

Stilisierung des digitalen Kostüms – Auf der Suche nach Untertritt und Nahtzugabe im Animationsfilm

Doris Rastinger



MASTERARBEIT

eingereicht am
Fachhochschul-Masterstudiengang

Digital Arts

in Hagenberg

im September 2018

© Copyright 2018 Doris Rastinger

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der Creative Commons Lizenz *Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International* (CC BY-NC-ND 4.0) veröffentlicht – siehe <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Hagenberg, am 15. September 2018

Doris Rastinger

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	iii
Kurzfassung	vii
Abstract	viii
1 Einleitung	1
2 Abgrenzung des Kostümbilds	3
2.1 Kleidung	3
2.2 Mode	4
2.3 Kostüm	5
2.4 Maskerade und Verkleidung	6
2.5 Figur	6
2.6 Characterdesign	8
2.7 Figur, Körper und Kostüm im digitalen Raum	8
2.7.1 Existenz digitaler Körper	8
2.7.2 Digitale Kostüm- und Körpererweiterung	9
2.7.3 Fehlen der Physikalität	9
3 Theoretische Grundlagen	12
3.1 Kleidung als Zeichen	13
3.1.1 Semiotik des Kostüms nach Saussure	13
3.1.2 Semiotisches Dreieck des Kostüms nach Peirce	13
3.1.3 Betrachtungsaspekte nach Hoffmann	15
3.1.4 Semiotische Interpretation nach Eder	15
3.2 Arten von Kleidungszeichen	17
3.2.1 Imitate und Signeme	17
3.2.2 Syntagmen und Paradigmen	17
3.3 Besonderheiten im Animationsfilm	17
3.3.1 Der Film als Trägermedium	18
3.3.2 Anmerkungen zu Vestemen	18
3.3.3 Anmerkungen zum semiotischen Dreieck	18
4 Gestaltung digitaler Kostüme	21
4.1 Arten des Kostüms	21

4.2	Grundlagen	23
4.2.1	Stereotypen	23
4.2.2	Zeitliche Einordenbarkeit	23
4.2.3	Worldbuilding	25
4.2.4	Schicht für Schicht	26
4.3	Stilisierung und Imitation	27
4.3.1	Schnitt	28
4.3.2	Material	29
4.3.3	Verarbeitung	29
4.3.4	Eigenständige 3D-Charakteristik	30
4.4	Artefakte der digitalen Fertigung	30
4.4.1	Existenz	32
4.4.2	Bewegung	32
4.4.3	Materialität	32
4.4.4	Integration der Hybridkostüme	32
4.5	Analoge Stilisierung	33
5	Analyseschema zum digitalen Kostüm	34
5.1	Kleidungsanalyse nach Barthes	34
5.2	Kostümanalyse nach Burger	35
5.3	Ansprüche animierter Kostüme	36
5.3.1	Art des Kostüms	36
5.3.2	Abstraktion	37
5.3.3	Körperlichkeit	37
5.3.4	Verarbeitung	37
5.3.5	Zustand	38
5.3.6	Bewegung	38
5.3.7	Freie Notizen und Gesamteindruck	39
5.4	Erweiterte Matrix für digitale Kostüme	39
6	Analyse von Kostüminterpretationen	44
6.1	Zu <i>Alice in Wonderland</i>	44
6.1.1	<i>Alice's Adventures Under Ground</i> (1886)	45
6.1.2	<i>Alice's Adventures in Wonderland</i> (1866)	46
6.2	Interpretationen	47
6.2.1	<i>Alice in Wonderland</i> (1951)	47
6.2.2	<i>Alice in Wonderland</i> (1985)	49
6.2.3	<i>Alice in Wonderland</i> (1999)	50
6.2.4	<i>Alice in Wonderland</i> (2010)	52
6.2.5	<i>Alice: Madness Returns</i> (2011)	54
6.3	Zusammenfassung	55
7	Fazit	57
7.1	Erkenntnisse für Charakterdesigner	57
7.2	Ausblick	58
A	Analysetabellen	59

Inhaltsverzeichnis	vi
Quellenverzeichnis	77
Literatur	77
Audiovisuelle Medien	79
Software	80
Online-Quellen	81

Kurzfassung

Die Arbeit befasst sich mit der gezielt eingesetzten Stilisierung von Kostümelementen in verschiedenen zeitbasierten Medien. Ziel ist es dabei, das Potential dieses Werkzeugs insbesondere für die Anwendung im Characterdesign für Animationsfilme herauszufinden. Dabei werden die Grundlagen des Kostümdesigns kurz präsentiert und danach die Besonderheiten behandelt, die sich im Zeitalter digitaler Kostüme ergeben. Die Umsetzung von Kostümen bedarf dem Verständnis des digitalen Körpers und seinem Einfluss auf die Kostümproduktion. Zudem wird eine Einteilung von Kostümarten vorgenommen, welche mit heutigen Technologien gängig geworden sind. Analoge, hybride und digitale Kostüme können gleichzeitige Anwendung in Filmen finden und bringen damit auch neue Designentscheidungen mit sich. Diese werden anhand von Film- und Computerspieladaptionen des Buchklassikers *Alice's Adventures in Wonderland* von Lewis Carroll (Macmillan, London, 1865) diskutiert. Hierzu wird im Rahmen der Arbeit eine Analysemethode entwickelt, welche die Stilisierung eines Kostüms festhält. Die Methode wird auf ausgewählte Kostüme der Werke angewendet. Die Arbeit schließt mit den Erkenntnissen dieser Analyse aus Sicht des Characterdesigns.

Abstract

This thesis deals with the intentional stylization of costume elements in various time-based media. Its goal is to reveal the potential of such stylization when applied to character design for animated movies. Therefore an overview of the basics of costume design is given and extended to the cases of digital costumes. The production of digital costumes also requires an understanding of the traditional process as well as of the digital body and its influence on the production process. Further a categorization of costumes is promoted to cover the most frequently used kinds of costumes in nowadays' media. Since digital, analogue and hybrid costumes are used alongside each other in movies they bring new challenges as well as possibilities to costume design. These will be discussed based on adaption of the book classic *Alice's Adventures in Wonderland* by Lewis Carroll (Macmillan, 1865, London). For the analysis of selected costumes from these productions a research scheme is developed that allows a record of stylized elements within a costume. The results and consequences of this analysis for character design decisions constitute the concluding part of the thesis.

Kapitel 1

Einleitung

Hemden und Blusen, die mit klassischem Knopfverschluss versehen sind, enthalten zumeist auch einen *Untertritt*. Das kleine Stück Stoff, auf dem die Knöpfe sitzen und das bei geschlossenem Kleidungsstück unter seinem darüber liegenden Äquivalent dem *Übertritt* verschwindet. Und an der Innenseite genähter Objekte findet man die überstehenden, zusammengenähten Stoffkanten, also die *Nahtzugabe*. Aber was passiert mit solchen Elementen der Kleidungskonstruktion in der Animation und welchen Sinn haben sie im digitalen Raum noch? Genau diese Frage soll in der vorliegenden Arbeit beantwortet werden.

Der erste Gedanke mag sein, dass solche Elemente natürlich immer noch vorhanden sind, wenn ein Kleidungsstück in der Animation dargestellt wird. In den allermeisten Fällen trifft genau das nicht zu, denn Techniken wie 2D-Animation sind häufig auf Simplifizierung angewiesen und auch in der 3D-Animation wird häufig auf derartige Details verzichtet. Ebenso werden im analogen Kostüm ähnliche Entscheidungen getroffen. Viele davon wurden für mich erst nach jahrelanger Näherfahrung sichtbar und nachvollziehbar. Im Gegensatz wurden durch die Kenntnisse der realen Kleiderkonstruktion die stilisierten und simplifizierten Elemente in digitalen Kostümen augenfälliger.

Zugleich bringen heutige Technologien die Möglichkeit, digitale Kleidung der analogen zum Verwechseln ähnlich zu gestalten. Der Einsatz von diesen Technologien ist in großen Animationsproduktionen wie jenen von *Disney* längst üblich geworden und brachte neue Aspekte in die Aufgaben des Lookdevelopment und des Characterdesigns. So beschreibt Jean Gillmore, Lookdev-Artist für *Frozen* [50], diese neuen Möglichkeiten in [92] wie folgt:

There is a growing awareness in animation (overlapping into live-action CG animation) that clothing on animated characters can no longer merely be part of the graphically-silhouetted character itself, morphing and being “cheated” with the drawn line of traditional animation. Technology has now, for realism when context demands, necessitated treating clothing as almost a separate entity with its own properties and behaviors.

Gillmore bringt damit die neuen Herausforderungen der Technologie auf den Punkt. Er bezieht sich dabei mit *Frozen* zwar auf eine millionenschwere Produktion, jedoch sind manche Techniken auch für kleine Produktionen anwendbar und erfordern das mögliche Erweitern des Designspektrums. Diese Erweiterung schließt direkt an Disziplinen wie

Schnittmusterentwurf, Materialkunde und Modetheorie an und erfordert von Designern, Animatoren und Modellen ein grundlegendes Verständnis der Materie. Über das Verständnis hinaus geht schließlich die Stilisierung dieser Elemente, welche den Kern dieser Arbeit darstellt. Um die vielfältigen Möglichkeiten dieser erkennen zu können, ist ein ständiger gedanklicher Zyklus der Fragen „Was sehe ich?“ und „Was stellt es dar?“ vonnöten. Dieser wird im Rahmen dieser Arbeit in einem eigens aufgestellten Analyseschema (siehe Kapitel 5) verschriftlicht und in Kapitel 6 angewendet. Davor müssen aber einige Begrifflichkeiten und Grundlagen klar gestellt werden und es bedarf der grundsätzlichen Definition, was ein digitales Kostüm ausmacht, sowie welche Formen es annehmen kann.

Kapitel 2

Abgrenzung des Kostümbilds

Um das Thema des Kostümbilds im Animationsfilm überhaupt behandeln zu können, bedarf es zuerst der Betrachtung der einzelnen Disziplinen, die dieses ergeben. Diese gehen noch über Animation und Film hinaus hin zu den sogenannten Fashion and Textile Studies. Bevor über die Merkmale des Kostüms im 3D-Animationsfilm konkret gesprochen werden kann, müssen also einige Grundbegriffe definiert und in Relation zum Animationsfilm gebracht werden. Eine visuelle Darstellung des Zusammenhangs der nachfolgenden Begriffe wird in Abb. 2.1 gezeigt.

2.1 Kleidung

Kleidung bezeichnet die Gesamtheit tragbarer Merkmale für den menschlichen Körper, welche sich im Laufe von Jahrtausenden etablierten. Im engeren Sinne und häufig auch umgangssprachlich mag sich das auf Textilien beschränken. Besonders in der Wissenschaft beinhaltet dieser Begriff jedoch deutlich mehr. Auch nicht-textile Gegenstände wie Schmuck aber auch Körpermodifikationen werden in diesen mit eingerechnet. So definiert Hans-Joachim Hoffmann Kleidung in [17, S. 34] als

alles, was die Körperoberfläche zu verändern oder zu ergänzen vermag [...].

Dabei geht Hoffmanns Definition noch über visuelle Elemente wie Narben, Tätowierungen und Schminke hinaus und inkludiert auch Parfüms und ähnliche nicht sichtbare Kosmetik [17, S. 34]. Durch diese Definition wird auch klar, dass Kleidung Gegenstände beinhaltet, welche umgangssprachlich nicht als solche bezeichnet werden. Auch Hilfsmittel wie Krücken und Rollstühle oder Gepäck zählen hierzu. Aus Sicht von Modeschöpfern kommt dies meist nicht zum Ausdruck, da sie sich zumeist auf die Entwicklung von Stoffkleidung spezialisiert haben. Für Characterdesigner hingegen erfahren solche Objekte gleiche Aufmerksamkeit wie Kleider. Da der Fokus dieser Arbeit auf animierten Charakteren liegt ist es sinnvoll im weiteren Zusammenhang auch von Hoffmanns Definition auszugehen. Zudem geht Kleidung über die bloßen Objekte hinaus und inkludiert auch deren Zustand (gepflegt, zerknittert, befleckt etc.) und ihre akustischen Eigenschaften. Der Begriff der Kleidung ist objektbezogen und nicht über den Kontext dieser Objekte definiert.

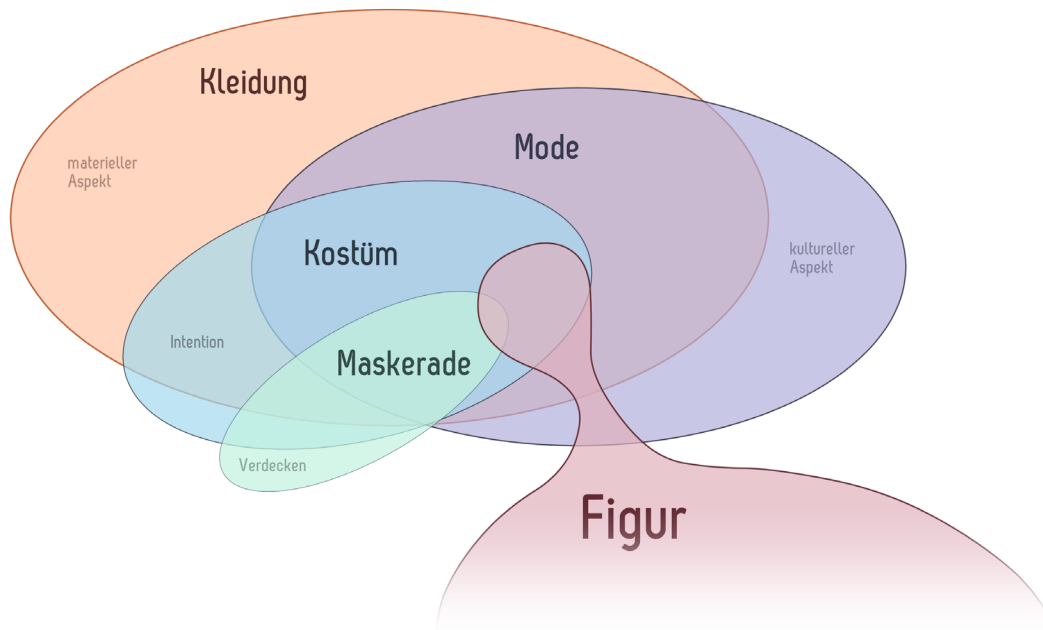


Abbildung 2.1: Die Grafik stellt eine visuelle Annäherung an die Definitionen der in diesem Abschnitt behandelten Begriffe *Kleidung*, *Mode*, *Kostüm*, *Verkleidung* und *Figur* dar. Während *Kleidung* alle Objekte und Modifikationen beschreibt, welche einen Körper verändern oder ergänzen, ist im Begriff *Mode* ein kultureller Aspekt enthalten, während hinter dem *Kostüm* eine Intention steht und die *Verkleidung* dem Verstecken von Eigenschaften gilt. Hier ist der Begriff des Characterdesigns nicht als eigener Eintrag zu sehen, da es sich dabei um eine übergreifende Disziplin handelt, deren Fokus auf die visuelle Entwicklung einer *Figur* abzielt. Die Visualisierung beinhaltet aber auch die Entwicklung ihres Kostüms bzw. ihrer Kostüme, wie anhand der Überschneidung von *Figur* und *Kostüm* dargestellt ist.

2.2 Mode

Mode gibt der *Kleidung* zusätzlichen soziologischen und kulturellen Mehrwert. So definiert Ingrid Loschek Mode folgendermaßen [23, S. 358]:

Mode ist eine auf Imponier-, Geltungs- und Nachahmungstrieb, auf Schmuckbedürfnis (schöpferische Phantasie), erotische Anziehung, seit geschichtlicher Zeit auf Äußerung sozialer, seit der Neuzeit auch finanzieller Unterschiede, auf Zeitgeschmack, Sitte und Gesellschaftsform beruhende Art und Weise der äußeren Lebenshaltung.

Man könnte also auch sagen, Mode entsteht durch den psychologischen, gesellschaftlichen und geschichtlichen Aspekt der *Kleidung*. So definiert auch Yuniya Kawamura die Wissenschaft der Mode oder *Fashion-ology* als jene, die sich mit dem System und sozialem Konstrukt, welches sich unter anderem im Phänomen bestimmter *Kleidung* äußert, beschäftigt [18, S. 1]. Auch Ursula Fehlig definiert, dass *Kleidung* erst durch die Verwendung als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel zur Mode wird [15, S. 10]. Der

Begriff der Mode geht zudem weit über das Phänomen der Kleidermode hinaus und beschreibt ein Konzept, das in zahlreichen Lebensbereichen Einzug erhält [18, S. 2] und so auch beispielsweise Möbel, Vehikel und Verhalten unter Einfluss des Phänomens stellt. Dieses Konzept verleiht Kleidung immateriellen Mehrwert und kulturelle Aussagekraft. So wird Mode auf zweierlei Weise konsumiert, und zwar.

1. **aktiv** durch das Zusammenstellen von Objekten und der Generierung einer Aussage, Festigung eines Standpunktes oder Zugehörigkeit des Trägers und
2. **passiv** durch das Erkennen und Interpretieren von Kleidung.

Im Gegensatz zu Medien wie Film, bei denen kein aktiver Zugang erforderlich ist, involviert Mode ihre Konsumenten und erhält erst durch sie ihren vollen Kontext. Zudem ermöglicht erst dieser gemeinschaftliche Kontext vestimentäre Kommunikation, welche in Kapitel 3 näher behandelt wird.

2.3 Kostüm

Das Kostüm von Kleidung zu unterscheiden erscheint im ersten Moment nicht immer klar möglich. Beide Begriffe können die gleichen, sogar dieselben Objekte beschreiben. Laut Wörterbuch bezeichnet der Begriff Kostüm

1. ein zweiteiliges Kleidungsstück für Frauen, bestehend aus Rock und Jacke,
2. Kleidung, die einer konkreten Epoche oder einem konkreten Stand zuzuordnen ist,
3. Trachtenkleidung,
4. Kleidung für Schauspielende zur Darstellung einer Rolle oder Figur sowie
5. Verkleidung, die durch ihre Attribute eine Figur oder Gruppe imitiert [91].

Die für diese Arbeit zu findende Definition bezieht sich grundsätzlich nicht auf das Kostüm als Bezeichnung des zweiteiligen Kleidungsstücks für Frauen. Für die anderen Anwendungsfälle lassen sich auch engere Definitionen finden, so bezieht Fehling in [15, S. 10] nur Theaterkostüme und Kleidung vergangener Epochen mit ein. Eine weitere, für diese Arbeit sehr hilfreiche Annäherung ist mit dem Ansatz der Zweckgebundenheit möglich. So schreibt Rosa Burger in ihrer Arbeit [4, S. 11]

Im Film wird Kleidung immer intentionsgebunden eingesetzt, für jede Figur wird ein adäquater textiler Ausdruck kreiert.

Zwar lässt sich hier kritisieren, ob man es auf den *textilen* Ausdruck beschränken kann, jedoch ist der erste Teil der Aussage hervorzuheben. Betrachtet man diesen Aspekt der Intention in Bezug auf die Definitionen des Wörterbuches, so ist dieser in allen zu finden, sei es in Form einer gewollten Verkleidung oder der Identifikation mit einer Gruppe. Während Mode der Kleidung also ihren kulturellen Aspekt hinzufügt, steht hinter dem Kostüm in erster Linie eine bestimmte, persönliche Intention. Diese Intention vestimentären Ausdrucks ist grundsätzlich nicht auf die Bühne und das Filmkostüm beschränkt und muss nicht zwingend vom Träger dieser Kleidung ausgehen, sondern kann auch von anderen Instanzen stammen (Mutter kleidet ihre Kinder ein, Konzern legt das Design der Arbeitskleidung des Personals fest etc.). Fraglich ist auch, ob es sich bei Kostümen zwingend um Kleidung im Sinne der Veränderung der Körperoberfläche

handeln muss oder auch Nacktheit zum Kostüm werden kann, da sie ebenso intentionell eingesetzt werden kann.

Diese Definition inkludiert deutlich mehr in den Begriff des Kostüms als folgend in der Arbeit behandelt werden kann. Die Kodierung und Dekodierung dieser Intentionen erfolgt dennoch über eine gemeinsame, etablierte Kleidersprache, welche sowohl bewusst wie auch unbewusst wahrgenommen und verwendet wird. Das Kapitel 3 geht auf diese Art der Kommunikation näher ein.

2.4 Maskerade und Verkleidung

Unter Maskerade oder auch Verkleidung versteht man ein bewusstes Verstecken der Persönlichkeit oder Merkmale des Trägers hinter den ausgewählten Kleidern. Hoffmann beschreibt die Maskerade, ein Begriff welcher sich zumeist auf Karneval und ähnliche Veranstaltungen bezieht, als „Freizeiteinrichtung, unter deren Vorwand der normative Panzer abgelegt werden kann“ [17, S. 64]. Verkleidungen sind jedoch nicht zwingend auf solche Festlichkeiten beschränkt, sondern bezeichnen auch andere dem Träger widersprechende Kleidungsstücke.

Wie im vorangegangenen Abschnitt 2.3 bereits erwähnt, werden eben jene Kleidungsstücke, die diese Verkleidung ausmachen, als Kostüm bezeichnet. Der Begriff Kostüm ist aber nicht damit gleichzusetzen, da er auch Kleidungen beinhaltet, welche nicht die Verhüllung von Persönlichkeit und Intention als Ziel haben, sondern häufig sogar diese hervorzuheben versuchen.

2.5 Figur

Um dem Kostüm im Film näher zu kommen, muss sein Träger definiert sein. Im Kontext fiktionaler Werke spricht man dabei von einer *Figur*. In seinem umfassenden Werk *Die Figur im Film* definiert Jens Eder die Figur eingangs auf [14, S. 64] als

ein wiedererkennbares fiktives Wesen mit einem Innenleben – genauer: mit der Fähigkeit zu mentaler Intentionalität.

Aus dieser Definition sowie der Betrachtung des Figurespektrums des Animationsfilmes wird klar, dass es sich dabei keineswegs nur um Menschen handeln muss. Da Modewissenschaft sich mit der Bedeutung von Mode für die menschliche Gesellschaft beschäftigt, während sich Kostümbild nicht auf menschliche Wesen beschränkt, tut sich hier ein Graubereich auf. Insbesondere in der Animation finden sich zahllose nichtmenschliche Figuren oder solche deren Stilisierung eine Einordnung erschwert. Eder unterteilt fiktive Wesen in natürliche, künstliche und übernatürliche Wesen [14, S. 244], wobei der Einfluss der Mode bei zweiten und dritten vage wird und meist durch Referenzen auf natürliche, insbesondere menschliche Kultur suggeriert wird. Diese können sich gestalterisch auch durch eine komplette Antropomorphisierung nicht-menschlicher Figuren äußern (siehe Abb. 2.2).

Unabhängig der Art einer Figur kann man sagen, dass das Kostüm nur eines von vielen Zeichensystemen ist, mit denen eine Figur kommuniziert [14, S. 320] und sich damit dem Gesamtbild des darzustellenden Wesens unterordnet und es zu unterstützen hat. Nach Eders *Uhr der Figur* zählt das Kostüm damit zum Artefakt der Figur.

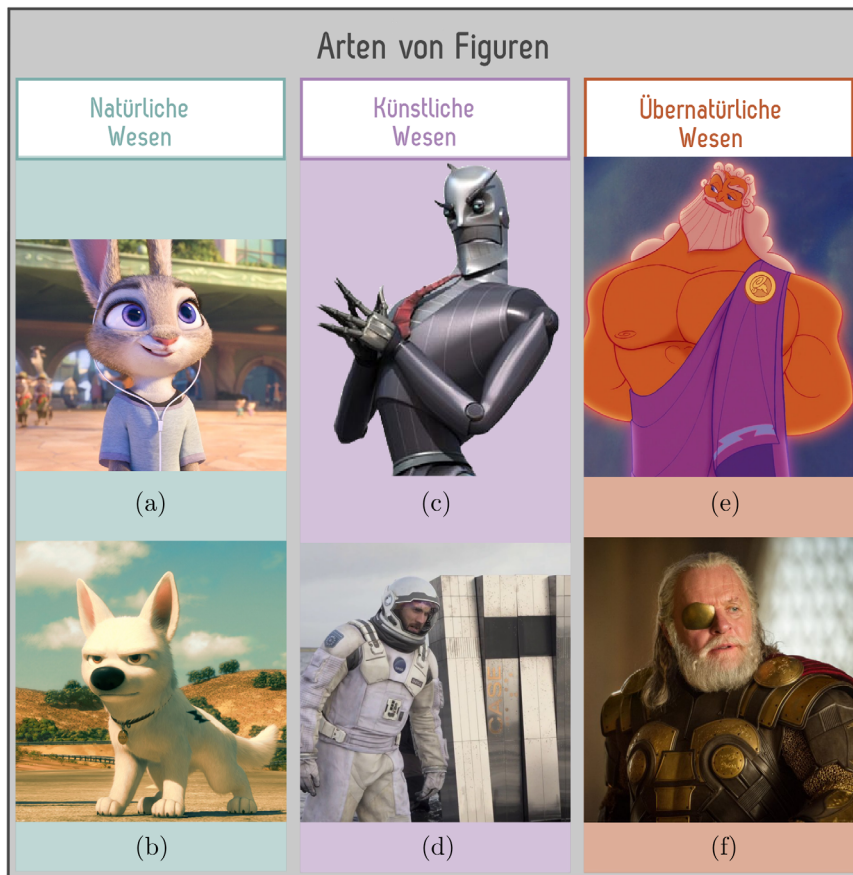


Abbildung 2.2: Der Einfluss der zeitgenössischen Mode nimmt in den Kategorien nach Eder von links (Menschen und andere natürliche Wesen) nach rechts (Götter, Monster) ab. Die entstehende Lücke wird meist durch das Referenzieren bestehender Kulturen geschlossen. In *Zootopia* [72] (a) werden Tiere mit menschlicher Kultur und damit auch menschlicher Kleidung ausgestattet. In *Bolt* [39] (b) dagegen bleibt die realitätsnahe Kleiderordnung zwischen Mensch und Tier erhalten und Bolt (links unten) erhält nur ein Halsband und Fellzeichnung als Kleidung. GleichermäÙen kann mit Maschinen verfahren werden, etwa in Form von funktionellem Design geschehen, welches vergleichbar mit modernen Geräten ist und Maschinen nicht aus ihrer Sachlichkeit entfremdet. Dies geschieht zum Beispiel in *Interstellar* [54] (d), was die Roboter bereits an die Grenze der Figurendefinition bringt. Am anderen Ende des Spektrums stehen stark vermenschlichte Darstellungen wie in *Robots* [66] (c), welche deutlich auf modische Kleidung und Kostüme der menschlichen Kultur verweisen und diese in eine maschinelle, metallische Variante übersetzen. In Disneys *Hercules* [51] wird Zeus (e) einerseits in einer freien Interpretation der griechischen Toga (passend zur Zeitebene des Films) visualisiert, während seine Frisur auf die Alongeperücken verweist, welche zwar erst im 17. Jahrhundert erfunden wurden aber bis heute als Statussymbol für Macht und Herrschaft verständlich sind. In *Thor - The Dark Kingdom* [70] besteht das Kostüm Odins (f) zwar aus Materialien und Techniken, welche an Wikingerkrieger angelehnt sind, jedoch eindeutig in einer Welt mit ausgereifteren Fertigungsmethoden angesiedelt sind. Darstellung nach Eder [14, S. 244].

2.6 Characterdesign

Vor allem bei der Produktion von Animationsfilmen ist häufig von Characterdesign die Rede. Damit ist meist die visuelle Umsetzung eines Figurenkonzeptes gemeint, welches bereits aus dem Storydevelopment hervorgegangen ist. Der Bereich kann zahlreiche Techniken und Arbeitsschritte umfassen, welche schwer einheitlich definierbar sind. Unter anderem inkludiert es den Entwurf eines Kostüms für die Figur, teilweise aber auch die Abstraktion dieses. Björn Bartholdy findet in [2, S. 64] folgende Definition dafür:

The term “character design” is mainly used in the context of animated films, comics, and games in which there are one or more fictionalized characters with whom the audience is meant to identify. In addition to determining the character’s physical appearance, the process may involve fashioning his or her patterns of speech, body language, actions, and so on.

Wie auch in anderen Designdisziplinen ist es als Entwurf und Planung der späteren Fertigung und Darstellung des Produktes oder eben der Figur zu sehen [26, S. 21]. Dies inkludiert häufig auch die Gestaltung der Physiognomie eines Charakters, was einen der größten Unterschiede zum Kostümdesign darstellt, welches mit realen Schauspielern und deren Körpern umzugehen hat. Diese Differenzen und ihre Bedeutungen für das Kostüm werden in der späteren Arbeit näher behandelt. Zugleich bedient sich auch das Characterdesign für Animationfilme unter anderem an den etablierten Stereotypen der Mode und des filmischen Kostümbildes.

2.7 Figur, Körper und Kostüm im digitalen Raum

Besonders in der Zeit der digitalen Produktionen ist Animation und Realfilm schwer voneinander abzugrenzen. Ebenso kann es schwer sein, Kostüme als digital oder analog, animiert oder real einzuordnen. Zudem lösen sich Animationstechnologien aus dem klassischen Kleid-Körper-Modell der Kostümkunde. Es entsteht eine neue Unabhängigkeit von Träger, Animator, Schauspieler und Körper. Zwar ist dieser Diskurs nicht der Fokus dieser Arbeit, er bedarf aber einer Erwähnung, da Elemente des späteren Kapitels 4 auf den Besonderheiten der digitalen Produktion aufbauen.

Da es sich, wie in Abschnitt 2.5 bereits behandelt, bei Figuren um fiktionale Wesen handelt, die im Film audiovisuell und durch cinematische Mittel dargestellt werden, unterscheidet sich die Definition der Figur in digitalen Produktionen nicht von der in analogen. Mit den anderen zu Beginn des Abschnittes erwähnten Begriffen verhält es sich jedoch nicht so einfach.

2.7.1 Existenz digitaler Körper

Der Begriff Mode, mehr jedoch der Begriff Kostüm, braucht zu seiner Existenz im klassischen Sinne nicht nur Kleidung, sondern auch einen Körper und Charakter, der diese trägt. Gertrud Lehnert schreibt in [21, S. 82]:

Körper und Kleid sind aufeinander angewiesen und dieses Verhältnis ist wechselseitig. [...] Der Körper ist da, damit das Kleid existiert, und das

Kleid ist da, damit der Körper existiert – nämlich damit er auf eine bestimmte Weise realisiert werden kann [...].

Lehnert bearbeitet in jenem Text zwar die Verbindung von Körper und Kleidung in der alltäglichen Mode, jedoch sind die Ansätze im Kostümdesign dieser Philosophie nicht unähnlich. Erst durch die Kombination von Körper und Kleid entsteht das Kostüm an sich und die visuelle Darstellung des Charakters.

Dies ist eine Voraussetzung, die im digitalen Raum ausgehoben wird. Die Existenz des Körpers ist nicht mehr zwingende Voraussetzung für die Funktionalität eines Kostüms. In vielen 3D-Animationen existieren keine Körperteile unter der Kleidung, die Kleidung selbst bildet den Körper und wird bewegt (siehe Abb. ??). Über die Existenz von Körpern und zweidimensional handgezeichneten Kleidern lässt sich streiten. Ähnlich den Rigs im dreidimensionalen Raum liegt nur eine Skizze unter dem dargestellten Stoff, welche für gewöhnlich im Endprodukt unsichtbar ist. Dies ist jedoch nicht in allen Animationen der Fall. In vielen aktuellen 3D-Animationen werden Stoffe mithilfe von Simulationen animiert. Damit diese auf die Bewegungen des Körpers reagieren können, muss dieser im 3D-Raum existieren und animiert sein. Das Endprodukt ist jedoch immer dem des analogen Körper-Kostümgespannes gleichwertig – es entsteht ein nach Lehnert sogenannter *Modekörper* [21, S. 82] oder ein visueller Teil des Artefakts einer Figur[14]. Animation ist in der Lage die zweiteilige Gleichung Lehnerts mit nur einem oder auch eineinhalb Komponenten auszufüllen. Kostümdesignerin Deborah L. Scott fasst dies im Interview in [105] über ihre Arbeit am CG-Epos *Avatar - Aufbruch nach Pandora* folgendermaßen treffend zusammen:

It's exactly how a Costume Designer works every day, but the end result is not a physical body, but an animated body.

