

Hightech im Massanzug

Verschmelzung von Kleidung und Technologie: Was bis dato nur in Freizeitkleidung zum Einsatz kam, gibts jetzt auch im massgeschneiderten Zwirn.

■ VON PRISKA ROELLI

Das Anwendungsspektrum von «Wearable Electronics», das heisst die Integration von Elektronik in Bekleidung, ist vielfältig. Ob in der Freizeit, beim Sport oder bei Arbeitsbekleidung, einfache Bedienung erhöht nicht nur den Komfort, sondern ermöglicht den Einsatz von alltäglichen Produkten in neuen Märkten.

Einen dieser Märkte hat sich das Walliseller Unternehmen Thatsuits erschlossen. Als erster MassbekleidungsHersteller in Europa schneidert das Jungunternehmen seiner Kundschaft nicht nur den passgenauen Anzug oder das schicke Kostüm auf den Leib, sondern staffiert das Kleidungsstück, je nach Wunsch, mit einer kompletten Bluetooth-Freisprecheinrichtung für Mobiltelefone und einem MP3-Player aus. Die Hightech-Lösung, die von Thatsuits in den feinen Zwirn «eingearbeitet»

wird, stammt von der Interactive Wear GmbH, einer 2005 im Rahmen eines MBOs aus Infineon gegründeten Firma. Infineon selbst hat sich seit 2000 mit dem Thema Elektronik in Kleidung auseinandergesetzt und BekleidungsHersteller wie O'Neill oder Rosner nutzen das MP3- und Bluetooth-Know-how für ihre Kollektionen.

Modularer Aufbau

Die Bluetooth-Freisprecheinrichtung und der MP3-Player werden über eine integrierte Textiltastatur bedient, die sich im Ärmel oder in der Brusttasche befindet. Klingelt das Mobiltelefon, wird die Musik unterbrochen und der Anruf über die Kopfhörer signalisiert. Über einen einfachen Druck auf die in der Jacke integrierten Tasten kann der Anruf entgegen genommen werden. Im Kragen sind ein Mikrofon und ein Sennheiser-Stereo-Kopfhörer integriert, die mit der Jacke verbunden sind. Die Verkabelung ist un-

sichtbar in das Jackett eingearbeitet, die übrigen Komponenten wie Mikrofon, Kopfhörer und Elektronik können mit wenigen Handgriffen entfernt und in den Anzug für den nächsten Tag transferiert werden. Das Speichermodul wird über ein mitgeliefertes USB-Kabel von einem PC oder Mac mit MP3-Musik bespielt.

Komfort garantiert

Das Geschäft mit Wearable Electronic ist lukrativ. So schätzen die Marktforscher von Venture Development Corporation (VDC), dass der Umsatz mit intelligenter Bekleidung weltweit von rund 300 Millionen Dollar im Jahr 2003 auf 520 Millionen Dollar bis 2008 klettern wird. Auch Markus Soltermann, Gründer von Thatsuits, ist überzeugt, dass sich der Trend zu funktionaler Bekleidung in Zukunft immer mehr durchsetzen wird und der Komfortgewinn die Anschaffungskosten rechtfertigen.