

„Doll clothes“ – Anziehpuppen ¹



Puppen begleiten den Menschen seit Urzeiten. Sie sind Abbild, Spielgefährte, Alter Ego, Projektionsfläche, aber vor allem auch eine zwei- oder dreidimensionale Figur, die an- und ausgezogen, be- und entkleidet werden kann und die still hält, egal wie der Mensch sie ver- oder enthüllt. Diese Unterrichts Anregungen stellen die Puppe als modische Kleiderpuppe vor, von der Pandora, über Schaufensterpuppen bis hin zu den Paper Dolls und lebendigen Models. Es geht um Anziehpuppen, an denen Heranwachsende spielerisch mit Kleidung und Modemustern mal zwei- oder auch dreidimensional experimentieren können.

¹ Eine ästhetische Werkstatt, erstellt von Textilstudierenden des Masterstudiengangs of education, Universität Paderborn, WS 2016/17.

Es entpuppt sich...

„Ich hatte ihn ersteigert, für 10 Euro. Alt war er, groß und aus Leder. Die Schlösser ließen sich nur schwer öffnen. Der Kofferdeckel sprang auf: ein vergilbtes Schnittmuster, Scheren, Maßbänder, Stofffetzen, Fingerhut, Garne, Draht, Lochzange, Modeskizzen und Modezeitschriften, Figuren, Papierfigurinen und die Büste einer Schaufensterpuppe sowie eine abgenutzte Barbiepuppe kamen zum Vorschein. Ihre Haare waren verfilzt und knotig, außerdem fehlte ihr ein Fuß. Ihr Kleid wirkte angefressen. Von Mäusen? Das Kleid war an vielen Stellen durchlöchert und hing deshalb nur noch in Fetzen an ihr herunter. Auch zwei große Löcher an der Brust waren zu erkennen....ein Lochbusenkleid? Andere Kleider, manche erhalten und auffallend exzentrisch, andere zerfetzt, lagen auf dem Boden des Koffers. Auf ihrem Bauch stand „Drück mich“ und ich drückte. Die Automatik funktionierte noch und die Barbie begann „When I was ...“ zu singen. Manchmal stockte der Song, vermutlich war die Batterie leer, denn der Text war nur noch in Bruchteilen zu verstehen:

„When I was just a little ...
I asked my ..., what will I be
Will I be ..., will I be rich
Here's what she said to me...“



Arbeitsaufträge:

1. Wer war der Mensch, dem dieser Koffer gehörte? Was hat er gemocht und womöglich gearbeitet? Worauf weisen die Werkzeuge, die Puppe, die Figurine, das Maßband, der Fingerhut... usw. hin? Versucht, anhand der Inhalte des Koffers und mit Hilfe eurer Fantasie eine Person zu erfinden, der dieser Koffer gehört hat.
2. „What will I be?“ Warum singt die Barbiepuppe diesen Text? Füllt die fehlenden Stellen aus und überlegt euch, was könnte der Barbie geraten worden sein und von wem?
3. Welche Puppen und Figuren (aus Holz oder Plastik, klein oder groß, digital, aus Papier...), die an- und ausgezogen, be- und entkleidet werden, für die Kleidung entworfen wird, kennt ihr aus dem Alltag? Sammelt diese, sortiert sie und haltet sie im Portfolio fest. Worin besteht ihr Zweck?

Mode-Püppchen



Nick Wooster, Modeblogger 2016



Chiarra Ferragni, Modebloggerin 2016

Das Wort „Mode“ ist abgeleitet aus dem lateinischen Begriff „modus, i“ was übersetzt ‚Maß‘ beziehungsweise ‚Art und Weise‘ bedeutet. Im heutigen Sprachgebrauch definiert das Wort somit die Art und Weise, wie sich Menschen in einem bestimmten Bereich und zu einer

bestimmten Zeit darstellen, sei es in ihrer Kleidung, ihrer Wohnform oder auch ihrem Musikstil. Mode, die Art und Weise zu leben und sich zu präsentieren, ist immer im Wandel und wird stets verändert.

