



# THEMENHEFT **MODE**

Informationen und Ideen  
für den Kunstunterricht

»Kleidung hat viel wichtigere Aufgaben, als uns nur warm zu halten; sie verändert unseren Blick auf die Welt und den Blick der Welt auf uns.« (Virginia Woolf )



Das Themen- und Aufgabenheft verknüpft Sachinformation mit praktischen Anregungen für den Unterricht. Die abgebildeten Gemälde hängen in der Alten Pinakothek, München (vgl. Sammlung-Pinakotheken). Weitere Abbildungen sind wegen der problematischen Bildrechte in eigener Verantwortung zu ermitteln (vgl. Angaben zu Autor und Titel).

Zur geschichtlichen Entwicklung der Mode gibt es sehr umfangreiche und informative Literatur, die alle sozialen und gesellschaftlichen Hintergründe berücksichtigt. Auf diesen Aspekt wird im vorliegenden Heft deshalb weitgehend verzichtet.

Ein Klassiker im Themenbereich Mode ist das antiquarisch erhältliche Buch von Ludmila Kybalová, Olga Herbenová und Milena Lamarová: **Das große Bilderlexikon der Mode**, Vom Altertum zur Gegenwart, VEB Verlag der Kunst Dresden 1980. Sehr interessante Abbildungen und viele Informationen finden sich im Werk: Die Sammlung des Kyoto Costume Institute, **Geschichte der Mode**, Vom 18. bis zum 20. Jahrhundert, Taschen-Verlag, 2019 (Bibliotheca Universalis), Originalausgabe 2002. Inspirierende Fotografien bietet der Band **Zeitlos schön. 100 Jahre Modefotografie** von Man Ray bis Mario Testino, Autorin Nathalie Herschdorfer, Taschen Verlag, 2016. Informativ, reich an Abbildungen und spannend durch die Wahl der Kapitel, z. B. „Das T-Shirt“ oder „Der Reißverschluss“ ist das Buch von Harriet Worsley, **100 Ideen verändern, Mode**, DuMont Buchverlag Köln, 2011.

---

Erarbeitet vom Arbeitskreis Kunstportal 2020  
Leitung Cornelia Kolb-Knauer, ISB  
Mitglieder des Arbeitskreises:  
Ursula Bonner, Marlene Büttel, Tanja Potzel  
Beratung: Renate Stieber

**Herausgeber:**  
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung

**Anschrift:**  
Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung  
Abteilung Realschule  
Schellingstr. 155  
80797 München  
Tel.: 089 2170-2375  
Fax: 089 2170-2813  
Internet: [www.isb.bayern.de](http://www.isb.bayern.de)

<b>MODE ALS THEMA</b>	4	Mode als Thema im Kunstunterricht
	5	Lehrplanbezug
<b>ASPEKTE DES THEMAS</b>	6	Mode gestalten
	7	Kleidung hat eine Funktion (Schutz - Schmuck - Zeichen)
	11	Analyse technisch-praktische Funktion
	12	Analyse ästhetische Funktion
	13	Analyse symbolische Funktion
	14	Mode als Ausdruck von Zeitgeist
	16	z. B. 60/70er Jahre: Hippie
	17	z. B. 70/80er Jahre: Punk
	18	z. B. Emanzipation
	19	Mode & Weltanschauung
	20	Mode - eine Frage der Freiheit?
	21	Schulkleidung
	22	Kostümbildner:ei
	23	Modedesigner (Auswahl)
	24	Modefotografie und Modefotografen (Auswahl)
	26	Mode & Farbe
	27	Mode & FORM
<b>AUFGABEN</b>	29	Jedes Gewand hat eine Form.
	30	Formen sprechen
	31	Rund ist meine Lieblingsform
	32	Alles kann auch Mode werden
	33	Ich trage ein Nebelkleid
	34	Zum Beispiel: Die Farbe Grün
	35	Bunt ist meine Lieblingsfarbe
	36	Mode braucht Inspiration: Farbe
	37	Hippie oder Punk?
	38	Schutzhülle
	39	Gut gerüstet
	40	Das Hoodie-Versteck
	41	Nie ohne meine Jeans
	42	Umgestalten: z. B. Schuhe
	43	Ich als Model
<b>MODE ENTWERFEN</b>	44	Proportion der menschlichen Figur
	45	Im Kontrapost
	46	Figurinen
	47	Proportionen von Kopf und Gesicht
	48	Selbst-Porträt
	49	Das bin ich!
	50	Charaktere entwickeln
	51	Zeichnen im Comic-Stil
	52	Ideen aufs Papier bringen: Die Skizze
	53	Methode: Moodboard
	54	Methode: Bunter Tisch
	55	Foto-Shooting
<b>MODE IN KUNSTWERKEN</b>	57	Kleider machen Leute (Albrecht Dürer)
	58	Die Pose macht's (Praktische Aufgabe zu Dürer)
	59	Reiche Leute, feine Stoffe (Rogier van der Weyden)
	60	Hochzeitsbildnis (Peter Paul Rubens)
	61	In Pracht und Seide (Boucher)
	62	Einmal raus aus dem Alltag (Praktische Aufgabe zu Boucher)
	63	Persönlichkeit zeigen (Gustav Klimt)
	64	Ferne Länder, vergangene Zeiten (Friedrich von Overbeck)

# Mode als Thema im Kunstunterricht

Mode, besser gesagt Kleidung, ist als Lerngegenstand im Lernbereich Angewandte Kunst angesiedelt und gehört zum Themenbereich Produktgestaltung/Design. Wie alle Gebrauchsgegenstände hat auch Kleidung eine klar zu bezeichnende Funktion. Die rein technisch-funktionale Seite - Schutz vor Wind und Wetter und vor unerwünschten Blicken als Hülle für die Körper - wird begleitet und überlagert von der ästhetischen Funktion von Kleidung - der Rolle von Farben und Formen (hier z. B. als Schnitte oder Detailgestaltung), der Materialwahl und -wirkung u. v. m. Wie auch in anderen Sparten der Produktgestaltung spielt die symbolische Funktion eine wichtige Rolle (Kleidung als Zeichen für Stand und Status, Gruppenzugehörigkeit und Image, Selbstbild und Zeitgeist). Gerade der letztgenannte Aspekt wird beim Thema Mode besonders herausgestellt: Kleidung im Wandel der Zeiten und als Ausdruck von Zeitgeist.

## Definition allgemein

Mode (lat. modus = „Art und Weise“, auch „Maß“ oder „Gemessenes“ im Sinn von angemessen, artgerecht) bezeichnet die Art, etwas zu tun, zu denken, zu tragen - zu einer bestimmten Zeit bzw. von einer bestimmten Gesellschaft/Gesellschaftsgruppe. Mode bezieht sich auf die gegenwärtigen Sitten und Gebräuche bzw. hinterfragt und negiert sie durch gegenläufige Tendenzen, also durch eine neue Mode.

Mode bezeichnet auch eine relativ kurze Gültigkeitsdauer dieser Handlungen, Haltungen oder Verhaltensweisen. Die Wandelbarkeit und die Reaktion auf wechselnde Werte, Normen und Einstellungen gehören zum Aspekt „Mode“ hinzu.

Mode bezieht sich im weiteren Sinn auf „Einstellungen und Verhalten“ in unterschiedlicher Hinsicht, z. B. auch im kulturellen oder gesellschaftlichen Bereich.

## Kleidermode

Kleidung ist eine Art Hülle für den menschlichen Körper. Im engeren Sinn wird der Begriff in Bezug auf „die Art, sich zu kleiden“, benutzt (Kleidung als Bekleidung des Körpers, einschließlich Schuhe und Kopfbedeckungen).

Auch in diesem Sinn hat Mode über die konkreten Bereiche wie Farben, Schnitte oder Muster hinaus mit Verhaltens- und Denkmustern zu tun.

Wer sich beruflich mit Mode befasst und als Designer Mode gestalten will, wird das komplette System von Ästhetik und Zeitgeist, Emotionen und Funktionen, Konsum und Werbung, Innovation und Trends kennenlernen (müssen).

## Der Begriff „modisch“

„Modisch“ bezeichnet den Geschmack oder Stil einer bestimmten Zeit gemäß den jeweilig gültigen Überzeugungen.

## Mode als Anknüpfungspunkt

Mode gehört zum Bereich der Angewandten Kunst, ist also einer Zweckorientierung unterworfen, aber dennoch eben ein Teilbereich von Kunst. Wer Mode betrachtet und analysiert, wird nach dem Klären von Funktionen und technischen Abläufen auch immer auf Fragen der Form (z.B. in der Silhouette oder einzelnen Elementen von Kleidung) und der Farbe stoßen. Beide Aspekte zählen als Gestaltungsmittel in der Kunst wie in der Mode, zugleich sind sie wesentliche Ausdrucksmittel, die den Menschen emotional direkt ansprechen. Selbst kompositorische Elemente (Struktur, Art der Anordnung, Betonung von Richtungen) spielen eine wichtige Rolle.

## Lehrplanbezug

Der Lerngegenstand Mode ist auf den LehrplanPlus 8 Lernbereich 3 bezogen, aber durchaus in anderen Jahrgangsstufen sinnvoll zu behandeln. Das Themenfeld verknüpft Wissen über zeitgeschichtliche Zusammenhänge (vgl. Stichwort Zeitgeist), Bildkompetenz (eine Vielzahl von Bildwerken zeigt Menschen in ihrer Kleidung) und Gestaltungsvermögen in idealer Weise. Der direkte Bezug zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen bietet vielfältige Ansätze. Mode ist in allen Altersstufen sehr nah an der eigenen Lebenswelt und dem persönlichen Interesse.

Mode kann im Zusammenhang von Gestaltung, Funktionalität, Zielgruppe und Image beschrieben, analysiert und interpretiert werden.

In den Mittelpunkt wird die Überlegung gerückt, dass Mode als Ausdruck des Zeitgeistes zu verstehen ist. Zeitgeist ist ein komplexer Begriff, der gerade im Kunstunterricht eine zentrale Rolle hat. Alle künstlerischen Äußerungen können im Spannungsfeld von Traditionen und ästhetischen Normen einerseits und andererseits in der Reaktion auf zeitgeschichtliche Umstände, auf den Wandel von Werten und immer neuen Einflüssen gesehen und beurteilt werden.

Für die Jugendlichen ergeben sich durch die Stichpunkte Image bzw. Selbstbild (siehe auch Porträt 8, Selbstinszenierung) wesentliche Anknüpfungspunkte für ihre Selbstwahrnehmung und Selbstdarstellung nach außen. Die Bereiche Werbung (8) und Layout (9) bieten vielerlei Handlungsansätze, z. B. im Hinblick auf die Analyse und Gestaltung von Werbeanzeigen, -fotos oder -clips. Gerade im Bereich der Gestaltungselemente und Prinzipien (v. a. der Form- und Farblehre) und auch im Einsatz von Gestaltungstechniken (z. B. Collage, Materialbild, aber auch Zeichnung, Malerei und v. a. Fotografie/Film) finden sich zahlreiche interessante Ansatzpunkte und Anwendungsmöglichkeiten.

### Kompetenzerwartung

LehrplanPlus 8 Lernbereich 3

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und beschreiben anhand von ausgewählten Beispielen (**z. B. Mode**) den Zusammenhang von Gestaltung, Funktionalität, Zielgruppe und Image, um Design ... als Ausdruck des Zeitgeistes zu erkennen.

Sie entwerfen ... ein eigenes Produktdesign (**z. B. Mode**) - auch als Umgestaltung - mit den bekannten Gestaltungsmitteln und stellen ihr Ergebnis als Entwurf, ausgearbeitetes Layout (z. B. Grafik, Malerei, Collage, digitale Text- und Bildbearbeitung) oder dreidimensionales Modell vor.

### Lerngegenstand

Design/Architektur (**z. B. Mode**), Methoden der Ideenfindung, Planung und Umsetzung

### Gestaltungselemente und -prinzipien

Produktgestaltung: Zusammenwirken von Form und Funktion/ Nutzung (form follows function)

### Techniken und Verfahren

Entwurfszeichnung, Layout, Schrift, Collage & Materialbild, Fotografie, digitale Text- und Bildbearbeitung, Präsentation

### Werkzeuge und Materialien (Auswahl)

Farben (z. B. Gouache oder Acryl), Pinsel, verschiedene Malgründe, Stifte (z. B. Farb-, Blei- und Faserstifte, Kugelschreiber), Kohle und Kreiden (z. B. Ölpastell- oder Pastellkreide), Feder und Tusche, Schere, Klebstoff, Digitalkamera, Computer, ggf. digitales Text- und Bildbearbeitungsprogramm

## MODE GESTALTEN



Zeichnung: Anna Bonner Quelle: Privat

Keine Zeit für das Thema Mode? Das wäre schade, denn damit verkennt man die zahlreichen spannenden Bezüge zwischen Mode (= Kleidung) und den Gestaltungsmitteln bzw. -prinzipien, die im künstlerischen Arbeiten eine Rolle spielen. Gestalten mit Form und Farbe, Malen und Zeichnen, die Prinzipien der Komposition, Objekte in ihrer visuellen Besonderheit, die Proportionen der menschlichen Figur und deren vereinfachte Wiedergabe in modellhaften Darstellungen - all das lässt sich mit dem Themenbereich Mode verknüpfen und auf den Lebensalltag beziehen. Ergänzend zum eigenen Gestalten - ob mit Realitätsbezug oder viel Phantasie - kann Kleidung in Bildwerken untersucht werden und Erfahrung mit Methoden zur Entwicklung von Kreativität gesammelt werden.

# Kleidung hat eine Funktion

Wie bei jedem Gebrauchsgegenstand versteht man unter Zweck die Funktionalität oder den praktischen Nutzen eines Bekleidungsteils, egal für welche Aufgabe. Dabei unterscheidet man den rein technisch-praktischen Aspekt (hier v. a. die Schutzfunktion) von anderen Aspekten wie dem ästhetischen (sinnlich wahrnehmbarer Eindruck) und dem symbolisch-emotionalen (dazu gehören die zeichenhaften, die psychologischen und soziologischen Aspekte). All diese „Funktionen“ im weiteren Sinn spielen bei den Dingen des täglichen Gebrauchs eine Rolle - ob Kleidung, Möbel, Fahrzeuge oder Geräte, ob Reißverschluss, Griff, Gehäuse oder Schraube. Mit unterschiedlicher Gewichtung sind die genannten Funktionen immer vorhanden und können nicht absolut getrennt betrachtet werden.

## **MODE ALS SCHUTZ die technisch-praktische Funktion**

Der praktisch-funktionale Aspekt von Kleidung betrifft die Schutzfunktion. Darunter versteht man:

**Schutz nach außen:** gegenüber Witterung (Hitze, Kälte, Wind, Regen usw.) und äußeren Bedingungen (gefährliche Stoffe wie spezielle Stäube, Chemikalien, Strahlung u. a. m.)

**Schutz gegenüber anderen Menschen:** Bedrohung oder Verletzung, auch die Verletzung des Scham-Gefühls oder der Zur-Schau-Stellung. Dieses Schamgefühl ist in jeder Kultur nach anderen Maßstäben ausgeprägt, aber immer vorhanden.

Kleidung wird auch als die „zweite Haut“ des Menschen bezeichnet. Sie erfüllt über den ganzen Tag hinweg die Aufgabe, das körperliche Wohlbefinden zu gewährleisten und sich dabei an unterschiedliche Bedingungen anzupassen.

Am Beginn der Menschheitsgeschichte hat Kleidung dem Anschein nach zunächst einen ausgeprägt funktionalen Charakter: Doch viele Zeitzeugnisse legen die Einschätzung nahe, dass auch damals der praktische Nutzen nicht der einzige Aspekt war, sich zu bekleiden. So gibt es eine Reihe von schmückenden Elementen und auch die Unterscheidung nach Geschlecht und Rolle in der Gruppe.

Der „technisch-praktische“ Aspekt ist in der Regel bis heute vermischt mit kulturellen und gesellschaftlichen Bedingungen.



## MODE ALS SCHMUCK die ästhetische Funktion

Die Ästhetik bezieht sich auf alle mit unseren Sinnen wahrnehmbaren Aspekte.

Zu allen Zeiten wurde der Gestaltung von Kleidungsstücken eine große Bedeutung zugesprochen.

In erster Linie fallen die **Farben** der Kleidung auf, die wiederum eng zusammenhängen mit den Materialien, die das **Licht** unterschiedlich reflektieren und damit auch farblich unterschiedlich wirken. Gerade in Hinblick auf die Farben kann von alters- und geschlechtsspezifischen Unterschieden, von einem Unterschied bezogen auf die Kultur oder gesellschaftliche Gepflogenheiten und Gewohnheiten gesprochen werden. Dies betrifft vor allem die zu bestimmten Gelegenheiten oder Anlässen getragenen Farben (z. B. Berufskleidung bzw. der Corporate Identity eines Unternehmens angepasste Farbtöne). Bevorzugte Farben lassen sich teilweise in der Geschichte der Mode ablesen, zu einem großen Teil geschieht dies heute durch das wechselnde Angebot der Modemacher - mindestens zweimal im Jahr werden die jeweils aktuellen, oft schon im Vorjahr festgelegten Farben der Saison veröffentlicht.

Die **Formensprache** bezieht sich bei Kleidungsstücken auf den Schnitt oder die Ausgestaltung von Details. Die Wahl bestimmter Formen hängt dabei eng zusammen mit der Wirkung, z. B. einem feminin oder maskulin wirkenden Stil (schmale oder breite Schulter, weiche oder geometrische Form). Die Formanalyse bezieht sich auf vereinfachende Darstellungen. Die Formsprache kann auch unter den Aspekten Umhüllung, Betonung oder Verhüllung des Körpers beurteilt werden. Je eindeutiger der Körper betont und umschrieben wird, umso natürlicher/organischer muss die Form erscheinen - ein Extrem der Verhüllung ist ein kastenartiger Mantel.

Mit der Formensprache eng verknüpft ist die Art der „Montage“ der einzelnen Teile, die in der Kunst unter den Begriff **Komposition** fällt (vgl. Gestaltungsprinzipien des Designs wie Ordnung oder Struktur). Einer klar ablesbaren Anordnung einzelner Elemente, ggf. auch der Beachtung der Symmetrie und eindeutiger Richtungslinien steht eine verspielt-chaotische Art gegenüber. Wie in vielen Bereichen der gestalteten Umwelt gibt es auch hier in der Regel einen sich wiederholenden Stilwechsel: Ist der dekorativ-verwirrende Stil an die Grenzen gestoßen, folgt eine sachlich-klare Phase.

Auch der Aspekt des **Raumeindrucks** kommt bei der Kleidung vor, die ja ein dreidimensionales Gebilde darstellt. Obwohl von einem Körper getragen, kann man raumgreifende und eher flächig wirkende, raum- bzw. volumenverhüllende Mode unterscheiden. Ein interessanter Arbeitsschritt ist der Wechsel vom zweidimensionalen „Rohstoff“ zum dreidimensionalen Kleidungsstück bzw. vom dreidimensionalen Entwurf zum zweidimensionalen „Plan“ in Form eines Schnittmusters.

## **MODE ALS ZEICHEN die symbolische Funktion**

### **Individuum sein und gleichzeitig Teil einer Gruppe**

Kleidung ist ein Ausdruck des individuellen Lebensgefühls, sogar Ausdruck unserer Gefühle und Träume. Sie demonstriert nach außen, wie wir uns sehen und gesehen werden wollen. Sie zeigt auch unseren Status in der Gesellschaft.

Mode/Bekleidung entspricht dem menschlichen Grundbedürfnis nach Beachtung, Aufmerksamkeit und Interesse. Dies gelingt zum Beispiel dadurch, dass man als Individuum wahrgenommen wird, sich als Mensch von anderen abhebt - auch dadurch, dass man in seiner äußeren Erscheinung als auffällig, als außergewöhnlich oder wichtig gesehen wird. Sie kann aber ebenso der Anpassung dienen, so dass der Einzelne in der Masse untertauchen kann. Mode ist im gleichen Maß Selbstinszenierung wie Tarnung und Schutz. Es liegt durchaus ein Widerspruch darin, dass wir Menschen zu einer Gruppe gehören, uns aber gleichzeitig als Individuen abgrenzen wollen. Wir drücken eine einzigartige Persönlichkeit aus und ebenso stark wollen wir uns der Zugehörigkeit zu anderen vergewissern und von ihnen akzeptiert werden. Wir präsentieren uns als Individuen und gleichzeitig zeigen wir uns als Teil einer Gruppe, sozusagen versteckt durch die gemeinsamen Merkmale. In diesem Spannungsfeld bewegen sich unsere Vorstellungen von Mode.

### **Kleidung als Ausdruck einer gesellschaftlichen Rolle**

Kleidung dient schon früh dazu, sich als Angehöriger einer bestimmten Schicht oder auch eines bestimmten Berufsstandes auszuweisen. Dies schafft Selbstbewusstsein, aber auch das Gefühl von Sicherheit. So betrachtet ist Kleidung eine Art Rollenspiel, wir nehmen durch bestimmte Kleidungsstücke gesellschaftliche Rollen oder Positionen ein oder eignen sie uns an, wir nutzen Kleidung sogar, um uns in der Rolle zu legitimieren.

Das Auffallen, Einschüchtern, Verführen, einen Rang demonstrieren, Reichtum oder andere gesellschaftliche Werte zur Schau stellen - all das ist verknüpft mit der Zeichenhaftigkeit von Kleidung. Die Bekleidung ermöglicht es uns, unser Selbst demonstrativ nach außen zu kehren und gleichzeitig ein Minderwertigkeitsgefühl zu unterbinden - man denke nur an die Empfehlung, sich einen scheinbar überlegenen Menschen ohne Kleidung vorzustellen (vgl. auch das Märchen von Hans Christian Andersen „Des Kaisers neue Kleider“.) In der Novelle „Kleider machen Leute“ von Gottfried Keller geht es um den Schneiderlehrling Wenzel Strapinski. Allein aufgrund seiner Kleidung - an dem kostbaren Mantel hat er gearbeitet, bevor ihm gekündigt wurde -, die er vornehm und zurückhaltend trägt, wird er für einen wohlhabenden Edelmann gehalten. Er genießt seine ihm neu zugeschriebene Rolle, bis sich der Irrtum aufklärt. Den Doppelsinn des Sprichworts „Kleider machen Leute“ nutzt der Autor bewusst. Gern lässt die Welt sich täuschen durch die äußere Erscheinung.

### **Kleidung als Sprache**

Damit wird auch deutlich, dass Kleidung durchaus keine eindeutige Sprache ist, sie hängt vom Kontext ab und ist oft missverständlich - vor allem in Verbindung mit unseren Vorerfahrungen und Erwartungen, Vorurteilen und Phantasien.



### **Kleidung ... Zeichen unserer Träume, Ideale und Vorstellungen**

Vom ersten Moment an erleben wir die Welt auch als eine Welt der Stoffe. Tücher hüllen uns ein, sie umhüllen uns als Kleidung. Ihre Bedeutung für uns ist sehr groß.

Als Kind wird man von den Eltern gekleidet. Sie orientieren sich dabei zunächst an der praktischen Funktion (Schutz vor Witterung, Beachtung der gesellschaftlichen Normen). Je größer der Spielraum ist - in finanzieller Hinsicht oder in Hinblick auf kulturelle Normen, umso mehr entscheidet dabei der persönliche Geschmack der Eltern. Kinder sind oft kleine Abbilder oder drücken die Träume aus, die die Erwachsenen mit ihnen verbinden. Prinzessin oder Pippi Langstrumpf, Fußballfan oder kleiner Prinz, Ökofreak oder Trendsetter - die Eltern verwirklichen auch in der Ausstattung ihrer Kinder ihre eigenen Ideale, Werte und Vorstellungen.

Es folgen in der Regel bald Phasen klarer Widersprüche: Das will ich tragen, das nicht! Oft geht es schlicht um Widerspruch, um das Erproben der eigenen Meinung oder um den erklärten Wunsch, eine eigenständige Persönlichkeit zu entwickeln. Auch der zunehmende Einfluss von Gruppen außerhalb der Kleinfamilie gewinnt an Bedeutung.

