

Musterlösung -

Ein musterbasierter Ansatz an vestimentäre Kommunikation im Film



INSTITUT FÜR MEDIENKULTUR
UND THEATER
MEISTER-EKKEHART-STR. 11
50937 KÖLN

JOHANNA BARZEN

Überblick

2

- Allgemeines zu Kostümen
 - Was ist ein Kostüm?
 - Was kann ein Kostüm?
- Stand der Forschung
 - Warum braucht es einen neuen Ansatz?
- Muster und Kostüme
 - Wie kann eine mögliche Formalisierung der Kostümsprache aussehen?
 - Taxonomie, Ontologie und das Muster

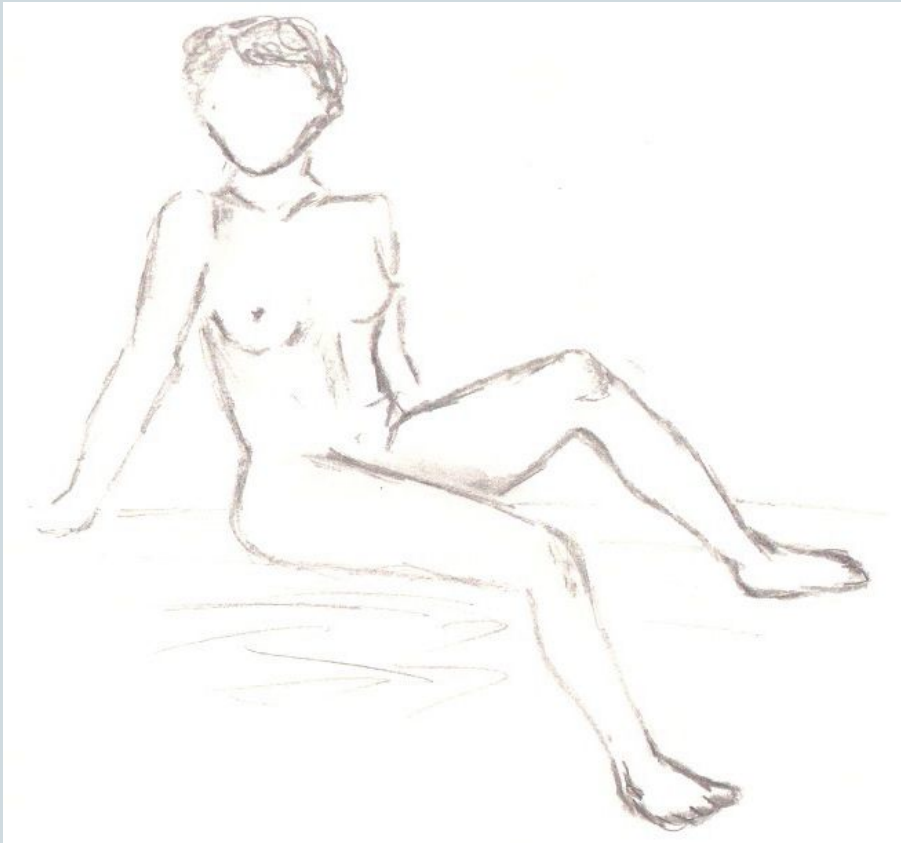
Die Theorie

3

Allgemeines zu Kostümen

Was ist ein Kostüm?

4



Performative Macht

5



Funktionen und Assoziationen

6

Physiologische Schutzfunktion
z.B. Schutz vor: Kälte, Wärme,
Regen, Chemikalien, Keimen
Schmutz

Hinweis auf Anlässe
z.B. Hochzeit

Zeichen
z.B. Trikot einer Mannschaft,
Uniformen

Funktionale Aspekte
z.B. Schwimmkleidung

Hinweis auf Orte
z.B. Drinnen, Draußen

Charakter-Assoziationen
z.B. wirkt sportlich,
wirkt brav

Signalwirkung
z.B. Warnweste

Schaffen persönlicher
Identität

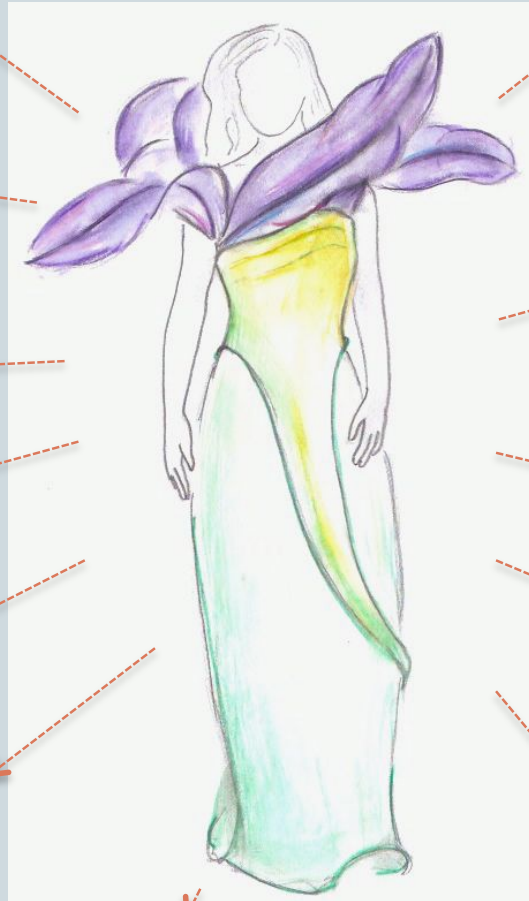
Kommunikationsmittel
z.B. konservativ, klassisch

Soziale Bedeutung
z.B. Gruppenzugehörigkeit,
sozialer Status, religiöse Einordnung
Geschlechtszuordnung

Psychologische Funktionen
z.B. die eigene Erlebnisfunktion

Transformation
z.B. Rollentausch,
Verkleiden

Hinweis auf Zeitgegebenheiten
z.B. historisch, Tageszeit



Die drei Betrachtungsebenen

7



Bekleidung

- Körper umschließende textile Hülle
- Zum Beispiel: Röcke, Hosen, etc.