„In Mode sein“ (bezogen auf Kleidung) ist ein Ziel, das viele Menschen verfolgen, um sich dazugehörig zu fühlen. Dafür müssen sie ständig achtsam sein, welche modischen Neuheiten auf dem Markt sind, die die eigene Persönlichkeit noch besser unterstreichen. Manchmal geraten Männer wie Frauen dabei in einen solchen Kleidungsrausch, dass sie wandelnde Modepuppen wirken. Andere versuchen eher im modischen Schwarm mitzuschwimmen und nicht zu sehr aufzufallen.

Durch die heutigen technischen und ökonomischen Entwicklungen ist es möglich, auf verschiedene Weisen neue Modetrends zu verbreiten. Die Bekleidungsindustrie vermittelt durch Modezeitschriften, Werbesendungen, Modeschauen oder Schaufensterpuppen sowie über soziale Netzwerke, wie in den Abbildungen 1 und 2 zu sehen ist, die Bilder der neuen Mode. Je stärker wir uns mit diesen Vorbildern identifizieren, umso eher versuchen wir, diese zu kopieren, indem wir den Kleidungsstil nachahmen.

Puppe, Puppe du musst wandern!

Abbildung 3 zeigt ein Beispiel aus dem 19. Jahrhundert. Diese Puppen waren Modebotschafter/innen, die durch Europa und später Amerika reisten, um den Damen der wohlhabenden sozialen Schichten als modisches Vorbild zu dienen. Dies dauerte oft Wochen, weil die Modepuppen mit Kutschen über Land oder per Schiff transportiert wurden. Diese Modepuppen, Pandora genannt, waren unterschiedlich groß: die kleine Pandora für Unterwäsche bis zu 50 cm hoch und die große Pandora für modische Oberbekleidung und Accessoires bis zu 1m groß.



Modepuppe ‚Bella Donna‘ und ihr Trousseau (1870-1875)

Gemeinsam mit den Schneider/innen wurde die Kleidung der Puppe für die eigene Garderobe kopiert und konnte auf eigene Wünsche der adeligen Frauen an den europäischen Höfen in Paris, London oder Rom hin verändert werden.

In dieser Zeit verkörperte die Kleidung nicht nur den Stil einer Person, sondern vor allem den sozialen Stand der Trägerinnen oder des Trägers. Könige, Aristokraten oder das reiche Bürgertum - sie alle mussten sich einer modischen Ordnung unterziehen. Somit hatte die Kleidung einen Wiedererkennungswert, der von jedem gelesen und verstanden werden konnte.



Ankleidepuppe mit Aussteuer (1840- 1845 Wien)

Modepuppen werden zweidimensional

19. Jahrhundert

Gegen Ende des 18. Jahrhunderts, wurde die erste Papierpuppe ähnlich wie in Abbildung 4 in der Zeitschrift „Journal des Luxus und der Moden“ vorgestellt. Dieses Magazin gehört zu den ersten Modezeitschriften, die zur Zeit der Aufklärung (17. – 18. Jahrhundert) entstanden ist und war somit auch eines der ersten Medien, in denen Mode über größere Bevölkerungsschichten verbreitet werden konnte.

1791 waren die Anzieh- und Papierpuppen noch ausschließlich für erwachsene Damen gedacht, um ihnen die neuste Mode bildlich zu präsentieren. Sie waren katalogartige Vorlagen für die Schneider. Papierpuppen waren Ankleide- und Ausschneidepuppen, die zusammen mit ihrer Kleidung und weiteren Utensilien auf farbigem Kartonpapier gedruckt wurden. Da diese Puppen preiswerter und handlicher waren, als die vollausgestatteten sowie größeren dreidimensionalen Pandoras, wurde dadurch eine Massenverbreitung der Mode möglich. Es konnten nun auch Frauen mittlerer Schichten mit der Papierpuppe erreicht werden.



Vorläufer des Anzuges

Für die Männer stellte die Französische Revolution (1789 - 1799) eine große Veränderung in der Modegeschichte dar. Die Kniebundhose der adligen Männer wurde abgeschafft und durch lange Hosen ersetzt. Die lange und schmale Männerhose, bzw. der Vorläufer des Anzuges, verkörperte das bürgerliche Leben und dessen Werte. Vor der Französischen Revolution war die Kleidung von Männern und Frauen des Adels sehr fantasievoll und prächtig, doch dann wurde speziell die der Männer nüchterner und

einheitlicher. Dieser Wandel entstand durch die immer größer werdende Bedeutung der arbeitenden Gesellschaft. Dadurch übertrug sich die Aufgabe, den Wohlstand zu repräsentieren auf die bürgerliche Ehefrau und ihre Kleidung.