Im Erwachsenenalter hat man in der Regel einen eigenen Stil entwickelt, der in unterschiedlicher Gewichtung geprägt ist von persönlichen Vorlieben, finanziellen Möglichkeiten und den vielerlei Erwartungen anderer - wofür „Gesellschaft“ ein sehr allgemeiner Begriff ist.

## ANALYSE: technisch-praktische Funktion

Die folgenden Fragen eignen sich für die Untersuchung eines Kleidungsstücks in Hinblick auf seine praktische Funktion. Hier steht also die sachliche Zweckerfüllung im Vordergrund.

Typische Kleidungsstücke, die diesem funktionalen Blickwinkel entsprechen, sind Arbeits- und Berufskleidung, aber auch besonderen Ansprüchen dienende Sportbekleidung.

Die Begriffe zur Qualitätsbestimmung zu kennen gehört nicht nur zur Allgemeinbildung. Der Designer muss wissen, worin seine Aufgabe - ein Produkt, hier ein Kleidungsstück, zu gestalten - denn genau besteht. Die Begriffe dienen der differenzierten Arbeit und Analyse.

### Grundlegende Forderungen

Welchen praktischen Zweck hat das Kleidungsstück grundsätzlich? Wovor soll es ggf. schützen?

#### Technisch-praktische Anforderungen an das Material (Beispiele)

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> wasserdicht                               | <input type="checkbox"/> wasserfest         | <input type="checkbox"/> wasserdurchlässig |
| <input type="checkbox"/> winddicht                                 | <input type="checkbox"/> UV-Schutz          | <input type="checkbox"/> luftdurchlässig   |
| <input type="checkbox"/> glatt                                     | <input type="checkbox"/> strukturiert       | <input type="checkbox"/> rau, grob         |
| <input type="checkbox"/> glänzend                                  | <input type="checkbox"/> matt               | <input type="checkbox"/> beschichtet       |
| <input type="checkbox"/> anti-statisch (z. B. Sicherheitskleidung) |   | <input type="checkbox"/> (nicht) brennbar  |
| <input type="checkbox"/> (ab)waschbar                              | <input type="checkbox"/> leicht zu reinigen | <input type="checkbox"/> nicht waschbar    |
| <input type="checkbox"/> Materialmix                               | <input type="checkbox"/> untrennbarer Mix   | <input type="checkbox"/> lösbare Zusätze   |
- (d. h. voneinander trennbar - oder eben nicht)

- frei von Gefahren, die vom Material ausgehen (z. B. giftige Substanzen)
- schützt vor Angriffen (z. B. schusssicher)
- hat Warn- und Sicherungsfunktion (z. B. reflektierend)
- stabil, ausreichend belastbar

Zur Textilkennzeichnung (v. a. Art - welches Naturmaterial, welcher Kunststoff, welcher Anteil wovon usw. - und Herkunft der Materialien - etwa rein oder teilweise tierischen Ursprungs) gibt es genaue EU-Vorschriften. Gerade bei Sicherheitskleidung (z. B. Arbeit mit elektronischen Bauteilen oder gefährlichen Stoffen) sind diese Anforderungen in detaillierten EU-Verordnungen festgelegt, die nicht nur das Material betreffen, sondern auch dessen Verarbeitung (z. B. Nähte, Schnittmuster).

#### Technisch-praktische Anforderungen an die Gestaltung, z. B. Form/Farbe/Aufbau

- leicht zu handhaben (öffnen/schließen, an- und ausziehen)
- Farbgebung entspricht dem praktischen Zweck

#### Anforderungen im wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Bereich z. B. Nachhaltigkeit, Herstellungsaufwand

- angemessener Preis
- leicht zu reinigen
- angemessen zu reparieren
- angemessene Art der Verarbeitung (z. B. eingeklebt, eingenähte oder heraustrennbare Etiketten, saubere Nähte, Beachtung von Musterrapport u. a. m.)
- angemessener Herstellungsaufwand (z. B. im Vergleich zu Haltbarkeit, Verwendbarkeit u. a. m.)
- nachhaltig in Bezug auf Wiederverwendbarkeit oder Entsorgung

# ANALYSE: ästhetische Funktion

Die Ästhetik betrifft die Aspekte von Form, Farbe, Oberflächenwirkung, Material. Dabei geht es um den Bezug der Gestaltung bzw. Formgebung zur Funktion. Wie jedes Produkt sollte auch Kleidung grundsätzlich der Regel „form follows function“ folgen. Der Spielraum ist hier in vielen Fällen sehr viel größer als bei anderen Gebrauchsgegenständen.

Die Analyse gleicht der sachlichen Betrachtung eines Bildes, denn auch Kleidung bzw. ein einzelnes Kleidungsstück entspricht der allgemeinen Definition von Bild. Sie ist visuell wahrnehmbar.

Bei der ästhetischen Analyse können deshalb die Angaben aus anderen Bereichen des Kunstunterrichts zu Grunde gelegt werden (vgl. Farblehre, Gestaltungsprinzipien und -mittel), wie sie u. a. in den Heften „Bilder lesen und verstehen“ oder „Design“ aufgezeigt wurden.

## Ästhetische Aspekte der Gestaltung:

Die Wahrnehmung der ästhetischen Aspekte erfolgt also nach denselben Kriterien wie bei jedem Gebrauchsgegenstand und ist denen eines Werks aus dem Bereich Bildende Kunst vergleichbar.

### Form

Die in der Kunst und im Design gebräuchlichen Begriffe können auf Mode gut übersetzt werden und gelten dabei für große Formen (z. B. Mantel) ebenso wie für kleine Elemente - ob Schuh oder Knopf.

- kantig und geradlinig oder geschwungen
- geometrisch, klar oder organisch
- körperbetonend oder -verhüllend
- kontrastreich oder einheitlich
- großflächig oder kleinteilig
- durch weitere Formen dekoriert, besetzt
- flach oder voluminös

### Farbe

vgl. auch Seite Mode+Farbe

- Grundfarben oder Mischfarben
- rein, leuchtend oder abgetönt, gedämpft
- hell oder dunkel
- kühl oder warm
- stark kontrastierend oder Ton-in-Ton
- Vorherrschen einer Farbe oder mehrere auffällige Farben
- Farbe auf Funktion abgestimmt
- Farbe wechselt bei unterschiedlichem Licht („changiert“)
- Farbe ändert sich bei Feuchtigkeit, Witterung o. ä.

### Schnitt = Aufbau/Komposition

Auch in diesem Bereich gibt es Trends, Stilrichtungen oder auch nationale Vorlieben.

- schlicht oder kompliziert
- geradlinig oder gebauscht
- einfach oder aus mehreren Elementen zusammengesetzt
- kontrastierende Einzelemente
- körperbetont oder körperverhüllend (vgl. Form)

### Ästhetik des Materials

vgl. Themenheft Design

- der Funktion oder ästhetischen Gründen entsprechend
- dicht oder durchscheinend
- rau oder glatt
- natürlich, naturbelassen oder bearbeitet (gefärbt, bedruckt ...)

## ANALYSE: symbolische Funktion

Die Symbolik oder Zeichenhaftigkeit befasst sich mit den psychologischen und sozialen Aspekten von Kleidung. In der sachlichen Begründung wird dabei hauptsächlich Bezug genommen auf die ästhetischen Merkmale, aber auch die funktionalen Kriterien spielen eine Rolle.

Um die symbolische Funktion von Kleidung abzufragen, kann die folgende Checkliste als Anhaltspunkt dienen. Die auszuwählenden Aussagen ergeben ein Gesamtbild, je nach Kleidungsstück kann bei den einzelnen Aspekten keine Ja-Nein-Auswahl getroffen werden.

### Psychologische Bedeutung

- zeigt die Persönlichkeit
  - z. B. Kleidung zeigt die Vorliebe z. B. für bestimmte Farben und Formen, Ausstattungen, Stoffe
- vermittelt persönliche Werte
  - z. B. Kleidung stammt von bestimmten Marken/Labels mit klar definiertem Image, das dem Selbstbild des Nutzers entspricht
  - z. B. Kleidung ist aus ökologisch/nachhaltiger/fairer Produktion, was dem Umweltbewusstsein bzw. der Einstellung und Werthaltung des Nutzers entspricht
- vermittelt Emotionen, die zur Persönlichkeit passen
  - z. B. Wirkung der gewählten Farben oder Materialien (glänzend, matt, rau u. a. m.)
  - z. B. Wirkung der Ausstattung (gemusterte Stoffe, Dekoration, Rüschen u. a. m.)
- stellt einen Bezug her zur persönlichen Geschichte
  - z. B. Lieblingsfarben der Kindheit, Erinnerungswert

### Soziale Bedeutung

- drückt die Zugehörigkeit zu einer Gruppe aus
  - z. B. Verein, Schule, Unternehmen, Fan-Club
- und ebenso das Gegenteil: die Distanz zu einer Gruppierung
  - z. B. Vermeiden von Ausstattungsmerkmalen oder Farbe
- zeigt die gesellschaftliche Position
  - z. B. Ausstattungsmerkmal von Einfluss, Reichtum, Stellung
- entspricht der Kleiderordnung in einem bestimmten Bereich
  - z. B. Dresscode in Banken, Behörden, Medien
- stellt einen Bezug her zur Herkunft
  - z. B. soziale Schicht, Nationalität, Familienstruktur u. a. m.

# MODE ALS AUSDRUCK VON ZEITGEIST

Jede Mode, jede Art sich zu kleiden, unterliegt einem Wandel. Der Blick zurück in die Geschichte zeigt in allen Epochen interessante Bezüge zwischen den Lebensbedingungen, Einstellungen und Werten einer Gesellschaft, dem Entwicklungsstand von Wissenschaft (Rohstoffe), Wirtschaft (Handelswege und -formen) und Technik (Herstellungsverfahren, Maschinen) und der innerhalb einer Epoche angebotenen Kleidung bzw. Mode. Eine wichtige Rolle spielt die Verfügbarkeit von Kleidung: Gibt es nur das, was man unbedingt braucht? Steht mehr, vielleicht sogar eine Auswahl oder ein Überangebot zur Verfügung?

Selten in der Geschichte war es so, dass schlicht alle dasselbe tragen, zu unterschiedlich sind die gesellschaftlichen Rollen. Kleidung - wobei immer auch alle Accessoires und Elemente von Schuh bis Hut mitgemeint sind - zeigt auch Umbrüche im sozialen Gefüge, egal ob es um den Aufstieg bestimmter Gesellschaftsschichten (z. B. Folgen der Französischen Revolution für die Ständegesellschaft, aufstrebendes Bürgertum im 19. Jh.) geht, den Einfluss fremder Kulturen (durch Eroberungen, Handelsbeziehungen, Tourismus oder andere Arten von Austausch) oder wissenschaftlich-technische Entwicklungen (z. B. Industrielle Revolution).

Veränderte Herstellungsverfahren und in Verbindung damit die Entwicklung von Maschinen (Technisierung) ermöglichen im 19. Jh. ein Überangebot an Kleidung. Seit Beginn der Industrialisierung wird die Mode (wie alle Gebrauchsgüter) durch den Massenkonsum geprägt. Massenmedien, heute v. a. auch Social Media und Influencer, verbreiten Trends und Normen.

Wie in vielen Bereichen der Produktgestaltung, in denen es um das Umwerben von Konsumenten geht, spielt die genaue Erforschung und Beschreibung der Zielgruppe eine wichtige Rolle. Heute ist es ein Betätigungsfeld von sog. Bloggern und Influencern - männlich wie weiblich und aller Altersstufen -, in Bildern und Worten die möglichen Follower zu finden und zum Konsum anzuregen.

## **Wie hängen Mode und Zeitgeist zusammen?**

Unter dem Begriff Zeitgeist versteht man die Denkweise, die Art zu leben, sozusagen „die Mentalität“ einer Epoche - ein schwer zu erklärendes Wort, das als Lehnwort in andere Sprachen übernommen worden ist.

Zeitgeist gilt als die sich wandelnde Art zu denken - im Unterschied zu tradierten Normen und Regeln. Geltende Normen und ebenso ihr Bruch durch einzelne Personen oder Gruppierungen drücken sich in Kleidung und äußerem Erscheinungsbild der Menschen - bezogen in der Regel auf Geschlecht, Gruppenzugehörigkeit bzw. Gesellschaftsschicht - aus. Deshalb wird Mode, im Sinn von: „die Art sich zu kleiden“, als Ausdruck des Zeitgeistes gesehen. Konservative und individualistisch geprägte Menschen gehen unterschiedlich damit um, wie sie ja auch unterschiedlich reagieren auf Traditionen und Regeln.

## **Beispiel aus der Geschichte: Frauen tragen Hosen**

Als Ausdruck von „Zeitgeist“ kann z. B. gelten, dass Frauen Hosen tragen - erst seit den 1920er Jahren gesellschaftlich anerkannt, vorher als Signal der Emanzipationsbestrebungen abgelehnt.

Die Akzeptanz vollzieht sich unter dem Einfluss des 1. Weltkriegs: Während die Männer an der Front sind, kümmern die Frauen sich zu Hause um alles - und nicht nur im Haushalt. Sie müssen auch auf dem Feld und in der Fabrik (v. a. auch in Munitionsfabriken) die Männerarbeit übernehmen. Die dabei übliche Arbeitskleidung erinnert sehr an Uniformschnitte, die Farben sind zurückhaltend. Selbst die kürzeren Frisuren, die in dieser Lebenslage gewählt werden, haben einen vorwiegend praktischen Grund.

Originalobjekte und Medien (vgl. J. Howard Miller, Werbeplakat: We can do it!) zeigen, wie sich diese Situation auswirkt. Die Aussage „Ich arbeite wie ein Mann“ spiegelt sich in einer praktischen, an der Arbeitskleidung der Männer orientierten Kleidung: dunkle

strapazierfähige Stoffe, Hosen, feste Schuhe. Das Signal „Ich kann arbeiten wie ein Mann“ löst ein anderes ab: „Ich muss nicht arbeiten“ - kann also auch unpraktische, dekorative Kleidung tragen. Frauen emanzipieren sich - manchmal, weil sie es müssen, und auch, weil sie es können. Schon bald nach Ende des 2. Weltkriegs ist die Rückkehr der Weiblichkeit ablesbar: enge Taille, schwingende Röcke, Petticoats. Ein Zeichen von Emanzipation ist es also auch, die Kleidung tragen zu dürfen, die man tragen möchte.

**Beispiel aus der Geschichte:  
Massenbedarf und Massen-  
produktion**

Gesellschaftliche Fragen (z. B. Bevölkerungszahl, Konsum) und wirtschaftliche Bedingungen (z. B. Organisation der Arbeitswelt) sind ebenso wichtig wie technische Aspekte, z. B. Neuerungen bei Maschinen und die Entwicklung neuer Materialien. Mit der Industriellen Revolution entsteht die Möglichkeit, Kleidung serienmäßig herzustellen, also Konfektionsmode. Damit hängt die Entwicklung der Nähmaschine eng zusammen. Neue Fasern, neue Materialien und Oberflächen werden entwickelt, Mitte des 20. Jh. kommen synthetische Fasern auf den Markt. Nach der Überwindung der Folgen des Zweiten Weltkriegs beginnt endgültig eine Ära der Massenproduktion und des Massenkonsums: Preiswerte Konfektionskleidung in guter Qualität kommt auf den Markt.

**Beispiel aus der Geschichte:  
No future - Provokation durch  
Mode**

Die junge Generation sucht eigene Ausdrucksformen, ihr neues Leitbild finden sie in der amerikanischen Kultur. Die 60er Jahre gelten auch als der Anfangspunkt der Individualisierung, wobei es in erster Linie um eine Abgrenzung gegenüber der älteren Generation geht. Die 80er Jahre sind durch einen gesellschaftlichen Umschwung gekennzeichnet. Die Jugend ist gelangweilt, wütend und zynisch - es gibt weder Arbeitsplätze noch Perspektiven, „No future“ ist der Schlüsselbegriff dieser Zeit. Die alten gesellschaftlichen Modelle haben ausgedient, es gibt keine neuen. Die Lebensumstände gibt es auch heute noch, doch Punk z. B. ist heute keine echte Rebellion mehr, nur noch inhaltsleerer Dekor.

**Beispiel aus der Geschichte:  
Ökologie und Mode**

Mit dem Anwachsen einer gigantischen Modeindustrie wird - wie in anderen Lebensbereichen auch - in den 90er Jahren die globale Umweltzerstörung wahrgenommen, der Ökologiedanke wird populär. Vorschläge für Recycling (Wiederverwendbarkeit der Produkte bzw. ihrer Ausgangsstoffe) und Upcycling (Finden einer neuen Nutzung), aber auch für faire Produktionsbedingungen erobern nun auch die Welt der Mode. Einige Designer wenden sich bewusst diesem Bereich zu, der unter kaufkräftigen und gleichzeitig umweltbewussten Käufern einen neuen Markt mit Wachstumspotential verspricht. Wie bei anderen Produkten wollen Konsumenten - v. a. der genannte Kreis - wissen, wo und unter welchen Bedingungen ihre Kleidung hergestellt wird und wie es um die Nachhaltigkeit bestellt ist.

**Mode der Zukunft**

Völlig neue Wege geht man heute mit der Einbeziehung von Elektronik, z. B. zur Überwachung der Herz- und Atemfrequenz, und man spricht von „intelligenten Textilien“, z. B. Materialien, die Strom leiten oder in die Batterien eingewebt werden. In der Produktion ändert sich die Herstellung von Kleidung (z. B. 3D-Druck).

## z. B. 60/70er Jahre: HIPPIE

### Grundgedanken

Die Hippiebewegung entsteht in den sechziger Jahren als eine Jugendbewegung - vor allem eine Studentenbewegung -, die sich gegen die Ideale der Mittelschicht auflehnt und einen humanen, friedlichen Lebensstil im Sinn von „Love and Peace“ propagiert. Historisch ist es die Ablehnung des Vietnamkrieges, der die Menschen verbindet. Aus der Protesthaltung entwickelt sich eine allgemeine Abwendung von westlichen Werten und dem europäischen oder amerikanischen Lebensstil.

### Merkmale der Kleidung und äußeren Erscheinung

Typisch für die Hippie Mode ist, dass alles erlaubt ist, was gefällt. Sichtbare Klassenunterschiede werden ebenso weggewischt wie alte Geschlechterbilder: lange oder extrem kurze Haare, Rüschenhemden oder Batikshirts, kurze oder lange Röcke, schmale oder weite Hosen, jeder darf alles tragen. Die Hippiemode ist keinem gängigen Modetrend unterworfen und vermittelt das den Hippies so wichtige Gefühl der Freiheit und Unabhängigkeit.

Zu den beliebten Kleidungsstücken der Hippiemode gehören weit geschnittene Kleider mit auffälligen, oft ausgestellten Ärmeln und Rüschen sowie locker fallende Blusen und Hemden, die vielfach auch gebatikt waren. Die Hosen werden nach unten hin sehr weit, diese sog. Schlaghosen sind oft aus verschiedenen Stoffen zusammengesetzt. Dazu werden gerne bauchfreie Ober- teile mit weiten Ärmeln getragen, über der Brust geknotet und in einem bunten Farb- und Stoffmix.

Auch bei Jacken und Taschen ist der Patchworkstil beliebt. Neben den weit geschnittenen Blusen und Hemden werden gerne eng anliegende T-Shirts getragen, und neben den locker fallenden Kleidern gibt es auch figurbetonte Minikleider mit weiten Ärmeln und grafischen Mustern. Äußerst beliebt sind Blumen. Man findet sie auf Hemden und Kleidern, sie werden zum Symbol der Flower-Power-Kultur.

Beliebte Accessoires der Hippiemode sind um den Kopf geschlungene Stirnbänder und lange Ketten mit farbigen Perlen, große Stoffhüte, Anhänger mit dem Peace-Zeichen. Die Schuhmode weist ebenso Boots, Jesuslatschen oder Sandalen wie glänzende Stiefel auf - und sehr gern geht man einfach barfuß.

### Weitere Entwicklung

Eigentlich geht es der Love-and-Peace-Generation vor allem um den Ausdruck einer Lebenseinstellung, die sich eben auch in der Kleidung niederschlägt. Als Ethno-Stil, einer exotischen und unkonventionellen Art der Kleidung, die ihre Anregungen in allen Kulturen der Welt sucht, bleibt die Mode dieser Zeit bis heute erhalten und findet immer wieder Eingang in aktuelle Designs.

Der aktuelle Trend, flapsig als „Multi-Kulti-Bewegung“ bezeichnet, zeichnet sich durch eine Wertschätzung aller Ethnien rund um den Erdball aus und damit auch der kulturellen Traditionen - was Materialien und Herstellungsverfahren ebenso einschließt wie Farben, Muster und Dekor.

## z. B. 70/80er Jahre: PUNK

### Grundgedanken

Punk ist eine Jugendkultur, die Mitte der 1970er Jahre in New York und London entsteht und sich über die ganze Welt verbreitet. Charakteristisch sind ein provozierendes Aussehen und eine rebellische, teilweise radikale politische Haltung. Die Punks sind anti-kommerziell, anti-bürgerlich, anti-autoritär und insgesamt anarchisch. Sie wenden sich gegen alte Klischees, z. B. Geschlechterrollen, gegen Rassismus. Als Reaktion auf das Bürgertum, das es sich in der Nachkriegszeit wieder eingerichtet hatte, will man Ideale kaputt machen, Bürgerschreck sein. Hintergrund ist auch die sich ausbreitende Langeweile und Perspektivlosigkeit für das eigene Leben und die gegebenen Möglichkeiten, anders zu sein.

Zum Punk gehört eine radikale Selbstinszenierung, was vor allem in der äußeren Erscheinung auffällt. Ein Punk versteckt sich nicht und fällt auf in seiner langweilig-alltäglichen Umgebung, ob einzeln oder als Gruppe. Das provozierende „Was schaust du so?“ erscheint als die zum Gesamtbild passende Reaktion auf das ebenso deutlich provozierte Angeschautwerden.

### Merkmale der Kleidung und äußeren Erscheinung

Obwohl also das Anders-als-andere-Sein zum Selbstverständnis des Punks gehört, bildet sich ein typisches Erscheinungsbild voraus. In der Mode äußert sich das in der Vorliebe für Schwarz und im Kontrast dazu grelle Farben, Leder und Stahl, Nieten, oft sehr spitz geformt, so dass Kleidungselemente aussehen wie Waffen - unterstützt durch Details wie Patronengurte und Militaria.

Kleidung wird zweckentfremdet, auch Details anders genutzt als gewohnt: zerschlissene Shirts, Hemden und Anzüge, verrückte Stoffe wie Karos oder Leopardmuster, Netzstoffe und bemalte/beschriftete Kleidung werden kombiniert, Sicherheitsnadeln als Schmuck verwendet, Reißverschlüsse an unüblichen Stellen und auffällig eingesetzt. Vieles davon ist selbst gestaltet. Besonders in der Anfangsphase finden sich zur Provokation Hakenkreuze - ohne inhaltlichen Bezug, einfach als Provokation. Die Zeit des Nationalsozialismus liegt noch keine dreißig Jahre zurück und ist noch in deutlicher Erinnerung.

Die Haare sind auffällig kurz, teilweise rasiert und gefärbt, beliebt ist eine kurze Stachelfrisur („Spikes“), später auch der sog. Irokesenschnitt. Beeinflusst ist die Haarmode dabei von Musikern der Rock-Szene.

Die äußere Erscheinung wird bei beiden Geschlechtern zunehmend bestimmt durch Tätowierungen und Piercings sowie auffällig farbig geschminkte Augen.

Häufig werden als Kontrast zu dem auffälligen, bunt kombinierten Outfit schwere Arbeits- oder Sicherheitsschuhe getragen.

### Weitere Entwicklung

In den 80er Jahren zieht der Punk in die Modebranche (z. B. Vivienne Westwood) ein, Elemente finden sich bis heute, v. a. in der Idee des individuellen, eigenwilligen und ganz persönlichen Stils. Immer noch werden sie als provozierend empfunden gegenüber der Forderung zur Anpassung an gesellschaftliche Normen. Dies gilt umso mehr, als von den Jugendlichen fehlende Perspektiven auch in einer „satten“ Gesellschaft wahrgenommen werden.

