



## **Taxonomien kostümrelevanter Parameter: Annäherung an eine Ontologisierung der Domäne des Filmkostüms.**

Johanna Barzen

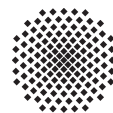
Institute of Architecture of Application Systems,  
University of Stuttgart, Germany  
{barzen, leymann}@iaas.uni-stuttgart.de

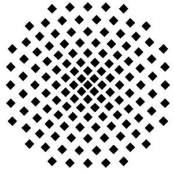
---

BIBTEX

```
@techreport {TR-2013-04,  
  author = {Johanna Barzen},  
  title = {{Taxonomien kost{\\"u}mrelevanter Parameter: Ann{\\"a}herung an  
eine Ontologisierung der Dom{\\"a}ne des Filmkost{\\"u}ms}},  
  institution = {Universit{\\"a}t Stuttgart, Fakult{\\"a}t Informatik,  
Elektrotechnik und Informationstechnik, Germany},  
  pages = {59},  
  type = {Technischer Bericht Informatik},  
  number = {2013/04},  
  month = {Juni},  
  year = {2013},  
  keywords = {Ontologie, Taxonomie},  
  language = {Deutsch},  
  url = {http://www2.informatik.uni-stuttgart.de/cgi-  
bin/NCSTRL/NCSTRL_view.pl?id=TR-2013-04&engl=0}  
}
```

© 2013 Johanna Barzen





**Universität Stuttgart**

Fakultät Informatik, Elektrotechnik und Informationstechnik

**Taxonomien kostümrelevanter Parameter:  
Annäherung an eine Ontologisierung  
der Domäne des Filmkostüms**

Johanna Barzen

Technischer Bericht 2013/04  
Juni 20, 2013



**Institut für Architektur von  
Anwendungssystemen**

Universitätsstr. 38  
70569 Stuttgart  
Germany

CR: D.2.10, E.1, J.5

## Abstract

Das Kostüm, als eine besondere Art der Bekleidungsform, ist ein nur rudimentär untersuchtes Gestaltungsmittel der innerfilmischen Welt. Im Besondern mangelt es an einem übergreifenden Konzept Kostüme systematisch beschreibbar und dadurch analysierbar zu machen. Um sich diesem zu näher muss in einem ersten Schritt das ‚Weltwissen‘ der Domäne des Filmkostüm erfasst werden. Das heißt, die Elemente, die für die Wirkung eines Kostüms potenzielle Relevanz besitzen, müssen vorab erfasst werden, um sie in Verknüpfung zueinander, als Grundlage einer Kostümbeschreibung nutzbar machen zu können. Das Konzept der Ontologie erlaubt eine solch umfassende und systematische Erfassung einer Domäne und gibt zudem die Möglichkeit, durch abstrakte Klassen und deren Relationen zueinander, semantische Suche und Analyse für diese anwendbar zu machen. Dieser Technische Bericht will als Vorarbeit zu einer umfassenden Ontologisierung der Domäne der Filmkostüme und eines darauf aufbauenden umfassenden Systems zur Kostümerkfassung, die dafür notwendigen kostümrelevanten Parameter mittels Taxonomien zur Verfügung stellen.

## 1 Einleitung

Das Kostüm im Film als die sichtbare, den Körper umschließende textile Hülle eines Schauspielers, stellt ein wichtiges Konstruktionsinstrument der innerfilmischen Welt dar, indem es Kleiderzeichen der ‚realen Welt‘ adaptiert und als gezielten Kommunikation im Film einsetzt. Hierzu nutzt das Kostüm die ‚vestimentäre Kommunikation‘. Der Terminus ‚vestimentär‘ kommt etymologisch von ‚vestimentum‘ dem lateinischen Wort für Kleidung. In Analogie dazu meint die vestimentäre Kommunikation die Kommunikation, die mittels der Kleidung stattfindet. Gerade im Film wird es gezielt als ein vielschichtiges Manipulationsinstrument eingesetzt und stellt als solches ein wichtiges Elemente der visuellen, aber auch der auditiven Gestaltung eines Films dar.

Die Komplexität der filmisch-vestimentären Kommunikation wird durch ein dreifaches Eingreifen in den Prozess der Bedeutungskonstruktion bei der Filmproduktion verstärkt: einmal auf der Pro-Filmischen Ebene, mit der gezielten Zusammenstellung von bedeutungstragender Kleidung, während des Abfilmens, durch Einstellungen, Lichtsetzung und Kameraperspektive die Einfluss auf das Blickdiktat des Zuschauers haben, und als letzte Ebene die Manipulation durch die Montage, die Bedeutungen noch mal verdichten, kontrastieren oder unterstreichen kann [vgl. B11, S.39f]. So entsteht eine explizit intendierte, nach narrativen und ästhetischen Merkmalen und unterschiedlichen kommunikativen Absichten ausgesuchte, als Kommentare oder als Kategorisierungsvorschlag eingesetzte, Aussage des Kostüms.

Auch wenn die filmisch-vestimentäre Kommunikation mit der vestimentären Kommunikation der realen Welt durch eine ikonographische, also auf Ähnlichkeit beruhende Beziehung verbunden ist, unterscheiden sich beide durch die Unterwerfung filmbedingter Spezifika bei der filmisch-vestimentäre Kommunikation. Denn durch den Einsatz von Kleidung als Kostüm im Film, also als ‚gefilmte Mode‘ um Roland Barthes Unterteilung in reale, geschriebene und fotografierte Mode [vgl. B85, S.13F] um eine vierte Kategorie zu erweitern, wird die alltägliche vestimentäre Kommunikation um die historisch etablierten Kostümkonvention bereichert.

Bei dem auf so vielen Ebenen operierenden Kostüm lassen sich laut Antonella Giannone „vier Kardinalsfunktionen“ [G05, S. 141] feststellen: die Definition der Figuren, der Räume, der zeitlichen Dimensionen und der Transformationen. Die Hauptfunktion des Kostüms ist die Charakterisierung einer Figur mittels eines adäquaten textilen Ausdrucks. Der Protagonist wird meist als erstes über das Erscheinungsbild wahrgenommen, so dass bereits ohne Bewegung oder Sprache die Figur soziokulturell eingeordnet werden kann. Die soziale, berufliche oder wirtschaftliche Stellung, Zugehörigkeit zu einer Religionsgruppe, Geschlechtszuordnungen, aber auch geographische Unterschiede werden hier bereits festgelegt, genauso wie das Relationsnetz der Figuren untereinander bereits angedeutet werden kann [vgl. M08 S. 44f].

Ein großer Teil der Definition der Figur geschieht über ihre Verortung in einem Raum- und Zeitkontinuum. Die Kostüme sind hier Teil einer Referenzwelt, von der der Film nur einen Ausschnitt zeigen kann, und die in ihrer Summe und ihrem Verweischarakter die diegetische Welt des Films formen. Hierbei kann das Kostüm einerseits konkrete Hinweisen auf den Raum um eine Figur geben, wie beispielsweise ist die Figur drinnen oder draußen, im Schwimmbad oder auf der Arbeit. Andererseits ist das Kostüm immer durch sein Volumen auch selber Raum und kann über die Symbolik zum Beispiel zeigen, wie viel Raum der Figur zusteht, ob sie sich im Raum verliert oder sie den Raum füllen kann. Auch in dem Zusammenspiel von Umgebungsfarbe und Kostümfarbe können metaphorische Aussagen über das Kostüm gemacht werden. So kann Introvertiertheit oder Extrovertiertheit der Figur beispielsweise über ein farbliches Verschmelzen oder ein Kontrastieren mit dem Raum, wie dem Hintergrund oder der Tapete, verdeutlicht werden. Somit kann man nicht mehr nur noch von der Definition des physisch die Figur umgebenden Raums sprechen, sondern muss hier auch die Dimension des soziokulturellen oder psychologischen Raums in die Betrachtung von Kostümen mit einbeziehen [vgl. D07, S24].

Auch die Verortung in der Zeit ist eine wichtige Funktion des Kostüms. Hier kommt dem Kostüm die Aufgabe zu, über die Epochenzugehörigkeit der Kleidung die Zeit der Erzählung geschichtlich einzuordnen, sowie über die jeweils getragene Kleidung den jeweiligen Anlass oder die Tageszeit anzuzeigen. Des Weiteren kann durch den Wechsel verschiedener Kostüme strukturierender Einfluss auf die Erzählung ausgeübt werden oder das Verstreichen größerer Zeitspannen signalisiert werden. Das Kostüm kommuniziert also sehr unterschiedliche Zustände von Zeit.

Eng mit den Konzepten der Zeitlichkeit verknüpft, ist die Transformation von Figuren. So kann, durch das Ändern des Zustandes eines Kostüms oder den Kostümwechsel verdeutlicht werden, dass ein Wandel stattgefunden hat. Die Veränderung der Kostüme kann häufig als Seismograph der Entwicklung der Figur verstanden werden. Die Voraussetzung für diese Annahme ist allerdings, dass äußerer Veränderung auch einer inneren entspricht, also eine symbiotische Beziehung zwischen dem inneren Wesen einer Person und ihrer äußeren Entscheidung besteht [vgl. D07, S. 68].

Das bis hier aufgeführte Verständnis über die Funktionsweise des Kostüms ist allerdings auf einer sehr allgemeinen Ebene anzusiedeln. Um aber konkretes ‚Wissen‘ über die Wirkung spezieller Kostüme, deren Vielschichtigkeiten an Funktionen und Assoziationen, sowie den Kostümkonventionen zu erlangen, fehlt sowohl eine formale Beschreibungsmethode, wie auch eine Möglichkeit erfasstes Wissen analysierbar und nutzbar für Theorie und Praxis zu machen. Einen ersten systematisch-formalen Ansatz zur Untersuchung von Kostümen lässt sich bei Burger [B02] finden. Sie versucht den semiotischen Ansatz für die Mode von Barthes [B85] für das Filmkostüm brauchbar zu machen. Allerdings ist das hier aufgestellte System vordefinierter Matrizen zur Beschreibung von Kostümen eher als Inventarisierungssystem zu

verstehen denn als Analysemethode, die in der übergreifenden Aufschlüsselung von Kostümen und deren Relationen untereinander generalisierte Aussagen über das Kostüm als Gestaltungsmittel ermöglicht.

Mit dem Aufstellen von Taxonomien der potenziell kostümrelevanten Parameter, die in einem weiter Schritt zu einer Ontologie verknüpft werden können, sollen die Basis für ein Informationssystem geschaffen werden, das Wissen über Kostüme archiviert und unterschiedlichen Nutzern zur Verfügung stellt [SBL12]. Zur Erstellung der Taxonomien gehört die Systematisierung (i) der einzelnen Kostüm- und Bekleidungssteile, im Weiteren als ‚Basiselemente‘ tituiert, (ii) deren Beschaffenheit, wie die Zusammensetzung aus Teilelementen, dem Material, der Farbe, dem Design und der Form, (iii) sowie deren mögliche Operatoren als potenzielle Verbindungsarten der kostümrelevanten Elemente untereinander. Das Konzept der Taxonomie erlaubt die hierarchisch strukturierte Klassifikation einer Domäne mittels Klassen und Subklassen, während die Ontologie auf eine weiterführende Beschreibung der Domäne durch deren Erfassen mittels Konzepte, deren Attributen und deren Verbindungen zielt. Wobei die Klassen und Instanzen der Taxonomien wieder als Konzepte der Ontologie Verwendung finden können. Die Wahl auf die Konzepte von Taxonomien und Ontologie sind bedingt durch (i) die Möglichkeit, durch diese ein einheitliches Vokabular der Domäne zu schaffen, dass es (ii) erlaubt ‚Wissen‘ systematisch abzulegen und (iii) dieses Wissen auch für andere wiederverwendbar und zugänglich zu machen. Durch die Verwendung gängiger Ontologiesprachen wie RDF (Resource Description Framework), RDFS (Resource Description Framework Schema) und OWL (Web Ontology Language) kann in einem nächsten Schritt dieses semantisch verknüpfte Wissen beispielsweise mittels RDF-Abfragesprache wie SPARQL (Protocol And RDF Query Language) auf den unterschiedlichsten Ebenen durchsucht, analysiert und anwendbar gemacht werden.

Im Folgenden soll in Sektion 2 ein Überblick gegeben werden welche Parameter als kostümrelevante Elemente bei der Erfassung von Kostümen durch ihren potenziellen Einfluss auf die Wirkung zu beachten sind. Sektion 3 beschäftigt sich mit den konkreten Taxonomien dieser. Durch das zur Verfügung stellen der Taxonomien aus Sektion 3, in Kombination mit der Übersicht der möglichen Operatoren aus Sektion 4, soll die Grundlage geschaffen werden, eine formalisierte Kostümerkfassung zu ermöglichen.

## 2 Die kostümrelevanten Parameter

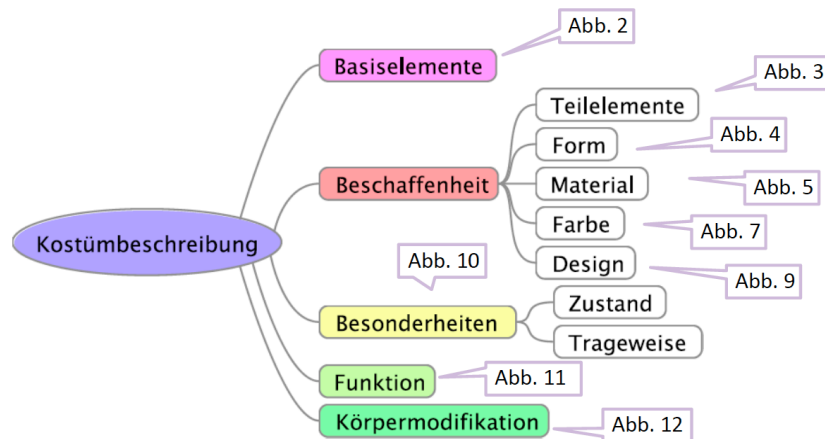
Da jede Kostümbeschreibung eine Reduktion des Objekts auf ein betitelndes Wort darstellt, muss genau festgelegt werden wie ein Kostüm zu beschreiben ist. Erst durch eine einheitliche Beschreibungsmethode können über das Erfassen hinaus in den beschriebenen Kostümen beispielsweise Gemeinsamkeiten und Unterschiede identifiziert werden. Hierzu ist es also nötig die gleichen Basiselemente, Farben oder Materialien auch gleich zu benennen. Sprich, es muss mittels eines einheitlichen Vokabulars eine Einschränkung der möglichen Optionen zur Betitelung der relevanten Elemente vorgenommen werde. Dies erlaubt die kostümrelevanten Parameter zu benennen, diese zu kategorisieren und zu systematisieren. Als erste Annäherung an ein einheitliches Begriffssystem zum Erfassen des ‚Weltwissens‘ einer Domäne kann, wie bereits vorgeschlagen, das Aufstellen von Taxonomien sein. Schon bei den antiken Griechen, so bei der aristotelischen Kategorienlehre beispielsweise [S02], finden sich erst Ansätze mittels Taxonomie und Ontologie ‚Wissen‘ zu strukturieren und zu benennen, um es so für andere nutzbar zu machen. Eine gängige Anwendungsform des Konzepts der Taxonomie ist die einfache Klassifizierungsmethode einer Domäne in sogenannter ‚Baumstruktur‘. Mittels hierarchisch angeordneter Ober und Unterlassen

(Subklassen) bieten sie das Handwerkszeug Zusammengehörigkeiten und Differenzen übersichtlich und einfach darzustellen. Da die Unterklassen die Attribute der zugehörigen Oberklasse ‚erben‘ spricht man hier auch häufig von den ‚Kindern‘ der höher angeordneten Klasse. Handelt es sich bei den äußersten ‚Blättern‘ des ‚Taxonomiebaums‘ nicht mehr um eine beschreibende Klasse (eine Mütze) sondern um eine spezifische Ausformung der Klasse (diese Wollmütze) spricht man von Instanzen der Klasse. Die Relationen zwischen den Klassen und Instanzen einer Taxonomie sind eine einfache ‚ist ein/eine-Relationen‘. So ist eine ‚Schirmmütze‘ und eine ‚Wollmütze‘ beispielsweise eine Unterklasse der Klasse ‚Mütze‘. Auch wenn das Konzept der Taxonomie die Möglichkeit einer Doppelvererbung zulässt, spricht eine Unterklasse die Möglichkeit hat zu zwei unterschiedlichen Oberklassen zugehörig zu sein, wird im Weiteren, in Hinblick auf die Anpassung an die anzuwendende Domäne und deren Anforderungen, darauf verzichtet.

Allerdings können die Taxonomien nur die Grundlage eines vollständigen Erfassens komplexen ‚Weltwissens‘ einer Domäne sein. Denn ohne anschließende Ontologisierung und deren Einführung weiterführender Attribute und Relationen, die auch die Beziehungen untereinander erfassen, bliebe die Darstellung sehr beschränkt. Die in den Taxonomien bereits aufgestellten Klassen und deren Instanzen der Kostümdomäne sollen in zukünftiger Arbeit als Konzepte der Ontologie fungieren und durch die Relationen untereinander erweitert werden. So kann dann beispielsweise das Konzept „Schuh“ mit dem Konzept „Socke“ durch die Relation „trägt man über“ verknüpft werden. Vorab müssen demnach, um eine Ontologisierung und darauf aufbauend eine systematisierte Kostümfassung zu gewährleisten, sowohl die Konzepte (Klassen), wie auch die möglichen Relationen dieser zueinander, definiert werden, was mittels der folgenden Taxonomien geschieht.

Um eine Taxonomie zu erstellen, müssen in einem ersten Schritt die Kriterien festgelegt werden, nach denen die Klassen und Unterklassen sortiert werden. Hier gibt es die verschiedensten Möglichkeiten nach welchen Zugehörigkeiten sortiert und systematisiert werden kann. So kann ein Hut beispielsweise über das Material (z.B. Filz, Stroh, Stoff) oder über ihre Form oder Art (z.B. Schlapphut, Cowboyhut, Zylinder) sortiert werden. Wählt man die erste Variante entsteht der Konflikt, dass ein Schlapphut genauso aus Filz, wie auch aus Stroh sein kann und damit in beiden Kategorien untergebracht werden müsste, sortiert man aber nach der Form oder Art, müsste ein Filzhut und ein Strohhut sowohl unter den Schlapphüten, wie auch unter den Cowboyhüten, als deren Varianten aus Stroh und Filz, stehen. Im Weiteren ist darum eine Unterteilung in jeweils eigene Taxonomie der Basiselemente als die Art des jeweiligen Bekleidungsstück, eine Taxonomie der Form der Basiselemente und eine Taxonomie des Materials usw. vorgenommen worden. Diese Untergliederung in eigene Taxonomien der unterschiedlichen kostümrelevanten Teilbereiche schafft, nach der Überführung in eine Ontologie, durch die vielen Verknüpfungsmöglichkeiten der Taxonomien untereinander, einen Weg, trotz vielen Parameter und deren potentiell möglichen Kombinationen, ein spezielles Kostüm schnell, flexibel und präzise zu beschreiben.

**Abbildung 1** gibt einen Überblick über die zu systematisierten Teilbereiche der kostümrelevanten Parameter. Jede der hier abgebildeten ‚Knoten‘ der untersten Ebene (mit Ausnahme der ‚Besonderheiten‘, hier finden sich ‚Zustand‘ und ‚Tageweise‘ in einer Taxonomie) bekommt in Sektion 3 eine eigene Taxonomie zugeordnet. Die Annotationen an den Knoten zeigen in welcher Abbildung die jeweilige Taxonomie zu finden ist.



**Abb. 1.** Die Kostümbeschreibung

Die Kriterien, nach denen die einzelnen Taxonomien aufgestellt wurden, orientieren sich an den Anforderungen der Filmkostümdomäne. So gibt es zum Beispiel sehr viel mehr Farben als die, die in der folgenden Taxonomie der Farben zu finden sind. Des Weiteren können Farben häufig viel präziser über numerische Farbcodes beschrieben werden als mit Wörtern zur Farbbetitelung. Da aber viele Feinheiten der Farben im Film oft verloren gehen, beispielsweise durch Abhängigkeiten zu dem Licht in dem der Film gedreht wurde oder durch die Einschränkung des Blicks durch die Kameraführung, und so gar nicht detailliert bestimmbar sind, kann für diese Domäne auf die Anwendung von numerischen Farbcodes und eine weitere Ebene der Verfeinerung der Farbbetitelung verzichtet werden. Auch bei der Taxonomie des Materials sieht man deutlich eine, der Anwendungsdomäne geschuldete Sortierung. So ist das Material nicht nach der Faserart oder der Webart, sondern nach ‚Wirkungsklassen‘ wie ‚feiner Stoff‘ (wirkt ‚elegant‘) oder ‚Arbeitsstoff‘ (wirkt ‚robust‘) sortiert. Mittels dieser Anpassung an die Domäne sollen die entscheidenden Kriterien zusammengefasst werden, die in ihrer Wirkung Gemeinsamkeiten aufweisen. In dem die Kategorien nicht für Mode oder Kleidung, sondern im Speziellen für die Anwendung in der Filmkostümdomäne zugeschnitten sind, soll eine schnelle Orientierung und Suche gewährleistet werden. So ist für den Kostümbildner, als ein potentieller Nutzer, beispielsweise eher die Zusammenstellung der Qualitäten der Materialien, die mit Charaktereigenschaften assoziiert werden können, von Interesse, als die Tatsache, dass der Taft aus Seide oder Synthetik gefertigt worden ist. Ein Unterschied, der auf Distanz zur Leinwand für das bloße Auge häufig kaum ausmachbar ist.

Einschränkend soll hier noch erwähnt werden, dass die folgenden Taxonomien keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Auch wenn sich um eine repräsentative Abdeckung der Domäne bemüht wurde, kann es nicht als abgeschlossene Enzyklopädie, sondern eher als eine Momentaufnahme verstanden werden, die durch die jeweilige Arbeit mit konkreten Kostüm angepasst und erweitert werden muss.