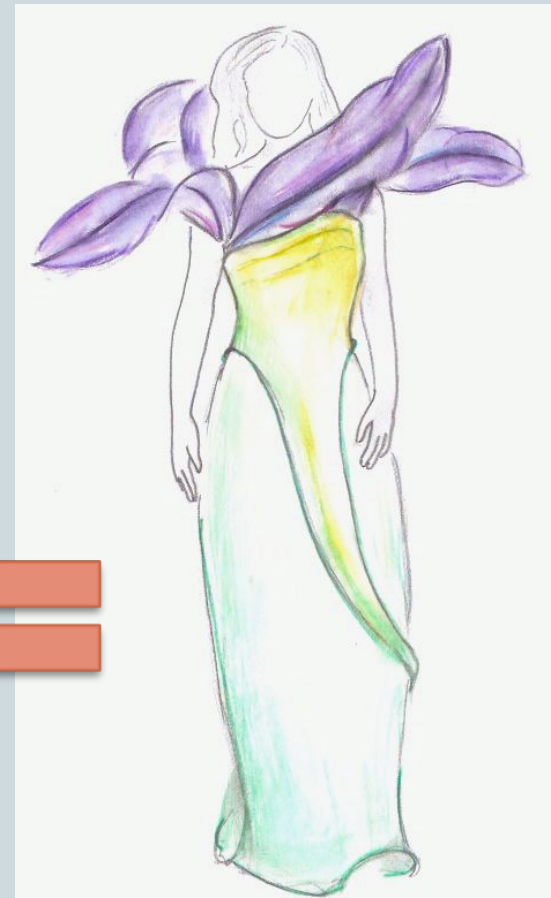
Mode

- „Immaterieller Sinngeber“ (Roland Barthes)
- Zum Beispiel: modern, unmodern, punkig, etc.



Kostümkonventionen

- Was kann der Rezipient durch seine Mediensozialisation verstehen?
- Zum Beispiel: Stereotypenerkennung



Die Theorie

8

Stand der Forschung

Stand der Forschung: Das Filmkostüm

9

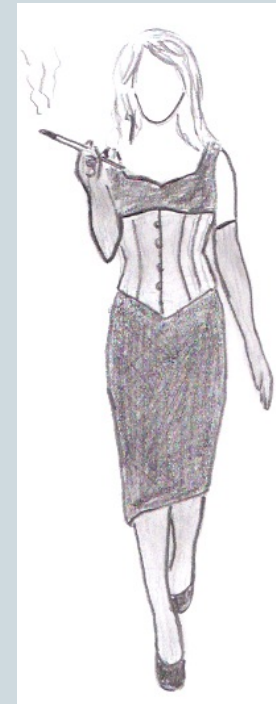
- Marginale wissenschaftliche Auseinandersetzung sowohl in der Film-, Fernseh- und Theaterwissenschaft
- Erste theoretische Annäherung im Zuge der Mise-en-scène-Analyse Anfang der 1980er
- Anschließend drei generelle Stoßrichtungen in der Forschung zum Kostüm zu verzeichnen:
 - Symbolik als Kommunikationsaspekt (Beispiel „Das Piano“)
 - Genderaspekte (Feministische Filmtheorie)
 - Semiotische Ansätze (Das Kostüm als Zeichen)
- Aussagen auf exemplarische Einzelfilmanalysen gestützt
 - ➔ Es fehlt ein übergreifendes formales Konzept, das es ermöglicht, generalisierte Aussagen über den Einsatz von Kostümen (Kostümsprache) im Film zu machen

Der Begriff „Kostümsprache“

10

- Geprägt durch das Werk Roland Barthes: *Die Sprache der Mode* (1985)
- In der Literatur zum Kostüm meist im metaphorischen Sinne gebraucht
- Allerdings kann stereotyp eingesetzte Kleidung identifizieren werden, welche es dem Rezipient ermöglicht die Figur zu typisieren und einordnen (z.B. Femme Fatale, Girl Next Door)
- besonders bei den Nebenrollen und Statisten greifen Kostümbildner auf „bewährte Lösungen“ stereotyper Kostüme zurück