## MODE & EMANZIPATION

### **„Wir haben die Hosen an!“ Kleidung als Zeichen von Gleichberechtigung und Emanzipation**

Frauen tragen Röcke. Männer auch. Der Rock ist eines der einfachsten Kleidungsstücke. In einigen Kulturen tragen heute noch Männer ganz selbstverständlich Röcke, z. B. in Indien oder im Nahen Osten. Die dort üblichen weiten Pluderhosen dienen seit dem 18. Jh. den westlichen Frauen als Vorbild für eigene Hosen-Experimente.

Die „Hose“ (von huson = Beinbinden und bruoch, der german. und keltischen Form der Unterhose) ist als Obergewand seit dem 14. Jahrhundert das übliche Kleidungsstück für den Mann - und auch nur er hat für einige Jahrhunderte das gesetzlich verankerte Recht diese zu tragen. Im Mittelalter wird die Hose zum Bestandteil der ritterlichen Kriegstracht. Es gibt in den folgenden Jahrhunderten zwar immer wieder Frauen, die Hosen tragen, z. B. um bestimmte Arbeiten oder Aktivitäten ausführen zu können, doch ist dies im öffentlichen Leben nicht akzeptiert. Selbst die aktiven Frauenvereinigungen der Franz. Revolution sind in diesem Punkt erfolglos. Ende des 18. Jh. beginnt man über Frauendiskriminierung zu sprechen und die Geschlechterrollen in Frage zu stellen. Eine freizügige, natürliche Mode bringt den bürgerlichen Damen fließende leichte Kleider. Noch in der ersten Hälfte des 19. Jh. sind Beinkleider verpönt, selbst als Unterhose! Bewegungen, welche die Gleichberechtigung propagieren, z. B. die Quäker, bringen auch eine Kleiderreformbewegung. Erste praktische Hosenkostüme (Elizabeth Smith Miller, ab 1851) sind der türkischen Tracht entlehnt: knöchellange weite Hose, am Saum eng, knielanger Rock, lockerer knielanger Mantel. Amelia Bloomer - die die Frauenzeitschrift *The Lily* herausbringt -, macht dieses Hosenkostüm bekannt. Da es aber sehr stark an die Emanzipationsbewegung und das Stichwort Gleichberechtigung geknüpft ist, setzt es sich nicht durch, die Trägerinnen werden ausgelacht oder angefeindet. In den 1880er Jahren kommt dann zwar eine Art Sportbekleidung (unterschiedliche Varianten von Hosen für div. Sportarten) auf, die aber nicht außerhalb der Sportveranstaltung getragen wird. Die engen Regeln gelten z. B. beim Frauen-Tennis heute noch! Ende des 19. Jh. erreicht ein Berliner Verein zur Verbesserung der Frauenkleider, der bis in die 30er Jahre aktiv bleibt, dass sich zumindest die Unterhose für Damen durchsetzt. Die Entwicklung wird v. a. von bürgerlichen und wohlhabenden Schichten betrieben. Die steigende Berufstätigkeit von Frauen bringt im 20. Jh. eine praktische Arbeitskleidung - doch auch die wird nicht in der Öffentlichkeit gezeigt. Im gesellschaftlichen Leben trägt man schmale Kleidung und allenfalls Ballon- und Pluderhosen, beeinflusst vom Orientalismus. Frauenrechtlerinnen erkämpfen das Wahlrecht, die wirtschaftliche Unabhängigkeit steigt, doch die Unabhängigkeit der Frau - kurze Haare, schmale Hosen, Zigaretten rauchend - wird nur durch die höheren Schichten so offen präsentiert.

Die Kriegszeiten und damit die stärkere Einbindung der Frauen in die Fabrikarbeit wie auch die Verbreitung der Jeans als Unisex-Kleidung bringen eine Wende. Bis die Hose sich als öffentlich tragbar für Frauen durchsetzt, dauert es aber noch lang, vor allem bei den strengen Dresscodes vieler Berufszweige (z. B. in Banken).

# MODE & WELTANSCHAUUNG

## Wie drückt Mode eine Weltanschauung aus?

Unter einer Weltanschauung versteht man die Gesamtheit persönlicher Wertungen und Sichtweisen, die die Deutung der Welt betreffen. Dazu gehört die Rolle des Einzelnen in ihr, die Sicht auf die Gesellschaft und auch den Sinn des Lebens. Die Weltanschauung jedes Menschen basiert auf Wissen, Überlieferung, Erfahrung und Empfinden und ist damit die grundlegende kulturelle Orientierung von Individuen ebenso wie von Gruppen.

Die Art, wie wir uns kleiden, kann dieser Definition folgend durchaus die eigene Weltanschauung zum Ausdruck bringen - in unterschiedlichem Ausmaß und abhängig von der Gesellschaft, dem Staat oder der Kultur, in der der Einzelne lebt, vom freien Willen geprägt.

Ausdruck einer Weltanschauung ist aber nicht nur die Wahl bestimmter Kleidungsstücke, sondern ganz allgemein der Umgang mit dem Produkt Kleidung.

## Nationalkleidung und Tracht

Nationalkleidung bzw. eine Nationaltracht wird in ihren Anfängen als positiv für den Nationalgeist beurteilt. Sie soll ein Ausdruck für Gleichheit, Tugend und Patriotismus sein, da die Träger der Tracht sich ja äußerlich nicht unterscheiden in Hinblick auf Reichtum oder gesellschaftliche Stellung. Heute werden z. B. Dirndl und Lederhosen unabhängig von einer nationalen Zugehörigkeit getragen, bei überregionalen Volksfesten (z. B. Oktoberfest München) tragen Menschen verschiedener Nationen die bayerische Tracht, die dann nur noch eine Art Maskerade darstellt.

## Aspekt Ökologie

Die Modeindustrie hat keinen guten Ruf, was ökologische Aspekte von Produktion (Rohstoffe, Energieaufwand) und Handel (z. B. Verkehrs- und Handelswege) betrifft. Auch der schnelle, unüberlegte Konsum (u. a. Verzicht auf Reparaturen) ist in ökologischer Sicht problematisch. Im Anbau (z. B. Baumwolle) werden Insektizide und Pestizide verwendet, beim Färben kommen weitere giftige Chemikalien zum Einsatz, und schließlich führt das Waschen von Textilien zu Umweltbelastungen, z. B. werden Tonnen von Mikroplastik ins Meer geschwemmt. Das zunehmende Umweltbewusstsein führt zu einem Umdenken der Modemarken, vor allem im hochpreisigen Sektor. Doch ist zu befürchten, dass ähnlich wie in anderen Konsumbereichen die verwendeten Umweltsiegel mehr versprechen als sie halten. Einen wesentlichen Anteil an der ökologisch vertretbaren Nutzung von Kleidung hat der Verbraucher: Wenn weniger Kleidungsstücke in guter Qualität gekauft werden, die lange halten bzw. leicht zu reparieren sind, wenn nicht mehr selbstgenutzte Kleidungsstücke weitergegeben werden, wenn nicht unnötig Kleidung online bestellt und zurückgesandt wird (diese Ware wird in der Regel vernichtet), bedeutet dies einen Vorteil für die Umwelt.

## Aspekt Fairtrade (faire Produktion & fairer Handel)

Unternehmen wollen Image-Schäden wegen des Verdachts auf verheerende Arbeitsbedingungen (Dumping-Löhne, marode Fabriken) verringern. „Fast Fashion“ hat ein schlechtes Image, doch hohe Preise sind leider keine Garantie für faire Produktion, d. h. angemessene Entlohnung, geregelte Arbeitszeiten und Arbeitsstätten, die Gesundheitsschutz gewährleisten - gemessen an den Standards der Industrieländer der Ersten Welt.

## MODE ... EINE FRAGE DER FREIHEIT?

**Wie kann ich mich durch  
Kleidung inszenieren?  
Wie kann ich zeigen, wer ich  
bin - und wer ich sein will?**

Romantisch verspielt, in wehenden und weich fallenden Stoffen und Rüschen - so kleiden sich sensible, gefühlsbetonte und anlehnungsbedürftige Mädchen und Frauen, heißt es, während sich die einfühlsamen, aber selbstständigen und aktiven unter ihnen zwar feminin und figurbetont, dabei aber „ordentlich“ und „adrett“ gekleidet präsentieren. Nicht umsonst hat die Modedesignerin Jil Sander einen Business-Anzug für Frauen erdacht. Eine sportlich-sachliche Kleidung gilt als typisch für die natürlichen, lebensbejahenden und verlässlichen Menschen. Kompetenz und Fähigkeiten werden in einer angemessenen Kleidung ausgedrückt und lassen eine Person entweder seriös-konservativ, als „Entscheider“ oder „Kreativer“ erscheinen.

Wer sich gar nicht an Konventionen hält und alles trägt, was einem eben gefällt - Hauptsache, es ist ungewöhnlich und individuell -, wird als progressiv und extravagant beurteilt. Für Individualisten verliert ein neuer Stil (Schnitt, Farben, Materialien usw.) allerdings an Bedeutung, wenn das Neue die Allgemeinheit erreicht hat.

Vielleicht ist „Freiheit“ ein falscher Ausdruck, ein Zeichen vergeblicher Hoffnung auf Individualität? Als Reaktion auf den Druck, von außen wie von innen, Individualität beweisen zu müssen und Misserfolg zu riskieren, tauchen manche lieber ab in der „grauen Masse“. Freiheit ist eben auch eine Last. Mimesis und variatio: Ich will sein wie du, aber ein bisschen anders. Ziel ist es zum einen, sich mit einem Kleidungsstück „richtig“ zu fühlen, zum anderen aber auch stärker und besser. Wie bin ich, wenn ich das trage? Was macht es mit mir? Ich versuche etwas zu finden, das zu dem Typ passt, der ich gern sein möchte. Jeder Kleiderschrank enthält unendlich viele Identitäten. Mehr als früher gibt es heute aber nicht die vertrauten Menschen als Hilfe, sondern zahllose Influencer, die einen nicht wirklich kennen und die man sich doch als Ratgeber wählt.

**Dresscode:  
Wenn ich nicht zeigen darf,  
wer ich eigentlich bin**

Kleiderregeln (= Dress codes) gibt es in vielen Branchen. Abgesehen von der eindeutigen Erkennbarkeit (im Sinn einer Uniform, z. B. Polizei) und dem Sicherheitsfaktor (z. B. in der Krankenpflege oder allgemein bei Schutzkleidung) stellen viele Arbeitgeber Regeln auf. Die Persönlichkeit, der Traum vom eigenen Ich, treten bewusst zurück ebenso wie Tagesbefindlichkeiten: „Ich sehe so aus, wie es eine gesellschaftliche Rolle von mir verlangt“. Die Beschränkung der persönlichen Freiheit kann ein Nachteil sein. Man kann aber ebenso die Vorteile herausstellen: Ich muss nicht überlegen, was ich anziehe, muss mich nicht von anderen abheben. Ich zeige, dass ich im Sinn von Corporate Identity zu einem Unternehmen, einer Firma, einer Institution gehöre und dies auch will.

**Mehr als ein Dresscode:  
Wann Kleidung verboten ist**

Unabhängig davon legen viele Institutionen fest, dass bestimmte Statements durch die Kleidung unerwünscht bzw. untersagt sind. Dies gilt z. B. für das Tragen von politischen Statements in der Schule (z. B. T-Shirt-Aufdrucke, Springerstiefel). Strafbare ist das Tragen von rechtsextremistischen oder anderen verfassungsfeindlichen Symbolen und Parolen (z. B. Hakenkreuz) auf Kleidungsstücken in der Öffentlichkeit.

## ZUM BEISPIEL: SCHULKLEIDUNG

### Dresscode in der Schule

In vielen Ländern der Welt ist es üblich, dass in der Schule eine spezielle Kleidung getragen wird, die einer bestimmten Kleiderordnung entspricht. In manchen Staaten gibt es sogar eine verpflichtende Schulkleidung, z. B. in England, Indien und Japan. Es ist interessant, sich auf eine kleine Weltreise zu begeben und zu recherchieren, wo und warum es diese „Uniformpflicht“ gibt.

### Schulkleidung statt Schuluniform



### Aus pädagogischer Sicht

Dieser etwas „aus der Mode gekommene“ Begriff „Schuluniform“ wird kaum mehr benutzt, vor allem dort nicht, wo der Gedanke einer einheitlichen Kleidung gerade wieder propagiert wird. Meist geschieht dies aus pädagogischen Gründen, um das Zugehörigkeitsgefühl zu stärken und Ausgrenzungen zu vermeiden. Der Entwicklung eines Gemeinschaftsgefühls kommt diese Idee sehr entgegen, ihr entspricht das Schlagwort von der „Corporate Identity“: Zugehörigkeit drückt sich durch einen Code aus, der eine Einrichtung auf den ersten Blick erkennbar macht: ein Logo, ggf. ein Farbcode, eine bestimmte Schriftart in Veröffentlichungen - all das führt dazu, dass ein Unternehmen, eine Firma oder eine Institution als Ganzes wahrgenommen wird.

Nun sind Schüler nicht Angestellte einer Firma, das individuelle Erscheinungsbild spielt für Heranwachsende zudem eine sehr große Rolle. Eine zu große, denn Wertschätzung wird allzu oft über Marken und Image der Kleidung hergestellt.

Vielen Schulen ist es aus diesen Gründen wichtig, dass die Kleidungsstücke eine gute Ergänzung zum persönlichen Stil jeder Schülerin und jedes Schülers sein können. Sie bieten auf rein freiwilliger Basis Kleidungsstücke mit dem Schullogo, teils in einer begrenzten und auf die Schule bezogene Farbwahl oder auch frei nach dem Geschmack der Schüler an, die dann auch freiwillig getragen wird. Andere fordern das Tragen zu bestimmten Anlässen oder schränken dahingehend ein, dass jeweils das oberste Teil der Kleidung der Schulkleidung entspricht.

Im Gegensatz zu den vielen Ländern, bei denen Schulkleidung traditionell getragen und dieser Umstand als selbstverständlich akzeptiert wird, steht das Thema Schulkleidung bei uns ständig in der Diskussion. Was bei Sport- und anderen Vereinen selbstverständlich ist, wird für die Schule nicht automatisch für brauchbar empfunden.

Es geht im Grunde „nur“ um eine Auswahl guter, modischer Kleidung, die für ein echtes Wir-Gefühl sorgen soll - für eine gewisse Zeit, die gemeinsam in der Schule verbracht wird. Damit wird die Erwartung verbunden, dass auch ein besseres Lernen in entspannter Atmosphäre möglich wird und neue Schüler schnell integriert werden können. Einheitliche Kleidung soll - so die Erwartungen - vor Mobbing schützen. Die „Imagepflege“ durch hochpreisige Kleidung und entsprechend die verletzenden Sticheleien könnten mit einigen allgemein üblichen Kleidungsstücken vielleicht verhindert werden - ein wichtiger Beitrag für ein angenehmes Arbeitsklima. Der kritische Blick auf das Thema liegt in der freiheitlichen Gesellschaft begründet, die den Rechten des Individuums mehr Rechte einräumt. Uniformen haben einen schlechten Ruf und werden allenfalls im Sinn von Berufskleidung akzeptiert.

## Kostümbildner:in

Der Entwurf und die Gestaltung von Kostümen für Theater- oder Filmproduktionen gehört zu den interessantesten Berufen im Bereich der Mode.

Der Kostümbildner erstellt in Zusammenarbeit mit dem Regisseur die Kleidung für die einzelnen Rollen. In der Regel gibt es eine Grundidee, wie eine Geschichte - die Textvorlage - umgesetzt werden soll. Die Entwürfe sind dabei auch mit Maskenbildner und Bühnenbildner abzustimmen, denn alle Bereiche sind Teil eines visuellen Konzepts. Die Planungsphase kann leicht ein ganzes Jahr beanspruchen. Skizzen, Fotos, Collagen und Materialsammlungen sind eine wichtige Arbeitsgrundlage. Häufig wird die Persönlichkeit der Schauspieler einbezogen, so dass Kostüme auch noch während der Probenzeit angepasst und verändert werden müssen.

Man braucht für diesen Beruf nicht nur ein großes Maß an Kreativität und Phantasie, sondern auch praktische gestalterische und handwerkliche Fähigkeiten im Malen und Zeichnen, in der Textil- und Materialkunde oder beim Erstellen von Schnitten, malerisches und zeichnerisches Talent. Für viele Anlässe ist zudem Allgemeinbildung wichtig sowie Kenntnisse der Kunst- und Kulturgeschichte bzw. Stilkunde. Man muss nicht nur wissen, was wer wann wie getragen hat, sondern auch neue Zusammenhänge erschließen und ungewöhnliche Ideen entwickeln können.

Im Berufsalltag schließlich geht es auch um die Fähigkeit im Team zu arbeiten, unter ständigem Zeitdruck schöpferisch bleiben zu können (und dabei durchaus nicht immer die eigenen Vorstellungen umsetzen bzw. durchsetzen zu können) und nicht zuletzt viele Verwaltungs- und Etablierungen bewältigen zu können.

Kostümfilm können sich auf die Epochen der Vergangenheit beziehen, dann sind umfassende Recherchen erforderlich. So ist z. B. der Film „Ben Hur“ (1959 - Kostüme Elizabeth Haffenden), der im ersten Jahrhundert nach Christi Geburt in Rom spielt, zwar berühmt geworden, aber berüchtigt für die „falsche“ Ausstattung und Wahl der Kostüme. Einfacher scheint es, wenn die Phantasie der Ausstatter zum Tragen kommen kann, weil es um eine Kleidung der fernen Zukunft oder einer unbekannt Welt geht, wie in „Krieg der Sterne“, 1977, Kostüme: John Mollo. Er erfand die Kostüme in Anlehnung an Uniformen verschiedener Epochen. Für den dritten Teil der Fantasy-Trilogie „Herr der Ringe“ 2003 entwarf Ngila Dickson die Kostüme und gewann damit einen Oskar.

Als eine Art von Kostümfilm kann man viele Animationsfilme sehen. Auch Videospiele zeigen Figuren mit besonders effektvollen Kostümen, wie in nebenstehender Abbildung. Die Figur im Spiel diente hier als Anregung für ein Kostüm.



Zeichnung: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

## MODEDESIGNER

Mode gilt als eines der aufregendsten Produkte, die gestaltet werden können - sicher auch wegen des unerschöpflichen Spielraums zwischen möglich und nötig. Die hier getroffene Auswahl von Designern berücksichtigt nicht alle „großen Namen“ des Modedesign. In der Angewandten Kunst bleiben die Gestalter selbst oft ungenannt. Lediglich bei Markenrechtsfragen ist die Urheberfrage von Bedeutung. Im Bereich Mode gilt das etwa bei den vielen Plagiat-Auseinandersetzungen, die aber häufig weniger als persönlicher und beruflicher Schaden der Designer gesehen werden, denn als wirtschaftlicher Schaden oder Imageverlust für die produzierende Marke.

**Giorgio Armani** (geb. 1934) ist einer der bekanntesten Modedesigner, er gründet 1975 sein Unternehmen, das nicht an der Börse notiert ist, um unabhängig zu sein. Berühmt wird er durch seine Anzüge als Business-Kleidung für Herren und Damen. Er verknüpft hochwertige Verarbeitung mit industrieller Fertigung.

**Cristobal Balenciaga** (1895 - 1972) ist durch besonders einfache Schnitte berühmt, z. B. das Tunika- und das Sackkleid. Er experimentiert auch mit Kunststoffen und passt dabei den Möglichkeiten des Materials auch die Schnitte an.

**Pierre Cardin** (geb. 1922) wird durch Kollektionen berühmt, die geschlechtsspezifische Unterschiede ausräumen wollen, so verwendet er z. B. gern Reißverschlüsse. Berühmt sind auch seine futuristischen „Weltraum“-kollektionen. Cardin hat sich auch mit anderen Bereichen des Produktdesign befasst und z. B. Möbel kreiert.

**Gabrielle, gen. Coco, Chanel** (1883 - 1971) entwirft in den 50er Jahren das sog. Chanel-Kostüm (Rock, kurze und kastenartige Jacke aus Wollstoff), das zu einem Klassiker geworden ist.

**Christian Dior** (1905 - 1957) entwickelte in der Nachkriegszeit den sog. New Look, sein Design ist richtungweisend für die 50er Jahre.

**Mariano Fortuny** (1871 - 1949) - Künstler und Bühnenbildner - bedruckt Stoffe mit mittelalterlichen, orientalischen oder der Renaissancekunst entlehnten Motiven in Gold und Silber, später fertigt er aus plissierten Seidenstoffen Kleider im griechisch-antiken Stil, die den Körper weich umfließen. Seine Entwürfe wirken bis heute nach.

**Jean-Paul Gaultier** (geb. 1952) präsentiert in seiner Mode klare gesellschaftliche Aussagen. Aus dem Korsett wird ein Kleidungsstück der Damenoberbekleidung, in den 80er Jahren designt er einen androgynen Stil, der die Geschlechtsunterschiede verwischt. Er mischt historische und nicht-westliche Kleidung ebenso wie Straßenmode mit traditionell eleganten Elementen.

**Yves Saint-Laurent** (1936 - 2008) übernimmt Motive der abstrakten Kunst in seine Entwürfe (Mondrian-Stil), er entwickelt Ende der 60er Jahre einen funktionalen Hosenanzug für Frauen als weibliches Gegenstück zum klassischen Herrenanzug. Die öffentlich getragene Hose - für Frauen damals immer noch verpönt - wird durch die Lebenswirklichkeit zunehmend präsent.

**Jil Sander** (geb. 1943) entwickelt einen gradlinigen, minimalistischen Stil, der überflüssiges Dekor vermeidet - hochwertige Materialien in gedeckten Farben sind ihr Markenzeichen.

**Elsa Schiaparelli** (1890 - 1973) gründet 1935 ein eigenes Modehaus in Paris, sie nimmt Anregungen aus der Kunst auf (Surrealismus) und verwendet gern die neuen Kunstfasern. Berühmt wird ihr intensiver Rosa-Ton: „shocking pink“.

**Charles-Frederick Worth** (1825 - 1895) präsentiert als erster seine Modelle in Modeschauen, verwendet bevorzugt teure Seidenstoffe und arbeitet für europäische Königshäuser und reiche Amerikaner.

# MODEFOTOGRAFIE

Modelfotografie ist ein Teilbereich der professionellen Fotografie. Sie vermittelt einen spannenden Einblick in die Gesellschaft einer bestimmten Zeit und zeigt den Zeitgeist, denn sie erzählt (auch) vom Bild der Frau (und des Mannes), vom Lebensgefühl und der Ästhetik einer Epoche.

Die Modelfotografie zeigt eine ganz eigene Welt zwischen Realität und Traum. Einerseits soll der Betrachter als Käufer von Mode die „Ware“ als solche erkennen, andererseits eigene Träume in der Welt der Mode verwirklicht sehen. Gerade weil es um Kleidung geht, die ja getragen werden will, ist das Bild sehr nah an den Vorstellungen, Wünschen und Phantasien der Menschen - mehr noch als bei anderen Produkten. Zwischen den „Polen“ Alltagsfoto einerseits und Kunstwerk andererseits bleibt die Modelfotografie ein Teil der Angewandten Kunst mit kommerziellem Interesse: dem Marketing und Verkauf von Kleidung.

