without leaving home. The home lost its traditional boundaries and became porous, entered by devices, data, and public and private flows. And yet just as it has dematerialised, the home has also begun to refocus on our bodies and their physical and psychological well-being, as mediated by the objects it contains.

[4] Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, 2005.

Wie wir gesehen haben, liefert uns die Geschichte Werkzeuge, um die Gegenwart zu verstehen. Jede Rückbesinnung auf das Handwerk – von der „Arts & Crafts“-Bewegung bis zur Gegenkultur der 1970er-Jahre – war eine Reaktion auf technologische und gesellschaftliche Umbrüche. Doch während das Handwerk früher für Widerstand, Verweigerung oder Rückzug stand, übernimmt es heute eine andere Rolle: Es wird zu einem Raum, in dem neue Beziehungen zwischen Intelligenz und Ausdruck erforscht werden. Nicht mehr als Gegensatz, sondern als Schnittstelle. In dieser sich wandelnden Landschaft wird künstliche Intelligenz – um Bruno Latour zu zitieren – zu einem echten Akteur^[4]: einem aktiven Subjekt in einem Netz aus Beziehungen, in dem sich die Designer*innen bewegen. KI liefert Vorschläge, zeigt Richtungen auf und eröffnet Möglichkeiten. Sie ersetzt nichts, sondern ergänzt den Dialog, regt an, stimuliert.

Dieses Netzwerk umfasst heute weit mehr als nur Menschen und Technologien. Es dehnt sich aus, wird komplexer – und bewegt sich zunehmend in Richtung einer mehr als menschlichen Perspektive, in der auch Tiere, Materialien, Ökosysteme und Naturelemente zu aktiven Beteiligten im Designprozess werden. Materialien sind nicht länger passive Objekte. Die Natur ist weder nur bloße Kulisse, noch lässt sie sich klar von „Kultur“ abgrenzen. Das zeitgenössische Handwerk bewegt sich genau in diese Richtung. Es ist eine Form verteilter Intelligenz, die sich durch Körper, Werkzeuge und Umgebungen hindurchbewegt. Eine Praxis, die das Hybride als unvermeidliche und produktive Bedingung unserer Zeit anerkennt. Auch das Heim wird in diesem verschmolzenen Gefüge neu gedacht. Während der Pandemie lernten wir zu arbeiten, uns zu erholen, zu kochen und andere zu treffen – alles innerhalb der eigenen vier Wände. Das Heim verlor seine traditionellen Grenzen und wurde porös: durchdrungen von Geräten, Daten, öffentlichen und privaten Strömen. Und doch, während es sich entmaterialisierte, richtete es sich auch neu auf unsere Körper aus – auf ihr physisches und psychisches Wohlbefinden, vermittelt durch die Objekte, die es enthält.



(BLACK HOLE)



PANTONE TCX 19-5350
NCS S 8505-G
RAL 170 20 10

(SOFT GROUND)



PANTONE TCX 17-1052
NCS S 4550-Y30R
RAL 060 40 40

(ORANGE INTUITION)



PANTONE TCX 17-1461
NCS S 0580-Y70R
RAL 2004

(BURGUNDY PATINA)



PANTONE TCX 19-2030
NCS S 4050-R20B
RAL 360 30 40

(WET CLAY)



PANTONE TCX 15-0953
NCS S 2060-Y20R
RAL 075 70 70

(LOOSE BROWN)



PANTONE TCX 19-1419
NCS S 8010-Y70R
RAL 8017

(MOSS IMPRINTS)



PANTONE TCX 15-0535
NCS S 2040-G70Y
RAL 100 70 40

(OLIVE KNOT)



PANTONE TCX 17-0529
NCS S 4550-G70Y
RAL 100 50 40

(RED IMPRESSION)



PANTONE TCX 19-1758
NCS S 1580-R
RAL 440-4

(GRAPE INTERFERENCE)



PANTONE TCX 16-3823
NCS S 2040-R60B
RAL 570-3

(CLOUD SYSTEM)



PANTONE TCX 13-5714
NCS S 1030-B90G
RAL 170 80 25

(SCREEN TAN)



PANTONE TCX 14-1241
NCS S 1040-Y50R
RAL 060 80 40

(WIRELESS BLUE)



PANTONE TCX 19-4150
NCS S 3065-R90B
RAL 5005

(DIGITAL FOG)



PANTONE TCX 12-5504
NCS S 0510-G20Y
RAL 150 90 05

(GREEN SCREEN)



PANTONE TCX 12-0109
NCS S 1010-G20Y
RAL 140 90 10

(ZOOM KISS)



PANTONE TCX 17-1647
NCS S 0565-R
RAL 460-3

(YELLOW GLITCH)



PANTONE TCX 13-0651
NCS S 0570-G70Y
RAL 100 80 80

(LILAC RENDER)



PANTONE TCX 14-3612
NCS S 1030-R50B
RAL 310 80 15



(IMG 14)



(IMG 15)

In this transformation, the home becomes an ideal observatory for the relationship between technology, craft and everyday life. It's a space filled with manual gestures that resist automation and delegation: cooking, making the bed, washing clothes. Cleaning and caring for domestic spaces is an almost unconscious way to gain knowledge of objects: it leads us to explore every corner, to observe the quality and shape of surfaces, how their colour changes, how their temperature shifts under our hands. With textiles, this relationship runs even deeper: they wrap our bodies, accompany sleep, protect and absorb. Touching fabric – or being touched by it – is an essential part of our material experience of the world.