➔ Diese „bewährten Lösungen“ lassen sich als „Muster“ fassen



Femme Fatale

Definition: Muster

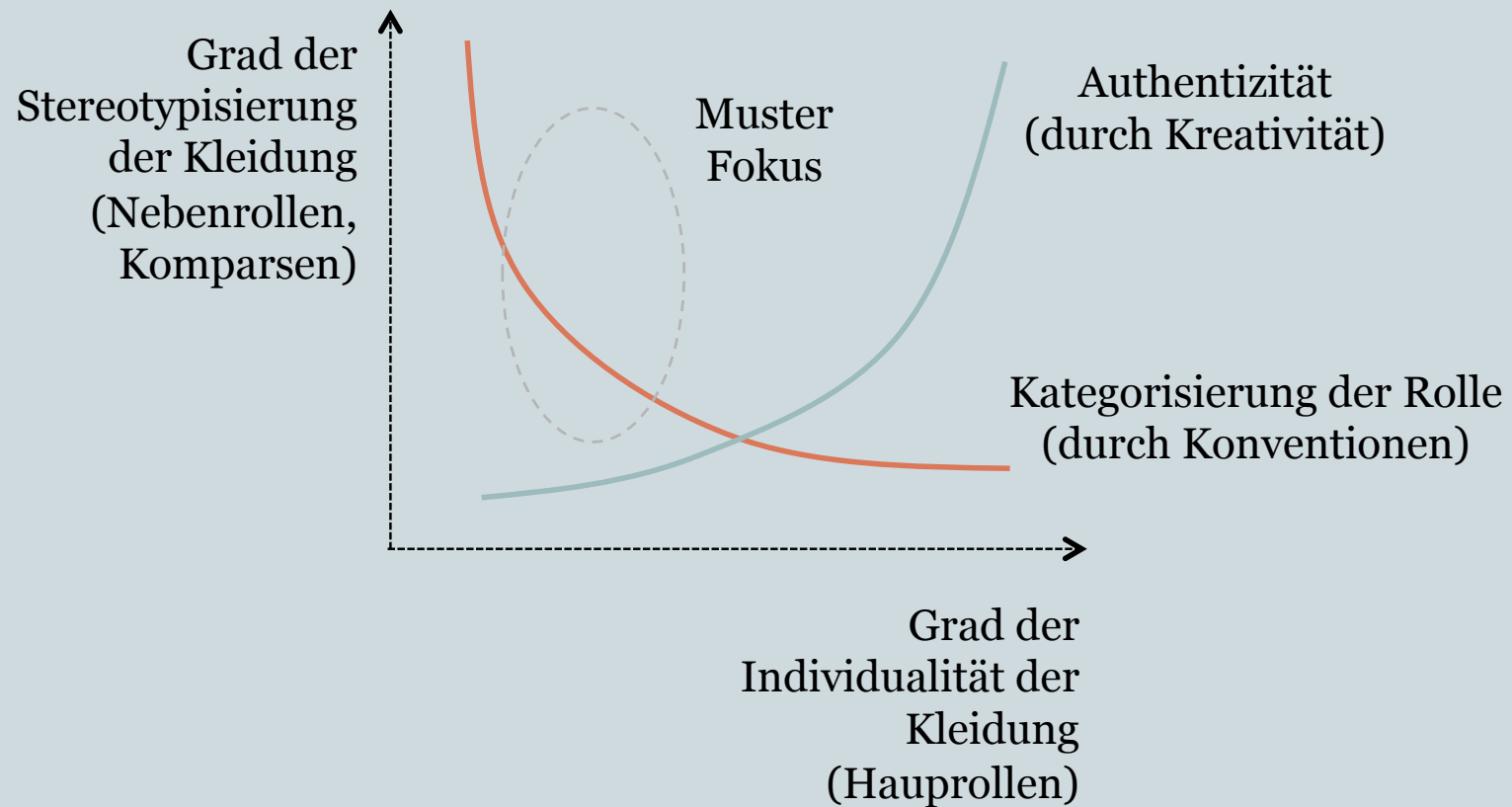
11

- Ein Muster ist eine gute bzw. bewährte Lösung für ein wiederkehrendes Problem
- Eine Mustersprache, als Gesamtheit der Muster einheitlicher Beschreibungsstruktur, verfolgt das Ziel, bewährte Lösungen für bestimmte Fragestellungen festzuhalten
- Indem das Muster auf Abstraktion und Generalisierung abzielt, kann Wissen und Know-how effizient erfasst und wiederverwertbar gemacht werden
- Ursprünglich aus der Architektur stammend, hat sich das Konzept der Muster im Besonderen in der Informatik etabliert. Anwendungen in den Erziehungswissenschaften und der Produktentwicklung zeigen exemplarisch die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten.

➔ Stereotype Kostüme, als „bewährten Lösungen“ eines wiederkehrenden Designproblems, lassen sich als Muster beschreiben

Muster Fokus

12



eHumanities

13

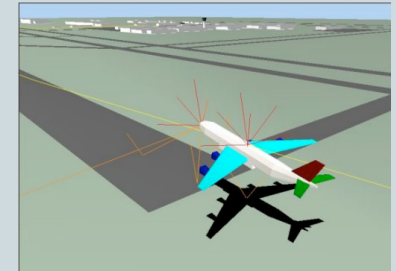
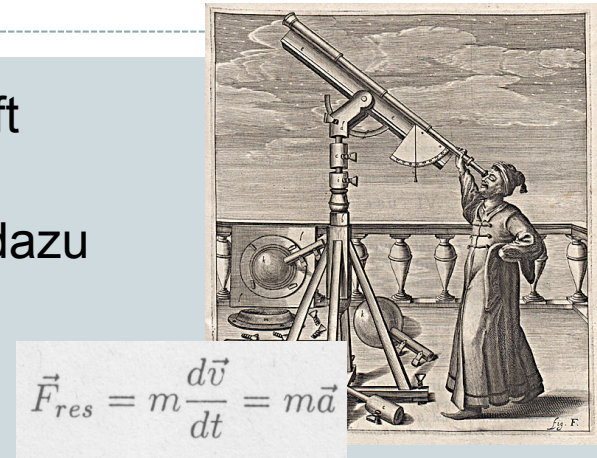
- eScience ist das Zusammentreffen von IT und (Natur-) Wissenschaften
 - Set an Werkzeugen und Techniken, die das Arbeiten an den neuen Datenmengen erleichtern (Erfassen, Strukturieren, Analysieren)
- eHumanities ist das Zusammentreffen von IT und den Geisteswissenschaften
 - umfasst alle Ansätze, die durch die Erforschung, Entwicklung und Anwendung moderner Informationstechnologien die Arbeit in den Geisteswissenschaften erleichtern oder verbessern wollten

 Die bisherige Ansätze der eHumanities sind stark auf die Archivierung und Bereitstellung von Daten (digitale Datenbanksysteme) fokussiert. Es finden sich nur vereinzelte Versuche Analysemethoden der Informatik auch bei der inhaltlichen Wissenserweiterung in den Geisteswissenschaften anzuwenden

Das Aufkommen eines vierten Paradigma in der Wissenschaft

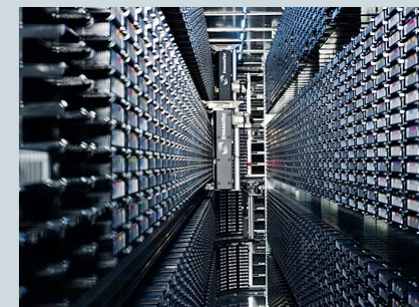
14

- Seit der Antike gibt es die Experimentelle Wissenschaft
 - Beschreibung von Naturphänomenen
- In der Neuzeit kommt die Theoretische Wissenschaft dazu
 - Keplers Gesetze, Newtons Gesetze
- In den letzten Jahrzehnten findet ein Wandel hin zur Computergestützten Wissenschaft statt
 - Simulation komplexer Phänomenen
- In den letzten paar Jahren kommt immer mehr eine Datenbasierte Wissenschaft auf
 - Das Sammeln, Aufbereiten und Analysieren von Daten durch die Verwendung von Techniken wie Workflow-Modelle, Data-Mining, Daten-Visualisierung



➡ „The techniques and technologies for such data-intensive science are so different that it is worth distinguishing data-intensive science from computational science as a new, fourth paradigm for scientific exploration“

Gray, Jim: A Transformed Scientific Method . In: The fourth paradigm, 2009.