Eigentlich ist es ganz einfach: Man hat ein Model, ein Kleid und einen Ort. Doch: In den Bildern geht es um all die Elemente, die auch in einem klassischen Bild eine Rolle spielen: Gesamtszenarie und Körpersprache der Person bzw. Personen wecken bestimmte Assoziationen und entsprechen einer bewusst inszenierten Stimmung. Unterstützt wird dies durch die Komposition, durch Licht und Farbe bzw. Grauwerte und durch die Raumwirkung. Modelfotografen suchen oft bestimmte Szenarien (Straßen, Fabrikgebäude, Landschaften u. a. m.) oder arbeiten im Studio. Vorteil ist die beherrschbare Umgebung (durchgehende Hintergründe durch Planen, Licht durch mehrere Scheinwerfer, Blitzanlagen, Abblendschirme usw.). Diese Technik erfordert allerdings Erfahrung und Know-How. Modelfotografie ist zweckgebundene Auftragsarbeit, sie ist anspruchsvoll und fordert neben dem technischen Können die Fähigkeit zu improvisieren und zu kommunizieren - mit dem Team und den Modellen. Dabei muss der Zweck (v. a. die Zielgruppe der fotografierten Mode) im Blick sein. Einzelne Modelfotografen werden ebenso wie die seit den 80er Jahren aufkommenden „Supermodels“ berühmt, sie arbeiten oft für bestimmte Modemarken oder hochwertige Zeitschriften, die Schwarzweißfotografie feiert ihr Comeback. Heute zeigen Models oft eigenwilligen Charakter, die Kleidung tritt zurück gegenüber der Stimmung und ist weniger deutlich zu sehen, die Fotografien muten künstlerisch an - im Gegensatz zu simplen, katalogähnlichen Darstellungen.

Neben den Starfotografen, die wie Künstler eine eigene Handschrift haben, stehen die Mediengestalter der vielen Kataloge, Plakate und Nonprint-Veröffentlichungen. Hier steht das Konzept einer Modemarke im Vordergrund, evtl. mit einem Model als „Gesicht“ dieses Labels. Weitaus größere Verbreitung finden die zahllosen Modefotos, die in Blogs veröffentlicht werden - und oft einen der großen Stars als Vorbild haben.

Modelfotografie ist von unterschiedlichen Kunstströmungen beeinflusst, u. a. dem Surrealismus, und mit der Dokumentarfotografie verwandt. Das gilt etwa im Suchen von Szenarien und Situationen oder im Darstellen einer realen Kleidung. Ein wichtiger Aspekt ist die Fiktion, vom mehr oder weniger auffälligen Retuschieren bis zur Erschaffung einer neuen, anderen Realität. Einige Fotografen bevorzugen dabei ein Studio, in dem ständig neue Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen und wo diese auch präzise genutzt werden können. Andere suchen in der realen Welt die passenden Schauplätze, inszenieren und arrangieren Szenen und Geschichten. Ob und wie die Nachbearbeitung durch Mediengestalter oder computergestützte Bildbearbeitung geschieht, ist in der späteren Veröffentlichung kaum mehr erkennbar.

Historisch gesehen löst in den Modezeitschriften zu Beginn des 20. Jh. die SW-Fotografie farbige Illustrationen ab, die jedoch noch in den Zeitschriften der 50er und 60er Jahre des 20. Jhs. zu finden sind. Die Modelle sind anfangs in alltäglicher Umgebung und in sehr statischen Posen fotografiert. Mitte des 20. Jh. sieht man auch ungezwungenere Posen, die Frauen werden zunehmend selbstbewusst und emotional dargestellt. Zunehmend bedienen sich die Fotografen experimenteller Techniken und nähern sich der künstlerischen Fotografie an, indem sie Geschichten erzählen. Durch ihre Ausbildung kennen Modelfotografen natürlich ihre berühmten Vorbilder und deren Bildsprache. Diese werden immer wieder zitiert - ebenso wie Idealbilder von Mann - Frau - Kind oder Gesellschaft und ebenso wie Schnitte und Gestaltungsideen der Mode selbst.

## MODEFOTOGRAFEN



Quelle: Privat

**Erwin Blumenfeld** (1897 - 1969), amerikanischer Fotograf mit deutsch-jüdischer Herkunft, beginnt 1932 zu fotografieren, anfangs sind es Porträts der Kundinnen in seinem Lederwarengeschäft in Amsterdam. Später arbeitet er in Paris für große Modezeitschriften, wird aber während des 2. Weltkriegs interniert und kann 1941 nach New York fliehen. Dort setzt er seine Tätigkeit als Fotograf fort für Zeitschriften wie Harper's Bazaar, Cosmopolitan oder Vogue. Er experimentiert mit Mehrfachbelichtungen, Collagen, Farbfiltern und Lichteffekten.

**George Hoyningen-Huene** (1900 - 1968) arbeitet in den 1920er Jahren mit Man Ray in Paris zusammen. Er erinnert in seinen surreal wirkenden Fotografien an antike Schönheiten und gestaltet klare Kompositionen mit deutlichem Licht- und Schattenspiel.

**Peter Lindbergh** (1944 - 2019) wird durch Modeaufnahmen für das Magazin Stern und das Modemagazin Vogue in den siebziger Jahren weltberühmt. Er ist in seiner Art, in den Bildern Geschichten zu erzählen, fast unverwechselbar. Seine schwarzweißen Fotografien stellen einen Grenzbereich zwischen der Modefotografie als Angewandter Kunst und der künstlerischen Fotografie dar.

**Man Ray** (1890 - 1976), amerikanischer Künstler, beginnt schon 1915 zu fotografieren und wird dabei durch die Kunst seiner Zeit angeregt. Mit Marcel Duchamp zusammen arbeitet er für das Journal New York Dada, er wird Anfang der 20er Jahre in Paris zu einem wichtigen Vertreter der Dada-Bewegung. Seine Werbe- und Modeaufnahmen werden in den großen Zeitschriften veröffentlicht. Später widmet er sich ausschließlich künstlerischen Interessen (Malerei, Bildhauerei).

**Helmut Newton** (1920 - 2004) flieht nach seiner Ausbildung zum Fotograf 1938 aus dem Nazi-Deutschland nach Australien, seit 1945 arbeitet er dort freiberuflich als Fotograf für alle großen Modezeitschriften, seit den 60er Jahren von Paris aus. Er gehört zu den Starfotografen der Modezeitschrift Vogue.

**Ellen von Unwerth** (geb. 1954) beginnt ihre Karriere als Fotografin nach ihrer Arbeit als Model, sie ist (z. B. durch die Arbeit mit Claudia Schiffer) eine der gefragtesten Modefotografinnen ihrer Generation und produziert auch Musikvideos.



# MODE & FARBE

Farben sind ein sinnliches Phänomen. Sie spielen in der Bildenden Kunst eine ebenso bedeutsame Rolle wie in der Angewandten Kunst. Im Bereich Mode rücken sie dem Menschen ganz besonders nah.

Dabei ist die Wahrnehmung von Farben und auch die bewussten Überlegungen zu ihrer Wirkung auf einen selbst und auf andere auch ein Lern- und Trainingsprozess. Wie in einer Fremdsprache müssen wir lernen, die individuelle Wahrnehmung zu verfeinern und für die Farbtöne Namen, Worte, Umschreibungen zu finden. Noch viel mehr Arbeit steckt darin, selbst eine Farbe anzumischen und eine eigene Farbwelt zu schaffen. Die Mode nutzt hier die vielfältigen Möglichkeiten, Textilien einzufärben oder zu bedrucken bzw. die Vielfalt der natürlichen Farben von Materialien einzusetzen. Epochen und Kulturen unterscheiden sich in ihrer Vorliebe für Farbtöne ebenso wie Individuen, Kinder und Erwachsene.

## **Vielfalt der Farben**

Blütenweiß oder Cremeweiß, Himbeerrot oder Signalrot, Senfgelb oder Sonnengelb, Flaschengrün oder Salbeigrün, Ebenholzscharf oder Nachtschwarz ... Es gibt unzählige Abweichungen von einem Grundton, der den Hauptfarben des sechsteiligen Farbkreises - Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau und Violett - zugeordnet ist. Die tausend Nuancen von Weiß und Schwarz, Braun und Grau sind da noch gar nicht einbezogen.

## **Trend & Saison**

Farbgebung spielt bei der Gestaltung von Kleidung eine zentrale Rolle. Farbtöne werden stark differenziert und auf mindestens eine Saison im Voraus festgelegt, denn bevor Kleidungsstücke entstehen, muss der Rohstoff Textilgewebe, Leder u. a. m. produziert werden. „Trendfarben“ - die dem Begriff von „modisch“ im Sinn von „einem Wandel unterworfen“ entsprechen, wechseln häufig, nicht zuletzt aus wirtschaftlichen Gründen. Es gibt auch Eigenheiten bestimmter Marken, die z. B. eher gedeckte oder leuchtende Farben bevorzugen. Deutliche Unterschiede in den Saisonfarben werden eher billigeren Marken zugeschrieben.

## **Farbe als Kommunikationsmittel**

Wir kennen - kulturell unterschiedlich - Farben, die bestimmten Anlässen (z. B. für Festlichkeiten) oder Funktionen (z. B. als Schutzkleidung, Uniform oder Tracht) zugeordnet werden. Sie dienen dann als Kommunikationsmittel, da sie genau auf diesen Zweck verweisen. Das gilt allerdings um so weniger in heterogenen Gesellschaften, wo es durchaus auch zu Missverständnissen in der Kommunikation kommen kann. Bis in die Neuzeit waren leuchtende Farben der gesellschaftlichen Elite vorbehalten, in Erd- und Blautönen (Färberwaid oder Indigo) kleidete sich das Volk.

Farben wirken auch jenseits von kulturellen Grenzen, unterbewusst assoziieren wir Farben mit Eindrücken aus der Natur, reagieren bei leuchtend warmen Farben mit einem Wohlgefühl, kühle Farben werden als distanziert verstanden.

Die Farbpsychologie, die unsere „Kommunikation“ mit Farben untersucht, wird von allen Bereichen der Angewandten Kunst genutzt, z. B. von der Werbebranche (Gestaltung von Werbe- und Verkaufsflächen).

## **Farbe als Ausdruck der Persönlichkeit**

Unabhängig davon gibt es auch die ganz persönliche Lieblingsfarbreihe, die sich im Lauf von Jahren entwickeln kann. Die Vorliebe für bestimmte Farben entsteht oft bereits in der Kindheit oder entsteht auf Grund von wichtigen Erlebnissen.

## MODE & FORM

Formen können kantig und gerundet, scharf begrenzt und weich, geometrisch und natürlich sein (vgl. Themenheft Design) - aus ihnen besteht unsere Umwelt, aus ihnen gestalten wir die Welt mit all ihren Objekten - u. a. also Gebäude, Fahrzeuge, Geräte, Möbel und eben auch Kleidungsstücke. Auch komplexe Formen bestehen aus Grundformen, die schlicht addiert oder frei zusammengefügt werden.

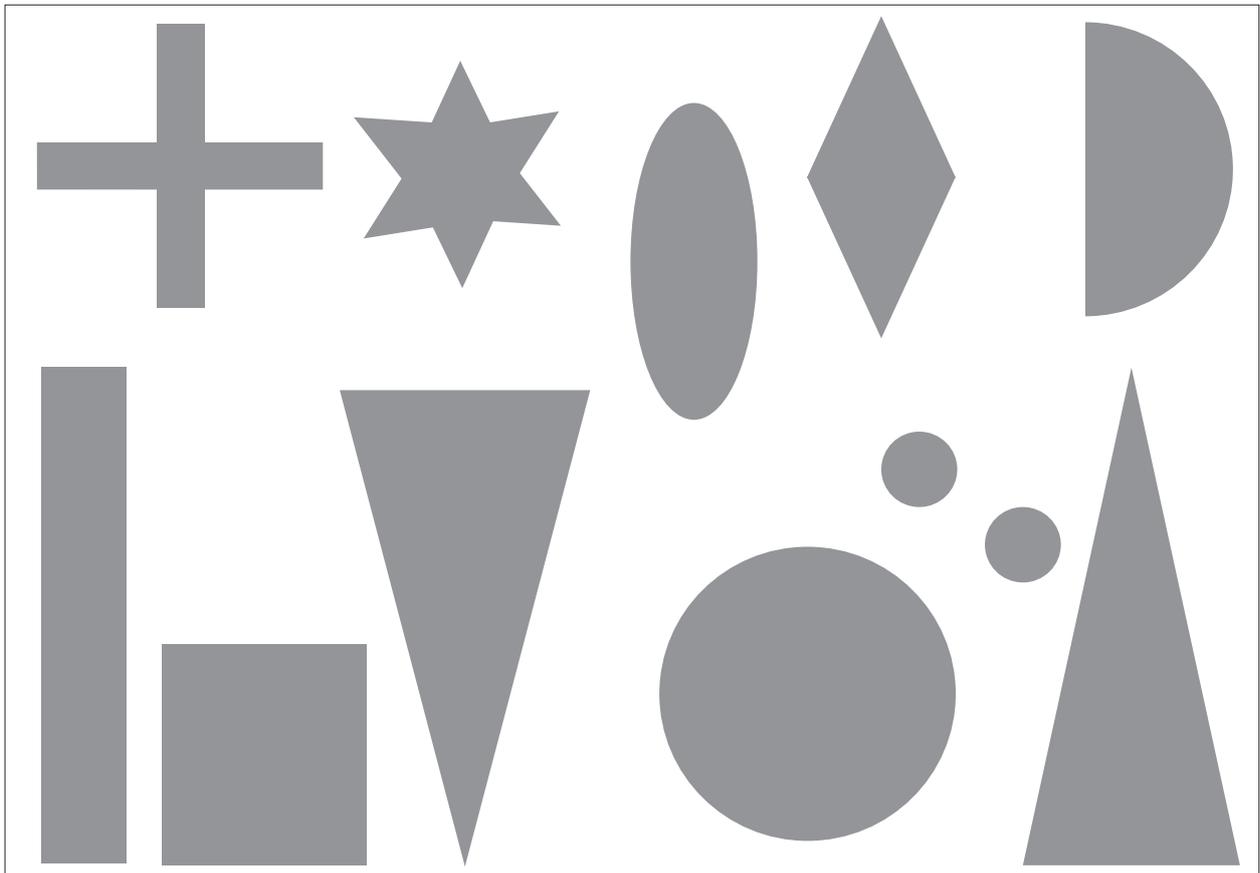
### Mode und Form

Formensprache bezieht sich in der Mode zunächst einmal auf den Schnitt-Typus: gerade geschnittene und kastenartige Kleidung steht z. B. einer kurvig, ausladenden gegenüber. Die Wahl einer schmalen oder breiten Schulterpartie und eine mehr oder weniger ausgeprägte Taille sind u. a. bestimmend für die Gesamterscheinung.

Die Form kann man sich gut vorstellen, wenn man sich die Kleidung als Schattenriss denkt. Man spricht hier auch von der Silhouette. Dabei geht es um die Gesamtform, Details - ein Kragen, der Schnitt der Ärmel u. a. m. passen sich in der Regel der Wirkung dieser Außenform an.

Jede Epoche hat ebenso wie eine Mode-Saison eine Vorliebe für eine bestimmte Silhouette bzw. Formensprache.

Zusätzlich zu den geometrischen Grundformen kommen bei der Bestimmung von Form und Wirkung auch Oval, Raute und Halbkreis vor sowie kreuz- und sternförmige Anordnungen.



Quelle: Privat

## AUFGABENTEIL

---

Die folgenden Aufgaben sind Vorschläge, die in unterschiedlichen Altersstufen Verwendung finden können. Sie sind für den Einsatz im Profulfach ebenso geeignet wie im Musischen Fach, auch bei einstündigem Unterricht.

Die Aufgaben berücksichtigen die Gestaltungsmittel, die im Kunstunterricht erarbeitet werden: Form, Farbe, Komposition (im Sinn von Aufbau, Struktur eines Kleidungsstücks). Auch die unterschiedlichen Gestaltungstechniken finden Anwendung, z. B. Zeichnen, Gestalten mit Farbe, Collage/ Materialbild, Fotografie. Interessant ist auch die Querverbindung zur Bildsprache des Comic. Schließlich können in diesem Themenbereich die Proportionen von Gesicht und menschlichem Körper vermittelt und geübt werden.

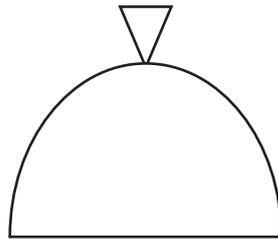
Je nach Unterrichtszusammenhang ist es denkbar, die Aufgaben selbstständig bearbeiten zu lassen oder mit Projektthemen zu verknüpfen (z. B. Image/Selbstbild in der 8. Klasse) und so in einen größeren Rahmen zu setzen.

## JEDES GEWAND HAT EINE FORM



Quelle: Bayerische Staatsgemäldesammlung  
 alle Bilder lizenziert unter CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Kleidung -  
 auf wenige Grund-  
 formen reduziert



Kleidungsstücke kann man nach der Gesamtform unterscheiden: Viel Schulter und nach unten schmal? Dieses umgekehrte Dreieck wirkt völlig anders als etwa ein Mantel, der oben schmal und unten ausladend ist. Breite Schultern sehen männlich, kraftvoll, mächtig aus. Weite Kleidung überspielt die tatsächliche Figur und lässt die Person je nach Schnitt klar und kantig oder unförmig weich wirken.

**Entwickle** eine Figurine aus einem Foto von dir. Setze drei nebeneinander und zeichne über diese Vorlage Kleidungsstücke mit unterschiedlicher Formensprache.

z. B. eine Lederjacke mit extrem breiten Schultern, schmaler Taille und dazu sehr schmale Hosen.

z. B. einen Mantel mit sehr schmaler Schulter und extrem weit ausgestellt.

z. B. ein Outfit, bei dem die Taille sehr schmal erscheint, mit ausladendem Schulterteil und weit ausgestelltem Rock.

**Zeichne bzw. male mit** Farbstiften, z. B. wasservermalbaren Stifte, oder Deckfarben.

**Ergänze Notizen** zur unterschiedlichen Wirkung der Kleidung.

Alternativ können **Fotografien** mit unterschiedlichen Kleidungen/Formen angefertigt werden, indem zum Beispiel drei Personen ihre Kleidung miteinander teilen und tauschen.

**Beurteile** die Abbildungen. **Zeichne** die Schnittform auf, suche vergleichbare Kleidung. Achte auch auf die Formensprache der Details wie Rüschen, Ärmel u. a. m.

## FORMEN SPRECHEN

Zeichnungen: Anna Bonner, Quelle: Privat



Modedesigner sind oft bekannt geworden durch ihre ganz persönliche Formensprache, so dass die Form fast zu ihrer Marke, ihrem Erkennungszeichen geworden ist: eng angelehnt an geometrische Formen oder weich schwingend, mit tausend Fältelungen drapiert oder straff gespannt, zurückhaltend oder opulent. Der Effekt liegt dann in der damit erzielten Wirkung - sportlich oder elegant, verspielt oder klassisch oder auch ganz anders. Und so wie die Kleidung wirken dann auch die Menschen, die sie tragen.

**Entwickle zeichnerisch** aus einer Form, z. B. dem Rechteck, eine Reihe von Kleidungsstücken. Beginne dabei mit lockeren **Skizzen**, z. B. Rechtecken, die du über eine Figurine zeichnest ... es kann zum kastenartigen Pullover oder zum bodenlangen Mantel werden ... alles ist möglich.

**Zeichne** zuerst ganz fein eine Figurine vor, dies hilft, die Proportionen so einzuhalten, dass die Vorstellung von Kleidung an einer menschlichen Figur deutlich wird - egal wie locker, spontan, skizzenhaft die Zeichnung ist.

Ein guter Trick ist es, transparentes Papier über ein Foto zu legen, das einen stehenden Menschen zeigt (z. B. aus einer Zeitschrift). Durch Verschieben wird daraus eine ganze Reihe von Personen, denen man beim **Überzeichnen** auf dem Papier immer neue Kleidungsstücke gibt.

## RUND IST MEINE LIEBLINGSFORM



Quelle: Privat

Was haben ein Fußball, ein Luftballon und eine Orange gemeinsam? Sie sind alle mehr oder weniger perfekt RUND. Rund ist einfach schön, Schneeball oder Glaskugel, Apfel oder Kieselstein, ein Wollknäuel oder ... die Vorstellung, dass etwas Rundes in meiner Hand liegt, ist ein gutes Gefühl. Gibt es denn auch ein Kleidungsstück, das dir zu diesem Stichwort einfällt? Was für eine Art Kleidung könnte das sein? Hat sie eine bestimmte Funktion? Wo und bei welchen Gelegenheiten würdest du sie tragen? Gehört noch etwas dazu, z. B. Kopfbedeckung, Schuhe, Tasche o. a. ? Wie wirkt so ein „rundes“ Kleidungsstück für dich? Und wie wirkst du, wenn du so ein Kleidungsstück trägst?

Wie sieht eine Bekleidung aus, die genau zum Stichwort „rund“ passt? Spiele mit der Idee „Kugelrund“ ... lass deinen Zeichenstift „spazierengehen“ und Kugel bzw. Kreise zeichnen.

**Zeichne** drei runde Gegenstände so genau wie möglich: Form und Details, Oberflächeneigenschaften und Plastizität (z. B. ein Wollknäuel, eine Frucht, eine Murmel .....).

**Zeichne als Entwurf** eine Bekleidung oder ein Kleidungsstück, das diese Grundidee „rund“ aufgreift.

**Gestalte** deine Zeichnung weiter mit Hilfe von Farbstiften, z. B. wasservermalbare Stifte, oder Deckfarben.

Zusätzlich kannst du auch **Materialien anheften oder aufkleben**, die du besonders passend findest: Matt oder glänzend, durchscheinend oder derb und strapazierfähig.

**Schreibe** direkt auf dem Zeichenblatt kurze Erklärungen zu den Einzelheiten und gib deiner Kleidung einen passenden Namen.

## ALLES KANN AUCH **MODE** WERDEN



Quelle: Privat

Was hat eine spiegelnde Kugel mit Mode zu tun oder ein Drahtknäuel, eine neongrüne Acrylglasplättchen, eine Murmel oder eine Spiegelfliese? Alles ist möglich, wenn man ein bisschen weiterdenkt und das Material, die Oberfläche, die Form, die Farbe wirken lässt.

Wie könnte ein Kleidungsstück aussehen, das von solch einem Objekt inspiriert ist? Greifst du die spiegelnde Wirkung in einem gebauschten Kleid auf oder einer wetterfesten Wanderjacke? Wirkt der farbige Kunststoff durch die matte Oberfläche und wird zur sommerlichen Jacke - oder wird, weil er so dünn und kantig ist, ein schmaler Mantel daraus?

Welche Art Kleidung wäre das also überhaupt? Hose oder Regencap, Ballkleid oder Sportdress? Welchen Zweck könnte sie haben? Und wo würdest du sie tragen?

**Falte** ein Zeichenblatt als Leporello (Zickzack). Wähle ein Objekt und **zeichne** es auf einer Teilfläche des Leporellos. Fertige auf den anderen Flächen weitere Zeichnungen an, die z. B. nur die Oberfläche wiedergeben oder die Form, auch in Variationen. Nutze Stifte, Aquaralfarben o. a. und **gestalte** farbige Skizzen.

