



Name	Helga Behrmann
Titel der Dissertation	Das Virtuelle Kleid Eine Untersuchung zum Bedeutungswandel der Modeinszenierung durch die Verschiebung von der Materialität in die Virtualität
Institutionelle Anbindung	Universität Potsdam
Betreuung	Prof. Dr. Gertrud Lehnert, Universität Potsdam, Philosophische Fakultät, Institut für Künste und Medien Prof. Dr. Theresa Wobbe, Universität Potsdam, Wirtschafts- und sozialwissenschaftliche Fakultät, Soziologie der Geschlechterverhältnisse
Sonstige Anbindung	
Forschungsschwerpunkte	Modetheorie, Textiltechnologie, Alltagskultur, Bildwissenschaft, Konsumforschung, Kommunikationsstrategien, Nachhaltigkeit
Abstract der Dissertation	<p>Virtuelle Mode bildet den Gegenstand dieses interdisziplinär angelegten Forschungsprojektes aus modetheoretischer, kulturwissenschaftlicher und sozialwissenschaftlicher Perspektive. Die zentrale Frage besteht darin, wie sich die Virtualität im Herstellungsprozess von der Kreation bis zur Warenpräsentation auf die Design- und Nutzungsqualität von Bekleidung auswirkt. Der Erwerb und der Gebrauch von Modeartikeln losgelöst vom textilen Material und deren Akzeptanz bei den KonsumentInnen im westlichen Kulturkreis wird daraufhin untersucht, in welcher Hinsicht sich die Bedeutung der Materialität zur Virtualität verschiebt und welche Modeinszenierungen sich daraus entwickeln. Während aus der historischen, traditionell gewachsenen Bekleidungsfertigung das textile Material mit seinen haptischen Eigenschaften den Ausgangspunkt für alle weiteren Verarbeitungs- und Nutzungsstufen bildet, befindet sich die Textilproduktion für Massenkongfektion heute vom Entwurf bis zum Vertrieb in einer Situation der vollständigen Emanzipierung der Idee vom Material.</p> <p>Diese Forschungsarbeit analysiert die zukünftig denkbare Situation, in welcher Kleidungsstücke virtuell gekauft und genutzt werden können. Ist es möglich, den derzeit „letzten“ Produktionszustand des Kleidungsstückes als reales Kleidungsstück noch weiter hinaus zu zögern oder gar den materialisierten Zustand ganz zu überspringen, wenn die vermutete Nutzungsabsicht der KonsumentInnen nicht im Tragen besteht, sondern sich durch prozesshafte Strategien der Selbstinszenierung via digitaler Abbildungen des eigenen Modekörpers in eben diesem Kleidungsstück in die Virtualität verlagert? Der ludische Aspekt bei den Aushandlungspraktiken bildet ebenso wie der Aneignungsprozess für modische Artefakte einen Bezugspunkt, der virtuelle Mode in das gesellschaftliche Subsystem Mode integriert. Die Arbeit leistet einerseits</p>

eine Verbindung der textiltechnischen Determinanten mit kulturwissenschaftlichen Fragestellungen, andererseits sucht sie nach sozialwissenschaftlichen Erklärungsmodellen für Verhaltensphänomene. Die Relevanz dieser Untersuchung besteht nicht zuletzt darin, den ökologischen Aspekt der virtuellen Mode in den Vordergrund zu stellen, denn der aufwändige Herstellungsprozess eines textilen Artefaktes in materialisierter Form sucht nach Lösungsansätzen, die eine Akzeptanz der KonsumentInnen aktiv generieren.

Kurzvita

Nach einer Ausbildung im Damenschneiderhandwerk und einer sich anschließenden einjährigen Tätigkeit im Musteratelier zur Entwicklung von Prototypen studiert Helga Behrmann an der FH Pforzheim Modedesign. Nach mehreren Auslandsaufenthalten über das Erasmus-Programm in Birmingham und London und als Assistance Styliste bei Mariot Chanut in Paris schließt sie das künstlerisch orientierte Studium 1994 mit dem Diplomthema „Die Bedeutung der Symmetrie im alten Ägypten“ ab. In ihrer Kollektion arbeitete sie mit Blattgoldauflagen und Stickereien auf textilem Trägermaterial sowie mit antiken Schnittführungen. Von 1996 bis 2000 studiert sie das Fach Kommunikationsdesign an der HS Mannheim. Die Abschlussarbeit mit Titel „Personal Urban Codes“ beschäftigt sich mit dem Thema der persönlichen Orientierungssysteme und Wahrnehmungsphänomene in urbanem Lebensräumen und besteht aus einem Buch sowie einem Animationsfilm, wofür sie mit dem Kommunikationspreis „TechnikundGestaltung“ der Merz-Stiftung ausgezeichnet wurde. Nach mehrjähriger Tätigkeit für Werbeagenturen, Buchverlage, Museen und Modeunternehmen nimmt Helga Behrmann die Lehrtätigkeit in den Bereichen Modedesign und Grafikdesign auf. Parallel gründet sie mit zwei Kolleginnen das nachhaltige Fashion-Label „soome“ mit einem eigenen Eco-Showroom. Seit Januar 2017 promoviert sie an der Uni Potsdam zum Thema „Das virtuelle Kleid“ und lehrt an der AMD im Bereich „Virtuelle Produktionsabläufe“.

Publikationen

Kontakt

helga.behrmann@gmx.de

www.soome.de