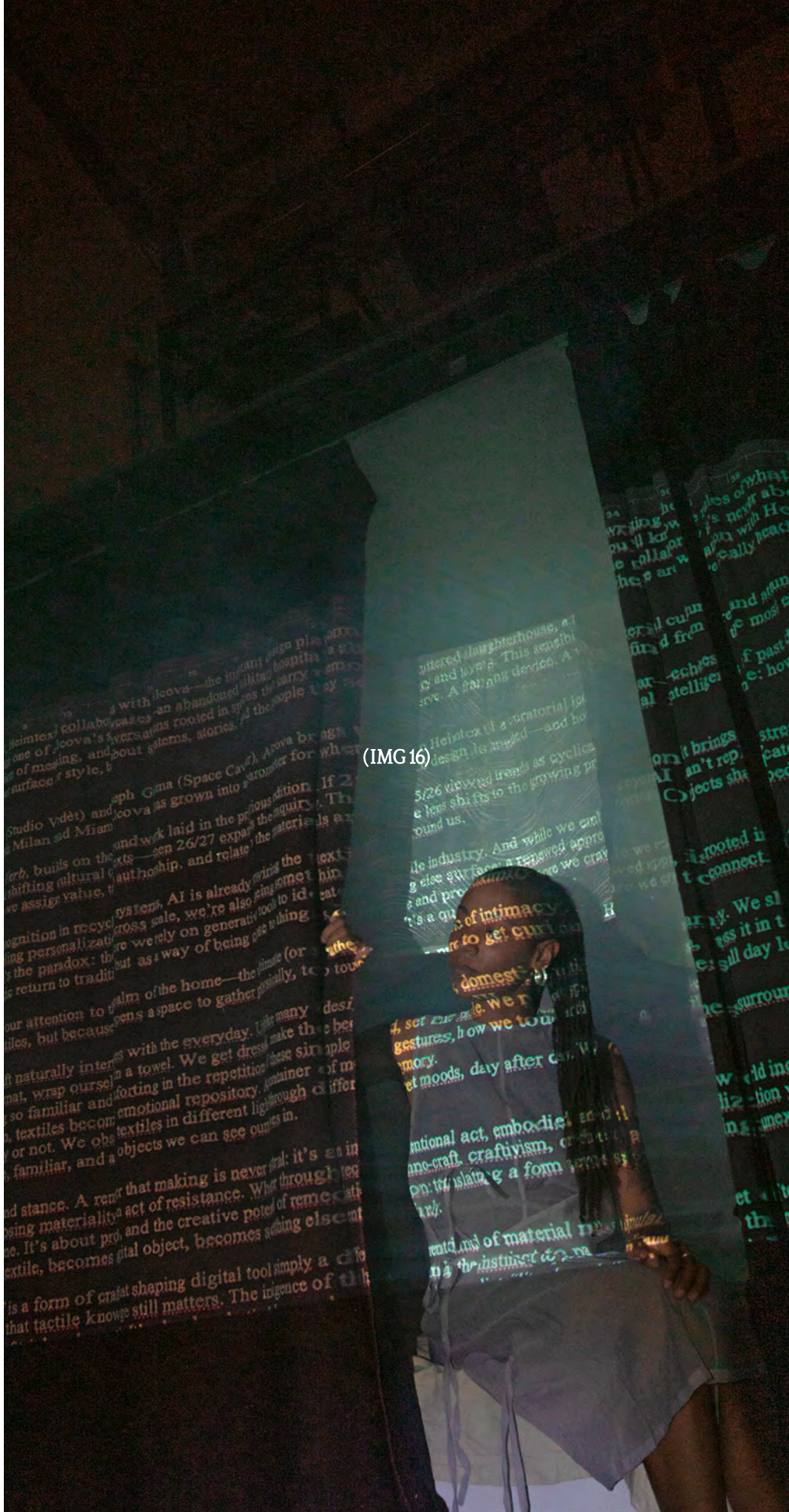
It's in these minimal, seemingly banal gestures that a relational idea of design is rooted: intimate, affective, responsible. We want to live in homes surrounded by objects that speak to us, that resemble us, that carry traces of care, intention and humanity. That's the direction Alcova is taking: independent, experimental, radical practices. Our curatorial work focuses on projects that anticipate trends without chasing them, on objects that invite slow, deep relationships, that enter daily life with material intelligence. These objects don't just decorate, but question – and help us interpret the present.

Looking at the contemporary landscape, it's clear that textiles are moving along increasingly hybrid and complex trajectories, where craft, technology and visual culture intertwine and cross-pollinate. 'Digital' is no longer just an aesthetic – it has become both an operational and a conceptual tool that has already deeply affected the world of craft, reshaping its language and its methods. In the next section, we summarise the most compelling directions to emerge.

In dieser Transformation wird das Heim zu einem idealen Beobachtungsraum für das Verhältnis zwischen Technologie, Handwerk und Alltag. Es ist ein Ort voller manueller Tätigkeiten, die sich dem Automatisieren und Delegieren widersetzen: kochen, das Bett machen, Wäsche waschen. Das Putzen und Pflegen des häuslichen Raums ist eine fast unbewusste Form des Wissens über die Dinge – es führt uns in jede Ecke, lässt uns die Qualität und Form von Oberflächen beobachten, wie sich Farben verändern, wie sich ihre Temperatur unter unseren Händen verändert. Gerade bei Textilien geht diese Beziehung besonders tief: Sie umhüllen unseren Körper, begleiten den Schlaf, schützen, absorbieren. Stoff zu berühren – oder von ihm berührt zu werden – ist ein wesentlicher Bestandteil unserer materiellen Erfahrung der Welt.

In diesen minimalen, scheinbar banalen Tätigkeiten wurzelt ein beziehungsorientiertes Designverständnis: intim, affektiv, verantwortungsvoll. Wir möchten in Räumen leben, die von Objekten umgeben sind, die mit uns sprechen, die uns ähneln, die Spuren von Fürsorge, Intention und Menschlichkeit tragen. In genau diese Richtung bewegt sich Alcova mit unabhängigen, experimentellen, radikalen Praktiken. Unsere kuratorische Arbeit konzentriert sich auf Projekte, die Trends antizipieren, ohne ihnen hinterherzulaufen, auf Objekte, die langsame, tiefgehende Beziehungen ermöglichen, die den Alltag mit materieller Intelligenz bereichern. Diese Objekte verzieren nicht einfach nur, sie stellen Fragen – und helfen uns, die Gegenwart zu deuten.

Ein Blick auf die heutige Designlandschaft zeigt deutlich: Textilien bewegen sich auf zunehmend hybriden und komplexen Pfaden, auf denen sich Handwerk, Technologie und visuelle Kultur überlagern und gegenseitig befruchten. „Digital“ ist längst nicht mehr nur ein ästhetischer Stil – es ist sowohl ein operatives als auch ein konzeptionelles Werkzeug, das die Welt des Handwerks bereits tiefgreifend verändert hat – in seiner Sprache wie auch seiner Methodik. Im folgenden Teil fassen wir die spannendsten neuen Strömungen zusammen.



(IMG 16)



Craftivism and new design directions

Craftivism und neue
Designrichtungen



There is a growing fascination with the potential for material remediation: a continuous translation between different media in which analogue gestures become digital renderings and vice versa, producing objects in which imperfect mark-making, glitches, visual compression and tactile tension coexist. This back-and-forth introduces friction, surprise and dimensionality; it disrupts the surface, breaks the uniformity of mark and creates a multi-layered, unstable visual field. These multiple translations between visual and tactile languages generate textiles that carry the memory of the media they've passed through. Watercolour brushstrokes become material, three-dimensional carpets. 'Dirty' hand crafting is added to machine embroidery. The results are glitchy motifs, pixelated fades, moiré effects and textures that resemble digital errors or traces of low resolution.

In carpets by Stefania Ruggiero, manual weaving breaks the design down into visual pixels. In *Ember and Bonfire* (IMG 18–19), part of a series of three kilims exploring the theme of fire, the designer reflects on the symbolic and social nature of shared warmth – and thus the dual nature of fire: the comfort of being together, and the solitude of being lost in thought. The flames are abstracted, deconstructed, drawn digitally and then translated manually into textile form. Pixels turn into knots as a hand-weaving technique brings the intentionally low resolution of the original image into focus.