Darüber hinaus wird die Unterscheidung von Kostüm und Körper schwierig. Während Körpermodifikationen früher häufig durch Effektmakeup und Kostüme gelöst und dadurch vom Körper des Akteurs trennbar, wenn auch nicht immer visuell sofort unterscheidbar, waren, wird in der digitalen Animation alles aus demselben nichtphysischen Material erschaffen.

2.7.2 Digitale Kostüm- und Körpererweiterung

Digitale Kostüme kommen nicht nur im Full-CG-Film zum Einsatz, sondern auch in Realfilmen mit digitalen Effekten. Sie dienen häufig auch in Actionsequenzen als Double oder ergänzen real nicht ausreichend kontrollierbare Effekte. Somit können auch einzelne Kostüme ein Hybrid aus analoger und digitaler Kleidung sein (siehe Abb. 2.4). Mehr zu dieser und anderen Formen des digitalen Kostüms wird in Kapitel 4 besprochen.

2.7.3 Fehlen der Physikalität

Im Prozess des Entwurfs und der Bedeutung des Kostüms unterscheiden sich digitale und analoge Produktionen wie bereits unter Abschnitt 2.7.1 erwähnt nicht gravierend voneinander. In der Handhabung durch die agierenden Teammitglieder gibt es jedoch große Unterschiede. Physische Kostüme vermitteln dem Schauspieler ein gewisses Tragegefühl und können seine Bewegungen unmittelbar beeinflussen und sogar einschränken.



Abbildung 2.3: Bei Stoffsimulationen wie etwa in *Tangled* (b) [69] bildet ein kompletter animierter Körper die Grundlage (a) [40]. Wird der Stoff nicht durch Simulationen bewegt, kann die Kleidung ausreichen und direkt bewegt werden. So wurde dies beispielsweise bei dem Charakter in (c) gelöst [45].



Abbildung 2.4: In den Actionsequenzen von *Man of Steel* [60] wurden vor Greenscreen gedreht (a) [61], das Cape des Superhelden nachträglich digital eingefügt (b) [60]. In *Ex Machina* [49] (e) wird der Körper der Darstellerin Alicia Vikander digitalisiert und an den digitalisierten Rumpf aus den Videoaufnahmen künstliche Körperteile gelegt (c,b) [44].

Zugleich sind sie eine Hilfe zur Darstellung. Da Kleidung auch immer eine Ausdrucksweise der fiktiven Figur und damit eine Kommunikation der Figur an sich selbst [17, S. 46] darstellt, verhilft allein die Physikalität des Kostüms dem Schauspieler in seine Rolle zu finden.

Im Animationsfilm ist diese Entsprechung selten vorhanden. Eine Ausnahme bilden hier natürlich Stop-Motion-Technologien, bei denen Animatoren auch physikalisch mit den Eigenschaften des Kostüms in Berührung kommen und so seine Eigenschaften und

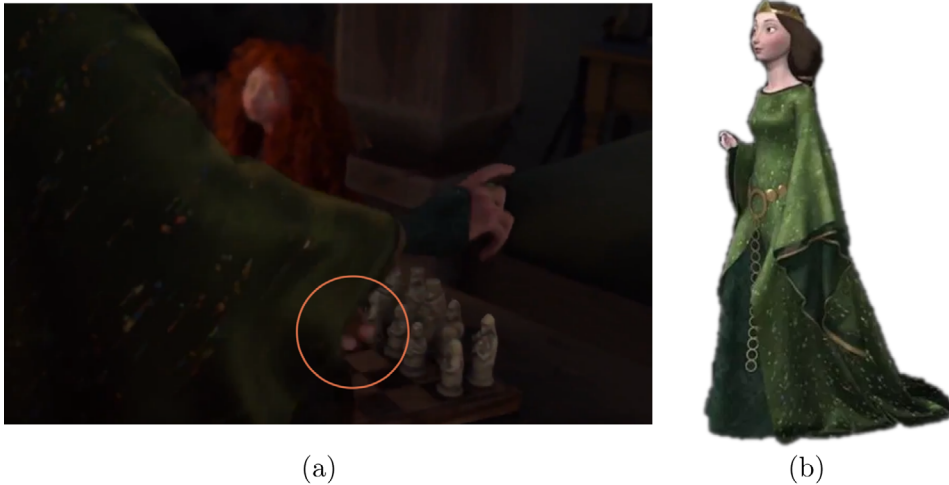


Abbildung 2.5: Die weite Gewandung Elinors wird in ihrer Eleganz durch lange Ärmel unterstützt (b). Diese verhinderten jedoch freie Bewegungen der Arme und liefen Gefahr zum Beispiel die Schachfiguren (a) vom Brett zu wischen. Nach ersten Animationstests wurde den Animatoren zur Vermeidung solcher Fälle eine Tunika mit derartigen Ärmeln angefertigt, die sie zum Reference Acting tragen konnten und an der sie das Verhalten des schweren Stoffes studieren und die finale Simulation besser abschätzen konnten [93]. So wurden kleine Gesten, wie das Zurückhalten der Ärmel (a, orange Markierung) und das stete Anwinkeln der Arme, um mit den Händen sichtbar gestikulieren zu können, planbar. Bildquelle: [41].

Einschränkungen unmittelbar erfahren können. In den meisten Fällen ist dies nicht der Fall. Besonders bei weiten Kleidern oder simulierter Stoffanimation kann dies in der Produktion zu Problemen führen. Bei ersteren fehlt vielen Animatoren die Erfahrung, wie sich Figuren in schweren, langen Roben bewegen. Zweiteres bedeutet, dass die Animatoren zur Zeit der Charakteranimation das finale Verhalten des Kostüms nur erahnen können, da vor allem in großen Produktionen die Stoffsimulationen erst nach der Fertigstellung der Charakteranimation von einer getrennten Abteilung übernommen werden. Vor allem in Kombination mit weiten Gewändern kann dies Schwierigkeiten bereiten, so etwa bei *Brave* (siehe Abb. 2.5). Abhilfe können reale Objekte schaffen, die den Animatoren als Referenz dienen. Das kann bis hin zu kompletten Kleidungsstücken gehen, die für Reference Acting getragen werden können. Zugleich ist das digitale Kostüm frei von den Einschränkungen des realen Körper und seiner Physiologie. Während bei Kostümen für actionreiche Sequenzen im Realfilm auf Bewegungsfreiheit und zugunsten dieser weniger auf Authentizität der Stoffwahl geachtet werden muss [20, S. 57], kann sich das digitale Kostüm über diese Limitationen hinwegsetzen und sogar eigene physikalische Verhaltensweisen kreieren.

Kapitel 3

Theoretische Grundlagen

Nachdem in Kapitel 2 die wichtigsten Begriffe unterschieden wurden, braucht es als weitere Grundlage, um zum Kostüm im Animationsfilm vordringen zu können, ein Verständnis des klassischen Kostümbildes. Dieses lässt sich aus mehreren Perspektiven betrachten, so etwa der semiotischen, der sozialen, der wirtschaftlichen. Wichtigster Punkt dieses Kapitels ist die Einordnung des klassischen Kostümbildes in die Semiotik und daraus hergeleitet die Besonderheiten digitalen Kostüms im Animationsfilm.

Grundsätzlich entwickelte sich das wissenschaftliche Interesse an Kleidung als Kommunikationsmittel erst spät und fand in den 1950er Jahren Einzug in die Kommunikationswissenschaften [17, S. 19]. Davor beschäftigten sich vereinzelt Wissenschaftler bereits in anderen Bereichen damit, wie etwa der Philosoph Jean-Jacques Rousseau 1750 und die Schriftsteller Honoré de Balzac und Charles Baudelaire rund um 1840 [18, S. 10]. Die Analyse von Kleidersprachen beschränkt sich weder auf Kleidung, noch auf Kostüm oder Maskerade, sondern bildet einen umfassenden Ansatz, der kommunikative Möglichkeiten von Mode beschreibt und diese mit bestehenden wissenschaftlichen Ansätzen verbindet. So etwa beschäftigen sich Malcolm Branard und Roland Barthes mit der semiotischen Sicht auf Kleidung (siehe auch Abschnitt 3.1). In der Diskussion um Kleidersprachen gibt es starke Differenzen, wie sehr sich Kleidung tatsächlich als geregelte Sprache auslegen lässt. Während Lurie suggeriert, dass auch der Kleidung eine Grammatik und ein Vokabular zugrunde liegt [24, S. 4], kritisieren andere wie etwa Branard dies und verweisen auf die fehlende Bedeutung einzelner Kleidungsstücke, welche in einer solchen Sprache Worte repräsentieren würden [3, S. 30]. Einigkeit herrscht jedoch darüber, dass es sich bei Kleidung durch ihre kommunikativen Möglichkeiten um eine Sprache im entfernteren Sinne handelt [4, S. 21].

Neben ihrem eigenständigen Charakter als nonverbale Kommunikation beeinflusst Kleidung auch andere Kanäle physisch oder nicht-physisch [17, S. 20]. So zählt es etwa auch zur Kleiderkultur, sich mit ausgewählter Kleidung auf ein Ereignis vorzubereiten oder sie zu adjustieren, was die Gestik deutlich beeinflussen kann. Zudem kann Kleidung Fähigkeiten fördern oder behindern. Kleidung mit wenig Bewegungsfreiheit, schallundurchlässige Kopfbedeckungen oder weit schwingende Stoffbahnen beeinflussen die Gestik des Trägers unmittelbar und wirken als entscheidender Faktor auf die Körpersprache ein. Zugleich steht Kleidung im nicht-physischen Zusammenspiel mit anderen Kommunikationskanälen. Dabei geht es besonders um die vom Betrachtenden aufgebaute Erwartungshaltung, die sich aus Erfahrungen und etablierten Dresscodes aufbaut.

So beschreibt Hoffmann diesen Aspekt in [17, S. 20] folgendermaßen:

Kleidung bestimmt die Bewertungsrichtung des Gesprochenen, indem sie ein Feld sozialer Beziehungen, Vorrechte und erwartbarer Reaktionen errichtet.

Genau diese Bewertungsrichtung ist ein entscheidendes Werkzeug für das Filmkostüm, dem die Aufgabe zukommt, das Publikum in kürzester Zeit über die Charaktere zu informieren, seine Assoziationen zu wecken und schließlich seine Erwartungen aufzubauen. Dabei ist auch Kleidersprache ebenso wie die gesprochene in der Lage, das Publikum irre zu führen und Fehlinformationen zu vermitteln [4, S. 19].

3.1 Kleidung als Zeichen

Zahlreiche wissenschaftliche Arbeiten widmen sich der Klassifikation und dem Verständnis von Kleidung als Sprache im Sinne der Semiotik. Kleidersprache ist nicht als eindeutiges Zeichensystem zu sehen. Es bleibt zu beachten, dass Kleidersprache auch als Idiolekt, also eine persönliche Sprache, bezeichnet werden kann. Diese kann erst dann ansatzweise entschlüsselt werden, wenn der Betrachter bereits Kenntnis über den Träger oder zumindest Erwartungshaltungen gegenüber der Person hat [17, S. 35]. Daher ist es im Film besonders wichtig, verständliche Kostüme darzubieten. Susanne Marschall beschreibt Filmkostüme in [25, S. 44] folgendermaßen:

Filmkostüme sind keine Gebrauchsgegenstände wie Alltagskleider, sondern Zeichen und Symbole im Kontext der filmischen Erzählung.

Dies wird in den anschließenden Abschnitten in Kontext zu verbreiteten, relevanten Zeichentheorien gestellt.

3.1.1 Semiotik des Kostüms nach Saussure

Die Lehre der Zeichen und ihrer Wirkungsart wird größtenteils auf die beiden Wissenschaftler Charles Sanders Peirce und Ferdinand de Saussure zurückgeführt, wobei Saussure diese in Bezug auf Linguistik entwickelte und Peirce sie auf weite Felder der Kommunikation auslegbar machte. Die Arbeiten der Wissenschaftler Barthes [1] und Branard [3], welche als Standardlektüre der Fashionstudies gelten, bauen auf diese Grundlagen auf, insbesondere auf das dyadische System Saussures. Dieses System beschreibt den Zusammenhang von Signifikat (Begriff, Vorstellung) und dem Signifikanten (Darstellung), welcher das Signifikat darstellt [12, S. 14]. Das bekannteste Beispiel für eine Anwendung dieses Systems auf Kleidung ist die Interpretation eines offenen Hemdkragens (siehe Abb. 3.1), welches Barthes in [1, S. 21] etablierte und unter anderem auch von Branard in [3, S. 80] und Burger in [4, S. 18] wieder aufgegriffen wird.

3.1.2 Semiotisches Dreieck des Kostüms nach Peirce

Auch wenn sich Barthes und Branard auf das dyadische Modell Saussures berufen, möchte ich hier auf dem triadischen peirceschen aufbauen, da es den Interpretanten, also den im Bewusstsein des Rezipienten entstehende Begriff, als erste Interpretation und Zwischenschritt zur Relation zum eigentlichen Objekt, von ihm auch Referent genannt,

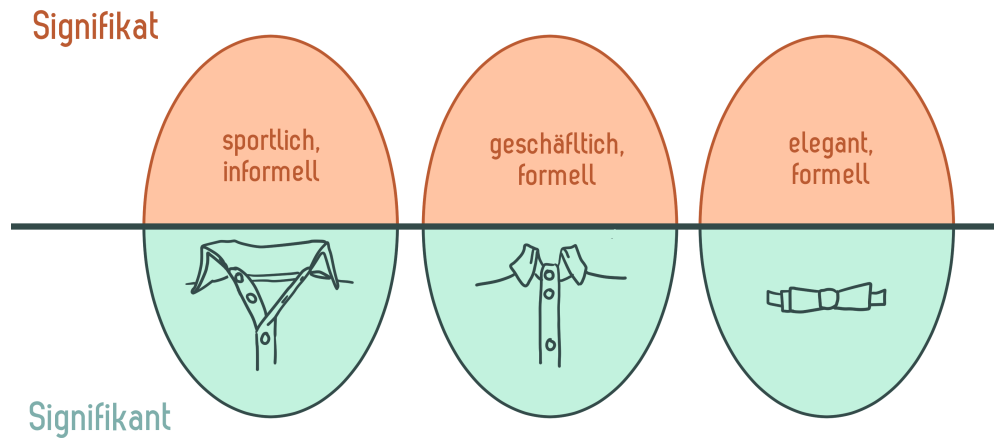


Abbildung 3.1: In dem bekannten Beispiel etabliert durch Barthes (links) wird ein offener Hemdkragen als Signifikant herangezogen. Als Signifikat dazu kann etwa Informalität gesehen werden. Mittig gezeigter gleicher Hemdkragen wird jedoch geschlossen getragen und kann als Signifikant für Formalität oder Professionalität gesehen werden. Rechts dient eine Fliege als Signifikant für Eleganz und Formalität (Signifikat). Diese Beziehungen beschränken sich also nicht nur auf ganze Kleidungsstücke, sondern können ebenso auf Teile dieser angewendet werden. Grafik nach Barthes [1, S. 21], Branard [3, S. 80] und Burger [4, S. 18].

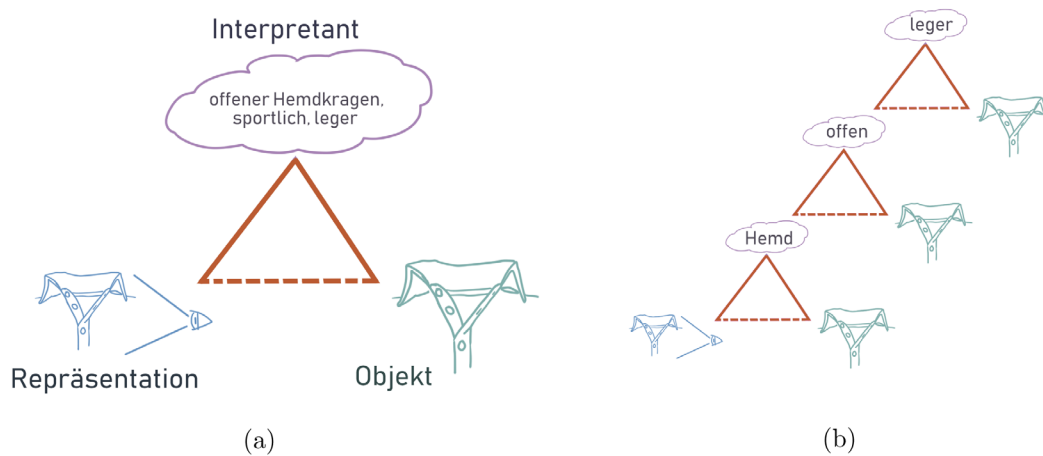


Abbildung 3.2: Peirce Ansatz wird hier auf das gleiche Beispiel wie bereits in Abb. 3.1 angewendet. In (a) wird visuelle Eindruck des offenen Hemdkragens wahrgenommen und ist als Repräsentation, ähnlich dem Signifikant, zu sehen (links am Dreieck). Im Bewusstsein des Rezipienten entsteht das Konzept eines offenen Hemdkragens, sowie dessen Assoziationen (mittig auf Dreieck). An der rechten Seite des Dreiecks ist das Objekt selbst dargestellt. Der Interpretant (mittig) kann aber selbst im Denkprozess wieder zu einem Zeichen werden und weitere Semiosen auslösen. So könnte man die nachfolgenden Assoziationen zum Hemdkragen, wie etwa die Zuschreibung der Eigenschaften „leger, sportlich“, als solche weitere Semiosen sehen und in einer Grafik wie (b) darstellen. Zugunsten der Übersichtlichkeit wird in weiteren Beispielen, aber die Darstellung nach (a) angewendet. Grafik nach Peirce mit Beispiel nach Barthes [1, S. 21].

siehe [12, S. 29]. Somit ergibt sich erst durch alle drei Elemente (Repräsentation ähnlich Saussures Signifikanten, Interpretant und Objekt) ein Zeichen. Insbesondere in der späteren Diskussion von Film- und Animationskostümen, welche besondere Aufmerksamkeit dem Vorwissen und der Erwartungshaltung des Publikums sowie einer lesbaren Stilisierung entgegenbringen müssen, erscheint mir dieses Modell als ein interessanter Diskussionsansatz. Dieser Ansatz wird in Abschnitt 3.3 weiter verfolgt. Zudem entwarf Peirce sein Modell bereits im Hinblick auf den universellen Einsatz in den Kommunikationswissenschaften während sich Saussure in erste Linie der Linguistik widmete [81]. Eine Anwendung des semiotischen Ansatzes nach Peirce auf das Beispiel eines offenen Hemdkragens ist in Abb. 3.2 zu sehen.

3.1.3 Betrachtungsaspekte nach Hoffmann

Ein ähnliches Verständnis von Kleidersprache kann auch eine Betrachtung der verschiedenen Aspekte eines Kleiderzeichens bringen. In [17, S. 24f] arbeitet Hoffmann drei Betrachtungsaspekte oder auch Fragen heraus, die er zur Analyse von Kleidung, dabei ist von einem gesamten Outfit auszugehen, heranzieht. Diese betrachten folgende Aspekte:

1. Mit welchen **Zeichen** also Kleidungsstücken sich ein Mensch in einer bestimmten Situation darstellt (semiotischer Aspekt),
2. welche **Botschaften und Inhalte** dadurch kommuniziert werden (semantischer Aspekt)
3. sowie die Frage nach den **Ursachen** für die gewählte Selbstdarstellung (diagnostischer Aspekt) bilden die drei Aspekte seiner Analyse.

Diese drei Aspekte können entfernt auch auf das semiotische Dreieck nach Peirce umgelegt werden. Sie werden in dieser Form kaum in anderen Arbeiten aufgefasst, sind aber besonders für Filmkostüme sowie Charakterdesign sehr nützliche, weniger abstrakte Ausgangspunkte als andere theoretische Ansätze. Sie bilden ein Verständnis für die Figur und formulieren unumgängliche Fragen des Designprozesses. Dabei wird häufig in der umgekehrten Reihenfolge vorgegangen und zuerst die Persönlichkeit der Figur untersucht und daraus die Botschaften und schließlich ihre Zeichen abgeleitet.

Die Ableitung der Aspekte 2 und 3 ist stark vom Interpretieren abhängig, daher bringt Hoffmann auch noch die Frage nach dem Rezipienten bereits in den ersten Aspekt des Zeichens ein. Er fragt also im gleichen Schritt nicht nur nach der Kleidung sondern auch nach dem vom Träger erwarteten Betrachter eines bestimmten Zeichens [17, S. 24f]. Er unterscheidet zwei Hauptrichtungen der Kleidersprache, wobei sich eine an das Umfeld einer Person richtet, während die andere eine Selbstkommunikation darstellt [17, S. 46f]. Dieser Umstand macht die Kenntnis über die Persönlichkeit einer Figur im Film besonders wichtig, sodass auch der Ausdruck der Kleidung an sich selbst visualisiert werden kann.

3.1.4 Semiotische Interpretation nach Eder

Obwohl Jens Eder seine Figurentheorien nicht direkt auf semiotische Theorien stützt, lassen sich deutliche Parallelen erkennen. So schreibt er in [14, S. 68]:

Figuren existieren demnach, sind aber weder Zeichen im Text noch subjektive Vorstellungen im Kopf. Sie sind vielmehr abstrakte Gegenstände, die

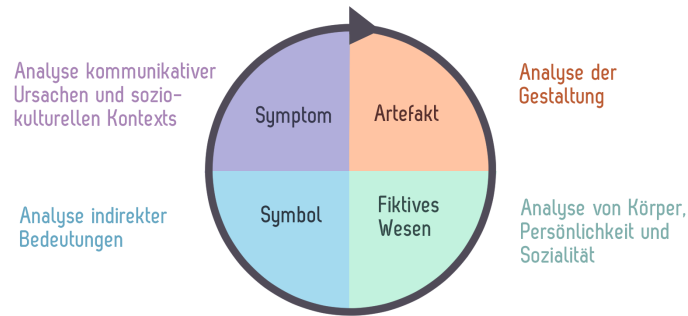


Abbildung 3.3: Die Wahrnehmung der Figur als Artefakt inkludiert sämtliche Kanäle über welche eine Figur dargestellt wird. Einer davon ist das Kostüm und dessen Teile (hier könnte wieder der offene Hemdkragen ins Beispiel kommen). Das Publikum zieht aus der Gesamtheit des Artefakts Rückschlüsse auf das fiktive Wesen der Figur. Dieses kann zum Symbol in weiteren Überlegungen und Interpretationen werden. Schließlich kann noch die Wirkung der Figur und ihre Auswirkungen und kulturelle Bedeutung erörtert werden. Grafik nach Eder [14, S. 141].

durch kommunikatives Handeln erschaffen werden [...].

Dies findet im semiotischen Dreieck nach Peirce seine visuelle Entsprechung. Obwohl die Aussage auf die Figur als ganzes bezogen ist, funktioniert der Ansatz auch für ihre Einzelteile, wie etwa das Kostüm als Teil des Figurenartefakts. Im späteren Verlauf von Eders Arbeit beruft er sich auf das vierstufige Modell der Film- und Figurenwahrnehmung nach Per Persson, welches er in weiterer Verfeinerung zur Uhr der Figur ausbaut. Dabei geht er von der vierstufigen Wahrnehmung in Form eines Zyklus aus, welcher folgende Stufen durchläuft [14, S. 144f]:

1. die Wahrnehmung und Analyse der Gestaltung der Figur, also ihrer *Artefakte*,
2. die Analyse von Persönlichkeit und Sozialität, welche sie als *fiktives Wesen* ausmachen,
3. die Analyse indirekter Bedeutungen der Figur, also ihrer Funktion als *Symbol*,
4. sowie die Analyse der Figur als *Symptom* kommunikativer und soziologischer Kontexte.

Im Laufe des Zyklus geschieht also ein ständiges Weiterführen der vorhandenen Zeicheninterpretationen (Darstellung in Abb. 3.3). Dieses Modell erscheint im ersten Moment fernab des eigentlichen Kostümdesigns für Animation. Es veranschaulicht den Wahrnehmungsprozess von Figuren und damit auch ihrer Visualität jedoch klar und macht einen wichtigen Aspekt für das Charakterdesign ersichtlich. Erst wenn das Artefakt vom Publikum erfasst werden kann, geht das Publikum über zu den weiteren Ebenen der Interpretation. Somit ist eine deutliche Lesbarkeit und ein Berufen auf verständliche Zeichen im Design bereits der erste wichtige Schritt, dem Publikum eine Figur durch visuelle Mittel verständlicher zu machen und weitere Interpretationen durch das Publikum zu ermöglichen. Eine Kontrolle der getroffenen Designentscheidungen durch die Linse der Uhr der Figur ist also eine legitime Technik zur Findung einer notwendigen Hierarchie des Dargestellten.

3.2 Arten von Kleidungszeichen

Zeichen der Kleidersprache können sowohl ganze Outfits, einzelne Kleidungsstücke oder auch Bestandteile oder Details eines Kleidungsstückes sein. Barthes gab diesen zu Zeichen gewordenen Kleidungselementen auch den Begriff der *Vesteme*, welcher sich aber nicht vollständig durchzusetzen vermochte [1, S. 66].

3.2.1 Imitate und Signeme

Hoffmann unterscheidet *Vesteme* in Imitate und Signeme [17, S. 52]. Imitate sind Teile der Kleidung, die den Körper, andere Objekte oder Gestiken nachahmen oder übersteigern. Beispiele dafür wären ein BH oder Lippenstift, da beide Charakteristiken des Körpers unterstreichen, aber auch ein dicker Mantel oder schwere Stiefel, die einen bedrohlich schweren Gang verursachen. Unter Signeme zählt Hoffmann jene Elemente, welche sozial definierten Status haben und aus einem kulturellen Zeichensatz stammen, der ihnen Bedeutung zuweist (Abzeichen, Ehering, Gesellschaftskleidung) [17, S. 53].

Diese Unterscheidung legt einen Vergleich mit der Unterteilung der Arten von Zeichen bzw. Repräsentation nach Peirce nahe. Dieser unterteilte sie in Ikon, Index und Symbol [104]. Das Ikon definiert sich durch seine Ähnlichkeit zum repräsentierten Objekt und ähnelt daher sehr stark der Definition der Imitation nach Hoffmann. Das Symbol hat keinen direkten Bezug zum repräsentierten Objekt, sondern eine kulturell etablierte Bedeutung, was Hoffmann auch als Signem auslegt. Die Entsprechung eines Index, welcher ein kausaler Hinweis auf das repräsentierte Objekt ist, ist nur in einzelnen Fällen unter den Imitationen zu finden. Ein plakatives Beispiel hierfür wäre die *Strumpfhose aus der Flasche* der 60er Jahre, ein Kosmetikprodukt, mit dem Frauen sich eine Linie auf die Beine zeichneten, welche die Naht der damaligen Strumpfhosen darstellte [19, S. 202].

3.2.2 Syntagmen und Paradigmen

In der Unterscheidung von Kleidungsstücken unterscheidet Branard zum einen syntagmatische Unterschiede und zum anderen paradigmatische Unterschiede [3, S. 87]. So ist ein Kleidungsstück als ein Syntagmen zu sehen, das sich aus seinen Bestandteilen mit syntagmatischen Unterschieden (Kragen, Ärmeln, Bündchen etc.) zusammensetzt. Syntagmen bezeichnen also die Zusammensetzung von verschiedenen Zeichen [4, S. 18]. Paradigmatische Unterschiede bestehen zwischen möglichen Varianten eines Bestandteils (etwa verschiedene Ärmelformen) [3, S. 87]. Syntagmen werden auch noch als *Träger* bezeichnet, was auf Barthes [1] zurückgeht, der zudem paradigmatische Unterschiede als *Variante* definierte. In Abschnitt 5.1 wird dies ausführlicher behandelt.

3.3 Besonderheiten im Animationsfilm

Die bereits diskutierten Theorien beziehen sich bisher nicht konkret auf Animation. Manche Prinzipien wie die von Peirce und Saussure sind sehr weitläufig anwendbar, andere Arbeiten wie die Branards beziehen sich auf reale Mode, während Barthes die geschriebene Mode untersucht hat. Um dem Kostüm in der Animation, insbesondere

im Animationsfilm, näher zu kommen, lohnt es sich erst die Kostüme des Realfilms zu betrachten.

3.3.1 Der Film als Trägermedium

Durch die Darstellung von Kostümen auf Film oder digitalen Medien entsteht bereits die erste Kodierung als Zeichen. Dieses noch sehr ähnliche Ikon bedarf einer grundsätzlichen Dekodierung des Betrachters und kann niemals alle Charakteristiken des Objektes wiedergeben. Über die Laufzeit eines Filmes finden sich so verschiedenste Repräsentationen einer Figur und ihrer Kostüme zusammen. Daraus kreiert das Medium eine visuelle Gesamtheit von Charakterkostümen, den sogenannten *Dressplot* [4, S. 25]. Burger analysiert in ihrer Arbeit [4] weibliche Charaktere anhand ihrer Dressplots und betont, dass diese Analyse nur auf den einzelnen Repräsentationen jedoch nie auf den tatsächlichen Kostümen und Objekten beruhen kann. Eine Darstellung dieser Gegebenheit in Pierce semiotischem Dreieck findet sich in Abb. 3.5. Vernet beschreibt zudem die Flüchtigkeit des Film als eine entscheidende Komponente in dessen Darstellungsweise. Im Film seien „die bedeutungstragenden Wertigkeiten so grob zu stricken, dass sie rasch augenfällig werden“ [28, S. 21].

3.3.2 Anmerkungen zu Vestemen

Die von Hoffmann unterschiedenen Typen der Kleiderzeichen *Imitate* und *Signeme* sind zum einen nicht nur direkt auf physische Kleidung anwendbar, sondern verlieren durch die filmische Darstellung teilweise ihre Erkennbarkeit. So ist etwa *Wimperntusche* nach Hoffmanns Definition [17, S. 34] ein Bestandteil der Kleidung, den er in weiterer Folge als *Imitat* einordnet. Gekonnt angewendet ist nach der Postproduktion eines Filmes *Wimperntusche* aber häufig nicht mehr erkennbar bzw. von den echten Wimpern des Schauspielers zu unterscheiden. Ebenso gehen nicht-visuelle Faktoren wie der Geruch oder die Geräusche der Kleidung durch die Aufnahme und Nachvertonung verloren, während sie bei Animationsfilmen gar nicht erst existent waren (mit Ausnahme einiger *Stop-Motion-Technologien*).

Dieser Umstand ist beim Animationsfilm noch deutlicher ausgeprägt. In vielen Fällen ist gar keine Identifikation von Schminke und ähnlichen vestimentären Elementen mehr möglich. Sie werden als fixer visueller Bestandteil einer Figur und ihres Körpers wahrgenommen und verschmelzen zum *Characterdesign*. Dies kann mit bewussten stilistischen Entscheidungen und Übertreibungen unterbunden werden oder über relative Unterschiede, etwa zu anderen Charakteren, verdeutlicht werden. Diese Entscheidungen können die Ausdrucksmöglichkeiten dieser Elemente im Animationsfilm erkundbar machen (siehe Abb. 3.4).

3.3.3 Anmerkungen zum semiotischen Dreieck

Durch die Abstraktionsmöglichkeit der Animation wird auch die Differenz zwischen Repräsentation und referenziertem Objekt größer. Während das Objekt bei Animationsfilmen nicht physisch existiert, wird diese physische Abwesenheit durch die Interpretanten ausgeglichen. Für das Publikum ergibt sich dadurch eine individuelle Vorstellung des Referenzobjektes, also deutlich verschiedene Interpretanten. Hier wird deutlich, dass



Abbildung 3.4: Während in *Frozen* [50] (a) keinerlei Schminkelemente der Protagonistin Anna von ihrer natürlichen Erscheinung zu unterscheiden sind, spielt *Hotel Transylvania 2* [53] (b) mit Mavis' deutlichem Lidstrich und schwarzem Lippenstift auf Gothic-Stereotypen an. Im Musikvideo zu *Eros and Apollo* [58] (c) wird das Maskottchen der Band wie gewohnt stark geschminkt in Szene gesetzt. Der Lidschatten und Kajal sind in ihrer Erscheinung deutlich von der Haut zu unterscheiden.

die Ausformung sowie die Klarheit und Lesbarkeit dieses Objektes stark von den persönlichen Erfahrungen und der Vorstellungskraft des Rezipienten abhängig sind. Zwar fließen diese Faktoren stets mit ein, jedoch steigert sich ihr Einfluss mit der Abstraktion der Darstellung. Die Abb. 3.6 illustriert dies an verschiedenen Darstellungsstilen eines Kleidungsstücks.