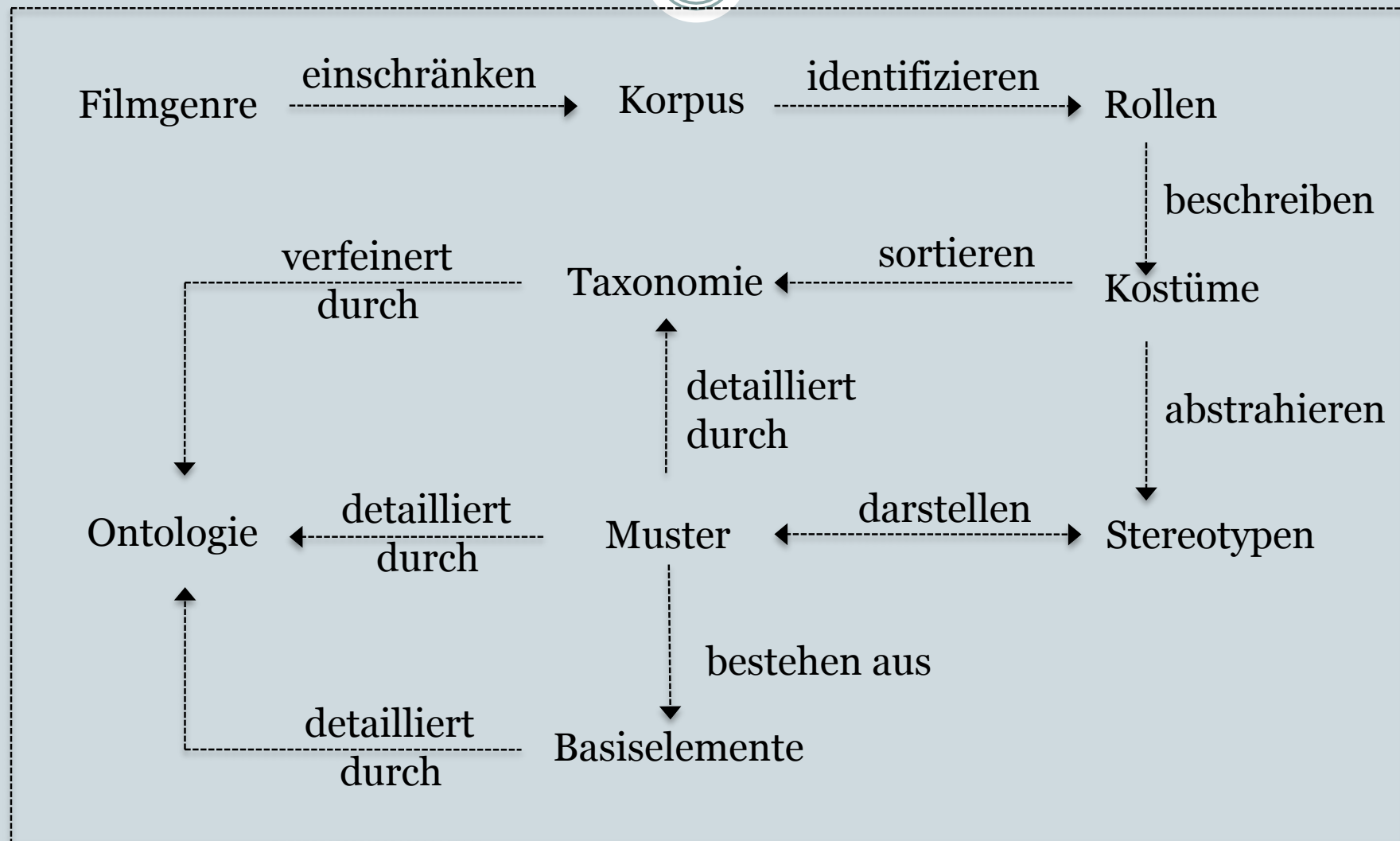
Das Vorgehen

15

Muster und Kostüme

Arbeitsplan

16



Muster-Entstehungs-Prozess

17

Konkrete Kostüme
(Sheriffs in Western)



Kostüm Mutter
(Wild West
Sheriff)

Abstraktion



Gängige
Verwendung

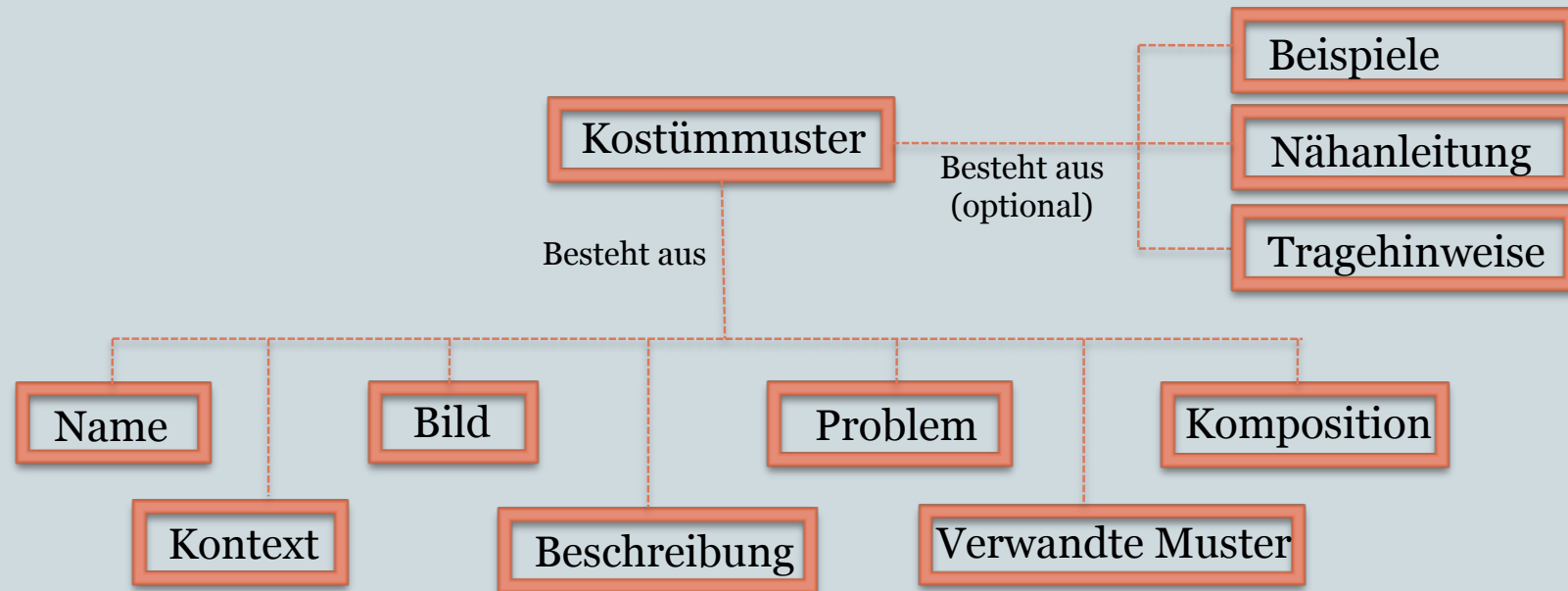
Anwendung und
Konkretisierung

Musterbasiertes
Kostüm Design
(Neuer Sheriff)