### 3 Die Taxonomien zur Kostümbeschreibung

In diesem Abschnitt sollen die einzelnen Elemente aufgeführt werden, die für eine detaillierte Kostümbeschreibung als relevante Parameter bewertet werden können. Als erstes werden in dem folgenden Abschnitt die Basiselemente als Art der kostümrelevanten Teile vorgestellt.

Da die folgenden Abbildungen der Taxonomien teils sehr umfangreich sind, werden sie in Hinblick auf eine bessere Darstellbarkeit in Teilstücke zerlegt. Die erste Abbildung einer Taxonomie bildet immer die oberste Ebene dieser ab und dient als Übersicht über die darauf folgenden Teilbäume. Die noch eingeklappten ‚Kinder‘ werden jeweils in einer neuen Abbildung ‚aufgeklappt‘. Zur besseren Orientierung in den Teilbereichen der Abbildungen einer Taxonomie, bekommen die obersten Klassen eine Farbcodierung, die in den Unterabbildungen erhalten bleibt. Außerdem wird durch Annotation über die jeweilige Nummer der Unterabbildung informiert.

#### 3.1 Die Basiselemente

Die Basiselemente sind der materiell haptische Grundbaustein der Kostüme und umfassen die kostümrelevanten Arten von Bekleidungsstücken und Accessoires. Hier sei jedoch noch einmal darauf hingewiesen, dass nicht der Anspruch erfüllt werden kann, die Gesamtheit aller potenziell möglichen Arten aufzuführen. Jeder neue Film kann neue Elemente hinzufügen, so wie jede neue Moderichtung neue Erweiterungen der Art bringen kann. Um eine repräsentative Auswahl und eine annähernde Abdeckung der Domäne zu gewährleisten ist als Basis der Taxonomie ein umfangreiches Bekleidungslexikon [S93] herangezogen worden. Als Erweiterung und als Aktualisierung an die gegenwärtige Mode ist diese erste Taxonomie der lexikalischen Begriffe durch Recherchen auf den Webseiten Bergfashionlibrary<sup>1</sup>, Amazon<sup>2</sup>, Zalando<sup>3</sup> und Otto<sup>4</sup> erweitert worden. Alle diese Webseiten gewähren einen systematisierten Zugriff auf ‚Kleidung‘. Allerdings finden sich bei den ausgewählten Webseiten unterschiedliche Fokussierungen auf ‚Kleidung‘, die sich auf die Repräsentation dieser auswirkt. Sollen bei Amazon, Zalando und Otto die vorhandenen Kleidungsstücke für den kommerziellen Vertrieb so ansprechend wie möglich präsentiert werden, stellt Bergfashionlibrary eher eine wissenschaftlichere Auseinandersetzung mit dem Thema Kleidung dar und ist um eine genauere Erfassung dieser bemüht.

Jede der unterschiedlichen Quellen hat eine eigene, den Ansprüchen und dem Publikum entsprechende Sortierung, die als eine Art Taxonomie beschrieben werden kann. Zalando beispielsweise teilt auf oberster Ebene in die Kategorie Herren, Damen und Kinder, um dann jeder dieser Kategorien Unterkategorien wie Schuhe, Bekleidung, Sport und Accessoires etc. zuzuordnen. Es folgt eine weitere Ebene der Spezifizierung in Schuh- und Bekleidungsarten, wie ‚Ballerinas‘ oder ‚Röcke‘ und eine letzte Ebene in spezifische Schuhe und Bekleidungsstücke, wie ‚Riemchenballerinas‘ als Unterkategorie von ‚Ballerinas‘ oder ‚Faltenrock‘ als Unterkategorie von ‚Röcke‘. Über die vierte Vererbung geht die Taxonomie bei Zalando nicht hinaus und endet auf dieser Ebene der Granularität. Otto wiederum hat auf oberster Ebene deutlich mehr Kategorien und führt über unterschiedliche Wege zu einer Art: So kann man ‚Riemchenballerinas‘ entweder über ‚Damen‘/‚Damenmode von A-Z‘/ ‚Ballerinas‘ oder über ‚Schuhe‘/‚Damenschuhe‘/ ‚Ballerinas‘ erreichen. Mehrfachvererbung

---

<sup>1</sup> [www.bergfashionlibrary.com](http://www.bergfashionlibrary.com)

<sup>2</sup> [www.amazon.de](http://www.amazon.de)

<sup>3</sup> [www.zalando.de](http://www.zalando.de)

<sup>4</sup> [www.otto.de](http://www.otto.de)



und fünf Vererbungsebenen bieten hier ein höheres Maß an Flexibilität, allerdings um den Preis der Übersichtlichkeit. Anders als die kommerziellen Webseiten, versucht sich Bergfashionlibrary an einer, hier auch als Taxonomie betitelten, Kategorisierung der Kleidung, die einen umfassenden Überblick über Kleidung, mit spezieller Anpassung an die Bedürfnisse der Studierende der Mode, geben will. Trotz des Aufführens vieler historischer Kleidungsstücke, ist dieser Taxonomie stark lückenhaft wenn es um aktuelle Kleidung geht und häufig nicht spezifisch genug für eine detaillierte Kostümbeschreibung. Zudem gesellt sich eine unhandliche Menüführung, die weder flexible Arbeit mit Teilstücken, noch die Arbeit an einer Gesamtübersicht der Taxonomie ermöglicht. Hier ist die Taxonomie nicht das Ziel der Wissensaufbereitung, sondern eine Darstellungsform, ein Rechercheausgangspunkt, der darunterliegenden Inhalte in Form von Texten.

Was sich hier deutlich zeigt, sind die sehr unterschiedlichen Kategorisierungsansätze einer möglichen Taxonomie gleicher Elemente. Denkbar wären neben den unterschiedlichen Herangehensweisen der Webseiten auch Oberkategorien wie Ober-, Unter- und Outdoorbekleidung, die Trennung von Kleindung und Accessoires oder die Sortierung nach Anlässen wie Abendmode, Sportkleidung und Arbeitskleidung. Für die folgende Taxonomie sind weder die Strukturierungen, noch jedes der vorkommenden Elemente der unterschiedlichen Quellen vollständig übernommen worden, sondern erst nach einer Prüfung auf Relevanz für das Filmkostüm sind Teile davon in die Taxonomie mit eingeflossen. Die Unterscheidung von Männer, Frauen und Kinder als erste Instanz der Sortierung bei kommerzieller Präsentation von Kleidung hat beispielsweise für die Ebene der Erfassung der Basiselemente als Art der kostümrelevanten Bekleidungsstellen keine Wichtigkeit. Auch die Sortierung nach Marken, wie man sie beispielsweise bei Zalando findet, ist hier nicht von Interesse, da in vielen Filmen das deutliche Zeigen einer Marke als sogenannte ‚Schleichwerbung‘ nicht erlaubt ist. So hat sich eine geschlechts-, anlass-, und einsatzneutrale Sortierung herauskristallisiert, die über die Kategorisierung nach Körperregionen und Ähnlichkeit der Basiselemente zueinander eine schnelle und intuitive Orientierung zulässt.

Zum besseren Verständnis der nachfolgenden Taxonomie sei ergänzt, dass sich im Sprachgebrauch immer wieder Namen für ‚spezifische Typen‘ von bestimmten Kleidungsstücken finden lassen, bei denen eine Vermischung der namengebenden Art mit charakteristischen Eigenschaften anderer Teilbereiche stattgefunden hat. So findet sich bei der Röhrenhose eine Vermischung der Art mit Parametern aus dem Teilbereich der Form, bei der Lederjacke oder der Jeans eine mit dem Material, bei dem Matrosenhemd eine mit dem Beruf, bei dem Hawaiihemd eine mit dem Ort und bei der Chanel-Jacke eine mit dem Hersteller usw. Da diese Bezeichnungen wie Chanel-Jacke im allgemeinen Sprachgebrauch aber nicht nur eine Jacke von Chanel, sondern eben einen ‚spezifischen Typ‘ an Jacke, der auch von einem anderen Hersteller erzeugt worden sein kann, meinen, stellen sie eine feste Kategorie der Basiselemente dar. Die Taxonomie der Basiselemente wird in **Abbildung 2** und den folgenden Abbildungen mit der Anfangsnummer 2 abgebildet.

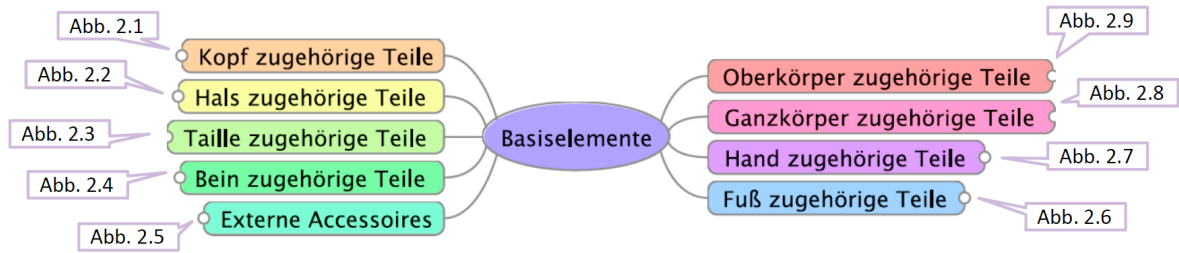


Abb. 2 Die Basiselemente

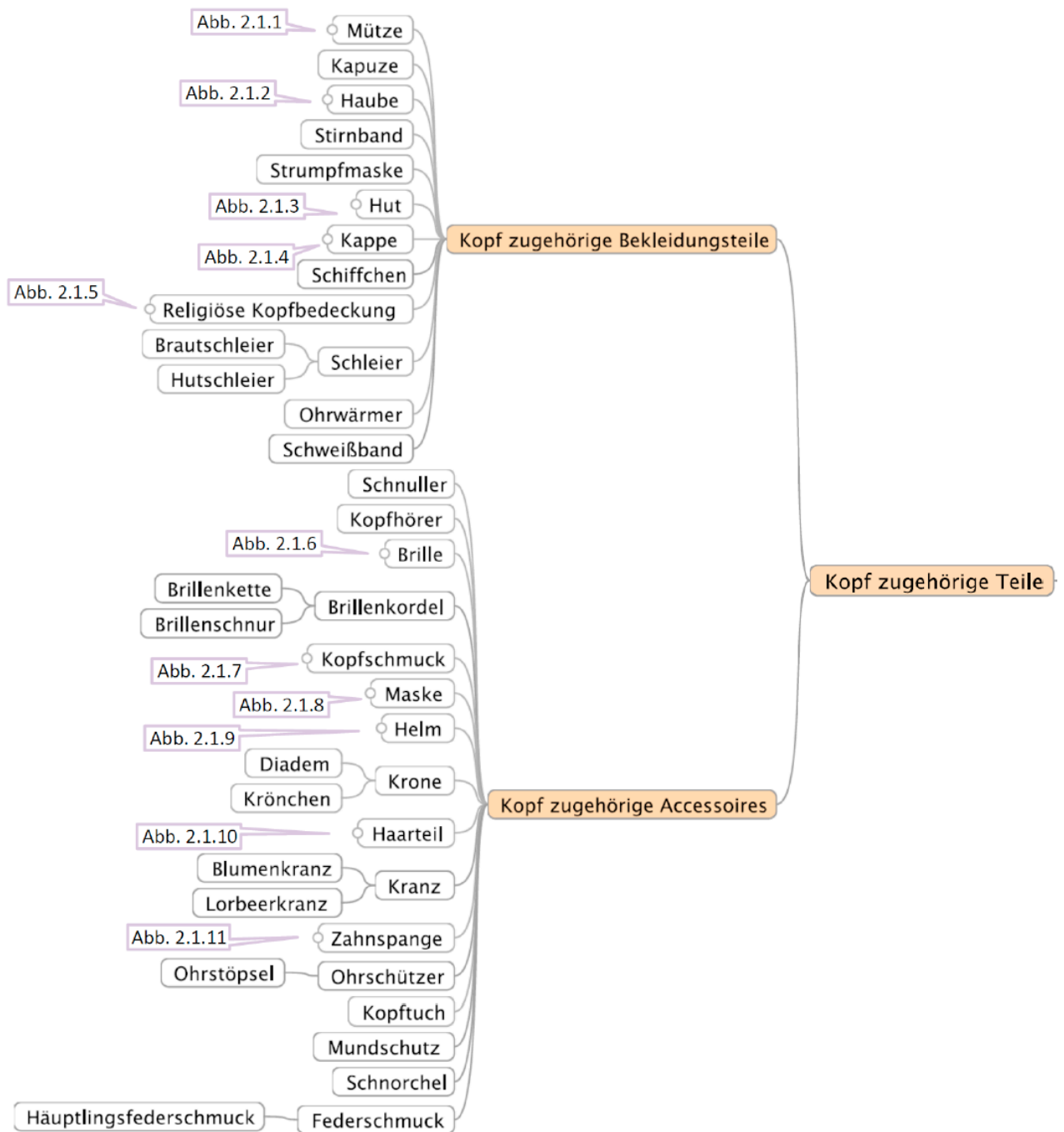
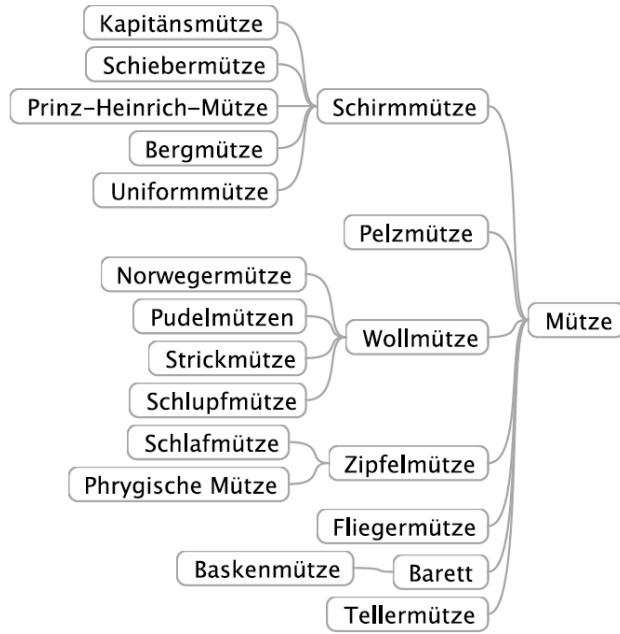
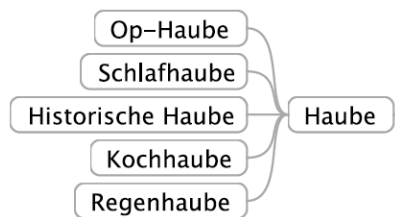


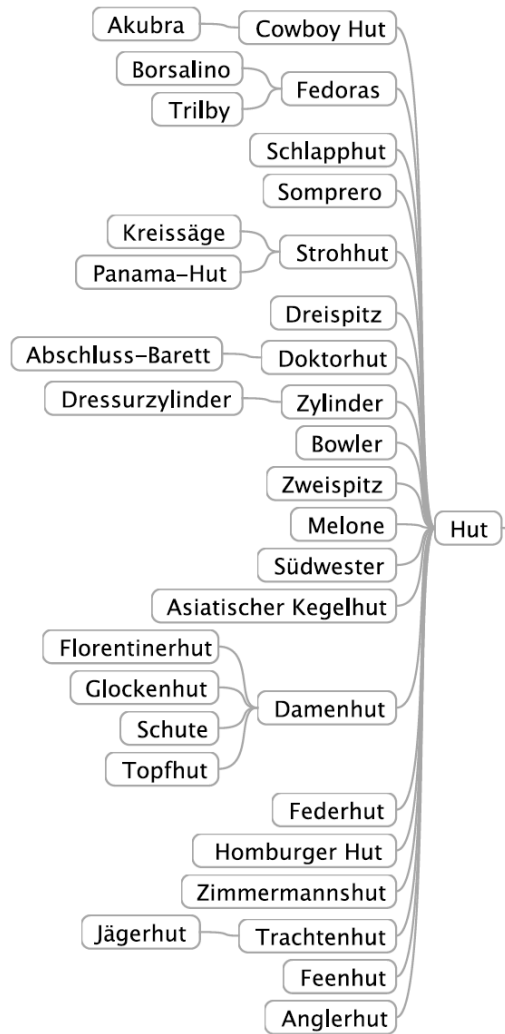
Abb. 2.1 Die Basiselemente: Kopf zugehörige Bekleidungsteile



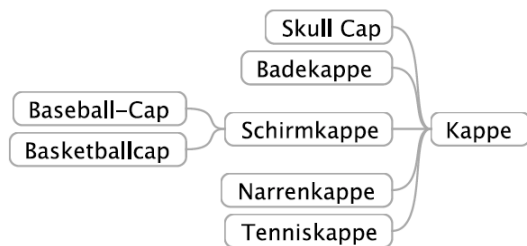
**Abb. 2.1.1** Die Basiselemente: Mütze



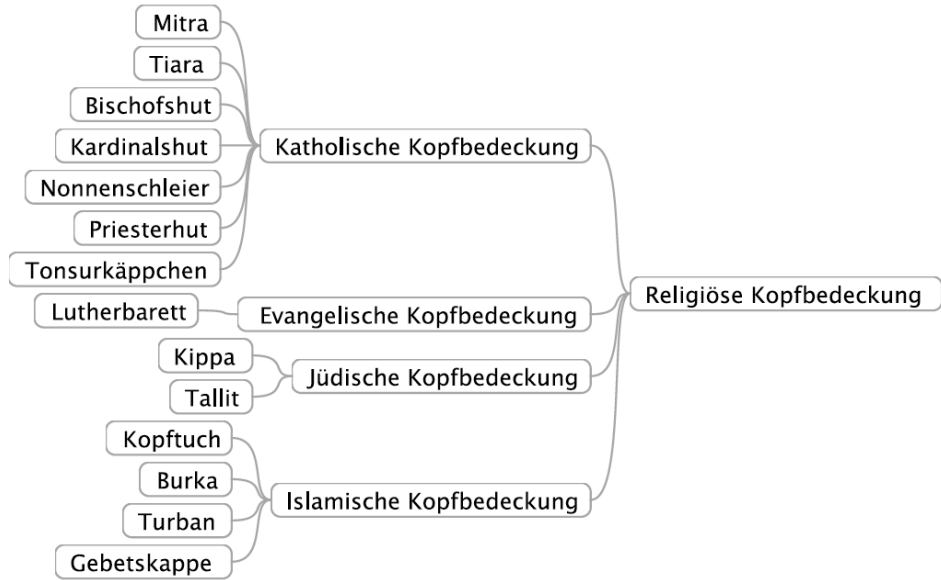
**Abb. 2.1.2** Die Basiselemente: Haube



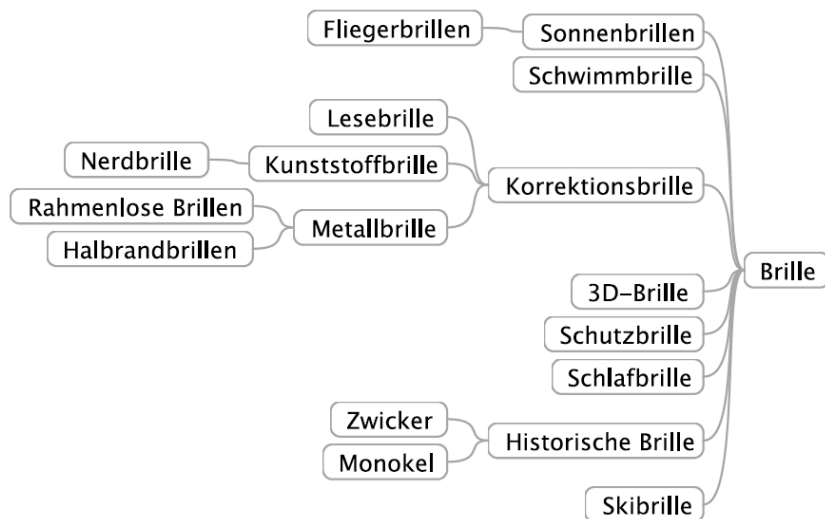
**Abb. 2.1.3** Die Basiselemente: Hut



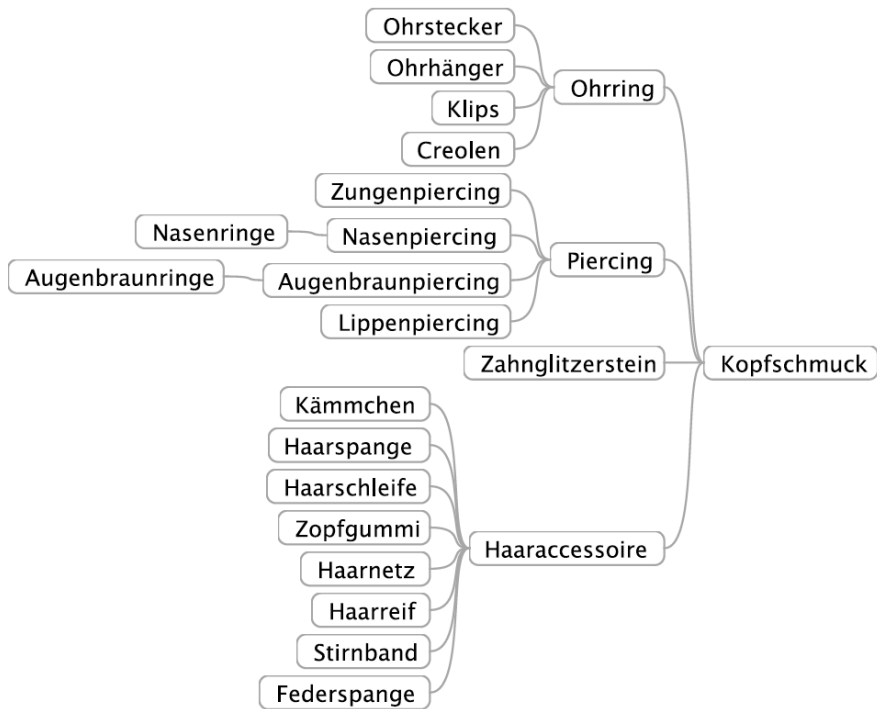
**Abb. 2.1.4** Die Basiselemente: Kappe



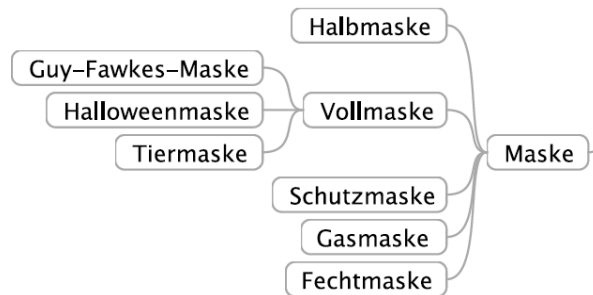
**Abb. 2.1.5** Die Basiselemente: Religiöse Kopfbedeckung