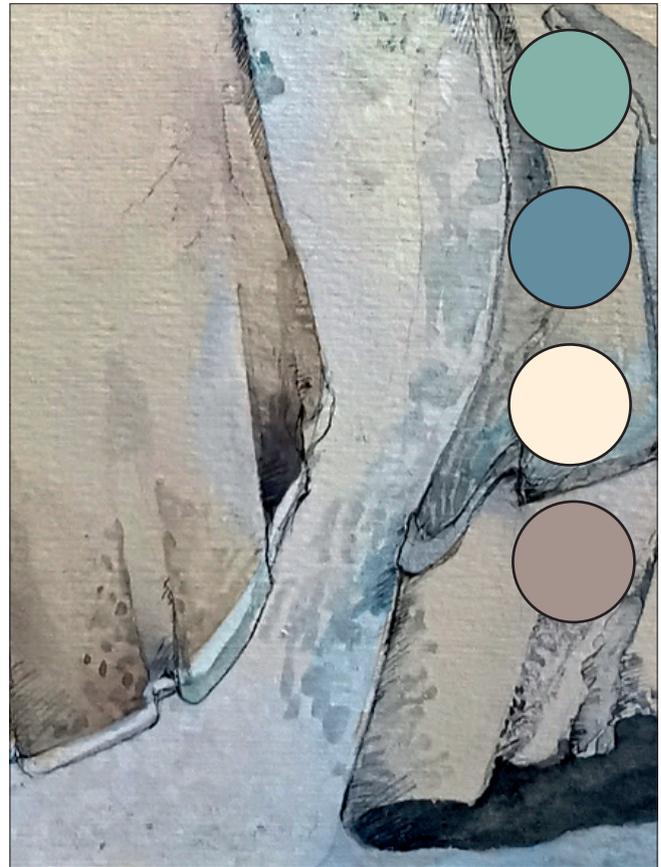
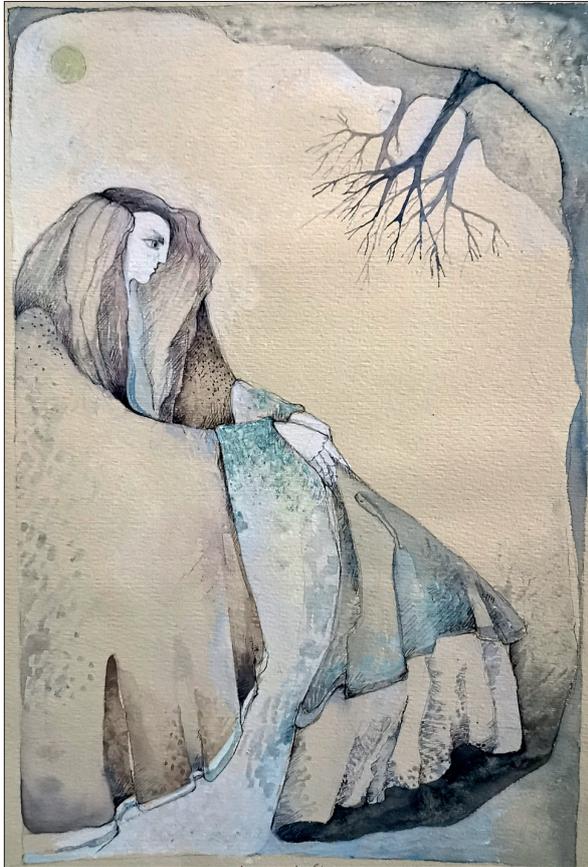
Wechsle zwischen sehr exakten und skizzenhaften oder ausschnitthaften Darstellungen.

**Entwirf** auf einem neuen Blatt auf der Grundlage dieser Sammlung von Zeichnungen eine Kleidung. Verwende dazu eine Körpervorlage oder zeichne selbst einen Modellkörper (Figurine). Benutze Farbstifte, z. B. wasservermalbare Stifte, um deine Idee noch besser darstellen zu können. Zusätzlich kannst du auch **Materialproben** real ergänzen und hinzufügen, also **aufkleben oder anheften**.

**Notiere** direkt auf dem Zeichenblatt Erklärungen zu den Einzelheiten.

## ICH TRAGE EIN NEBELKLEID

Grafik: Renate Stieber, Quelle: Privat



Bei jedem „Wetter“ fallen einem sofort ganz bestimmte Farben und Formen ein: Regen ... Sturm ... Gewitter, Blitz und Donner ... Mittagshitze ... ein kühler, nebliger Morgen ... Regenbogen ... eine warme Nacht, sternklar ... ein trister Nebeltag ... Hast du da nicht auch ganz bestimmte Farben vor deinem inneren Auge? Natürlich gehören auch bestimmte Formen dazu, die uns an Dinge erinnern: die punkartigen Sterne, die zerfranste Gewitterwolke, Regentropfen, die unscharfen Linien von Bäumen im Nebel .... Wie sieht eine Bekleidung aus, die genau diese Farben und Formen aufnimmt. Was für eine Art Kleidung wäre das überhaupt? Sind es dicke Stoffe? Ein verhüllender, einhüllender Schnitt? Oder eher Mantel oder Cape, Kleid oder Hose ... stellst du dir dabei überhaupt eher einen Mann vor oder eine Frau, Kind oder ...  
Es ist ein wenig so, als ob man ein Kostüm für einen Film oder ein Theaterstück entwirft.

**Zeichne** eine Kleidung, die zu einem Begriff von Wetter bzw. Witterung passt.  
Benutze Farbstifte, z. B. wasservermalbare Stifte, um deine Idee einer Bekleidung durch Kolorieren noch besser darstellen zu können.

**Erstelle** als Ergänzung - und zur Klärung deiner Absicht - wie im Beispiel angegeben - eine Palette von mind. drei, höchstens 8 Farbtönen.

**Schreibe** direkt auf dem Zeichenblatt Erklärungen zu den Einzelheiten.

**Notiere** für deine Kleidung einen passenden Namen.

## ZUM BEISPIEL ... DIE FARBE GRÜN



Woran erinnert dich so ein Apfel? Welcher Geschmack, welcher Geruch kommt dir in den Sinn? Welche Dinge fallen dir dabei ein - egal, ob ein anderer sie passend oder unpassend findet ...? Wie sieht eine Bekleidung aus, die genau diesen Assoziationen entspricht? Und - was für eine Art Kleidung wäre das überhaupt? Wo würdest du sie tragen? Gehört noch etwas dazu, z. B. Kopfbedeckung, Schuhe, Tasche o. a. ?



Grafik: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

**Zeichne und/oder male** eine Kleidung, die zum Stichwort „Grüner Apfel“ passt.

**Erstelle** dazu eine Palette von 5 Farbtönen.

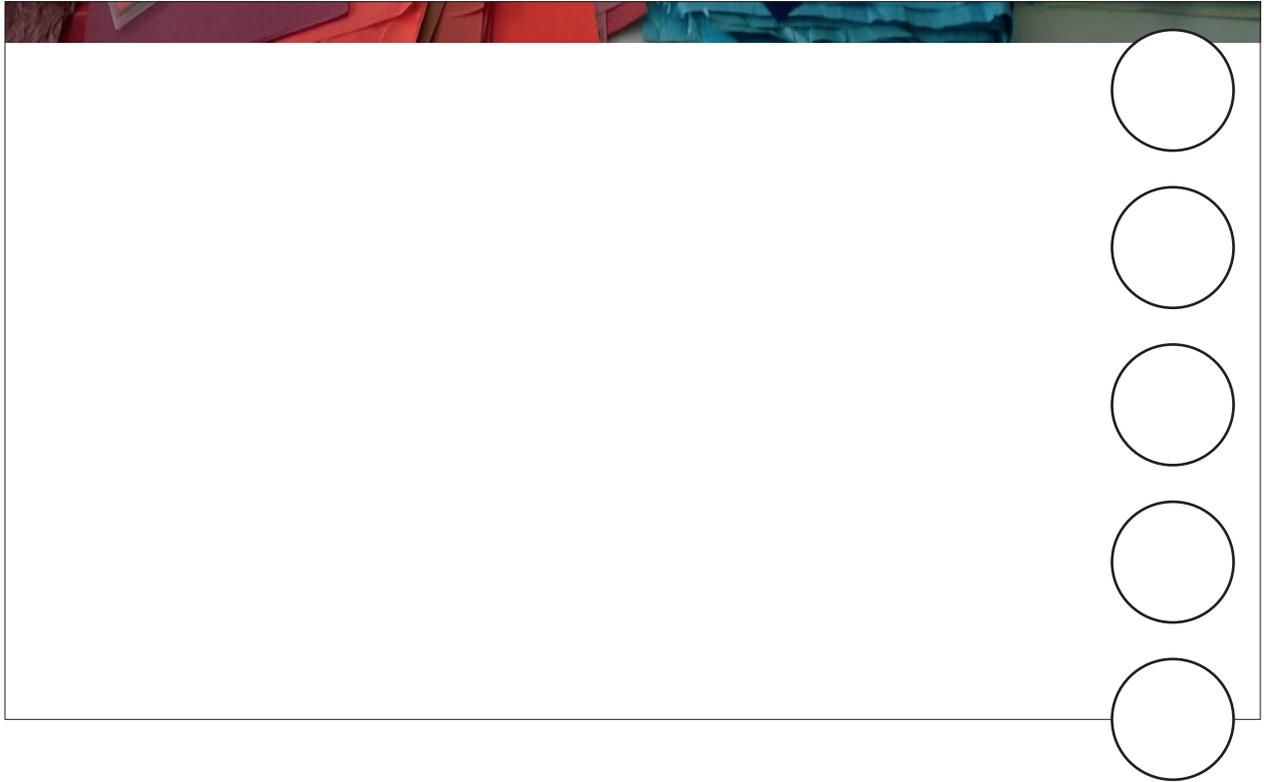
Benutze Farbstifte, z. B. wasservermalbare Stifte. Zusätzlich kannst du auch **Materialien ergänzend aufkleben oder anheften**, denn eine Farbe sieht nicht mit jedem Material gleich aus. Matt oder glänzend, durchscheinend oder grob - das macht einen Unterschied!

**Ergänze Erklärungen** zu den Einzelheiten direkt auf dem Zeichenblatt und gib deiner Kleidung einen passenden Namen.

**Und** wenn du keine Äpfel magst, nenne das Thema anders: jede Farbe geht, jede Frucht ...

## BUNT IST MEINE LIEBLINGSFARBE

Quelle: Privat



Der Satz „Bunt ist meine Lieblingsfarbe“ stammt von Walter Gropius, der viele Bauwerke entworfen hat und Lehrer am berühmten Bauhaus in Weimar war. Er stimmt vielleicht auch für dich? Vielleicht aber auch gar nicht, wahrscheinlich hast du sogar eine wirkliche Lieblingsfarbe - und selbst da magst du nur einen bestimmten Farbton? Wer Rot mag, der mag ja nicht unbedingt ein helles Rosa oder das dunkle Weinrot.

Wie sieht eine Bekleidung aus, die genau zu deiner Lieblingsfarbe passt? Ist es wirklich nur eine einzige Farbe in einer einzigen Tönung (Helligkeit, Reinheit, Farbtemperatur)? Welche Farben kombinierst du gern damit?

Und - was für eine Art Kleidung wäre das überhaupt? Wo würdest du sie tragen? Gehört noch etwas dazu, z. B. Kopfbedeckung, Schuhe, Tasche o. a. ?

**Zeichne** eine Kleidung, die zu deiner Lieblingsfarbe/-farbzusammenstellung passt.

**Koloriere** die Zeichnung mit Farbstiften, z. B. wasservermalbare Stifte, um deine Idee noch besser darstellen zu können.

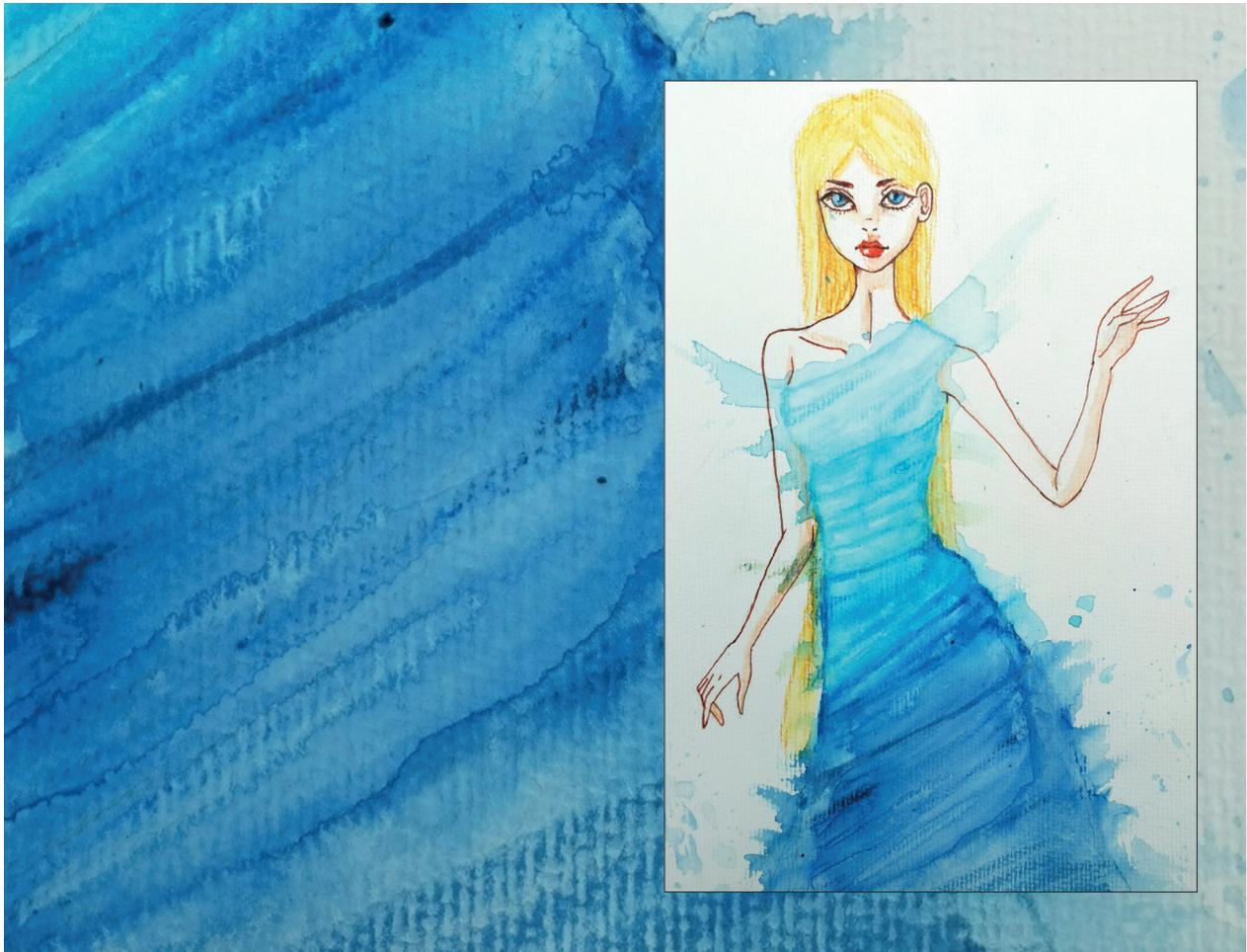
Zusätzlich kannst du auch in Art eines **Moodboards** Materialien **aufkleben oder anheften**, denn eine Farbe sieht nicht mit jedem Material gleich aus. Matt oder glänzend, durchscheinend oder grob - das macht einen Unterschied!

**Ergänze** auf dem Zeichenblatt Erklärungen zu den Einzelheiten und gib deiner Kleidung einen passenden Namen.

**Erstelle** - wie im Beispiel dargestellt - eine Palette von höchstens 5 Farbtönen.

## Mode braucht Inspiration: Farbe

Grafik: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat



Manchmal ist es einfach ein neuer Stift, der einen auf die Idee bringt ... einfach mal sehen, was man damit machen kann ... was passiert eigentlich, wenn ...

Vielleicht führt die Spur der Farbe auf dem Papier dann zu einer Art Kleidungsstück, ein Mantel wie ein Zelt, ein duftiges Kleid ...

Inspiration ist eine wunderbare Sache. Aber manchmal muss man sie schon herbeilocken.

**Falte** einen langen Papierstreifen zu einem Leporello.

Stell dir selbst ein Thema, zum Beispiel eben Farbe ... eine bestimmte Farbe ...

**Erprobe** auf jeder Seite des Leporellos, um mit unterschiedlichen Zeichen- und Malwerkzeugen die Möglichkeiten dieser Farbe, vielleicht führt das auch einmal über das Format hinaus.

**Zeichne, male, tupfe, schreibe** .... alles ist möglich.

Man könnte nun weitermachen, indem man Ausschnitte aus Zeitschriften, Materialmuster, Stoffe, Fäden und allen möglichen anderen Kram **sammelt**, der diese Grundfarbe hat. Auch das inspiriert.

Der nächste Schritt heißt nun: Wie kann daraus Mode (d. h. alle Arten von Bekleidung, auch Schuhe, Schals, Hüte....) werden?

**Gestalte** dazu ein **Heft**, vielleicht selbst gefaltet aus geeigneten Papieren. Darin steckt die Überlegung, das ein Themenheft durch die freien Seiten zum Weiterdenken und Weitermachen verleitet. Probier es aus! Natürlich kann man die entstehenden Arbeiten auch in ein leeres Heft einkleben oder in einer Mappe sammeln. Auch Entwürfe sollten gewürdigt werden. Je mehr Facetten sich zeigen, um so mehr gewinnt die Gesamtidee an Wert.

## HIPPIE ODER PUNK?

Grafik: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat



Mit welcher Art von Mode kannst du dich identifizieren? Bist du eher der Typ, der verrückte Kombinationen liebt und von fremden Kulturen fasziniert ist? Oder fällst du gern in Schwarz, Leder und Metall aus dem bürgerlichen Rahmen? Informiere dich über die Weltanschauung, die Ansichten und die Lebensträume der beiden Bewegungen.

Entscheide dich dann für deine praktische Arbeit für einen Typus.

Wie sieht dein Traum einer Hippie- oder Punk-Kleidung aus? Stell dir dabei eine Person von oben bis unten vor, von Kopfbedeckung und Frisur bis zu den Schuhen also. Denk auch an modische Accessoires wie Schmuck, Gürtel, Schal u. a. m.

**Erstelle ein Moodboard** aus Zeichnungen, Materialmustern, assoziativen Bildern und Notizen bzw. Begriffe, die zu diesem Stil und dieser Weltanschauung passen.

**Zeichne oder male** über einer Figurine eine komplette Bekleidung ... Denk daran, dass auch die Figurine passen sollte - beide Gruppen haben eine spezielle Körpersprache, schau dir das auf entsprechenden Abbildungen einmal an!

Benutze Deckfarben oder auch wasservermalbare Stifte, um deine Idee einer Bekleidung durch Kolorieren noch deutlicher einem Stil zugeordnet werden kann.

# SCHUTZHÜLLE



Grafik: Renate Stieber, Quelle: Privat

Hast du so ein Kleidungsstück? Wenn du es anziehst, fühlst du dich sicher vor der Welt. Es hüllt dich ein, es hält dich warm, es beschützt dich. Vielleicht ist es eine Art Mantel oder ein Umhang? Vielleicht hat schon mal jemand gesagt: Was hast du da für ein Zelt, willst du dich verstecken?

Wie könnte so ein Schutzmantel aussehen, wenn du ihn für jemanden neu entwerfen sollst? Und für wen würdest du so ein Kleidungsstück gestalten wollen? Was ist das für ein Mensch? Was braucht er besonders? Mit welchen Mitteln, Details, Materialien willst du das erreichen?

Wähle aus deinem Kleiderschrank ein Kleidungsstück, das für dich wie ein „Schutz“ wirkt. Lass dich in deiner „Schutzkleidung“ **fotografieren**. Wähle dazu eine Pose, die du meistens einnimmst, wenn du dieses Kleidungsstück trägst. Vielleicht wählst du auch genau den Ort, der dir dafür passend erscheint oder einen Ort, der zeigt, warum du diese Schutzkleidung besonders nötig hast?!

**Zeichne oder male** dieses Kleidungsstück. Ein einfaches, etwas festeres Papier ist sehr gut geeignet. Benutze Farbstifte, z. B. wasservermalbare Stifte, und/oder Deckfarbe, um die Kleidung durch Kolorieren noch besser darstellen zu können.

Auch **Überzeichnen bzw. Übermalen** einer Fotografie ist eine gute Möglichkeit, z. B. auf einer Kopie einer Abbildung oder dem Ausdruck eines selbst erstellten passenden Fotos.

**Notiere** Erklärungen zu den Einzelheiten direkt in deiner Zeichnung.

## GUT GERÜSTET



Aquarell: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Tiere haben es gut. Sie haben ein dickes Fell, eine undurchdringliche Lederhaut, einen Panzer aus dicken Platten, Stacheln in allen Größen, scharfe Krallen an den Füßen ... Wenn sie sich schützen wollen vor Angriffen, vor Feinden, vor dem Gefressenwerden, dann ist alles da. Nicht bei allen Tieren. Aber ich stelle mir ein Wesen vor, das wirklich gut gerüstet ist für alle Fälle. Das könnte auch anders aussehen, eher als Tarnung. Wie sieht eine Bekleidung aus, die dich gut schützen kann?

**Zeichne** eine Kleidung, die sich gut als Schutz vor Was-auch-immer eignet. Denk dabei an passende Formen für Stacheln, Panzer, Krallen usw. und an welchen Kleidungsstücken sie gut befestigt werden können.

**Zeichne** bzw. **male** mit Farbstiften, z. B. wasservermalbaren Stiften, um die Kleidung, hier vor allem auch die unterschiedlichen Materialien, durch **Kolorieren** noch besser darstellen zu können.

**Notiere** auf dem Zeichenblatt Erklärungen zu den Einzelheiten oder schreibe, wie du dir den Schutz vorstellst im Alltag.

## DAS HOODIEVERSTECK



Quelle: Privat



Zeichnung: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Kapuzenjacken (Hoodies) als Sport- und Straßenbekleidung sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken. Sie erinnern an die traditionelle Kleidung der Mönche seit dem Mittelalter mit großen Taschen vor dem Bauch und den angenähten Kapuzen. Die Geschichte des Kapuzenpull-overs begann in den 1930er Jahren, gedacht war er damals für die Arbeiter in den Tiefkühlslagern von New Yorker Unternehmen. Vor welcher „kalten Welt“ schützt dich denn dein Hoodie? Wie sieht dein Traum einer Kapuzenjacke aus?

**Zeichne bzw. male** über ein Foto/einen Ausdruck eine eigene Variation. Benutze Deckfarben und auch wasservermalbare Stifte, um deine Idee einer Bekleidung durch Kolorieren noch besser darstellen zu können.

Zusätzlich kannst du auch Materialmuster ergänzend **aufkleben bzw. anheften**. Vielleicht findest du eine Idee beim Stöbern in Zeitschriften, z. B. einen Dschungel, Wolkenhimmel, Mauersteine, Spiegelflächen o. a. m. All das wären auch tolle Ideen für Stoffe, aus denen man eine Kapuzenjacke herstellen könnte.

**Notiere** zusätzliche Erklärungen zu den Einzelheiten wie Material, Farbe oder Dekor und ergänze für dein Kleidungsstück einen passenden Namen.

## NIE OHNE MEINE JEANS

Grafik: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat



Die Jeans ist für viele Menschen nicht mehr wegzudenken, sie ist fester Bestandteil der täglichen Bekleidung. Erstmals wurde der Jeansstoff - eine bestimmtes Gewebe aus Baumwolle in der sog. Körperbindung (Denim) zu Beginn des 16. Jh. in Nîmes, Frankreich, produziert. Man erkennt dieses Gewebe am schräg verlaufenden sog. Grat. Aus Genua kommt die strapazierfähige Hose in die USA, dort spricht man den Städtenamen etwas anders aus, so dass daraus der Begriff Jeans entstand. 1853 fertigt Levi Strauss - ein gebürtiger Deutscher, der nach Amerika auswanderte - die ersten Baumwollhosen für Goldgräber in Amerika aus braunem Zeltplanenstoff. Durch die Anmeldung des Patents für Hosenverstärkung durch Kupfernieten (1872) wird eine Legende manifestiert: die Levis 501. Wegen der Blaufärbung (durch den Farbstoff Indigo) kommt um 1920 der Begriff Blue Jeans auf. Im 2. Weltkrieg bringen amerikanische Soldaten die Jeans nach Europa. Filmstars wie James Dean und Marlon Brando steigern den Bekanntheitsgrad. In den 1950er Jahren sind die Jeans ein Symbol des Protests gegen Tradition und Autorität. Eine Jeans zu tragen bedeutet freiheitsliebend und rebellisch zu sein - und es ist verpönt. Erst in den 80er Jahren wird sie zur allgemein und von allen tragbaren Freizeithose - in vielen unterschiedlichen Färbungen, Arten der Waschung bzw. Vorbehandlung und Schnittformen. Aber noch immer nicht ist sie bei allen Dress-codes akzeptiert.

**AUFGABE 1: Gestalte ein Moodboard** zum Thema „Ich und meine Jeans“, nutze Zeichnungen, Fotos, reale Materialien - alles, was dir zu Jeans einfällt und warum du sie magst.