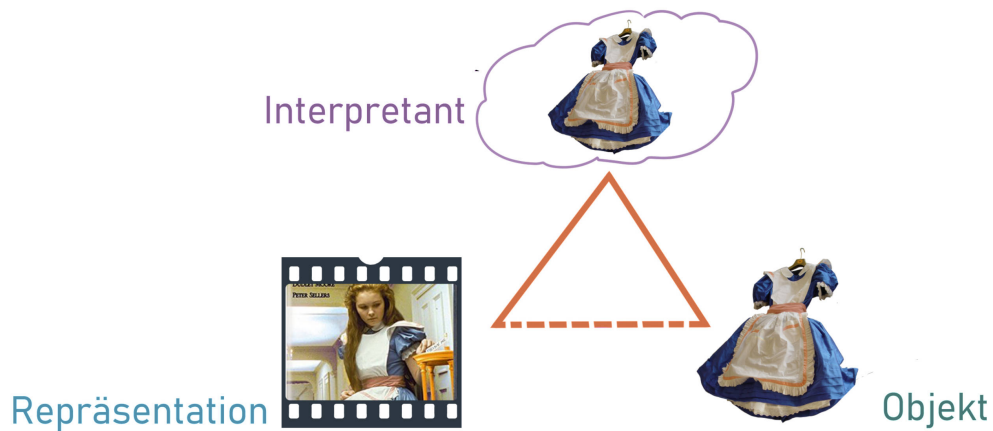


Abbildung 3.5: Durch die Aufnahme eines Objektes auf Film oder digitale Datenträger und die anschließende Wiedergabe (hier links, *Alice in Wonderland* [33]) entsteht daraus bereits ein Ikon-Zeichen, welches vom Interpreten zu einer geistigen Reproduktion des eigentlichen Objektes verarbeitet wird. Er kann nie sämtliche Aspekte des repräsentierten Objektes rechts [83] erfahren, da es nie komplett dargestellt werden kann. Grafik nach dem Modell von Peirce.

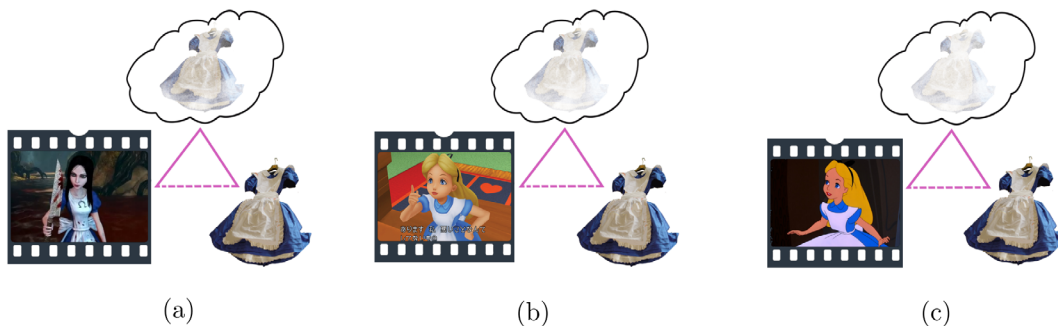


Abbildung 3.6: Während der Film bereits nur ein Ikon des referenzierten Objektes ist, kann sich Animation durch die Möglichkeit der Abstraktion noch weiter vom referenzierten Objekt entfernen. Die Form des Interpretanten kann nur mehr sehr vage abgeschätzt werden und variiert individuell. Zu dem kommt, dass das referenzierte Objekt nicht oder zumindest nicht in der Form, in der es wahrgenommen wird, existiert. Daher ist auch das Referenzobjekt nicht mehr als eindeutiges Objekt zu verstehen, sondern als jenes, an dem sich der Interpret auf Basis seiner Erfahrungen zu orientieren versucht. In (a) lässt die Darstellung des Kleides in *Alice: Madness Returns* [74] (a) noch eine recht genaue Interpretation zu, während in *Kingdom Hearts* [79] (b) viel stilisierter gearbeitet wurde. Dies gilt meist nicht nur für das Publikum des Films, sondern auch für die Schaffenden, da nur selten reale Objekte als direkte Vorlage dienen. *Alice in Wonderland* [32] (c) bildet hier sogar eine Ausnahme, da mit Filmvorlagen gearbeitet wurde. Grafik nach dem Modell von Peirce, Bildquelle des Kleides: [83].

Kapitel 4

Gestaltung digitaler Kostüme

Dieses Kapitel beschäftigt sich näher mit der praktischen Gestaltung von Kostümen und den Besonderheiten in der Gestaltung digitaler Kostüme. Dies bildet die Grundlage für das anschließende Kapitel 5, welches auf Basis bestehender Analysemethoden sowie den in diesem Kapitel diskutierten Aspekten ein Schema entwickeln wird, das für die Analyse der Stilisierung von Filmkostümen herangezogen werden kann.

Grundsätzlich ist Stilisierung und Abstraktion keine exklusive Methode des digitalen Kostüms. Sie kommt wie später in Abschnitt 4.5 noch näher thematisiert auch bei analogen Kostümen zum Einsatz, dort jedoch meist unauffälliger und teilweise auch physikalisch limitiert.

4.1 Arten des Kostüms

Es gilt grob zu kategorisieren, welche Arten von digitalen Kostümen sich unterscheiden lassen. Die Übergänge sind dabei jedoch fließend und es können nicht nur innerhalb eines Films Kostüme mehrerer Kategorien zum Einsatz kommen, das gleiche Kostüm kann im selben Film sogar auf mehrere Arten realisiert werden. Auch ein Wechsel innerhalb einer Einstellung ist in Blockbustern keine Seltenheit. In Abb. 4.1 werden Einteilungen am Beispiel von *Iron Man* getroffen und auch häufige Überschneidungen und Übergänge zwischen Kategorien aufgezeigt. Die Hauptkategorien bilden dabei analoge, hybride und komplett digitale Kostüme.

Als analoge Kostüme sind grundsätzlich klassische Filmkostüme zu sehen. Hybridkostüme können verschiedene Anteile an analogen und digitalen Komponenten haben und wurden daher noch in (1) Kostümeffekte, (2) Kostümerweiterungen und (3) digitale Doubles unterteilt. Dabei fügen Kostümeffekte keine neuen Elemente zum analogen Kostüm hinzu, sondern bearbeiten vorhandene beispielsweise mit Leuchteffekten, kleineren Animationen oder digitalen Korrekturen. Kostümerweiterungen bringen komplett digitale Kostümteile ins Spiel. Dies können Körpererweiterung wie Flügel, Teilrüstungen oder Capes sein. Häufig werden damit einschränkende und schwer kontrollierbare Kostümteile realisiert. Digitale Doubles enthalten kein Material des analogen Kostüms mehr und ersetzen Schauspieler und Kostüm durch eine digitale Figur. Doubles von analogen oder teil-analogen Kostümen werden in Abb. 4.1 von durchgängig digitalen Animationskostümen unterschieden, da ihre Gestaltungsanforderungen sehr unterschied-



Abbildung 4.1: *Iron Man* ist eine Figur, die bereits in allen hier vorgeschlagenen Kategorien dargestellt wurde. Die Kategorien sind dabei nicht als klare Unterteilungen zu sehen, was hier durch die Farbverläufe signalisiert wird. In *Iron Man 3* [56] (a) wurde in manchen Einstellungen komplett analog gearbeitet [46]. Es gibt auch zahlreiche hybride Ansätze, das Kostüm zu realisieren, so etwa in der Einstellung *Iron Man* [55] (b), in der nur Leuchteffekte nachträglich hinzugefügt wurden [47]. In *Avengers: Infinity War* [38] wurde für manche Szenen eine analoge Rüstung verwendet, deren unterer Torso digital ergänzt wurde (c) [85]. In der in (d) gezeigten Einstellung in *Iron Man 3* [56] wird komplett auf eine digitale 3D-Nachbildung zurückgegriffen [48]. Einer der 2D-Animationsfilme ist *Avengers Confidential* [37] (e), bei der 3D-Interpretation in (f) handelt es sich um *Iron Man: Armored Adventures* [57]. Die Stop-Motion-Umsetzung (g) ist eine Fanproduktion [59].

lich sind. In einer reinen 3D-Animation muss keine Abstimmung mit den analogen Möglichkeiten geschehen. Durchgehend animierte Kostüme können in zwei- oder dreidimensionalen Produktionen vorkommen, wobei der Übergang hier fließend sein kann. Eine Sonderstellung nimmt die Stop-Motion-Technologie ein, welche sowohl analog, wie auch animiert ist. Zusätzlich kann Stop-Motion-Animation noch hybride Elemente enthalten. Vor allem korrigierende Maßnahmen und Effekte sind häufig nötig.

4.2 Grundlagen

Bevor auf die Besonderheiten von digitalen Kostümen eingegangen wird, möchte ich hier einige Aspekte des Kostümdesigns hervorheben, welche unabhängig des Endmediums zum Einsatz kommen. Im Rahmen dieser Arbeit, deren Ziel eine Analyse der Stilisierung ist, kann kein umfassender Einblick in die Kostümgestaltung gegeben werden. Für das bessere Verständnis der späteren Analyse werden anschließend einige relevante Betrachtungspunkte hervorgehoben.

4.2.1 Stereotypen

Filmkostüme stützen sich auf eine allgemeine Kleidersprache. Diese enthält und erzeugt zahlreiche Klischees und Stereotypen. Dabei ist nicht nur von kompletten Charakterschemen die Rede, sondern auch von einzelnen Kleidungselementen und -varianten, welchen gewisse Eigenschaften zugeschrieben werden. Diese können bewusst kombiniert werden, um schnell und effizient zu kommunizieren. Besonderen Einsatz finden solche stereotypen Zeichen bei Nebenfiguren, deren Charakterisierung schnell und leicht verständlich sein muss. Zwar muss mit diesen etablierten Schablonen vorsichtig umgegangen werden, jedoch verlangt gerade die zeitbasierte Flüchtigkeit des Films [28, S. 21] effizienten Umgang mit der Menge vermittelbarer Informationen. In *The Psychology of Stereotyping* [27, S. 364] schreibt David Schneider:

By being able to place a person in a particular group, we can draw on a rich mix of theoretical and empirically based knowledge about his behavior and why he does the things he does.

Zwar ist Schneiders Arbeit in keinster Weise eine Lektüre aus der Filmwissenschaft, dennoch ist seine Aussage universell auf Stereotypen zutreffend und zeigt den Grund für ihre starke Verwendung im Film auf. Dabei müssen die durch ein Kostüm vermittelten stereotypischen Eigenschaften nicht immer Charakterzüge darstellen. Vielmehr kann es sich dabei auch um wie im Kapitel 2 erwähnte Kleiderzeichen handeln, welche ein Statussymbol (Abzeichen, Marken) sind oder einen Beruf (Uniform wie in Abb. 4.2) signalisieren. Stereotypisch vorbelastete Vesteme können auch Farb- und Formcodierungen (zum Beispiel *das kleine Schwarze*) oder Materialien (beispielsweise Nerzpelz) sein. Während zahlreiche Codes weite Etablierung erreicht haben, sind andere regional unterschiedlich (siehe Abb. 4.2). Für Kostümdesigner ist also das Zielpublikum relevant, um solche Kleidungszeichen an deren Verständnis von Stereotypen anpassen zu können.

4.2.2 Zeitliche Einordenbarkeit

Das Kostümbild ist zusammen mit dem Szenenbild eines der mächtigsten Instrumente des Films, um seine Handlung zeitlichen Epochen zuordenbar zu machen oder sie im Gegenteil dessen auch aus diesen zu entheben. So schreibt Marschall in [25, S. 53f]:

Filmkostüme werden in der Regel nicht gekauft, sondern eigens für bestimmte Rollenfiguren entworfen. Ziel ihrer Anfertigung ist es folglich auch nicht in Konkurrenz mit der gerade aktuellen Mode zu treten.

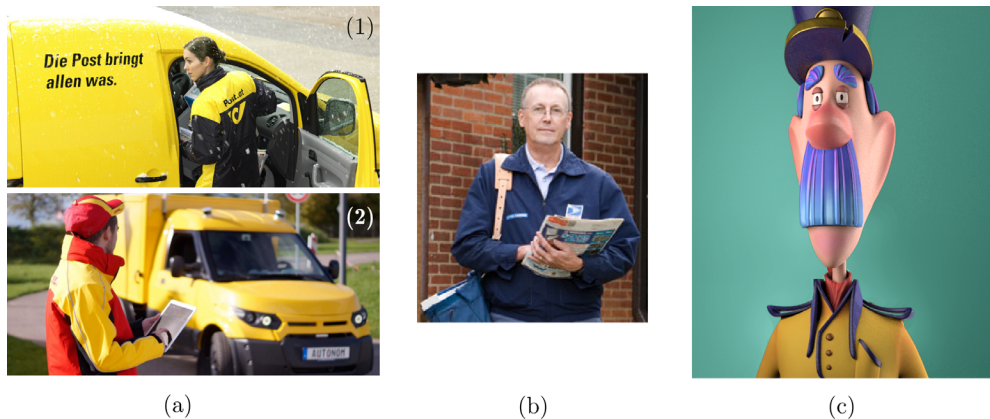


Abbildung 4.2: In Zentraleuropa gilt Gelb, Blau-Gelb oder Gelb-Rot als verbreitetes Farbschema der Post und damit auch der Postboten, wie Beispiele in (a) zu sehen sind [84, 99]. In den USA überwiegt Blau (b) [98]. Jüngere Privatunternehmen heben sich teilweise sehr bewusst von diesen Farbschemen ab. Im Animationskurzfilm *Ein Paket, das keinen Namen trägt* [45] (c), welcher in Österreich spielt, sind primäre Uniformteile (Hemd) im dort üblichen Gelb eingefärbt und Sekundäre Uniformteile (Epauletten, Kappe) in blau (rechts), um das Farbschema verständlich zu halten.

Diese Aussage trifft nur auf Spielfilmproduktionen mit größerem Budget zu, da in kleineren Produktionen durchaus ein Großteil der Garderobe aus dem Fundus und Kostümverleihen stammt [20]. Besonders zeitgenössische Mode, die von der Stange erworben werden kann, wird häufig nicht selbst gefertigt. Besonders TV-Produktionen haben einen strengen Zeitplan einzuhalten und viele Ausstatter verbringen ihre Arbeitszeit zu einem großen Teil mit dem Einkauf [16]. Hingegen trifft Marschalls Aussage absolut auf animierte Kostüme zu. Sie können nahezu nie fertig zugekauft werden, sondern müssen an die Charaktere angepasst oder eigenständig neu erstellt werden. Digitale Kostümerweiterungen sind häufig nur Investitionen, die sich größere Produktionen leisten, und zudem genießen besonders komplett animierte Charaktere häufig durch ihre Abstraktion einen größeren kreativen Spielraum, wenn es um Authentizität einer dargestellten, vergangenen Epoche geht. Häufig ist bei Filmkostümen aber sogar eine gewisse Zeitlosigkeit erwünscht. Für viele Produktionen gilt es als erstrebenswert, sich nicht klar in eine zeitliche Schublade einordnen zu lassen. Alternativ kann die Vermittlung der Zeit auch stärker auf das Setting verlagert werden, so geschieht dies etwa in *Paperman* (siehe Abb. 4.3). So lassen sich Filme zwar grob einer Zeitperiode zuordnen, karikieren diese aber nicht offensichtlich.

Hinzu kommt, dass häufig Kleidungsstücke aus vergangenen Epochen entsprechend den aktuellen Modeerscheinungen abgeändert werden, um dem Schönheitsideal des Publikums näher zu kommen, oder mehrere Epochen für die gewünschte Illusion kombiniert werden. Dies geschah beispielsweise in *Cinderella* (2015) [43], für dessen Kostüme Sandy Powell zwar die Grundformen des frühen 19. Jahrhunderts beibehält, je nach Charakter aber fremde, teilweise moderne Elemente einbrachte [88]. Ähnlich wurde auch schon 1950 in Disneys 2D-Animationsfilm *Cinderella* [42] vorgegangen (siehe Abb. 4.4).

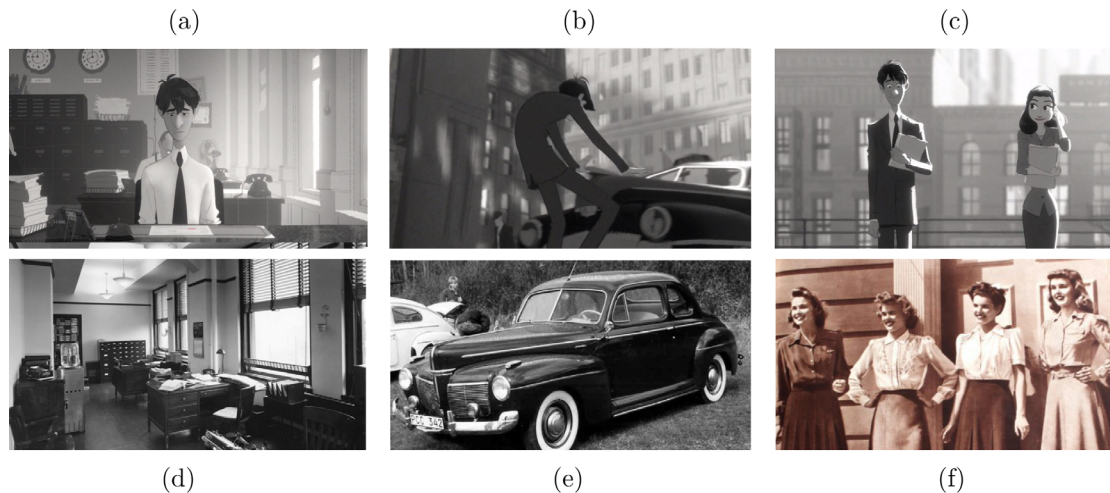


Abbildung 4.3: In Disneys Kurzfilm *Paperman* [64] (a,b,c) lassen die Kostüme den zeitlichen Hintergrund nur vage erahnen. Stärkster Anhaltspunkt bilden dabei noch die Frisur sowie die leichten Schulterpolster und weiten Ärmelansätze der Bluse der weiblichen Nebenfigur Meg (c), welche den 1940er Jahren zuzuordnen sind (f) [100]. Wesentlich deutlicher wird diese Epoche durch das Setting wie etwa den Bahnhof und das Büro vermittelt, welche noch ohne digitale Geräte auskommen (d) [82]. Die eindeutigste Zuordnung lassen jedoch die Autos zu (e) [94].

4.2.3 Worldbuilding

Kostüme sind zumeist keine komplett eigenständigen Werke, sondern Teil eines Filmkosmos. Dadurch haben sie das enorme Potenzial

1. dem Publikum Aspekte der Welt des Films zu erklären,
2. den Charakter in dieser Welt zu verankern und zu verordnen oder
3. den Charakter von seiner Umwelt zu differenzieren.

Punkt 1 kann vor allem durch das Zusammenspiel mehrerer Kostüme geschehen. Die relativen Unterschiede der Kostüme zueinander können schnell Status der Personen und auch ihre Beziehung zueinander ausdrücken. So sind die Kostüme von Königen und Kaisern meist durch ihren Prunk sofort von ihren Dienern zu unterscheiden, während zwei Personen, die in privater oder intimer Kleidung wie etwa einem Pyjama nebeneinander sitzen, sofort ein gewisses Näheverhältnis suggerieren. Kostüme bieten die Möglichkeit neben Informationen zu ihren Trägern auch noch zahlreiche Informationen zu der Welt zu geben, in der sie getragen und gefertigt werden. So können grundsätzliche Einstellungen der Gesellschaft vermittelt werden, zum Beispiel, ob der Kleidung überhaupt Beachtung geschenkt wird oder wie streng Kleidung verschiedene soziale Schichten trennt. Kleidung kann zudem enorm viel über den technischen Stand einer Gesellschaft verraten (synthetische Stoffe, maschinelle Nähte, Funktionskleidung, etc.).

Eine Figur kann durch ihr Kostüm in dem nach Punkt 1 etablierten Modesystem durch ihre Kleidung eingeordnet werden. Je mehr in die Etablierung eines eigenen Systems investiert wird (Establishingshots, Setting, Statisten), umso unabhängiger von bekannten Klischees und Kleiderzeichen kann die Welt gestaltet werden und umso ge-



Abbildung 4.4: *Cinderella* ist ein im viktorianischen Zeitalter angesiedelter Märchenfilm. Cinderellas Kleid in *Cinderella* aus 1950 [42] (a) entspricht aber nicht der viktorianischen Mode. Vielmehr orientierte man sich an aktuellen Trends wie den Modeillustrationen in (b) aus 1950 [101]. Die spätere Realfilm-Adaption *Cinderella* [43] aus 2015 (c) setzt sich ebenfalls über die Mode des 19. Jahrhunderts hinweg und interpretiert das Kleid aus dem Film von 1950 in modernen Stoffen, überzeichnet Elemente wie das nach unten zugespitzte Korsett. Vor allem die Frisur wurde an heutige Ideale angepasst und ist keine strenge Hochsteckfrisur mit Tolle auf der Stirn mehr.

nauer kann sich das Publikum vestimentär in der Welt orientieren. Auf grundsätzliche Merkmale wie Formen- und Farbensprache kann aber kaum verzichtet werden.

Ebenso ist das Gegenteil möglich. So können Charaktere durch ihr Kostüm auch als unangepasst und befremdlich dargestellt werden. Dies wird in Filmen mit Zeitreisethematik gerne auf die Spitze getrieben. Es kann aber auch viel subtiler eingesetzt werden und sogar mehrere Modesysteme in einer fiktiven Welt präsentieren. Dies geschieht etwa in Open-World Games und Epen mit ausreichend Laufzeit, wie etwa *The Witcher 3: The Wild Hunt* oder *Star Wars* [67]. Für das Publikum wird eine Zuordnung von Charakteren an Rollen und fiktive Gebiete möglich, teilweise auch eine Zuordnung an deren reale geografische und zeitliche Vorlagen (siehe Abb. 4.5).

4.2.4 Schicht für Schicht

Kostüme bestehen häufig aus mehreren Lagen an Stoff oder anderer Kleidung. Die Reihenfolge und die Bedeutung einzelner Kleidungsstücke ist ein wichtiger Aspekt des Designs. Zum einen erzeugt Kleidung mit ihrem bloßen Volumen bereits einen privaten Raum für die tragende Person. So werden weite Kleider, welche dem Träger bereits physisch Raum verschaffen, häufig als *ausladend* bezeichnet, während wenig bekleidete Figuren schneller einen Eindruck von Nähe oder Schutzlosigkeit erzeugen. Zum anderen könnte man sagen, dass innere Schichten näher am Charakter sind und das nicht nur physikalisch gesehen. Die erste Schicht Kleidung, also die Unterwäsche, dient im Alltag häufig nicht der Kommunikation nach außen, da sie von Träger meist nicht als sichtbar gedacht ist, und stellt somit eine Kommunikation des Trägers mit sich selbst dar [17]. Im Film werden die nicht sichtbaren Schichten häufig zugunsten des Endergebnisses oder des Budgets modifiziert und können diese Rolle nur bedingt erfüllen. Die Kommunikation von versteckten, persönlichen Werten kann aber auch durch die Schich-



Abbildung 4.5: Sigismund Dijkstra ist ein NPC aus *The Witcher 3: The Wild Hunt* [80]. Nach Jahren im Exil in Zerrikania, was in der Realität Nordafrika entsprechen würde, ist er in der Hauptstadt (roter Punkt, links) zurück. Diese Reise zeichnet sich in seiner Kleidung ab. Die Stickerei der Jacke wird heute meist als marokkanisches Muster bezeichnet. Die vorne geknöpften Ärmel sowie der plissierte Kragen finden sich nur in südlicheren Gebieten der Königreiche wieder, die zwischen der Hauptstadt und dem Exil liegen und sich aufgrund ihrer Entwicklung bereits der Renaissance nähern. Die Verschlussart der Jacke ist ebenfalls nur an Charakteren zu sehen, die eine Verbindung zu Zerrikania haben. Zudem handelt es sich bei Dijkstra um einen Spion, der eine Zusammenarbeit mit Temeria (blaues Wappen, rechts oben [89]) vortäuscht. Tatsächlich arbeitet er zugunsten Redanias (rotes Wappen, rechts unten [97]), was in seinen Ärmeln gespiegelt wird, welche zwar aus blauen Oberstoff gefertigt wurden, jedoch innen rot gefüttert sind. Bildquelle der Karte: [75].

tung anderer Kleidung als nur Unterwäsche funktionieren. Die für andere nur teilweise sichtbare Kleidung wird im Kostümdesign häufig genutzt, um Vorlieben der Figur darzustellen, welche sie nicht komplett zeigen möchte, kann oder darf. Das kann durch einen ungebügelten Kragen unter einem schicken Anzug, einem zumeist verstecktem Tattoo oder einer Farbcodierung des Innenfutters geschehen (siehe Abb. 4.5).

4.3 Imitation und Stilisierung von Artefakten der realen Fertigung

Den in Abschnitt 4.1 herausgearbeiteten Arten von Kostümen stehen Imitation und Stilisierung als zwei Werkzeuge zur Verfügung, die die Kostüme und damit den Film näher oder ferner der Realität positionieren können. Durch Imitation der Realität etwa durch Simulationen können digitale Kostüme teilweise nicht mehr vom Publikum von analogen unterschieden werden. Je nach Art des Kostüms und Films sind die Möglichkeiten zum Einsatz der beiden Werkzeuge unterschiedlich stark ausgeprägt. Anschließend wird auf Aspekte eingegangen, die besonders in digitalen Kostümen spezielle Behandlung erfahren können oder sogar müssen.

4.3.1 Schnitt

Der Designprozess in der Bekleidungsfertigung beinhaltet zum einen die Formgestaltung und zum anderen auch die Schnittgestaltung des Objektes [13, S. 133]. Während die Formgestaltung rein visueller Natur ist und einer Konzeptzeichnung entspricht, ist die Schnittgestaltung eigentlich eine eigene Disziplin der Schneiderei. Dabei werden die Entwürfe in flache Schnittteile dekonstruiert, welche später zusammengenäht das Design produzieren. Im analogen Kostümdesign ist dies der Regelfall und Maßanfertigungen beinhalten das Anpassen von vorhandener Schnittmustern an Schauspieler oder die komplett neue Erstellung dieser.

Bei digitalen Kostümen ist dieser Schritt keine zwingende Voraussetzung für das Gestalten eines Kostüms. In der 2D-Animation verbleibt ein Design sehr häufig während der gesamten Produktion quasi im Stadium eines zweidimensionalen Modeentwurfs und bedarf keiner Umsetzung als Schnitt oder dreidimensionales Kostüm, sei dies nun digital oder analog. Besonders spannend wird die Betrachtung von Schnitt aber in anderen Animationsmedien. In der 3D-Animation ist sowohl das Arbeiten ohne Schnitt wie auch mit Schnitt gängig und hängt von der Art der geplanten Stoffanimation ab. Wurde stilistisch entschieden, dass der Stoff direkt bewegt wird als sei er Teil des Körpers, so ist ein Schnittmuster nicht notwendig. Soll der Stoff durch eine Simulation animiert werden, ist zum einen ein darunterliegender, getrennter Animationskörper nötig und zum anderen auch ein zumindest grobes Schnittmuster. Näheres zu diesen Unterschieden der Körperlichkeit wurde in Abschnitt 2.7.1 besprochen.

Schnittmuster für digitale Kostüme werden zumeist nicht analog gestaltet, sondern direkt in Simulationsprogrammen wie *Marvellous Designer* [78] entworfen. Darin wird ein Schnittmuster des Kleidungsstückes aufgezeichnet und dem digitalen Charakter angezogen und auf ihn angepasst. Dieser Vorgang ist dem analogen Äquivalent sehr ähnlich, hat aber mehr Freiheiten. Zum einen wird die Physikalität des Stoffes vom Benutzer bestimmt, zum anderen handhabt Software wie *Marvellous Designer* den Stoff nicht hundertprozentig physikalisch korrekt, sondern lässt ihn dehnen, um die notwendige Weite zu erreichen. Dadurch kann man zu enge Kleidungsstücke immer noch schließen und Stoffe, die in der Realität eigentlich andere Eigenschaften hätten, mit wenigen Werten in ihrer Charakteristik verändern. Die dabei entstehenden Schnittmuster (siehe Beispiele in Abb. 4.6) sind also nicht direkt für die analoge Verarbeitung geeignet. Dennoch bedarf es für die Erstellung solcher Muster gute Grundkenntnisse der klassischen Schnittkonstruktion, weshalb Mitarbeiter von *Pixars* Kleidungsabteilung, sogenannte *Digital Tailors*, vor ihrer digitalen Arbeit einen Nähgrundkurs besuchen müssen [93]. Seit *Up* beginnt das Studio zwar mit der Erstellung von 3D-Modellen und erstellt erst daraus die Schnittmuster [93], eine Anpassung der 2D-Schnittmuster ist aber dennoch nötig (siehe auch Abb. 4.6).

Schnittmuster sind auch für die Kostüme von Stop-Motion Figuren, sofern diese nicht komplett aus Clay oder mechanischen Teilen bestehen, unerlässlich. Es wird der gleiche Prozess wie bei lebensgroßen Kostümen durchgeführt, welcher aber zusätzliche Herausforderungen der Skalierung sowie zusätzliche Möglichkeiten zur Abstraktion hat.

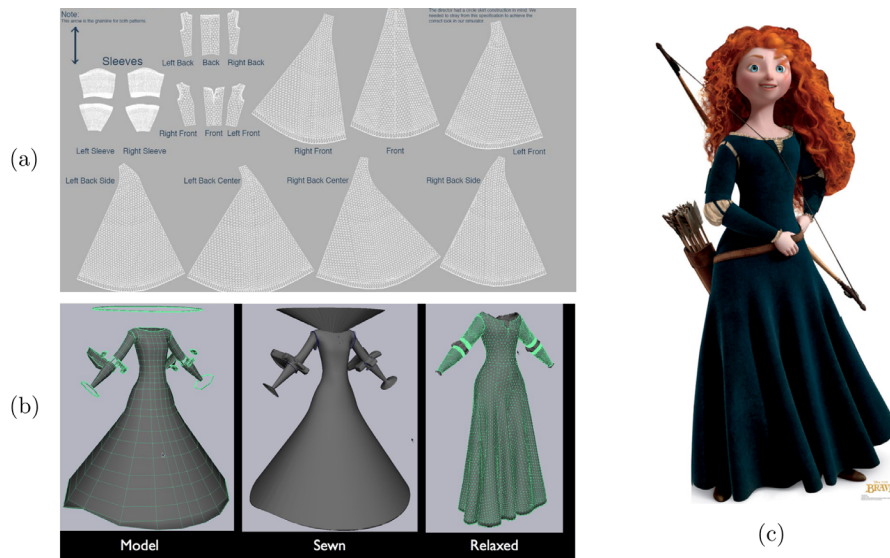


Abbildung 4.6: Meridas Kleid in *Brave* [41] (c) wurde 3D-modelliert. Anschließend wurde es mit neuer Topologie in der In-House-Software *Pixars* zusammengenäht und schließlich in dieser auch simuliert (b) [96]. In (a) ist das ausgelegte Schnittmuster zu sehen [96].

4.3.2 Material

Während in der 2D-Animation Oberflächendetails und Muster aus Effizienzgründen nur sehr selten zum Einsatz kommen, hat kann 3D-Animation hier aus dem Vollen schöpfen. Wie im vorhergehenden Abschnitt 4.3.1 schon erklärt, müssen sich Stoffe in der Animation nicht wie erwartet verhalten. So können bei Simulationen die Eigenschaften des Stoffes in Bewegung parametrisch kontrolliert werden oder in Handanimation exakt platziert werden. Zudem spielt auch die Skalierung des Materials eine besondere Rolle. Sie kann sehr effizient Größenverhältnisse vermitteln (siehe Abb. 4.7). Im Aspekt Material nimmt Stop-Motion Animation einen besonderen Status ein, da sie auf Materialität angewiesen ist. Die Skalierung der verwendeten Materialien ist enorm wichtig, deren Beweglichkeit muss häufig durch verschiedene Technologien beschränkt (Verstärkung durch Flüssiggummis und Draht) und kontrolliert ermöglicht werden (Rigging) [63].