Die Papier- und Anziehpuppen konnten per Post zu den Frauen des Adels und des Bürgertums gesendet werden. Durch die Erfindung der Lithographie (eine spezielle Drucktechnik) gegen Ende des 19. Jahrhunderts war der gedruckte Bilderbogen auch für weniger wohlhabende Schichten zugänglich. Damit ging die große Zeit der Papierpuppe einher, bevor sie sich langsam zum Kinderspielzeug entwickelte.



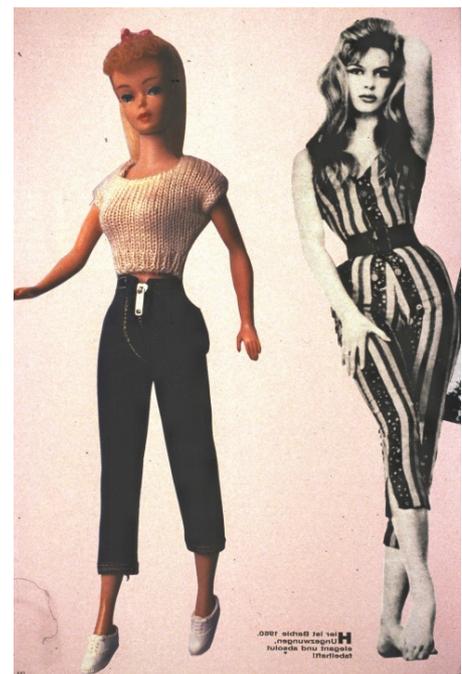
Die kaiserliche Familie (Ende 19 Jh., Deutschland)

#PaperDoll #Dukannstallessein - im 20. & 21. Jahrhundert

Anfang des 20. Jahrhunderts verbreitet sich die Papieranziehpuppe in Amerika unter dem Begriff der „Paper Doll“ auf Warenverpackungen wie z.B. Kaffee, Cornflakes oder Schokolade und werden damit zum preiswerten, für alle zugänglichem Massenprodukt.

Ab 1930 - 1960 spricht man in Amerika vom „Goldenen Zeitalter der Paper Dolls“ und es erschienen ganze Kataloge in Heftform für Anziehpuppen mit der aktuellen Mode. Auch Märchenmotive, Superhelden, Prominente, aber auch Soldaten und Kriegshelden zur Zeit des Zweiten Weltkrieges waren die Figuren in den Universen der „Paper Doll“- Hefte.

Die „Paper Doll“ wurde Mitte des 20. Jahrhunderts von der Barbie (Abbildung 7) sowohl als Modepuppe als auch als Spielzeug abgelöst. Der Erfolg der Barbie beruht im Wesentlichen darauf, dass sie eine reichhaltige Garderobe mitbrachte. Dabei waren die Kleidungsstücke immer modisch und aktuell. Während die „Paper Doll“ bis 1990 Kleidung für



1960 Barbie in Jeans und Brigitte Bardot

alltägliche Situationen trug, schlüpfte Barbie in die Rolle der Meerjungfrau, Tierärztin oder Prinzessin. Zunehmend stammt Barbie aus verschiedenen Kulturen und verändert ihren standardisierten und überschulken Körper allmählich in reale Körperformen. Das Spektrum für die Barbie als Ankleide- und Spielpuppe wird immer größer, ganz nach dem Motto: „Du kannst alles sein“.

Menschliche Anziehpuppen

Die, durch die Industrialisierung ermöglichten, ökonomischen Veränderungen erlaubten eine schnellere sowie preisgünstigere Produktion von Kleidung. Infolgedessen kann sich auch die



Modeblogger Jimmy- Launay, Instagram 2016

Mode rasanter verändern und stellt zu jeder Saison neue Trends vor. Zusätzlich gibt es in der westlichen Kultur kaum noch Kleidervorschriften, was dem Menschen für sein persönliches Outfit viele Variationsmöglichkeiten schafft. Dabei wird der Trend von Fachleuten, wie Modedesignern und Modejournalisten, erschaffen.