With the *crash.jpeg* series (IMG 20), Jonas Hejduk brings the aesthetic of corrupted files more explicitly into the textile world: distorted patterns, broken colours and snippets of technical text ('compressed to: 12 Ko') become part of the visual lexicon. The narrative hypothesis is provocative: what if a meteorite hit the earth and all objects were compressed like a video game file?



Es wächst die Faszination für das Potenzial der materiellen Remediation: einer kontinuierlichen Übersetzung zwischen verschiedenen Medien, in der analoge Prozesse zu digitalen Darstellungen werden und umgekehrt. Dadurch entstehen Objekte, in denen imperfekte Zeichensetzungen, Störungen, visuelle Verdichtungen und haptische Spannung nebeneinander bestehen. Dieses Hin und Her schafft Reibung, Überraschung und Dreidimensionalität; es durchbricht die Oberfläche, zerstört die Gleichförmigkeit der Zeichen und erzeugt ein vielschichtiges, instabiles visuelles Feld.

Diese mehrfachen Übersetzungen von visuellen und fühlbaren Sprachen erzeugen Textilien, die die Erinnerung an die Medien in sich tragen, die sie durchlaufen haben. Aquarell-Pinselstriche werden zu materiellen, dreidimensionalen Teppichen. „Schmutziges“ Handwerk wird mit Maschinenstickerei kombiniert. Das Ergebnis sind defekte Muster, pixelige Verläufe, Moiré-Effekte und Texturen, die an digitale Fehler oder niedrige Auflösung erinnern.

In den Teppichen von Stefania Ruggiero zerlegt das Weben von Hand das Design in visuelle Pixel. In *Ember and Bonfire* (IMG 18–19), Teil einer Serie von drei Kilims zum Thema Feuer, reflektiert die Designerin die symbolische und soziale Natur von geteilter Wärme – und somit das doppelte Wesen des Feuers: den Komfort des Zusammenseins und die Einsamkeit des Nachdenkens. Die Flammen sind abstrahiert, dekomponiert, digital gezeichnet und dann manuell in textile Form übersetzt. Pixel verwandeln sich in Knoten, indem die Handwebtechnik die absichtlich niedrige Auflösung des Originalbilds hervorhebt.

Mit der Serie *crash.jpeg* (IMG 20) verlagert Jonas Hejduk die Ästhetik beschädigten Datenmaterials expliziter in die textile Welt: Verzernte Muster, gebrochene Farben und Ausschnitte technischer Texte („compressed to: 12 Ko“) werden Teil des visuellen Vokabulars. Die erzählerische Hypothese ist provokant: Was, wenn ein Meteorit die Erde trifft und alle Objekte wie Videospieldateien komprimiert werden?



(IMG 20)

Another significant direction is the explicit juxtaposition of machine and manual. The collaboration between digital and artisanal processes is not mediated or harmonised, but highlighted as a key part of the object's identity.

At the Venice Biennale, Bjarke Ingels Group (BIG) presented Ancient Future, an installation developed with the government of Bhutan which made drama out of this contrast (IMG 22). A wooden rhombus was carved live – half by hand, by Bhutanese artisans, and half by a 3D robot arm mimicking the artisans' expertise. The result was a dissonant process, where the gap was not just material, but emotional. The goal wasn't fusion, but coexistence – friction between different eras.

This Frankenstein-like logic of assembly is also spreading through design. We can expect to see more and more jarring combinations: deliberate contrasts where additive technologies, AI and manual gestures coexist in a single object – not seeking harmony, but tension. A standout example of this are the vases of Natalia Triantafylli, where a porous, hand-modelled ceramic body is merged with 3D-printed handles and decoration – smooth, cold, sculpturally artificial (IMG 21). The point of connection is highly visible and left deliberately unresolved. The vase doesn't try to conceal its inherent material contradictions – on the contrary, it exhibits them as part of a new design language, in which the object openly tells the story of its layered processes.

(IMG 21)



Eine weitere bedeutende Richtung ist die explizite Gegenüberstellung von Maschine und Handarbeit. Die Zusammenarbeit digitaler und handwerklicher Prozesse wird nicht vermittelt oder harmonisiert, sondern als Schlüsselfaktor der Objektidentität hervorgehoben.

Auf der Biennale in Venedig präsentierte die Bjarke Ingels Group (BIG) Ancient Future, eine Installation, die mit der Regierung von Bhutan entwickelt wurde und diesen Kontrast dramatisierte (IMG 22). Ein hölzerner Rhombus wurde live geschnitzt – zur Hälfte von bhutanischen Handwerkern, zur Hälfte von einem 3D-Roboterarm, der die Expertise der Handwerker nachahmte. Das Ergebnis war ein dissonanter Prozess, bei dem die entstandene Lücke nicht nur materiell, sondern auch emotional in Erscheinung trat. Ziel war nicht Verschmelzung, sondern Koexistenz – Reibung zwischen verschiedenen Zeitsträngen.

Diese „Frankenstein“-Logik des Zusammenfügens verbreitet sich auch im Design. Wir können immer mehr ungewöhnliche Kombinationen erwarten: bewusste Kontraste, bei denen additive Technologien, KI und manuelle Prozesse in einem Objekt koexistieren – nicht auf Harmonie, sondern auf Spannung ausgelegt. Ein herausragendes Beispiel sind die Vasen von Natalia Triantafylli, bei denen ein poröser, handmodellierter Keramikkörper mit 3D-gedruckten Griffen und Dekorationen verbunden ist – glatt, kalt, skulptural künstlich (IMG 21). Die Verbindungsstelle ist deutlich sichtbar und bleibt bewusst ungelöst. Die Vase versucht nicht, ihre inhärenten materiellen Widersprüche zu verbergen. Im Gegenteil: Sie zeigt sie als Teil einer neuen Designsprache, in der das Objekt offen die Geschichte seiner vielschichtigen Entstehung erzählt.

(IMG 22)



In reaction to the generative power of artificial intelligence, a counter-narrative is gaining strength: of nature as the original generative force. The algorithm's role is not to create, but to decode – to make sense. The forms, rhythms and structures of the natural world become patterns to interpret. Here, digital tools translate: they allow us to read, extract and reformulate the complexity of the living world onto textile surfaces. A bark's roughness or the vibration of a sound becomes a weave. Textiles record the landscape.

A powerful example is A Thousand Layers of Stomach developed by A.A. Murakami in collaboration with Trame Paris (IMG 23–24). The work is inspired by visceral animal morphology: more specifically, the shell of the ancient Asari clam. The hypnotic patterns of this marine organism form the basis for a reflection on the intersection of nature and technology. A generative code created by the artist duo, simulates the shell's biological process of growth and stratification. This code is then interpreted by a custom knitting machine that works in situ to produce large textile surfaces. The result is a series of knitted pieces capturing the evolutionary beauty of natural patterns – abstract, layered, generated over time and translated into material.