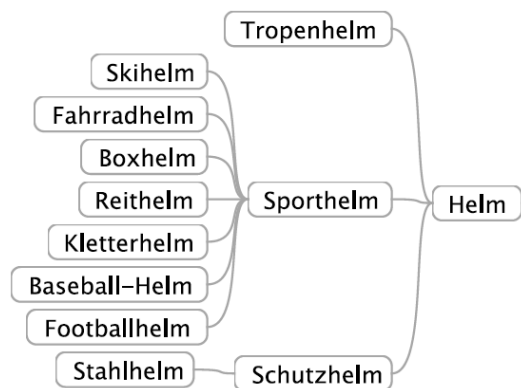
**Abb. 2.1.6** Die Basiselemente: Brille



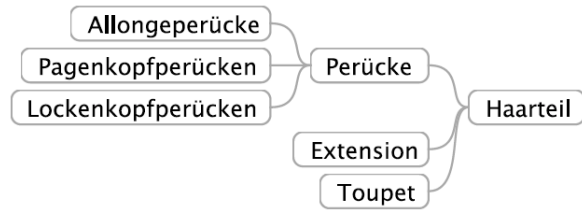
**Abb. 2.1.7** Die Basiselemente: Kopfschmuck



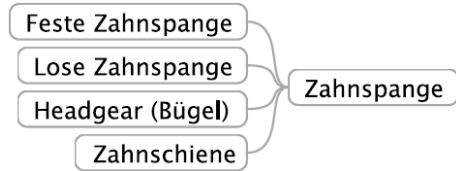
**Abb. 2.1.8** Die Basiselemente: Maske



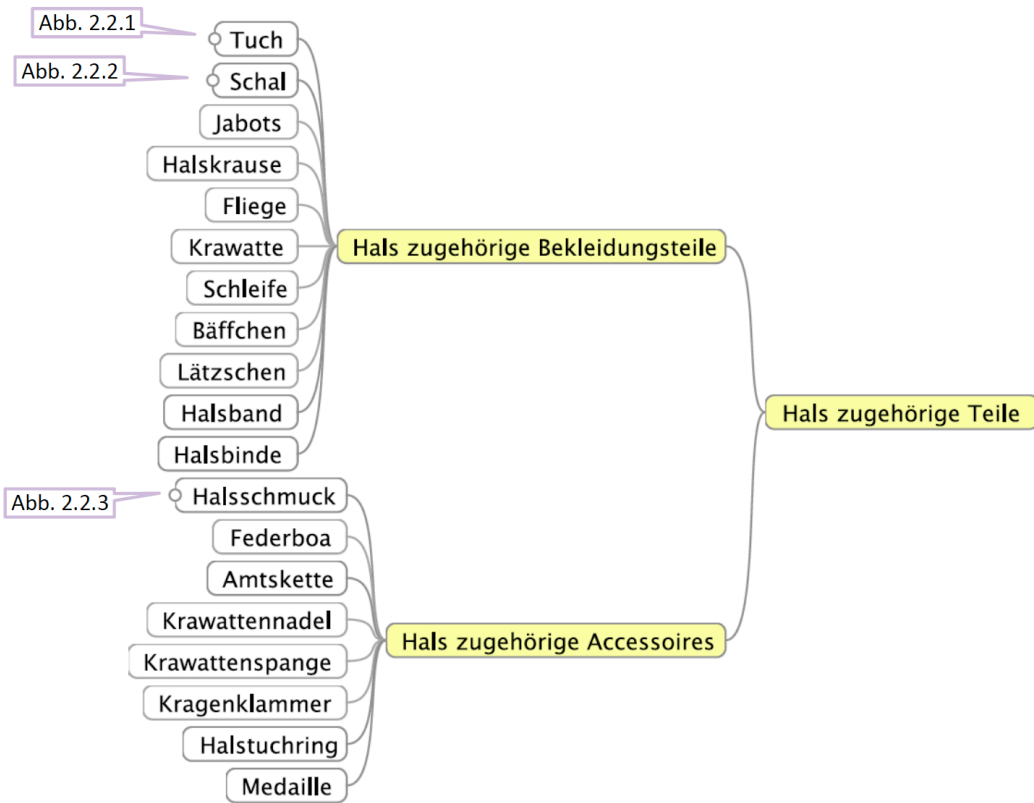
**Abb. 2.1.9** Die Basiselemente: Helm



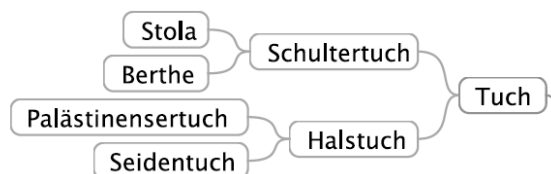
**Abb. 2.1.10** Die Basiselemente: Haarteil



**Abb. 2.1.11** Die Basiselemente: Zahnsperange



**Abb. 2.2** Die Basiselemente: Hals zugehörige Bekleidungsteile



**Abb. 2.2.1** Die Basiselemente: Tuch

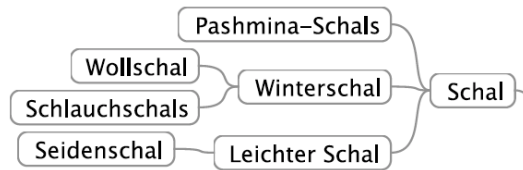


Abb. 2.2.2 Die Basiselemente: Schal

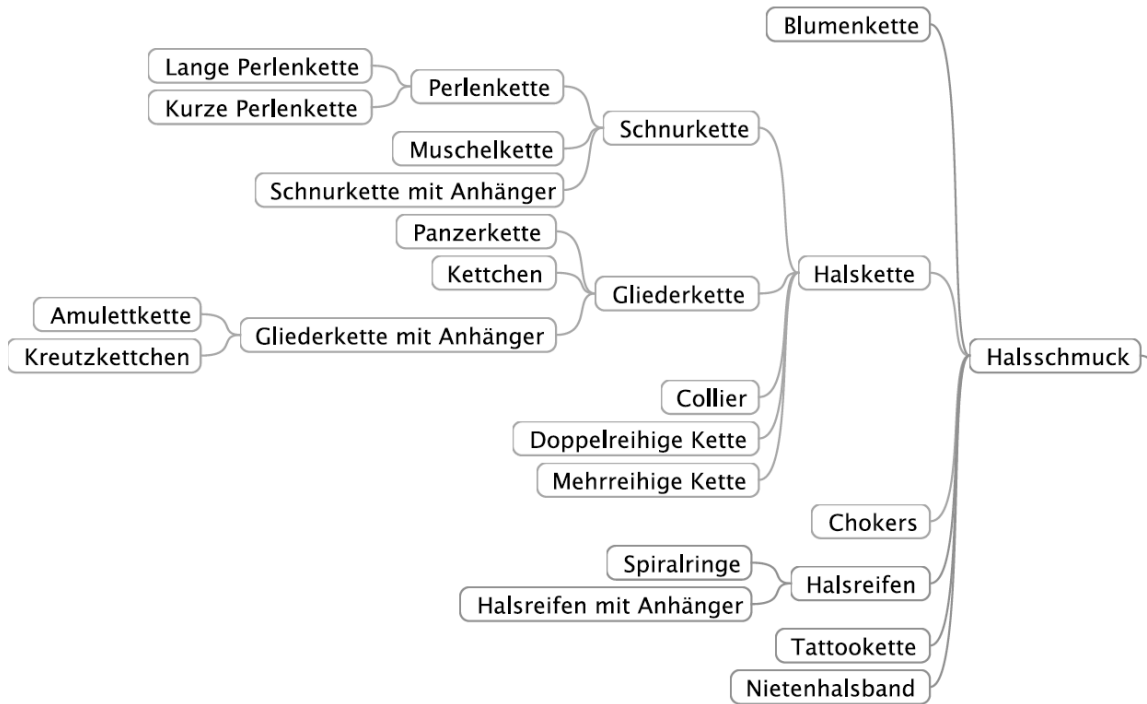


Abb. 2.2.3 Die Basiselemente: Halsschmuck

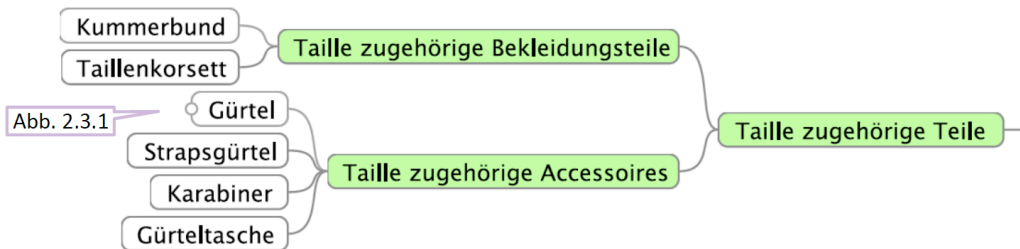
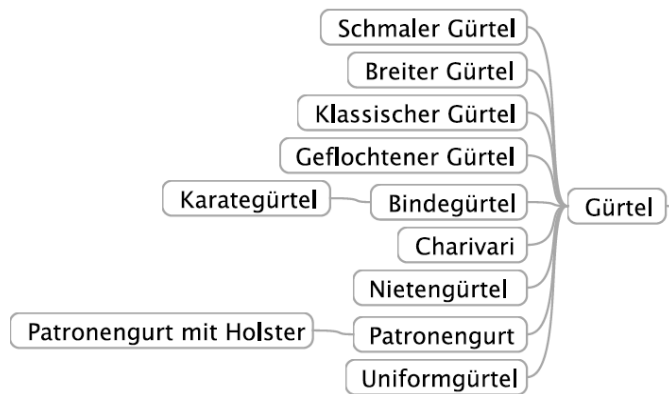
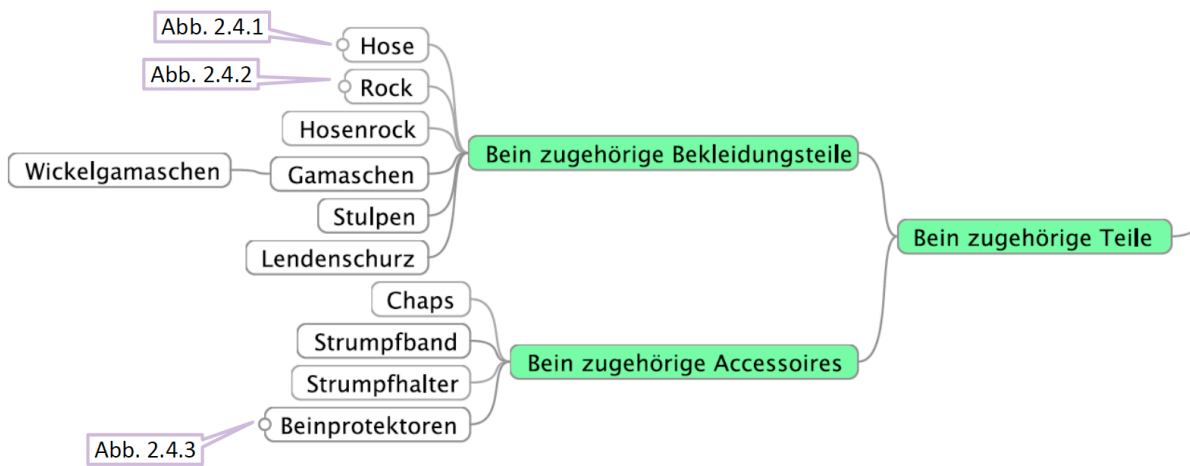


Abb. 2.3 Die Basiselemente: Taille zugehörige Teile

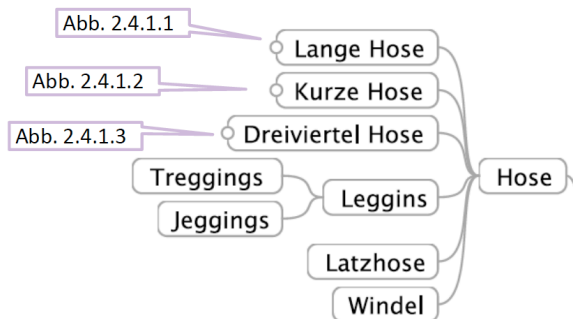




**Abb. 2.3.1** Die Basiselemente: Gürtel



**Abb. 2.4** Die Basiselemente: Bein zugehörige Teile



**Abb. 2.4.1** Die Basiselemente: Hose

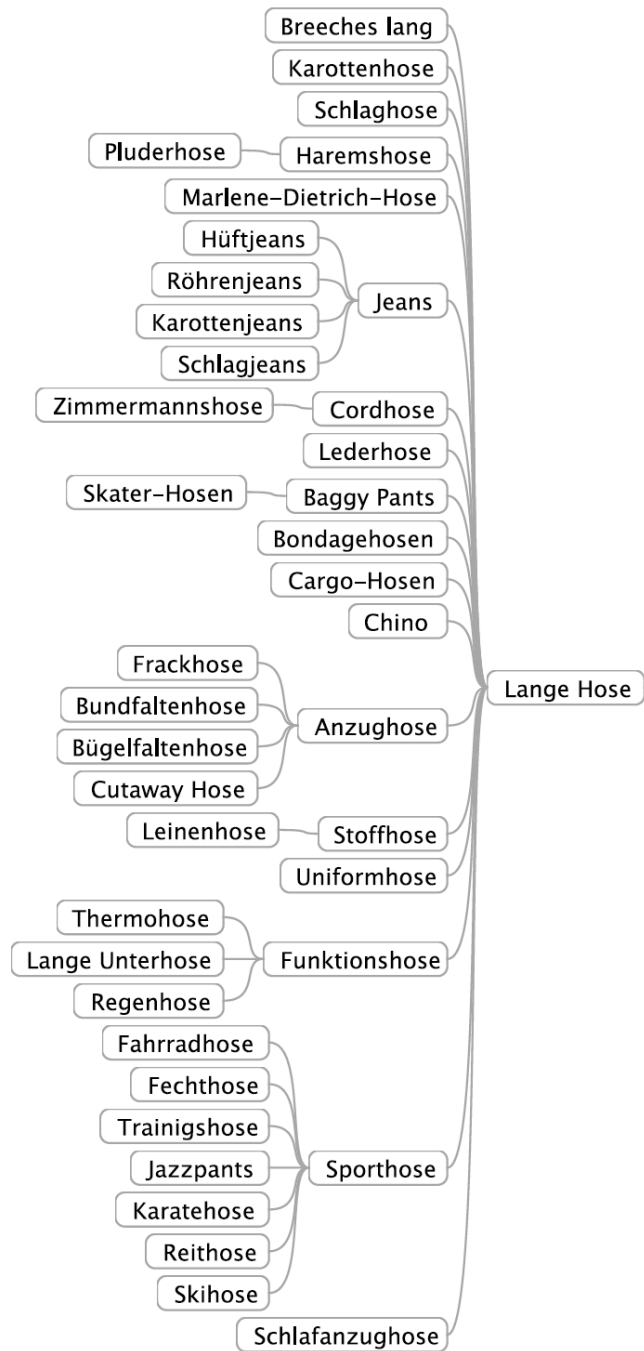
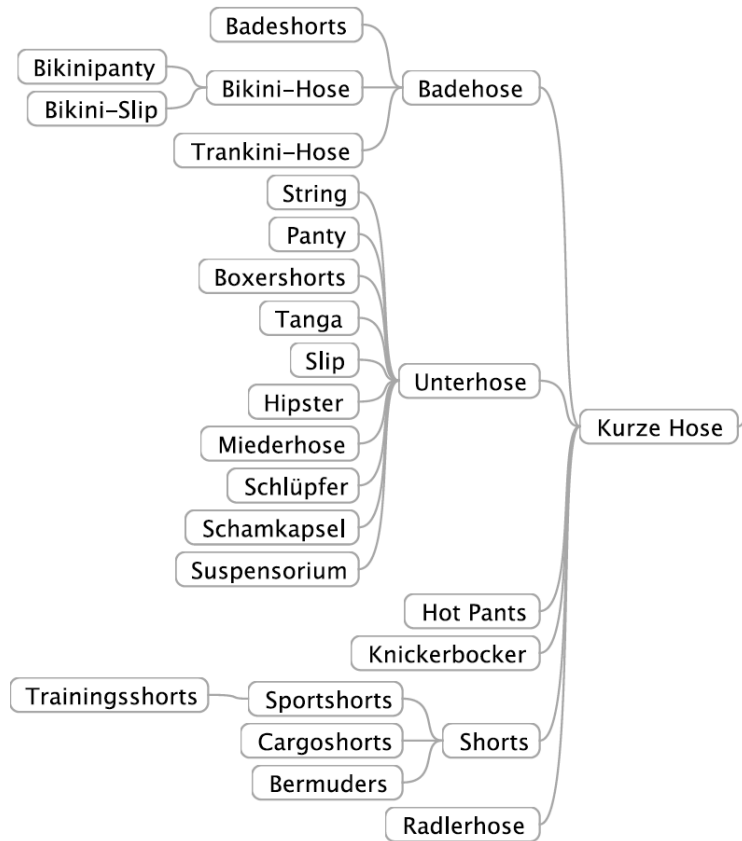
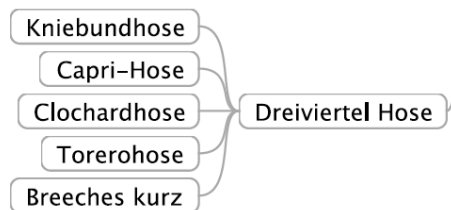


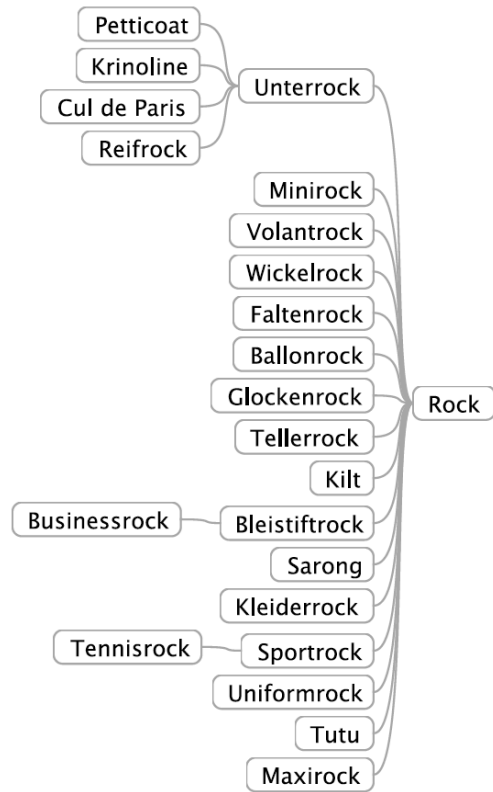
Abb. 2.4.1.1 Die Basiselemente: Lange Hose



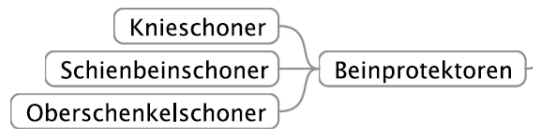
**Abb. 2.4.1.2** Die Basiselemente: Kurze Hose



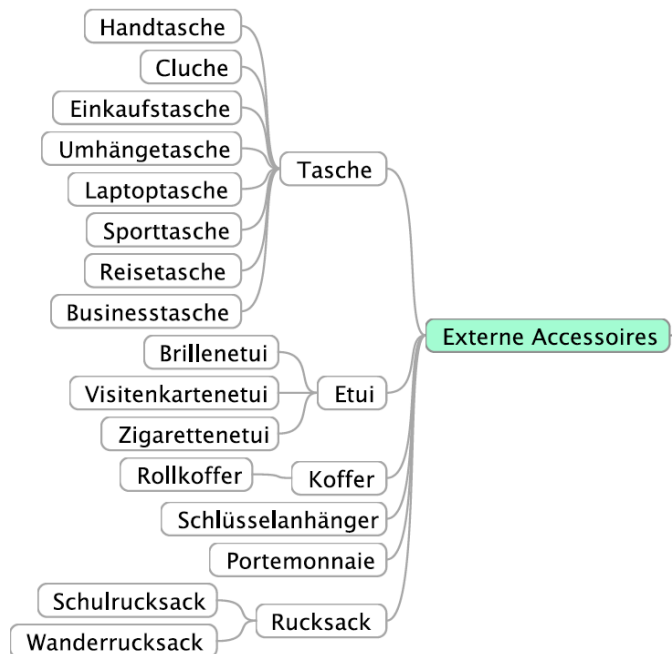
**Abb. 2.4.1.3** Die Basiselemente: Dreiviertel Hose