Durch weitere Entwicklungen in der Gesellschaft, wie zum Beispiel den neuen Medien, wird die Mode heutzutage auf verschiedenste Arten verbreitet. Nach

wie vor präsentieren Puppen in Form von Schaufensterpuppen in den Kaufhäusern die neuen Trends und auch Barbie, die eher als ein Spielzeug dient, verkörpert die Mode unserer Zeit. Zusätzlich werden die Puppen aber auch durch echte Menschen (Models) ersetzt, die auf Modenschauen, wie der Berliner Fashion Week, die neusten Trends vorführen. Eine Art von Papierpuppen finden wir weiterhin in Modezeitschriften, bei dem die Modefotografie Models als Anziehpuppen ablichtet. Hinzu kommt auch das Internet, in dem „Fashion-Blogger/Innen“, wie in Abbildung 1, 2, und 8 zu sehen sind, ihre neue Kleidung auf sozialen Plattformen oder eigenen „Modeblogs“ vorstellen. In der heutigen Zeit ist jedem die Möglichkeit gegeben sich modisch auszudrücken und dies der Öffentlichkeit zu präsentieren, sodass auch sie ein Teil der Modeverbreitung werden. Fast wie lebendige Puppen, die sich an- und ausziehen lassen.

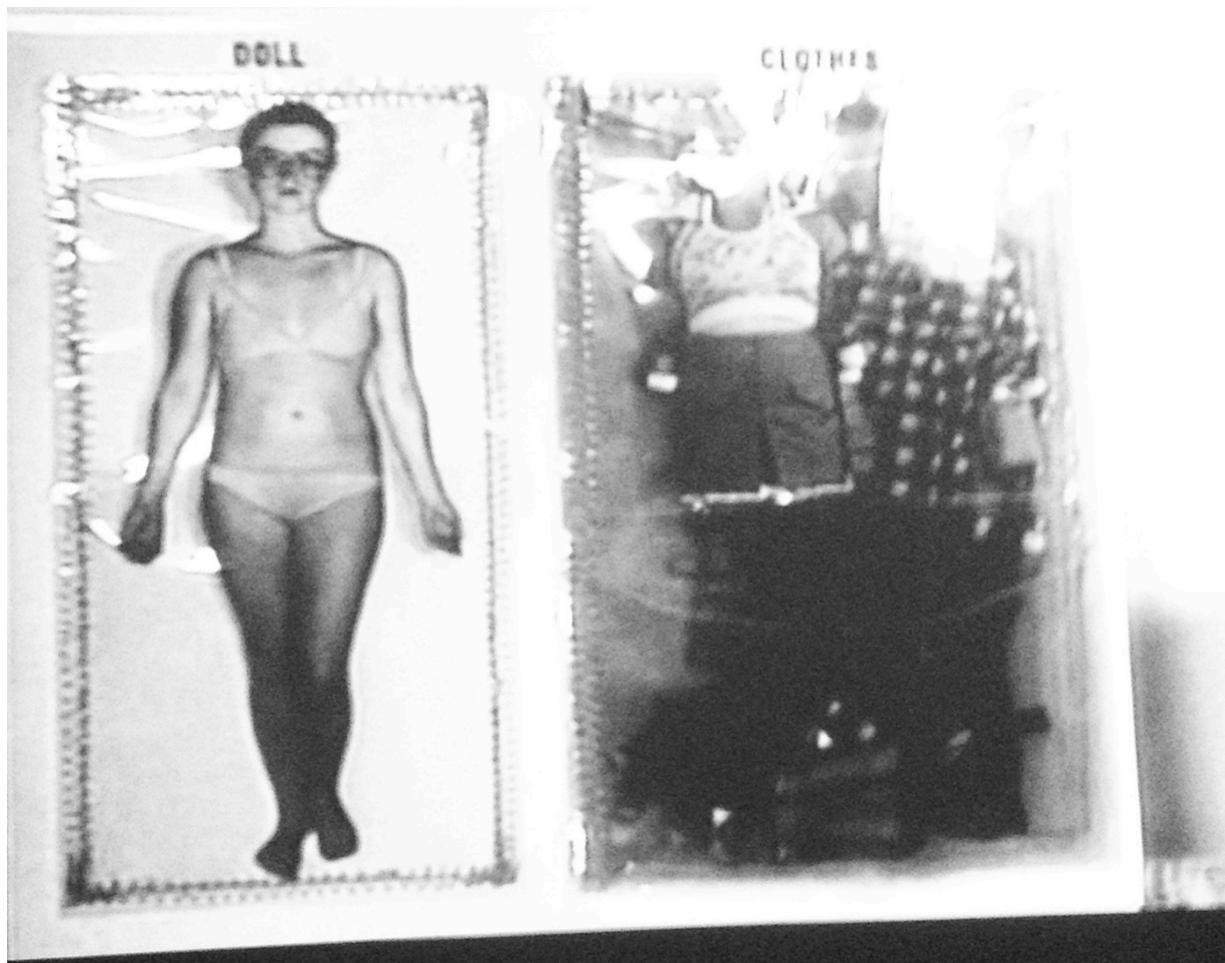
Arbeitsaufträge:

1. Notiere dir, mithilfe des Textes, in welcher Form Mode über Puppen bis hin zu Models (lebendigen Puppen) verbreitet wird. Du kannst auch weitere Formen nennen, die nicht im Text genannt wurden. Suche dazu Beispielbilder aus dem Alltag (du kannst

z.B. Schaufensterpuppen fotografieren, im Internet recherchieren, oder in Zeitschriften blättern usw. Halte deine Ergebnisse im Portfolio fest.

2. Erstelle eine historische männliche oder weibliche Papier- Anziehpuppe mit mindestens fünf Kleidungsstücken und Accessoires: Sie muss vor 1900 geboren sein und einer Modepoche zugehören (z.B. Barock, Rokoko, Klassizismus, Mittelalter, zweites Rokoko, Biedermeier, ...). Stelle die Papierpuppe vor und binde sie in eine kleine Geschichte über das Ankleiden, Verkleiden, An- und Ausziehen, modische Wünsche, Anlässe sich zu verkleiden etc. ein.

Cut out the Paper Doll –Doll clothes

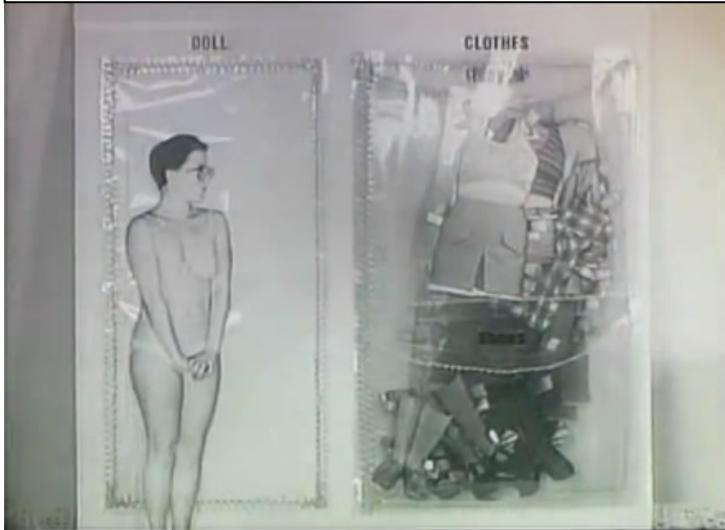


Cindy Sherman (*19. Januar 1954) ist eine amerikanische Fotokünstlerin. Sie verwandelt ihren Körper mit Hilfe von Kleidung, Perücken und Make-Up und fotografiert ihn in verschiedenen Posen. Dabei achtet sie besonders auf ihre Mimik und Gestik. In ihrem Projekt *Cut out* schneidet sie abgebildete Körper aus Fotos aus, sodass Papierfiguren entstehen, die verschiedene Verkleidungen (Doll clothes“ annehmen können, aber immer der gestaltenden Hand ausgesetzt sind, die jederzeit eingreifen kann. Hier einige Auszüge aus ihrem Cindy