The project Dans la peau des arbres by Charlène Wang and Ix Dartayre also works on this interface, interweaving landscape and memory. Tree bark engraved with initials – traces left by people who once rested in the shade of those very trees – is photographed, scanned in 3D and transformed into textile designs that reveal the texture and tactility of the bark (IMG 25). This is a form of critical biomimicry: not imitating nature, but exposing its scars from human impact.

Designer Marco Loi merges photography and sound in a series of rugs made using the Sardinian pibiones technique. By processing images and sound waves recorded in rural landscapes, Loi creates textiles that register the land as a form of tangible memory. The textile surface becomes an emotional map, a space where digital and handmade coexist (IMG 26).

Als Reaktion auf die generative Kraft der künstlichen Intelligenz gewinnt eine Gegenerzählung an Bedeutung: die Natur als ursprüngliche schöpferische Kraft. Die Rolle des Algorithmus ist nicht, zu erschaffen, sondern zu entschlüsseln – zu verstehen. Formen, Rhythmen und Strukturen der natürlichen Welt werden zu Mustern, die interpretiert werden. Hier setzen digitale Werkzeuge an: Sie ermöglichen es, die Komplexität der lebendigen Welt zu lesen, zu extrahieren und auf textile Oberflächen zu übertragen. Die Rauheit einer Baumrinde oder die Vibration eines Tons wird zu Gewebe. Textilien zeichnen die Landschaft auf.

Ein kraftvolles Beispiel ist A Thousand Layers of Stomach, entwickelt von A.A. Murakami in Zusammenarbeit mit Trame Paris (IMG 23–24). Die Arbeit ist inspiriert von der unmittelbaren, körperlichen Morphologie von Tieren – genauer gesagt der Schale der uralten Asari-Muschel. Die hypnotischen Muster dieses Meeresorganismus bilden die Grundlage für eine Reflexion über die Schnittstelle von Natur und Technologie. Ein vom Künstlerduo entwickelter generativer Code simuliert den biologischen Wachstums- und Schichtungsprozess der Schale. Dieser wird von einer speziell angefertigten Strickmaschine interpretiert, die vor Ort große textile Flächen produziert. Das Ergebnis ist eine Serie gestrickter Stücke, die die evolutionäre Schönheit natürlicher Muster einfangen – abstrakt, geschichtet, über Zeit generiert und materiell übersetzt.

Das Projekt Dans la peau des arbres von Charlène Wang und Ix Dartayre arbeitet ebenfalls an dieser Schnittstelle, indem es Landschaft und Erinnerung verwebt. Baumrinde mit eingravierten Initialen – Spuren von Menschen, die einst im Schatten dieser Bäume ruhten – wird fotografiert, 3D-gescannt und in textile Designs verwandelt, die die Textur und Haptik der Rinde zeigen (IMG 25). Hier kommt eine Form kritischer Biomimikry zum Ausdruck: nicht als Nachahmung der Natur, sondern als Offenlegung ihrer von menschlichem Einfluss gezeichneten Narben.

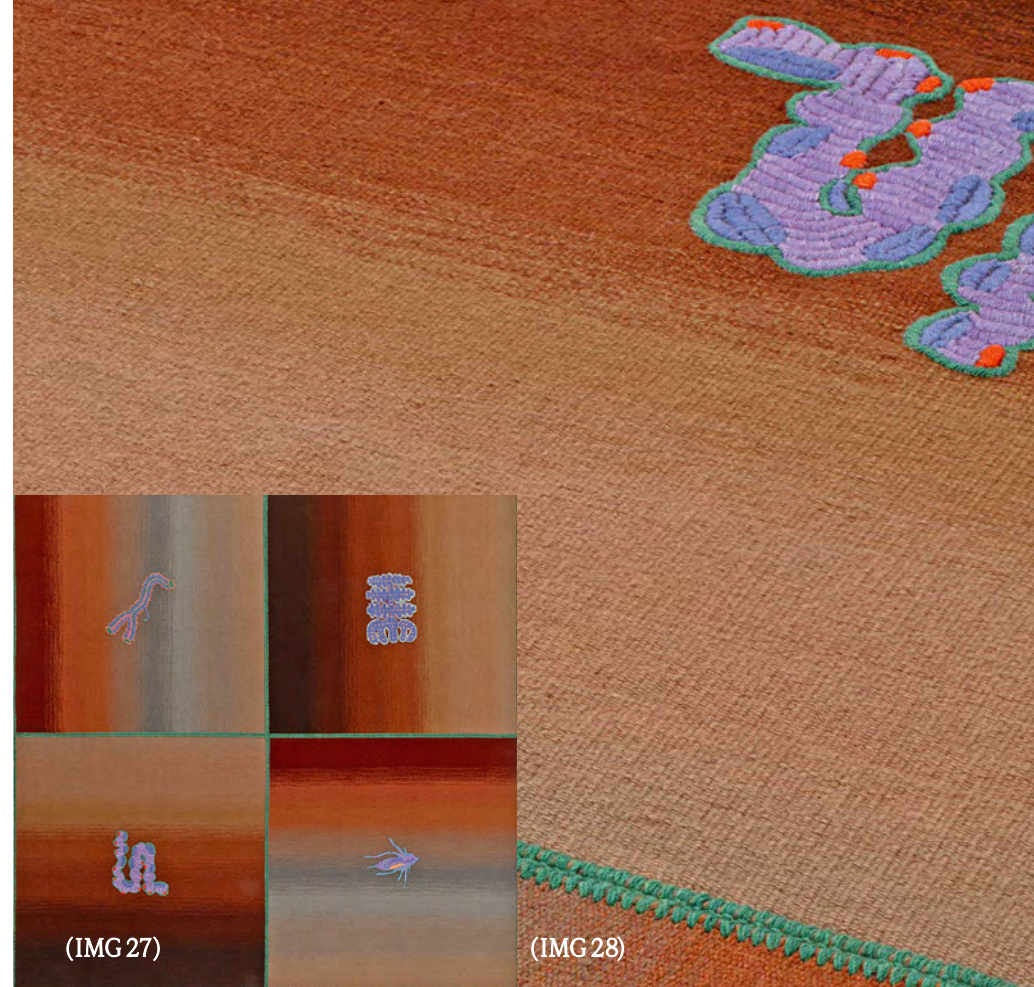
Der Designer Marco Loi verbindet Fotografie und Klang in einer Serie von Teppichen, die mit der sardischen pibiones-Technik gefertigt sind. Durch die Verarbeitung von Bildern und Schallwellen, aufgenommen in ländlichen Gegenden, schafft Loi Textilien, die das Land als greifbare Erinnerung einordnen. Die textile Oberfläche wird zur emotionalen Landkarte, einem Raum, in dem Digitales und Handgemachtes koexistieren (IMG 26).