4.3.3 Verarbeitung

Die Verarbeitung eines Kostüms bezeichnet die Verbindung zwischen seinen einzelnen Teilen, seien dies Stoff-, Rüstungs- oder Körperteile. Verarbeitungsarten können etwa die Umwelt sehr gut charakterisieren, dies wurde bereits in Abschnitt 4.2.3 und der Abbildung 4.5 erwähnt. Vor allem lässt dies ein Gefühl für die Technologie der Filmwelt zu, auch wenn besonders futuristische oder abstrakte Kostüme durch das Publikum keiner heutigen Fertigungsart mehr zugeordnet werden können. Zusätzlich kann die Qualität der Verarbeitung viel über ein Kostüm aussagen, etwa über seinen Preis und damit die finanzielle Situation der Figur.

Während Verarbeitungshinweise eine Welt technologisch verorten lassen, kann es

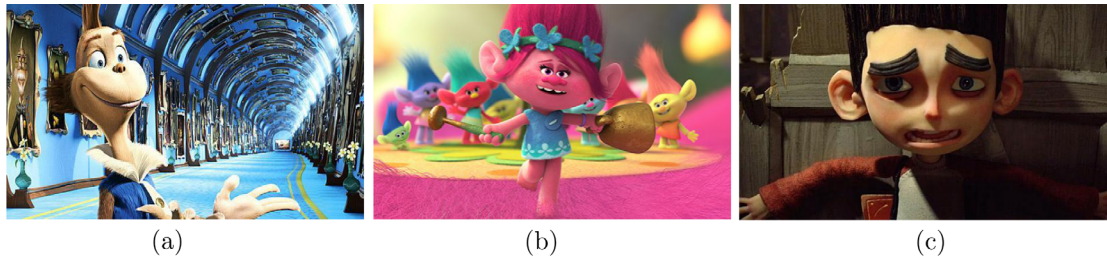


Abbildung 4.7: In *Horton hears a Who* [52] (a) wird die mikroskopisch kleine Welt von Whoville mit den gleichen Materialien dargestellt wie die von Elefant Horton. Dadurch werden die Größenverhältnisse zueinander zwar etwas unklarer, aber da Whoville als eigenständige Welt porträtiert werden soll, erfüllt dies seinen Zweck. In *Trolls* [71] (b) hingegen werden Stoffoberflächen stark zur Orientierung des Publikums eingesetzt. Oberflächen wie etwa Filz sind in der Kleidung der Trolle klar erkennbar, die Knöpfe auf ihrer Kleidung erscheinen riesig. In *ParaNorman* [65] (c) wurden besonders feine Stoffe ausgewählt (Blusen-Chambray für Jeans) und Strickkleidung mit feinen Garnen händisch gefertigt [63], sie unterstützen durch ihre Skalierung aber dennoch das Gefühl eines kleineren Modells.

durchaus Ziel eines Kostümdesigns sein, dies nicht zu berücksichtigen oder sogar zu verstecken. Häufig entsteht dadurch der Eindruck von Magie oder Surrealismus. Zumeist wird versucht in einem fiktiven Universum, oder zumindest in einem geschlossenen Teil davon, Konsistenz in der Kostümverarbeitung beizubehalten, jedoch gibt es wie in Abb. 4.8 auch manchmal die Notwendigkeit dies zu brechen. In analogen Kostümen kann das Verwischen der Produktionsspuren enorm aufwändig sein, in digitalen Kostümen ist im Gegensatz dazu jedes Verarbeitungsdetail ein Mehraufwand.

4.3.4 Eigenständige 3D-Charakteristik

Nicht immer müssen die oben genannten Imitationen genutzt werden. Im Gegensatz dazu hat sich durch die 3D-Technologie ein eigener Look entwickelt, der durchaus bewusst einer Imitation der Realität vorgezogen werden kann. Er bietet Distanz zur Realität oder kann jene Aspekte der Kleidung ersetzen, welche erzählerisch keinen Mehrwert bieten (siehe auch Abb. 4.9). Diese bewusste Entscheidung inkludiert teilweise auch die Integration jener Aspekte, die im nachfolgenden Abschnitt 4.4 als Artefakte der digitalen Fertigung hervorgehoben werden.

4.4 Artefakte der digitalen Fertigung

So wie die traditionelle Fertigung von Kostümen Nähte, Gussnaben und Knitterfalten zur Folge haben kann, bringt auch die digitale Fertigung Artefakte mit sich. Wurde nicht ein wie in Abschnitt 4.3.4 angesprochen bewusst artefaktbehafteter Stil gewählt, wird meist versucht diese so gut wie möglich zu vermeiden und zu kaschieren.



Abbildung 4.8: In (a) [86] ist der spielbare Charakter und Maskottchen Tracer aus *Overwatch* [77] zu sehen. Ihre Jacke weist Abnutzungserscheinungen auf, die auf Leder verweisen und zahlreiche Gurte, welche mit X-förmigen Sicherheitsnähten gehalten werden, sorgen dafür, dass die Ausrüstung fixiert bleibt. Diese Art der Verarbeitung lässt sich in den meisten Skins der Helden dieses Spiels wiedererkennen. Manche der Skins sind jedoch aus anderen Universen des Herstellers *Blizzard*, beispielsweise aus dem Fantasy-Spiel *Diablo 3* [76], oder in fremden Universen angesiedelt. Ein Beispiel dafür die in (b) zu sehende Atlantis-Skin [102], welche fantastische Elemente aufweist, die nicht sichtbar am Körper befestigt sind, keine Nähte aufweisen und auch keine Abnutzung zeigen.

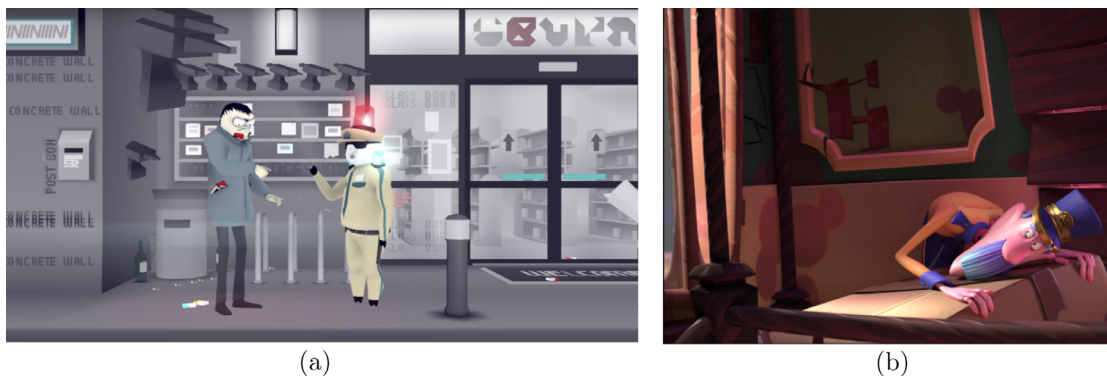


Abbildung 4.9: David O'Reilly definierte in [95] seinen puristischen 3D-Stil, dessen Kostüme ohne Simulationen, Nähte oder sonstige Imitationen der Fertigung auskommen, aber noch starke 3D-Artefakte aufweisen, beispielsweise in *The External World* [62] (a). In *Ein Paket, das keinen Namen trägt* [45] (b) wurde ebenfalls auf Fertigungsartefakte verzichtet. Grund dafür war einerseits der geringe Mehrwert von Worldbuilding für die dargebotene Handlung, andererseits das begrenzte Zeitbudget der Produktion.

4.4.1 Existenz

Die fehlende Physikalität digitaler Körper erlaubt dem Stoff diese sowie sich selbst zu durchschneiden. Das kann sowohl bei fehlgeschlagenen Simulationen wie auch bei handanimiertem Stoff (dabei aber durchaus bewusst) passieren. Vor allem bei realistischer Materialoberfläche kann dies irritierend auffallen, während es bei sterilen Oberflächen häufig unbeachtet bleibt. Handgezeichnete 2D-Animation kann grundsätzlich über dies hinwegtäuschen, Rig-basierte 2D-Animation muss häufig individuelle stilistisch konsistente Lösungen dafür finden.

4.4.2 Bewegung

Digitale Kostüme können mit erheblichem Aufwand analogen Kostümen zum Verwechseln ähnlich sehen - auch in Bewegung. Manche Umstände erschweren diese Illusion jedoch. Zwar können die Bewegungen von Stoff in den meisten Fällen sehr überzeugend simuliert werden, manche Stoffe weisen jedoch sehr schwierig nachstellbare Eigenschaften auf. Für geübte Betrachter können die Bewegungen von digitalen Stoffen durchaus von realen unterscheidbar sein. Zudem kann es auch bei simulierten Stoffen bei ungenauen elastischen Einstellungen zu ähnlichen Verzerrungen wie bei statischen Rigs kommen, welche im nächsten Abschnitt noch erklärt wird.

4.4.3 Materialität

Die Oberflächenbeschaffenheit digitaler Kostüme kann visuell identisch derer analoger Kostüme sein. Dies braucht in den meisten Fällen jedoch enormen Aufwand sowohl in der Erstellung wie auch der Erhaltung der Illusion. Das Verzerren von Texturen auf 3D-Modellen wie in Abschnitt 4.4.2 angesprochen kann die Glaubwürdigkeit des Materials stark verringern. Zudem fordern manche Materialien bei korrekter Berechnung enorme Rechenleistung und können die Renderzeiten von 3D-Animationen in die Höhe treiben (Reflexionen, Haare, Transparenzen). Weiters stellt sich bei nicht simulierten Stoffen die Frage nach Faltenwürfen. Diese müssen entweder zuvor im Rig definiert werden oder komplett ignoriert werden, was häufig zu Verzerrungen führt. Nur in seltenen Fällen werden Falten händisch animiert. In 2D-Animationen wird auf die Materialität in Form der Oberflächenbeschaffenheit in vielen Fällen verzichtet oder mit flachen Texturen abstrahiert dargestellt.

4.4.4 Integration der Hybridkostüme

Ein grundsätzliches Problem der Hybridkostüme ist deren Einbindung in das restliche Footage. Die technischen Mittel stehen heute allemal zur Verfügung, ihr Einsatz ist aber nach wie vor zeit- und kostenintensiv. So kommt es besonders bei der Verbindung von CGI und Kamerabild in Produktionen mit engem Zeitplan oder knappen Budget zu sichtbaren Brüchen zwischen den Objekten.

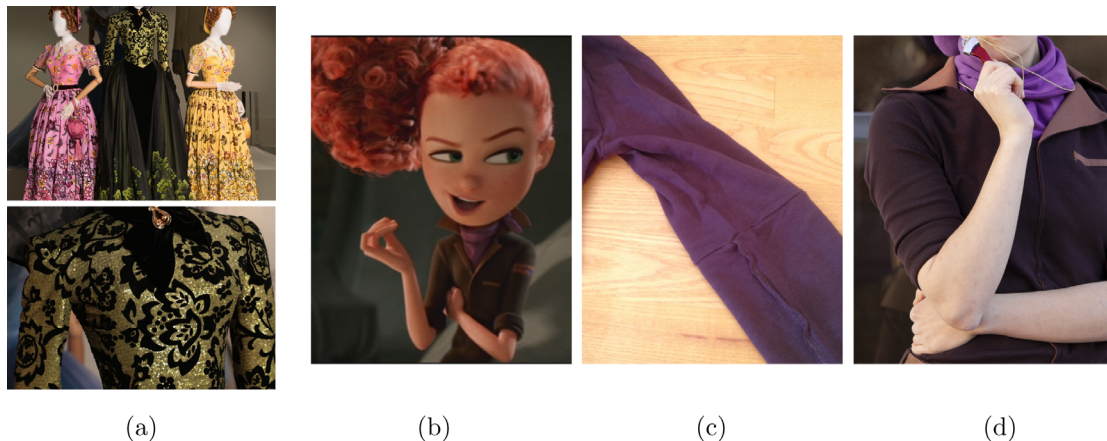


Abbildung 4.10: Das Kleid der bösen Stiefmutter (a) [87] aus *Cinderella* [43] (2015) übernimmt die Formensprache des 19. Jahrhunderts, setzt sich in seiner Materialität und Fertigung aber darüber hinweg. Die Pailletten waren zu dieser Zeit noch nicht üblich, bringen aber die Überheblichkeit der Stiefmutter zum Vorschein. Der beflockte Stoff ergibt ein grafisches kontrastreicheres Abbild des Brokats, den er imitiert. Die grellen Farben der Kleider der Stiefschwestern karikieren deren Noblesse. In (b) ist Tulip aus dem 3D-Animationsfilm *Storks* [68] gezeigt. Sie trägt hochgekrempelte Ärmel, welche aber auch auf der Krempe keine Nähe aufweisen. In einer realen Umsetzung müsste dafür der Ärmel in zwei Teile gestückelt werden (c), um den nahtlosen Umschlag in (d) zu erschaffen [90]. Auch in klassischen Filmkostümen sind solche Tricks nicht unüblich, um unschöne Nähte, welche die Silhouette ungewünscht beeinflussen könnten, zu verbergen.

4.5 Analoge Stilisierung

Stilisierung und Abstraktion kommen auch in analogen Filmkostümen zum Einsatz. Sie können dezent verwendet werden, um die Fertigungshinweise eines Kostüms zu verbergen, oder sich nur in Form einer Übertreibung der Formensprache äußern. Eine Grund und eine besondere Herausforderung solcher Stilisierungen ist die Treue zur Designvorlage. Besonders in Adaptionen von Comic oder Animation als Realfilm werden diese Mittel eingesetzt. Cinderellas blaues Ballkleid aus *Cinderella* (2015) wurde bereits in Abb. 4.4 behandelt, ihre Stiefschwester und ihre Stiefmutter wurden ähnlich modern stilisiert, indem ihre Farben zu schrill und schräg für die Epoche und die Stoffe zu modern gewählt wurden (siehe Abb. 4.10). Dabei betrifft analoge Stilisierung oft auch Details, welche weniger augenfällig sind. Das zweite Beispiel in Abb. 4.10 zeigt wie mit trivialen Details wie einem umgekrempelten Ärmel in Animation und Realität verschieden umgegangen wird. Das Verstecken von Nähten ist beispielsweise für das Publikum meist nicht bemerkbar (weder in der digitalen noch der analogen Interpretation), bedarf aber in der Fertigung ein grundlegendes Umdenken in der Herangehensweise an ein Objekt. Zahlreiche Beispiele analoger Stilisierung sind auch in Kapitel 6 zu finden.

Kapitel 5

Analyseschema zum digitalen Kostüm

Im anschließenden Kapitel 6 werden zahlreiche Kostüme diverser Interpretationen des Buchklassikers *Alice in Wonderland* behandelt. Ziel ist es, ein System der Stilisierung innerhalb jedes dieser Werke herauszuarbeiten. Um dies zu erreichen, ist ein einheitliches Analyseschema notwendig, das alle Betrachtungsaspekte aufzeichnen lässt. In der Kostümanalyse wird zumeist auf Freitextanalysen zurückgegriffen, in denen in Prosa das Kostüm beschrieben und diskutiert wird. Diese bilden auch für Jungdesigner in Ausbildung das Hauptwerkzeug zur Diskussion einzelner Kostüme. Für den geplanten Vergleich ist ein strikteres Schema notwendig. Ein bereits existierendes, welche die Kriterien erfüllt, ließ sich nicht finden. Im Anschluss wird daher ein passendes Schema erörtert. Dieses baut auf der Analysematrix von Burger [4] auf, welche sich wiederum auf das Werk von Barthes [1] beruft. Ziel dieses Kapitels ist nun, dieses Schema auf Animationsfilme zu erweitern. Es soll eine Anwendung auf die gleiche Figur in mehreren Interpretationen finden und so die gestalterischen Elemente, insbesondere der Stilisierung und Kodierung sichtbar machen.

5.1 Kleidungsanalyse nach Barthes

Barthes beschäftigt sich in *The Fashion System* [1] mit der Analyse von geschriebener Kleidung. Er betrachtet also Wort für Wort die Begleittexte aus Modezeitschriften wie der *Vogue*. Grund dafür ist die Möglichkeit der abstrakt syntaktischen Analyse der beschriebenen Mode, die zugleich eine sprachenunabhängige Komplexität behält [1, S. x]. Das Werk aus 1967 gilt jedoch bereits als teilweise überholt, da viele semiotische Theorien sich erst danach weiterentwickelten und dem strikten System doch Grenzen gesetzt sind. Diese betreffen besonders jene Randbereiche, an denen radikal innovative Mode den bestehenden Wortschatz sprengt und nicht mehr adäquat beschrieben werden kann. Barthes Werk gilt dennoch als Basisliteratur der Kleidungssemiotik und bildet Grundlage und Inspiration für weitere Werke.

Seine in der Arbeit entwickelte Struktur zur Aufschlüsselung von Kleidung in [1, S. 59–86] möchte ich anschließend kurz zusammenfassen.

Grundsätzlich ist bei spezifischer Kleidung von einem Signifikant des Vestimentären Codes, also einem Zeichen des etablierten Kleidungssystems auszugehen. Diesen Signifikanten untersucht Barthes nun auf seine beschriebene Struktur. Er unterteilt den

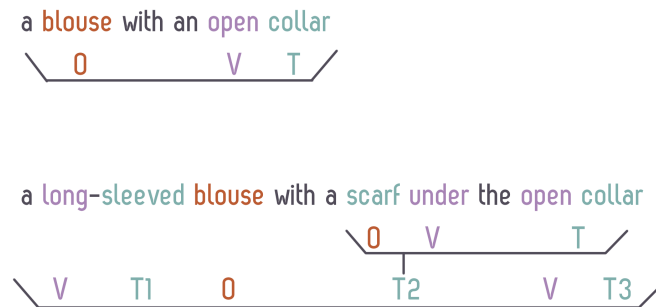


Abbildung 5.1: Barthes' Analyse beschriebener Mode ähnelt auf den ersten Blick einer Grammatikanalyse. Tatsächlich verhalten sich Objekt (O), Variante (V) und Träger (T) ähnlich zueinander wie Satzglieder. In oberem Beispiel wird die Bluse (O) durch ihren offenen (V) Kragen (T) näher definiert und erhält Bedeutung im vestimentären Kodex. Unteres Beispiel demonstriert eine mögliche Verschachtlung von Elementen. So ist der Schal zwar eigenes Objekt mit Träger und Variante, nimmt aber im Gesamtkonstrukt der Phrase die Rolle eines Trägers ein. Grafik nach Barthes [1].

Signifikanten in [1, S.62] drei Bestandteile:

One element (*the cardigan*) receives the signification, another supports it (*the collar*); a third (closure) constitutes it.

Er bezieht sich in dieser Definition erneut auf das Beispiel eines offenen Kragens, diesmal eines Cardigans, der sportlich wirken soll. Der Cardigan ist das Objekt, welches durch die Variante (offen) seines Supports oder deutsch auch Trägers (Kragens) eine Bedeutung erlangt. Dabei sind zwei der Elemente (Objekt und Träger) materiell, während die Variante ein immaterieller Wert ist (zum Beispiel offen oder geschlossen). Die drei Elemente Objekt, Variante, Träger bilden die Grundlage des Schemas und können auf verschiedene Arten kombiniert werden. Komplexe Kleidung kann so aus mehreren Ebenen dieses Schemas bestehen, bei denen die Träger wiederum Objekte darunter liegender Ebenen sind, welche durch eigene Träger und Varianten definiert werden (siehe Abb. 5.1).

Dieses strikte System ist nur bedingt auf komplette Filmkostüme anwendbar. Das Objekt-Variante-Träger-Modell ist jedoch sehr wohl relevant und bildet daher auch Grundlage für Burgers Arbeit und wird auch später Eingang in das zu erarbeitende Schema finden.

5.2 Kostümanalyse nach Burger

Rosa Burger widmet sich in ihrer Arbeit *Contemporary Costume Design* [4] der Analyse von Dressplots dreier Filme, deren Frauenfiguren im Vordergrund stehen. Diese Gesamtheiten der Kostüme ordnet sie zudem in bestehende weibliche Stereotype des Hollywoodfilms ein. Obwohl sie Filmkostüme und keine beschriebenen Kostüme bearbeitet, fließen die Grundlagen Barthes' System in ihre Analyse ein. Nicht zuletzt, da es sich bei jeder Abbildung von Kleidung um einen Signifikanten des für Burger zu ana-

Matrix 1	Volumen/Ausmaß des Kleidungslements: Weite, Länge, Linie	Art des Kleidungs- elements	Beschaffenheit des Kleidungs- elements: Halsabschluss/ Kragen, Schultern, Ärmel, Verschluss etc.
	Variante	Objekt	Träger
Matrix 2		Gewicht: leicht, mittel, schwer Beschaffenheit: fließend, steif	Muster, Dekoration, Oberfläche
	Farbe	Material	Dessin

Abbildung 5.2: Die beiden Matrizen zur Kostümanalyse lassen die wichtigsten Eigenschaften eines Kleidungsstückes in Tabellen notieren. Dabei hält Matrix 1 die Attribute des Signifikanten nach Barthes fest, während Matrix 2 zusätzliche Aspekte des Objektes beschreibt. Diese Darstellung wendet Burger auf jedes einzelne Kleidungsstück eines Outfits an, kleinere Bestandteile notiert sie in einer formlosen Tabelle für Accessoires. Grafik nach Burger [4, S. 29].

lysierenden Dressplots handelt. Ihre Analyse besteht aus zwei Tabellen, wobei Matrix 1 sich auf die Analyse des Signifikanten nach Barthes stützt. Jene Matrix 1 zeichnet Objekt, Träger und Variante auf. In Matrix 2 werden zusätzliche Informationen zur Gestaltung des Kleidungsstücks aufgezeichnet. Diese sind Farbe, Material und Dessin. Vergleicht man Barthes' Methode wie in Abb. 5.1 erneut mit der Satzanalyse, könnte man nun von einer genaueren Definition der Adverbien und Ergänzungen im vestimentären Satz sprechen. Burger wendet die Matrixformel auf jedes im Dressplot enthaltene Kleidungsstück an. Dabei geht sie an der Figur von oben nach unten und außen nach innen vor. Zusätzlich werden abseits der Matrix noch kleine Details des Outfits wie Accessoires und Styling notiert.

5.3 Ansprüche animierter Kostüme

Beide vorangehend genannten Methoden haben zwar absolute Berechtigung in ihrem jeweiligen Einsatzgebiet und bieten eine solide Grundlage, um animierte Kostüme zu analysieren, jedoch fehlen ihnen auch einige Aspekte, welche für digitale Kostüme von Bedeutung sind. Die in meinen Augen gravierendsten dieser Aspekte werden in den folgenden Abschnitten kurz behandelt.

Hier wird bereits vom Matrixsystem nach Burger ausgegangen, welches Barthes Unterscheidung erweitert.

5.3.1 Art des Kostüms

Ein Kostüm kann teilweise oder komplett digital sein, aber auch komplett analog. Die im vorherigen Kapitel in Abschnitt 4.1 unterschiedenen Kategorien sollten hier zum Einsatz kommen, um ein Festhalten des digitalen Anteils zu ermöglichen. Dabei kann ein Kostüm durchaus mehrere Kategorien bedienen oder nur mit Vorbehalt einordenbar sein. In vielen Fällen wird eine Einordnung auf Recherche zur Produktion hinauslaufen,

manchmal wird nur eine Schätzung aufgrund der Ästhetik möglich sein.

5.3.2 Abstraktion

Der größte Mangel im Analyseschema Burgers liegt bei der Anwendung auf digitale Kostüme im Fehlen einer Abstraktionsvariable. Die in der Animation mögliche Stilisierung geht weit über die Möglichkeiten des Realfilms hinaus und erlaubt simplifizierte wie auch verfremdete Darstellungen des Kostüms. In geringerem Ausmaß sind diese Faktoren auch bereits in klassischen Filmkostümen möglich, weshalb man das Fehlen in Burgers Methode grundsätzlich kritisieren könnte. Da sie aber das Schema für drei spezifische Filme aufgebaut hat, welche nicht oder zumindest nicht auf markante Weise auf diese Stilmittel zurückgreifen, ist die Abwesenheit gerechtfertigt.

Die Betrachtung von Abstraktion und Stilisierung in Kostümen, besonders in animierten und digitalen Kostümen, ist der Fokus dieser Arbeit. Grundsätzlich kann bei diesen Faktoren kaum von zusätzlichen Elementen gesprochen werden. Vielmehr erschaffen sie eine komplette Ebene der Darstellung. Sie etablieren eine Kodierung der Realität in Vesteme und umspannen bereits etablierte Felder der Matrix wie Variante, Objekt und Material ebenso wie nachfolgend aufgezählte Elemente, die noch nicht in Burgers System integriert sind.

5.3.3 Körperlichkeit

Die bereits im ersten Kapitel 2 angesprochene Nichtkörperlichkeit, die in der Animation möglich ist, erhält in den Matrizen Burgers natürlich noch keine Erwähnung. Sie in ein Schema zu integrieren gestaltet sich insofern als schwierig, dass das Ergebnis ungeachtet ob ein Träger der Kleidung vorhanden ist oder nicht, gleichermaßen eine Filmfigur und damit ein vollwertiges Signifikant des Dressplot ist. Zwar ist die Existenz des Körpers der Figur für andere Schaffende durchaus interessant, jedoch bedarf sie nicht zwingend einer eigenen Zuordnung. Vielmehr kann die Auswirkung der Körperlichkeit untersucht werden. Diese äußert sich nämlich im Bewegungsverhalten der Kleidung (siehe Abschnitt 5.3.6).

5.3.4 Verarbeitung

Die Matrix enthält zwar Material, Dessin und Variante, keines dieser drei geht aber über die Materialität hinaus auf die Qualität des Kleidungsstücks ein. Ein meiner Meinung nach zentraler Punkt eines Kostüms steckt in der Verarbeitung und der möglichen Sichtbarkeit des Fertigungsprozesses. Dieser kann je nach Kleidungsstück verschiedenste Formen annehmen. Es können Nähte eines Kleides, Zierstiche, die auf Handarbeit verweisen, Schweißnähte an Rüstungsteilen oder Futtereinsätze sein. Ebenso interessant wie die Zeichen der Fertigung ist deren Abwesenheit. Besonders beim digitalen Kostüm fällt es leicht, jene Artefakte der Produktion zu verbergen, die in der Realität schwer vermeidbar sind. Hinzu kommen Stilisierungen und Abstraktionen von Kleidungsstücken, die diese Hinweise hervorheben, verfremden oder verschwinden lassen. Zudem kann die Verarbeitung ein enormes Informationsvolumen über die Filmrealität vermitteln, weshalb eine einfache Eintragung der Verarbeitungsinformation in bestehende Felder diese überladen könnte. Ohne große Umstände kann der Matrix *Verarbeitung* aber als zusätz-

liches Feld hinzugefügt werden. Die genauere Position dieser Eigenschaft im Schema wird in Abschnitt 5.4 später noch festgelegt.

5.3.5 Zustand

Ein Kritikpunkt an den Matrixformeln, welche Burger zu den drei ausgewählten Filmbeispielen ihrer Arbeit ausfüllt, ist die fehlende Notation zum Zustand der Kleidung. Das Kleidungsstück wird neutral mit seinen Eigenschaften beschrieben, so als wäre es frisch vom Kleiderhaken eines Modelieferanten. Unbeachtet bleiben Facetten wie Staub und Nässe, vermutliches Alter der Kleidung, Abnutzungserscheinungen und andere Hinweise auf die Geschichte des Objektes. Zusätzlich stellen diese Faktoren eine besondere Herausforderung im digitalen Raum dar, da sie ganz bewusst technisch gelöst werden müssen und in den meisten Fällen nicht einfacher Nebeneffekt von Dreharbeiten sind. Wird beispielsweise eine Regenszene gedreht, durchnässt sich das Kostüm von oben nach unten im Laufe der Szene. Zwar muss es dann unter Umständen einer Wiederholung wieder getrocknet oder getauscht werden, jedoch bleibt der Vorgang logischer Teil des Drehs. Ganz anders verhält es sich für ein digitales Kostüm, das von einem Künstler mithilfe von Simulation, Texturierung oder anderen Methoden komplett synthetisch in einem passenden Zustand dargestellt werden muss.

5.3.6 Bewegung

Die Schematik nach Burger zeichnet ein statisches Bild des betrachteten Kleidungsstücks. Es wird in seiner Bewegungsmöglichkeit durch Stoffcharakteristika (steif und fließend, schwer und leicht) charakterisiert. Die tatsächliche Bewegung wird aber nicht in den Matrizen festgehalten. Dabei ist Bewegung ein entscheidender Faktor in der Erscheinung von Kleidung. Bewegung kann sowohl intrinsisch durch Bewegung des Trägers wie auch extrinsisch durch Einwirken von Wind oder Kollision mit anderen Gegenständen entstehen und Kleidung Lebendigkeit verleihen [30].

Wie auch in Kapitel 2 bereits diskutiert, kann in der Animation nicht mehr klar zwischen Träger und Kleidung unterschieden werden, da beides im digitalen Raum ineinander übergeht. Dies macht die Diskussion der Beweglichkeit von digitalen Stoffen besonders interessant. Stoff kann in der Animation auf wesentlich mehr Arten bewegt werden und verschiedene, wechselnde Eigenschaften aufweisen. Dies liegt im Produktionsprozess begründet. Er kann wie ein traditionelles Kostüm durch intrinsische Bewegungen und daraus folgender Simulation bewegt werden, durch intrinsische Rigs direkt wie ein solider Körper bewegt werden, durch extrinsische Einflüsse durch Simulation animiert sein oder ohne Simulation händisch animiert werden. Dies ermöglicht vier Verhaltensweisen, welche analog nicht in dieser Form nachstellbar sind.

1. Die Bewegung von digitalem Stoff kann der zu erwartenden Bewegung realen Stoffes entsprechen,
2. sich völlig von der realen Physikalität lösen,
3. sich von der aufgrund seines Aussehens erwarteten Physikalität lösen oder
4. sein Verhalten ändern.

Da es bei der Analyse, die im Zentrum dieser Arbeit steht, vorrangig um die Stilisierung im Kostüm geht, ist eine Bewegungsanalyse mit der Dichte eines Sequenzprotokolls zwar

möglich, jedoch würde dies über die eigentlich notwendigen Informationen hinausgehen und wird daher nicht weiter verfolgt. Eine Aufnahme des Bewegungsverhaltens in die Matrix in Form eines Feldes, welche das Verhalten kurz zusammenfasst, wäre jedoch zielführend.

5.3.7 Freie Notizen und Gesamteindruck

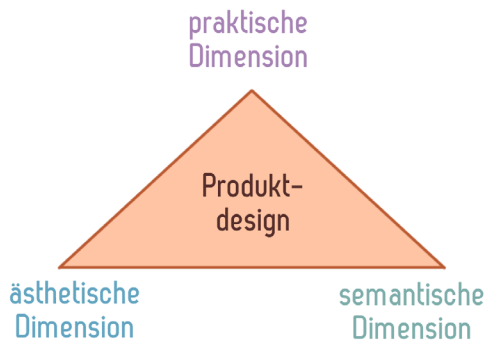
Ein weiterer wünschenswerter Punkt für eine Stilanalyse wäre die Möglichkeit, abseits der zwingend auszufüllenden Felder noch Kommentare zu integrieren, da die Analyse mithilfe einer Matrix bei künstlerischen Arbeiten zwar eine gute Grundlage für vergleichende Analyse liefert, jedoch wenig tiefere Informationen zu den einzelnen Werken zulässt. Zudem wird durch die Matrixformeln Burgers noch nicht das Gesamtkostüm betrachtet. Burger fokussiert sich vielmehr auf einzelne Kleidungsstücke und kann mit dem gegebenen Schema nicht den Gesamteindruck eines Outfits vermitteln. Aspekte, wie etwa das Zusammenspiel der einzelnen Kleidungsstücke, werden nicht oder kaum erwähnt. Die Reihenfolge und Schichtung der Kleidungsstücke wird nur durch die Reihenfolge angegeben, in der die Matrizen abgedruckt werden, was für manche Objekte eine vage Positionierung sein kann. Generell ist darauf zu achten, dass es nur notwendige Ergänzungen zu den bereits recht umfassenden Feldern enthält und nicht in einer Freitextanalyse abseits der Matrix ausartet.

