

Shadow Labyrinth 2.0

Dressing the Characters of An Imaginary World
Het aankleden van de personages van een denkbeeldige wereld

Hosted by: Alyne Li

Project Information (EN)

Where Game Worlds Meet Fashion: Shadow Labyrinth 2.0

Shadow Labyrinth 2.0 is inspired by the immersive universe of World of Warcraft and its rich characters and narratives. The project explores how fantasy outfits embody identity and story, and how clothing in real life similarly shapes self-presentation. By reversing the usual fashion design process, each garment begins with a character, asking what this figure would wear and how styling can reveal its essence. Each piece is treated as a character in itself, with narrative qualities expressed through fabric, silhouette, and detail. A liquid-fabric dress, for example, evokes a powerful matriarchal villain, while other designs portray her guards and allies. Independent yet interconnected, the garments form a coherent universe of wearable characters. The project bridges fashion and game design, proposing a new approach where clothing becomes storytelling. Flexible in format, it can be presented on the runway, as an installation, or within cultural contexts where fantasy and reality meet.

Projectinformatie (NL)

Waar gamewerelden mode ontmoeten: Shadow Labyrinth 2.0

Shadow Labyrinth 2.0 is geïnspireerd door het universum van de game World of Warcraft en de rijkdom aan personages en verhalen die zich daarin bevinden. Dit project onderzoekt hoe zulke fantasie-outfits identiteit en narratief belichamen, en hoe kleding in het dagelijks leven onze zelfpresentatie vormt. Door het ontwerpproces om te keren, begint elk kledingstuk met een personage: wat zou dit persoon dragen, en hoe onthult deze styling zijn of haar essentie?

Elk ontwerp fungeert als een personage op zichzelf, waarbij narratieve kwaliteiten vertaald zijn naar stof, silhouet en detail. Zo roept een jurk van vloeibaar lijkende stof een machtige matriarchale schurk op, terwijl andere stukken haar wachters en bondgenoten verbeelden. Samen vormen de kledingstukken een samenhangend universum van draagbare karakters.

Het project bouwt een brug tussen mode en game-ontwerp en stelt een nieuwe benadering voor waarin kleding storytelling wordt — flexibel te presenteren op een catwalk, als installatie of binnen culturele contexten waar fantasie en realiteit elkaar raken.

Image List

Filename	Caption	Credit
untitled-2_1756818541.jpg	The Sentinel Army	Photo: Alyne Li Model: Qiyun Zheng
untitled-3-0004-layer-3_1756374035.jpg	The Sentinel Army	Photo: Peter Stigter Model: Like Zhao, Merel
untitled-3-0003-layer-2_1756374054.jpg	The Sentinel Army	Photo: Peter Stigter Model: Ischa

Filename	Caption	Credit
untitled-3-0000-untitled-1-0002-img-9868_1756374062.jpg	My Forever Garden	Alyne Li

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