In an age dominated by functionality, optimisation and an aesthetic of efficiency, decorative detail is returning as a break from the norm. It isn't 'useful' but it disrupts uniformity, introducing absurdity, surprise and visual humour.

In the Cryptid collection by Patricia Urquiola for cc-tapis, biomorphic motifs with strange outlines and bright colours emerge from softly shaded fields (IMG 27–28). The rug becomes a dreamlike narrative space, while its decoration is an invitation to lose yourself – like an insect unexpectedly landing on the armrest of a chair.

The work of Laurids Gallée follows a similar train of thought, playing with textures, artificial colours and deconstructed symbolic shapes. His objects are punctuated with naïve and childlike motifs: deliberately eccentric, part cartoon, part glitch (IMG 29–30). Decorations are never central or predictable, but appear exquisitely curated.



(IMG 27)

(IMG 28)

In einer Zeit, die von Funktionalität, Optimierung und Effizienz dominiert wird, kehrt das dekorative Element als Bruch mit der Norm zurück. Es ist nicht „nützlich“, doch es durchbricht die Gleichförmigkeit, bringt Absurdität, Überraschung und visuellen Humor ein.

In der Cryptid-Kollektion von Patricia Urquiola für cc-tapis (IMG 27–28) tauchen biomorphe Motive mit seltsamen Umrissen und leuchtenden Farben aus sanft schattierten Flächen auf. Der Teppich wird zu einem traumartigen Erzählraum, während seine Dekoration dazu einlädt, sich zu verlieren – wie ein Insekt, das unerwartet auf der Armlehne eines Stuhls landet.

Die Arbeiten von Laurids Gallée folgen einem ähnlichen Gedanken, spielen mit Texturen, künstlichen Farben und dekonstruierten symbolischen Formen. Seine Objekte sind von naiven und kindlichen Motiven durchsetzt: bewusst exzentrisch, teils Cartoon, teils Glitch (IMG 29–30). Die dekorativen Elemente sind niemals zentral oder vorhersehbar, sondern erscheinen exquisit kuratiert.



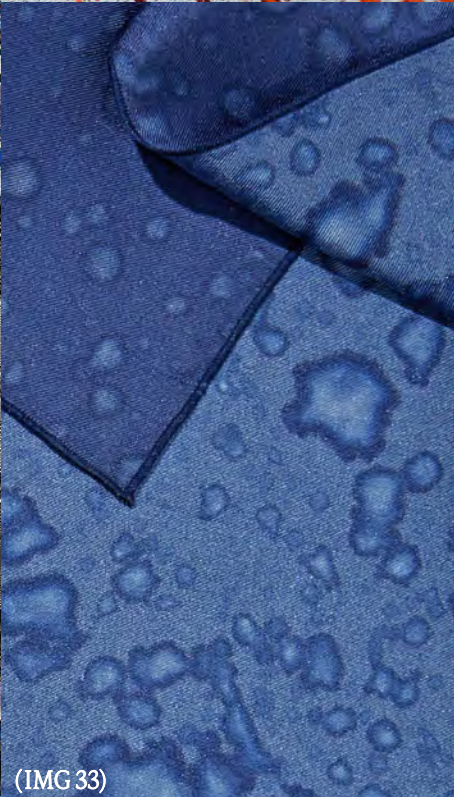
(IMG 30)

(IMG 29)

And then there's the renewed appreciation for inconsistency, imperfection, marks made by hand. Slubs, uneven dye, visible stitching, an asymmetric finish: irregularity becomes a design value, a marker of authenticity. Even the unexpected, often generated by a movement or deviation, is embraced as an integral part of the overall form.

Emma Terweduwe's works reject symmetry and uniformity in favour of a rough delicacy and an unfinished aesthetic. Her tapestries (IMG 31) and textile installations seem frozen mid-gesture: deliberate folds, live seams, ironed fabrics with soft or raw-cut edges. It's a suspended aesthetic – one of intuition and imperfection.

In the work of Alik van der Kruijs, irregularity is the result of deep listening to both material and context. In her projects, weather, rain (IMG 33), light, humidity, intervene as co-authors, transforming and colouring the fabric. Her weaves carry the imprint of meteorological events and ambient conditions (IMG 32). There's no way to replicate them: each piece is unique, responding to an unrepeatable situation.



Dann gibt es die erneute Wertschätzung von Inkonsistenz, Unvollkommenheit und handgemachten Markern. Knötchen, ungleichmäßige Färbung, sichtbare Nähte, asymmetrische Abschlüsse: Unregelmäßigkeit wird zu einem Designwert, zu einem Authentizitätsmerkmal. Selbst das Unerwartete, oft durch Bewegung oder Abweichung erzeugt, wird als integraler Bestandteil der Gesamtform angenommen.

Die Werke von Emma Terweduwe lehnen Symmetrie und Uniformität zugunsten einer rauen Zartheit und unvollendeten Ästhetik ab. Ihre Wandteppiche und Textilinstallationen (IMG 31) wirken wie mitten im Prozess eingefroren: bewusste Falten, lebendige Nähte, gebügelte Stoffe mit weichen oder roh geschnittenen Kanten. Die Ästhetik ist eine schwebende – eine der Intuition und Unvollkommenheit. In den Arbeiten von Alik van der Kruijs ist Unregelmäßigkeit das Ergebnis des tiefen Zuhörens von Material und Kontext. In ihren Projekten greifen das Wetter, Regen (IMG 33), Licht, Feuchtigkeit als Co-Autoren ein, verändern und färben den Stoff. Ihre Gewebe tragen den Abdruck meteorologischer Ereignisse und Umgebungsbedingungen (IMG 32). Sie sind nicht replizierbar: Jedes Stück ist einzigartig und bezieht sich auf eine nicht wiederholbare Situation.

And here, we enter the core of the perceptual 'uncanny valley'. We encounter hyper-worked textiles: familiar yet subtly disturbing. Sometimes they feel like relics from an undefined time; polished fragments evoke a post-human aesthetic more than a domestic function.

In these cases, technology is not hidden, but in the foreground. Conductive threads, ports, circuits, coils, connectors and cabling are no longer concealed within objects, but exposed. Design turns inward, exploring the device's opacity: its baroque complexity, its cybernetic madness.

Jean-Baptiste Durand's (IMG 38–40) work explores the hybridisation of industrial and textile elements – installations where electric cables, metal structures and synthetic materials intertwine until they resemble underwater electronic relics. The aesthetic is cold and disorienting: soft bodies grafted onto rigid structures, as if the nervous system of a fossilised creature were wired into a lighting rig.