5.4 Erweiterte Matrix für digitale Kostüme

Wie bereits in Abschnitt 5.3.2 kritisiert, lassen die bereits vorhandenen Analyseschemen den besonders wichtigen Faktor der Abstraktion und Stilisierung außen vor. Dieser überspannt jedoch alle Aspekte des Kostüms, besonders des digitalen Kostüms. Eine grundlegende Überlegung war daher, ihn nicht als einzelnes Feld zu repräsentieren. Alternative Darstellungsweisen fanden sich in Analysetechniken des Produktdesigns. In dieser Disziplin ist eines der am häufigsten angewandten Modelle das dreiseitige Produktdesign nach Lehnhardt [22], welches ein Produkt aus ästhetischer, praktischer und semantischer Sicht betrachtet (siehe Abb. 5.3). Dieses Modell dient in erster Linie der Findung von Produktdesigneigenschaften, die die Ansprüche der bekannten Gruppe an Konsumenten befriedigen sollen und dabei die drei wichtigsten Aspekte eines Konsumproduktes betrachtet [31, S. 20]. Da ein Filmkostüm an deutlich mehr unterschiedliche Zielgruppen (Publikum, Schauspieler, Animator, Regisseur etc.) gerichtet ist, lässt sich das Modell nicht 1:1 übertragen. Der Grundsatz der Mehrseitigkeit eines Designobjektes, bildet aber einen wichtigen Gedankenschritt im Erstellen des Analyseschemas. Die dreiteilige Sicht auf ein Produktdesign, lässt sich nicht nur wie in Abb. 5.3 links schematisch darstellen, sie findet auch praktische Anwendung in Analysetabellen zur Bewertung von Produktdesigns in Konzeption und Marketing, wie in Abb. 5.3 rechts gezeigt.

Aber welche Einflüsse dieser eher betriebswirtschaftlichen Methoden können die notwendige Analyse von digitalen Kostümen nun verbessern beziehungsweise welche Sichtweisen auf ein Kostüm sind relevant?

Der wohl wichtigste Aspekt ist die Transformation der drei Betrachtungsseiten in drei Analyseaspekte. Zudem sind diese Ansichten semiotischen Theorien nicht unähn-



(a)

	sehr schlecht	schlecht	hinreichend	gut	sehr gut
praktische Funktion – Benutzerebene	--	-	0	+	++
praktischer Nutzen					
Beherrschbarkeit – Handhabung					
Sicherheit					
Pflege – Instandhaltung					
Haltbarkeit – Reparatur					
Ökologische Aspekte					
ästhetische Funktion – Betracherebene					
Formqualität					
Materialanmutung					
Oberflächengestaltung					
Farbgebung					
Ordnungs- versus Komplexitätsgrad					
Symbolische Funktion					
Kulturelle Codes (historisch – gegenwärtig)					
Status- und Prestigesymbole					
Objektbesetzung als Gehörtsbindung					
Gebrauchswert (Nutzen)					
Tauschwert (Kosten)					
Anschaffungskosten					
Unterhaltskosten					
Wiederverkaufswert					
Wirtschaftliche Kriterien – Kostenfrage	--	-	0	+	++

(b)

Abbildung 5.3: (a) ist eine Darstellung der drei Dimensionen des Produktdesigns nach [22] und [31]. Die praktische Anwendung erfolgt in Tabellen wie in (b) gezeigt [103].

lich. Eine ähnliche dreiseitige Darstellung ist die semiotische Theorie nach Peirce, die in Abschnitt 3.1.2 bereits eingeführt wurde. Wo sich in der Produktdesign-Pyramide links die ästhetische Dimension befindet, wird in Peirce semiotischen Dreieck die visuelle Wiedergabe des Films angesiedelt (vergleiche Kapitel 3, Abb. 3.5), während rechts die semiotische Sicht des Produktdesigns bzw. die Denotation nach Peirce ist. Die drei Seiten bzw. Betrachtungsweisen, welche für eine Kostümanalyse relevant sind, wären also eher jene nach Peirce. Problematisch ist dabei die Beschreibung des mittig dargestellten Aspektes nach Peirce, welcher der Interpretant ist, also die Idee im Kopf des Betrachters. Dieser ist entsprechend schwierig wiederzugeben und subjektiv. Die Anwendung von Peirce Methode erscheint hier eher unvorteilhaft, vor allem da Saussures dyadisches Modell genau diesen Konflikt nicht enthält. So ist Peirce zwar eine sehr interessante Vorlage, um die Rezeption einzelner Personen darzulegen und ein dreistufiges Analysemodell wie in der Produktanalyse aufzubauen, welches sich auf die Wirkung für Rezipienten fokussiert. Jedoch wird für die Analyse der Stilisierung im Rahmen dieser Arbeit auf das Signifikat-Signifikant-Modell zurückgegriffen. Durch diese Ansicht werden die Matrizen des Schemas zweigeteilt. Ein Teil beschäftigt sich mit dem Signifikant, also dem Bildmaterial aus Film oder Spiel, ein Teil beschäftigt sich mit dem Signifikat, dem Dargestellten, also jenen nicht-existenten Kleidungsstücken, die vom Signifikant stilisiert wiedergegeben wurden. Damit wird klar zwischen realer Kleidung und dargestelltem Kostüm unterschieden und jene Unterschiede herausgearbeitet, welche diese Arbeit motiviert haben. Zudem könnten mit einem derartigen Schema auch die Stilisierungsregeln eines Films durch die Analyse mehrerer Kostüme teilweise geschlussfolgert werden.

Ein weiterer in Abschnitt 5.3.7 vermerkter Verbesserungsvorschlag waren freie Notizen. Ich erachte es als sinnvoll, diese als eine dritte Ebene in die Matrizen einzubringen, um direkte Anmerkungen in den Tabellen vornehmen zu können. Dies erleichtert die spätere Auswertung und die Beschreibung des Ergebnisses in Kapitel 6 enorm.

Die in den Abschnitten Verarbeitung (5.3.4), Zustand (5.3.5) und (5.3.6) erwähn-

ten Attribute eines Kleidungsstückes können als nähere Definition des Trägers, also als dessen eigene Träger und zugehörige Varianten, oder weitere Varianten angesehen werden, welche an und für sich bereits Erwähnung in Matrix 1 finden. Jedoch würde dies das Träger-Feld in Matrix 1 stets überfüllen. Wie auch schon in Burgers Schema durch Matrix 2 geschehen, wird daher im hier verwendeten Analyseschema noch eine Matrix 3 etabliert, welche zusätzliche Träger- und Variantenattribute wiedergeben kann. Während Bewegung ein besonders wichtiger und dynamischer Aspekt für animierte Kostüme darstellt, sind Zustand und Verarbeitung stark stilgebundene, größtenteils statische Elemente.

Nach diesen Modifikationen ergibt sich eine dreistufiges und dreiteiliges Matrixsystem, welches in Abb. 5.4 zu sehen ist. Die drei Matrizen enthalten horizontal jene Aspekte, die für die Analyse relevante Informationen liefern könnten. Vertikal wird zuerst der Signifikant eingetragen, also die visuelle Repräsentation der Kleidung beschrieben (z.B. „feine, durchgehende Linie an den Enden der Ärmel“ in Verarbeitung). Dabei wird noch nicht über das tatsächlich dargestellte Objekt geurteilt. In der zweiten Zeile wird dieses Objekt behandelt und beschrieben (beispielsweise wird aus „zwei feine weiße Linien an den Enden der Ärmel“ nun „mit Zwillingsnadel gesteppter Ärmelsaum“). In der Zeile für Notizen werden Anmerkungen wie „Linien sehr breit (rund 1 cm)“ hinzugefügt, sollten diese für ein Verständnis der oberen beiden Zeilen nötig sein. Eine weitere Interpretation dieses Vestemes wird innerhalb der Matrizen nicht vorgenommen. Sie dienen nur der Aufzeichnung der Erscheinung eines Kostüms, infolge von anschließendem Kapitel 6 werden die Ergebnisse der Aufzeichnungen erst interpretiert. Natürlich ist im Falle von stark abstrahierten Kostümen die Zeile des Signifikats subjektiv behaftet, da keine hundertprozentige Zuordnung an reale Kleidung getroffen werden kann. Diese Abweichung entspricht der Natur der Abstraktion und Reinterpretation des Betrachters, was die Durchführung der Analyse nicht behindert. Die Ergebnisse sind daher durchaus unter den Gesichtspunkten einer qualitativen Analyse und persönlicher Interpretation und nicht einer quantitativen Forschung zu Kostümstilisierung zu betrachten.

Während Burger ihre Objekte von außen nach innen analysiert und die Reihenfolge des Abdrucks der einzige Hinweis auf Schichten ist, möchte ich im hier zusammengestellten Schema deutlicher werden. Die einzelnen Objekte, welche jeweils in einem eigenen Matrizen-set behandelt werden, werden dazwischen mit Präpositionen wie „über“, „und“ oder „über Schulter hängend“ genauer zugeordnet. Über die einzelnen Objekt hinweg wird zudem die Art des Kostüms wie in Abschnitt 5.3.1 notiert, sowie um welchen Film, Charakter und Produktionsart es sich handelt. Unter den Matrizen wird wie auch bei Burger noch das Make-up behandelt. Ähnlich dieser Ergänzung können noch Kommentare zum Gesamtbild oder -zustand des Kostümes oder seinen Bewegungen hinzukommen, sollte es Besonderheiten geben, die während der Aufzeichnung auffallen. Damit ergibt sich das in Abb. 5.5 schematisch dargestellte Analysemodell.

Matrix pro Kleidungsstück

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Wahrzunehmende Darstellung (Signifikant, Filmbild)									
Dargestelltes Objekt (Signifikat)									
Anmerkungen									

Abbildung 5.4: Erweiterte Matrixformel für die Kostümanalyse: Matrix 1 und 2 sind nach Burger [4] gestaltet, Matrix 3 erweitert diese um weitere für die Analyse relevante Aspekte. Die Zeilen der Matrizen beschreiben oben den Signifikanten, darunter das Signifikat und schließlich wird Notizen ebenfalls eine Zeile eingeräumt.

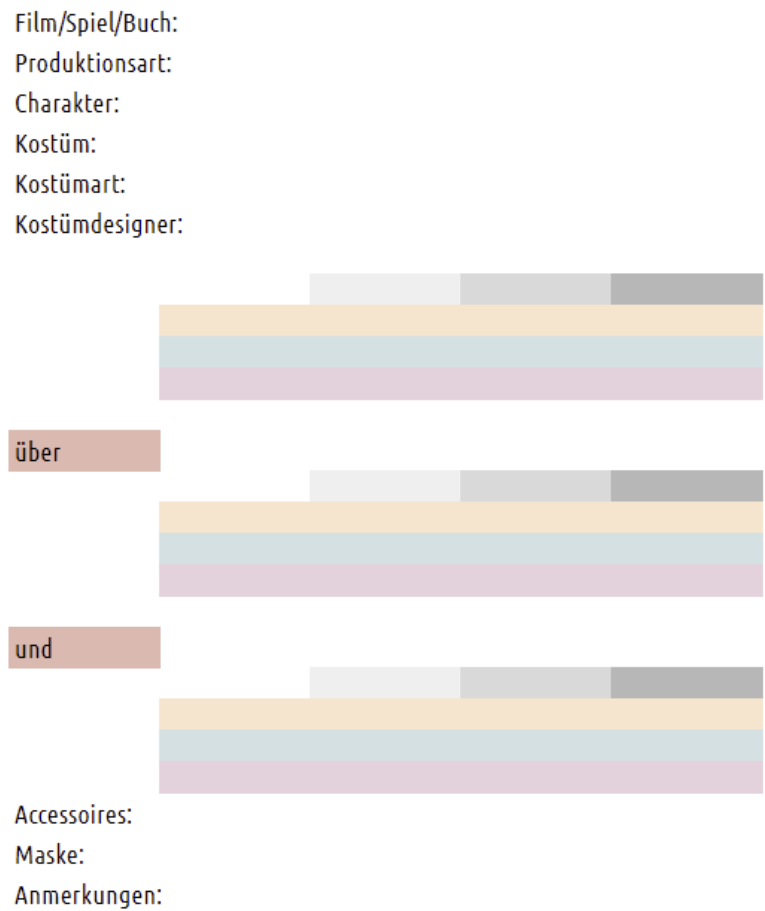


Abbildung 5.5: Komplettes Analyseschema: Für jedes Objekt des Kostüms ist eine Matrixformel nach Abb. 5.4 enthalten (hier vereinfacht dargestellt), welche durch deren Position zueinander (rote Felder) getrennt werden. Weitere Informationen zum Kostüm werden oben und unten am Tabellenblatt hinzugefügt.

Kapitel 6

Analyse von Kostüminterpretationen

Das in Kapitel 5 ausgearbeitete Analyseschema wird im Rahmen dieser Arbeit auf mehrere Film- und Gamekostüme angewendet. Dabei werden die ausgefüllten Matrizen hier nicht explizit behandelt und dargestellt, sondern können im Anhang A nachgelesen werden. Ziel des Kapitels ist vielmehr eine kurze Zusammenfassung und Interpretation der Ergebnisse und somit die Ausarbeitung von Stilisierungsmethoden von Vestemen in den behandelten Werken.

6.1 Zu *Alice in Wonderland*

Um in diesem Kapitel nicht zusammenhanglose Kostüme zu diskutieren, habe ich mich entschieden eine weit bekannte Vorlage zu suchen und einige ihrer Interpretationen genauer zu betrachten. Das verbindende Thema der nachfolgenden Kostümanalysen ist daher *Alice im Wunderland*. Der Buch-Klassiker *Alice's Adventures in Wonderland* [5] von Charles Lutwidge Dodgson, veröffentlicht unter seinem Pseudonym Lewis Carroll, inspirierte zahlreiche Film-, Game- und Comicadaptionen, sowie ist von etlichen Illustratoren bebildert worden. Die erste Fassung, noch unter dem Titel *Alice's Adventures Under Ground* [8], wurde von Carroll selbst illustriert und erst Jahre später veröffentlicht. Die ursprüngliche Erstausgabe von dessen weiter ausgearbeiteten Fassung erschien 1885 unter dem Titel *Alice's Adventures in Wonderland* wurde größtenteils aufgrund mangelnder Druckqualität zerstört [10, S. 116]. Die erste weit erhältliche Fassung, sowie Adaptionen anderer Illustratoren sind inzwischen in der Public Domain und digitalisiert frei zugänglich. Nachfolgend werden die Illustrationen des Alice-Kostüms in den ersten Fassungen, also in *Alice's Adventures Under Ground* und *Alice's Adventures in Wonderland* aus 1966 [6] diskutiert. Zusätzlich werden die Kostüme der *Queen of Hearts* bzw. Herzkönigin betrachtet. Dabei werden jeweils jene Kostüme ausgewählt, die die meiste Laufzeit des Mediums einnehmen, sofern die Kostüme gewechselt werden. Grundsätzlich behandeln alle Analysen zeitbasierte Medienbeispiele mit Ausnahme der Vorlage, welche statische Buchillustrationen sind. Sie werden als Grundlage und Referenz für die späteren Adaptionen herangezogen. Diese sind der 2D-Klassiker von Disney (1951), die Neuverfilmung von Tim Burton (2010) sowie das 3D-Computerspiel *Alice: Madness Returns*. Ebenso werden zwei Realfilmadaptionen (1985, 1999) diskutiert, um eine Gegenüberstellung mit analogen Kostümen zeigen zu können.

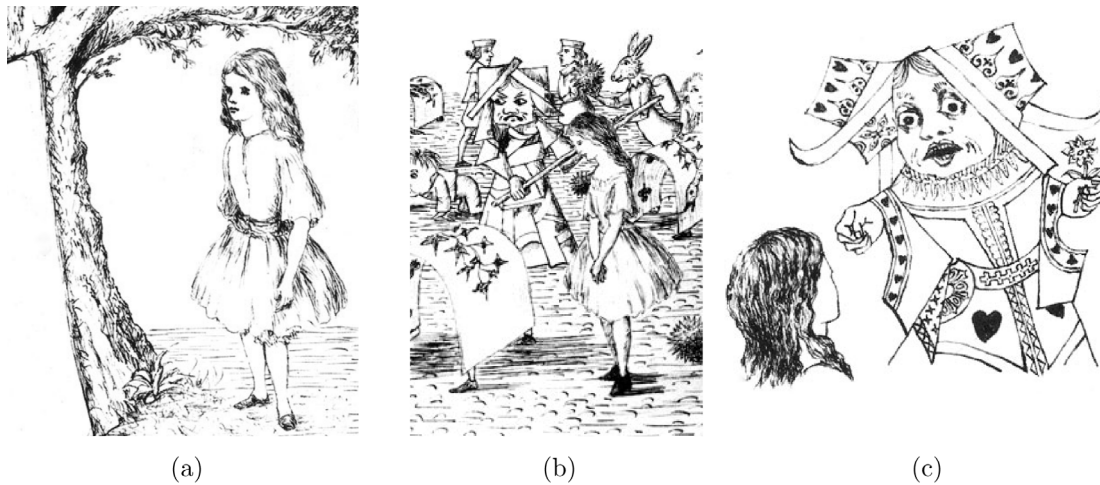


Abbildung 6.1: Abbildungen aus *Alice's Adventures Under Ground* [8] sind Tuschezeichnungen von Lewis Carroll und zeigen Alice (a,b) und die Herzkönigin (b,c). Bildquelle: [9].

6.1.1 *Alice's Adventures Under Ground* (1886)

Der hier behandelte Urtext *Alice's Adventures Under Ground* [8] wird basierend auf seiner digitalen, frei zugänglichen Reproduktion *Alice's Adventures Under Ground* [9] behandelt. Er wurde von Carroll noch vor *Alice's Adventures in Wonderland* erarbeitet, aber erst 1886 veröffentlicht. In Abb. 6.1 sind drei Illustrationen aus dieser Ausgabe zu sehen. Carroll illustrierte diese Version selbst, den Abbildungen nach mit Feder und Tusche. Seine Darstellungen sind dabei nicht immer exakt, wechseln den Detailgrad und wirken teilweise zittrig.

Alice

Alice trägt in dieser Fassung ein Kleid mit Glockenärmel, jedoch noch nicht die ikonische Kombination von Schürze und Kleid mit Puffärmeln, welche sich in den meisten Interpretationen wiederfindet. Dazu trägt sie noch Schuhe und vermutlich Strümpfe. Diese lassen sich aber aufgrund der Umsetzung als schwarz-weiße Tuschezeichnung nicht von der Haut unterscheiden, Falten werden nicht dargestellt. Das Volumen des Rockes lässt zudem den Schluss zu, dass Alice einen für die viktorianische Zeit üblichen Unterrock trägt. In den Illustrationen wird dieser aber nie abgebildet. Das Kleid wird durch feine Linien aneinander dargestellt, was vermutlich eine stilisierte Darstellung von leichtem aber schnell knitterndem Stoff ist (z.B. Seide, Leinen und Baumwolle, welche zu dieser Zeit die gängigsten Materialien für Oberbekleidung waren). Abgesehen der Falten wirkt Alice stets unbeeinflusst von ihren Abenteuern und dem Dreck und Verschleiß, den sie mit sich bringen würden.

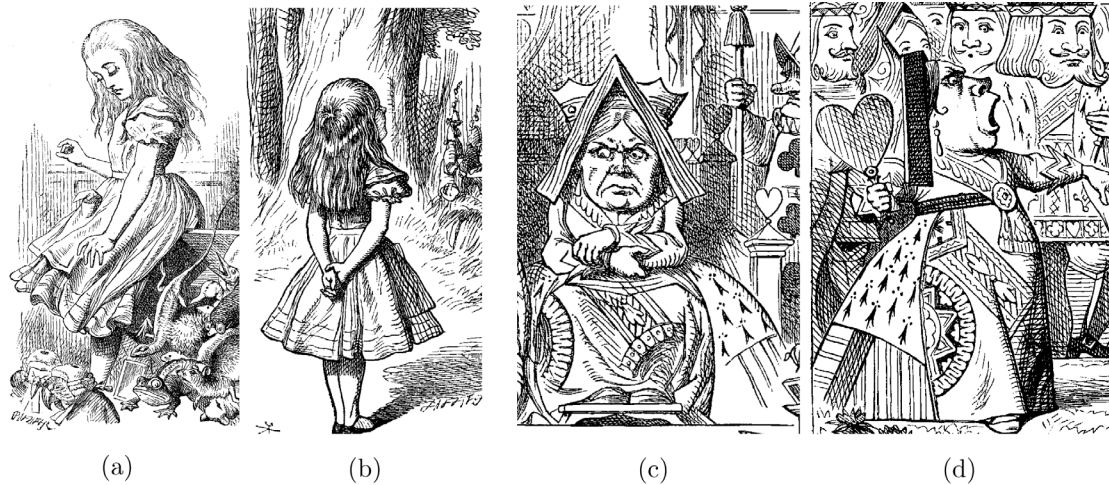


Abbildung 6.2: (a) und (b) zeigen Abbildungen der Holzschneiddrucke von John Tenniel von Alice und (c) und (d) die Herzkönigin aus *Alice's Adventures in Wonderland* [6]. Bildquelle: [7].

Herzkönigin

Die Darstellung von Carrolls Herzkönigin ist von starker Variation geprägt. Je nachdem wie groß sie in der Illustration zu sehen ist, umso mehr oder weniger Details und umso mehr oder weniger geometrisch wird sie dargestellt (siehe auch Abb. 6.1b und 6.1c). In der Ganzkörperdarstellung ist beispielsweise kein Hinweis auf einen Kragen zu erkennen, während in der Nahaufnahme ein hoher Detailgrad am Hals herrscht. Diese Details stellen vermutlich einen Kragen aus geklöppelter Spitze oder einen Mühlsteinkragen dar. Während die Kopfbedeckung in der kleinen Abbildung abstrakt geometrisch ist, kann man sie in der großen Darstellung bereits einer Haube der Frührenaissance oder Mittelalters (ähnlich einem Sturz) zuordnen. Ihr Kostüm wird von Kartenspielsymbolen verziert, welche grafisch angeordnet sind.

6.1.2 *Alice's Adventures in Wonderland* (1866)

Die Analyse bezieht sich auf *Alice's Adventures in Wonderland* in seiner 1866 erstmal im großen Umfang erhältlichen Auflage [6], welche inzwischen komplett digital verfügbar ist [7]. Auch für die Analyse wurde aufgrund der Verfügbarkeit auf die digitale Version zurückgegriffen. Vier der Illustrationen von John Tenniel aus der Ausgabe sind in Abb. 6.2 gezeigt. Tenniels Stil ist exakt und durch die handwerklich meisterhaft ausgeführte Holzschneidtechnik geprägt. Die schwarz-weiße Darstellung in Linienzeichnungen lässt natürlich nur bedingte Schlüsse auf die dargestellten Objekte zu.

Alice

Alice trägt in den Illustrationen der Erstausgabe ihre ikonische Kombination aus knielangem Kleid mit Puffärmeln und Schürze darüber. Sowohl Schürze wie Kleid werden mit feinen geschwungenen Linien dargestellt, was den Eindruck eines weich fallenden

Stoffes vermittelt. Die Schürze ist in der Taille zwar gebunden, die Schleife am Rücken, die dadurch entstehen müsste, wird aber nie abgebildet und sogar weggelassen. Das Weglassen der Schleife ist aber insofern sinnvoll, da die wenigen Darstellungen, die Alice von hinten zeigen, eher ihre Hände betonen (siehe Abb. 6.2b). Wie auch schon bei *Alice's Adventures Under Ground* kann man davon ausgehen, dass Alice der Zeit entsprechend Strümpfe trägt, zu sehen sind diese aber nie. Ebenso sind in Tenniels Illustrationen weder Höschen noch Unterrock zu sehen, das Volumen des Rockes lässt diese aber vermuten.

Herzkönigin

Die Herzkönigin in den Illustrationen trägt ein Kleid mit weit fallendem Rock (siehe Abb. 6.2d). Während es in den Illustrationen als ein Objekt erscheint, stellt es bezogen auf reale Kleidungsstücke mehrere dar. Etwa scheint der Rock aus Vorder- und Hinterteil zu bestehen. Diese Darstellung simplifiziert vermutlich die klassische Rock und Überrock Konstruktion des Spätmittelalters bzw. der Renaissance. Auffällig sind die Pfeil-Punkt-Musterungen auf den Seitenteilen des Überrockes. Diese sind die vereinfachte Darstellung von Hermelinpelz, welche aus der Heraldik stammt und in schematischen Illustrationen in der Gotik Einzug fand. Sie enden weit über dem Saum, was den Schluss auf einen zu kurz geratenen Pelzumhang zulässt, da Hermelin nicht als Teil von Röcken verarbeitet wurde. Die flache Darstellung der Herzkönigin und ihrer Untertanen, sowie die Stilisierung der Gesichter, verweisen deutlich auf die Illustrationen der klassischen Spielkarten.

6.2 Interpretationen

Nachfolgend werden Adaptionen des Buches analysiert. Manche davon interpretieren das Material freier, andere beziehen sich stärker auf die Bücher oder vorhergehende Interpretationen.

6.2.1 *Alice in Wonderland* (1951)

Alice in Wonderland in der animierten Fassung von Disney wurde 1951 veröffentlicht und ist die wohl bekannteste Adaption des Stoffes. Die Kombination des blauen Kleids und der blonden Haare definiert für viele das Aussehen der Figur Alice. Das Kostümdesign des Werks kann keiner konkreten Person zugeschrieben werden, da kollektiv an der Charakterentwicklung gearbeitet wurde und nie ein konkreter Designer ernannt wurde. Ein entscheidender Faktor im Characterdesign war gewiss dessen effiziente Animierbarkeit. Für die komplexen Bewegungen war ein recht leicht verständliches und reproduzierbares Design notwendig.

Alice

Alice trägt erneut die Kombination aus knielangem, ausgestelltem Kleid und weißer Schürze darüber. In der Adaption von Disney ist das Kleid von einem sehr intensiven Himmelblau. Die Schürze ist am Bund leicht gezogen, wirft aber keine bis wenige Falten und ihr breiter Kragen liegt flach und faltenfrei auf Alices Schultern. Es wurde auf

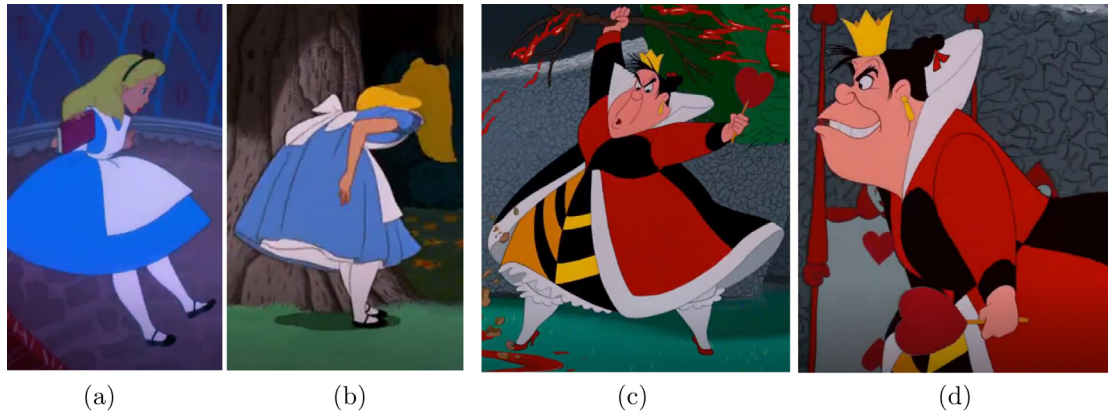


Abbildung 6.3: Alice Kleid aus *Alice in Wonderland* (1951) zeigt deutliche Unterschiede in seiner Physikalität in (a) und (b). Auch Element der Herzkönigin, etwa der Saum (c) und die Ohrringe (d), werden variabel eingesetzt. Bildquelle: [32].

Rüschen verzichtet. Die Masche der Taillenbänder sitzt mittig auf dem Rücken und ist stets perfekt ausgerichtet und voluminös. Dabei könnte man die Darstellung der Masche als klassische *Cartoon-Schleife* bezeichnen, deren Maschenschlingen breiter sind als das eigentliche Band, um dem Objekt mehr Fülle zu geben. Die Physikalität des Stoffes wird auch bei den Bewegungen unterschiedlich genau berücksichtigt. Wie auch in Abb. 6.3a und 6.3b zu sehen, kann Alice Kleid nach Bedarf Falten werfen oder sich im Fall auch steif aufplustern. Insgesamt bleiben die Bewegungen des Stoffes weich und großflächig, nur selten wird er zu spitzen Falten hochgezogen. Es gibt jedoch keine Situationen, in denen die Falten knittrig wirken, was dem Stoff ein Gefühl von Weichheit und gleichzeitig realistischer Natur geben, welche durchaus charakteristisch für das Appeal der damaligen Animationsfilme Disneys sind [29, S. 5]. Selbst bei hektischen Bewegungen bleibt das Kleid vergleichsweise ruhig und zeigt maximal wellenförmige Bewegungen. Der Zustand von Alices Kostüm ändert sich über den Film hinweg nicht, obwohl sie zahlreiche Male bekleckert werden würde. Das schlichte Kostümdesign stellt Alice zwar ansprechend und effizient dar, verrät aber keinerlei Details über die Fertigung, Materialität oder Umgebung. Auch der Schnitt bzw. Sitz der Kleidungsstücke bleibt vage.

Herzkönigin

Die Herzkönigin erfährt wie auch Alice die schlichteste ihrer Interpretationen unter den in dieser Arbeit behandelten Werken in diesem Animationsfilm. Ihre Merkmale werden auf ein Minimum heruntergebrochen. Die Spielkartenästhetik bleibt durch die markante Kombination von rot, schwarz, weiß und gelb eindeutig erhalten (siehe Abb. 6.3). Bei dem Kostüm wurde größtenteils auf zeitliche Einordenbarkeit verzichtet. Der Stehkragen und der weite Rock mit Überrock lassen renaissancezeitliche Einflüsse vermuten. Ähnlich wie bei Alices Kostüm wird mit der Physikalität des Stoffes gespielt. Er kann bei schnellen Bewegungen dynamische Formen annehmen, aber auch bei Bedarf steif sein. Zudem ermöglicht die handgezeichnete 2D-Animation mit der Länge der Elemente zu spielen. So werden die Ärmel der Königin kürzer, wenn sie sich aufregt, ohne dass sie



Abbildung 6.4: Alice (a) ist in *Alice in Wonderland* (1985) makellos gekleidet und auch mit Unterrock und -hose ausgestattet (b). Die Stoffe der Königin in (c) und (d) lassen Schlüsse auf ihre übertriebene Noblesse zu. Bildquelle: [34].

dabei Falten werfen, die durch Zurückschieben eines echten Ärmels entstehen würden. Ebenso kann sie (wie in Abb. 6.3c zu sehen), ihren Rocksaum durch Heben der Arme beeinflussen, was bei realen Kleidern mit sehr engem Sitz nicht ansatzweise in diesem Ausmaß möglich ist. Dies wird zumeist eingesetzt, um den exzentrischen Bewegungen der Königin mehr Schwung zu verleihen.

6.2.2 *Alice in Wonderland* (1985)

Die TV-Adaption aus 1985 ist eine fast reine Studioproduktion. Das Kostümdesign wurde von Paul Zastupnevich geleitet.

Alice

Alice ist in dieser Adaption auffällig perfekt (siehe Abb. 6.4, (a)). Sie trägt wieder ihre Kombination aus Kleid (diesmal orange mit langen Puffärmeln) und Schürze. In dieser Interpretation ist Alice die Verkörperung der perfekten Tochter, die stets aufmerksam, höflich und hilfsbereit ist. Ihre Haare sind blond und makellos frisiert, wobei es sich jedoch um eine Perücke handelt, was teilweise durch die Gleichmäßigkeit auffällt. Egal welche Abenteuer Alice erlebt, sie haben keinen Einfluss auf ihr gepflegtes Äußeres. Spannend ist der Vergleich zu anderen Kostümen des Films. Alices Kostüm ist jenes, das nicht nur am saubersten und hochwertigsten verarbeitet wirkt, sondern auch am realistischsten. Sogar in der realen Welt in schicken, verschnörkelten Wohnräumen und neben den Satingewändern ihrer Mutter wirken die matten Stoffe ihres Kleides sehr bodenständig und heben sie aus ihrer Umgebung hervor. Alices Kleid weist einige Doppelungen auf, so etwa die weißen Manschetten sowie der weiße Kragen mit Knopfleiste, der noch über einem orangen Kragen liegt. Dabei sind die weißen Elemente faltenfrei und anscheinend zusätzlich gestärkt. Der Kragen liegt immer perfekt symmetrisch, sogar die

Fadenrichtung der Knopfbefestigungen ist parallel ausgerichtet.

