

Kostümsprache als Mustersprache: Vom analytischen Wert Formaler Sprachen und Muster in den Filmwissenschaften

Johanna Barzen, Frank Leymann
Institut für Architektur von Anwendungssystemen, Universität Stuttgart

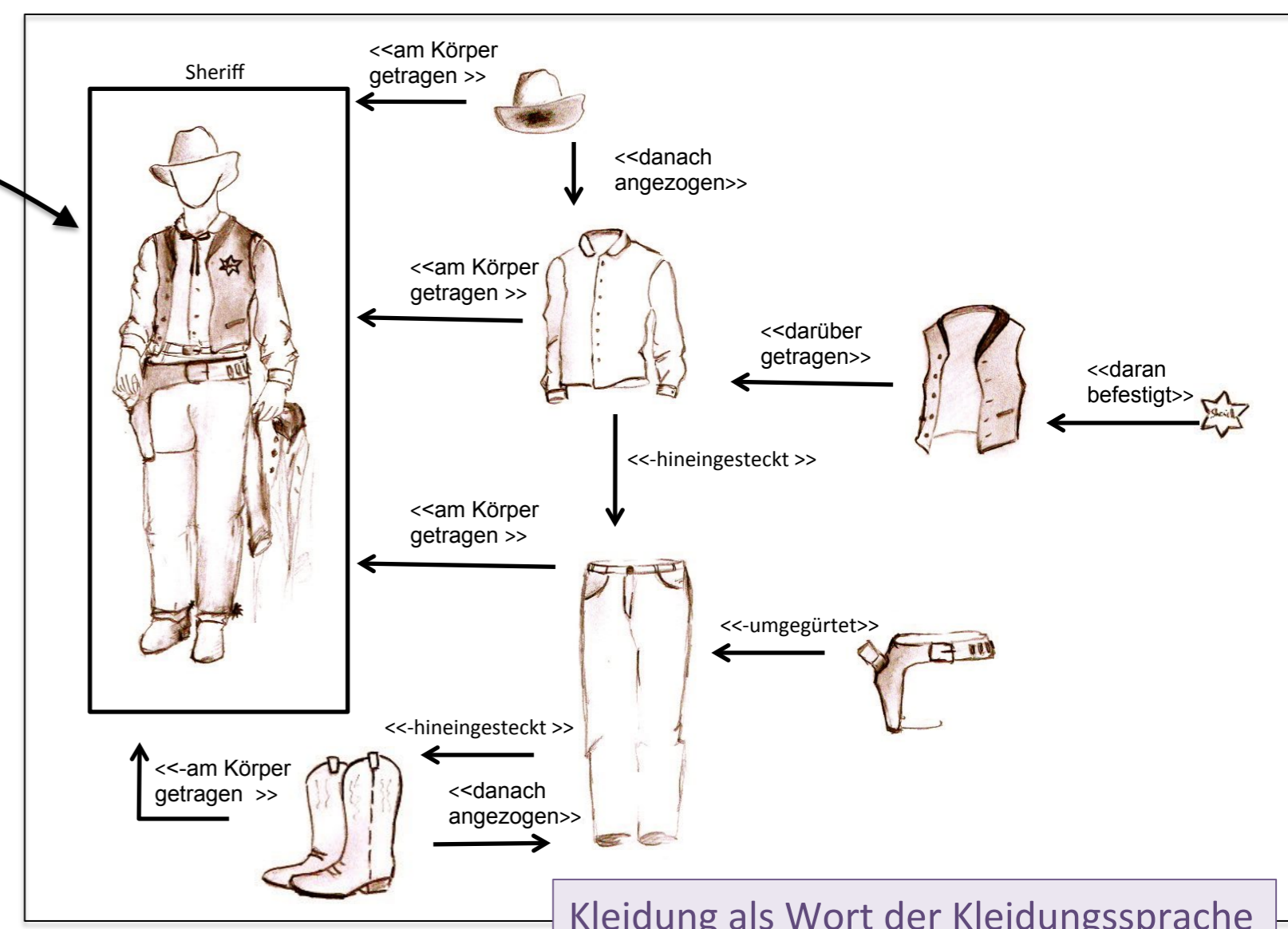
Ansatz

Ausgangslage:

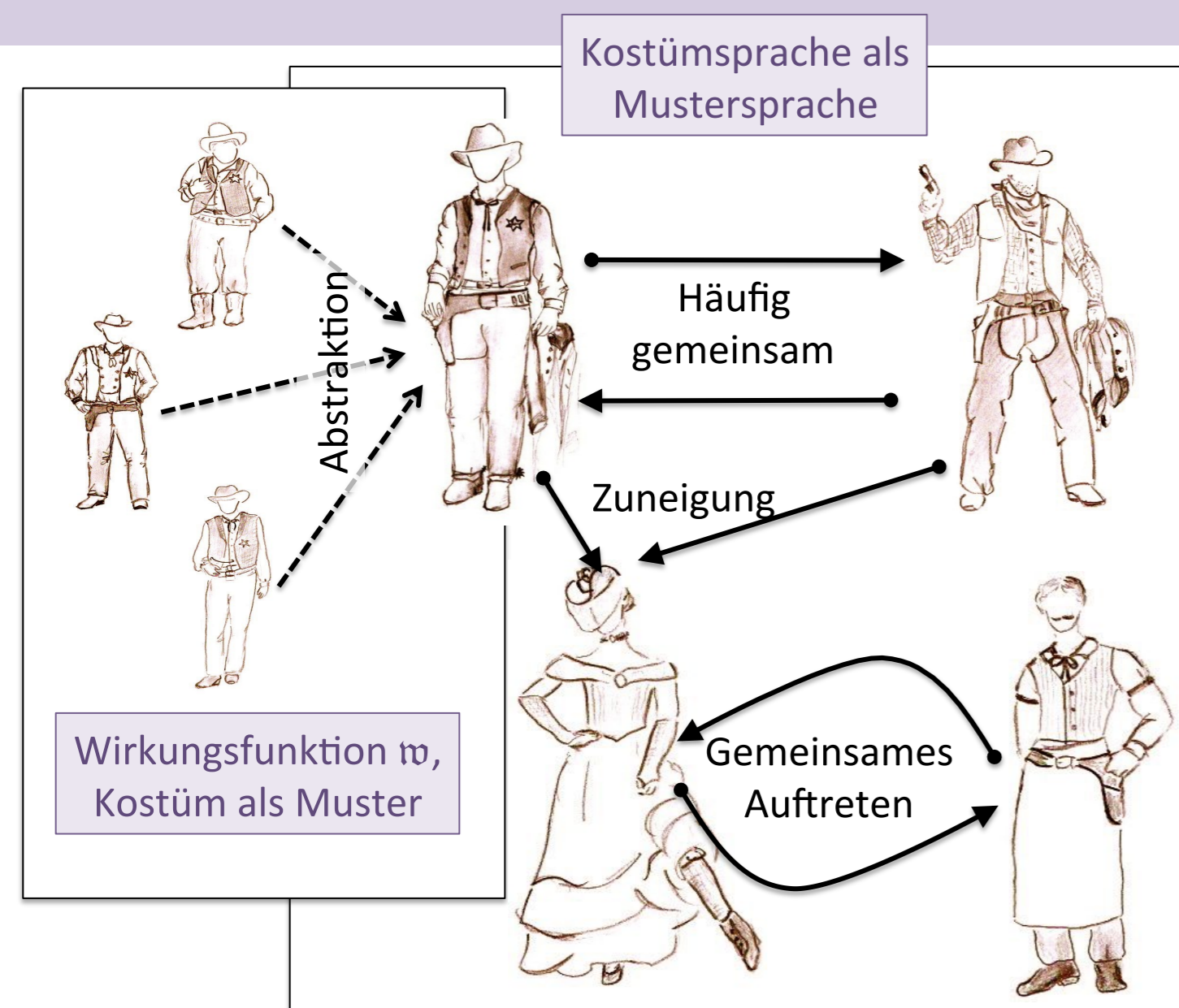
- In den Medienwissenschaften ist die Frage, wie Kostümsprache im Film greifbar und verstehbar gemacht werden kann, eine offene Diskussion
- Eine präzise Definition des Begriffs „Kostümsprache“ erweist sich als schwierig
- Hier kann das Konzept einer Formalen Sprache aus der Informatik genutzt werden, um eine solche präzise Definition zu geben

Produktionsregeln:

Anzug → Hose Weste Sakko
Anzug → Hose Sakko
Sheriff → Anzug Hemd Stiefel Sheriffstern Hut
Sheriff → Hose Weste Stiefel Hemd Sheriffstern Hut Patronengurt
Sheriff → Hose Weste Stiefel Hemd Hut Sheriffstern
Sheriff → Hose Hemd Stiefel Hut Sheriffstern Patronengurt
Saloon-Dame → Rock Bluse Korsage Stiefelette
Saloon-Dame → Rock Korsage Stiefelette
Saloon-Dame → Rock Bluse Korsage Stiefelette Haarband
Saloon-Dame → Rock Korsage Stiefelette Haarband
S → Sheriff
S → Saloon-Dame
Aus den Produktionsregeln kann man gültige Kleidung ableiten:
S → Sheriff → Anzug Hemd Stiefel Sheriffstern → Hose Weste Sakko
Hemd Stiefel Sheriffstern



Formalisierung



Definition:

Eine Grammatik der *Kleidung* des Genres X ist ein Tupel $G_X = (V_X, \Sigma_X, P_X, S_X)$ mit:

- Σ_X ist ein Alphabet [die Bestandteile von Kleidung],
- V_X ist ein Vokabular mit $\Sigma_X \subseteq V_X$ [zusammengesetzte Bestandteile von Kleidung],
- P_X ist die Menge der Produktionsregeln über V_X [bestimmt die gültige Zusammensetzung von Kleidung],
- S_X ist das Startsymbol (mit $S_X \in V_X \setminus \Sigma_X$).

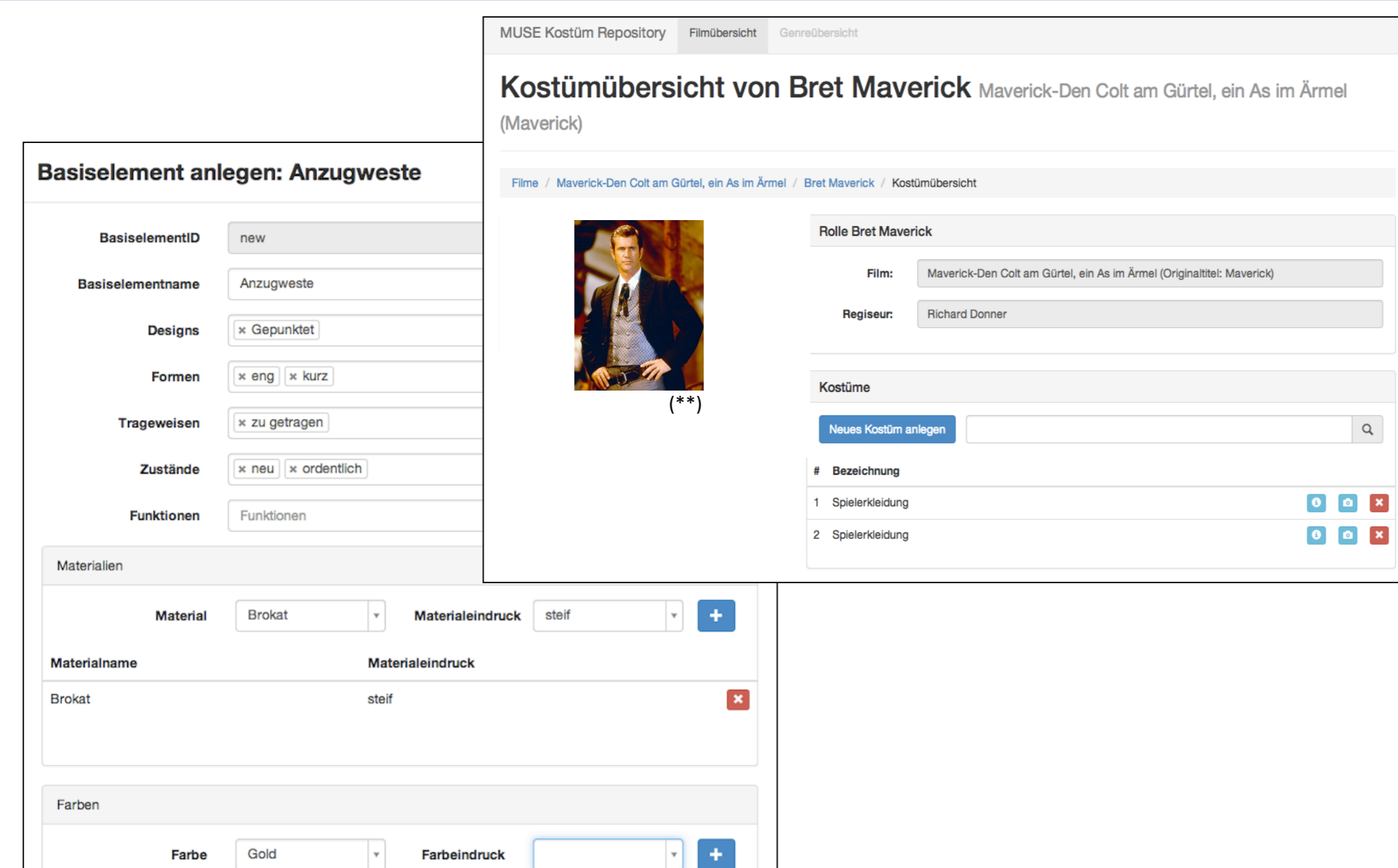
Die von der Grammatik G_X erzeugte Sprache $L(X)$ heißt *Kleidungsprache* des Genres X .