**Abb. 2.4.2** Die Basiselemente: Rock



**Abb. 2.4.3** Die Basiselemente: Beinprotektoren



**Abb. 2.5** Die Basiselemente: Externe Accessoires

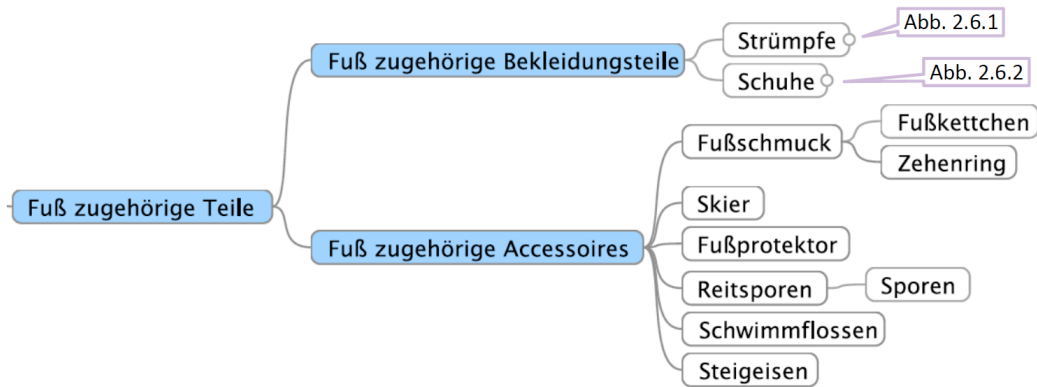


Abb. 2.6 Die Basiselemente: Fuß zugehörige Teile

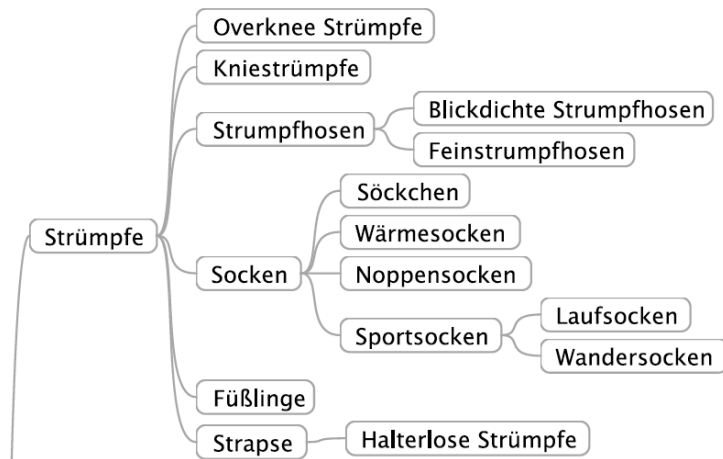


Abb. 2.6.1 Die Basiselemente: Strümpfe

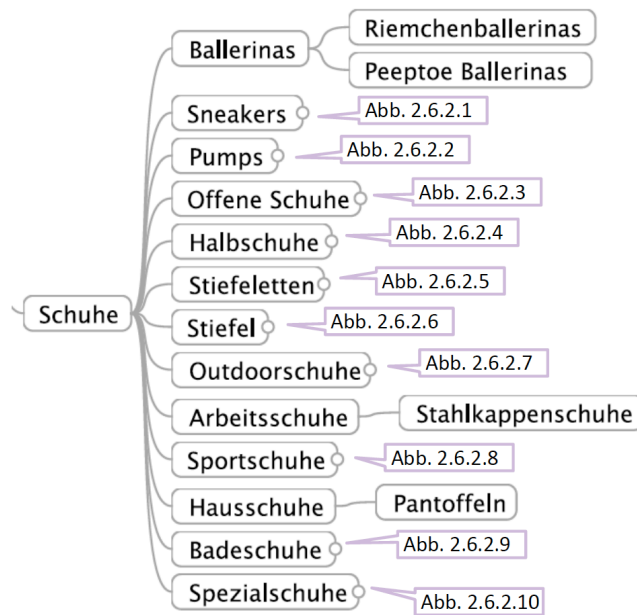


Abb. 2.6.2 Die Basiselemente: Schuhe

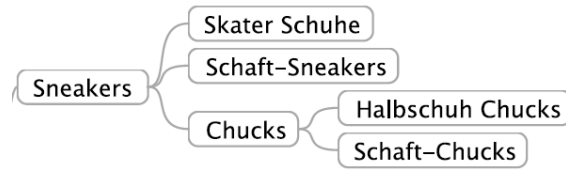


Abb. 2.6.2.1 Die Basiselemente: Sneakers

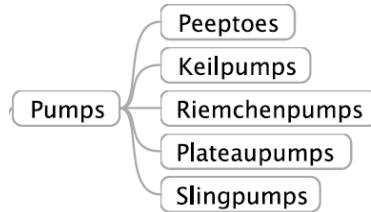


Abb. 2.6.2.2 Die Basiselemente: Pumps

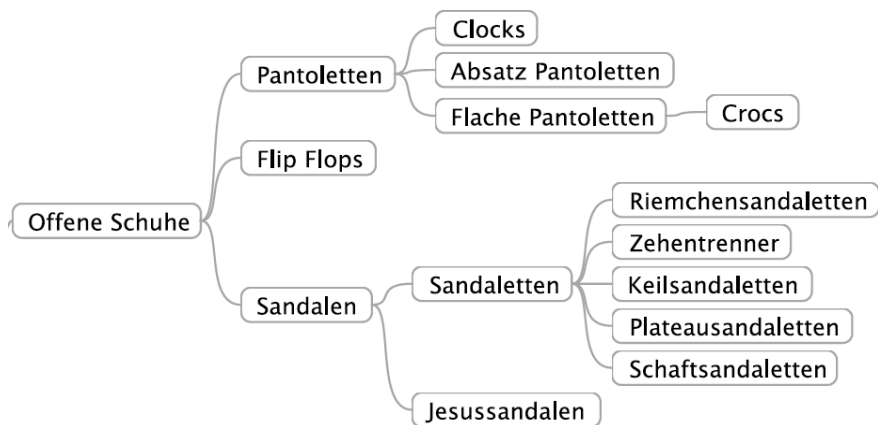


Abb. 2.6.2.3 Die Basiselemente: Offene Schuhe: Offene Schuhe

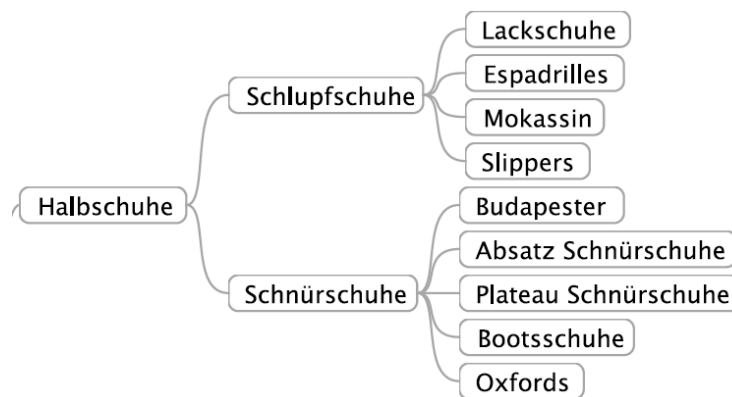
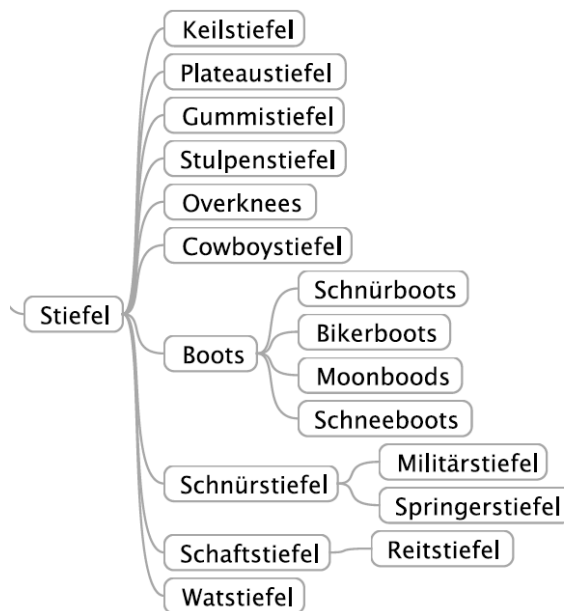


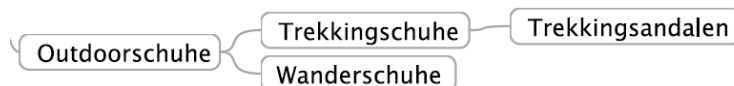
Abb. 2.6.2.4 Die Basiselemente: Halbschuhe



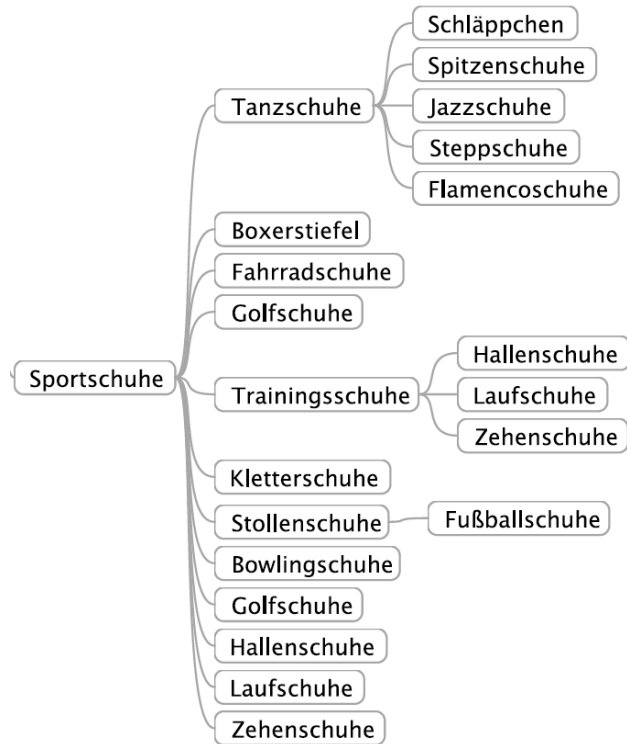
**Abb. 2.6.2.5** Die Basiselemente: Stiefeletten



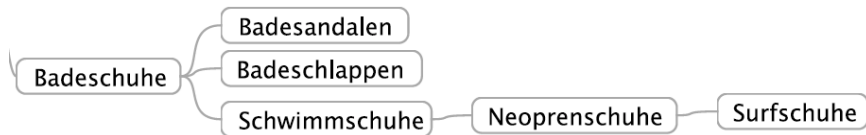
**Abb. 2.6.2.6** Die Basiselemente: Stiefel



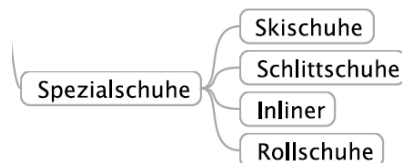
**Abb. 2.6.2.7** Die Basiselemente: Outdoorschuhe



**Abb. 2.6.2.8** Die Basiselemente: Sportschuhe



**Abb. 2.6.2.9** Die Basiselemente: Badeschuhe



**Abb. 2.6.2.10** Die Basiselemente: Spezialschuhe



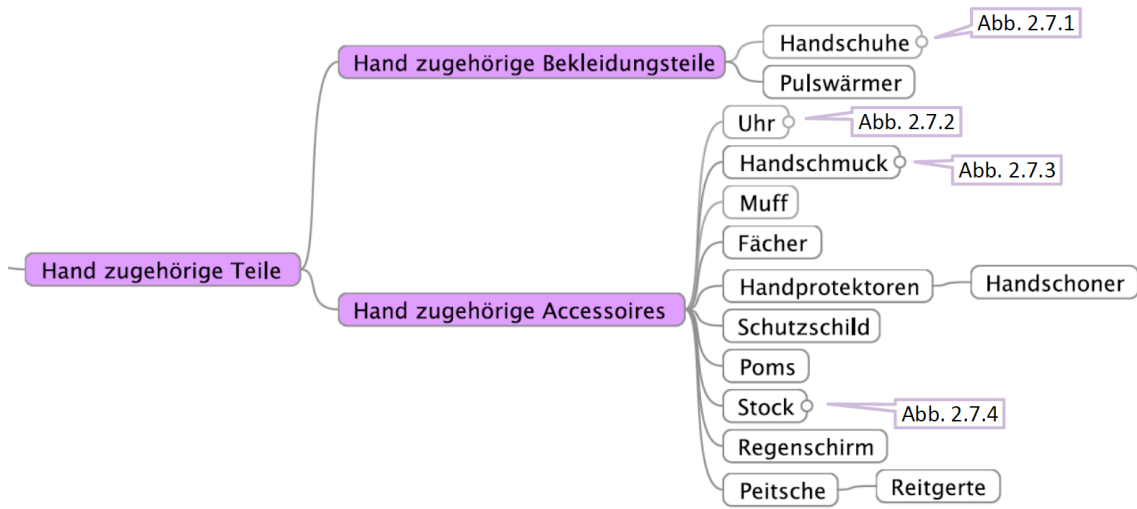


Abb. 2.7 Die Basiselemente: Hand zugehörige Teile

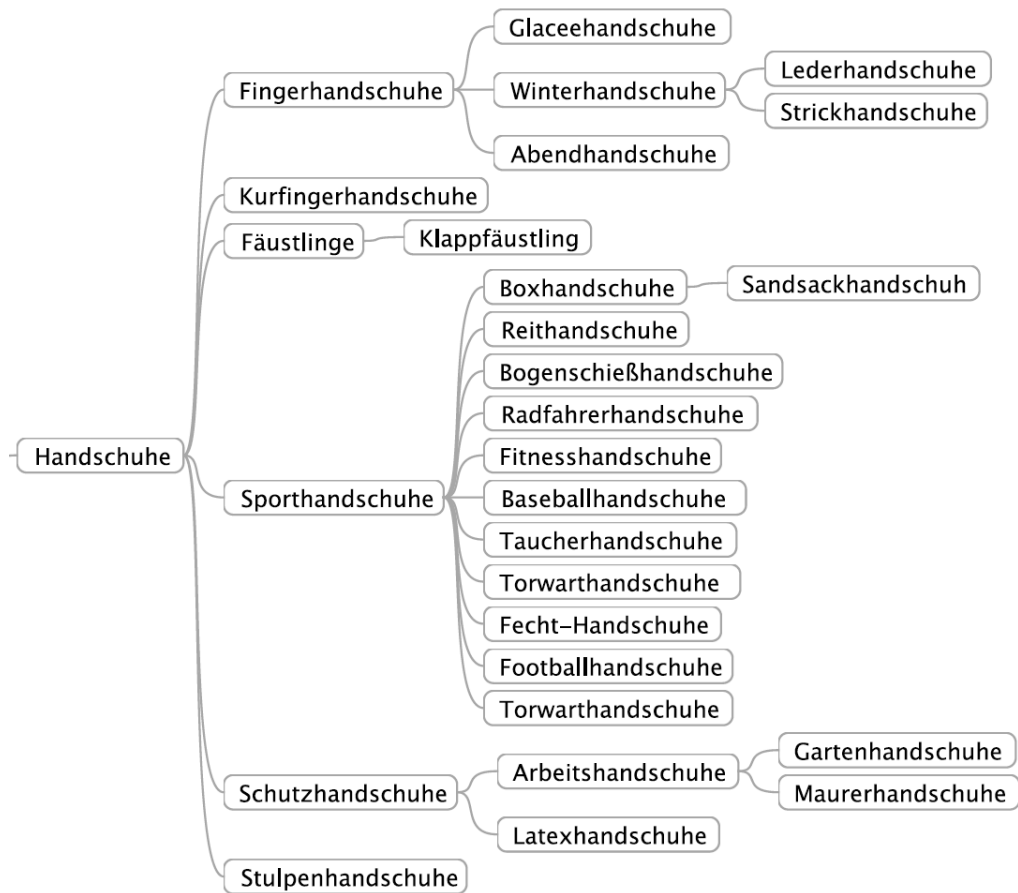


Abb. 2.7.1 Die Basiselemente: Handschuhe

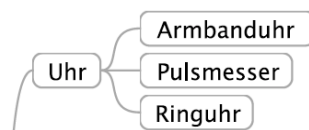


Abb. 2.7.2 Die Basiselemente: Uhr

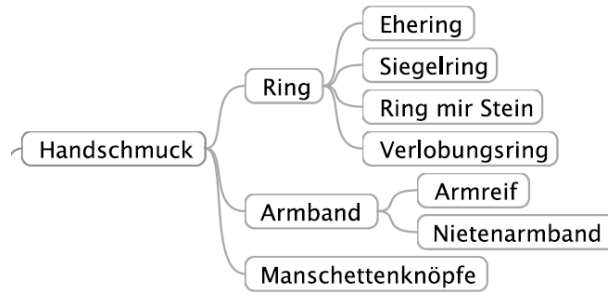


Abb. 2.7.3 Die Arten kostümrelevanten Teile: Handschmuck



Abb. 2.7.4 Die Basiselemente: Stock

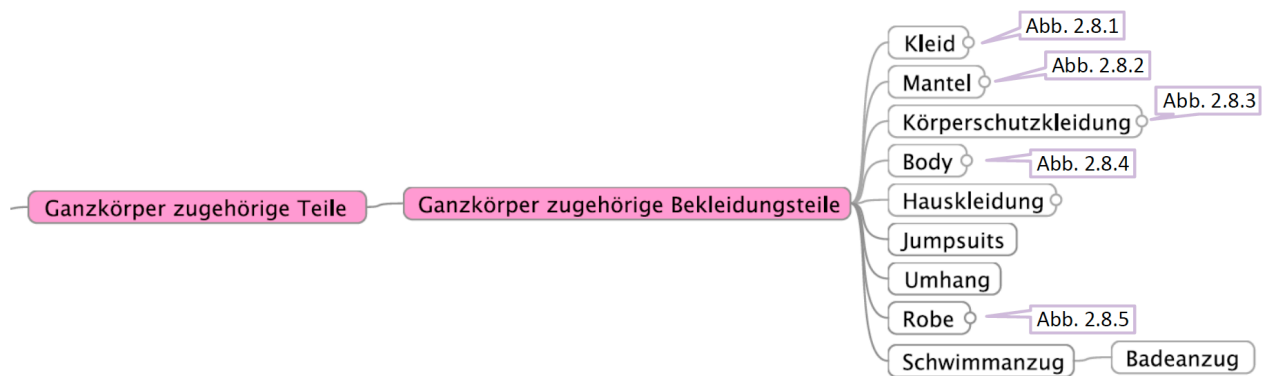


Abb. 2.8 Die Basiselemente: Ganzkörper zugehörige Teile

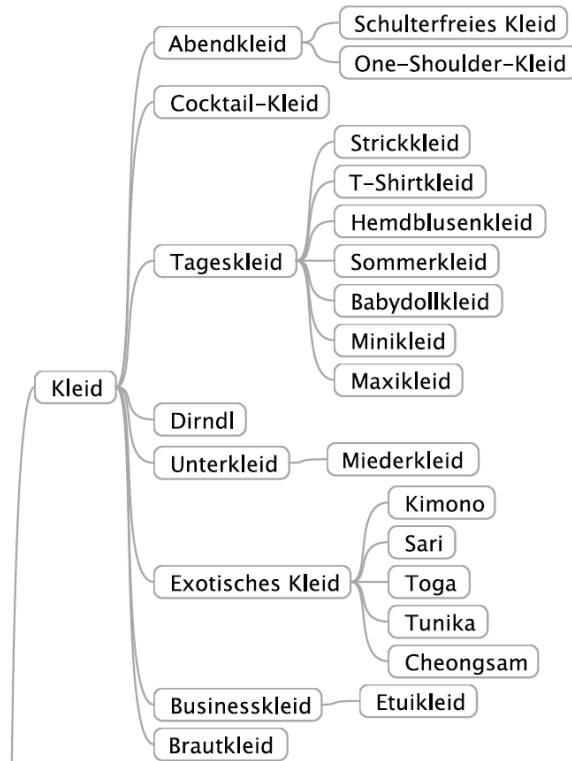


Abb. 2.8.1 Die Basiselemente: Kleid

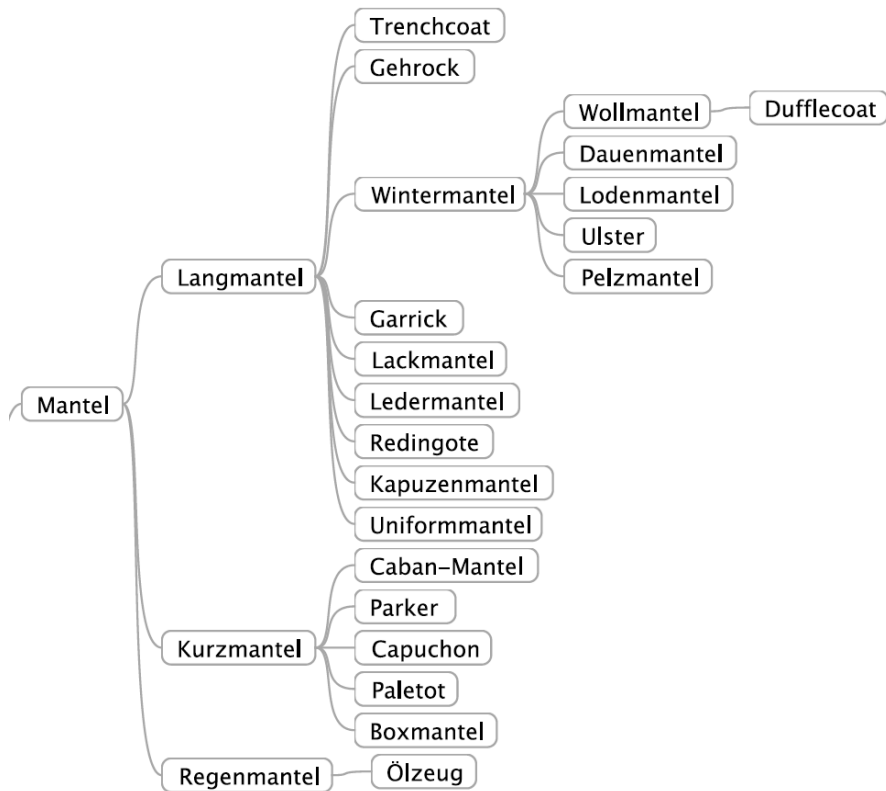
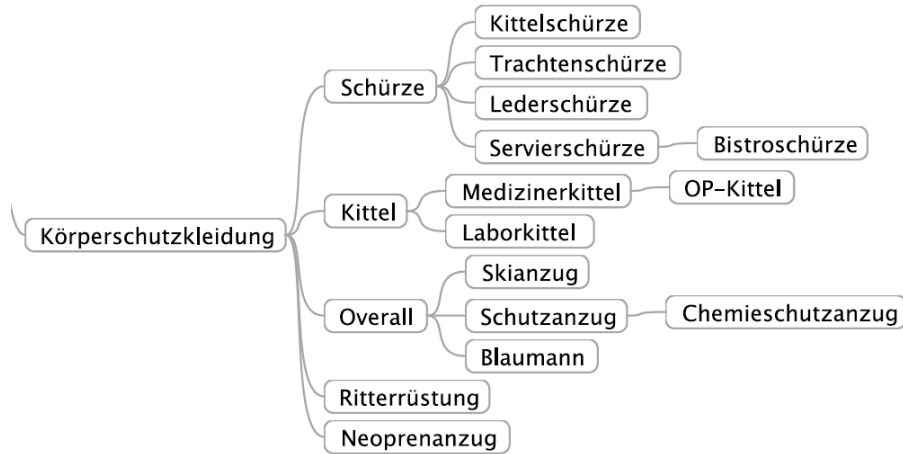
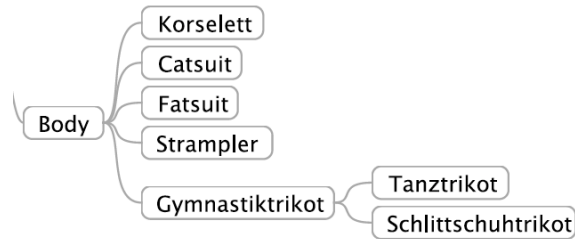