In Alices Kostüm finden sich nur wenige Vereinfachungen. So wäre etwa eine Verzierung des Schürzensaums mit Rüschen möglich gewesen, jedoch wurde diese zugunsten der Silhouette und des Fokus auf die Details des Oberkörpers weggelassen. Am Rock des orangenen Kleides werden die Streifen aus Tenniels Originalillustrationen in Form von mehreren angesetzten Stoffstreifen wieder aufgegriffen, jedoch mit weniger Kontrast als andere Umsetzungen.

Ihr Kleid bewegt sich stets sehr natürlich mit Ausnahme des Falls durch den Kaninchenbau, dem es an Windmaschinen und Stuntvorrichtungen fehlt.

Herzkönigin

Die Herzkönigin in dieser Adaption zeichnet sich durch die Materialität ihres Kostüms aus. Zwar ist die Form stark vereinfacht, jedoch noch eindeutig an mittelalterliche Adelsgewänder angelehnt. Diese wurden aus wertvollen Stoffen wie Samt oder Baumwoll- und Seidenbrokat hergestellt. Im Film wurden für das Kostüm eindeutig Polyesterstoffe verwendet, siehe Abb. 6.4c und 6.4d. Sie glänzen stärker und geben der überheblichen Königin eine billige Fassade. Die goldene Plastikkrone, die pinken Ärmel, welche in Kontrast zum Grün und Rot der Überärmel stehen, tragen zu diesem Bild bei. Der Übergang von Oberteil zum Rock ist durch eine klare Stoßnaht gelöst, obwohl die Elemente des Oberteils keinen Abschluss finden und einfach eingenäht werden. Dies ist eine Art der Verarbeitung, die man häufig auch an billigen Karnevalskostümen findet. Wie schon in den Illustrationen Tenniels wird der Hermelinpelz wieder aufgegriffen, jedoch durch niederflurigen Samt oder Plüsch in Weiß dargestellt, während die hermelintypischen schwarzen Akzente aus stark glänzendem Material (Folie oder Lackleder) gefertigt wurden. Diese Überzeichnung setzt sich in dem mit einem ca. 10 cm großen Kleeblatt besetzten Ring fort.

6.2.3 *Alice in Wonderland* (1999)

Alice in Wonderland aus 1999 ist eine weitere Adaption des Buchklassikers für die TV-Ausstrahlung. Charles Knode war zuständig für das Kostümdesigns des Films. Die Produktion setzt bereits auf den deutlichen Einsatz von CG-Elementen (Wassersimulation, nachträglich vergrößerte Köpfe) und Greenscreen, jedoch auch auf viele Animatronic-Rigs und stark abstrahierte Kostüme. Während die fantastischen Wesen des Wunderlandes noch recht naturalistisch umgesetzt wurden, sind es vor allem die menschlichen Figuren, die ihre Skurrilität im Kostüm äußern.

Alice

Für Alice wurde die Kombination aus Kleid und Schürze wieder aufgegriffen, jedoch auf ihr Minimum reduziert (siehe Abb. 6.5). Das dünne gelbe Kleid scheint ohne Unterrock getragen zu werden und enthält wenig Details. Die drei Streifen parallel zum Rocksäum wurden aus den Illustrationen zwar wieder übernommen, zeigen sich aber etwas störrisch in Kombination mit dem gelben Stoff (siehe Abb. 6.5b). Insgesamt wurde der Rock mit weniger Saumweite umgesetzt als der in der Adaption von 1985, was ihn weniger verspielt wirken lässt und weniger schwingende Bewegungen zulässt. Diese Schlichtheit



Abbildung 6.5: Alice ist in der Adaption *Alice in Wonderland* aus 1999, sehr schlicht gekleidet (a). Ihr Kleid weist keine Rüschen auf, übernimmt aber die drei Streifen aus den Originalillustrationen (b). Das Kostüm der Herzkönigin ist grafisch hoch stilisiert (c). Bildquelle: [35].

findet sich in der Schürze wieder. Mit viel Schnittmusterarbeit wurde eine Schürze mit nur wenigen Falten am Bund erschaffen, die zugleich parallel mit den Streifen am Rock abschließt, was in einem ungewöhnlichen und historisch inkorrekten Stofftrapez resultiert. Es wurde auf die Schleife der Schürze hinten, sowie ihre gerüschten Träger aus anderen Interpretationen verzichtet und das Tailleband mit Knöpfen geschlossen. Die nahtverdeckt aufgebrauchten Taschen vorne an der Schürze haben eine auffällig spitze Form. Der graue Streifen der Schürze ist vollkommen schlicht eingearbeitet und zeigt keinerlei Nähte, was die Vermutung zulässt, dass es sich sogar um Folie oder Farbe handelt. Zudem fehlt Alices Kleid der zu dieser Zeit übliche Kragen, was zusätzlich zur absurden Schlichtheit beiträgt. Ebenso ungewöhnlich sind die geringelten Strümpfe.

Herzkönigin

Das Kostüm der Herzkönigin treibt die Abstraktion der Kostüme des Films auf die Spitze und dürfte für viele Zuschauer bereits nicht mehr in seinen Einzelteilen entzifferbar sein (siehe Abb. 6.5c). Das Kleid bestand vermutlich aus einigen Einzelteilen, welche im Filmbild aber nicht mehr ausgemacht werden können. Zugleich stellt das Kleid mehr als nur ein Kleid dar, da es auf mehrere Kleidungsstücke und -darstellungen referenziert.

Das Kleid scheint wie auch die klassischen Spielkartenillustrationen auf Spätmittelalter bzw. Frührenaissance zu verweisen und vereint ein Überkleid mit Überärmeln, Bluse, Mühlsteinkragen und Umhang in einem. Dabei werden die einzelnen Elemente stark verfremdet. Beispielsweise wird der Mühlsteinkragen durch einen flach aufliegenden Stoffring mit aufgemalten Schlangenlinien dargestellt. Der Gürtel sitzt unter der Brust, was etwas zu hoch erscheint. Der weite umgeschlagene Mantelkragen wurde



Abbildung 6.6: Alices Kleid in *Alice in Wonderland* (2010) zeigt in (a) und (b) deutlich den zu locker sitzenden Schnitt. Das Kostüm der Herzkönigin in (c) und (d) spielt mit den digital veränderten Proportionen der Figur. Bildquelle: [36].

mit Markern mit Pfeilen und Punkten bemalt. Zwar sind diese aufgrund ihrer Anordnung und groben Umsetzung nicht mehr als Hermelindarstellungen erkennbar, jedoch kann ihre Bedeutung sehr wohl im Kontext der Originalillustrationen und vorhergehenden Kostüminterpretationen wieder hergestellt werden. Ähnlich verhält es sich mit den Zick-Zack-Mustern an den Überärmeln, welche im ersten Moment an den Union Jack erinnern, auf den zweiten Blick aber die Zierlinien auf Spielkartenillustrationen wiedergeben.

Die Krone der Königin orientiert sich stark an gotischen Hauben, setzt diese aber ohne jedes glänzendes Material mit Filz, Moosgummi und Schrägband um. Von der Krone fällt hinten ein langer Schleier über den Rücken der Königin. Der graue oder dreieckig-weiße Stoff ist der einzig transparente am gesamten Kostüm der Königin. Die Maske schließt sich der Darstellungsweise an. Anstelle von Haaren oder einer Perücke wurden wenige scharfe Linien auf eine Glatze aufgemalt. Die Augenbrauen sind schmal und künstlich gezeichnet, der Mund übertrieben rot. Auf Wangen und Augenbogen ist deutliches Rouge.

6.2.4 *Alice in Wonderland* (2010)

In der Adaption des Buches durch Tim Burton aus 2010 übernahm die bereits sehr bekannte Kostümdesignerin Colleen Atwood die Zuständigkeit für die Kostüme. Der Film geht in einigen Aspekten grundsätzlich andere Wege als die zuvor in den Abschnitten 6.2.2 und 6.2.3 diskutierten Realfilme aus 1985 und 1999. Einerseits hat das Entfliehen ins Wunderland entscheidende Auswirkungen auf Alice, andererseits handelt es sich bei der Herzkönigin zugleich auch um die Figur der Roten Königin aus der Buchfortsetzung *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* [11]. Diese Änderungen machen sich auch in dem opulenten Kostümbild bemerkbar. Zudem ändert Alice ihre

Kleidung einige Male. Hier wird das erste gezeigte Kostüm analysiert, da es am ehesten den früheren Interpretationen und der Buchvorlage entspricht und zudem sehr viele Charakteristika der Figur spiegelt.

Alice

In dieser Interpretation ist Alice nicht das brave und vorbildliche Mädchen, als das es in Adaptionen wie in der in Abschnitt 6.2.2 behandelten dargestellt wurde. Dies ist das Hauptmotiv ihres Dressplots. Sie ist eine junge Frau, die sich gegen die strenge Gesellschaft, in der sie lebt, auflehnt und sich in ihr unwohl fühlt. In der ersten Szene mit ihrer Mutter wird sie von dieser für das Weglassen des Korsetts und der Strümpfe gerügt, welche Alice selbst als unnötig ansieht. Alice Einstellung zur Welt wird in dem blauen Kleid (siehe Abb. 6.6a) gespiegelt. Es ist aus feinem durchsichtig, blauen Oberstoff und opaken Unterstoff gefertigt. Der Schnitt ist exakt und es ist fein gearbeitet, sitzt aber nicht perfekt an ihr. Vielmehr hat es einen bequemen leicht zu großen Sitz, der das Fehlen des Korsetts nochmals hervorhebt. Zudem ist ihr Kleid deutlich kürzer als die ihrer Familienmitglieder. Die Materialität des Kleides fügt sich hingegen einwandfrei in die Szene ein und ist historisch akzeptabel. Die fehlende Schürze, der weiche Stoff, sowie der lose Spitzenkragen unterscheiden es auffallend von den meisten der Interpretation Tenniels Illustrationen. Zugleich scheint es eher an Carrolls ursprüngliche Illustrationen aus *Alice's Adventures Under Ground* angelehnt (siehe Abb. 6.1). Trotz des starken CG-Einsatzes im Film bleibt das Kleid größtenteils ein analoges Kostüm. Vermutlich wurden zahlreiche angefertigt, da Alices Kleid stark mitgenommen dargestellt wird, als sie aus dem Wunderland zurückkehrt. Sogar der Fall durch den Kaninchenbau wurde mit einer Seilkonstruktion und dem Kostüm an einem Stuntdouble vor Greenscreen umgesetzt. Eine Ausnahme bildet die Einstellung, in der Alice durch einen Trank schrumpft und damit zu klein für ihr Kleid wird. Durch ihr ständiges Wachsen und Schrumpfen im Wunderland setzt sich das Nicht-Passen der Kleider für Alice immer weiter fort, bis sie schließlich eine Rüstung erhält und den Kampf gegen den Jabberwocky antritt. In der letzten Szene in der realen Welt wird Alice nochmals gezeigt, wie sie selbstbewusst auf Reisen geht und in diesen Einstellungen schließlich einen gut sitzenden Mantel trägt. Insgesamt wird der Charakter weniger durch die einzelnen Kostüme als vielmehr den Zusammenhang des Dressplots dargestellt.

Herzkönigin/Rote Königin

Bei der Herzkönigin handelt es sich in dieser Adaption um ein Hybridkostüm. Das Kostüm wurde traditionell gefertigt und von der Schauspielerin für den Dreh getragen. Nachträglich wurden digitale Anpassungen vorgenommen und der Kopf auf dreifache Größe skaliert, sowie die Taille verschmälert (siehe Abb. 6.6c).

Das Kostüm der Königin macht auf dem ersten Blick einen klassisch königlichen Eindruck. Die einzelnen Elemente des Kostüms imitieren verhältnismäßig korrekt die historischen Entsprechungen der Renaissance. In kleineren Details wird die Königin aber in ihrer Eitelkeit und Skurrilität überzeichnet. Zum Beispiel waren die Punktspitzen auf den Ärmeln keineswegs üblich zu dieser Zeit, ebenso die rote Brille, welche die Königin in einer Szene trägt. Der Überrock ist aus rot-goldenem Brokat gefertigt, bei dem die goldenen Anteile bei Weitem überwiegen. Üblicherweise überwiegen die farbigen Teile

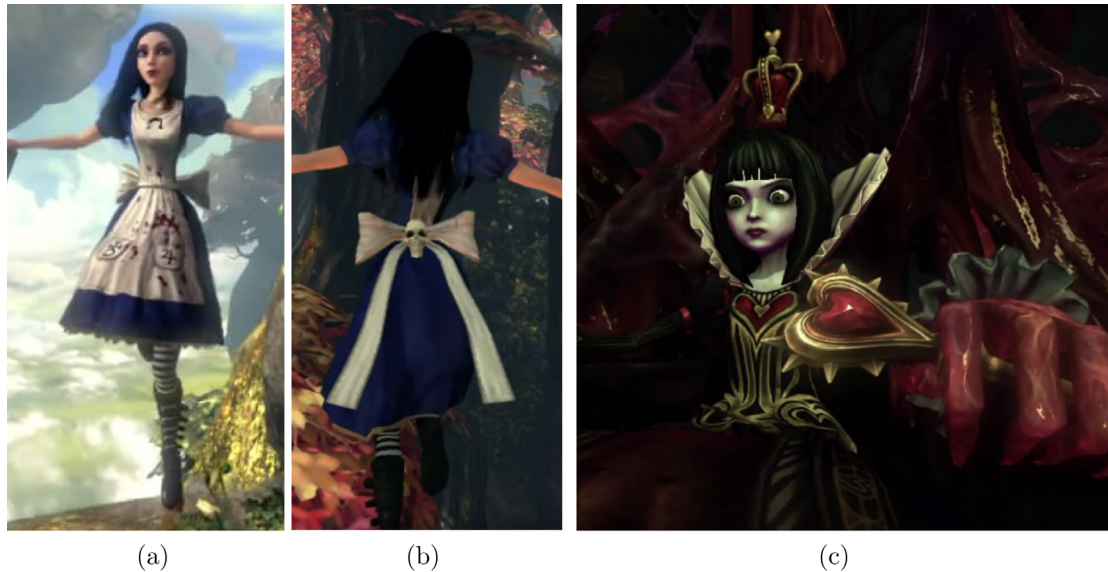


Abbildung 6.7: Alice trägt *Alice: Madness Returns* (2011) eine blutbefleckte Schürze mit Symbolen (a) und einer physikalisch unmöglichen Schleife mit Totenkopf (b). Die Herzkönigin der Spielinterpretation zeichnet sich besonders durch die markanten und auch bedeutungsvollen Hände aus (c). Bildquelle: [74].

bei Brokat, die Umkehrung dessen betont die übertriebene Noblesse der Königin jedoch.

6.2.5 *Alice: Madness Returns* (2011)

Bei *Alice: Madness Returns* handelt es sich um die Fortsetzung des Computerspiels *America McGee's Alice* [73]. Aufgrund des ähnlichen Aufbaus, der Wiederkehr der Figuren in einer mit anderen Interpretationen durchaus vergleichbaren Manier sowie der fortgeschrittenen Grafik wird auf diesen Teil der Serie zurückgegriffen. Von allen in dieser Arbeit behandelten Werken entfernt sich dieses noch am weitesten vom Original Carrolls. Grundsätzlich ist die Handlung der Spiele nach *Alice's Adventures in Wonderland* und *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* anzusiedeln. Es stellt in Form der Kreaturen im Wunderland, welche häufig Bossgegner sind, Aspekte von Alices Persönlichkeit und Wahnvorstellungen dar, welche sie überwinden muss. Dabei interpretiert das Spiel die Gegebenheiten als Grusel- bis Horrorszenario.

Alice

Das Kostüm von Alice wurde bereits im ersten Teil etabliert und wird von ihr wieder angelegt, als sie ins Wunderland zurückkehrt. Es ist eine Interpretation der klassischen Kleid-Latzschürzen-Kombination, wobei das Kleid blau gewählt wurde (siehe Abb. 6.7). Die Schürze ist bereits zu Beginn blutbefleckt und etwas abgenutzt (Staubablagerung in Falten). Sie hat zwei aufgesetzte Taschen vorne, die zum einen jeweils ein Symbol tragen und zum anderen mit deutlich sichtbaren Nähten versehen sind. Die Nähte finden sich auch am äußeren Saum der Schürze, nicht aber am Halsausschnitt. Dabei sind die

Stiche so groß, dass Alice einen gewissen Puppencharakter dadurch erhält. Die Symbole auf der Schürze sind Eris (griechische Göttin des Chaos) und Jupiter (unter anderem Symbol für Erweiterung des Geistes) und geben Hinweise auf Alice Fähigkeiten, welche sich in jedem Kostüm mit den Symbolen ändern. Die Schürze wird im Rücken durch eine Schleife gehalten, auf der ein Totenkopf angebracht ist. Diese ist eher ästhetisches Objekt und physikalisch mit dem groben Stoff der Schürze eher nicht möglich. Sie ist ähnlich wie die Schleife aus Disneys Alice (siehe Abschnitt 6.2.1) voluminöser als ihr Band und auch die Enden der Bänder werden wieder breiter. Auch auf dem Saum des blauen Kleides sind Zierstiche zu erkennen, welche zu groß für eine Saumnaht erscheinen. Auf Ärmelbund und Halsausschnitt wiederholen sie sich nicht.

Alice Kostüm weist in Bewegung einige Artefakte der 3D-Technik auf. So bleibt die Bewegung des Rockes recht gleichförmig und die Falten darauf verändern sich nicht. Es handelt sich grundsätzlich um Falten in der Textur, nicht in der Geometrie. Zudem bewegen sich die Ärmel kaum, beziehungsweise passen sie sich ohne Faltenwurf an die Oberarme an. Die langen Schürzenbänder flattern sanft hinter Alice her, weisen aber noch ihre einzelnen Polygone auf. Insgesamt entsteht eine stilisierte Bewegungsart, welche von sehr sanften, faltenfreien Stoffbewegungen dominiert wird. Diese sanfte Bewegungsart widerspricht der groben Materialität des Kleides und der Schürze, die in den Texturen vermittelt wird.

Herzkönigin

Die Herzkönigin aus *Alice: Madness Returns* erscheint in diesem Teil in einem Kostüm, welches sie leicht als solche erkennen lässt, während sie im ersten Teil noch ein Tentakelmonster war. Ihre Stoffe weisen wenig bis keine Oberflächentexturen auf und stehen damit in Kontrast mit Alices Kostüm. Ihr Kostüm wird nur wenig in Bewegung gezeigt, vor allem der Unterkörper wird nicht bewegt. Damit kann die Materialität des Rockes nur schwer eingeschätzt werden. Es wäre durchaus möglich, dass die starre Konstruktion nicht nur auf die notwendige Effizienz der Animation, sondern durchaus als Aussage zu verstehen ist, dass die Königin an ihren Thron gefesselt ist. Dies hätte aber zusätzlich durch ein Verwachsen mit den Ranken des Throns signalisiert werden können. Ein wichtiger symbolischer Teil ihres Kostüms sind die übergroßen, hautlosen Hände (siehe Abb. 6.7). Alice ist von einem Brand, den womöglich sie selbst gelegt hat, traumatisiert und findet wie auch im ersten Teil dieses Trauma in der Herzkönigin wieder. Der Rest ihres Kostüms verweist eher auf ihre Rolle als Herzkönigin, als auf jene der dunklen Seite Alice'. Einzig das Oberteil ihres Kleides kann sowohl als Korsett wie auch als Käfig gelesen werden. Die Muster auf ihrem Rock greifen die dekorativen Linien der klassischen Spielkartenillustrationen wieder auf.

6.3 Zusammenfassung

Grundsätzlich liegt *Alice in Wonderland* eine sehr konsistente Ästhetik einer romantisch verrückten Kinderwelt mit traumatischen Einflüssen zugrunde. Diese werden in den einzelnen Interpretationen in ihren Grundzügen auch wiedergegeben, wenn auch mit unterschiedlicher Gewichtung. Im Laufe der Analyse präsentiert sich daher ein weites Spektrum an Einsatz- und Kombinationsmöglichkeiten von Vestemen im Filmkostüm,

sei dieses nun animiert oder genäht, analog oder digital produziert. Die Verrücktheit der Vorlage gibt einen weiten Spielraum an Glaubhaftigkeit vor, der zu verschiedensten Stilisierungen im Kostüm führen kann. Zugleich bringt die stark eingeprägte Ästhetik von Alices Äußerem sehr ähnliche Kostüme in verschiedenen Adaptionen hervor, die in Detail und Verarbeitung ihre unterschiedlichen Aussagen darlegen.

So führen sowohl die Originalillustrationen Tenniels wie auch die TV-Adaption aus 1985 ein Idealbild des verträumten Mädchens in einer fantastischen und verrückten Welt vor. Vor allem der Spielfilm erzeugt den Eindruck skurriler Sauberkeit. Er setzt bewusst die Qualität der verarbeiteten Stoffe ein, um Figuren zu definieren. Dies ist ein Aspekt, der in der ebenfalls sehr sauberen und bunten Welt von Disneys Alice aus 1951 in den grafischen Flächen verloren geht. Dafür erzielt er eine enorme Einfachheit der Designs. Die Kostüme sind kaum in der Lage eigenständig viel über die Figur auszusagen und kommen erst durch das Acting der Figuren wirklich zur Geltung. Dadurch wird kaum über stilisierte Fertigungshinweise kommuniziert und die Kostüme bekleiden nur die Figur, weniger aber liefern sie Informationen zu ihrem Umfeld. Ähnlich verhält es sich mit den Kostümen in *Alice: Madness Returns*. In manchen Elementen der Spiela-daption scheint ein ästhetischer Selbstzweck vorhanden. Teilweise beschränkt auch die 3D-Technik die Materialität der Stoffe. So wird beispielsweise auf dynamische Falten verzichtet. Dafür schafft das Spiel es, mit den beschränkten Bewegungen ein eigenes System an solchen zu kreieren und konstant zu halten. Obwohl die Texturen teilweise ein anderes Verhalten suggerieren, ergibt sich ein recht glaubhaftes Gesamtbild. Es wird teilweise Symbolik einer Stilisierung vorgezogen, so etwa die Hände der Königin und Symbole in Alices Kostüm. Die einzelnen Kostüme von Alice verraten zwar grundlegend ihre Materialien, lassen aber nur wenig Schlüsse über ihren Charakter zu.

Derweil kann man das Gegenteil von der 2010 erschienenen Adaption von Tim Burton sagen. Eine der Hauptaufgaben des Kostüms ist die Kommunikation der Beziehung der Figuren zu sich und ihrer Umwelt. Der Einsatz von CG zusätzlich zu den aufwändigen Kostümen gibt dem Film die Möglichkeit beispielsweise mit Proportionen zu spielen (z.B. bei der Herzkönigin). Dies wurde auch bereits in der TV-Adaption von 1999 am Verrückten Hutmacher eingesetzt, um die Illustrationen Tenniels zu imitieren. Was den Grad an Stilisierung betrifft, so übertrifft die Version von 1999 teilweise noch die stark simplifizierten Zeichnungen in Disneys 2D-Adaption von 1951, insbesondere was die Darstellung der Herzkönigin angeht. Wie in Abschnitt 6.2.3 bereits angesprochen werden zahllose Details der Buchillustrationen und historischer Gewänder mit einfachsten Mitteln zu einem Kostüm verschmolzen, das einiges an Vorwissen erfordert, um gelesen werden zu können. Es geht teilweise weg von der Materialität seiner Einzelteile und hin zu einer grafischen Karikatur am Schauspieler.

Kapitel 7

Fazit

Die Arbeit wurde in der Erwartung begonnen, die Stilisierung, die durch Animation möglich wird, zu untersuchen. Im Rahmen der Analyse wurden aber vergleichshalber auch Realfilme behandelt, welche erstaunlich stark auf ähnliche Techniken zurückgreifen, die ich zu Beginn nur von Animationsfilmen erwartet hätte. Sie zeigen zahlreiche Methoden auf, die eine Abstraktion der Handlung und Figuren hervorrufen. Jedoch zeigen auch Animationswerke Technologien auf, die die Darstellung und den Eindruck der Figuren verändern. Nachfolgend werden einige Erkenntnisse der Arbeit zusammengefasst, die die Möglichkeiten für das digitale Kostüm und für die Designentscheidungen der Preproduction von Animationsfilmen betreffen.

7.1 Erkenntnisse für Charakterdesigner

Bei Kostümen handelt es sich um einen kleinen aber visuell sehr prägenden Teil von Figuren. Ein Teil, dessen Werkzeuge wir selbst stets aktiv, wenn auch nur wenig bewusst verwenden. Hinter ihnen stehen eigenständige Disziplinen der Schneiderei, Materialkunde und Soziologie, die sich gemeinsam mit der Entwicklung von Mode beschäftigen. Für das Kostümdesign ist es von Bedeutung, sich eine klare Unterscheidung diese Mode und der Mode im Film vor Augen zu führen. Es gilt sich stereotypischer Vesteme bewusst zu werden und ihr kommunikatives Potential zu verstehen. Dies ist auch eine der Grundlagen des Characterdesigns. Bevor dieses angegangen wird, ist zumeist bereits eine Figur aus dem Skript gegeben, meist auch die Produktionstechnologie.

Die verschiedenen Produktionstechnologien bringen neue Möglichkeiten, Vesteme zu visualisieren. So haben hybride Kostüme aus analogen und CG-Elementen die Möglichkeit, mit Proportionen ähnlich wie ein Animationsfilm umzugehen, gleichzeitig aber die Materialität der realen Welt beizubehalten. So geschah dies etwa 2010 mit der Herzkönigin in *Alice in Wonderland*, aber auch schon in der Interpretation von 1999 mit dem Verrückten Hutmacher. Das Potenzial, von anderen Disziplinen zu lernen, beschränkt sich nicht nur auf neue Einflüsse der CG-Technologie. Grundkenntnisse der Kostümkunde sind Voraussetzung, um Charaktere überzeugend einzukleiden, insbesondere wenn sie in menschlicher oder menschen-ähnlicher Kultur leben. Dies inkludiert Schnittkunde ebenso wie das Wissen um Material und Fertigung. Dies sind zusätzliche Kanäle, die durch bewusstes Characterdesign bedient werden können. Natürlich bedarf es immer

der vorherigen Überlegung zur Notwendigkeit dieser Details. Das Bewusstwerden über die mögliche Informationsflut an Details, die keinen ausreichenden Mehrwert für die Narration liefern, kann einen Stil entscheidend simplifizieren und effiziente Kommunikation mit dem Publikum ermöglichen. Dies gilt ebenso für den Realfilm, der nicht auf die Verwendung realistischer Materialien beschränkt ist. *Alice in Wonderland* aus 1999 demonstriert Reduktion im Kostüm auf teilweise sehr eindrucksvolle Art.

Grundsätzlich ergibt sich in der Animation noch zusätzlicher Spielraum durch die synthetische Bewegung des Kostüms. Animation ist in der Lage, sich aus der Physikalität realer Kostüme zu lösen. Kostüme können selbstständige Akteure werden und neue Bewegungsästhetiken generieren. So vermitteln auch die animierten Kostüme Alice' in *Alice in Wonderland* von Disney aus 1950 und *Alice: Madness Returns* ein eigenes Gefühl von Gravitation und Geschwindigkeit durch die Leichtigkeit der Kostüme. Dabei ist vor allem in der Adaption von 1950 häufig ein Wandel der Materialeigenschaften des Stoffes innerhalb des Filmes zu erkennen, der der Animation mehr Freiraum einräumt. Die Ausdrucksmöglichkeiten der Figur in animiertem Stoff gingen jedoch noch weiter und bringen enormes künstlerisches Potenzial, das bisher nur selten ausgeschöpft wurde.

7.2 Ausblick

Grundsätzlich ist die geisteswissenschaftliche Erforschung von explizit digitalen Kostümen wenig vorangeschritten. Sie befinden sich in einem Schnittpunkt, der sie aus der Sicht von mehreren Disziplinen betrachten lässt und bieten damit zahlreiche wenig behandelte Aspekte. Spannende Anschlusspunkte an diese Arbeit wäre etwa eine ausführliche Diskussion des Körperverständnisses bei digitalen Doubles, hybriden und animierten Kostümen. In dieser Arbeit hat außerdem die Stop-Motion Technik nur wenig Behandlung gefunden. Ihr Umgang mit Materialität und Skalierungen würde alleine eine tiefgehende Arbeit rechtfertigen.

Weitere Forschungsgebiete wären der Einfluss von technologischen Entwicklungen der Haute Couture und der Bekleidungsindustrie auf die Kostümfertigung und umgekehrt, da sowohl von innovativen Modeschöpfern wie auch Textilkonzernen Forschung betrieben wird, während Kostüm- und Modedesigner gleichermaßen diese entfremden. Dabei ist auch der Einfluss der (Pop-)Kultur nicht zu vergessen, die durch Reenactment, LARP und Cosplay Interesse und Initiativen für Kostüme bei einem breiten Publikum generiert und für eine erhöhte Zugänglichkeit der Materialien und Theorien sorgt.

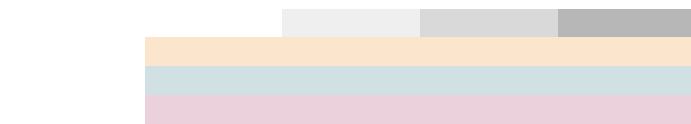
Anhang A

Analysetabellen

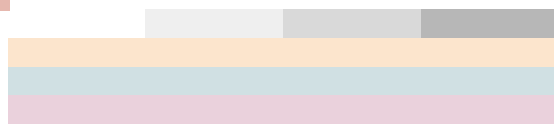
Die anschließend inkludierten Matrizen können für bessere Lesbarkeit auch auf der DVD nachgelesen werden.

Schematische Darstellung des gesamten Blattes

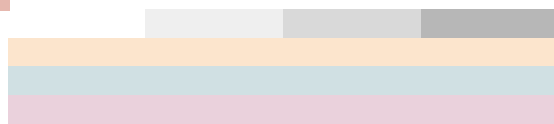
Film/Spiel/Buch:
Produktionsart:
Charakter:
Kostüm:
Kostümart:
Kostümdesigner:



über



und



Accessoires:
Maske:
Anmerkungen:

Buch: Alice's Adventures Under Ground
 Produktionsart: Handgeschriebenes und -gezeichnetes Manuskript
 Charakter: Alice
 Kostüm: Alice' Kleid (durchgehend)
 Kostümart: Illustriertes Kostüm
 Kostümdesigner: Lewis Carrol aka. Charles Lutwidge Dodgson

Kleid	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	anliegend (Oberteil), knielang, weit (Rock)	weite, ellenbogenlange Ärmel	weiß	kritzelige Falten	uni	Band an Taille; Linie an Kragen und Ärmel	(kräuselnde Linien)	-
Signifikant, Entsprechung	klassisches Mädchen-Kleid der 1850er Jahre	weiches Mieder, Rock am Bund gezogen	Glockenärmel	unbekannt	leicht knitternder Stoff, fein, da sehr kleine Falten	uni	Gürtelband; Tunnelzug-Kragen und eingefasste Ärmelsäume	Kleid ist leicht zerknittert	-
Anmerkungen		Kleid sitzt sehr gut			vermutlich Seide oder Baumwolle, übliche Materialien für Kleider wohlhabender Kinder			leicht knitterndes Material, aber kaum mitgenommen von Alice' Abenteuern	-

über

Höschchen	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Höschchen	weit, knielang	welliger Abschluss unten	weiß	wenige, weiche Linien	uni, manchmal Tupfen unten	Linie über Wellenabschluss	-	-
Signifikant, Entsprechung	Höschchen	weit, knielang	Spitzenborte am Saum	unbekannt	weiches Material, dünn	uni, Spitzenborten unten	Tunnelzug auf Kniehöhe, über Rüschaum	nichts spezifisches ersichtlich	-
Anmerkungen	Nie komplett sichtbar, nur an den Knien			vermutlich weiß	vermutlich Baumwolle, Cambric	Einzeichnen der Rüschen nicht in jeder Illustration		leicht knitterndes Material, aber kaum mitgenommen von Alice' Abenteuern	-

über

Schuhe	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Halbschuh	rithoch, anliegend	Linie an Rist und Sohle	schwarz	glänzend	uni		keine Details	-
Signifikant, Entsprechung	Schlüpfschuh	rithoch, anliegend	kleiner Absatz, Ristenlappen oder Riemchen	unbekannt	Lack- oder sehr gepflegtes Leder	uni	nichts spezifisches ersichtlich	keine Abnützungen	-
Anmerkungen				vermutlich schwarz oder dunkelbraun					-

Accessoires: -

Maske: Wellige Haare (vermutlich Flechtwellen), kein sichtbares Makeup, keine anderen Körpermodifikationen.