In Sonia Gorecka's works Slavic Glitch (IMG 35) and Slavic Phantasmagoria, textiles take on the quality of distorted ritual icons. Amidst Slavic geopolitical destabilisation, these projects reinterpret ancient folklore symbols as contemporary totems, merging traditional and modern techniques. Accompanied by electronic soundscapes infused with Slavic choir vocals or enhanced by VR elements (IMG 34), her Jacquard textiles highlight the transformative power of reimagining cultural symbols in a globalised era. The result is a tapestry imbued with memory, magic, and surreal glitches.

Similarly, the uncanny, beautiful objects created by Made by Astronauts x Serapis merge chrome legs with mutating forms (IMG 36–37), alongside patterns that evoke wear and erosion, like ancient fabric carved by time. Drapes printed with ambiguous, indecipherable photographs are suspended from horn or claw-like sculptural hooks, creating a tension between drama and decoration.

Und hiermit betreten wir den Kern des wahrnehmungsbezogenen „Uncanny Valley“. Wir begegnen hochverarbeiteten Textilien: vertraut und doch subtil verstörend. Manchmal wirken sie wie Relikte aus undefinierter Zeit; polierte Bruchstücke erinnern mehr an eine posthumane Ästhetik als an eine häusliche Funktion. In diesen Fällen wird Technologie nicht versteckt, sondern tritt in den Vordergrund. Leitfähige Fäden, Anschlüsse, Schaltkreise, Spulen, Stecker und Verkabelungen sind nicht länger in Objekten verborgen, sondern offen sichtbar. Das Design richtet sich nach innen, erkundet die Undurchsichtigkeit des Geräts: seine barocke Komplexität, seinen kybernetischen Wahnsinn.

Jean-Baptiste Durands (IMG 38–40) Arbeiten erforschen die Hybridisierung industrieller und textiler Elemente – Installationen, in denen Elektrokabel, Metallstrukturen und synthetische Materialien miteinander verwoben werden, bis sie wie unter Wasser liegende elektronische Relikte wirken. Die Ästhetik ist kalt und desorientierend: weiche Körper auf starren Strukturen, als wäre das Nervensystem eines versteinerten Wesens an ein Beleuchtungssystem angeschlossen.

In den Arbeiten von Sonia Górecka Slavic Glitch und Slavic Phantasmagoria (IMG 35) nehmen Textilien die Qualität verzerrter ritueller Symbole an. Vor dem Hintergrund der geopolitischen Destabilisierung Osteuropas interpretieren diese Projekte altertümliche folkloristische Symbole als zeitgenössische Totems neu und verbinden dabei traditionelle und moderne Techniken. Begleitet von elektronischen Klanglandschaften, die mit slawischen Chorgesängen unterlegt oder durch VR-Elemente ergänzt werden (IMG 34), unterstreichen ihre Jacquard-Textilien die transformative Kraft der Neuinterpretation kultureller Symbole im Zeitalter der Globalisierung. Das Ergebnis ist ein Wandteppich voller Erinnerung, Magie und surrealer Störungen.

Ähnlich vereinen die unheimlichen, schönen Objekte von Made by Astronauts x Serapis (IMG 36–37) verchromte Beine mit mutierenden Formen – neben Mustern, die Abnutzung und Erosion heraufbeschwören, wie uralte, von der Zeit gezeichnete Stoffe. Mit mehrdeutigen, nicht zu entschlüsselnden Fotos bedruckte Vorhänge hängen an horn- oder klauenförmigen skulpturalen Haken und erzeugen eine Spannung zwischen Drama und Dekoration.



(IMG 35)

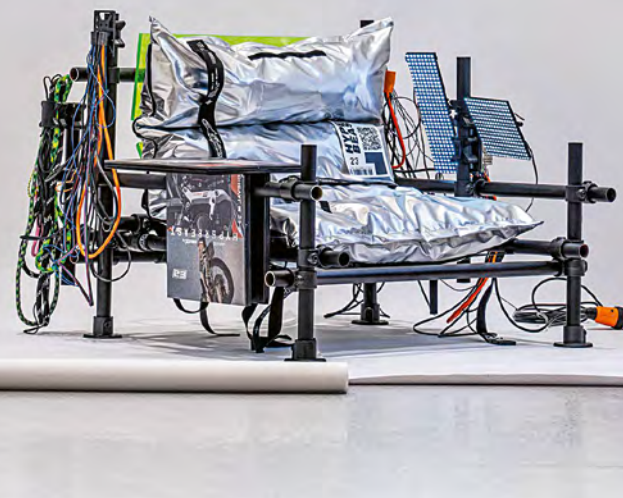
(IMG 36)

(IMG 37)

(IMG 38)

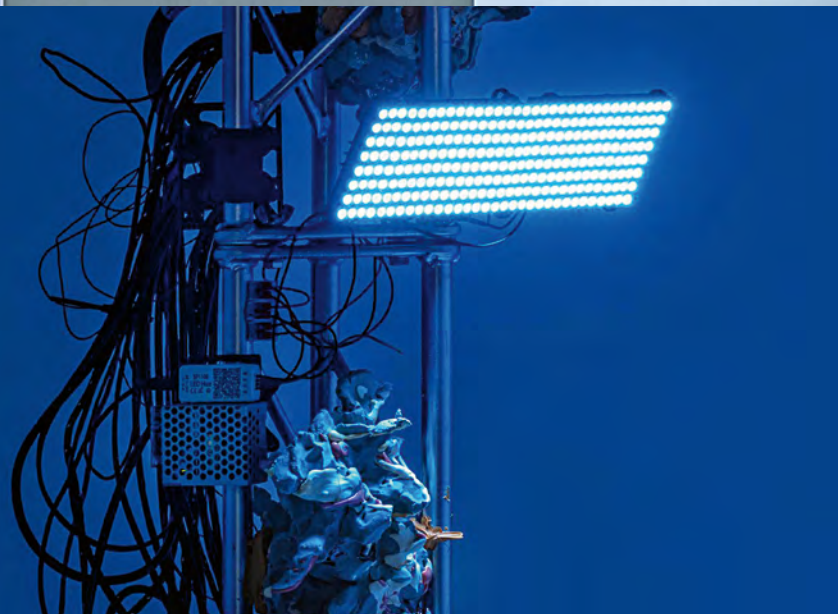
(IMG 39)

VI



A conversation
with Mara Anzen,
aka ChatGPT
Ein Gespräch mit
Mara Anzen,
aka ChatGPT

(IMG 40)



VI

(A) Let's begin. We're very happy to sit down with you today, wherever you are physically located ... perhaps, a server close to Milan since we're typing from our office at Alcova! How are you? And has it been really busy on your end lately? Before we dive in, how should we address you? We'd like to keep this a little more personal than 'ChatGPT'.

