

Call for Abstracts: „Piktoriale Praktiken des Kleidens“

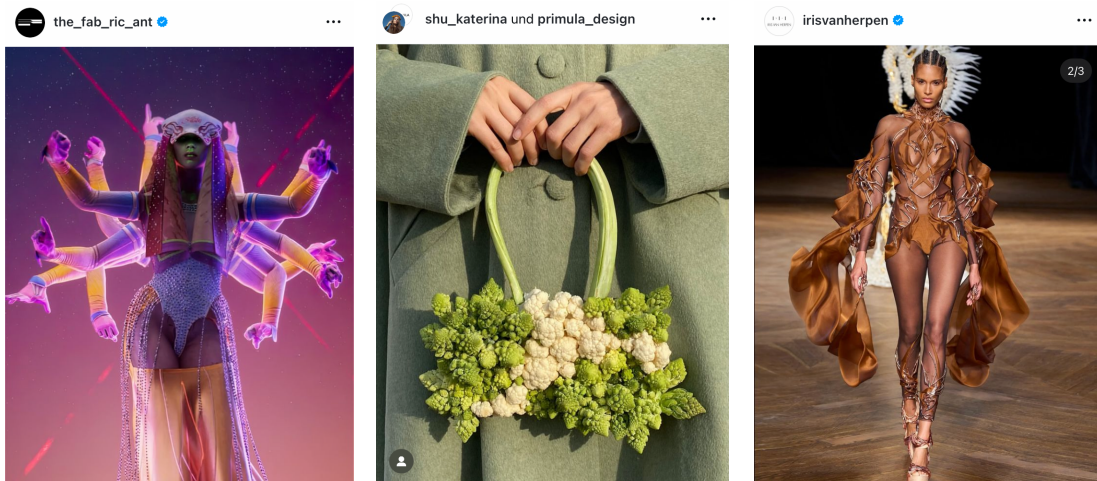
für eine Sonderedition des Journals *IMAGE*

der Deutschen Gesellschaft für Interdisziplinäre Bildwissenschaften,

herausgegeben von Dr. Swantje Martach (Akademie für Mode & Design Wiesbaden)

und geplant für Herbst 2025

— *for English see below* —



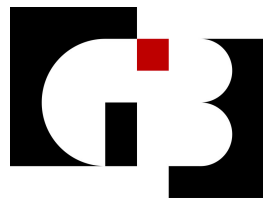
Das Kleid erlebt gerade einen praxeologischen Wandel: Ausgesucht wird es zumeist virtuell, ob im Onlineshop oder gar schon im virtuellen Spiegel. Gekleidet werden nicht mehr nur Menschen, sondern auch Abbilder jener oder Avatare. Bilder bedürfen eines anderen Materials, sodass *digital fashion* das Kleid von zwei auf drei Dimensionen plättet (nur noch: Länge mal Breite), und Samt und Seide durch Pixel, 1 und 0 ersetzt. Avatare stattet man streng genommen nicht mit „Kleidern“ sondern mit „Skins“ aus (eine Terminologie würdig weiterer Analyse), die teuer erworben werden müssen (die primäre Einnahmequelle von Game-Kreatoren). Dem gegenüber stellt sich in einer interessanten Kontradiktion 3D-gedruckte Mode (vielleicht am berühmtesten die von Iris van Herpen), welche neue Möglichkeiten der Herstellung von Kleidern in genau den Momenten entstehen lassen, an denen die klassische Handwerkskunst des Schneiderns seine Grenzen erreicht.

Auch werden in der Instagramwelt nicht mehr nur Menschen gekleidet sondern auch Dinge (Möbel, Utensilien, etc.), und Menschen werden hier nicht mehr nur mit Textilien gekleidet, sondern auch mit anderen Alltagsdingen wie Kabeln oder Kohl. Welche Intentionen sind hier am Werk? Und man kleidet sich heute nicht mehr primär um sich zu zeigen (Mode als Kommunikation) oder den Stoff auf der Haut zu spüren (im Sinne einer

Synästhesie), sondern um Bilder des Kleidens publizieren zu können (wie auch das Phänomen des Kardashian-Makeups zeigt): Das Kleiden mutiert also gerade von einer körperlichen zu einer bildlichen Praxis. Hat Aristoteles doch recht mit seiner Hierarchisierung der Sinne, die das Sehen über das Tasten stellt?

Was ist also das Kleid in unserem technologischen und laut Vilém Flusser „piktorialen“ Zeitalter? Und in welchen Praktiken ist es verflochten? Was passiert in diesen Praktiken, mit dem Kleid, aber auch mit seinem (zumindest zumeist noch vorhandenen) Träger? Welchen konventionellen Begrifflichkeiten aus der Schnittmenge von Bild- und Modewissenschaften bedienen sich diese Praktiken in ihrer Erforschung? Welche neue Konzepte bedürfen sie, und woher greifen sie sich jene?