Anmerkungen: Aufgrund des Volumens des Rockes ist anzunehmen, dass Alice der Epoche entsprechend noch einen leichten Unterrock trägt. Dieser ist aber nicht sichtbar bzw. kann nicht vom Oberkleid unterschieden werden. Zudem ist Dodgsons Stil stark durch zittrige Tuschnlinien gekennzeichnet, die eine exakte Interpretation nicht zulassen. Ziemlich sicher trägt Alice Strümpfe heller Farbe in den Schuhen. Aufgrund der schwarz-weißen Darstellung, können diese aber nicht erkannt werden. Falten deuten nicht darauf hin.

A. Analysetabellen

63

Buch: Alice's Adventures Under Ground
 Produktionsart: Handgeschriebenes und -gezeichnetes Manuskript
 Charakter: Queen of Hearts
 Kostüm: Königliche Robe (durchgehend)
 Kostümart: Illustriertes Kostüm
 Kostümdesigner: Lewis Carrol aka. Charles Lutwidge Dodgson

Kleid	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	eng anliegend (Korsettteil), weit (Rock)	fein detaillierter, breiter Kragen; weite Ärmel; Gürtel	weiß/schwarz	gerade fallend	uni (bei kleiner Darstellung), gemuster (wenn Portrait)	mehrfache Linien an den Ärmeln und Kragen; Musterung vorne mittig	-	-
Signifikat, Entsprechung			gezogener Spitzen oder Mühlsteinkragen; Überärmel; Gürtel aus besticktem Band	unbekannt	sehr steifes, dickes Material	edle, auf Kartenspiele verweisende Muster	angelehnt an Stickerei oder Bordüren auf Überärmel und Sichtblende vorne	makellos?	-
Anmerkungen								nicht aus den Zeichnungen ersichtlich	

Accessoires: Blume, Sturz-ähnliche Kopfbedeckung, Schirm

Maske: mittig gescheitelte Haare, streng zurückgezogen; großer Kopf, wenn aufgeregt

Anmerkungen: Das Outfit der Königin in den Originalzeichnung ist vermutlich ein Mantel über Rock und Blue, aber dies ist in den grobe Federzeichnungen nicht genau festzustellen. Der Detailgrad der Zeichnungen variiert stark.

Buch: Alice's Adventures in Wonderland
 Produktionsart: Buchillustrationen
 Charakter: Alice
 Kostüm: Alice' Kleid (durchgehend)
 Kostümart: Illustriertes Kostüm
 Kostümdesigner: John Tenniel

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Latzschürze	leicht ausgestellt	zwei Taschen vorne; weit über die Schultern; Band in Taille	weiß	weich	uni	Linie knapp am Rand der Schürze entlang	-	-
Signifikant, Entsprechung	Latzschürze	leicht ausgestellt	zwei aufgesetzte Taschen vorne; viktorianischer Flachkragen; in der Taille gebunden	unbekannt	weich, aber nicht so fein, wie das Kleid	uni	Ziernaht 1 cm innerhalb des Saums, ev. auch zur Fixierung des Saums	makellos	-
Anmerkungen			Masche der Bänder hinten wird nie dargestellt; unklar ob Schürze auch hinten Träger hat	vermutlich weiß	vermutlich Baumwolle, größerer Webe			wird auch nicht im Laufe der Geschichte befleckt	-

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	anliegend (Oberteil), knielang, weit am Bund (Rock)	füllige Ärmel mit gewellt/gezacktem Abschluss; Falten am Bund	weiß	weiche, geschwungene Linien	uni	3 Linien parallel zum Rocksaum, 4. manchmal parallel knapp am Rocksaum	-	-
Signifikant, Entsprechung	klassisches Mädchen-Kleid der 1850er Jahre	anliegend (Oberteil), knielang, weit (Rock)	Puffärmel mit Rüschenabschluss; gezogene Bundfalten	unbekannt	weiches Material, sehr rund fallend	uni	3 Ziernahte oder applizierte Zierbänder, abgesteppter Saum	makellos	-
Anmerkungen			Zugehörigkeit der Ärmel zum Kleid unklar, aber wahrscheinlich (könnte aber auch Bluse sein)		vermutlich Baumwolle, Cambric oder Seide			wird auch nicht im Laufe der Geschichte befleckt	-

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Halbschuh	anliegend	Linie von Fersenhöhe zu Rist	schwarz	glänzend	uni	-	-	-
Signifikant, Entsprechung	Halbschuh	riehoch, anliegend	kleiner Absatz; sehr hoch an der Ferse angesetztes Riemchen	unbekannt	Lack- oder sehr gepflegtes Leder	uni	-	keine Abnutzungen	-
Anmerkungen			Riemchen ohne sichtbare Schnalle	vermutlich schwarz oder dunkelbraun					-

Accessoires: Ein Taschentuch in der linken Schürzentasche.

Maske: Teilweise wellige Haare (vermutlich Flechtwellen), manchmal erscheinen sie glatt, kein sichtbares Makeup, keine anderen Körpermodifikationen.

Anmerkungen: Aufgrund des Volumens des Rockes ist anzunehmen, dass Alice der Epoche entsprechend noch einen leichten Unterrock trägt. Dieser ist aber nie sichtbar bzw. kann nicht vom Oberkleid unterschieden werden. Ein Höschen ist in den Illustrationen von Tenniel nicht zu bemerken. Vermutlich trägt Alice Strümpfe, welche in den Holzschnitten aber nicht vom weiß des Hintergrunds unterscheidbar sind.

A. Analysetabellen

Buch: Alice's Adventures in Wonderland
 Produktionsart: Buchillustrationen
 Charakter: Queen of Hearts
 Kostüm: Kleider der Queen (durchgehend)
 Kostümart: Illustriertes Kostüm
 Kostümdesigner: John Tenniel

Kleid	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	weiter Rock, enges Oberteil	Ärmel oben weit; äußerer Rockteil getrennt; weiter Kragen	weiß/schwarz	Kragen: fest, geradlinig; Kleid weit, flach; Ärmel: weiche Linien; äußerer Rockteil gemustert (Pfeile und Punkte)	Oberteil: uni; innerer Rockteil gemustert (Linien & Schuppen); äußerer Rockteil gemustert (Pfeile und Punkte)	zahlreiche Linien am Überrock und Muster auf Unter- und Überrock; Linien an Manschetten		
Signifikat, Entsprechung	Latzschürze	weiter Rock, enges Oberteil	Ballonärmel eng zulaufend; Überrock und Unterrock;	unbekannt	Kragen: fest; innerer Rock: weiches Material; Äußerer Rock: glatt, schweres Material; Hermelfell am Überrock	Oberteil: uni; innerer Rockteil bestickt und mit Borten verziert; äußerer Rockteil mit Hermelfell besetzt	Borten und Stickereien auf den Röcken; eingefasste Manschetten	makellos?	
Anmerkungen	Vermutlich Rock, Oberkleid und Bluse		Über- und Unterrock in Renaissance üblich			Pfeile und Punkte = stilisierte Darstellung des Hermelfells in der Heraldik	nicht ersichtlich	nicht ersichtlich	

Accessoires: Haube/Krone, ähnlich einem Sturz oder anderen Renaissance-Hauben; Herzzepter; Schuhe mit flachem Vorderteil (nicht näher ersichtlich); lange Ohrhänger

Maske: Mittig gescheitelte, streng zurückgezogene Haare; keine weiteren Modifikationen erkennbar

Anmerkungen: Das Outfit der Königin in den Originalzeichnung ist vermutlich ein Mantel über Rock und Blue, aber dies ist in den grobe Federzeichnungen nicht genau festzustellen. Der Detailgrad der Zeichnungen variiert stark. Kleid ist vermutlich an die Renaissance angelehnt, ebenfalls schwer einzuordnen.

A. Analysetabellen

Film: Alice in Wonderland (1951)
 Produktionsart: 2D-Animationsfilm
 Charakter: Alice
 Kostüm: Alice' Kleid (durchgehend)
 Kostümart: Animierte (2D)
 Kostümdesigner: various

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Latzschürze	leicht ausgestellt	weiter Kragen, große Schleife hinten	weiß	matt, geschmeidig	uni	Linie am Bund	makellos	meist sehr weiche große Bewegungen, manchmal (Fall) aber auch sehr steif
Signifikat, Entsprechung	viktorianische Latzschürze	leicht ausgestellt	weiter Kragen, große Schleife hinten	weiß	matte, weiche Baumwolle	uni	Tailenband angenäht	makellos	meist sehr weiche große Bewegungen, manchmal (Fall) aber auch sehr steif, weil aufgeplustert
Anmerkungen			Üblicherweise mit Rüschen verziert		es werden keine Falten dargestellt		Säume Nähte, Säume angedeutet	wird auch nicht im Laufe der Geschichte befleckt	Andeutung von Falten im Fall wäre eher zu erwarten

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	anliegend (Oberteil), weit ausgestellt (Rock)	Voluminöse Ärmel; sehr weicher Rock; leicht abgerundeter Kragen	blau	matt, weich	uni	keine sichtbaren Nähte/Linie	makellos	meist sehr weiche große Bewegungen, manchmal (Fall) aber auch sehr steif
Signifikat, Entsprechung	Mädchenkleid des viktorianischen Zeitalters	anliegend (Oberteil), weit ausgestellt (Rock)	gezogener Ärmelansatz leicht angeschnitten, daher näher am Hals	blau	matt, weich	uni	Knopfleiste; gezogene Falten an Rock und Ärmeln	makellos	meist sehr weiche große Bewegungen, manchmal (Fall) aber auch sehr steif, weil aufgeplustert
Anmerkungen			doppelte Elemente; keinen historischen Hintergrund; angeschnittene Ärmel ebenfalls nicht; verstecken aber Naht unter dem Schürzenkragen				gezogener Rock nicht sichtbar, keine Nähte sichtbar; keine Knöpfe und kein Steg am Kragen	wird auch nicht im Laufe der Geschichte befleckt	

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Unterrock	knielang, weit	Wellenlinie als Saumabschluss	weiß	matt, weich	uni	Wellenabschluss	makellos	weich
Signifikat, Entsprechung	Unterrock	knielang, weit	Spitze und/oder Rüschen am Saum	weiß	matt, weich, Baumwolle	uni/Spitze	vermutlich gezogene Rüschen	makellos	weich
Anmerkungen	Nur in wenigen Einstellungen sichtbar, daher wenig Information							wird auch nicht im Laufe der Geschichte befleckt	nicht immer sichtbar, nur in wenigen Einstellungen

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Höschchen	knielang, schmal	Wellenlinie als Saumabschluss	weiß	matt	uni/Spitze	Wellenlinie als Saumabschluss, Linie darüber	makellos	anliegend, bewegt sich am Bein mit
Signifikat, Entsprechung	Höschchen	knielang, schmal	Spitze am Saum	weiß	matt, Baumwolle	uni/Spitze	vermutlich gezogene Rüschen oder Spitze, die darüber angesetzt wurde	makellos	anliegend, bewegt sich am Bein mit
Anmerkungen	Nur in wenigen Einstellungen sichtbar								

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Halbschuh	anliegend	Riemchen hoch am Rist; braune Sohlen	schwarz/braun	matt	uni	keine Hinweise	makellos	am Fuß angepasst
Signifikat, Entsprechung	Mary Janes	anliegend	Riemchen hoch am Rist; Ledersohle	schwarz/braun	vermutlich Glatt- oder Velourleder	uni	Besohlung?	makellos	am Fuß angepasst, sitzen wie Socken
Anmerkungen			keine Schnalle dargestellt				Riemchen müssten befestigt und geschlossen werden		

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Strümpfe	anliegend	-	weiß	matt	uni	-	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe	anliegend	-	weiß	matt	uni	keine sichtbaren Nähte, fein verarbeitet	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Anmerkungen			keine ausreichenden Merkmale						

Accessoires: schwarzer Haarreif
 Maske: rote Lippen, sehr schmale Augenbrauen, gepflegte feine Fingernägel
 Anmerkungen: Die Bewegungen scheinen sehr schwerelos, passen sich den Bedürfnissen der Animation an.

A. Analysetabellen

Film: Alice in Wonderland (1951)
 Produktionsart: 2D-Animationsfilm
 Charakter: Queen of Hearts
 Kostüm: Kleid (durchgehend)
 Kostümart: Animiert (2D)
 Kostümdesigner: various

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	bodenlang, weit (Rock)	hoher Kragen; vorne geteilter Überrock; Manschetten an engen Ärmeln	schwarz, gelb, orange, rot, weiß	matt, weich; Kragen: steif	große Stoffpaneele aneinandergenäht, Stoff selbst uni	weißer Streifen um Überrockkante; Ansetzen der Ärmel weit am Brustkorb	makellos	weich, aber sehr große Bewegungen, manchmal kleine Falten
Signifikat, Entsprechung	Oberteil, Rock, Bluse	bodenlang, weit (Rock)	viktorianischer Stehkragen aus Spitze; Überrock; Abschlussband am Ärmel	schwarz, rot, gold, weiß	matte, weiche, hochwertige Stoffe; gestärkte Spitze	große Stoffpaneele aneinandergenäht, Stoff selbst uni	Pelz- oder Bortenbesatz; Zusammenstoßen von Bluse und Mieder	makellos	schwerer Stoff (Samt) oder leicht (Seide)
Anmerkungen	entspricht mehreren Kleidungsstücken		sehr schlichtes Kleid, schlecht zuordenbar			noble Stoffe eigentlich meist strukturiert und/oder detailliert			nicht konsistent, Stoff wirft manchmal große Falten, manchmal Spitze

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Unterrock	knöchellang, weit	Wellenlinie als Saumabschluss	weiß	matt, weich	uni	Wellenabschluss	makellos	weich
Signifikat, Entsprechung	Unterrock	knöchellang, weit	Spitze und/oder Rüschen am Saum	weiß	matt, weich, Baumwolle	uni/Spitze	vermutlich gezogene Rüschen od. Spitze	makellos	weich
Anmerkungen	Nur in wenigen Einstellungen sichtbar, daher wenig Information								nicht immer sichtbar, nur in wenigen Einstellungen

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Höschen	über Knie, schmal	Wellenlinie als Saumabschluss	weiß	matt	uni/Spitze	Wellenlinie als Saumabschluss, Linie darüber	makellos	anliegend, bewegt sich am Bein mit
Signifikat, Entsprechung	Höschen	über Knie, schmal	Spitze am Saum	weiß	matt, Baumwolle	uni/Spitze	vermutlich gezogene Rüschen oder Spitze, die darüber angesetzt wurde	makellos	anliegend, bewegt sich am Bein mit
Anmerkungen	Nur in wenigen Einstellungen sichtbar								

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Stöckelschuhe	anliegend	schmalere Absatz	rot	matt	uni	-	makellos	passt sich gut an
Signifikat, Entsprechung	Pumps	anliegend	schmalere Absatz	rot	matt, Glattleder	uni	Keine Hinweise, Stoß zwischen Sohle, Absatz und Körper	makellos	passt sich gut an
Anmerkungen									wirkt in manchen Frames zu eng, Fuß quillt über

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Strümpfe	anliegend	-	weiß	matt	uni	-	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe	anliegend	-	weiß	matt	uni	keine sichtbaren Nähte, fein verarbeitet	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Anmerkungen			keine ausreichenden Merkmale						

Accessoires: Krone; Herzzepter (eher Herzzoll); Schleife in den Haaren; Ohrhänger
 Maske: breite Augenbrauen; zerzauste Hochsteckfrisur;
 Anmerkungen: sehr simplifiziertes Kostüm; rot-schwarze Stoffteile nicht wirklich einem Schnitt zuordenbar; nur geteilter Überrock, Stehkragen und Miederlinien zuordenbar

Signifikant, Darstellung	Strümpfe	anliegend	-	weiß	matt, glatt	uni	-	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe oder Sturmpflose	anliegend	-	weiß	matt, fallfrei, vermutlich elastisch	uni	nahtlos	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Anmerkungen	Zur Drehzeit waren Strumpfhosen bereits üblich		keine ausreichenden Merkmale						

- Accessoires:** Haarreif mit orangen Satinüberzug und Schleife
- Maske:** Immer perfekt gelegte und gewellte Haare (Perücke), selbst nachdem sie nass wurden, rote Lippen
- Anmerkungen:** Alice Kostüm ist durchdacht und wirkt von allen Darstellern am hochwertigsten und realitätsnahsten. Es nimmt jedoch nie Schmutz oder Falten auf.

A. Analysetabellen

Film: Alice in Wonderland (1985)
 Produktionsart: Realfilm
 Charakter: Queen of Hearts
 Kostüm: Kleid der Queen (durchgehend)
 Kostümart: Analoges Kostüm
 Kostümdesigner: Paul Zastupnevich

Umhang	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Umhang	schmal, lose	an Schultern befestigt	rot/weiß/schwarz	roter, matter, dichter Stoff; weißer Teddy- oder Frotteestoff mit schwarzen, glänzenden Pfeilen aus Folie oder Lackleder	rot uni; weiß mit schwarzen Pfeilen		makellos	natürlich, schwerer Stoff; weiße Teile glatt
Signifikat, Entsprechung	Umhang	schmal, lose	Schulterrollen	rot/weiß/schwarz	roter, dichter Samt; Hermelinansätze	rot uni; stilisierter Hermelinpelz	keine Nahe ersichtlich, gefüttert mit innen liegenden Nähten	makellos	natürlich; stilisierter Pelz hat keinerlei Ähnlichkeit zu Pelz in seiner Bewegung
Anmerkungen	Ärmel ev. Teil des Umhangs, aber nicht ersichtlich	sehr schma, kein Umhüllen möglich			stilisierte Darstellung des Hermelin weiter verfremdet				

über

Kleid	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	körperbetont (Oberteil); weit (Rock)	weiterer Oberarm; weite Ärmel; voluminöse Ärmel darunter; Manschetten; hoher Stehkragen	rot/buntgemustert/ grün gemustert/ pink/gold	roter, matter, dichter Samtstoff; äußere Ärmel; Innenseite: stark glänzender Stoff (polyester Jaquard); äußere Ärmel Außenseite: grüner, leicht glänzender Stoff (poly- oder Mischjaquard); innere Ärmel: matt pinker Stoff (Webstoff);	rot uni; Futter: rot/gold gemustert; Ärmel außen: grün/bunt gemustert; Ärmel: pink uni	grob angesteppte Goldborten am Kragen; Goldreinsatz und Glitzerstoffeinsatz vorne; Klare Trennung und Stückelung von Oberteil an Rockteil; keine weiteren sichtbaren Nähte	makellos	natürlich, schwerer Stoff;
Signifikat, Entsprechung	Kleid	Miederteil eng anliegend, Rock ausgestellt, aber nicht gezogen	Ballonärmel- und Hängeärmel; darunter Bluse; hoher Goldkragen	rot/buntgemustert/ grün gemustert/ pink/gold	Purpur-Samt; hochwertiges Seidenstoff; feine Baumwolle	rot uni; Futter: rot/gold gemustert; Ärmel außen: grün/bunt fein gemustert; Ärmel helles Lachs/natur	Goldstickereien, Goldborte; darunter liegende Bluse; Korsagenabschluss oder Rockansatz	makellos	natürlich, schwerer Stoff;
Anmerkungen					Imitation durch billiges Material als Form der Abstraktion		Nähte auch aufgrund der Stoffqualitäten schwer auszumachen		

Accessoires: Hut/Krone, Stabzepter, Ring mit riesigem grünen Pik
 Maske: Starkes Augen-Makeup; rote Lippen; viel Rouge; strenge Augenbrauen; herzförmiger Haaranatz
 Anmerkungen: Künstlich wirkendes Kostüm, billige Materialien, saubere Verarbeitung, sehr grafische Element und gotisch anmutende Symbolik

A. Analysetabellen

Film: Alice in Wonderland (1999)
 Produktionsart: Realfilm
 Charakter: Alice
 Kostüm: Alice' Kleid (gelb-weiß, gesamte Laufzeit)
 Kostümart: Analoges Kostüm
 Kostümdesigner: Charles Knode

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Latzschürze	gerade, ausgestellt (Rock)	Tailenband, weiter Kragen, 2 Taschen vorne	weiß/graublau	weiß, matt, harte Falten, wenig Schimmer	uni	Streifen 2 cm vom Rand	makellos, einmal nass	natürlich, harter Faltenwurf
Signifikat, Entsprechung	Latzschürze	gerade, ausgestellt (Rock)	Tailenband geknöpft, nicht geknotet; weiter Kragen ohne Rüschen; Taschen nahtverdeckt aufgesetzt	weiß/graublau	sehr dichte Baumwollwebe (ev. Körperbindung), die zusätzlich noch gestärkt scheint	uni	Nähte nicht ersichtlich, ev. eingesetzt oder aufgebügelt (Stoff oder Folie)	Outfit wird einmal nass, erhält danach aber wieder seine einwandfreie Form (inkl. Stärkung)	Material ist sehr fest, bewegt sich aber diese Eigenschaft entsprechend natürlich
Anmerkungen		kein gerader Schnitt, sondern Trapez, um den Linien des Kleides parallel zum Saum zu folgen (manchmal fallen die Trapezsitzen darüber)			Stärkung notwendig, damit der Trapezschnitt funktionieren kann				

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	leicht ausgestellter Rock, locker sitzendes Oberteil	füllige Ärmel; Rüschen am Ärmelsaum; Falten am Tailenbund	gelb/graublau	wenig Schimmer, etwas harte Falten, dünn	uni	Naht oder Linie am Halsausschnitt; sonst keine Nahtlinien; 3 graublau gestreiften, parallel zum Rocksäum; leichtes Kräuseln an den Rocklinien	makellos, einmal nass	natürlich, harter Faltenwurf
Signifikat, Entsprechung		leicht ausgestellter Rock, Oberteil sitzt sehr gut, aber lässt Bewegungsspielraum	Puffärmel mit aufgenähtem Band und sichtbaren Rüschenköpfchen darunter; leicht gezogener Tailenbund,	gelb/graublau	dichte Baumwoll- oder auch Mischwebe, erzeugt Moiréeffekt in einigen Einstellungen	uni	abgesteppter Halsausschnitt, ohne Kragen und abgestepptes Revers (ohne Knöpfe); keine Nähte an den aufgesetzten Taschen (?); Nähte der drei Streifen nicht sichtbar (eingesetzt oder aufgebügelt möglich), aber andere Stoffeigenschaften (Kräuseln)	Outfit wird einmal nass, erhält danach aber wieder seine einwandfreie Form	Material ist sehr fest, bewegt sich aber diese Eigenschaft entsprechend natürlich
Anmerkungen		Rock hat am Saum wenig Melierweide	insgesamt sehr sparsame Rüschen, vor allem an der Taille; Kragen fehlt						

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Halbschuh	anliegend, etwas kantige Spitze	Riemen hoch an der Ferse um Sprunggelenk	schwarz, grau	Lackleder, graues Metall	uni	-	makellos	am Fuß angepasst
Signifikat, Entsprechung	flache Pumps, Ballerinas	anliegend, leichter Square-Tip	Riemen hoch an der Ferse um Sprunggelenk	dunkelbraun, grau	Lackleder, graues Metall	uni		makellos	scheinen gut zu passen und bewegen sich natürlich mit
Anmerkungen							keine ausreichenden Nahaufnahmen		Ausnahme der Natürlichkeit bilden Greenscreens Artefakte im Kampf mit den Kartenkriegen

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Strümpfe	anliegend		weiß, schwarz	matt, glatt	quer-gestreift		makellos	passt sich allen Bewegungen an
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe oder Strumpfhose	anliegend		weiß, schwarz	matt, fallerfrei, vermutlich elastisch	quer-gestreift	natürlos	makellos	passt sich allen Bewegungen an
Anmerkungen		Zur Drehzeit waren Strumpfhosen bereits üblich	keine ausreichenden Merkmale						

Accessoires: schwarzer Haarreif
 gepflegte glatte Haare, auch nach Nass werden wieder in Form, aber minimal wellig; kein merkliches Makeup
Maske:
Anmerkungen: Das Kostüm ist sehr schlicht - so schlicht, dass vermutlich ein enormer Aufwand für die Schlichtheit getrieben wurde. Es wurde auf Unterrock und Strümpfe verzichtet. Kragen von Kleid und Schürze sind ungewöhnlich schlicht. Streifen eben in den Stoff integriert.

A. Analysetabellen

Film: Alice in Wonderland (1999)
 Produktionsart: Realfilm
 Charakter: Queen of Hearts
 Kostüm: Kleid der Queen (durchgehend)
 Kostümart: Analoges Kostüm
 Kostümdesigner: Charles Knode

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	eng (Mieder); weit (Rock, Ärmel, Umhang)	Lange lose Lappen (Ärmel); Band unterbrüstig; Kragen mit Schlangelinien; breites Kragenband	schwarz, schwarz/weiß/rot	matt, fester Stoff	Ärmel: großes Zig-Zag Muster, Pinselstriche sichtbar; Kragenband: Pfeile und Punkte; Aufgemaltes Herz auf Kleidersaum und Blusenleil; Brokatmuster mit Markern aufgemalt	keine sichtbaren Nähte; eingesetzte Stoffteil am Mieder;	heruntergekommen bzw gefälscht, aber gepflegt	schwere Stoffe, wenig Bewegung
Signifikat, Entsprechung	Langes Überkleid mit Überärmel; Bluse; Mühlsteinkragen; Unterkleid; Umhang	Enges Korsett; weiter Rock mit Unterröcken und Reifrock; langer Umhang	Überärmel; Taillenband (Renaissance, Barock, Rokoko); Mühlsteinkragen; weiter umgeschlagener Mantelkragen	schwarz, schwarz/weiß/purpur, gold	Samt, Brokat, Hermelinpelz	Ärmel: Stickereien (Union-Jack?); Kragenband: Hermelinpelz; Herzen; Stickereien und Bordüren; gewebter Brokat	Prinzessschnitt für Mieder; saubere Näharbeiten	Prunkvoll, aber nicht instande zu halten	schwere Stoffe
Anmerkungen	Kleid vermutlich ein Stück, referenziert aber zahlreiche Kleidungsstücke, welche nicht mehr exakt visuell unterscheidbar sind	Reifrock/Unterröcke nie zu sehen							

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Absatzschuhe	anliegend, rishoch	unten weiterer Absatz	rot	matt, dicker Stoff	uni			anliegend
Signifikat, Entsprechung	Pumps (Renaissance, Rokoko)	anliegend, rishoch	Flare-Absatz	rot	dicker Baumwollstoff oder Velourleder	uni			scheinen exakt zu passen
Anmerkungen	Nur in einer Einstellung zu sehen						nicht zu sehen		

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Strümpfe (oder Strumpfhose)	eng		rot	dünn, matt, anschiessig	uni			anliegend, bewegt sich mit
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe	eng		rot	Seide, feine Baumwolle	uni			anliegend, bewegt sich mit
Anmerkungen	Nur in einer Einstellung zu sehen								

Accessoires: Haube/Krone, mit langem Schleier hinten (einziger dünner, transparenter Stoff) aus Filz mit Schrägbandornamenten und Moosgummi/Filz Front;
Maske: Mittig gescheitelte Haare (dargestellt durch aufgemalte Linien auf der Glatze); dünne strenge Augenbrauen; viel Rouge; Kirschlippen; rote Fingernägel
Anmerkungen: Zahlreiche Kleidungsstücke in einem Kostüm verschmolzen. Karikatur der eigenen Figur und vorhergehenden Kostümen

Film: Alice in Wonderland (2010)
 Produktionsart: Realfilm/CG
 Charakter: Alice
 Kostüm: Alice' blaues Kleid (Beginn und Ende des Films)
 Kostümart: Analoges Kostüm, Hybrid
 Kostümdesigner: Colleen Atwood

Kleid	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	Figurbeton (Oberteil), weit, knöchellang (Rockteil)	loser weiße Borte am Ausschnitt; kleine bauschige Ärmel; enge Knopfleiste vorne	hellblau, kleine Teile weiß und schwarz	leichter, matter, durchscheinender blauer Stoff über hellblauem opaken Stoff; weich fließend	uni	Stückelung in der Mitte der Rocklänge; Linien vorne und hinten am Oberteil	anfangs: gepflegt; ende: dreckig, gerissene Säume	weich fließend, schwingend, im Fall wild wehend
Signifikat, Entsprechung	Oberkleid	Oberteil figurbetonter Schnitt, weite Rock	Spitzenborte, lose am Kragen angestept mit schwarzen Bandenzug; kleine Puffärmel	hellblau, kleine Teile weiß und schwarz, wobei das hellblau in Realität fast weiß erscheint	Seiden- oder Baumwollchiffon, über feinem Baumwollstoff (Cambric o.ä.)	uni	Stufenrock mit Zug oben; sehr lose Borte am Ausschnitt; paspeliierte Prinzessnähte am Oberteil	anfangs: gepflegt; ende: dreckig, gerissene Säume	weich fließend, schwingend, wildes Wehen im Fall sehr ästhetik (da kontrolliert)
Anmerkungen	Wahrscheinlich kein Kleid, sondern Oberteil und Rock; im Film nicht als solche Objekte wahrnehmbar	Oberteil zu groß, zu weich, um ohne Korsett getragen zu werden					Paspelnähte geben Oberteilhalt, reichen aber nicht, um über das Fehlen des Korsetts zu täuschen		Kleid im Fall so kontrolliert, dass man es für CG halten könnte, jedoch gut choreografierte Seil-Stunts vor Greenscreen

über

Unterrock	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Unterrock	bauschtig, über Knie	mehrfacher Rüschenabschluss	weiß	durchscheinend, leicht, matt	uni	feine Rüschenabschlüsse	anfangs: gepflegt; ende: dreckig	anschiegend, weich
Signifikat, Entsprechung	Lagenrock/ Pettycoat	bauschtig, über Knie	mehrlagiger Pettycoat, jeweils mit Kräuselnrüschen	weiß	weicher, dünner Baumwollstoff, Cambric o.ä.	uni	sehr feine Säume ohne sichtbare Nähte, vermutlich sehr schmaler Blindstich	anfangs: gepflegt; ende: dreckig	weich fließend, schwingend, wildes Wehen im Fall sehr ästhetik (da kontrolliert)
Anmerkungen	Nur in zwei Einstellungen zu sehen						sehr feine Handarbeit im 19. Jhd.		

Stiefel	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Stiefel	schmal, mitte Unterschenke	weißer Gamaschenteil, Schnürung; schmaler Absatz; weite Absatzsohle	weiß/schwarz	schwarzes Lackleder, weißes Glattleder oder weißer Stoff	schwarz weiß, mit schwarzen Linien	schwarze Linien	anfangs: gepflegt; ende: dreckig	passen sich dem Fuß gut an
Signifikat, Entsprechung	Stiefel	eng anlegend, mitt Unterschenke	weißer Gamaschenteil, Schnürung, vermutlich auch Knopfleiste; klassisch-viktorianischer Flare-Absatz	weiß/schwarz	schwarzes Lackleder, weißes Glattleder oder weißer Stoff		Schwarze Ziernähte	anfangs: gepflegt; ende: dreckig	passen sich dem Fuß gut an
Anmerkungen			Knopfleiste im Film nicht erkennbar				Nie nah genug zu sehen		

Accessoires: Handschuhe, verliert diese im Kaninchenbau; lange Socken (gleich geringelt wie Handschuhe), jedoch keine ordentlichen Strümpfe und anderes Material als die Handschuhe
Maske: kein merkliches Makeup (im Gegensatz zu anderen Figuren), gelockte Haare (werden im Laufe des Films zerzaust), Haare etwas unzählbar
Anmerkungen: Alice Kleidung passt ihr während des Filmes meist nicht. Die ersten 90% der Laufzeit sind ihr ihre Kleider zu groß, auch das hier analysierte. Im Wunderland schrumpft und wächst sie und passt so auch nie in Kleidung, mit Ausnahme der Rüstung zum Schluss. Ebenso ihr zweites reales Outfit, dies sitzt so, wie es angedacht ist. Alice Kostüm wird während ihres Schrumpfvorgangs komplett digital umgesetzt, der Fall in den Hasenbau ist aber Greenscreen.