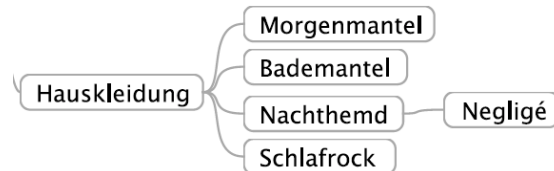
Abb. 2.8.2 Die Basiselemente: Mantel



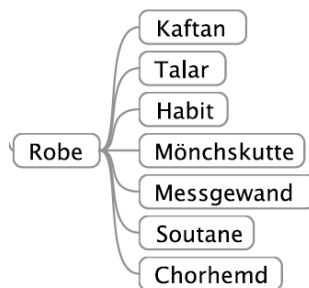
**Abb. 2.8.3** Die Basiselemente: Körperchutzkleidung



**Abb. 2.8.4** Die Basiselemente: Body



**Abb. 2.8.5** Die Basiselemente: Hauskleidung



**Abb. 2.8.6** Die Basiselemente: Robe

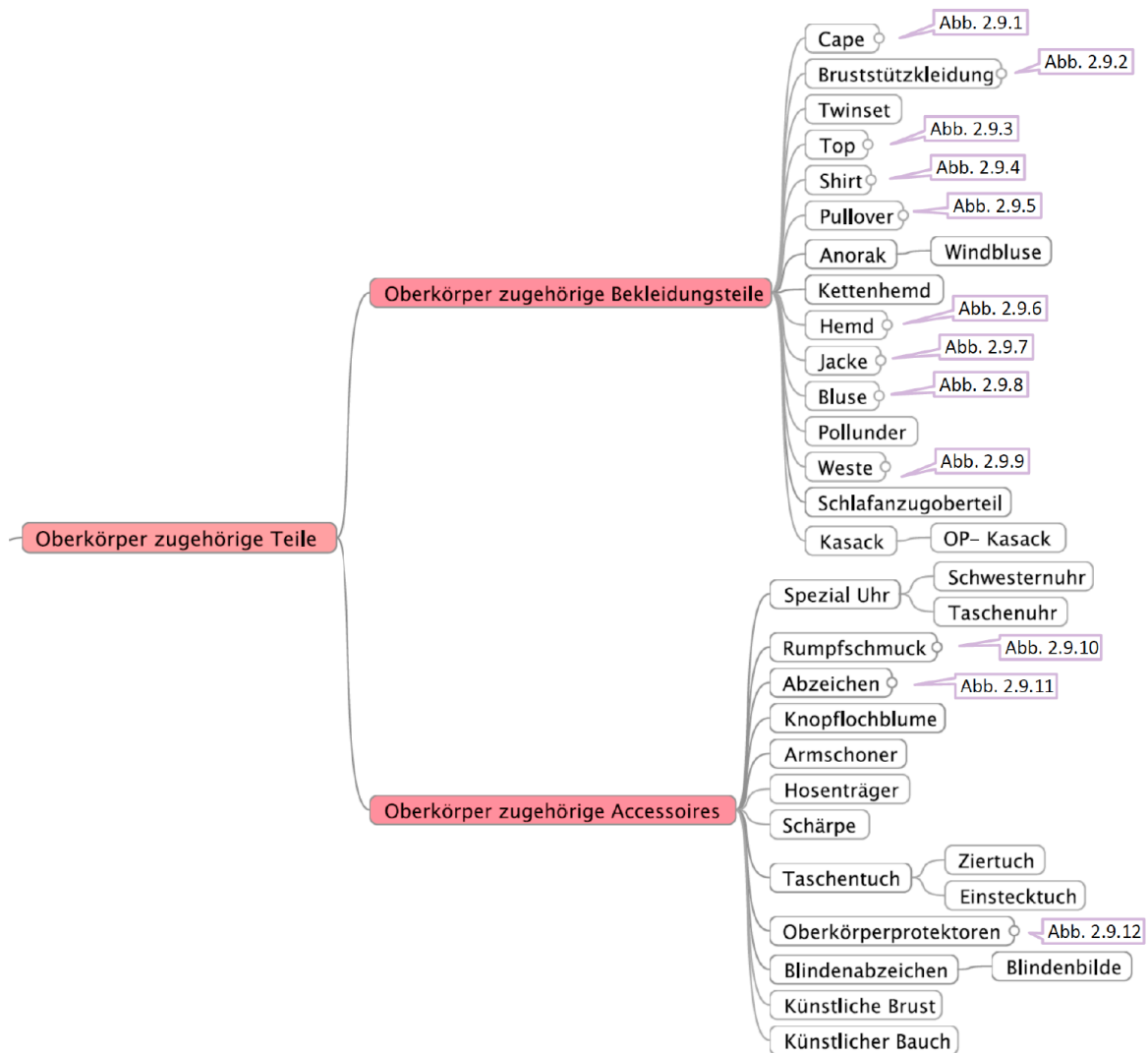


Abb. 2.9 Die Basiselemente: Oberkörper zugehörige Teile

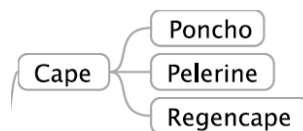


Abb. 2.9.1 Die Basiselemente: Cape

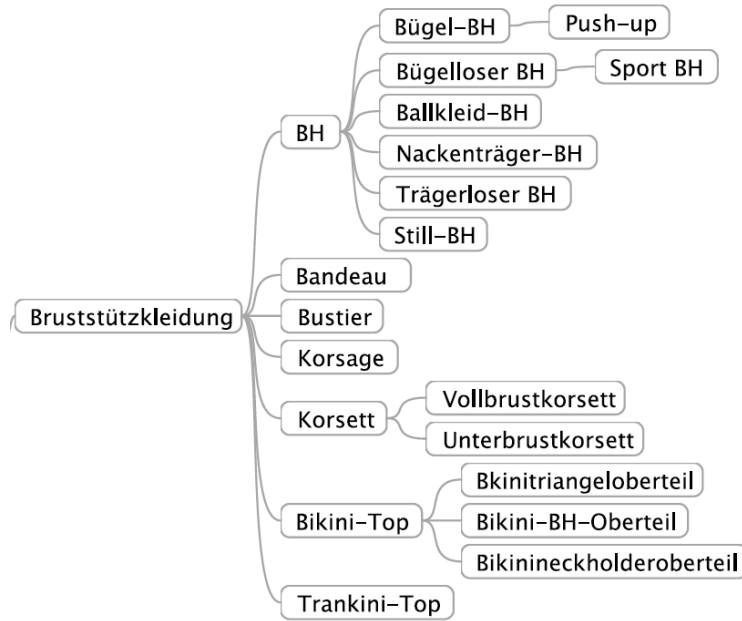


Abb. 2.9.2 Die Basiselemente: Bruststützkleidung

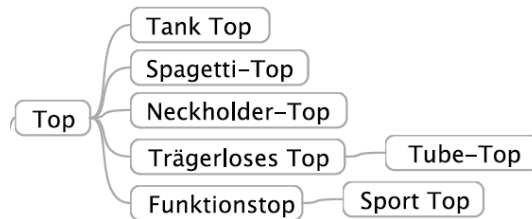


Abb. 2.9.3 Die Basiselemente: Top

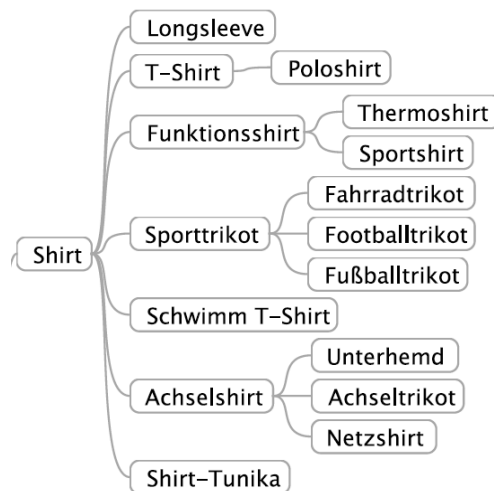


Abb. 2.9.4 Die Basiselemente: Shirt

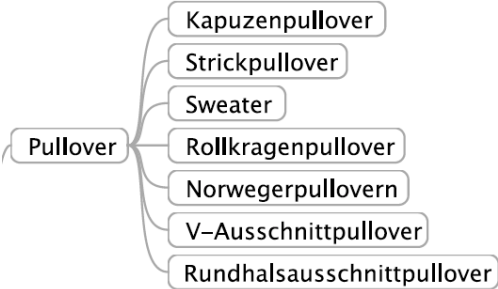


Abb. 2.9.5 Die Basiselemente: Pullover

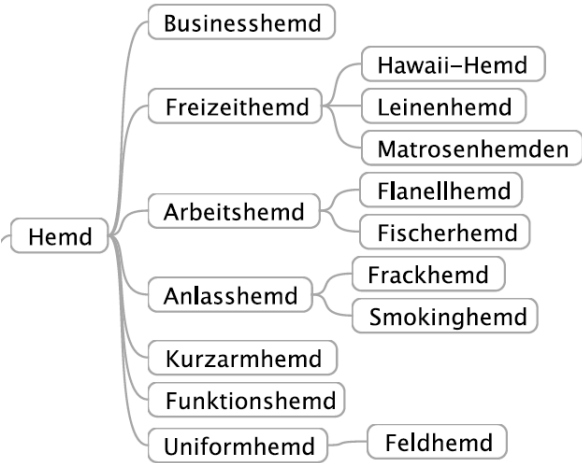
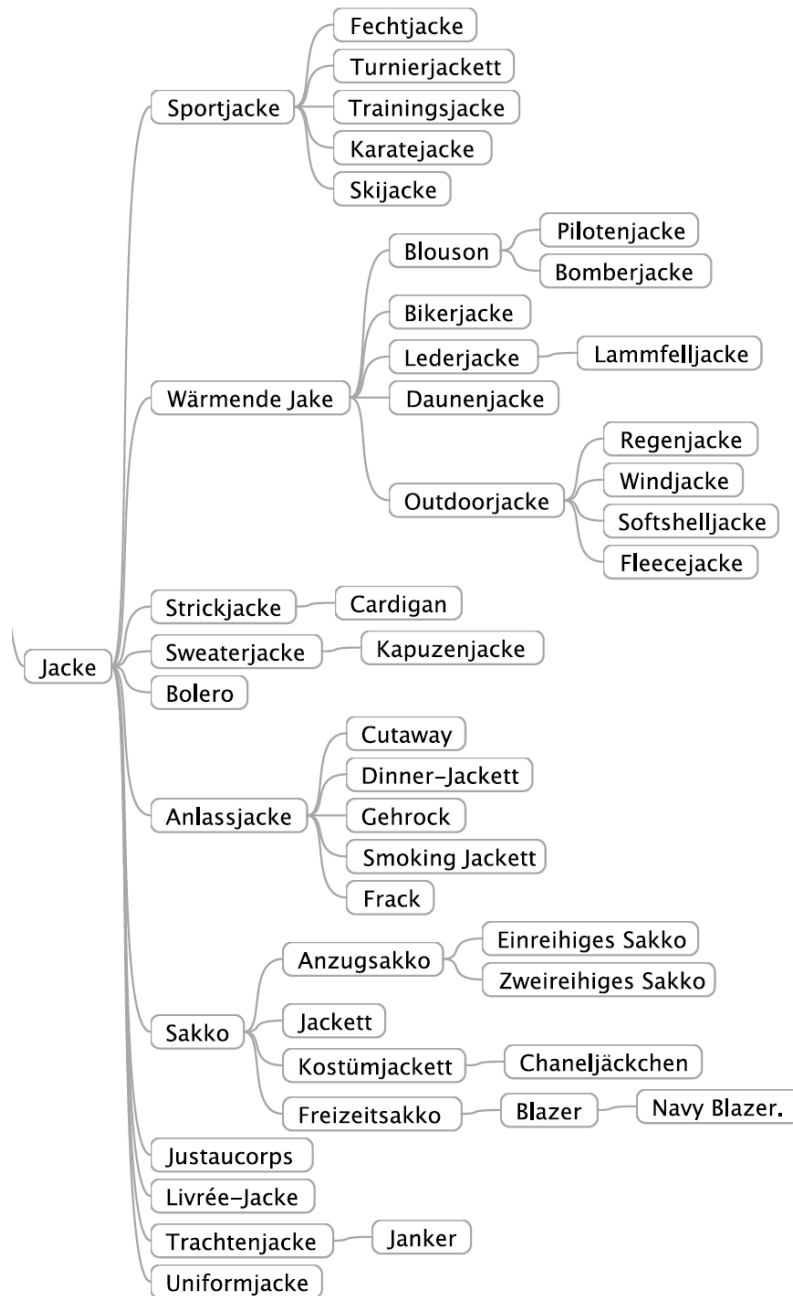
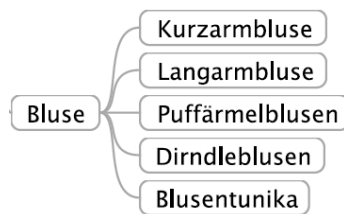


Abb. 2.9.6 Die Basiselemente: Hemd

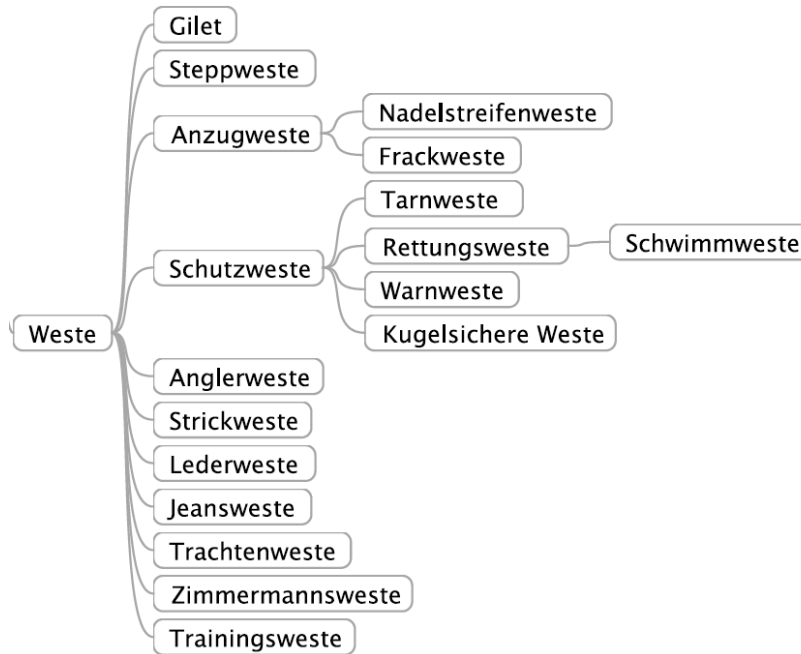


**Abb. 2.9.7** Die Basiselemente: Jacke

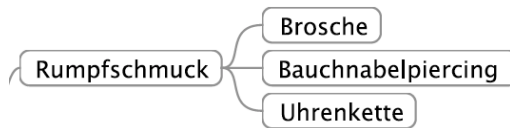


**Abb. 2.9.8** Die Basiselemente: Bluse

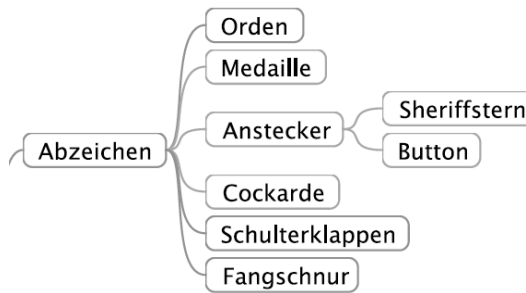




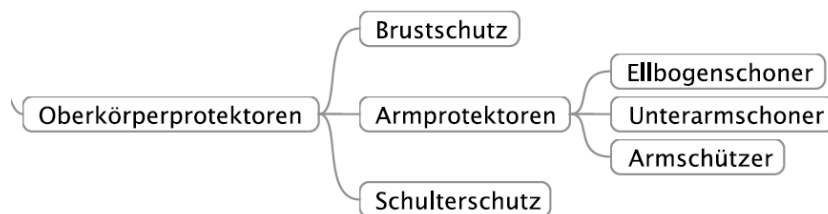
**Abb. 2.9.9** Die Basiselemente: Weste



**Abb. 2.9.10** Die Basiselemente: Rumpfschmuck



**Abb. 2.9.11** Die Basiselemente: Abzeichen



**Abb. 2.9.12** Die Basiselemente: Oberkörperprotektoren

## 3.2 Die Beschaffenheit

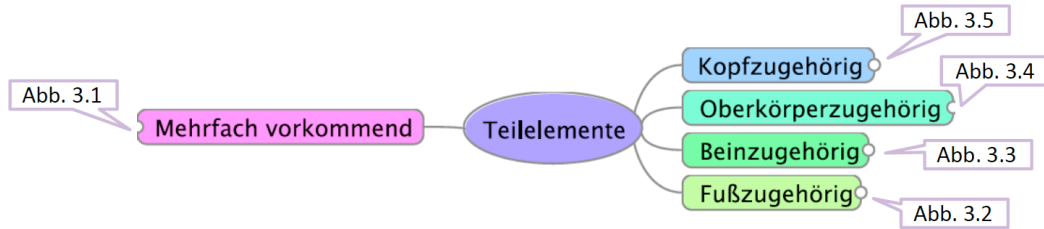
Die in dem vorherigen Abschnitt eingeführte Taxonomie der Basiselemente ermöglicht es bereits die Kostüme mit einem eindeutigen Namen zu versehen. Allerdings sagt die reine Benennung der Art noch nicht viel über die Beschaffenheit des jeweiligen Teils aus. So kann ein T-Shirt beispielsweise einen Rund- oder einen V-Ausschnitt haben, es kann mit Puffärmeln ausgestattet sein, aus Baumwolle oder Seide gefertigt werden, die wiederum blau, grün oder gelb eingefärbt sein kann. Die Wahl eines Kostümbildners ein blaues oder gelbes T-Shirt einzusetzen um eventuell einen bestimmten Charakterzug zu unterstreichen oder eine Stimmung zu verdeutlichen hat großen Einfluss auf die Wirkung eines Kostüms. Demnach müssen die Basiselemente in einem nächsten Schritt in ihrer Beschaffenheit definiert werden. Hierzu sollen im folgenden Abschnitt als erstes die ‚Teilelemente‘ definiert werden.