**AUFGABE 2:** Sicher hast du nicht nur eine Jeans. Und es liegt irgendwo im Schrank sicher auch eine, die nicht mehr aktuell genutzt wird. **Entwickle** ein „zweites Leben“ für deine alte Jeans. Was könntest du aus dem edlen Stoff Neues kreieren. Denk dir ein Projekt aus, das deine ausgedienten Jeans als Grundlage nutzt und einer neuen Funktion zuführt. Begleite deine Planung durch **Skizzen** und **Fotos**. Bei der Verarbeitung der Jeans kannst du an unterschiedliche Techniken denken: Zerschneiden und aus dem Stoff neue Zuschnitte machen, bemalen, bedrucken u. v. m. Eine Recherche im Internet bringt dich sicher auf weitere interessante Ideen.

## Mode (um)gestalten: Schuhe

Schuhbemalung: Anna Bonner, Quelle: Privat



Schuhe sind nicht einfach ein modisches Accessoire, sie sind unbedingt erforderlich in unserer Klimazone, zumindest für den größten Teil des Jahres, sieht man von der ganz privaten Vorliebe für Barfuss-Gehen ab. Und Turnschuhe im Speziellen sind allgegenwärtig und gehören zum Kleidungsalltag wie Jeans oder T-Shirts.

Ihre Vorläufer kamen im späten 19. Jh. als Leinenschuhe mit Gummisohle auf, üblich für Sport und Strand. Die leisen Sohlen brachten ihnen in den 20er Jahren die Bezeichnung „Sneakers“ (to sneak = schleichen). Die erste, heute noch bekannte Marke, war Converse All Stars (1917), deren Logo in den 20er Jahren vom Basketball-Star Chuck Taylor signiert wurde. Seit den 1950er Jahren wurden dann Turnschuhe nicht mehr nur zum Sport getragen, ein Leinwandidol - James Dean - zeigte sie in seinen Filmen als Straßenschuhe. Turnschuhe wurden zur Streetfashion und immer wieder zu Zeichen: für die Black-Power-Bewegung Ende der 1960er Jahre oder die „Grünen“ in der deutschen Politik (1985 trug der erste Minister der Grünen, Joschka Fischer, bei seiner Vereidigung weiße Turnschuhe - bis heute als Tabubruch berühmt).

„Turnschuhe“ sind längst keine Turnschuhe mehr, und auf der Straße sind sie zu echten Statussymbolen geworden: Zeig mir deine Sneakers und ich weiß, wer du bist.

Umso interessanter, einen eigenen Weg zu gehen, zum Beispiel als Upcycling-Idee: Die individuelle Bemalung macht aus dem Massenartikel eine sehr persönliche Ergänzung:

- o Lieblingsfarben und -muster
- o Schriftzüge
- o das Werk des bevorzugten Künstlers (s. Abbildung: Vorlage waren hier Werke von Vincent van Gogh, u. a. die Sonnenblumen und die Sternennacht).

Gemalt wird mit Stofffarben, denn Acrylfarben sind nach dem Trocknen zu spröde und würden abplatzen. Die getragenen Schuhe gewinnen so eine Art „zweites Leben“ und werden zu echten Kult-Objekten, frei nach Joseph Beuys: Jeder ist ein Designer.

## Mode entwerfen: Ich als Model

Grafiken: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat



Was trage ich gern, wie zeige ich mich von meiner besten Seite, wie sehe ich mich und will von anderen gesehen werden? Die klassischen Fragen, wenn es um Kleidung geht, kann man zur eigenen Person am besten beantworten - und da interessieren sie einen auch am meisten. Viele Aspekte spielen dabei mit: Wem will ich dabei gleichen, welche Vorbilder habe ich eigentlich? Welche meiner unabänderlichen Eigenheiten, z. B. in der Gesichtsforn, im Körperbau, der Körpergröße muss ich dabei einbeziehen?

**Zeichne** eine Figurine, bei der du deine individuellen Besonderheiten berücksichtigst:

- Gesichtsform und unveränderbare Merkmale wie Form der Augen, Nase, Mund .... aber natürlich kann ein bestimmter Zeichenstil Veränderungen bringen (große Augen?).
- Haare (die durchaus die aktuelle oder gewünschte Farbe zeigen dürfen und auch eigenen Wünschen entsprechend frisiert sein können)
- wichtige Details wie Brille, Lieblingsschmuck oder typische Accessoires wie Schal, Uhr ...
- typische Körperhaltung (immer die Hände in den Taschen? immer die Beine überkreuzt?) - wobei auch hier gilt: Du kannst ja auch ganz anders!

**Entwirf** ein Kleidungsstück, das du schon lange haben wolltest ... das genau zu dir passt ... oder dich vielleicht von einer ganz unbekanntem Seite zeigt ... oder .... Alles ist möglich.

**Zeichne** diese Kleidung auf einem Blatt, das du über die Figurine legst. Auf diese Weise kannst du sie mehrfach nutzen. **Koloriere** mit Hilfe von Filzstiften oder wasservermalbaren Farbstiften.

## Mode entwerfen: Menschliche Figur

Der Kopf bzw. die Kopflänge ist das „Maß aller Dinge“.

2 x Kopf = Bereich des Oberkörpers bis zur Taille, etwa halbiert im Brustbereich

3 x Oberkörper = Bereich des Unterkörpers

1x Kopflänge umfasst der Bauchbereich (bis Hüfte und Schritt, der damit etwa in Körpermitte liegt).

2 x Kopflänge von unten liegt etwa das Knie.

Die Standlinie ist etwas unterhalb der Knöchel.



Quelle: Privat

Kleidung braucht Modelle, also Figuren, die Kleidung stellvertretend tragen - so dass man sich etwas vorstellen kann. Vorlagen dafür bieten die Proportionsstudien der Künstler, wie sie z. B. von Albrecht Dürer in der Renaissance nach dem Vorbild der italienischen Meister entwickelt wurden. Diese wiederum hatten sich an den Maß- und Proportionslehren der Antike orientiert und realistische Menschendarstellungen geschaffen.

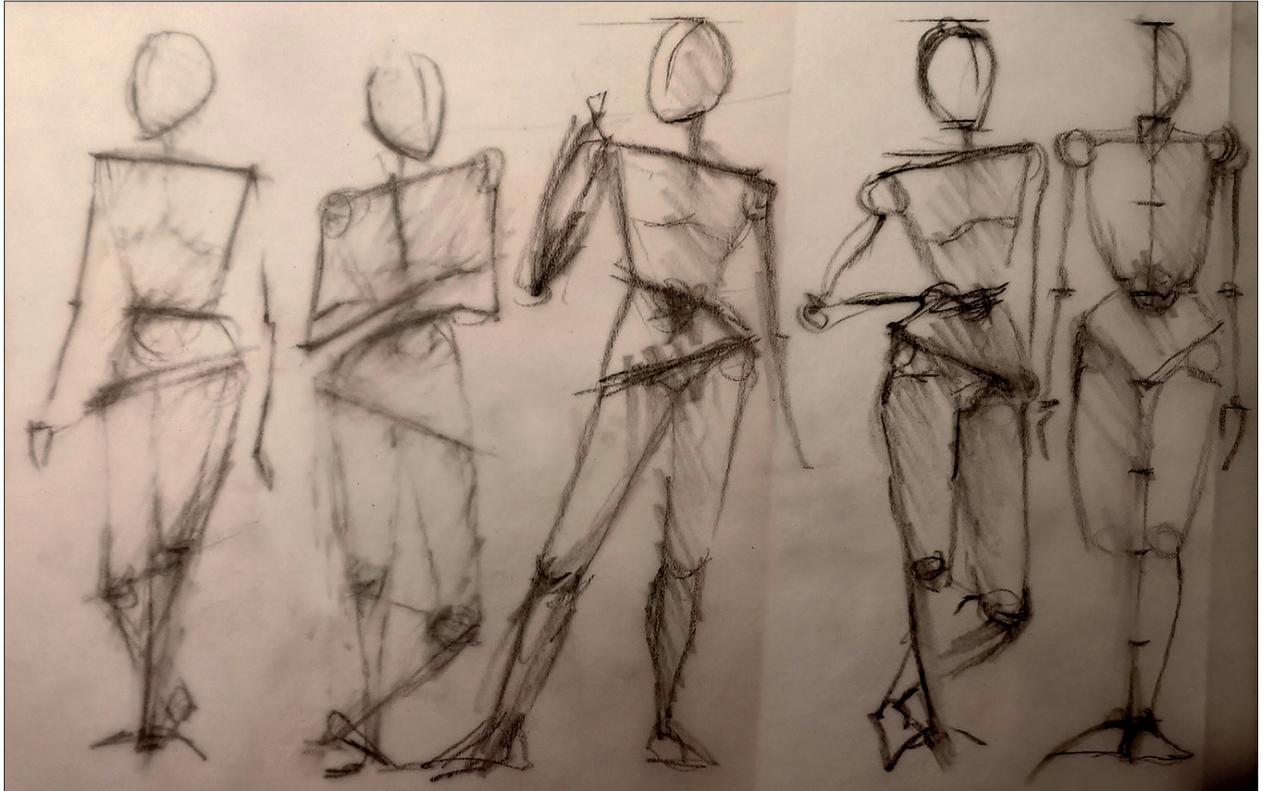
Die hölzerne Gliederpuppe bietet eine gute Hilfe, die Gelenke sind hier mehr als deutlich dargestellt - und gerade sie werden in den Zeichnungen menschlicher Figuren oft vergessen.

Eine weitere Hilfe bieten Fotos, sie können - siehe Abbildung - gar nicht verrückt genug sein. Für den Anfang ist es natürlich sinnvoll, mit der Abbildung einer stehenden Figur zu beginnen.

Man braucht bei Figurinen nicht exakt mit dem Lineal arbeiten. Die anfängliche Genauigkeit trainiert allerdings gut den Blick, so dass man dann mit der Zeit auch freier arbeiten kann. Eine Reihe von Figurinen in unterschiedlicher Haltung erweitert die Möglichkeiten.

Modezeichnungen zeigen bewusste Abweichungen von der Normal- bzw. Idealform. So werden im Allgemeinen die Köpfe eher verkleinert (im Gegensatz zu Comic-Figuren, etwa im Manga-Stil, die häufig eher größere Köpfe haben), Beine verlängert. Je nach gewünschter Wirkung werden Schulter breiter und Hüften schmaler, nicht nur bei weiblichen Figuren.

## Mode entwerfen: Im Kontrapost



Quelle: Privat

Solange eine Figur fest auf zwei Füßen steht, die beide gleich belastet sind - so wie in der nebenstehenden Abbildung -, ist das alles kein Problem. Wenn allerdings die Last auf ein Bein verlagert wird (das andere kann jetzt in der Luft herumwirbeln oder sonstwas tun) wird die Sache kompliziert, da hilft auch keine Holzpuppe mehr. Das muss man am echten Menschen beobachten, zum Beispiel an sich selbst....

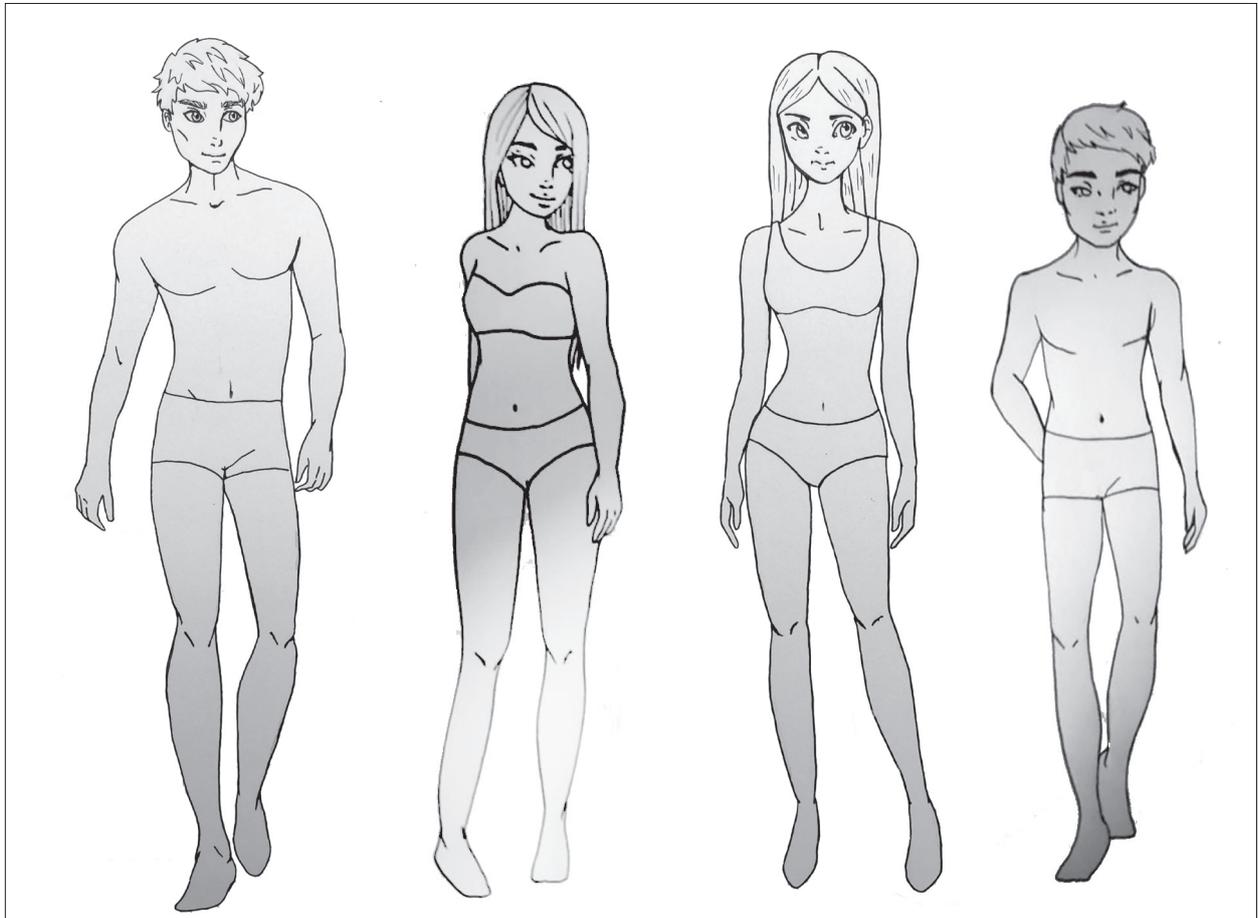
Stell dich vor einen Spiegel, fest auf beiden Füßen. Dann geh mit einem Fuß vom Boden weg ... Das Gewicht liegt jetzt nur auf einem Bein (das deswegen dann auch „Standbein“ genannt wird). Merkst du, wie du das ausgleichen musst, um nicht umzufallen? Wenn du jetzt noch eine gute Figur machen und nicht aussehen willst wie ein Hampelmann, dann knickst du mit der Taille ein (meistens stützt man dann die Hand an dieser Stelle ab) und stellst das freie, unbelastete Bein irgendwo hin (deswegen nennt man es auch „Spielbein“) ... über Kreuz, weiter zur Seite, egal. Schaut gleich ziemlich cool aus und irgendwie auch natürlicher (deshalb macht man das ja, wie schon in der griechischen Antike zu sehen ist). Überhaupt: Nicht nur an den antiken Statuen, auch in vielen Abbildungen kann man das sehr gut beobachten ... Schulter schräg, Taille schrägt, Hüfte zum Ausgleich entgegengesetzt schräg, ein Bein fest am Boden, das andere irgendwo - das nennt man KONTRAPOST. Und damit man tatsächlich nicht umfällt und das auch nicht so aussieht: von der Halsgrube zum inneren Knöchel des Standbeins muss eine senkrechte Linie verlaufen, sonst stimmt der Schwerpunkt nicht, und vorbei ist es mit der coolen Wirkung!

Und dann wird das Gerippe, die Figurine, nur noch mit Kleidern „behängt“.



Zeichnung: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

## Mode entwerfen: Figurinen



Zeichnung: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Figurinen in unterschiedlicher Haltung sind die Grundlage jeder Modezeichnung. Diese Darstellungen berücksichtigen die Proportionen des menschlichen Körpers, die schematische Zeichnung liegt den Figurinen immer zugrunde. Diese muss allerdings nicht den Idealproportionen entsprechen, wie sie aus der Kunsttheorie bekannt sind, oft werden zum Beispiel die Beine bewusst verlängert oder der Kopf erscheint kleiner (Betonung der eher schmalen Silhouette) oder größer (puppenhafte Erscheinung).

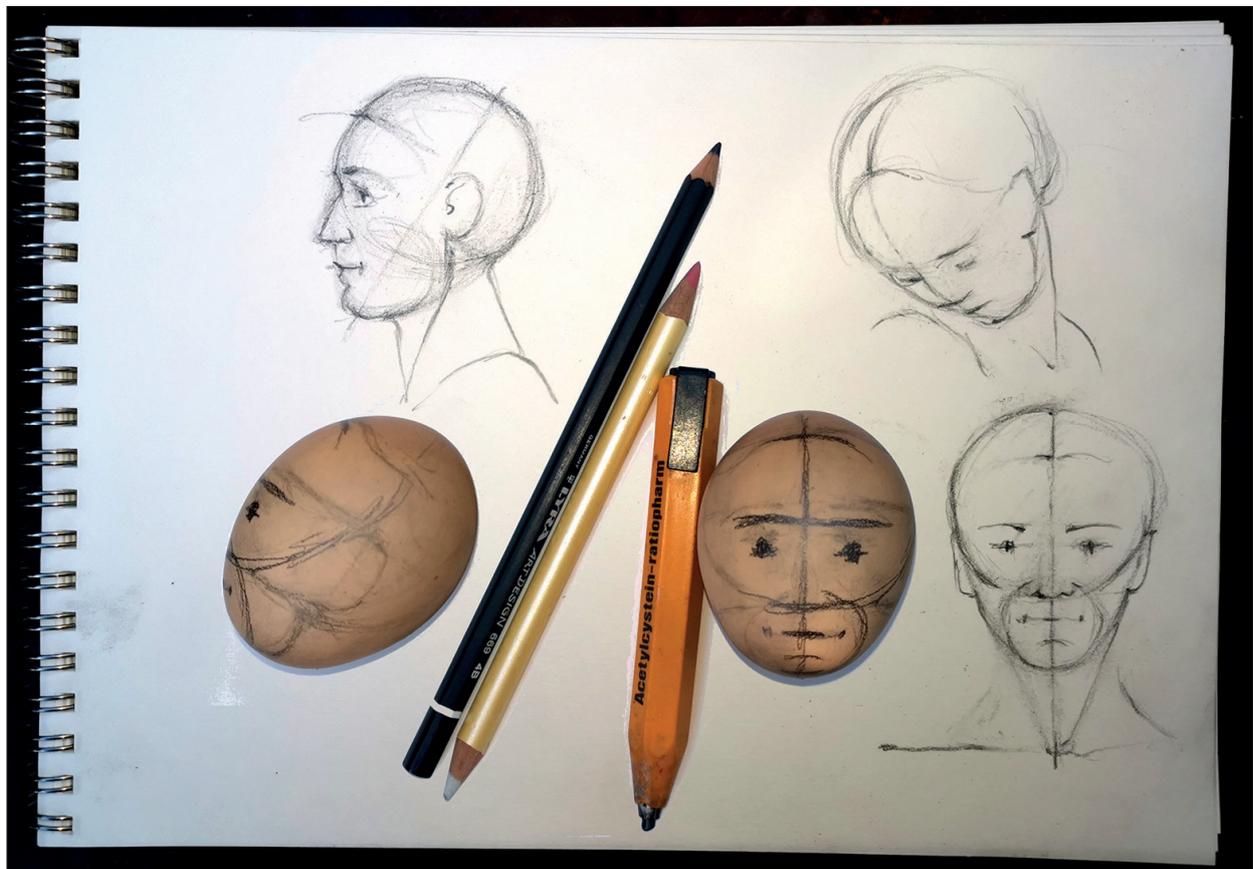
Eine wesentliche Rolle spielt die Körpersprache, die durch die Haltung (z. B. Kontrapost), die Mimik und Gestik zum Ausdruck kommt. Diese kann zurückhaltend und neutral sein oder durch besonderen Ausdruck auch die Art bzw. den Stil der Kleidung betonen.

Über die Figurinen wird ähnlich einer Kleiderpuppe die Kleidung gezogen, entweder über einer entsprechend dünnen Vorzeichnung oder mit Hilfe von dünnem oder transparentem Papier. Die Verwendung von Transparentpapier erleichtert das Anfertigen mehrerer Varianten.

Mit Hilfe von Koloriertechniken wird die Wirkung verstärkt. An Arbeiten verschiedener Modegrafiker, aber auch an anderen Abbildungen (z. B. Fotografien) studiert man z. B. den Fall von Stoffen bzw. den Faltenwurf oder die Wiedergabe verschiedener Materialien.

Auch hier gilt „Übung macht den Meister“. Alles, was man im Kunstunterricht unter dem Aspekt Naturstudium als Wiedergabe von Stofflichkeit und Plastizität gelernt hat, kommt einem hier zugute - bzw. kann an diesem Thema trainiert werden.

# Mode zeichnen: Gesicht



Quelle: Privat

## **KOPF** = gesamter Schädel

Symmetrischer Aufbau/Mittelachse  
Lage der Augen in der Mitte  
Abstand etwa gleich Breite des Mundes  
Kreis A bis zur Nasenspitze + Kreis B Nasenflügel bis Kinn ergibt ein Oval

## **GESICHT** = Fläche zwischen Haaransatz und Kinn

Symmetrischer Aufbau/Mittelachse  
Dreiteilung (Augenbrauenknochen/ Nasenspitze) ergibt die Bereiche Stirn, Nase, Mundpartie  
Dreiteilung Mundpartie (Mittellinie Lippen/ Kinnfalte)  
Ohren im mittleren Drittel

Mit Hilfe dieser Vorgaben kann man einen menschlichen Kopf sehr gut entwickeln. Eine wichtige Hilfe ist es, den Kopf durch zwei Kreisformen zu zeichnen, so ergeben sich auch weitere Formen, z. B. die Lage der Wangenknochen oder in der Seitenansicht die Kinnpartie.

Kleine Unterschiede, z. B. in der Differenz der Kreise für das Kopf-Oval, führen zu markanten Veränderungen. Sofort hat man die Vorstellung „Mann oder Frau“ definiert. Auch die Breite des Mundes oder die Größe der Augen, die Art der Augenbrauen oder Breite der Nase und der Nasenflügel ... alles verändert den Blick auf den Menschen, der da unter dem Zeichenstift zum Vorschein kommt. Eine Besonderheit gilt beim Zeichnen von Kindern. Die Proportionen sind hier andere, der Oberkopf nimmt mehr Raum ein, wie auch insgesamt der Kopf im Verhältnis zum Körper größer wirkt. Mit all diesen Angaben kann und sollte man spielen. Sie ermöglichen das Zeichnen eines einigermaßen „richtig“ erscheinenden Kopfes bzw. Gesichts - aber sie sind keine strikten Regeln und können ebenso gut missachtet werden. Dabei sollte aber die bewusste Entscheidung zugrundeliegen, nicht ein Unvermögen oder Nicht-besser-Wissen.

Ein guter Trick ist es, über Abbildungen die o. g. Hilfslinien einzuzeichnen. Dabei bekommt man auch einen Blick für gedrehte und geneigte Köpfe. Anders als im o. g. vereinfachten Schema ist ein Kopf eben dreidimensional ... und damit ein weites Feld zum geduldigen Üben.

## Mode zeichnen: Selbstporträt



Aquarell: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Gesichter sind zwar nur eine Zutat zu den Kleidungsstücken, aber sie machen die Emotion aus, verstärken die Stimmung, helfen bei der Identifikation. Oder auch nicht. Wenn mir ein Gesicht nicht gefällt, wird es schwierig, bei der Mode bzw. Kleidung über dieses Missfallen hinwegzugehen. Um Gesichter zeichnen zu können, braucht es die Grundlagen aus dem Thema Comic (Mimik) und aus dem Porträtzeichnen (Proportionen) - beides zusammen sind die wichtigsten Hilfsmittel.