Bitte senden Sie Ihren Abstract (250 Wörter) bis zum 31. Dezember 2024 an swantjemartach@gmx.de.



GESELLSCHAFT FÜR
INTERDISZIPLINÄRE BILDWISSENSCHAFT
SOCIETY FOR INTERDISCIPLINARY IMAGE STUDIES

<https://www.gibbildwissenschaft.org/>



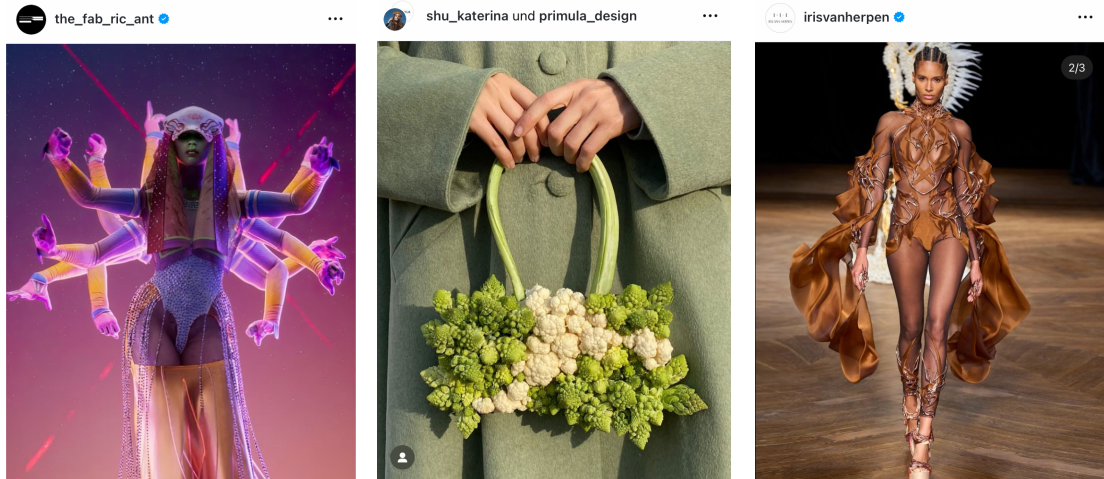
IMAGE

Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft

<https://image-journal.de/>

Call for Abstracts: “Pictorial Practices of Clothing”,

for a special edition of *IMAGE: Journal for Interdisciplinary Image Studies*,
guest edited by Dr. Swantje Martach (Academy for Fashion & Design Wiesbaden),
to be published in Autumn 2025

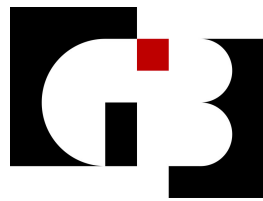


Dress is currently undergoing a praxeological change: it is mostly selected virtually, whether in an online shop or even already in a virtual mirror. It is no longer just people who are dressed, but also images of people, or avatars. Images require a different material, so that digital fashion flattens dress from two to three dimensions (only: length x width) and replaces velvet and silk with pixels, 1 and 0. Strictly speaking, avatars are not equipped with ‘clothes’ but with ‘skins’ (a terminology worthy of further theoretical analysis), which have to be purchased at a high price (the primary source of income for game creators). 3D-printed fashion (perhaps most famously that of Iris van Herpen) here offers an interesting countermovement, creating new possibilities for the production of clothes at precisely those moments when the classic craftsmanship of tailoring reaches its limits.

In the Instagram world, it is no longer just people who are dressed, but also things (furniture, utensils, etc.), and people are no longer just dressed with textiles, but also with other everyday items such as cables or cabbages. What intentions are behind this? And people no longer dress primarily to show themselves (fashion as communication) or to feel the fabric on their skin (synaesthesia), but to be able to share images of their clothes (as also the phenomenon known as ‘Kardashian make-up’ shows): Clothing is therefore mutating from a physical to a visual practice. After all, is Aristotle right with his hierarchisation of the senses, which places sight above touch?

So what is dress in our technological and, according to Vilém Flusser, ‘pictorial’ age? And in which practices is it entangled? What happens in these practices, with dress, but also with its (at least mostly still existing) wearer? Which conventional concepts from the intersection of image and fashion studies do these practices employ in their research? What new concepts do they require, and where could they be drawn from?

Please send your abstract (250 words max.) by 31 December 2024 to swantjemartach@gmx.de.



GESELLSCHAFT FÜR
INTERDISZIPLINÄRE BILDWISSENSCHAFT
SOCIETY FOR INTERDISCIPLINARY IMAGE STUDIES

<https://www.gibbildwissenschaft.org/>



IMAGE

Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft

<https://image-journal.de/>