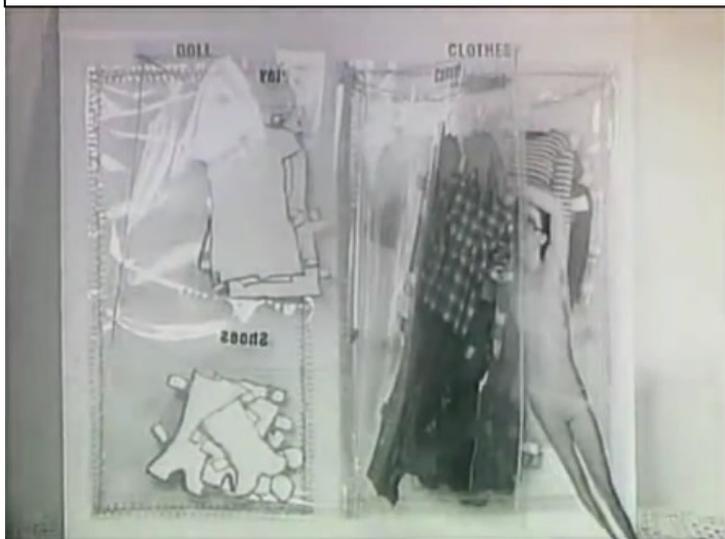
*Abbildung 1: Ausschnitt aus dem Video „Doll Clothes“ (1975) von Cindy Sherman
(<https://www.youtube.com/watch?v=HUIJYsvdV7I>, aufgerufen am 12.12.2016)*

Shermans Video.

Die Paper Doll betrachtet ihren „Kleiderschrank“ aus Plastikhüllen, in denen sich Kleidung für verschiedene Situationen befinden.



Auf der Suche nach einem geeigneten Kleidungsstück, blättert sie durch die Plastikhüllen.



Die Paper Doll hat sich für ein Kleid entschieden und betrachtet sich vor einem Spiegel.



Plötzlich greift eine Hand von oben und holt die Paper Doll zurück.



Ihr wird das Kleid ausgezogen und sie wird in ihre Folie zurückgesteckt.



Screenshots aus dem Video „Doll Clothes“ (1975) von Cindy Sherman

Arbeitsaufträge:

1. Suche dir aus einer Modezeitschrift oder aus dem Internet eine männliche oder weibliche Figur, die ihr ausschneidet und auf feste Pappe klebt. Die Figur sollte stehen und ca. DIN A5 Größe haben.
2. Schneide nun aus den Modezeitschriften, Modekatalogen oder aus dem Internet vielfältige Kleidungsstücke aus. Bevor du die Kleidung ausschneidest, solltest du Laschen anzeichnen und diese mit ausschneiden, damit du die Kleidung später an deiner Paper Doll befestigen kannst. Schneide mindestens 10 bis 20 Kleidungsstücke

aus, möglichst auch aus unterschiedlichen Bereichen (Disco, Schule, Beruf, Alltag, Sport...)

3. Nimm zwei Klarsichtfolien: In die eine Folie steckst du deine „Doll“, in die andere Folie alle Kleidungsstücke und Accessoires, beschriftet mit „Clothes“.
4. Entwickle nun eine kleine Geschichte bzw. ein Drehbuch, wie deine Puppe aus ihrer Folie austritt und sich für Kleidung entscheidet. Suche dir hier auch schon Hintergründe aus Zeitschriften aus, vor denen das Drehbuch ablaufen soll (Strand, Berge, Stadtlandschaften, Straßen, Himmel etc.)
5. Dreht euer eigenes Cut Out-Video.

Erstellt mit Hilfe der Anleitung in der Methodenbox (s. nächste Seite), eurem gebastelten Paper Doll-Material sowie dem Drehbuch ein eigenes Video. Untermalt dieses Video mit einem geeigneten Song.

Methodenbox – Wie drehe ich einen Trickfilm?

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten, einen Trickfilm zu produzieren. Die 2-D-Tricktechnik oder auch Legetrick ist die einfachste. Die Figuren und Hintergründe liegen flach auf dem Arbeitstisch, die Kamera ist senkrecht fest angebracht und nimmt den Film von oben auf. Die Produktion ist mit allen eher flachen Gegenständen möglich (z. B. Stiften, Scheren, Nudeln etc.) oder aber aus Papier bzw. Pappe ausgeschnittenen Figuren. Die Gegenstände werden auf Hintergründen verschoben, die entsprechend gestaltet werden können. Zwischen den einzelnen Aufnahmen werden die Gegenstände oder Figuren bewegt. So entsteht die Bewegung im späteren Film.

Materialien:

- Die Software Monkey Jam, die ihr umsonst herunterladen könnt. (Notfalls geht auch der Windows Movie Maker)
- Einen Computer
- Aufnahmegerät (Fotoapparat, Handy mit Fotofunktion)
- Spielfiguren oder auch interessante Materialien und einen Hintergrund (s. oben)
- Falls vorhanden, ein Kamerastativ. Es geht aber auch ohne: dann die Kamera auf eine feste Unterlage und zur Sicherheit evtl. auch mit wiederablösbarem Klebeband/ Tesa sichern.