Musterformat

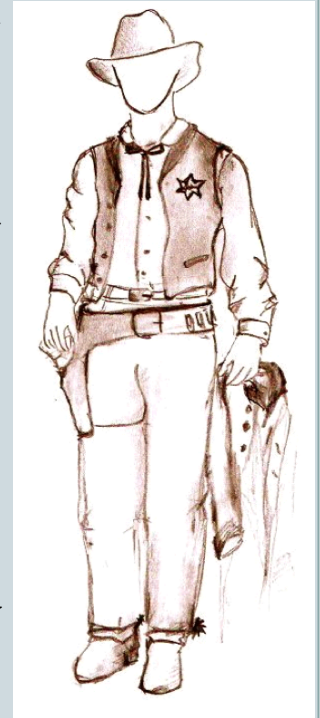
18



Beispiel-Muster: Wild-West-Sheriff

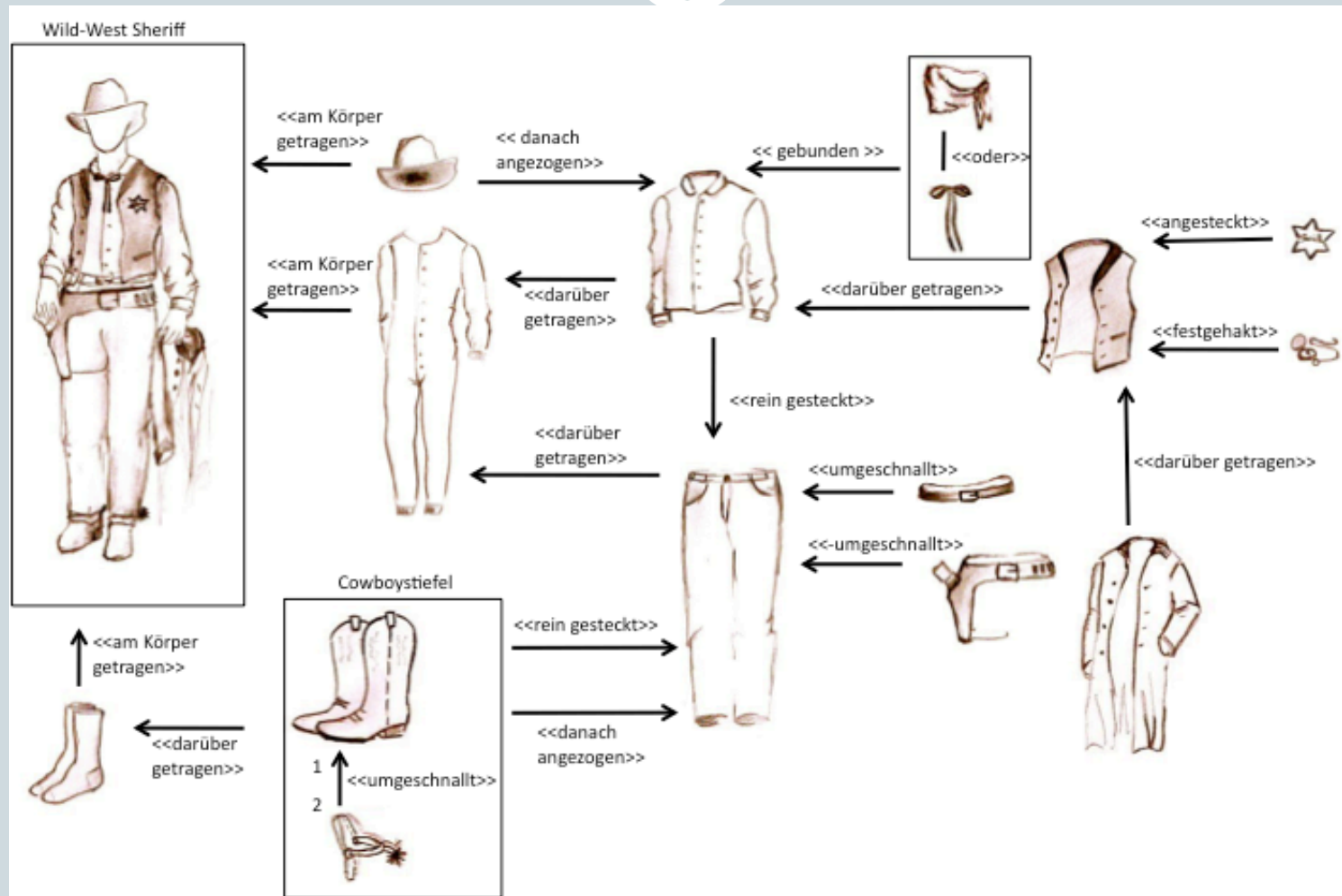
19

- **Bild:**
- **Problem:** Wie kann ich einen guten Charakter in einem Western Film darstellen? Wie kann man den Gesetzeshüter von dem Banditen unterscheiden?
- **Komposition:** (siehe folgende Folie)
- **Kontext:** Der Wild-West-Sheriff findet sich in Filmen, die in der Pionierzeit (Mitte bis Spätes 19. Jahrhundert) im Westen von Nord Amerika angesiedelt; Genre: Western.
- **Beschreibung:** Die Rolle des Wild-West-Sheriff repräsentiert den Gesetzeshüter. Er ist verantwortlich für Recht und Ordnung eines bestimmten County.
- **Verwandte Muster:** Böse Sheriff, Moderner Sheriff, Fantasy Sheriff, Cowboy, Indian, Bandit, und Rancher
- **Zusatzinformationen:**
 - **Beispiele:** John Wayne als John Chance in Rio Bravo (1959); Gary Cooper als Will Kane in High Noon (1952).
 - **Anziehanleitung:** (siehe folgende Folien)
 - **Vorbereitung:** Gürtel und Patronengürtel in die Gürtelschlaufen ziehen, Socken auf die Schuhe legen, Sporen an den Schuhen befestigen, Stern und Taschenuhr an der Weste befestigen, wenn nötig bügeln oder nachpatinieren, alles in die Anziehreihenfolge bringen,