### 3.2.1 Die Teilelemente

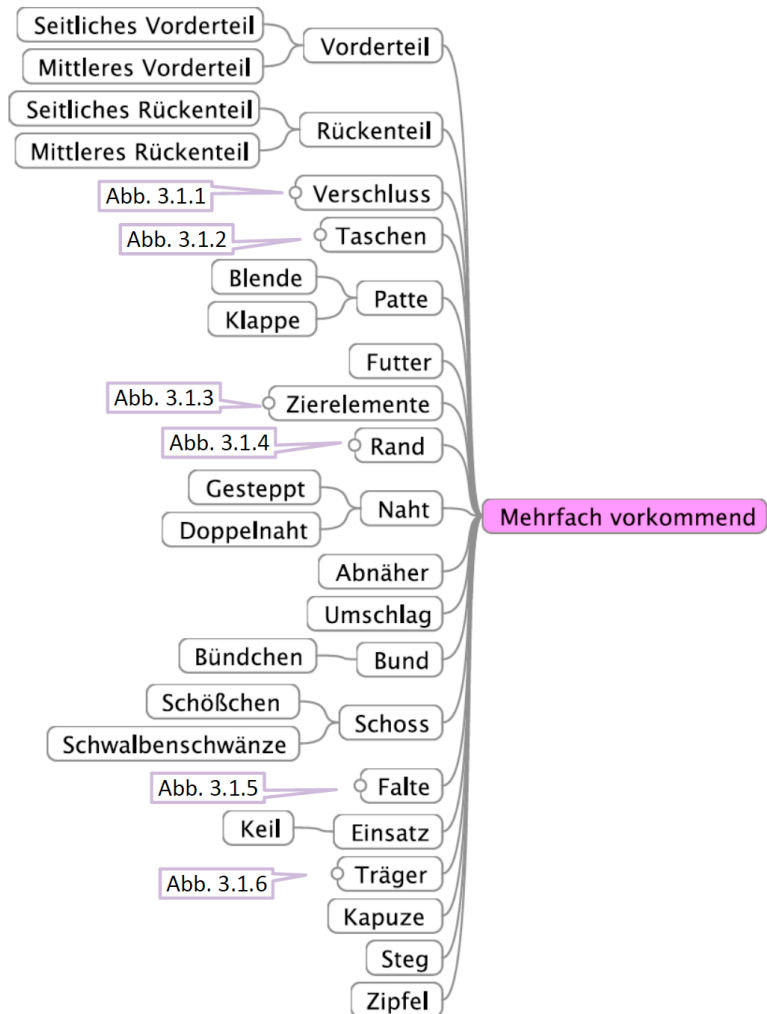
Stellen die Basiselemente den Grundbaustein eines Kostüms dar, kann man die Teilelemente als Atome der Basiselemente bezeichnen. Die Teilelemente eröffnen die Möglichkeit, die Komponenten aus denen ein Basiselement besteht, zu benennen. Ein Hemd zum Beispiel kann aus einem Vorder- und Rückteil, Ärmel, Kragen und Knopfleiste bestehen. Schon in dieser einfachen Ausführung kann aber der Kragen ein Kent- oder ein Stehkragen sein, der Ärmel in einer Sport- oder einer Umschlagmanschette enden, sowie das Vorderteil eventuell mit einer Brusttasche oder mit Zierelementen wie Nieten oder Biesen versehen sein kann. Diese feingranulare Spezifizierung der Basiselemente ist mit Hilfe der Taxonomie der Teilelemente, die **Abbildung 3** und die folgenden Unterabbildungen zeigen, gegeben.

Die Teilelemente, als ein Teilbereich der Beschaffenheit von Basiselementen, haben allerdings eine Sonderstellung unter den andern Teilbereichen der Beschaffenheit und sind deshalb auch als erster aufgeführt. Ihre Sonderstellung ist bedingt durch die Tatsache, dass die Teilelemente selber wiederum in Bezug auf die anderen Teilelemente eines Basiselements unterschiedliche beschaffen sein können. So kann ein Hemd beispielsweise ein Vorder- und Hinterteil aus blauer Baumwolle und einen Kragen aus weißer Seide haben. Für die Ontologisierung der Kostümdomäne heißt das, dass die Teilelemente, genau so wie die Basiselemente, wiederum mit den anderen Taxonomien der Beschaffenheit, wie die des Materials, der Form, des Designs oder der Farbe, verbunden werden können. Dies führt zu einer sehr präzisen und detailreichen Beschreibungsmöglichkeit einer Kostüminstanz, sprich eines konkreten Filmkostüms.

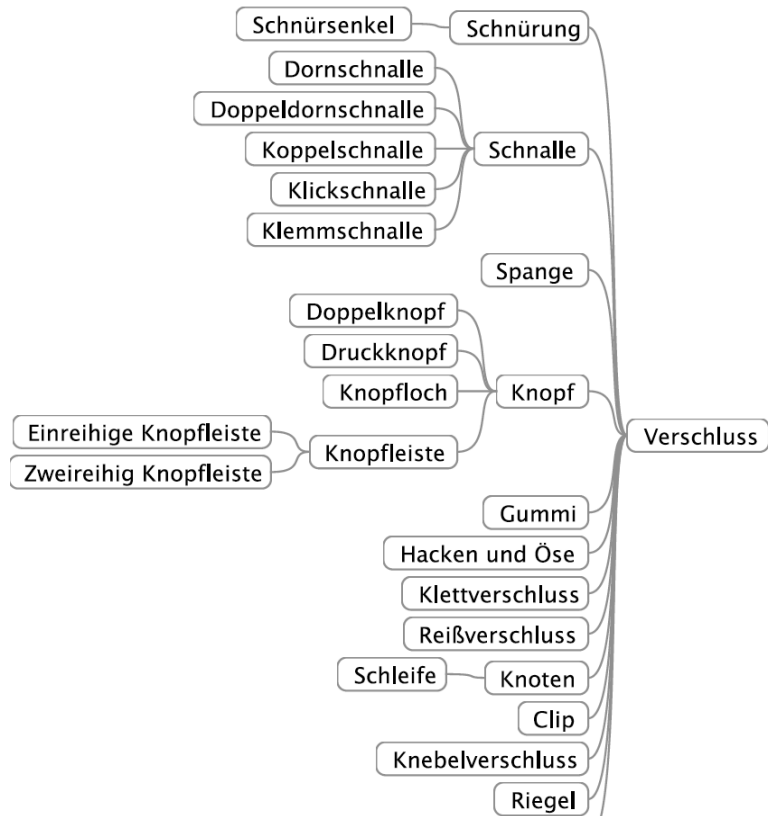
Die vorgenommene Kategorisierung der Teilelemente orientiert sich an der der Basiselemente, um eine schnelle Zuordnung der Teilelemente zu den passenden Basiselementen zu gewährleisten. So untergliedern sich die Teilelemente in einem ersten Schritt in mehrfach vorkommende Teilelemente, also die Teilelemente die in den unterschiedlichsten Basiselementen Verwendung finden können, wie beispielsweise die Zierelemente, und diejenigen Teilelemente, die auf bestimmte Körperregionen und damit bestimmte Basiselemente festgelegt sind. Zu Letzteren zählt beispielsweise der Ärmel, der durch die Anbindung an den Arm ‚oberkörperzugehörig‘ ist und demnach nicht bei Bekleidung vorgefunden werden kann. Diese Systematisierung soll den schnellst möglichen Zugriff auf das jeweils gesuchte Teilelement ermöglichen.



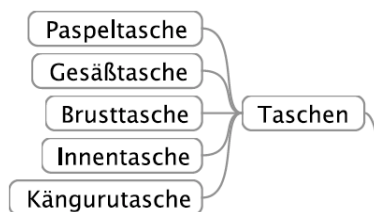
**Abb. 3** Die Teilelemente



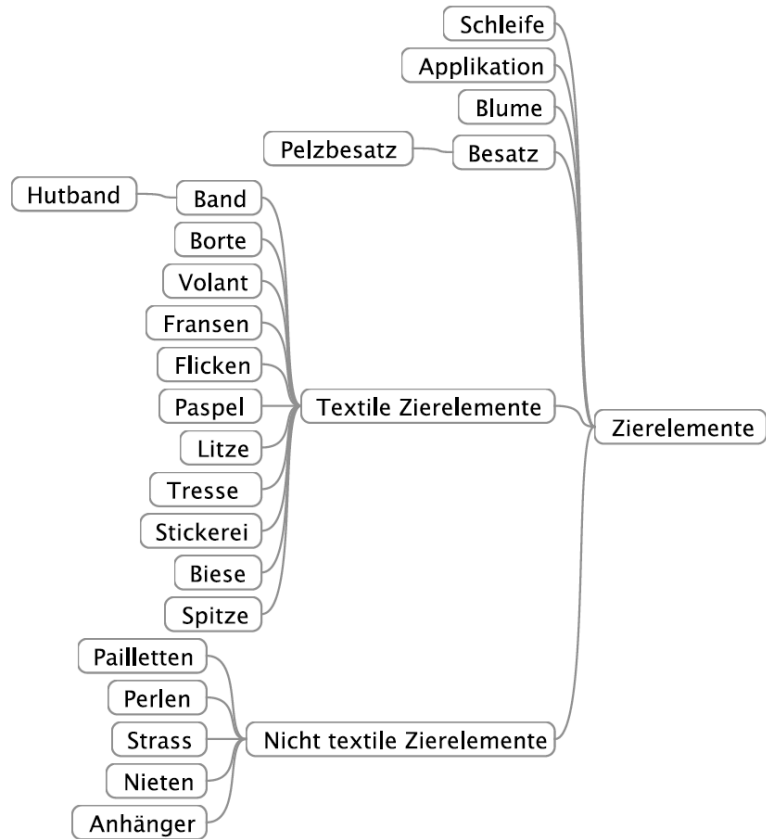
**Abb. 3.1** Die Teilelemente: Mehrfach vorkommend



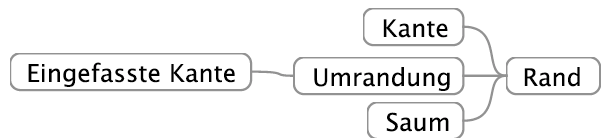
**Abb. 3.1.1** Die Teilelemente: Verschluss



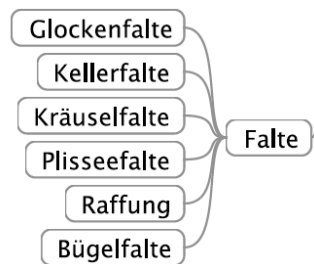
**Abb. 3.1.2** Die Teilelemente: Taschen



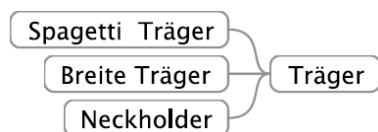
**Abb. 3.1.3** Die Teilelemente: Zierelemente



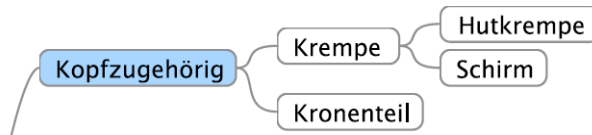
**Abb. 3.1.4** Die Teilelemente: Rand



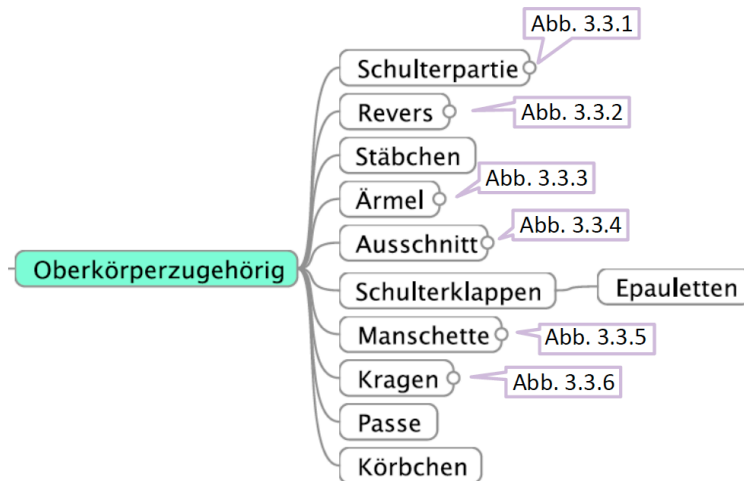
**Abb. 3.1.5** Die Teilelemente: Falte



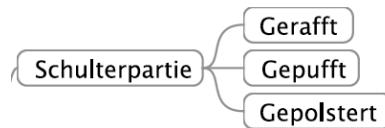
**Abb. 3.1.6** Die Teilelemente: Träger



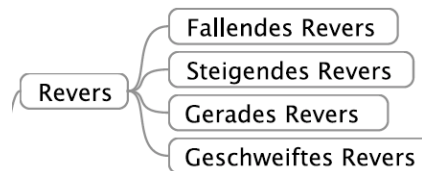
**Abb. 3.2** Die Teilelemente: Kopfzugehörig



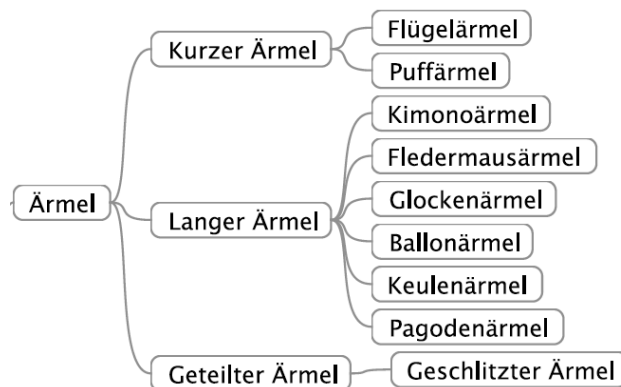
**Abb. 3.3** Die Teilelemente: Oberkörperzugehörig



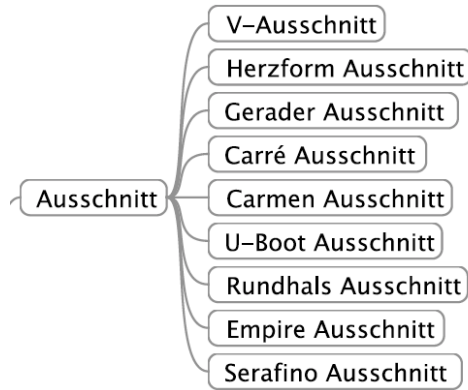
**Abb. 3.3.1** Die Teilelemente: Schulterpartie



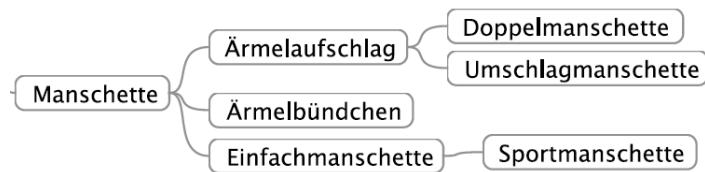
**Abb. 3.3.2** Die Teilelemente: Revers



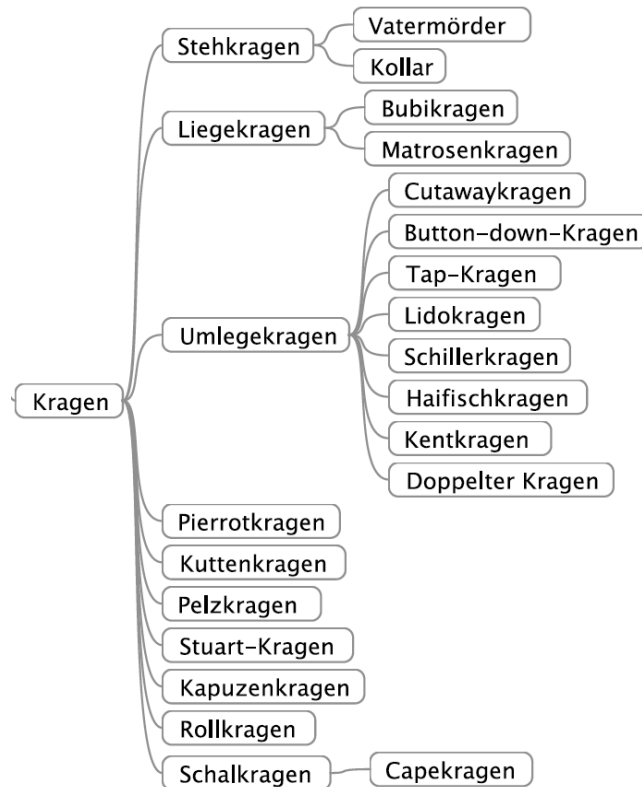
**Abb. 3.3.3** Die Teilelemente: Ärmel



**Abb. 3.3.4** Die Teilelemente: Ausschnitt



**Abb. 3.3.5** Die Teilelemente: Manschette



**Abb. 3.3.6** Die Teilelemente: Kragen

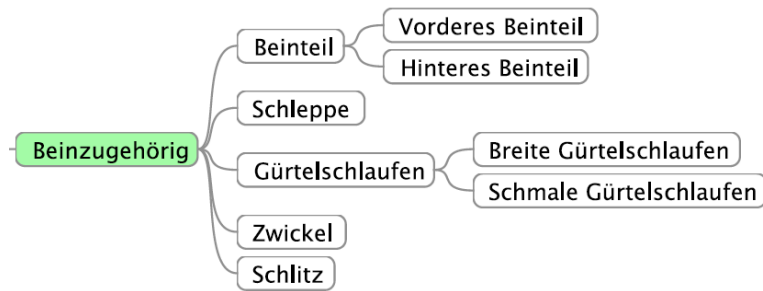


Abb. 3.4 Die Teilelemente: Beinzugehörig

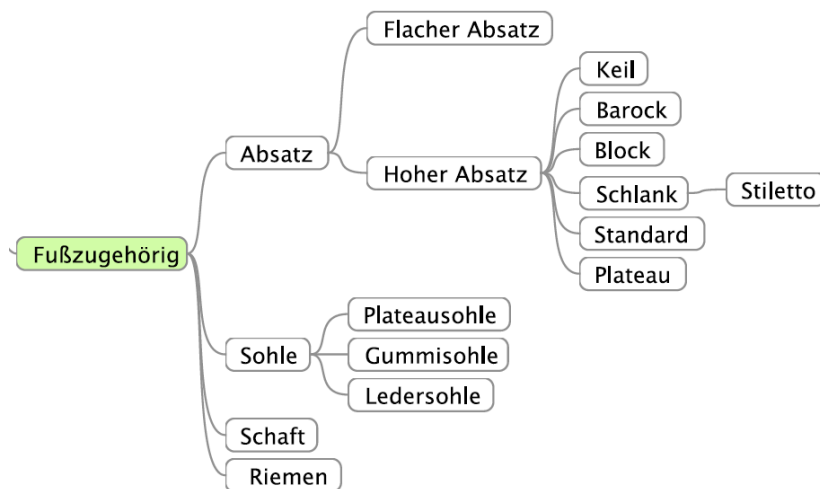
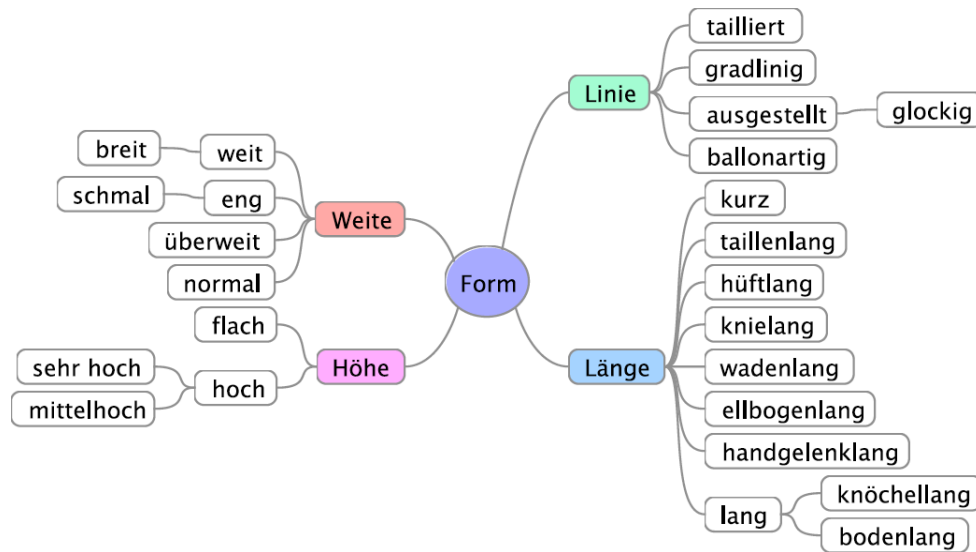


Abb. 3.5 Die Teilelemente: Fußzugehörig

### 3.2.2 Die Form

Als Teilbereich der Beschaffenheit gibt die Taxonomie der Form, wie sie **Abbildung 4** zeigt, die Möglichkeit die Basiselemente und die Teilelemente genauer zu bestimmen. Hier sind übergreifende Formelemente zusammengefasst, die über die Art eines Kostümteils hinausgehend, Form genauer bestimmbar machen. Eine Schlaghose hat beispielsweise eine andere Form wie eine Pluderhose, die eine ist oben enger als unten, die andere unten enger als oben. Diese Andersartigkeit in der Grundform des Schnitts ist allerdings durch die Artzugehörigkeit, sprich durch die Betitelung des Basiselements bereits abgedeckt. Allerdings kann eine Schlaghose weiter oder enger sitzen als eine andere, sie kann knöchel- oder bodenlang sein oder besonders glockig ausgestellt geschnitten sein. Diese Feinjustierung des Schnittes an die jeweilige Instanz des Basis- oder Teilelements kann mittels der Taxonomie der Form vorgenommen werden, da die aufgeführten Parameter artübergreifend vorkommen können.