Die Menge $\mathcal{R}_X = \{k \in L(X) \mid w(k) = \text{wahr}\}$ heißt *Kostümsprache* des Genres X . □

Diese Formalisierung ist unabhängig von der Domäne (Film, Theater, Fashion, Alltag,...).

- Die *Wirkungsfunktion* $w: L(X) \rightarrow \{\text{wahr, falsch}\}$ repräsentiert die intendierte Wirkung von Kleidung (Kostümkonvention).
- Die Abstraktion von Kostümen liefert somit bewährte Lösungen für wiederkehrende Designprobleme, d.h. diese Abstraktionen von Kostümen betrachten wir als *Muster* [2]
- Wie bei Mustersprachen sind auch Kostümmuster untereinander durch Relationen verbunden, d.h. Kostümmuster bilden eine Mustersprache [3]

Prototyp



Der Prototyp implementiert die Formalisierung für die Domäne „Film“

Verfügbares Repository:

- Erfassung von Informationen von Kleidungsbestandteilen (Basiselemente), deren Zusammensetzung und Beziehungen (*)
 - Erfasst wird Information über Kleidung eines Filmkorpus bestehend aus Filmen unterschiedlicher Genres
 - Kleidungsinformation besteht aus Bestandteile der Kleidung, deren Attribute (Farbe, Material, Zustand,...) und deren Relationen (trägt man drüber, umgewickelt,...)
- Die Erfassung basierend auf umfangreichen Taxonomien kleidungsrelevanter Bestandteile und Parameter und zugehöriger Ontologie [4]

Laufende Arbeiten:

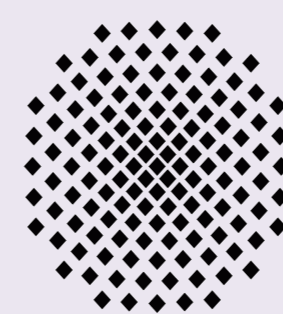
- Exemplarische Abfragen auf dem Repository zum besseren Verständnis wirkungsrelevanter Parameter
- Realisierung verschiedener Wirkungsfunktionen durch unterschiedlicher Abfragen auf dem Repository

Ziel: Neue Einsichten in die Funktionsweisen vestimentärer Kommunikation im Film

Weitere Informationen

Ausgewählte Publikationen

- Schumm, David; Barzen, Johanna; Leymann, Frank; Wieland, Matthias; Ellrich, Lutz: Business Process Automation for Costume Management in Film Making: An Insight into Processes, Roles, and Document Structures. In: EMISA Forum. Vol. 32(1), Gesellschaft für Informatik e.V. (GI), 2012.
- Barzen, Johanna; Leymann, Frank; Schumm, David; Wieland, Matthias: Ein Ansatz zur Unterstützung des Kostümmanagements im Film auf Basis einer Mustersprache. In: Proceedings Modellierung 2012.
- Schumm, David; Barzen, Johanna; Leymann, Frank; Ellrich, Lutz: A Pattern Language for Costumes in Films. In: Proceedings of the 17th European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPLoP 2012).
- Barzen, Johanna: Taxonomien kostümrelevanter Parameter: Annäherung an eine Ontologisierung der Domäne des Filmkostüms, Technischer Bericht Nr. 2013/04.



University of Stuttgart
Germany

Kontakt

Johanna Barzen, Frank Leymann

Universität Stuttgart
Institut für Architektur von Anwendungssystemen
Universitätsstrasse 38
70569 Stuttgart

Phone: +49 711 685-88 487

Email: {Barzen, Leymann} @iaas.uni-stuttgart.de



(*) in Zusammenarbeit mit M. Falkental und Ch. Fehling, IAAS, Uni Stuttgart (***) Foto: Copyright 1994, Warner Bros.