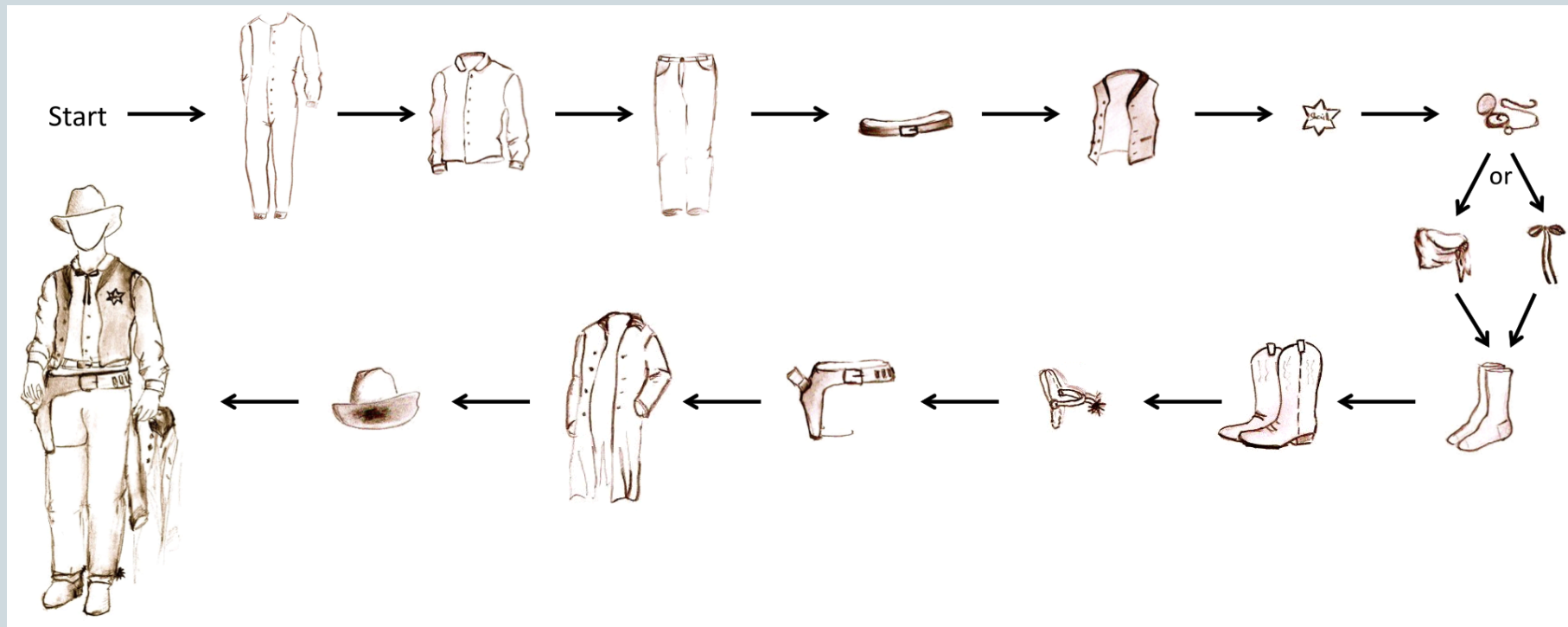
Kompositions-Graph

20



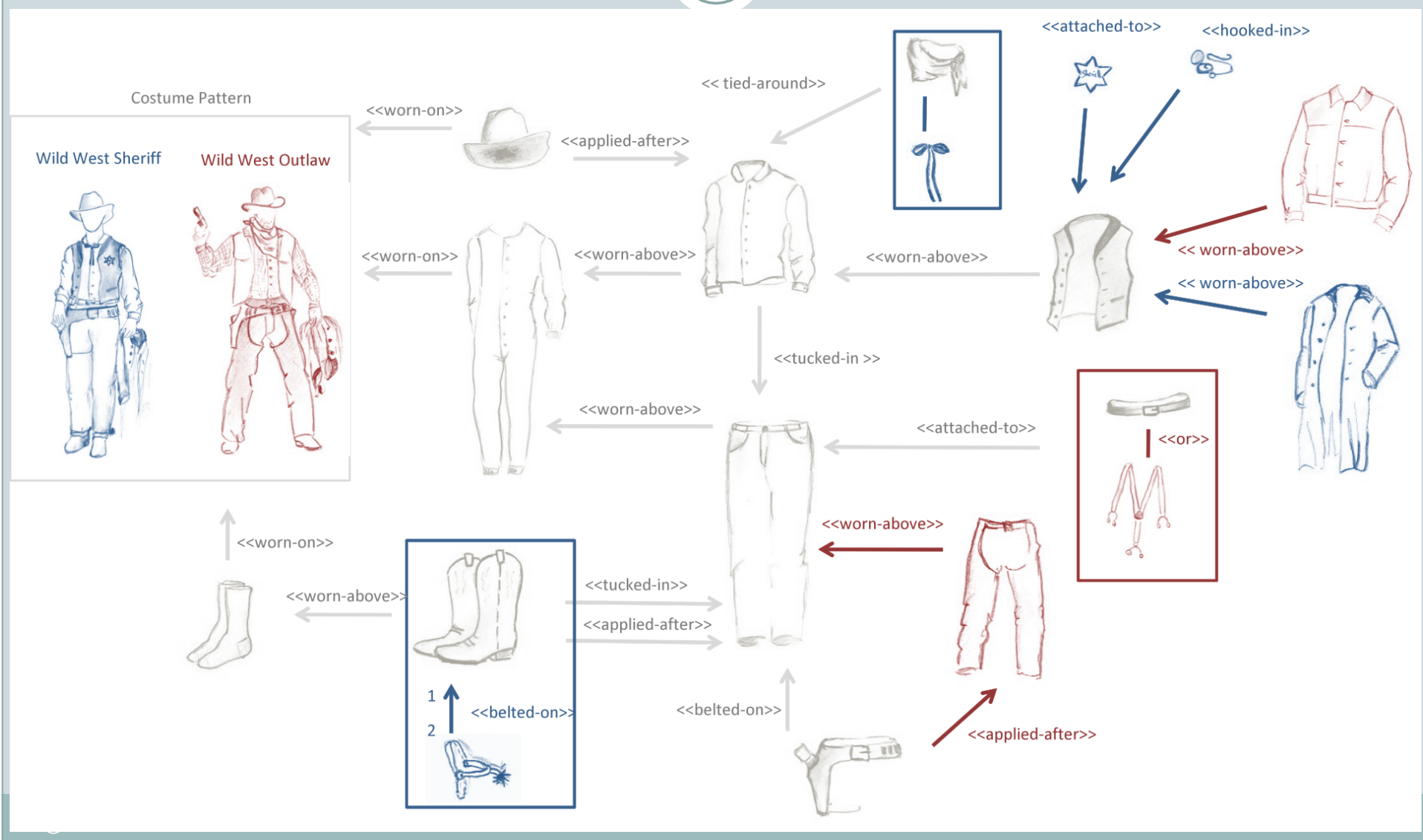
Anziehreihenfolge

21



Muster-Vergleich: Wild-West-Sheriff versus Bandit

22

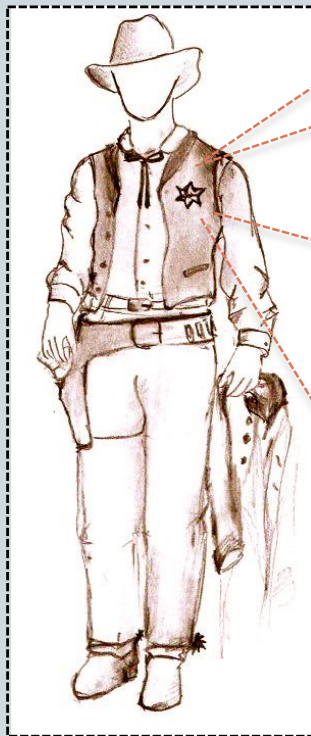


Muster als Tor zur Taxonomie und Ontologie

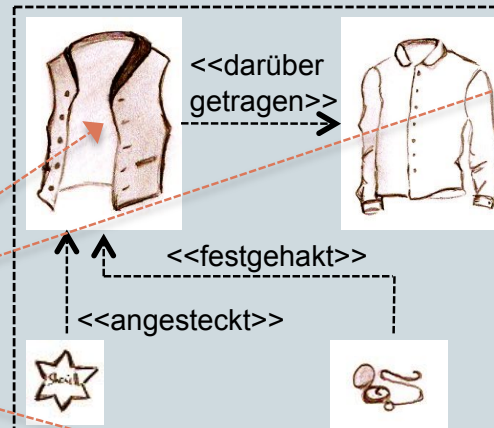
Beispiel: Weste

23

Wild-West Sheriff

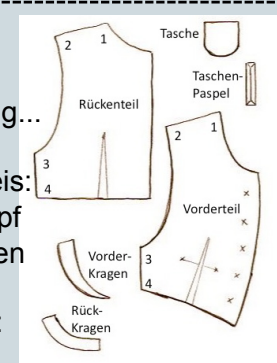


Teilausschnitt Kompositionsgraph

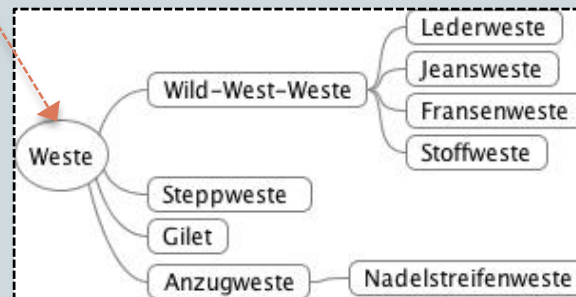


Das Basiselement

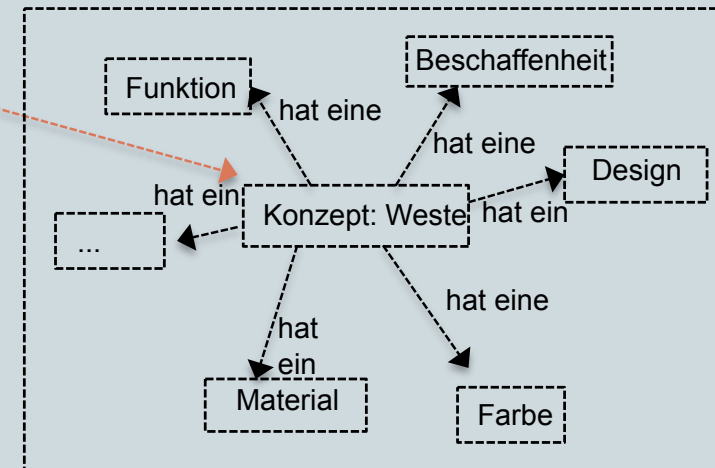
- Name...
- Bild...
- Beschreibung...
- Kontext...
- Anziehinweis: unterster Knopf wird meist offen getragen
- Nähanleitung:



Die Taxonomie



Die Ontologie



Fragen an die Muster

24

x = (i) **Stereotyp** wie „Nerd“, „Femme Fatale“, „Cowboy“,
(ii) **Beruf** wie „Holzfäller“, „Bäcker“, „Müllmann“
(iii) **Charaktereigenschaft** wie „Böser-“, „Braver-“, „Sportlicher-Mensch“

- Wie haben andere Filme eines Genres einen **x** über das Kostüm kommuniziert?
- Wie hat ein bestimmter Film seinen **x** aussehen lassen?
- Was für Varianten finden sich für **x** in den Filmen?
- Wie hat sich der **x** über die Zeit/unterschiedliche Phasen des Genres entwickelt?
- Was unterscheidet **x** von **x** (Nerd von Cowboy)? Was haben beide gemeinsam?
- Wie könnte eine Zusammenführung beider Qualitäten von **x** und **x** aussehen (Cowboy und Mafiaboss)?
- Wie wird mit der Farbe Rot/Grün/Gelb umgegangen? Wie häufig ist sie im Bild, eher bei Neben- oder eher bei Hauptrollen?
- In wie weit kann man bestimmte Farben bestimmten Charaktereigenschaften zuordnen?
 - Gibt es Konventionen im Farbeinsatz bei bestimmten Charakteren/Szenen?
 - Ist dies Genreabhängig?
- Korreliert der Zustand eines Kleidungsstückes (nass/zerrissen/gebügelt) mit bestimmten Charaktereigenschaften, sprich hat sich hier eine Konvention entwickelt bestimmte Stimmungen durch den Zustand der Kleidung zu kommunizieren?
 - Ist das Kostümbildner/Regisseur abhängig?
- Welches Material/Design lässt sich mit welchem **x** verbinden?

Wie erfasse ich ein Kostüm?