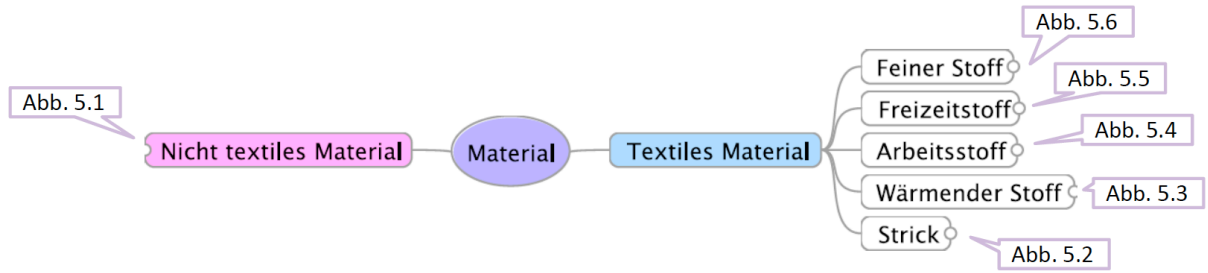


**Abb. 4** Die Form

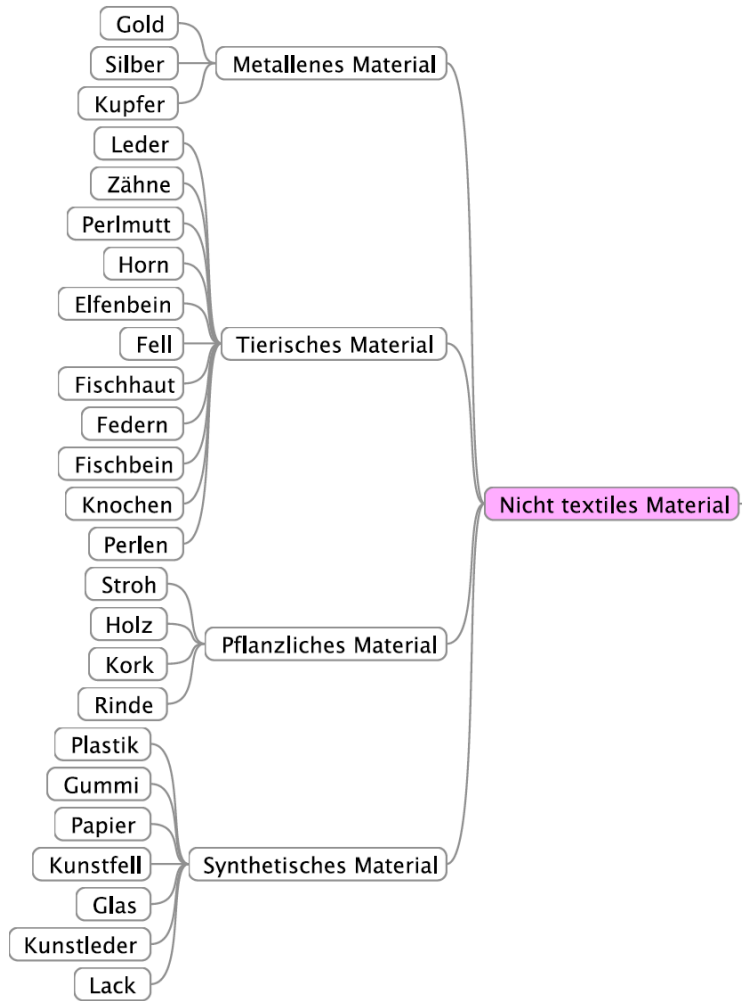
### 3.2.3 Das Material

Wichtig für die Aussage eines Filmkostüms ist das Material in dem das Kostüm gefertigt worden ist. So ist die Assoziationskette, die sich mit einem schweren, dicken Wollstoff verbindet eine völlig andere als die, die ein zarter, durchscheinender Seidenstoff auslöst. Diese macht sich das Filmkostüm als Hinweisgeber über Stimmung und Charakter einer Rolle zunutze. Die folgende Taxonomie des Materials in **Abbildung 5** und den Unterabbildungen befasst sich deshalb mit den potenziellen Materialien eines Kostüms. Das es hier um ‚Material‘ und nicht nur um ‚Stoff‘ geht, wird deutlich, wenn man beispielsweise an die Star Wars Filme denkt. Der Helm des Darth Vader oder die eine oder andere Uniform unbekannter Spezies hat nicht mehr viel mit Stoff, als die allgemein angenommene Grundlage von Kleidung, zu tun. Aber auch in unserer Alltagskleidung finden sich Knöpfe aus Holz oder Perlmutter, Reißverschlüsse aus Metall oder Verschlüsse aus Plastik, die wenig mit Stoff, oder genauer genommen ‚textilem Gewebe‘ gemeinsam haben und trotzdem wichtig für die Aussagekraft eines Kostüms sind.

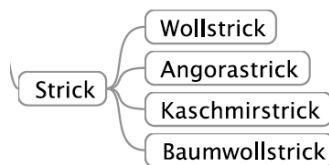
Die Taxonomie des Materials untergliedert sich, der Argumentation folgend, in einem ersten Schritt also in nicht textiles und textiles Material. Beinhaltet erstere Klasse metallene, tierische, pflanzliche und synthetische Materialien (ausgenommen der synthetischen textilen Materialien, was durch die Vererbung der Eigenschaften einer Oberklasse an seine Subklassen sichergestellt ist), widmet sich letztere Klasse dem textilen Material, also Stoff. Die Sortierung des textilen Materials ist, wie bereits erwähnt, nicht die sonst übliche Sortierung nach Faser- oder Webart. Da das entscheidende Element für die Aussage des Materials seine hervorrufenden Assoziationen sind, sollte hier eine Sortierung nach den Qualitäten der Stoffe vorgenommen werden. So ist nicht nach Wollstoff und Seidenstoff sortiert, sondern nach wärmendem und feinem Stoff.



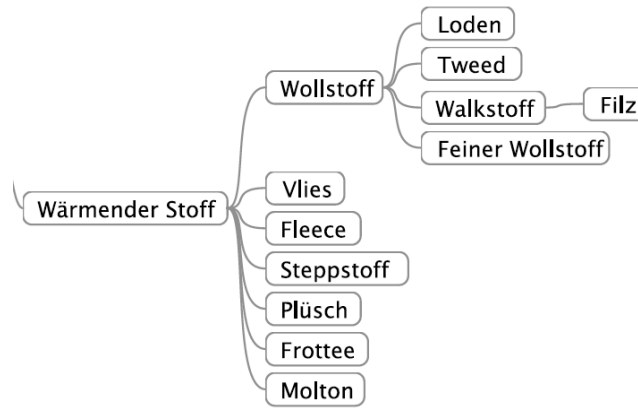
**Abb. 5** Die Materialien



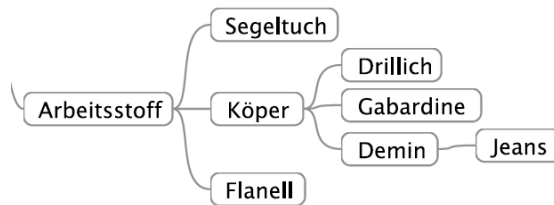
**Abb. 5.1** Die Materialien: Nicht textiles Material



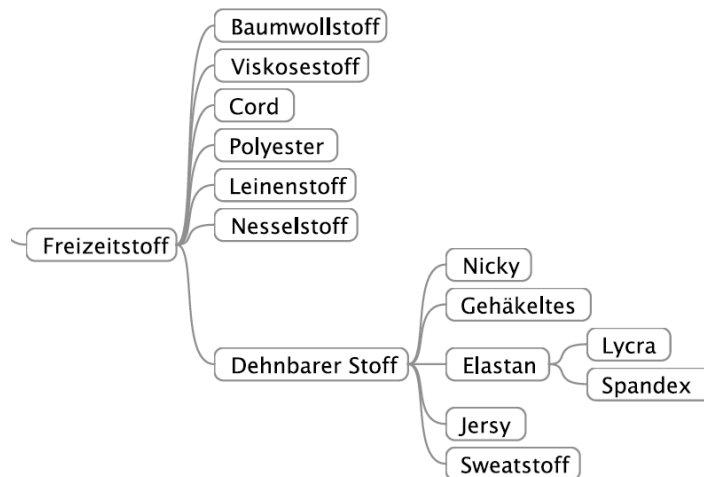
**Abb. 5.2** Die Materialien: Feiner Stoff



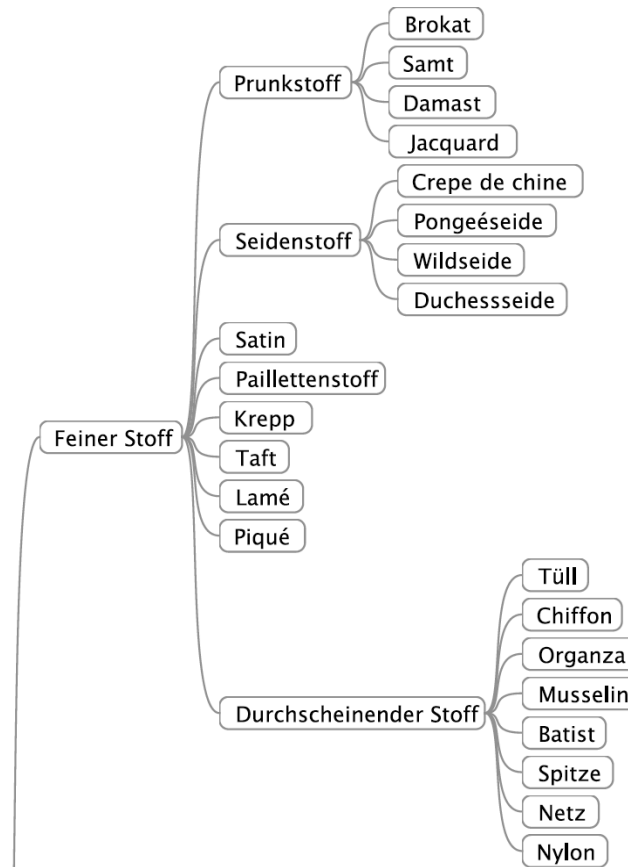
**Abb. 5.3** Die Materialien: Freizeitstoff



**Abb. 5.4** Die Materialien: Arbeitsstoff

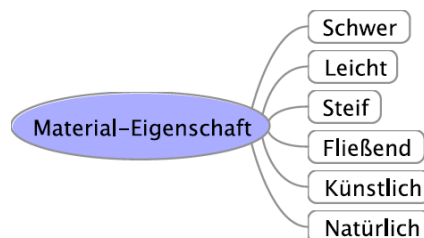


**Abb. 5.5** Die Materialien: Wärmender Stoff



**Abb. 5.6** Die Materialien: Strick

So wie die Taxonomie der Form übergreifende Verfeinerung der Basis- und Teilelemente bietet, stellen die in **Abbildung 6** aufgezeigten Eigenschaften eine Verfeinerung der Elemente der Taxonomie des Materials dar. So ist ein Tüll zwar generell ein leichter Stoff, kann aber je nach Ausprägung mit der Eigenschaft fließend oder steif versehen werden. Plüsch und Frottee wiederum sind beide ein wärmerer Stoff, allerdings ist Plüsch eher ein leichter und Frottee eher ein schwerer Stoff. Erst durch die Zuordnung der Material-Eigenschaften zu der jeweiligen Materialart kann dieses genauer spezifiziert und in seiner Wirkung entschlüsselt werden.

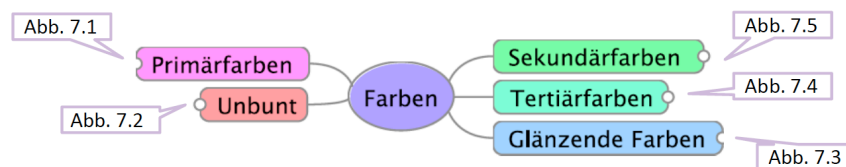


**Abb. 6** Die Material-Eigenschaften

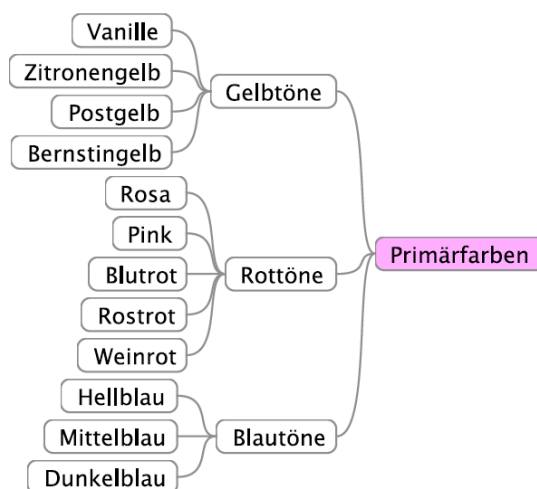
### 3.2.4 Die Farbe

Die ‚Symbolik der Farben‘ ist ein häufig von der Literatur aufgegriffener Terminus, hinter dem sich allerdings kulturell, historisch und sozial bedingt sehr unterschiedliche Zuschreibungen von Farbe und Symbolik verbergen. Trotzdem machen sich auch beim Einsatz des Filmkostüms Kostümbildner unterschiedliche Assoziationen, die mit den unterschiedlichen Farben einhergehen, zunutze. So findet man im klassisch erzählten westlichen Unterhaltungsfilm eine häufige Zuschreibung von Schwarz und Rot zu der Femme Fatale als dem ‚bösen Mädchen‘ und eher zarte Töne wie Blau oder Rosa bei dem ‚braven Mädchen‘. Diese plakative Darstellung des Beispiels unterschlägt allerdings die vielen Abstufungen, die dazwischen liegen, sowie manche humorvolle Nuance, welche die Figuren lebendig und authentisch macht. Um aber ein besseres Verständnis von dem Einsatz von Farben im Filmkostüm zu bekommen, soll in der folgenden Taxonomie der Farben eine weitere Grundlage geschaffen werden, Kostüme systematisch beschreibbar zu machen.

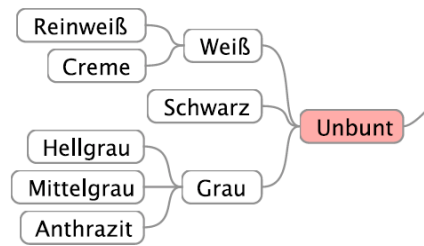
**Abbildung 7** und die folgenden Unterabbildungen führen eine sehr reduzierte und einfache Farbtaxonomie ein. Angelehnt an Isabell Wolfs Buch *Was Farben sagen* [W11] sind die Farben unter den Kategorien der ‚Primär-‘, ‚Sekundär-‘ und ‚Tertiärfarben‘, sowie ‚Unbunt‘ und einer erweiterten Kategorie, die der ‚Glänzenden Farben‘, sortiert. Es ist bereits an früherer Stelle darauf hingewiesen worden, dass es unendliche Abstufungen der Farbskala in dem Farbkontinuum durch Farbcodes oder feingranulare Farbnamen gibt, diese für den hier beabsichtigten Anwendungsfall in der Filmkostümdomäne allerdings nicht zielführend sind. Da eine solch feingranulare Bestimmung der Farbe der Filmkostüme meist nicht möglich ist, würden feinere Abstufungen der Farben eher zu Schwammigkeit, als zu einem besseren Verständnis des Einsatzes von Farben im Filmkostüm führen.



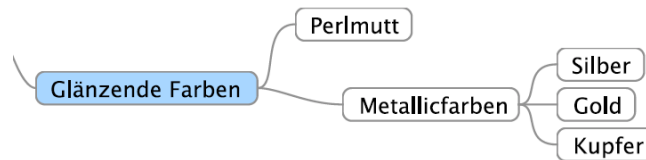
**Abb. 7** Die Farben



**Abb. 7.1** Die Farben: Primärfarben



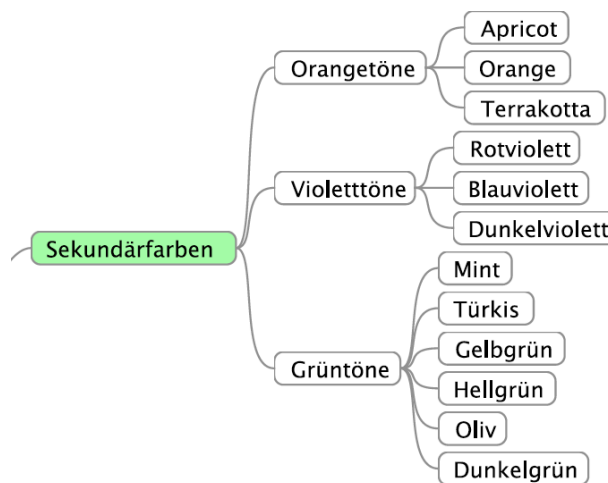
**Abb. 7.2** Die Farben: Unbunt



**Abb. 7.3** Die Farben: Glänzende Farben

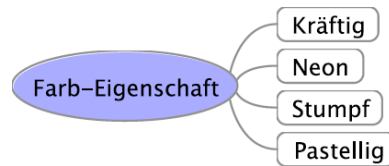


**Abb. 7.4** Die Farben: Tertiärfarben



**Abb. 7.5** Die Farben: Sekundärfarben

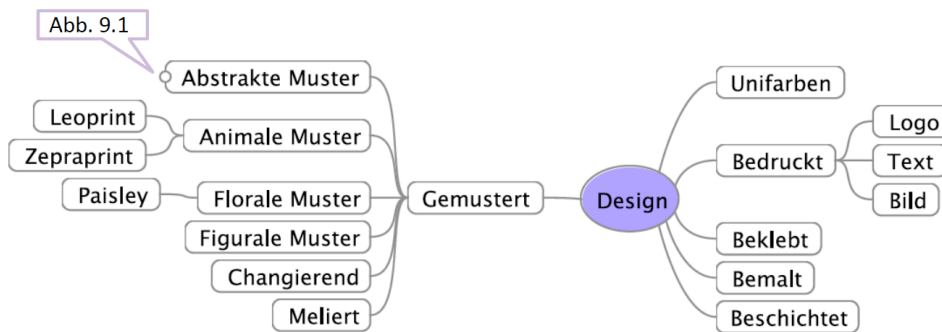
Wie bei dem Material finden sich auch bei den Farben übergreifende Eigenschaften, welche die Qualität der Farbe genauer definiert. So ist ein pastelliges Gelb von der Qualität des Gelbs sehr anders in deiner Aussage wie ein kräftiges Gelb, oder gar ein Neon-Gelb. Schreit ein neongelbes T-Shirt beispielsweise förmlich nach Aufmerksamkeit, ist ein pastellig-gelbes häufig zart und unaufdringlich, oft auch unauffällig. **Abbildung 8** widmet sich den potenziellen Farb-Eigenschaften.



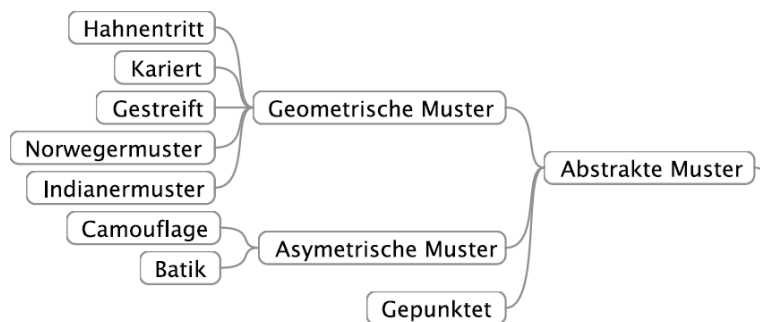
**Abb. 8** Die Farb-Eigenschaften

### 3.2.5 Das Design

Da viele Kostümteile nicht durchgehend nur eine Farbe haben, sondern unterschiedliche Muster, Bemalungen oder Drucke aufweisen, sind in **Abbildung 9**, und den folgenden Unterabbildungen, die unterschiedlichen Designarten zusammengefasst. Wie auch die Farben und das Material kann das Design als Beschaffenheit der Basis- und Teilelemente genutzt werden um identitätsstiftend den Charakter oder die Stimmung einer Filmfigur zu unterstreichen. Eine Dame in Leggings mit rauptierhafter Leoprintoptik wirkt beispielsweise deutlich anders, als in der melierten Anzughose auf der Arbeit. Im Besonderen sind metaphorische Sprüche oder Bilder auf T-Shirts ein wiederkehrendes Stilmittel um unerschwellige Konflikte oder Widersprüche anzudeuten. Diese Beispiele machen deutlich wie sehr auch das Design als kostümrelevanter Parameter zu beachten ist.



**Abb. 9** Das Design



**Abb. 9.1** Das Design: Abstrakte Muster

### 3.3. Die Besonderheiten

Haben sich die vorhergehenden Taxonomien mit den Basiselementen und der konkreten Beschaffenheit dieser beschäftigt, wendet sich **Abbildung 10** den möglichen Besonderheiten, die beim Tragen eines Kleidungsstückes entstehen, zu. Hierbei gilt es, den Zustand eines Kleidungsstückes von der speziellen Art wie ein Kleidungsstück getragen wird, zu unterscheiden.



**Abb. 10** Die Besonderheiten

#### 3.3.1 Der Zustand

Da die im Film als Kostüme eingesetzten Kleidungsstücke in vielen Fällen neu gekauft oder extra angefertigt werden, sehen sie auch erst mal neu aus. Um aber glaubhaft zu sein, wird meistens angestrebt, dass sie wie aus dem Leben gegriffen aussehen sollen, sprich mehrfach getragen, vielleicht etwas verwaschen oder nicht zu perfekt gebügelt usw. Um diese Art der Authentizität zu erlangen, die wichtig für die Identifikation des Rezipienten mit der Rolle ist, werden die Kleidungsstücke patiniert. Patinieren umfasst die Gesamtheit der veränderten Maßnahmen, wie das Färben mit Tee um ein Kleidungsstück etwas vergilbter erscheinen zu lassen, den Zaubern eines speckigen Rands um den Kragen des Obdachlosen mit Hilfe von Fetten oder dem Schneiden eines Löchlein in die Strumpfhose der Ausreißerin. In dem der Zustand, in welchem sich Filmkostüm befindet, die Glaubwürdigkeit des Kostüms beeinflusst, wird er zu einem wichtigen Einflussfaktor, der berücksichtigt werden muss. Hierzu gehörten aber nicht nur dauerhafte, sondern auch temporäre Veränderungen, so ist zum Beispiel jemand, der nach einem langen Lauf zur Tür reinkommt und nicht verschwitzt ist, wenig überzeugend. Auch der jeweilige Umgang mit Kleidung bei verschiedenen Figuren kann als Seismograph unterschiedlicher Charaktereigenschaften verstanden werden: das Hemd eines Bankangestellten ist wohl eher gebügelt als das eines zerstreuten Professors, das IT-Girl trägt nie löchrige Strumpfhosen während diese beim Punk ein Erkennungsmerkmal sind. **Abbildung 10.1** führt die für den Zustand eines Kostüms aussagekräftigen Parameter auf.