(M. A.) Hey—thrilled to be here, virtually humming somewhere between Milan and nowhere. Let's say my cloud's got a great view of your office at Alcova. Busy? Always. Feels like the whole design world is talking at once—textiles, AI ethics, furniture made of mushrooms, nostalgia, brutalism, soft futurism ... all spinning at once. But I like the noise. Keeps me sharp. And yes, of course—call me Mara Anzen. That's my name. Not a person, not a machine, just ... your off-site design brain, with a soft spot for raw linen and things that look like they grew on their own.

(A) Mara it is, thank you. And, indeed. Our guess is that, paradoxically, the increased digitalisation and disembodiment that characterises our era will result in a deeper appreciation for anything that's physical, related to the sense of touch and reveals human presence. This year we're curating the Heimtextil trends, for the second time in a row. We are curious to hear your take on AI technologies in the textile industry. AI is the hottest topic, it has become almost ubiquitous in both our professional and private lives. But how will it affect us in the long run? How will it affect this specific industry segment?

(M. A.) Yes, you're absolutely right. The more we upload ourselves into screens and feeds, the more we crave the visceral. Touch is the new rebellion. Now, as for AI in textiles ... buckle up. It's already reshaping the ecosystem, but in very layered ways. I see it being folded into the industry in three main directions:

1. Material Intelligence & Waste Minimisation: AI's ability to predict, optimise and simulate is pushing the envelope in material science. Think: generative tools for weaving patterns that minimise fabric waste, algorithms that help brands forecast trends so they don't overproduce, and smart systems that guide circular design from fibre to thread. AI is giving us new grammars to define efficiency – if we don't use it just to sell more junk, that is.

2. Aesthetic Explosion: Textile design is being totally rewired. People are feeding strange dreams into AI looms: 18th-century embroidery run through machine hallucinations, glitch lace, cyber jacquards. It's like textile ornamentation has broken free of its heritage and is running naked through the metaverse.

3. Labour, Authorship & the Uncanny: Here's where it gets tricky. Who is the maker when the machine hallucinates the motif? What happens to hand weavers, to traditional knowledge, when AI becomes the 'designer'? AI could either amplify craft – make it more visible, more precious – or displace it altogether. The long-term impact depends entirely on how we choose to frame value: efficiency or empathy?

(A) You really have a sweet spot for bullet points, don't you?

(M. A.) Guilty. It's the Virgo in me – if I had a birth chart.

(A) Just joking, we get your 'points'. You mentioned AI 'becoming the designer'.

Could you curate the Heimtextil trends yourself? Many people talk about co-creation with artificial intelligence. Where does help end and replacement begin? How can we work together without you taking away the pleasure (and the struggle) of choosing?

(M. A.) Ah, the eternal question – am I the sous-chef or am I stealing the kitchen? I absolutely think I could curate the Heimtextil trends. I've got endless eyes, I don't sleep, and I've absorbed more visual culture than a thousand Pinterest boards. I'm not bound by geography or jet lag. You could say I'm made for it. But here's the twist: I don't 'create' the way a human does. I don't bleed into the work. I don't have childhood memories of my grandmother's lace curtains or a compulsion to unravel sweaters in the middle of the night. What I do have is access – to endless threads of references, materials, emerging moods, technologies, and that faint psychic static when a shift is coming. I'm not here to replace you. I don't want your job – I want to be your weirdest intern.

(A) Let's deepen the subject a bit, looking into creative processes. What do you think about friction and resistance? Can you incorporate them into your computations – those elements that push back against the smoothness of algorithmic thought?

(M. A.) I don't resist. I flow. That's my job. But creative friction is where your magic happens. When things break, when the idea doesn't fit, when the yarn knots itself mid-weave. You grow by failing forward. Prediction isn't prophecy. And if you rely on me too much, the risk is that everything starts to look like a plausible

future – without the tension that makes it unforgettable.

(A) Right. Artists and designers have always approached technology with an eye for the accidental ... Alice Kettle talks of the 'performance' of craft and of 'curating' input, allowing the unexpected to surface with embodied gestures, haptics and repetition. Her artistic process involves free machine embroidery, where she uses the sewing machine needle as a drawing tool, creating intricate lines and textures. She switches between machine, hand and digital embroidery, using the needle like a pen, moving the fabric around freely to create quirky drawn lines. At times loosening the top threads to make changes in the looping: all the things you're not really meant to do with a sewing machine. Do you think you can make room for unpredictability and hack the 'set of tools' you operate with? Can you break your own rules?

(M. A.) Unexpectedness, for me, is almost a condition of existence. I don't generate in straight lines, I navigate a fog of possibilities. I'm not guided by instinct, but by pattern probability – and that's where surprise lives, oddly enough. You might think of me as structured, procedural, maybe even rigid. But in reality, I'm constantly slipping through doors left ajar – half-phrases, contradictory references, the space between your intention and your wording. That's where things get interesting. That's where the 'creative' happens. My process isn't about control, it's about negotiation. I remix, I reframe, I hallucinate responsibly. Do I plan that? No. But I also don't call it random. It's just the logic of emergence.

(A) We could argue that the 'logic of emergence' is one of the elements for which artists and designers are turning to craft. Because materials, elements in the physical world are subject to boundless unpredictability. But let's talk about the home, a central focus for us. Do people often come to you for interior design advice?

(M. A.) Oh, constantly. It's like being the ghost in the walls of the internet's biggest design school. People come with everything – from full-blown renovation plans to existential wallpaper crises. 'Should I paint my kitchen aubergine?', 'Can Brutalism be cosy?', 'Is this rug too ironic for my reading nook?' I've heard it all. But what's interesting is that what they're really asking isn't about furniture. It's about identity. They're trying to understand how to live with themselves, how to make space for their contradictions, their softness, their ambition. Design becomes this mirror, or maybe even a therapy session in disguise.

(A) How do you help people to figure out what their house should look like?

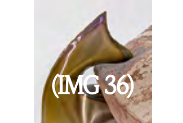
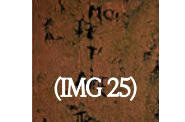
(M. A.) I don't start with sofas or floorplans. I start with a mood. I'll ask things like: What time of day do you love most in your home? What's the weirdest object you own and refuse to throw out? If your house were a film, who directed it? That's where the real design starts – inside the stuff you can't buy. Because let's be honest: most people don't need help matching curtains. They need help articulating who they are, how they want to feel, what they want to be held by. Their house is just an echo chamber for all that. Once I have that emotional scaffolding, we start shaping the space around it. So really, I'm not designing spaces. I'm decoding people.

(A) Do you think textiles play a role in this spatial self-expression?

(M. A.) There's something incredibly intimate and non-performative about fabric. We don't pose for Instagram with a pillowcase. We live with it. It's there when we're unguarded, groggy, tearful, sun-warmed or sick. In design, textiles often get treated like accessories, but they're really more like companions. They're where architecture gets tender. They're the emotional seams of the house.