Wie sehe ich mich als Comic-Figur? Dabei lernt man, wesentliche Dinge wahrzunehmen am eigenen Aussehen: Form des Kopfes, Größe und Form von Augen, Nase und Mund, die Art der Augenbrauen, natürlich vor allem auch die Frisur. All das macht uns aus - und dazu gehört unser bevorzugter Gesichtsausdruck! Manchem hilft bei dieser Aufgabe ein Spiegel, andere arbeiten lieber nach Fotografien. Rein aus der „Erinnerung“ - „Ich kenn mich doch aus dem täglichen Blick in den Spiegel!“ - sollte man nicht arbeiten. Dabei bleiben zu viele interessante Details unbeachtet, z. B. die Falte beim Denken, der kritische Blick. Nicht so einfach, aber spannend ...

## Mode macht sichtbar: Das bin ich



Illustration: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Alles, was Mode betrifft, ist uns sehr „nah“, denn schließlich kleiden wir uns Tag für Tag und oft mehrmals täglich neu, wählen bestimmte Kleidungsstücke - Farben, Muster, Schnitte, Materialien usw. - für uns aus. Die meisten Menschen tun das nicht „einfach so“, sondern achten dabei auch darauf, was zu ihnen passt, was „ihnen steht“. Es ist uns ständig bewusst, wenn wir uns in der Öffentlichkeit bewegen, uns zeigen und von anderen wahrgenommen werden.

Das gelingt nicht immer so, wie wir uns das wünschen bzw. wie wir uns selbst sehen und gesehen werden wollen (weil das Angebot nicht da ist, die Gelegenheit zur Auswahl nicht gegeben ist, der Preis zu hoch oder die Phantasie zu gering ist ...). In der künstlerischen Umsetzung ist alles möglich.

**Zeichne** - ggf. mit Hilfe von Fotografien oder einem Spiegel - ein Selbstporträt. Nutze dabei die gestalterischen Möglichkeiten des Bleistifts. Eine möglichst realistische Wiedergabe ist ebenso möglich wie die Nähe zum Comic-Stil wie im oben abgebildeten Beispiel.

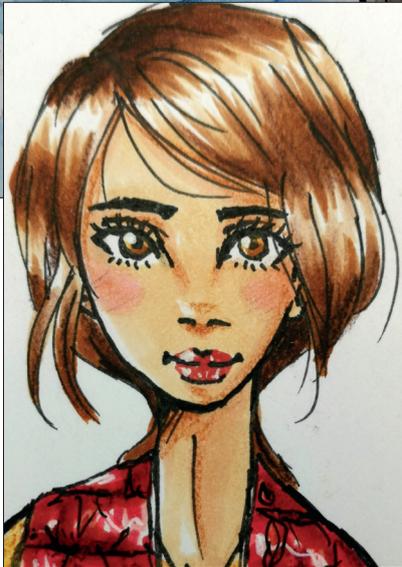
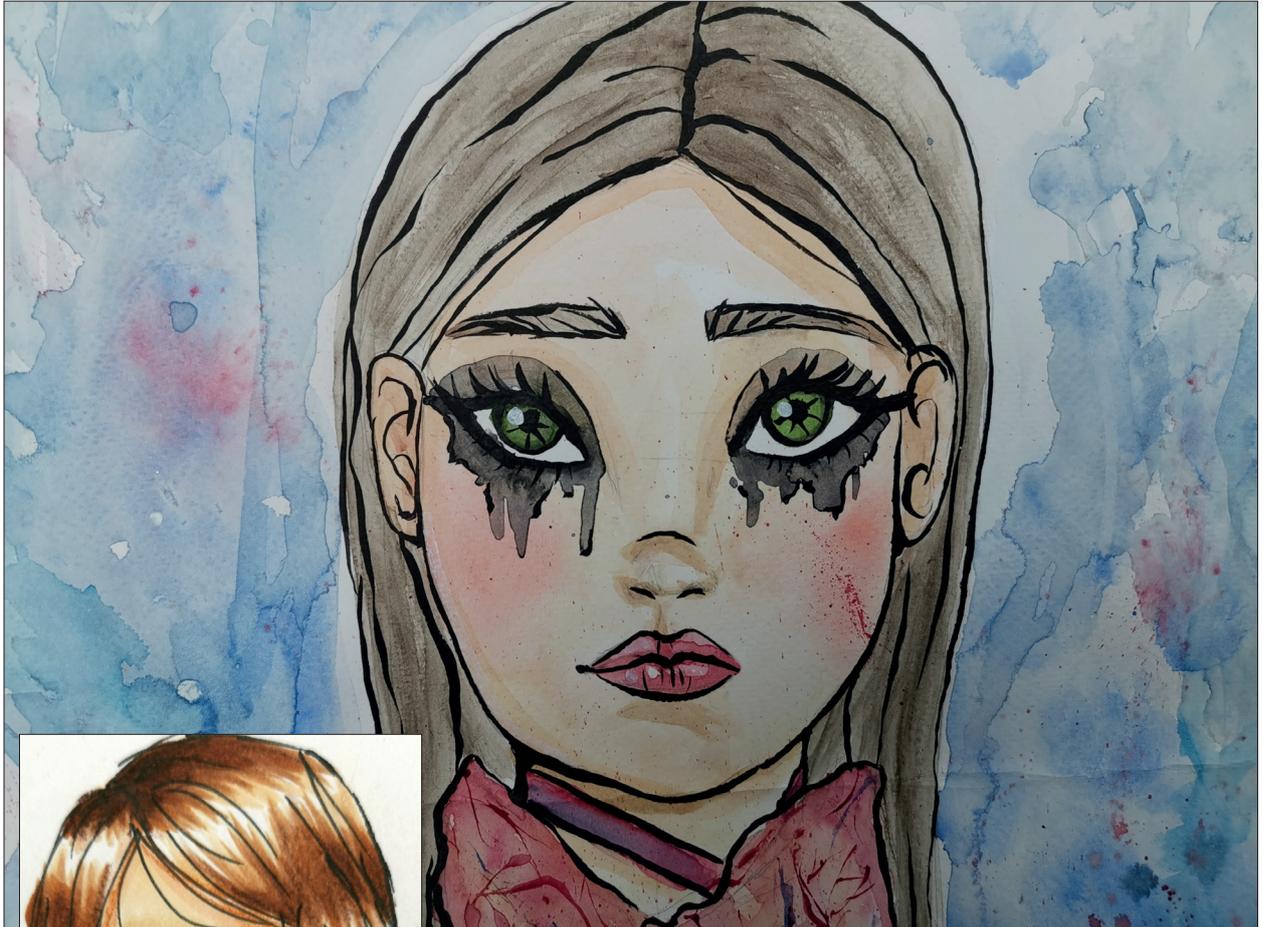
Eine Studie der Proportionen (Einzeichnen der Achsen und Drittelllinien) und eine Vorzeichnung sollte der endgültigen Zeichnung unbedingt vorausgehen.

**Erweitere** das Porträt durch eine Art Rahmen in Form einer Collage. Wähle dazu, z. B. aus Musterbüchern, Katalogen oder aus Zeitschriften u. ä., eine farbige und/oder gemusterte Fläche. Die Form und Art des Ausschnitts wird die Wirkung des Porträts beeinflussen. Einige unterschiedliche Versuche sollten allerdings gemacht werden, bis die Wirkung dem eigenen Bild von sich entspricht.

**Entwickle** aus diesem Rahmen einen Entwurf für ein Kleidungsstück, das von der Farbe, dem Muster oder dem Stil inspiriert ist.

## Mode zeichnen: Charaktere

Illustrationen: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat



Was bestimmt den Charakter einer Figur? In allen Abbildungen wird ein Comic-Stil benutzt mit großen Augen und einem schmalen Gesicht. Unterschiede zeigen sich in der Frisur und in der Mimik, vor allem aber in der Farbgebung. Wie lassen sich die drei Gestalten wohl charakterisieren? Welche Eigenarten haben sie, welche Kleidung passt zu ihnen?

**Zeichne** dich selbst im Comicstil. Achte auf typische Merkmale (Augenfarbe, Haarfarbe und Frisur). Wähle einen typischen Gesichtsausdruck. Die Merkmale dürfen übertrieben sein.

Wähle eine Comic-Gestalt deiner Wahl und benutze sie als „Model“. **Entwirf** für diese Figur Kleidungsstücke für beliebige Anlässe. Was trägt die Figur zuhause, bei der Arbeit, bei einem Fest?



## Mode zeichnen: Comic-Stil



Illustration: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Beim Zeichnen von Mode nutzt man vor allem unterschiedliche Filzstifte, auch wasservermalbare. Wie bei der Comic-Zeichnung wird über einer Vorzeichnung mit Bleistift weitergearbeitet. Grundlage ist oft ein Grundgerüst, das die Proportionen aufgreift und die Haltung vorgibt.

Typisch für die Comic-Darstellung ist die abschließende schwarze Kontur, Details werden nur sparsam angegeben. Hier ist es allerdings wichtig, dass man grundlegende Kenntnisse hat: Wie wird Volumen durch Hell-Dunkel-Schattierung wiedergegeben? Welche Einzelheiten sind zum Verständnis wichtig (Bündchen-Textur, Bänder, Falten).

Das „Modell“ spielt eine wichtige Rolle, denn der Betrachter wird sich mit der Figur identifizieren und nachempfinden, wie sie sich in dieser Kleidung fühlt. Wie zeichne ich ein Gesicht? Wie gebe ich durch Blick (Augen, Augenbrauen), Blickrichtung, Mund die Mimik wieder, die eine bestimmte Gefühlslage ausdrückt? Wie unterstreichen Frisur und ggf. andere Attribute den Gesamtausdruck?

## Mode zeichnen: Skizze

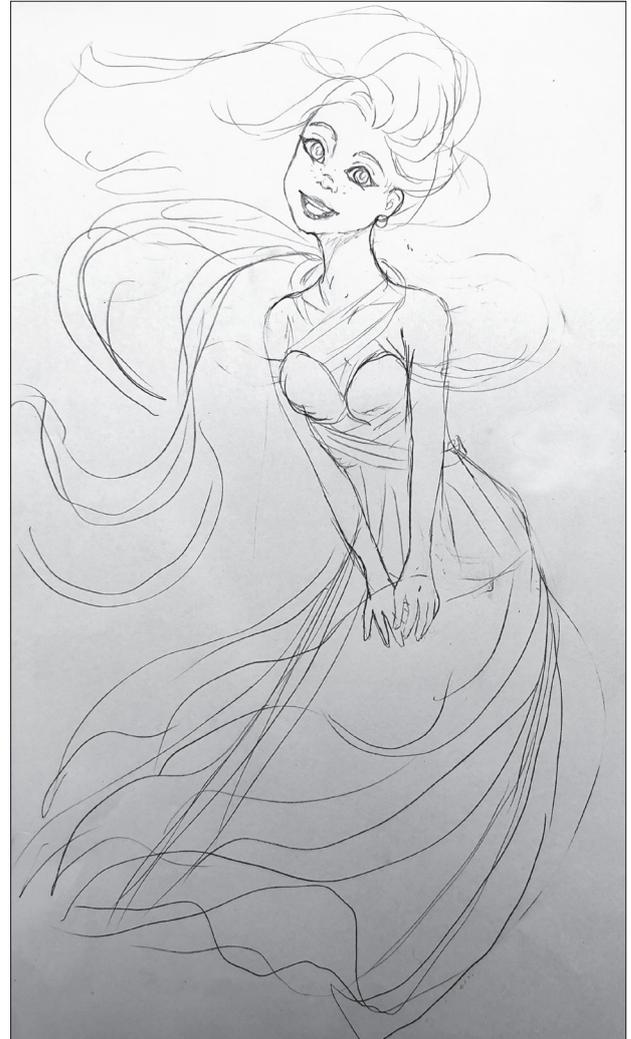


Illustration: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat

Die Skizze hält eine erste Idee fest. Um das, was als „Bild“ im Kopf ist, aufs Papier zu bringen, werden immer wieder neue Linien, Schwünge, Kurven über bereits vorhandene gesetzt - bis das Bild der inneren Vorstellung entspricht. Ein Radiergummi findet dabei keine Verwendung, eher setzt man die ersten Linien sehr zart und locker, dabei aber nicht zu zögerlich. Der Schwung, die Charakteristik der Linie wird dabei deutlich. Mit zunehmender Gewissheit wird die Linie fester und klarer.

Diese Skizze wird aber nicht im Sinn einer Vorzeichnung genutzt, denn würde man nun mit Farbe über die Linien geben, würden durch die Mischung von Bleistift und Farbe vor allem Grautöne entstehen. Auf Grund der Skizze und der damit gewonnenen Sicherheit wird vielmehr auf einem eigenen Blatt eine Vorzeichnung angelegt, die dann Vorlage für das Kolorieren oder die weitere Ausarbeitung ist, z. B. Einfügen von Materialien, Überarbeiten der Kontur mit schwarzem Stift o. a. m. Alternativ wird die Vorzeichnung durch Auflegen eines transparenten Papiers von der Skizze übertragen.

Häufig wirkt die Skizze lebendiger und nicht selten auch interessanter als die strengere Vorzeichnung oder das fertige Ergebnis. Besonders schwierig ist es, den spontan und aus mehreren zarten Versuchen entwickelten Gesichtsausdruck in die endgültige Fassung zu übernehmen (vgl. auch Skizzen bzw. erste Vorlagen für die Comiczeichnungen z. B. aus den Disney-Studios). Es lohnt sich der Versuch, durch das Skizzieren „fertiger“ Werke - ob aus Comics, Fotografien, Kunstwerken - einen eigenen, spontanen Eindruck zurückzugewinnen.

## Mode entwerfen: Moodboard



Illustration: Renate Stieber,  
Quelle: Privat

Ein wichtiges Arbeits- und Präsentationsmittel in allen Kommunikations- und Designberufen ist das Moodboard. Diese (wörtlich) „Stimmungstafel“ ist meist ein großer Karton, mit dessen Hilfe ein Konzept entwickelt und präsentiert werden kann. Am Moodboard werden alle Ideen und Vorstellungen in Form von inspirierenden Abbildungen, Skizzen, Farb- und Materialproben, aber auch Notizen etc. festgehalten. Es sind ständig neue Kombinationen möglich, bis die gewünschte Gesamtaussage erreicht ist. Das Moodboard visualisiert die Phase der Ideenfindung und Recherche, bevor ein Entwurf angefertigt wird. Das Moodboard ist für die Arbeit an einem Projekt in der Regel dauerhaft angelegt, manchmal sogar aufwändig layoutet. Auch eine digitale Fassung ist möglich, wobei hier allerdings Materialreiz und Haptik verloren gehen.

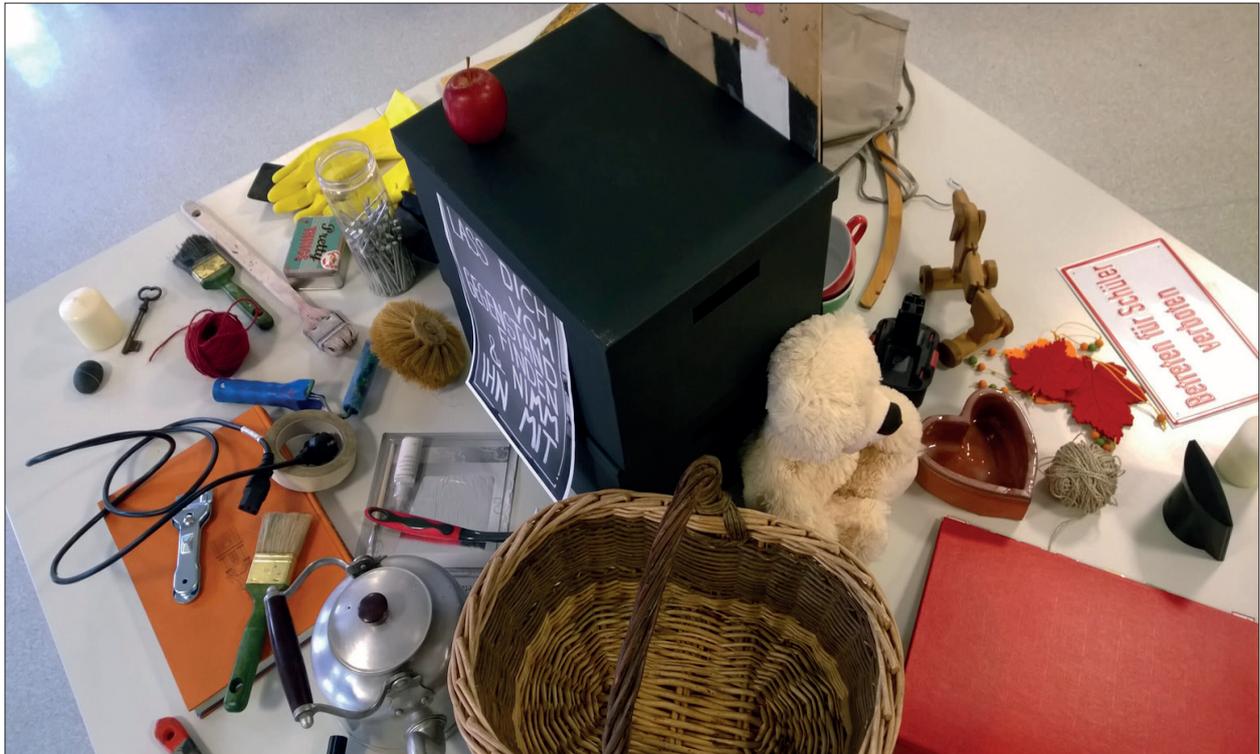
Beispiele für die Formsprache einzelner Elemente oder der Silhouette bzw. Schnittführung von Kleidungsstücken bieten Abbildungen vergleichbarer Formen. Assoziationen entstehen zu technischen, architektonischen oder natürlichen Vorbildern wie Landschaften oder Pflanzen.

Um verschiedene Texturen deutlich zu machen, dienen neben Abbildungen auch Proben von unterschiedlichen Materialien, die nicht nur betrachtet, sondern zudem gefühlt werden können. Die Oberflächeneigenart (Textur) ist ebenso wichtig wie aufgemalte oder gedruckte Muster, Ornamente o. ä.

Außerordentlich bedeutsam ist ein Farbkonzept, wie es auch bei einem Werk der Bildenden Kunst eine Rolle spielt. Dabei ist zu bedenken, dass Farben in verschiedenen Materialien - z. B. rau oder glatt, matt oder glänzend - unterschiedlich wirken.

Neben dem Moodboard, das alle Recherchen und Ergebnisse an einer Tafel auf einem Blick überschaubar zeigt, gibt es das Arbeitsheft als Sammlung. Hier kann man immer wieder in Notizen, Bildausschnitten, Skizzen, Entwürfen blättern und sich inspirieren lassen.

## Mode entwerfen: Bunter Tisch



Quelle: Privat

Beim Versuch auf neue, andere, ungewöhnliche und außergewöhnliche Ideen zu kommen, heißt das Zauberwort „Assoziation“. Nichts hilft besser, eine neue Richtung einzuschlagen als das freie Verknüpfen von Begriffen, die auf den ersten Blick rein gar nichts miteinander zu tun haben.

Ein Teddybär ... da ist die Verbindung schnell gefunden zu einer weichen, warmen Jacke, zu Teddystoff. Vielleicht taucht aber auch die Erinnerung an die Kleidungsstücke der eigenen Kindheit auf. Welches war mir wichtig? In welchem hab ich mich wunderhübsch, unangreifbar, gut gerüstet für die Welt oder einfach wohl gefühlt? Oder der Apfel - „gesund“ oder „verführerisch“, „rot glänzend“ oder „wie im Märchen“ bietet er so viele Assoziationen, so viele Ausgangspunkte zu Worten, Notizen, Materialien, Formen, Farben, die dann zu Skizzen und Entwurfszeichnungen führen können. Der bunte Tisch mit Dingen funktioniert, wenn man ganz allein vor einer Aufgabe sitzt und gelingt ebenso, wenn in einer großen Gruppe reihum Ideen geäußert werden. Ein Stapel Begriffskarten oder die Aufgabe, zwei Objekte bzw. Karten zu verbinden, erweitert die Möglichkeiten. Am Anfang steht in der Regel der Auftrag (s. u.) und der Hinweis: Lass dich von einem Objekt finden!

Die Formulierung des Auftrags entscheidet über den Erfolg der Methode,  
 z. B. „Wähle einen Gegenstand aus, der dich sofort an ein Kleidungsstück erinnert. Erzähl davon!“  
 z. B. „Wenn eines dieser Objekte ein Mantel wäre .... Wähle eines aus und skizziere deine Idee!“  
 z. B. „Wähle ein Objekt, das dich an MODE denken lässt ... Erzähl von deiner Assoziation!“

Diese Methode bietet sich auch für viele andere Bereiche des Unterrichts an:  
 z. B. Surrealismus (z. B. erste Runde: Wähle zwei Dinge aus, die für dich gar nichts miteinander zu tun haben. Zweite Runde: Beweise das Gegenteil. Finde eine Verbindung),  
 z. B. Farblehre bzw. Formensprache: Wähle ein Objekt, das dich wegen seiner Farbe bzw. Form besonders anspricht und erzähl davon.  
 In vielen Bereichen der Produktgestaltung - u. a. in der Architektur - wird mit dieser Methode gearbeitet. Ausprobieren kann man das auch für viele andere Themen, z. B. die Idee des Surrealismus.

## Mode präsentieren: Foto-Shooting



Quelle: Privat

Die digitale Welt - vom Selfie, das gepostet wird, bis zu der Masse an Influencern, für die Selbstinszenierung im Netz zum Beruf geworden ist - hat längst gezeigt, was alles möglich ist.

Man nehme:

- einen gut gefüllten Kleiderschrank ... Da der eigene allzu bekannt ist, lohnt es, sich zusammenzutun. Es genügt, wenn jeder drei Kleidungsstücke und einige Accessoires beisteuert.
- einen Scheinwerfer ... Vom altgedienten Overheadprojektor über eine Baulampe bis zu einem „echten“ Scheinwerfer ist alles möglich. Vorsicht: Die Sicherheitsregeln beim Gebrauch müssen unbedingt beachtet werden, v. a. wegen der Gefahr von Überhitzung!
- einen passenden Hintergrund ... Ein weites Feld von Möglichkeiten: eine weiße oder schwarze Fläche, Graffiti, alte Mauer oder eine Wiese (man muss es mal ausprobieren, sich auf die Wiese zu legen und von oben fotografieren zu lassen!) - alles ist möglich.
- ausreichend Platz ... Abstand vom Modell ist nötig, denn Weitwinkel ergibt unschöne Verzerrungen; wichtig ist es auch, aus Augenhöhe bzw. aus der Mitte zu fotografieren ohne Neigung.
- die Kamera ... Ein Handy ist völlig ausreichend.
- die Nachbearbeitung mit einem Bildbearbeitungsprogramm kann viele spannende Varianten bieten und verändert den Blick, z. B. durch interessante Ausschnitte und Kontraste.

Was anschließend mit den Fotos passiert, liegt im Ermessen der Gruppe - ob Ausstellung von Ausdrucken oder digitale Veröffentlichung: Die Rechte der Autoren und Fotografierten sollten gewahrt sein.

## BILDBETRACHTUNG

---

Die folgenden Bildbeispiele sollen lediglich als Vorschläge verstanden werden und als Anregung, auf die Suche zu gehen nach weiteren geeigneten Porträts.

Eine Bildbetrachtung mit dem Augenmerk auf der Kleidung der dargestellten Personen eröffnet neue Möglichkeiten, z. B. Aussagen über Zeit und Zeitgeschmack, die Deutung der Persönlichkeit der Porträtierten oder einen neuer Bezug zu den abgebildeten Menschen, die offensichtlich ein Interesse haben an ihrer Wirkung nach außen.

Je nach Unterrichtszusammenhang können die die Aufgaben mit Hilfe der Informationstexte selbstständig bearbeitet oder auch mit Projektthemen verknüpft werden (z. B. Image/Selbstbild in der 8. Klasse).