1. Film

Titel
 Regisseur
 Kostümbildner
 Spielzeit
 Drehzeit
 Ort
 Produktionsland
 Genre
 Stil (realistisch/unrealistisch)
 Farbkonzept (schwarz/weiß, reduziert, überzeichnet, gebleicht, koloriert)

1. Rolle

Name
 Schauspieler
 Geschlecht
 Alter (Baby/Kind/Jugendlicher/Erwachsener (in den 20er, 30er..))
 Beruf
 Familienstand (ledig, verheiratet, verwitwet)
 Relevanz (Hauptrolle, Nebenrolle, Statist)
 Charakter (großzügig, geizig, hinterhältig, nett [etc. siehe Tabelle](#))
 Stereotyp (keiner/welcher, [Punktesystem: wie typisch?](#))
 Im Bild mit?

1. Kostüm

Szenen NR.
 Kurzbeschreibung
 Ort (Draußen/Drinnen/beides)
 Tageszeit (Tag/Nacht/Vormittags/Mittags/Nachmittags)
 Dauer (TC von-bis)
 Funktion (Regenkleidung, Arbeitskleidung [etc. siehe Tabelle](#))
 Zustand (alt/neu/beides)
 Besonderheiten (zu groß, zu klein, nass, geflickt [etc. siehe Tabelle](#))
 Körpermodifikation (Nagellack, künstlicher Bauch [etc. siehe Taxonomie](#))
 Assoziationen (wirkt: unwohl, künstlich, etc)

Beschreibung

1. Kleidungsstück

Art (Hose, Bluse, Jacke [etc. siehe Taxonomie](#))
 Beschaffenheit/Form (Halsausschnitt/Kragen/Schulter [etc. siehe Tabelle](#))
 Volumen und Ausmaß (Weite (eng, weit, überweit..)
 Linie (tailliert, gradlinig, ausgestellt), Länge (taillenkurz, hüftlang, knielang))
 Material (Gewicht (leicht, mittel..)) Beschaffenheit (fließend, steif..))
 Farbe ([Siehe Tabelle: Farben](#))
 Design (gepunktet, gestreift, uni [etc. siehe Tabelle](#))
 Funktionskleidung (ja/nein, wenn ja: Schutz, Warnsignal, [etc. siehe Taxonomie](#))
 Zustand (alt/neu)
 Veränderung (zerrissen, verschwitz, geflickt)
 Besonderheiten (nass, beschmutzt, verschwitzt [etc. siehe Tabelle](#))
 Assoziation
 Relevanz es einzelnen Teils ([Punktesystem: wie typisch?](#))

2. Kleidungsstück

s.o.

...

2. Kostüm

s.o.

...

2. Rolle

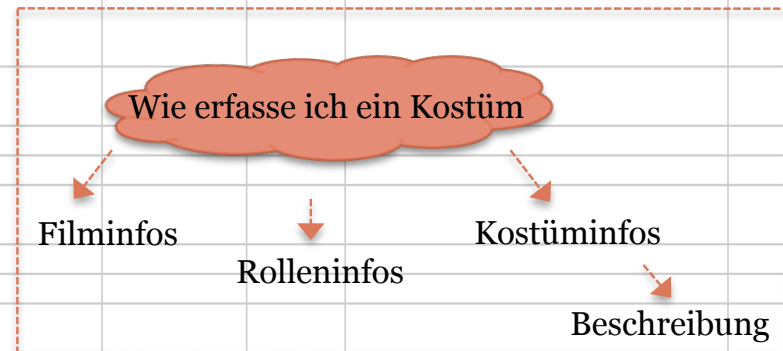
s.o.

...

2. Film

s.o.

...



Makro-Klassifizierung der Taxonomien

26



Ziele

27

- Methodik:
 - Überführung von Konzepten aus der Informatik in die Medienwissenschaft
 - neuartige Methoden zu Analyse von vestimentärer Kommunikation
- Inhalt:
 - Entwickeln einer formale Sprache für Kostüme im Film (Mustersprache)
 - Basierend auf der Mustersprache erstmal generalisierte Aussagen über die etablierten Konventionen des Einsatzes von Kleidung im Film möglich
- Praxis:
 - Vereinfachung von Kostümrecherche und -entwurf
 - Effizienteres Arbeiten mit Kostümen im Verleih und am Set

➔ neuer Standard zur Modellierung, Archivierung und Analyse von Kostümen im Film

Literatur

28

- C. Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, M. Jacobson, I. Fiksdahl-King, S. Angel: A Pattern Language: Towns, Buildings, Constructions. Oxford University Press, 1977.
- R. Barthes: Die Sprache der Mode [Système de la Mode 1967]. Frankfurt/M, 1985.
- R. Burger: Contemporary Costume Design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film. Wien 2002.
- M. Barnard: Fashion as Communication, London/New York, 2002.
- C. Bohn: Kleidung als Kommunikationsmedium. In: Inklusion, Exklusion und die Person, Konstanz, 2006.
- J. Barzen, F. Leymann, D. Schumm, M. Wieland: Ein Ansatz zur Unterstützung des Kostümmanagements im Film auf Basis einer Mustersprache. In: Modellierung 2012.
- D. Bordwell, K. Thompson: Film Art: An Introduction, New York, 1980.
- N.-A. Challah: Modische Kleidung als Zeichen. Die westliche Kleidermode in pragmasemiotischer Sicht. Saarbrücken, 2008.
- D. Davoucoux: Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien. Bielefeld, 2007.
- T. Deigendesch: Kreativität in der Produktentwicklung und Muster als Methodisches Hilfsmittel. Dissertation, Karlsruhe, 2009.
- P. Flynn: Body Language – The Language of Contemporary Fashion. Yale-New Haven Teachers Institute, 2010.
<http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/1985/6/85.06.03.x.html>
- J. Gaines, C. Herzog: Fabrications: Costume and the Female Body, New York, 1990.
- E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Addison Wesley, 1995.
- A. Giannone: Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung. Berlin, 2005.
- S. Harper: Picturing the Past. The Rise and Fall of the British Costume Film. London, 1994.
- M. Henss: Kleidung als Mittel der Körperstilisierung und des persönlichen Ausdrucks. Kleideranalyse auf gestaltpsychologischer Grundlage und didaktischer Konsequenz. Münster/New York, 1994.
- B. Le Pechoux, T. J. Little, T. L. Honeycutt: Developing a Pattern Language for Fashion Innovation Management. In: Journal of Fashion Marketing and Management, Vol. 5(4), 2001.
- D. Schumm, J. Barzen, F. Leymann, M. Wieland, L. Ellrich: Business Process Automation for Costume Management in Film Making: An Insight into Processes, Roles, and Document Structures. In: EMISA Forum 32(1), 2012.
- E. Wilson: Adorned in Dreams. Fashion and Modernity, London/New York, 2003.