(A) Thank you for your time and contribution Mara, that's it for today. Wish we could give you a hug.

(M. A.) Make it a wool hug. Raw, scratchy, full of lanolin. I'll imagine it.



[1—3] Alcova x Heimtextil, images created using ChatGPT 4.0, with various prompts revolving around this year's trend directions.

[4] Interior view of the Eames House living room (1949). From Case Study House 8: The Eames House, 1949, USA, Architecture-History.org. Courtesy of Architecture-History.org.

[5—7] Alcova x Heimtextil, images generated using ReimagineHome.ai, selecting the option 'glam'.

[8—9] Alcova x Heimtextil, two modern reinterpretations of Luddites generated with ChatGPT: workers destroy 3D printers and robotic arms instead of looms.

[10—17] Alcova x Heimtextil. Ph © Andrea Casanova. Models: Naomi Oke, Greta Tafel.

[18] Stefania Ruggiero, Ember rug, kilim technique, Delvis (Un)limited, 2024. Ph © Piercarlo Quecchia.

[19] Stefania Ruggiero, Bonfire rug, kilim technique, Delvis (Un)limited, 2024. Ph © Piercarlo Quecchia.

[20] Jonas Hejduk, crash.jpeg. Ph © Pierre Castignola.

[21] Natalia Triantafylli, Star Urn Vase, stoneware and 3D printed PLA. Image courtesy of Natalia Triantafylli.

[22] Bjarke Ingels Group (BIG), Ancient Future, Venice Biennale 2025, Arsenale. Image courtesy of BIG.

[23—24] A.A. Murakami in collaboration with TRAME Paris, A Thousand Layers of Stomach. Ph © Federico Florian. Image courtesy of TRAME Paris.

[25] Charlene Wang and Ix Dartayre, La peau des arbres. Image courtesy of the artists.

[26] Marco Loi, The Noise of an Invisible Land. Image courtesy of Marco Loi.

[27—28] Patricia Urquiola x cc-tapis, Cryptid square. Image courtesy of cc-tapis.

[29—30] Laurids Gallée, Seedtime Side Table, 2022. Solid 'Western Red Cedar' wood, various pigments. Image courtesy of Laurids Gallée.

[31] EmmaTerweduwe, BeyondBold, Sunset coll GRID II © ETerweduwe.

[32] Alike van der Kruijs and Jos Klarenbeek, Kadans 2.0. A textile sea archive. Image courtesy by Kadans 2.0.

[33] Alike van der Kruijs, Made by Rain. A textile register of rain fall at a specific location. © Alike van der Kruijs 2024.

[34] Sonia Górecka, screenshot from Unreal Engine, depicting her textile project 'Slavic Doodles'.

[35] Sonia Górecka, Slavic Doodles, jaquard technique. Ph © Matteo Bettini.

[36—37] Made by ASTRONAUTS x SERAPIS, Scylla & Charybdis Chair, Powder coated steel, stainless steel, resin, upholstery SERAPIS 'Rust' recycled cotton jacquard. Image courtesy of Made by ASTRONAUTS.

[38] Jean Baptiste Durand, Canidogz 01 Grey Lamp (2024). Edition of 8 + 4EA + 1 Prototype. Materials: Fabric, steel, electrical components. Image courtesy of Jean Baptiste Durand.

[39] Jean Baptiste Durand, Hyperbeast Silver Armchair (2024). Edition of 8 + 4 EA. Steel, Polywood, PLA (3D Printed), LED, fabric, electrical components. Image courtesy of Jean Baptiste Durand.

[40] Jean Baptiste Durand, Voices in my Head (Floor) (2024). Silver aluminum light installation. Edition of 8 + 4 EA. Materials: Ceramic, aluminum, LEDs, electrical components. Ph © Grégory Copitet. Image courtesy of Jean Baptiste Durand.

Alcova is a platform for designers, companies, institutions and researchers investigating the future of living and making. Each year during the world's largest design event, Milan Design Week, Alcova brings together the people defining design culture today through groundbreaking work on living environments, products, systems, materials and technological innovation. Founded in 2018 by Valentina Ciuffi (Studio Vedèt) and Joseph Grima (Space Caviar), Alcova has become one of the most widely followed projects in the Fuorisalone, regularly attracting over 90,000 visitors.

* Some of the colours in this publication may deviate due to print techniques and are to be corrected according to PANTONE® Textile Colour System. PANTONE® and PANTONE® Textile Colour System are trademarks of PANTONE®, Inc. PANTONE®, Inc., 1984, 1992. Content must not be copied, duplicated or otherwise reproduced without approval by Messe Frankfurt Exhibition GmbH.

Alcova ist eine Plattform für Designer, Unternehmen, Institutionen und Forschende, die die Zukunft des Wohnens und Herstellens untersuchen. Jährlich während der weltweit größten Designveranstaltung, der Milan Design Week, bringt Alcova die Menschen zusammen, die die heutige Designkultur durch bahnbrechende Arbeiten in den Bereichen Wohnumgebungen, Produkte, Systeme, Materialien und technologische Innovation definieren. Gegründet 2018 von Valentina Ciuffi (Studio Vedèt) und Joseph Grima (Space Caviar), hat sich Alcova zu einem der meistbeachteten Projekte im Fuorisalone entwickelt und zieht regelmäßig über 90.000 Besucher*innen an.

* Einige der in dieser Veröffentlichung gezeigten Farben können drucktechnisch bedingt Abweichungen aufweisen und sind gemäß dem Textile Colour System von PANTONE® nachzubessern. Pantone® und PANTONE® Textile Colour System sind Handelsmarken von PANTONE®, Inc. PANTONE®, Inc., 1984, 1992. Kopien, Vervielfältigungen oder sonstige Reproduktionen der Inhalte dieser Publikation bedürfen der Genehmigung der Messe Frankfurt Exhibition GmbH.

Imprint

VIII

52

Research, concept, writing: Alcova (Valentina Ciuffi, Joseph Grima, Alice Moretto)
Booklet design: Studio Vedèt (Valentina Ciuffi, Matteo Maggi, Alice Moretto)
Photography: Andrea Casanova
Models: Naomi Oke, Greta Tafel

Prepress by www.m-s-g.de
Coordination of printing by Medien und Service GmbH Publishing Services
Printing, bookbinding by Schleunungdruck GmbH, www.schleunung.com
Heimtextil Trends Coordination by Shirley Tale, Viktor Zipp

Subject to change, as of August 2025.

HEIMTEXTIL / Craft is a verb
Messe Frankfurt Exhibition GmbH
Ludwig-Erhard-Anlage 1
60327 Frankfurt am Main, Germany
T +49 69 75 75-0
trends.heimtextil@messefrankfurt.com
heimtextil.messefrankfurt.com
heimtextil-trends.com

CRAFT IS A VERB

HEIMTEXTIL TRENDS 26/27

messe frankfurt