Drei Dinge müsst ihr beim Legetrick beachten:

- Passt auf, dass ihr die Kamera auf keinen Fall bewegt, während ihr dreht. Sonst ruckelt das Bild nachher in eurem Film.
- Schützt euren Drehort gut vor Windstößen. Wenn es eure Figuren oder euer Hintergrundbild vom Tisch weht, müsst ihr die gesamte Szene noch einmal drehen. Es ist schwierig, die Einzelteile wieder genau an dieselbe Stelle zu legen.
- Achtet darauf, dass das Licht für euer Bild immer gleich hell ist. Verändert sich die Helligkeit zu stark oder sind Schatten auf dem Hintergrund, verändert sich die Wirkung.

Vorgehen:

1. Bastelt einen passenden Hintergrund, vor dem ihr den Trickfilm drehen wollt. Die Elemente, die sich im Film nicht bewegen sollen, werden festgeklebt. Möchte man aber z. B., dass ein Baum sich im Wind bewegt, wird dieser nicht auf dem Hintergrund fixiert.

2. Baut euer Studio auf.
3. Positioniert eure Figurine an der Stelle, wo der Film beginnen soll. Macht ein Foto.
4. Um die Figuren, die aufgenommen werden, in Bewegung zu versetzen, müssen ihre Positionen zwischen den einzelnen Aufnahmen verändert werden. Diese Positionsveränderungen sollten so klein wie möglich sein, damit beim Abspielen des Films fließende Bewegungen der Figuren entstehen.
5. Für jede Trickfilm-Sekunde im Kino werden 12 Bilder und mehr benötigt.
6. Wenn ihr genügend Fotos gemacht habt, kopiert ihr die Fotos auf die Festplatte eures Computers.
7. Die fertigen Animationssequenzen lassen sich am Computer mit normalen Schnittprogrammen (Monkey Jam, Windows Movie Maker) weiterverarbeiten.
8. Im Programm könnt ihr den Film auch mit Musik unterlegen und einen Vor- und Abspann kreieren.

Appall² with a Paper Doll

Modezeitschriften, Werbungen und Modeblogs, Schaufensterpuppen ebenso wie Paper Dolls, dienen als Inspiration und Vorlage für das Kleidungsverhalten vieler Menschen. Anhand von Likes bei Facebook, Twitter oder Instagram verbreiten sich neue Trends blitzschnell unter den Modebegeisterten. Doch für Menschen, die in unserer Gesellschaft aufgrund ihres individuellen Kleidungsstils, körperlicher Besonderheiten, Interessen und andersartigen Verhaltens „aus der modischen Rolle fallen“, ist es schwierig, an dieser Massenmode teilzuhaben, da sie kaum in Konfektionsvorlagen oder Modetrends passen oder passen wollen. Oder hast du schon mal eine Paper Doll oder ein Modell im Rollstuhl, mit Waffen oder schwanger gesehen?



<https://www.serieslyawesome.tv/wp-content/uploads/2013/08/breaking-bad-anziehpuppen-aus-papier-06.jpg>, zuletzt aufgerufen am 20.12.2016.

Oft ist es besonders das Fremde und die Andersartigkeit, die in der Öffentlichkeit auffallen, wie die Paper Dolls von „Breaking Bad“ zeigen. Sie stören unsere Modewahrnehmung, zeigen all das, was im Alltag an möglichen Kleidungsformen nicht getragen wird. Gründe dafür sind:

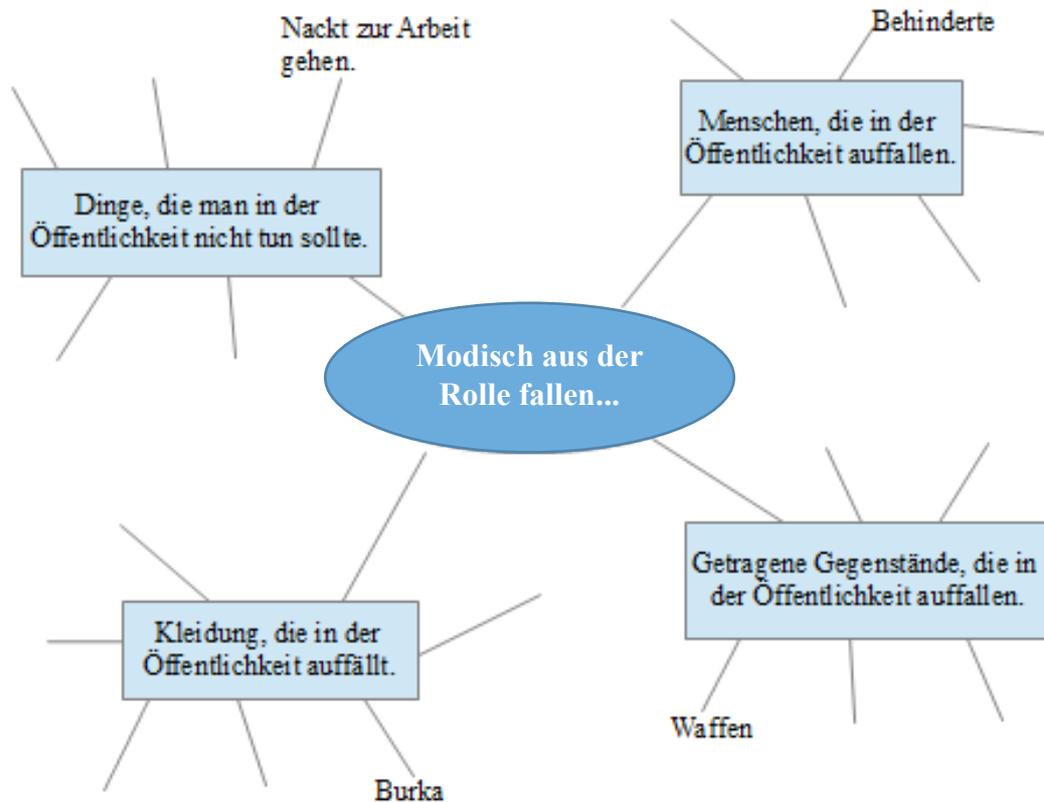
der Druck nicht auffallen zu wollen - keinerlei Modewerbung für Randgruppen - das Einlassen auf das Andere verlangt auch immer eigene Gewohnheiten zu überdenken und zu verändern. Das kostet Mut und Kraft.

Die meisten Paper Dolls entsprechen den Erwartungen des Modezeitgeistes und nur selten findet man Vorlagen wie die von „Breaking Bad“ (s.o). Was wird noch alles in der Mode nicht entworfen? Welche Paper Dolls fehlen in unserem Alltag? Womit könntet ihr jemanden kreativ empören oder entsetzen, begeistern oder anregen, um Mode und Kleidung anders wahrzunehmen?

² Jmd. empören, entsetzen

Arbeitsaufträge:

1. Vervollständige die Mindmap: Modisch aus der Rolle fallen...



2. Wähle einen Aspekt aus der Mindmap: Modisch aus der Rolle fallen.

3. Nimm ein Foto von dir (DIN A4 Größe) und entwerfe Kleidungsstücke und Accessoires oder schneide sie aus Katalogen aus, mit denen du dich so fühlst, als würdest du erheblich aus der Rolle fallen. Wähle modische Grenzbereiche, z.B. aus anderen Kulturen, extremen Lebenssituationen etc. Lege diese auf dein Foto und fotografiere dich ab.

4. Erstellt eine Fotowand mit euren ungewöhnlichen Paper Dolls und stellt diese in der Schule aus und beobachtet die Reaktionen des Publikums oder entwerft einen alternativen Modekatalog.



Literaturverzeichnis:

Anna, Susanne; Heinzelmann, Markus: untragbar- Mode als Skulptur. Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Museum für Angewandte Kunst in Köln vom 14.7.6.9.2001. Ostfildern- Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2001

Lehnert, Gertrud: Mode. Models. Superstars, Köln 1996

Brückner, Wolfgang: Mannequins. Von Modepuppen, Tragegestellen, Schandbildern und Wachsfiguren, in: Krafft, Barbara: Traumwelt der Puppen. München 1992

Wilk, Nicole: Körpercodes. Die vielen Gesichter der Weiblichkeit in der Werbung, Frankfurt am Main 2002