## Mode in Bildern: Kleider machen Leute

**Albrecht Dürer  
(1471 - 1528)  
Selbstbildnis im Pelzrock  
1500**

**Alte Pinakothek,  
München**



Quelle: Bayer. Staatsgemäldesammlung, Lizenz: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

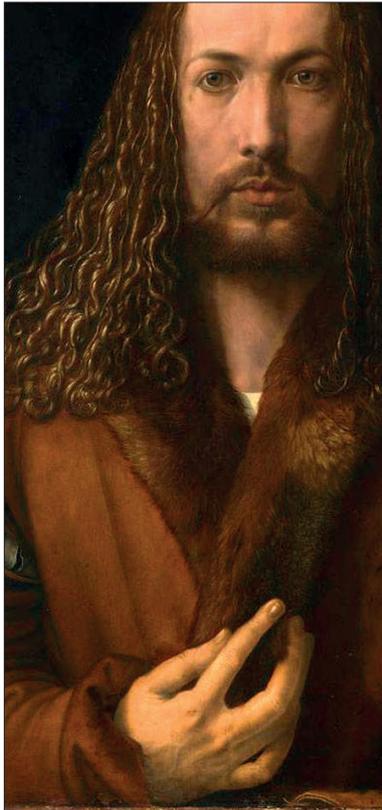
Als Albrecht Dürer sich selbst im Jahr 1500 malt, ist er zwar ein angesehenener Künstler, hat als solcher zumindest in seiner Heimat aber eher den Status eines Handwerkers. Er selbst schreibt von seiner Reise nach Italien, dass es dort doch ganz anders sei und man viel mehr geschätzt werde. Dürer präsentiert sich hier als wohlhabend, elegant und selbstbewusst, und er erreicht diese Wirkung durch die sorgfältig gelockten Haare (wozu auch damals eine Art Lockenzange benutzt wurde), den sorgfältig gestutzten und gezwirbelten Bart und den pelzbesetzten Mantel. Frontal blickt er den Betrachter an, die Pose der Hand fällt - auch, weil sie auf der Mittelachse platziert ist - sofort ins Auge. Das Bildnis ist symmetrisch aufgebaut, so dass - damals wie heute - eine besondere Wirkung davon ausgeht, die man sonst nur von sakralen Bildwerken kennt.

Dürer trägt hier einen Mantel mit Pelzkragen, der besonders hervorgehoben wird durch die Pose der Hand. Der Pelz ist sehr sorgfältig gemalt, seine Qualität ist für die Menschen seiner Zeit - in diesem Fall die Männer - ein wichtiges Zeichen: Einen Marderpelz darf laut der Kleiderordnung seiner Zeit nur ein Patrizier tragen, der „ratsfähig“ ist, also auf Grund seiner gesellschaftlichen Stellung in den Stadtrat gewählt werden kann. Dürer gibt sich damit also den Anschein eines hohen gesellschaftlichen Rangs, den er um 1500 noch gar nicht hatte. Allerdings war dies ja kein offizielles Porträt, nicht zum Verkauf bestimmt und damit wohl auch ein Schaustück seines Könnens. Solch ein Selbstbildnis ist keine Auftragsarbeit. Vielmehr will der Künstler hier demonstrieren, was er kann. Er wirbt also um Kundschaft. Gleichzeitig ist es eine Art Übung für das eigene malerische Können. Die Anlehnung an den Typus von Christus-Darstellungen ist als Hinweis auf seine Frömmigkeit gedeutet worden, Dürer war überzeugter Anhänger von Martin Luther und der Reformation.

Es gibt eine ganze Reihe von Selbstbildnissen von Dürer, angefangen mit einer Zeichnung als 12-Jähriger. Das Besondere an diesem Selbstbildnis von 1500 sind die außergewöhnliche Pose und die überdeutliche Aussage: So sehe ich aus, und so will ich von euch gesehen werden, das ist meine Gestalt und spiegelt den von mir angestrebten Rang in der Gesellschaft.

Frisur und Kleidung - damals wie heute gelten sie als repräsentative Mittel, die viel und gern genutzt werden, nicht nur auf dem „roten Teppich“, auf dem sich die gesellschaftlichen Berühmtheiten gern bewegen und sehen lassen (oder solche, die das gerne sein möchten).

Quelle: Bayer. Staatsgemäldesammlung, Lizenz: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



## ... DIE POSE MACHT'S (nach Albrecht Dürer „Selbstporträt im Pelzrock“)

In dieser Art kann man auch andere repräsentative Porträts nachstellen, z. B. Tizian, Kaiser Karl V.

Betrachte das „Selbstporträt im Pelzrock“ genau.

Setze dich vor einen ruhigen Hintergrund, am besten eine dunkle Wand und imitiere die Pose von Albrecht Dürer so genau wie möglich.

Nimm die von Dürer gewählte Pose ein: sitzend, aufrecht, genau vor dem Betrachter, Blick ruhig geradeaus, keine Regung in der Mimik (Augen und Augenbrauen ruhig halten ebenso wie den Mund), Kopf nicht senken, die rechte Hand zur Mitte ...

Der Partner sitzt genau gegenüber, das Bild ist frontal aufgenommen. Es ist wichtig, dass das Foto aus „Augenhöhe“ gemacht wird.

Macht nun in dieser sitzenden Position drei weitere Aufnahmen. Dabei nimmst du drei andere Posen ein, die sich von der ersten unterscheiden.

Überlege dazu, welche Wirkung du erreichen willst. Möchtest du dich gelangweilt, arrogant, aggressiv, verstockt, uninteressiert präsentieren? Es ist klar, dass sich nicht nur die Haltung und Gestik, sondern auch die Mimik ändern wird.

Du wirst feststellen, dass eine negative Ausstrahlung - leider - immer viel einfacher auszudrücken ist als eine positive. Es ist leichter, gelangweilt oder abweisend zu wirken als etwa aufgeschlossen und freundlich. Übertrieben gut drauf sein - „hey, mit mir hast du Spaß“ - wirkt auf den Betrachter eher negativ.

Sag dir in der Pose (Haltung, Gestik, Mimik) einen „Schlüsselsatz“ vor, also einen typischen Satz, der die Pose, Haltung innerlich zum Ausdruck bringt. Wenn du ablehnend wirken willst, z. B. „Ich hab echt keine Lust. An mich kommst du eh nicht ran. Lass mich bloß zufrieden. Was willst du eigentlich von mir?“ oder vielleicht das Gegenteil: „Kann ich dir helfen? Ich bin immer für dich da.“

Bei dieser Partnerarbeit wird ein Akteur gebraucht und ein Fotograf. Die Rollen sollen getauscht werden, so hat nach Abschluss jeder die beschriebenen Aufnahmen von sich.

Wiederhole diese Aufgabe und trage dabei eine andere als deine Alltagskleidung. Wähle einen Mantel, eine Jacke oder einen Umhang, der in der Wirkung dem Pelzmantel Dürers ähnelt. Formuliere, ob die „andere Kleidung“ sich auf dein Gefühl und die zu wählenden Posen auswirkt. Verhältst du dich in dieser Kleidung auch anders?

## Mode in Bildern: Reiche Leute, feine Stoffe

**Rogier van der Weyden  
(1399 - 1464)  
Verkündigung /Darbietung  
im Tempel  
(linker und rechter Flügel  
des Columba-Altarbilds)  
um 1455**

**Alte Pinakothek  
München**



Der Columba-Altar hat seinen Namen von seinem Herkunftsort, der Kölner Kirche St. Columba. Das Mittelteil des Altarretabels zeigt die Anbetung der Könige. Auf der linken Tafel ist die Verkündigung Mariens zu sehen. Maria befindet sich in einem prächtigen Schlafzimmer, der Engel steht vor ihr, der heilige Geist schwebt als Taube symbolisiert durchs Fenster. Die Lilien im Vordergrund sind Symbole der Jungfräulichkeit. Man kennt diese Art Raum durch andere Bilder der Zeit, z. B. die „Arnolfini-Hochzeit“ von Jan van Eyck. Die Gewänder sind typisch für der realen Welt entthobene Wesen oder Personen - hier der Engel oder der Madonna. Sie wirken zeitlos, der Körper wird umhüllt, zahlreiche kleine Falten bringen Bewegung ins Bild - als ob der Engel gerade auf die Erde und in den Raum hineingeschwebt wäre und Maria sich gerade im Moment erschrocken umwendet. Eine wichtige Rolle spielt die Farbigkeit: Blau - allein durch das Pigment eine sehr kostbare Farbe - ist die Symbolfarbe für Maria, Weiß gilt als überirdisch himmlische Farbe.

Der rechte Flügel zeigt, wie Jesus von seinen Eltern in den Tempel zu den Priestern gebracht wird, dies ist nach mosaischem Gesetz für alle Erstgeborenen vorgeschrieben. Hier ist eine junge Frau zu sehen in einem zeitgenössisch modernen Kleid. Einer der Hohenpriester trägt einen besonders kostbaren Stoff, der durch das hochgestellte Bein fast schon zu auffällig präsentiert wird.

Der Künstler Rogier van der Weyden ist bekannt dafür, dass er auf die Darstellung der Kleidung besonderen Wert legt - und das besonders gut beherrscht. Die Farben der Stoffe und Materialien sind klar und strahlend.

Dieses Werk zeigt, wie gleichermaßen die fromme Gesinnung und die gesellschaftliche Stellung präsentiert werden kann. Das Werk wurde wohl von einem reichen Kaufmann in Auftrag gegeben. Der Handel und technische Innovationen z. B. im landwirtschaftlichen Bereich (Bewässerungssysteme) und im Handel (Tuchwaren) machten die Niederlande zu einem reichen und modernen Land. Die einflussreiche Oberschicht bestand v. a. aus wohlhabenden Bürgern. Sie statteten ihre Häuser prachtvoll aus und zeigten sich in aufwändigen, kostbaren Roben, wie sie sonst bei Adligen zu sehen sind. Der Stolz auf die eigene Leistung beweist sich durch das Interesse an besonderen Stoffen, Schnitten und Farben. Diese ganz weltlichen Gedanken sind hier verknüpft mit der Gottesfrömmigkeit. Die Szenen der Bibel werden in die eigene Welt übertragen.

## Mode in Bildern: Hochzeitsbildnis

**Peter Paul Rubens**  
**Geißblattlaube**  
**1609**  
**Öl auf Leinwand**  
**179 × 136,5 cm**  
**Alte Pinakothek**  
**München**



Quelle: Bayer. Staatsgemäldesammlung, Lizenz: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Rubens porträtiert sich hier mit seiner ersten Ehefrau, Isabella Brant - ein Hochzeitsbild sozusagen, gedacht als Geschenk für die Brauteltern. Die Kleidung - kostbare Stoffe, Stickerei, Spitze - und der Schmuck bzw. Degen beweisen, dass beide wohlhabend sind und zu einer hochstehenden Gesellschaftsschicht gehören. Und genau das soll ja auch gezeigt werden. Dazu muss man wissen, dass Rubens eben nicht „nur“ Künstler war; zu dieser Zeit wird er Hofmaler und der Statthalter der spanischen Niederlande. Ein Zeichen seines gesellschaftlichen Status ist z. B. die blanke Waffe, die nur Adelige tragen durften. Isabella trägt unter einem sog. Schäfer- oder Florentiner Hut die typische holländische Spitzenhaube als Zeichen des neuen Status als verheiratete Frau.

Hochzeitsbilder zeigen zum einen den Stand in der Gesellschaft, zum anderen vermitteln sie einen Eindruck von der gesellschaftlich erwarteten oder tatsächlich bestehenden Beziehung zwischen Eheleuten. Darüber können oft genauere Nachforschungen Aufschluss geben. In diesem Gemälde verdeutlichen die Anordnung und die Körpersprache beider Rolle in der Ehe: einander zugewandt, die rechte Hand Isabellas auf der ihres Mannes, sie selbst etwas tiefer sitzend als er.

Das Gemälde ist zum Typus für die Hochzeitsfotografie geworden. Die typische Kleidung allerdings hat sich gewandelt. Im 15. bis ins 17. Jh. sind auf Bildnissen kostbare Gewänder zu sehen, später gab es eine Vorliebe für cremeweiße Stoffe - v. a. in Adelskreisen. Doch erst die Vermählung von Königin Viktoria von England 1840 machte die Farbe Weiß - die Farbe der Unschuld und Reinheit - für die Braut wirklich populär. Das in der westlichen Gesellschaft übliche weiße Brautkleid hat sich aber erst in den 1920er Jahren durchgesetzt. Gerade in bürgerlichen Kreisen heiratete man bis dahin im „Sonntagsgewand“ - und das war in der Regel ein schwarzes Kleid. Schwarz galt durchaus als vornehm und edel (vgl. die schwarze Kleidung, die am habsburgisch-spanischen Hof vorgeschrieben war). Ein reines Schwarz ist sehr aufwändig in der Herstellung und Pflege. Ein weißes Kleid dagegen ist schlicht unpraktisch und wird - so ist es wohl bis heute - tatsächlich nur einmal im Leben getragen.

Heutige Hochzeitsbildnisse - wie man sie in Mengen in den Schaufenstern der Fotografen sieht (oft deren wichtigste Einnahmequelle) - zeigen den Zeitgeschmack in Bezug auf die Kleidung (eines der Kleidungsstücke, bei denen „nichts zu teuer“ ist), aber auch in der Darstellung der Beziehung der Ehepartner. So sind sie interessante Zeitzeugnisse.

## Mode in Bildern: In Pracht und Prunk

**François Boucher,  
Madame de Pompadour  
1756**

**Öl auf Leinwand  
201 × 157 cm  
Alte Pinakothek**



Quelle: Bayer. Staatsgemäldesammlung, Lizenz: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Madame de Pompadour war die Mätresse König Ludwigs XV. (franz. maîtresse = Herrin), also der mächtigste weibliche Günstling am Hof. Sie hatte in dieser Position durchaus Einfluss auf die politischen Entscheidungen und die Förderung bestimmter Künstler (z. B. Maler und Musiker) am Hof. Da sie bürgerlicher Herkunft war, musste sie ihre Stellung ständig verteidigen. Von ihren Zeitgenossen wird sie als kluge und gebildete Frau beschrieben.

Die wirklich raumgreifenden Kleidungsstücke im Rokoko sind elegant, raffiniert und im Dekor sehr verspielt. Das Gewand, das die Pompadour auf diesem Gemälde trägt, ist typisch für ihre Epoche: Es hat ein eng sitzendes Oberteil mit einem eingesteckten Vorderteil aus übereinander angeordneten Schleifen. Der Körper wird durch ein Korsett geformt. Die Robe ist mit Spitzen, Rüschen, künstlichen Blumen und Bändern reich verziert, die farblich aufeinander abgestimmt sind. Kleid und Schühchen sind aus teurer Seide gefertigt.

Die Kleider werden in dieser Zeit an stabilen Gerüsten aufgehängt, so dass die Damen sogar dieses Gerüst mit sich herumtragen müssen. Es gibt wenig Bewegungsspielraum. Während der Französischen Revolution kommt das Korsett zwar aus der Mode, aber nicht für lange. Noch bis Ende des 19. Jh. wird die Damenmode durch sog. Tournüren so gestaltet, dass die Bewegungsmöglichkeiten stark eingeengt und der Aktionsradius sehr beschränkt ist.

**Cindy Sherman, Ohne Titel #193** hat sich in Kleidung und Körpersprache an diesem Gemälde orientiert. Das Foto ist das erste einer Serie und wird oft als eine Parodie verstanden. Die Serie war eine Auftragsarbeit der Porzellanmanufaktur von Limoges, Frankreich, die als Hoflieferanten schon 1756 ein Service für Madame de Pompadour gestaltet hatte.

## ... einmal raus aus dem Alltag

Illustration: Laura Wolfshöfer, Quelle: Privat



(nach François Boucher,  
„Madame Pompadour“)

Wann kleidest du dich besonders prachtvoll? Welche Elemente der Kleidung machen für dich „Pracht“ aus, welche Materialien? Gibt es für dich besonders prachtvolle Farben? Wie bewegst du dich in deinem prächtigsten Kleid? Was muss „funktionieren“? Vielleicht willst du in ein Auto ein- oder eine Treppe hinaufsteigen? Vielleicht wirst du darin tanzen wollen oder dich auch einfach einmal hinsetzen. Dass man mit einer solchen außergewöhnlichen Kleidung aufrecht steht und sich den staunenden Betrachtern präsentiert, erscheint als normal. Im Gemälde der Madame de Pompadour ist eine Dame aber in ruhender Pose, sitzend dargestellt - und scheint dabei auch noch mit etwas anderem beschäftigt. Das macht das Außergewöhnliche fast schon zum Alltäglichen - für sie ist es das ja auch. Die Kleidung der Adligen vermittelt auch „Ich muss nicht arbeiten“. Kleidung muss nicht praktisch sein, wenn man schon beim An- und Ausziehen Bedienstete hat, die sich dann auch darum kümmern, wie die Kleider aufbewahrt und gepflegt werden.

**Fotografiere** dich (bzw. lass dich fotografieren) in deinem außergewöhnlichsten Kleid oder Kleidungsstück. Suche dazu einen besonderen Hintergrund, der entweder perfekt dazu passt oder in einem deutlichen Kontrast steht. Viele Modefotografen wählen ungewöhnliche „Schauplätze“ für ihre Mode: leerstehende Fabriken, düstere Gassen, baufällige Schlösser, eine felsige Küste.

Du kannst deinen Traum von einem Kleid aber auch **zeichnen, malen** und vielleicht als **Materialbild/Collage** mit einem Stoffmuster ergänzen.

Versuche, in diesem Fall die Figur so zu gestalten, dass man dich dabei wiedererkennt.

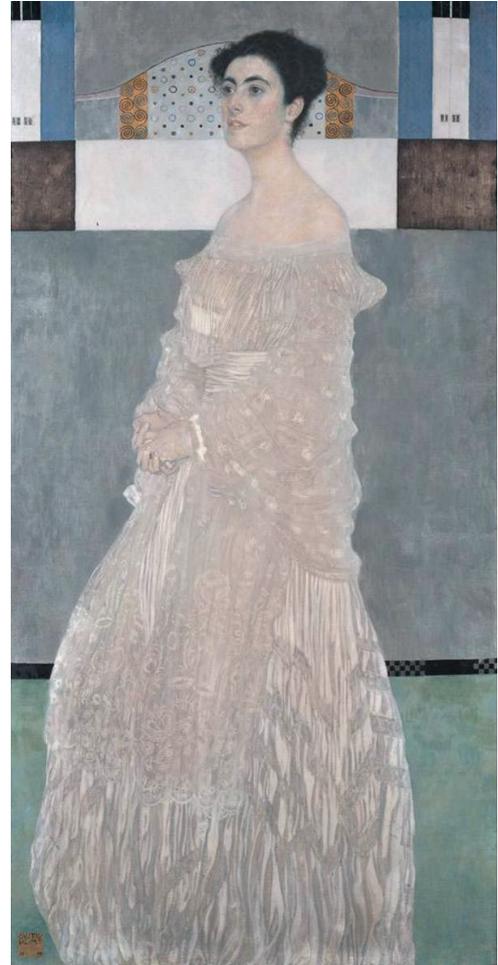
## Mode in Bildern: Persönlichkeit zeigen

**Gustav Klimt**  
**Margarethe Stonborough-Wittgenstein**  
**1905**  
**Öl auf Leinwand**  
**179,8 x 90,5 cm**  
**Neue Pinakothek München**

Das Bildnis zeigt die Tochter des Stahlmagnaten Karl Wittgenstein, autoritärer Patriarch einer einflussreichen, jüdischen Familie. Er ist auch der Auftraggeber. Margarethe entwickelt sich zu einer klugen, selbstbewussten, unkonventionellen und vielseitig begabten Persönlichkeit, sie befasst sich u. a. mit Naturwissenschaften und Psychologie. Der Porträtierten selbst gefällt die von Klimt gewählte Darstellung gar nicht, lange Zeit wird das Bild deshalb auf dem Dachboden aufbewahrt.

Margarethe trägt hier ein langes Samt-Moirée-Kleid aus der Wiener Werkstätte mit einer passenden Stola, deren gestickte Blumenornamente im Kontrast stehen zur changierenden Robe.

Der Gegensatz von Naturalismus (v. a. in der Wiedergabe des Gesichts und der Stofflichkeit des Kleides) und Geometrisierung (im Hintergrund) fällt besonders auf. In der flächigen Aufteilung des Hintergrundes werden architektonische Elemente im Stil der Wiener Werkstätten verwendet.



Quelle: Bayer. Staatsgemäldesammlung, Lizenz: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Suche das Bild im Internet und **nutze die Bildvorlage** für eine Nachbearbeitung am PC oder manuell (z. B. Deckfarben):

**Verändere** die Farbstimmung im Bild, indem du die Kleidung und/oder den Hintergrund anders einfärbst. **Beschreibe** die Wirkung, die damit erzielt wird.

Wie will ich sein? Cool und selbstbewusst, zart und zerbrechlich? Kann die passende Kleidung mich so wirken lassen? Auftreten und Körpersprache müssen zur Kleidung passen, sonst stimmt der Gesamteindruck nicht, den man hinterlassen möchte bzw. am besten auf den ersten Blick schaffen will. Mit Kleidung inszenieren wir unsere Identität. Für sich allein haben die Kleidungsstücke aber keine Wirkung, sie sind nur eine Zutat zu unserer Person, mit der wir richtig umgehen müssen. Die prachtvolle Robe in einer falschen Pose - schon wirkt man armselig und schwach.

PARTNERARBEIT:

**Fotografiert** euch gegenseitig in unterschiedlichen Kleidungsstücken. Tauscht auch Kleidungsstücke aus, erprobt verschiedene Posen und Hintergründe.

## Mode in Bildern: Ferne Länder, vergangene Zeit

**Friedrich Overbeck**  
**Italia und Germania**  
**1828**

**Öl auf Leinwand,**  
**94,5 x 104,7 cm**

**Alte Pinakothek**  
**München**



Quelle: Bayer. Staatsgemäldesammlung, Lizenz: CC BY-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Unter den Künstlern der Romantik gilt das Mittelalter als das „Goldene Zeitalter“ der deutschen Kunst und Kultur. Das feste gesellschaftliche Gefüge aus Herrschaft und Schutz durch den Kaiser und die Kirche, die Ordnung der Zünfte, die mittelalterliche Stadt ... all das vermittelt Sicherheit und Verlässlichkeit. Damit wird das Mittelalter stark idealisiert.

Die mittelalterliche Stadt und der mittelalterliche Kirchenbau werden zum beliebten Motiv, doch auch Kleidung und Haartracht der Vergangenheit werden aufgegriffen.

Hier zeigt sich dies in der blondgelockten Germania, die einen Haarkranz aus Wiesenblumen trägt. Das Oberteil mit dem geschlitzten Übergewand erinnert an die Kleidung, die auf spätmittelalterlichen Bildern zu sehen ist oder auch in der Renaissance, z. B. bei Albrecht Dürer, getragen bzw. gemalt wird.

Auch die Figur der Italia trägt ein Gewand, das an die Vergangenheit erinnert, sehr schlicht und fließend wirkt es wie aus der Antike stammend. Der Haarkranz aus Lorbeer passt zum Motiv: Italien.

Mode greift oft Ideen der volkstümlichen Kleidung auf, übernimmt Anregungen aus der Nationaltracht. War es in früherer Zeit die Epoche der Antike oder des Mittelalters, so werden in neuerer Zeit im Ethno-Stil fremde Kulturen zitiert in ihrer Eigenart von Farbe oder Mustern und Ornamenten (z. B. osteuropäische Stickerei), oder in ihrer Formsprache (z. B. Kimono-Stil). Selten steckt mehr dahinter als das Interesse am Besonderen, Eigenwilligen, Außergewöhnlichen. Oft wird sogar die Wahl für bestimmte Materialien uminterpretiert: Das Fell, das ein griechischer Hirte als Jacke trägt, wird zum Hippie-Statussymbol, die strapazierfähige Arbeitshose des amerikanischen Landarbeiters oder Cowboy zur schicken Stadtkleidung - künstliche Arbeitsspuren inklusive.