Film: Alice in Wonderland (2010)
 Produktionsart: Hybrid (Real/CG)
 Charakter: Queen of Hearts/Red Queen
 Kostüm: Kleid der Queen (durchgehend)
 Kostümart: Hybrid
 Kostümdesigner: Colleen Atwood

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Mieder	Eng, schmal zulaufend	schmale, weit außen sitzende Träger	schwarz, gold	schwarzer Samt, goldener Satin; steife Konstruktion	uni	Perlenbordüre am Ausschnitt; Edelsteinbesatz vorne; goldene Paspel rund um Ausschnitt; Ziernähte auf goldenem Einsatz vorne	makellos	steif, kaum Bewegung
Signifikat, Entsprechung	Mieder/Korsett	Eng, schmal zulaufend wie elizabethanische Korsett	schmale, weit außen sitzende Träger	schwarz, gold	schwarzer Samt, goldener Satin; steife Konstruktion	uni	Perlenbordüre am Ausschnitt; goldene Paspel rund um Ausschnitt; Ziernähte auf goldenem Einsatz vorne; Edelsteine und Ketten wie in der Frührenaissance	makellos	steif, kaum Bewegung
Anmerkungen	Könnte auch Teil des Kleides, also in einem Mieder mit Rock und Bluse sein								

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Bluse	eng; voluminöse Schultern	Puffärmel mit Stoffstreifen darüber; hoher Stehkragen/-krause; lange Ärmel	schwarz/rot/gold	Puffärmel; leicht glänzender, opaker Stoff; Ärmel: matter goldener Stoff mit Punktspitze; Kragen: weißer matter Stoff; Dekolleté: schwarzer transparenter Stoff über mattem weißem	gepunktete Spitze, ansonsten Uni	Biesenfalten im schwarzen transparenten Teil; gerüschte Spitze am Ärmelsaum; Bänder an den Ärmeln mit Edelsteinbesatz	makellos	natürlich
Signifikat, Entsprechung			elizabethanische Schlitzärmel und Krause				Unterteilte Ärmel der Renaissance; Bänder mit Aiguillettes;	makellos	natürlich
Anmerkungen							Biesen eigentlich erst später üblich		

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Rock	weit	Überrock vorne offen	rot/gold/schwarz	Rock: rot matt, goldene glänzende Herzen, schwarz matte Herzen; Überrock: gold-roter Brokat, gold stark glänzend	Rock: rot mit Herzen in schwarz/gold; Überrock: rot/goldenes Trellis Muster	Bug vorne am Überrock; Gezogene Falten am Bund des Überrocks	makellos	natürlich, steif
Signifikat, Entsprechung	Rock mit Überrock	weit	Überrock vorne offen	rot/gold/schwarz	Rock: rot matt, goldene glänzende Herzen, schwarz matte Herzen; Überrock: gold-roter Brokat, gold stark glänzend	Rock: rot mit Herzen in schwarz/gold; Überrock: rot/goldenes Trellis Muster	Bug vorne unüblich (keine Borten o.a. Verzierung); gezogene Falten	makellos	natürlich, durch Reifrock eingeschränkt
Anmerkungen						Brokat üblicherweise umgekehrt (weniger gold mehr rot)			

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Stiefel	schmal, bis über Knöchel	Gamaschenteil, Schnürung; schmaler Absatz aus Holz, weite Absatzsohle	gold/schwarz	schwarzes Lackleder, gold-schwarzer Brokat	gold-schwarzes Rankenmuster; rotes Herz auf der Sohle		makellos	passen sich dem Fuß gut an
Signifikat, Entsprechung	Stiefel	schmal, bis über Knöchel	Gamaschenteil, Schnürung, vermutlich auch Knopfleiste; klassisch-viktorianischer Flare-Absatz	gold/schwarz	schwarzes sehr feines Glattleder, gold-schwarzer Brokat	gold-schwarzes Rankenmuster; rotes Herz auf der Sohle		makellos	passen sich dem Fuß gut an
Anmerkungen			Schnürung rund um Bein, zu lange Schnürsenkel						

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Strümpfe (oder Strumpfhose)	eng anliegend		schwarz/weiß/rot	glatt, eher matt, elastisch (Spandex o.Ä.)	Kartensymbole im Schachbrettmuster	Naht im Muster sichtbar	makellos	passen sich Bein exakt an
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe	eng anliegend		schwarz/weiß/rot	Seide	Kartensymbole im Schachbrettmuster	Stoßnaht an der Fußinnenseite	makellos	passen sich Bein exakt an
Anmerkungen	im Film kaum zu sehen								

Accessoires: Herzzepter; rote Brille (1 Szene)
 Maske: digital vergrößerter Kopf und verkleinerte Taille; blauer Lidschatten bis zu aufgemalten dünnen Augenbrauen; Haarsatz weit hinten, herzförmig; rote herzförmige Locken; Kirschlorb; weiße Haut; rote Fingernägel
 Anmerkungen: Stilisierung nicht im Material, sondern Proportion

A. Analysetabellen

Film: Alice: Madness Returns
 Produktionsart: 3D Game
 Charakter: Alice
 Kostüm: Alice' blaues Kleid (Teil 1, Wonderland in Madness Returns)
 Kostümart: animiert (3D)
 Kostümdesigner: various

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Latzschürze	Rock ausgestellt, schmal, gerade	zwei Taschen vorne; Schleife am Rücken; Rückenlatz	weiß	grobe Webe; fest; matt	weiß/befleckt	grobe Stiche am Oberteil; sehr große Schleife; Symbole auf Taschen	Blutbefleckt, dreckig, abgenutzt	sanft, bewegt sich meist am Rock mit; Schleife und schleifenden wehen sanft mit weichen Bewegungen; Knicke in den Bündern
Signifikat, Entsprechung	Latzschürze viktorianischer Art	Rock ausgestellt, schmal, gerade	Rückenlatz ungewöhnlich,	weiß	grobe Baumwolle/Leinen; Fest und rau	weiß/befleckt	Schleife unnatürlich groß; Rückenlatz nicht am Gürtel befestigt; Symbole auf Taschen vermutlich gestickt	Blutbefleckt, dreckig, abgenutzt	sanft, bewegt sich meist am Rock mit; keine Knicke im Stoff, aber Polygonartefakte
Anmerkungen	deutlich abgewandelt	Schnitt nicht ganz physikalisch möglich			Verzerrung der Textur, gröbere Texture auf dem Rockteil		Befestigung des Latzes ev. mit Totenkopf hinten; Fertigung der Symbole nicht ersichtlich		Schürze und Kleid ein Objekt oder gleich geskint

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	knielang, weit (Rock), anliegend (Oberteil)	Puffärmel mit Bund; ausgesetzter Rock; Rüschemsaum	Blau	grob, gewebt, rau, fest, matt	uni	grobe Stiche am Saum sichtbar; leichte Erhebung seitlich am Oberkörper; keine Nähte an den Ärmeln	leicht abgewetzt; keine Flecken	Rock fließend; Oberteil und Ärmel kaum bewegt; es entstehen keine neuen Falten
Signifikat, Entsprechung	Kleid und Unterrock	knielang, weit (Rock), anliegend (Oberteil)	Puffärmel mit Bund; Spitzenboorte am Saum	Blau	grob gewebte Baumwolle	uni	grob gesteppter Saum oder grober Zierstich (puppenhaft); Stoßnaht der Oberteile	keine Flecken, obwohl Schürze dreckig ist, leichte Abnutzung	Rock bewegt sich fließend wie weicherer Stoff; Oberteil und Ärmel nicht
Anmerkungen	Unterrock als Teil des Kleides umgesetzt		Spitzenboorte vermutlich Teil des Unterrockes, in der Auflösung manchmal nicht von Rüschen zu unterscheiden						Oberteil und Ärmel keine Sin; Falten sind gepaintet

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Stiefel	kniehoch, eng anliegend	5 Riemen mit großen Schnallen	schwarz, silber, braun	glatt, leicht glänzend	Uni	Vertiefung vor Zehen	makellos	eng am Fuß, bewegen sich exakt mit
Signifikat, Entsprechung	Stiefel	kniehoch, eng anliegend	5 Riemen mit großen Schnallen, werden nach oben hin breiter und größer	schwarz, silber, braun	Glattleder, leicht raueres braunes Leder	Uni	Fußkappensatz/Nah zu sehen;	makellos	eng am Fuß, bewegen sich exakt mit
Anmerkungen					Unterschied der Riemen ingame schwer auszumachen				

über

	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Strumpfhose	eng, anschmiegsam		schwarz/weiß	matt, elastisch, opak	schwarz/weiß Querstreifen	keine Nähte	makellos	liegen eng an, keine Falten beim Bewegen
Signifikat, Entsprechung	Strümpfe	eng, anschmiegsam		schwarz/weiß	vermutlich Strick	schwarz/weiß Querstreifen	keine Verarbeitung sichtbar, vermutlich nahtlose Strickware	makellos	liegen eng an, keine Falten beim Bewegen
Anmerkungen	Strumpfhose, die bis zum Rockbund hochgeht, man sieht in Kampfsequenzen unter ihren Rock		keine Besonderheiten						

Accessoires: Totenkopf auf der Schleife hinten (könnte auch die Schleife darstellen); Halskette mit Omega Anhänger

Maske:

Anmerkungen: Die Zeichen auf der Schürze sind Eris (griechische Göttin des Chaos) und Jupiter (u.A. Symbol für Erweiterung des Geistes). Kostüm weist grundsätzlich einige 3D-Artefakte auf (keine Falten entstehen, Polygone sichtbar). Alice trägt je nach Level andere Kleider, diese geben ihr andere Fähigkeiten und tragen andere Symbole auf der Schürze. Die Grundform und die Kombination von Schürze und knielangem Kleid bleibt aber bestehen.
 Das hier behandelte Kleid wird auch bereits in American McGee's Alice dargestellt, ist aber aufgrund der fortgeschrittenen Technik hier aufgefrischt worden und deutlicher zu analysieren, da es weniger unter den 3D Artefakten der alten Produktion (2000) leidet.

A. Analysetabellen

Film: Alice: Madness Returns
 Produktionsart: 3D Game
 Charakter: Queen of Hearts
 Kostüm: Kleid
 Kostümart: animiert (3D)
 Kostümdesigner: various

Kleid	Matrix 1			Matrix 2			Matrix 3		
	Objekt	Variante	Träger	Farbe	Material	Dessin	Verarbeitung	Zustand	Bewegung
Signifikant, Darstellung	Kleid	Rock: weit, bodenlang; Oberteil u. Ärmel: eng	hoher Stehkragen; weiter Rock mit 2 Überrocken; Rüschenmanschetten; enges Mieder; Puffärmel mit Stoffstreifen darüber	Kragen u. Manschetten: weiß; rot/schwarz/gold	matt, schwer; rote Streifen auf den Ärmel glänzend; gold: matt	weiß; uni; rot; gemustert (Rock); schwarz; uni; gemusterte Zierborten	Rüschen am Rocksäum; Linien an den Manschettenkanten; goldene Linie an den Ärmelsäumen; Borten an den Überrocken	makellos, aber altes Gold	schwerfällig, keine Falten; steifer Kragen
Signifikat, Entsprechung	Mieder, Bluse, Rock, Überrock, Unterrock	Rock: weit, bodenlang; Oberteil u. Ärmel: eng	Rock und 2 Überrocke; viktorianischer Kragen und Rüschenmanschetten an Bluse; enges Mieder (Korsett oder Käfig); elisabethanische Schlitzärmel	Kragen u. Manschetten: weiß; rot/schwarz/gold	matt, schwer (Samt); weiß, glatt, matt (Baumwolle)	weiß; uni; rot; gemustert (Rock); schwarz; uni; gemusterte Zierborten	Rüschen am Rocksäum oder am Unterrock; mehrere Schichten Rüschen an den Manschetten; goldene Ziernaht am Ärmelsaum; keine Nähte für Borten und goldene Verzierungen	makellos, aber altes Gold	schwerfällig, keine Falten; steifer Kragen
Anmerkungen	Kleid stellt mehrere Kleidungsstücke dar bzw. kombiniert sie				Gold nicht reflektierend, sondern gepaintete Metalleffekte		goldene Verzierungen entweder Stickerei, Stoff/Borte oder sogar als Käfigkorsett gedacht		

Accessoires: Herzzepter mit Stacheln; schwebende Krone mit Herz oben und rotem Stoff (Samt)

Maske: stark umrandete Augen, streng geschnittener Pony; riesige Hände, ohne Haut

Anmerkungen: Die Herzkönigin stellt die bösen Charaktereigenschaften von Alice dar und wurde im ersten Teil in ihrer wesentlich monströseren Form bereits besiegt. Nun trauert sie ihrer Herrschaft hinterher, greift aber Alice nicht mehr an. Alice ist von einem Brand, den womöglich sie selbst gelegt hat traumatisiert. Dieses Element wird wieder in den verbrannten Händen der Königin aufgegriffen.

Quellenverzeichnis

Literatur

- [1] Roland Barthes. *The Fashion System*. 2. Aufl. Berkeley: University of California Press, 1990 (siehe S. 13, 14, 17, 34, 35).
- [2] Björn Bartholdy. „Character Design“. In: *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*. Hrsg. von Michael Erlhoff und Tim Marshall. Basel: Birkhäuser Basel, 2008, S. 64–64. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8140-0_36 (siehe S. 8).
- [3] Malcolm Branard. *Fashion as Communication*. 2. Aufl. London: Routledge, 1996 (siehe S. 12–14, 17).
- [4] Rosa Burger. *Contemporary Costume Design*. Wien: WUV | Unversitätsverlag, 2002 (siehe S. 5, 12–14, 17, 18, 34–36, 42).
- [5] Lewis Carrol. *Alice’s Adventures in Wonderland*. London: Macmillan, 1865 (siehe S. 44).
- [6] Lewis Carrol. *Alice’s Adventures in Wonderland*. Erste komplett erhältliche Auflage nach Zerstörung der Uraufgabe. New York: D. Appleton und Co., 1866 (siehe S. 44, 46).
- [7] Lewis Carrol. *Alice’s Adventures in Wonderland*. Digitale Fassung des Originaltextes und Originalillustrationen von 1866, D. Appleton and Co., in BookVirtual Digital Edition, v.1.2 von 2000. London: VolumeOne Publishing, 1998. URL: https://www.adobe.com/be_en/active-use/pdf/Alice_in_Wonderland.pdf (siehe S. 46).
- [8] Lewis Carrol. *Alice’s Adventures Under Ground*. London: Macmillan, 1866 (siehe S. 44, 45).
- [9] Lewis Carrol. *Alice’s Adventures Under Ground*. Digitale Fassung des Originaltextes und Originalillustrationen der Veröffentlichung von 1886, Macmillan, London. Salt Lake City: Project Gutenberg, 2006. URL: <https://www.gutenberg.org/ebooks/19002> (siehe S. 45).
- [10] Lewis Carrol. *The Illustrator and the Book in England from 1790 to 1914*. New York: Dover Publications, 1991 (siehe S. 44).
- [11] Lewis Carrol. *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*. London: Macmillan, 1871 (siehe S. 52).

- [12] Daniel Chandler. *Semiotics: The Basics*. London: Routledge, 2007 (siehe S. 13, 15).
- [13] Hannelore Eberle u. a. *Fachwissen Bekleidung*. 5. Aufl. Haan-Gruiten: Verlag Europa Lehrmittel, 1995 (siehe S. 28).
- [14] Jens Eder. *Die Figur im Film*. Marburg: Schüren Verlag, 2008 (siehe S. 6, 7, 9, 15, 16).
- [15] Ursula Fehlig. *Kostümkunde für die Berufsausbildung*. 5. Aufl. Leipzig: VEB Fachbuchverlag Leipzig, 1988 (siehe S. 4, 5).
- [16] Alison Freer. *How to Get Dressed: A Costume Designer's Secrets for Making Your Clothes Look, Fit, and Feel Amazing*. epub-Version 3.1. New York: Randomhouse New York, 2015 (siehe S. 24).
- [17] Hans Joachim Hoffmann. *Kleidersprache*. Wien, Berlin: Verlag Ullstein, 1985 (siehe S. 3, 6, 10, 12, 13, 15, 17, 18, 26).
- [18] Yuniya Kawamura. *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*. 2. Aufl. London: Bloomsbury Publishing, 2005 (siehe S. 4, 5, 12).
- [19] W. König. *Geschichte der Konsumgesellschaft*. Vierteljahrschrift für Sozial- und Wirtschaftsgeschichte: Beihefte. Stuttgart: F. Steiner, 2000 (siehe S. 17).
- [20] Ingrid Lazarus. *Es ist nicht alles Jacke wie Hose*. Bonn: DTHG, 2010 (siehe S. 11, 24).
- [21] Gertrud Lehnert. „Zu Modekörpern und ihrer Lesbarkeit“. *Lektionen* 6 (2016), S. 82–90 (siehe S. 8, 9).
- [22] Jana M. Lehnhardt. *Analyse und Generierung von Designprägnanzen*. 19. Aufl. München: Fördergesellsch. Prod.-Marketing, 1996 (siehe S. 39, 40).
- [23] Ingrid Loschek. *Reclams Mode- & Kostümllexikon*. 3. Aufl. Dietzingen: Reclam, 1994 (siehe S. 4).
- [24] Alison Lurie und Terry Hayes Sales. *The language of clothes*. New York: Random House New York, 1981 (siehe S. 12).
- [25] Susanne Marschall. „Die Figur im Film“. *Filmkostüme Das Unternehmen Theaterkunst (Ausstellungskatalog)* (2007), S. 44–60 (siehe S. 13, 23).
- [26] Barbara Schmelzer-Ziringer. *Mode Design Theorie*. Wien: utb., 2015 (siehe S. 8).
- [27] David J. Schneider. *The Psychology of Stereotyping*. New York: Guilford Publications, 2004 (siehe S. 23).
- [28] Marc Vernet. „Die Figur im Film“. *montage AV* 15 (2006), S. 11–44 (siehe S. 18, 23).
- [29] David Whitley. *The Idea of Nature in Disney Animation*. 2. Aufl. Farnham: Ashgate Publishing, 2012 (siehe S. 48).
- [30] Gundula Wolter. „Mode im Wind. Über zufällige, imaginierte und künstlich erzeugte Kleidermetamorphosen in Bildern der Mode“. *Textile Studies* 5 (2013), S. 87–99 (siehe S. 38).
- [31] Nicolas Zeh. *Erfolgsfaktor Produktdesign*. Berlin: epubli, 2017 (siehe S. 39, 40).

Audiovisuelle Medien

- [32] *Alice in Wonderland*. Animationsfilm. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Produzent: Walt Disney. 1951 (siehe S. 20, 48).
- [33] *Alice in Wonderland*. Film. Regie: William Sterling, Drehbuch: William Sterling. 1972 (siehe S. 20).
- [34] *Alice in Wonderland*. Film. Regie: Harry Harris. 1985 (siehe S. 49).
- [35] *Alice in Wonderland*. Film. Regie: Nick Willing. 1999 (siehe S. 51).
- [36] *Alice in Wonderland*. Film. Regie: Tim Burton. 2010 (siehe S. 52).
- [37] *Avengers Confidential Black Widow & Punisher*. Animationsfilm. Regie: Kenichi Shimizu. 2014 (siehe S. 22).
- [38] *Avengers Infinity War*. Film. Regie: Anthony Russo, Joe Russo. 2018 (siehe S. 22).
- [39] *Bolt*. Animationsfilm. Regie: Chris Williams, Byron Howard. 2008 (siehe S. 7).
- [40] Jamaal Bradley. *Progression of an Animated Shot: Gothel & Rapunzel Disney's Tangled*. 2012. URL: <https://vimeo.com/44181679> (besucht am 21. 08. 2018) (siehe S. 10).
- [41] *Brave*. Animationsfilm. Regie: Brenda Chapman, Steve Prucell, Mark Andrews. 2012 (siehe S. 11, 29).
- [42] *Cinderella*. Animationsfilm. Regie: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Produktion: Walt Disney. 1950 (siehe S. 24, 26).
- [43] *Cinderella*. Film. Regie: Kenneth Branagh. 2015 (siehe S. 24, 26, 33).
- [44] DNEG. *Ex Machina / VFX Breakdown / DNEG*. 2018. URL: <https://vimeo.com/256932933> (besucht am 21. 08. 2018) (siehe S. 10).
- [45] *Ein Paket, das keinen Namen trägt*. Animationsfilm, unveröffentlicht. Masterprojekt von Markus Hadinger, Christoph Lendenfeld, Kyra von Baeckmann, Doris Rastinger. 2018 (siehe S. 10, 24, 31).
- [46] Marvel Entertainment. *Iron Man 3 (2013) Making of & Behind the Scenes*. 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=yw10ohidGGI&t=316s> (besucht am 05. 09. 2018) (siehe S. 22).
- [47] Marvel Entertainment. *The Visual Effects Of Iron Man*. 2008. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=vurY4pwsIG8&feature=youtu.be&t=17> (besucht am 05. 09. 2018) (siehe S. 22).
- [48] Trixter & Marvel Entertainment. *Iron Man 3 - VFX Breakdown*. 2016. URL: <https://vimeo.com/172584643> (besucht am 05. 09. 2018) (siehe S. 22).
- [49] *Ex Machina*. Film. Regie: Alex Garland, VFX: DNEG. 2015 (siehe S. 10).
- [50] *Frozen*. Animationsfilm. Regie: Chris Buck, Jennifer Lee, Drehbuch: Jennifer Lee, Shane Morris. 2013 (siehe S. 1, 19).
- [51] *Hercules*. Animationsfilm. Regie: John Musker, Ron Clements. 1997 (siehe S. 7).

- [52] *Horton Hears a Who!* Animationsfilm. Regie: Jimmy Hayward, Steve Martino, Basierend auf den Buch von Dr. Seuss. 2008 (siehe S. 30).
- [53] *Hotel Transylvania 2*. Animationsfilm. Regie: Genndy Tartakovsky, Drehbuch: Robert Smigel, Adam Sandler. 2015 (siehe S. 19).
- [54] *Interstellar*. Film. Regie: Christopher Nolan. 2014 (siehe S. 7).
- [55] *Iron Man*. Film. Regie: Jon Favreau. 2008 (siehe S. 22).
- [56] *Iron Man 3*. Film. Regie: Shane Black. 2013 (siehe S. 22).
- [57] *Iron Man Armored Adventures - Episode 14 Man and Iron Man*. Animationsserie. Regie: Thomas Barichella. 2009 (siehe S. 22).
- [58] Studio Killers. *Eros and Apollo - Studio Killers*. Web. Apr. 2012. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=uGjHsLnUO1U> (siehe S. 19).
- [59] Lozaus1. *IRONMAN STOP MOTION Part 6 with SUPER HEROES SPIDER-MAN, HULK & HULKBUSTER*. 2017. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zmZgJ0DYNnY> (besucht am 05.09.2018) (siehe S. 22).
- [60] *Man of Steel*. Film. Regie: Zack Snyder. 2013 (siehe S. 10).
- [61] Warner Bros. Movieclips Coming Soon. *Man of Steel Featurette - Flying (2013) - Henry Cavill Superman Movie HD*. 2013. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=m-lZrHFepzM> (besucht am 21.08.2018) (siehe S. 10).
- [62] David O'Reilly. *The External World*. 2010. URL: <https://vimeo.com/19723116> (besucht am 05.09.2018) (siehe S. 31).
- [63] Academy Originals. *Creative Spark: Deborah Cook*. 2016. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Oplvz1bnmdw> (besucht am 05.09.2018) (siehe S. 29, 30).
- [64] *Paperman*. Animationsfilm. Regie: John Kahrs, Kurzfilm. 2012 (siehe S. 25).
- [65] *ParaNorman*. Stop-Motion Animationsfilm. Regie: Sam Fell, Chris Butler. 2012 (siehe S. 30).
- [66] *Robots*. Animationsfilm. Regie: Chris Wedge, Carlos Saldanha. 2005 (siehe S. 7).
- [67] *Star Wars*. Film. Regie: George Lucas. 1977 (siehe S. 26).
- [68] *Storks*. Animationsfilm. Regie: Nicholas Stoller, Doug Sweetland. 2016 (siehe S. 33).
- [69] *Tangled*. Animationsfilm. Regie: Nathan Greno, Byron Howard. 2010 (siehe S. 10).
- [70] *Thor - The Dark World*. Film. Regie: Alan Taylor. 2013 (siehe S. 7).
- [71] *Trolls*. Animationsfilm. Regie: Mike Mitchell. 2016 (siehe S. 30).
- [72] *Zootopia*. Animationsfilm. Regie: Byron Howard, Rich Moore. 2016 (siehe S. 7).

Software

- [73] Rogue Entertainment American McGee. *American McGee's Alice*. DVD-ROM für PC, Mac. 2000 (siehe S. 54).

- [74] Spicy Horse American McGee. *Alice: Madness Returns*. DVD-ROM, Blu-ray, Download. 2011 (siehe S. 20, 54).
- [75] Adam Badowski. *The Witcher 2 Assassins of Kings*. DVD-ROM, Download für PC. Weltkarte lag in Printform der Collectors Edition bei. 2011 (siehe S. 27).
- [76] Blizzard Entertainment. *Diablo III*. DVD-ROM und Download für XBOX, PS4 und PC. 2012 (siehe S. 31).
- [77] Blizzard Entertainment. *Overwatch*. DVD und Download für XBOX, PS4 und PC. 2016 (siehe S. 31).
- [78] CLO Fashion Inc. *Marvelous Designer 7.5*. Download. 2018 (siehe S. 28).
- [79] Tai Yasue Tetsuya Nomura. *Kingdom Hearts HD 1.5 Remix*. Playstation 3 Download und Blu-Ray. 2013 (siehe S. 20).
- [80] Konrad Tomaszewicz. *The Witcher 3 Wild Hunt*. DVD-ROM, Blu-Ray, Download für PC, XBOX und Playstation. 2015 (siehe S. 27).

Online-Quellen

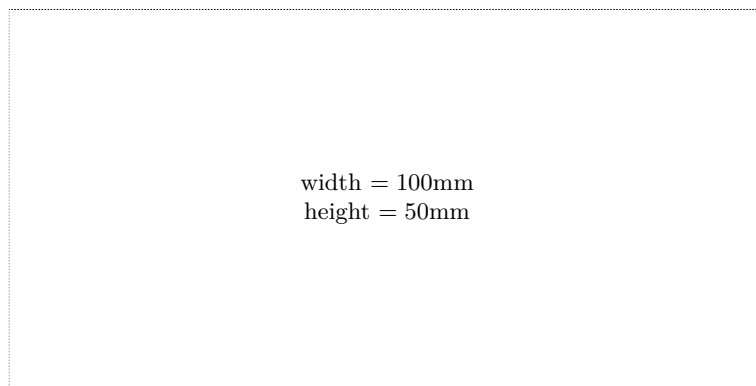
- [81] Sascha (Hrsg.) Beck. *Archiv der Informationswissenschaft an der Universität des Saarlandes, Eintrag Semiotik*. URL: <https://wiki.infowiss.net/Semiotik> (besucht am 20.05.2018) (siehe S. 15).
- [82] Gamma Phi Beta. *The Central Office in Chicago, 1940*. 2018. URL: <http://gammaphibetahistory.org/1929-finalizing-a-central-office/> (besucht am 30.08.2018) (siehe S. 25).
- [83] Birgit Compton. *File: Alice in Wonderland dress.jpg*. 2008. URL: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alice_in_Wonderland_dress.jpg (besucht am 05.06.2018) (siehe S. 20).
- [84] Deutsche Post DHL. *Autonomer Streetscooter der Deutsche Post DHL*. URL: https://www.verkehrsrundschau.de/media/cache/thumb_847x413/sixcms/media.php/5709/Autonomer_Streetscooter_DHL.jpg (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 24).
- [85] Vikrant Dhumale. *Avengers Infinity War Iron Man Armor Suit Upgrades And Details*. 2017. URL: <https://herosfact.com/avengers-infinity-war-iron-man-armor-suit-upgrades-and-details/> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 22).
- [86] Blizzard Entertainment. *Tracer Cosplay Kit*. URL: <https://playoverwatch.com/de-de/media/tracer-cosplay> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 31).
- [87] Brianne Gillen. *Tracer Cosplay Kit*. Feb. 2016. URL: <http://www.davidoreilly.com/downloads/> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 33).
- [88] Sharon Clott Kanter. *Cinderella's Costume Designer Spills the Secrets Behind Making This Fairytale a Reality*. 2015. URL: <https://www.instyle.com/news/cinderella-s-costume-designer-spills-secrets-behind-making-fairytale-reality> (besucht am 30.08.2018) (siehe S. 24).

- [89] Andrzej Kasimow. *Temerian Coat of Arms*. Temerisches Wappen. URL: http://vedmak.wikia.com/wiki/%D0%A4%D0%B0%D0%B9%D0%BB:COA_City_guard.png (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 27).
- [90] Marius Kauer und Doris Rastinger. *Tulip Portrait*. Mai 2018. URL: <https://www.instagram.com/p/BiTuaCPgJGE/> (besucht am 15.09.2018) (siehe S. 33).
- [91] *Kostüm, das*. URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Kostuem> (besucht am 20.05.2018) (siehe S. 5).
- [92] Jeo Kucharski. *Costume Design in Animation - Disney's Frozen*. Jan. 2014. URL: <http://tyrannyofstyle.com/costume-design-animation-disney-frozen> (besucht am 21.08.2018) (siehe S. 1).
- [93] Lord Chrispher Laverty. *Brave: Costume in Animation – Interview with Claudia Chung*. Aug. 2012. URL: <https://clothesonfilm.com/brave-costume-in-animation-interview-with-claudia-chung/> (besucht am 21.08.2018) (siehe S. 11, 28).
- [94] Lars-Göran Lindgren. *1941 Mercury Series 19A Sedan Coupé*. 2007. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Mercury_\(Eight\)#/media/File:Mercury_Sedan_Coupe_1941.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Mercury_(Eight)#/media/File:Mercury_Sedan_Coupe_1941.jpg) (besucht am 30.08.2018) (siehe S. 25).
- [95] David O'Reilly. *Basic Animation Aesthetics*. 2009. URL: <http://tyrannyofstyle.com/24th-art-motion-picture-costume-design> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 31).
- [96] Pixar. *Pattern of Merida's Dress*. 2012. URL: <https://www.fxguide.com/featured/brave-new-hair/> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 29).
- [97] J. Pulowski. *Redanian Coat of Arms*. Redanisches Wappen, Vorkommen in *The Witcher 2: Assassins of Kings*. URL: http://witcher.wikia.com/wiki/File:COA_Redania_journal_Tw2.png (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 27).
- [98] United States Postal Service. *USPS employee*. URL: https://about.usps.com/assets/images/careers/sublevel_field_operations.jpg (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 24).
- [99] Mungenast - Corporate Services. *Post, Kollektion der Mitarbeiter der Österreichischen Post AG*. URL: <http://www.mungenast.at/uploads/pics/post2.jpg> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 24).
- [100] Oscar Sessions Debbie und Sessions. *Cinderella's Costume Designer Spills the Secrets Behind Making This Fairytale a Reality*. 2017. URL: <https://2lth8w1uv77536l8d72pqh10-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/1940s-skirts-and-blouses-tops-1-500x491.jpg> (besucht am 30.08.2018) (siehe S. 25).
- [101] Johanna Maria Spoerri. *V2903 - Misses petite V-Neck fit and flare Dresses*. Schnittmuster, Vogue nach Muster von 1957 von Johanna Maria Spoerri. URL: https://voguepatterns.mccall.com/sites/default/files/styles/p_xl/public/products/v2903/V2903_01.jpg?itok=BFWy-R89 (besucht am 30.08.2018) (siehe S. 26).
- [102] Piotr Szlaga. *OVERWATCH - Tracer „Atlantic“ Character Skin*. Skin von Piotr Szlaga und Jurek Höfer bei Rabcat Game Art, im Auftrag von Blizzard Entertainment. URL: <https://www.artstation.com/artwork/gY24x> (besucht am 03.09.2018) (siehe S. 31).

- [103] Projektstelle „designwissen.net“ an der Universität Vechta. *Produktanalyse nach Funktionen und Kosten*. 2009. URL: <http://www.designwissen.net/seiten/produktanalyse-nach-funktionen-und-kosten> (besucht am 26.08.2018) (siehe S. 40).
- [104] Gloria Withalm. *Semiotik 02: Ch. S. Peirce*. URL: http://www.uni-ak.ac.at/culture/withalm/semiotics/SEMIOintro/02-Peirce_ppt.pdf (besucht am 20.05.2018) (siehe S. 17).
- [105] Anna Wyckoff. *Costume Design in a Digital Age*. Feb. 2010. URL: <https://costumedesignersguild.com/articles-videos/articles-archive/feature-digital/> (besucht am 21.08.2018) (siehe S. 9).

Messbox zur Druckkontrolle

— Druckgröße kontrollieren! —



— Diese Seite nach dem Druck entfernen! —