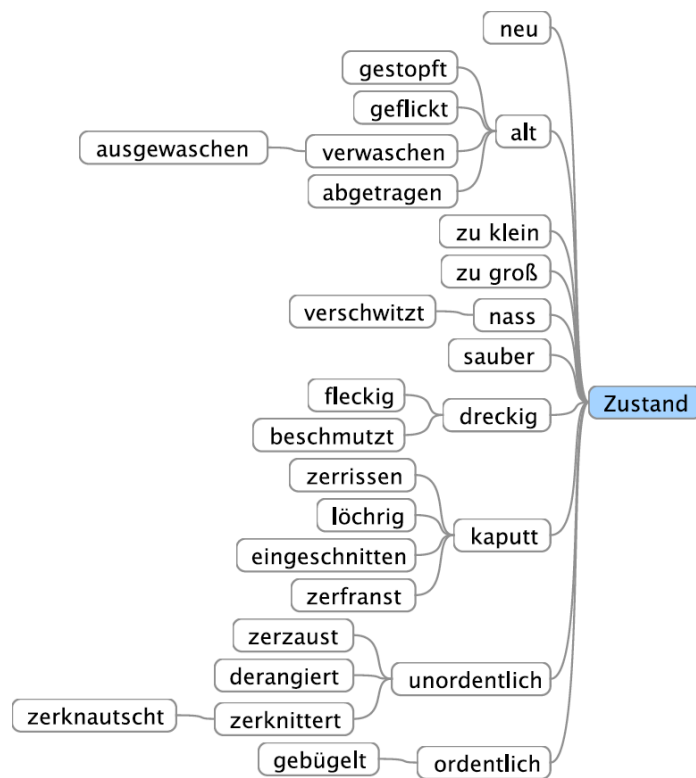


Abb. 10.1 Die Besonderheiten: Zustand

### 3.3.2 Die Trageweise

Wie der Zustand ist auch die Art und Weise wie ein Kostüm getragen wird ein Wegweiser für die Aussagen über Stimmung und Charakter. Eine bis oben hin geschlossen getragene Bluse wird sprichwörtlich mit einem „zugeknöpften“ Charakter assoziiert, während das Öffnen der obersten Knöpfe gleich mit einer legereren, offeneren Art verbunden wird. Ein gern verwendeter Handlungsstereotyp ist auch das Hochkrepeln der Ärmel als Zeichen für Tatkraft und unbeugsamer Willenskragt. **Abbildung 10.2** beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Tageweisen eines Kostüms.

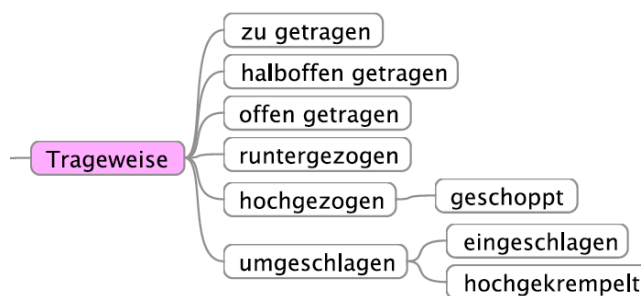
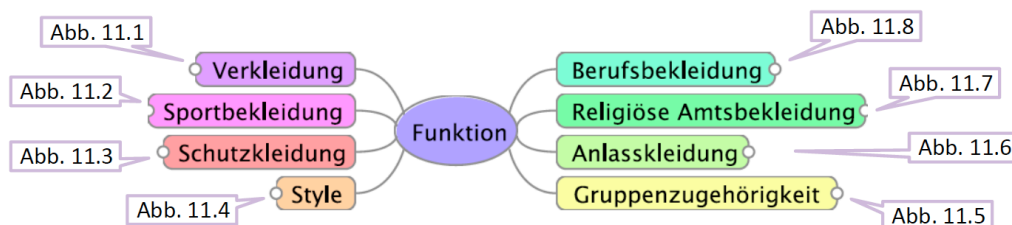


Abb. 10.2 Die Besonderheiten: Trageweise

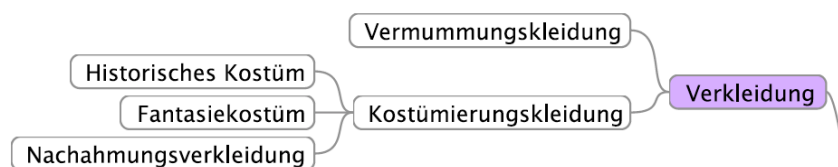
### 3.4. Die Funktion

Die vorhergehenden Abschnitte von Sektion 3 haben sich in einem starken Maße um die Parameter, die zur konkreten Beschreibung der visuellen Aspekte eines Filmkostüms von Wichtigkeit sind, bemüht. Allerdings ist ein Kleidungsstück oft mehr als nur das was man sieht. Aus der Alltagswelt kennt man Kleidung die mit Funktionen ausgestattet ist. So beispielsweise die Schutzkleidung, die Schutz vor Hitze oder Kälte, Chemikalien oder Regen bietet oder die Sportkleidung, die auf die speziellen Transpirationsbedürfnisse beim Sport zugeschnitten ist. Hierbei handelt es um ganz konkrete Funktionen, welche die Kleidung erfüllt. Allerdings ist die Funktion beispielsweise bei der Berufskleidung oder religiösen Amtsbekleidung schon nicht mehr ganz so deutlich. Hier ist ein Teil der Funktion in dem Anzeigen sozialer Zugehörigkeiten auf gesellschaftlich-sozialer Ebene angesiedelt. Noch deutlicher wird diese Komponente bei den Klassen der Gruppenzugehörigkeit und des Syles. Hier verbirgt sich in der Kleidung die Funktion, über die textile Hülle soziale Zugehörigkeiten zu einer Subkultur, zu einer Religionsgemeinschaft oder zu einer Gesinnungsgemeinschaft, zu kommunizieren.

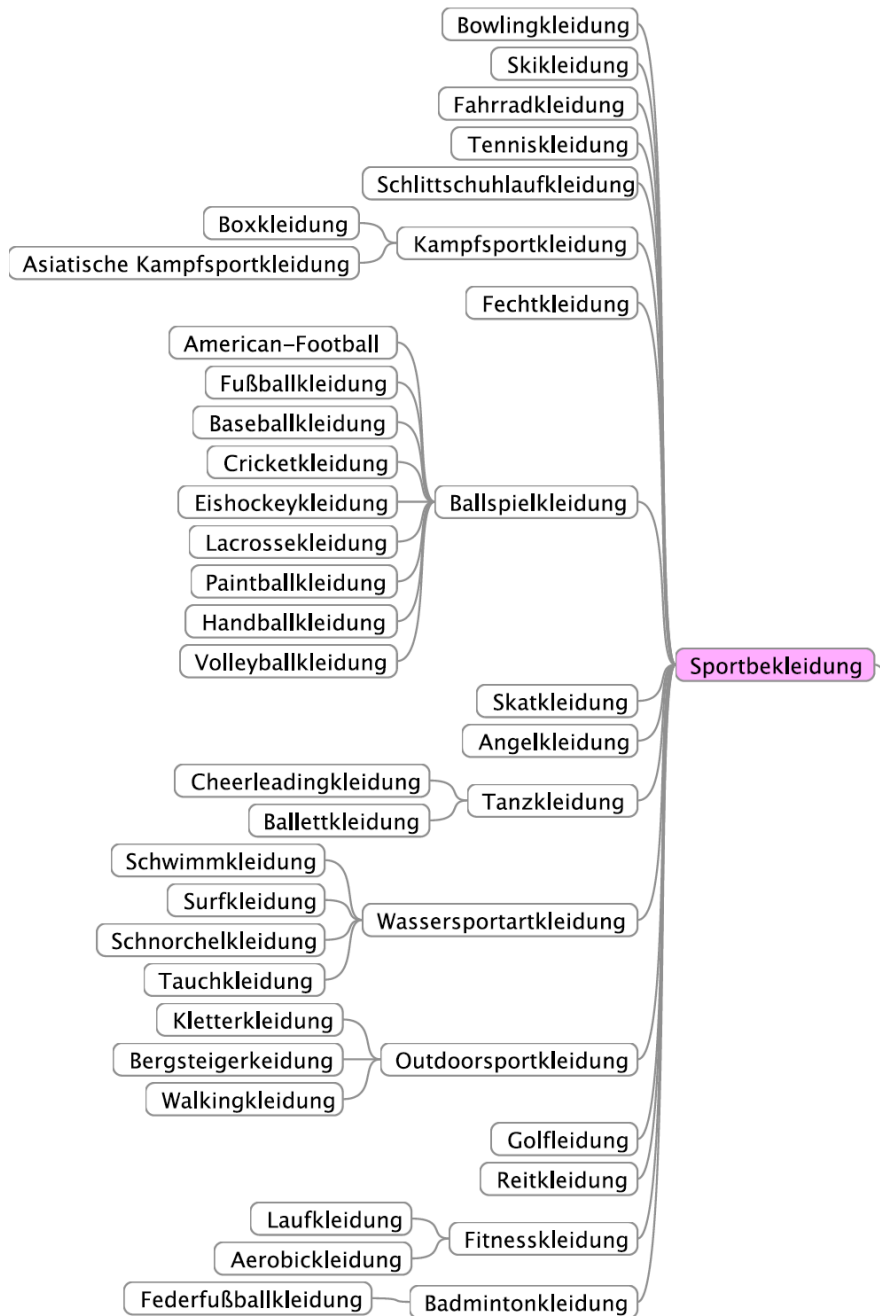
Als einen wichtigen Teil der vestimentären Kommunikation der Alltagswelt hat das Filmkostüm diese Codes der Alltagswelt adaptiert und für die filmisch-vestimentäre Kommunikation übernommen. Besonders spannend ist es wenn man die Klasse ‚Verkleidung‘ in **Abbildung 11** näher betrachtet. Das Filmkostüm, das per se ‚Verkleidung‘ ist, kann auch wiederum in der diegetischen Wirklichkeit eines Films als Stilmittel ‚Verkleidung‘ einsetzen werden. Beispielsweise auf einem Maskenball, wenn sich der Schauspieler eines Films auf der Bühne verkleidet und so das Transformationspotential des Kostüms bildlich veranschaulicht. Die unterschiedlichen Funktionen, die in ein Kostüm mit einfließen können, werden in den folgenden Abbildungen mit der Anfangsnummer 11 aufgeführt.



**Abb. 11** Die Funktionen



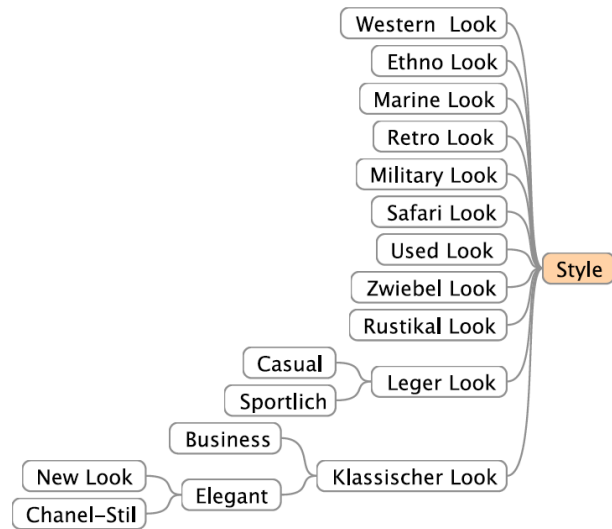
**Abb. 11.1** Die Funktionen: Verkleidung



**Abb. 11.2** Die Funktionen: Sportkleidung



**Abb. 11.3** Die Funktionen: Schutzkleidung



**Abb. 11.4** Die Funktionen: Style

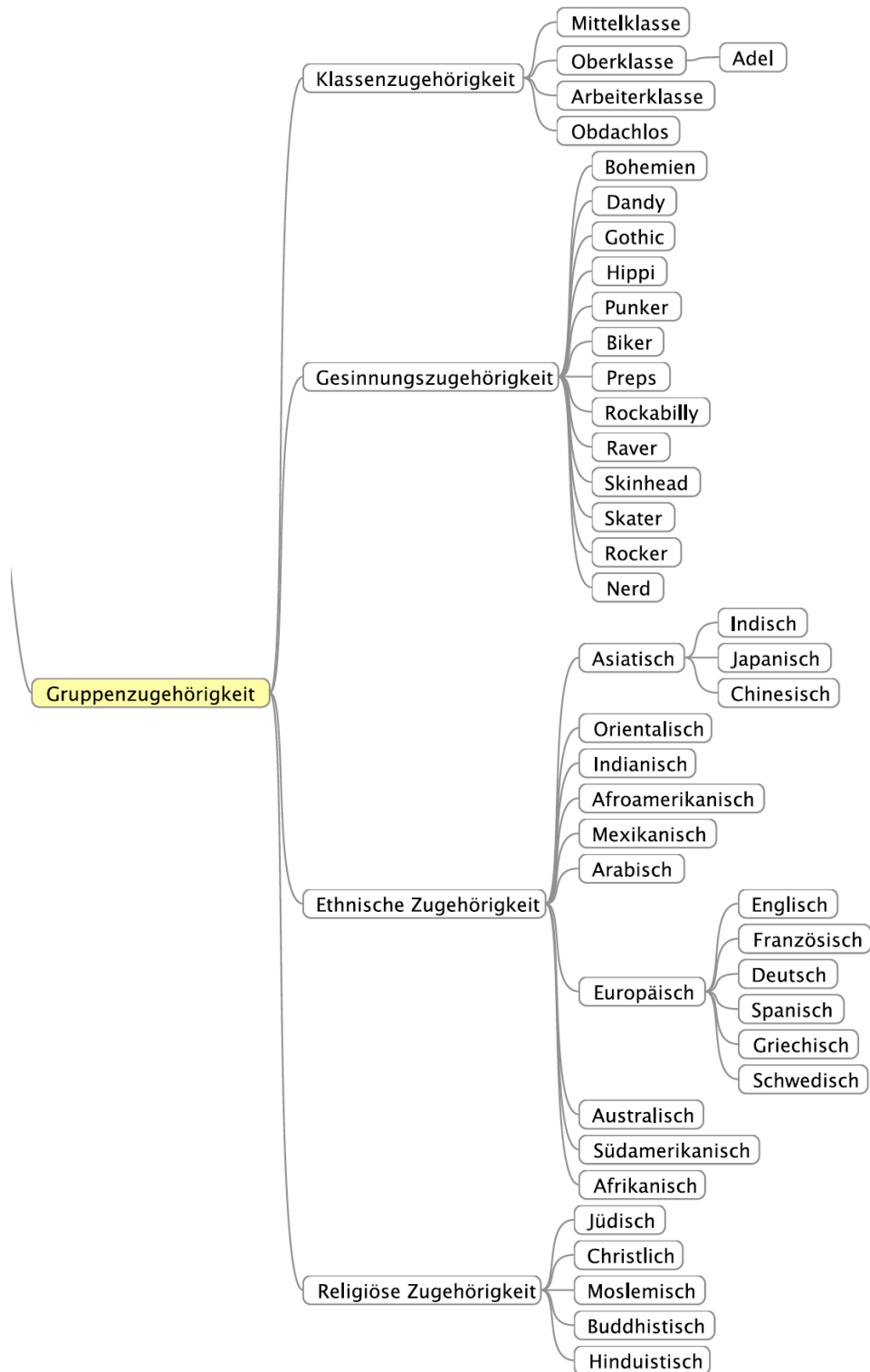


Abb. 11.5 Die Funktionen: Gruppenzugehörigkeit

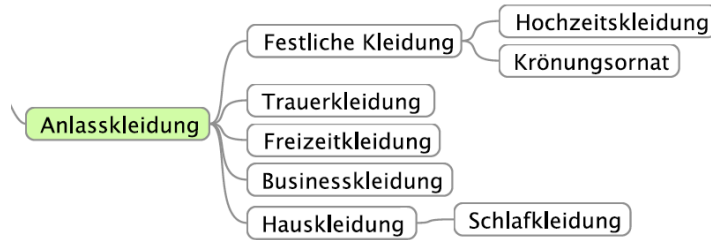


Abb. 11.6 Die Funktionen: Anlasskleidung

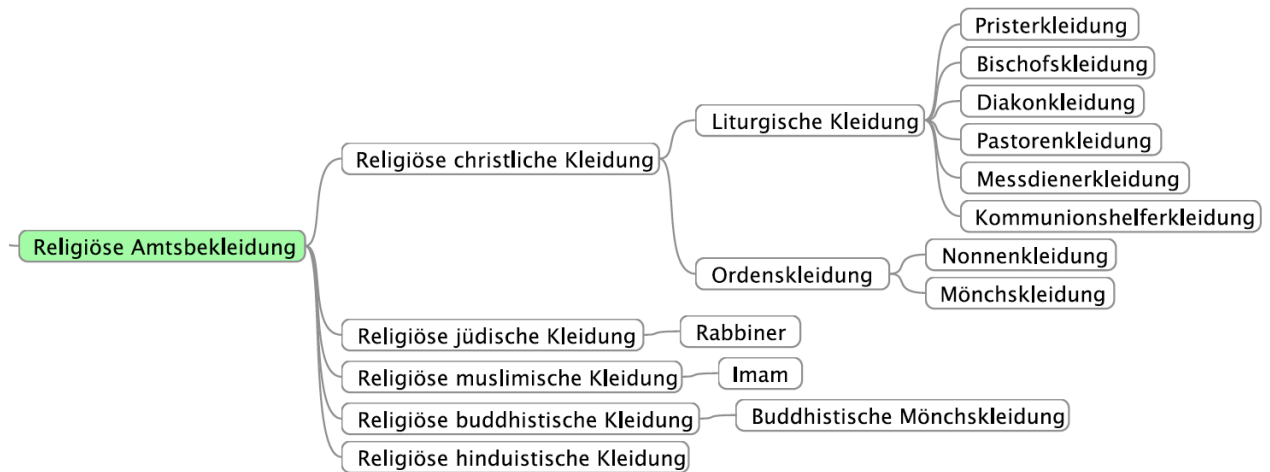


Abb. 11.7 Die Funktionen: Religiöse Amtsbekleidung

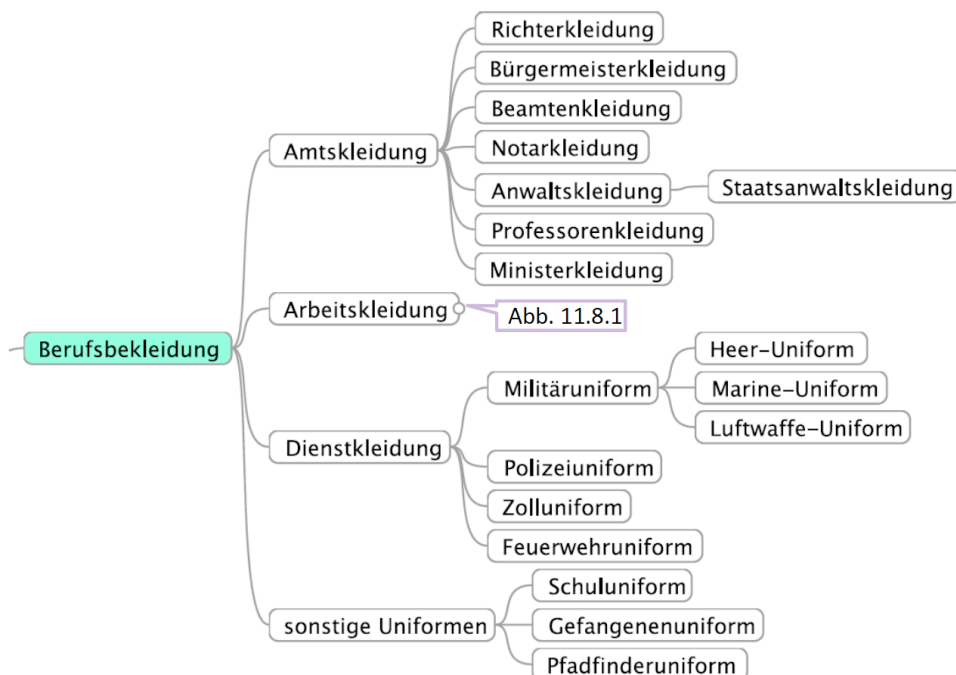


Abb. 11.8 Die Funktionen: Berufsbekleidung



Abb. 11.8.1 Die Funktionen: Arbeitskleidung

### 3.5. Die Körpermodifikationen

Die Körpermodifikationen, denen sich die Abbildungen 12 widmen, sind ob ihrer Zugehörigkeit zum Kostüm umstritten. So sind, je nach Definition des Kostümbegriffes, die Grenzen zu den Nachbardisziplinen des Maskenbilds und der Requisite mal enger mal weiter gezogen. Da die hier aufgeführten Taxonomien als Grundlage eines Informationssystems dienen sollen, das das Gegenstandsgebiet der Kostüme in seiner Ganzheit erfassen kann, soll hier ein weit gefasster Begriff des Kostümes zu Grunde gelegt werden. Damit werden auch die körperveränderten Maßnahmen zu einem Teilgebiet des Filmkostüms. Diese erstrecken sich von Körperbemalungen und Nagellack, über falsche Zähne bis zu farbigen Kontaktlinsen. Die hier wichtigen Parameter zeigt **Abbildung 12**.

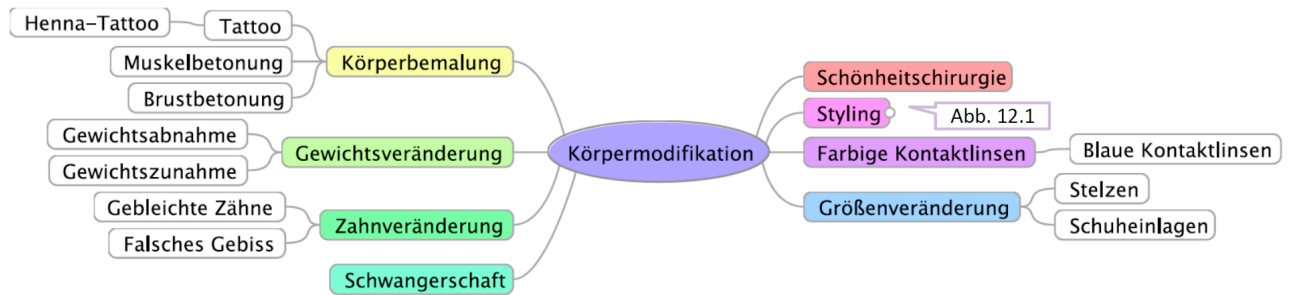


Abb. 12 Die Körpermodifikationen

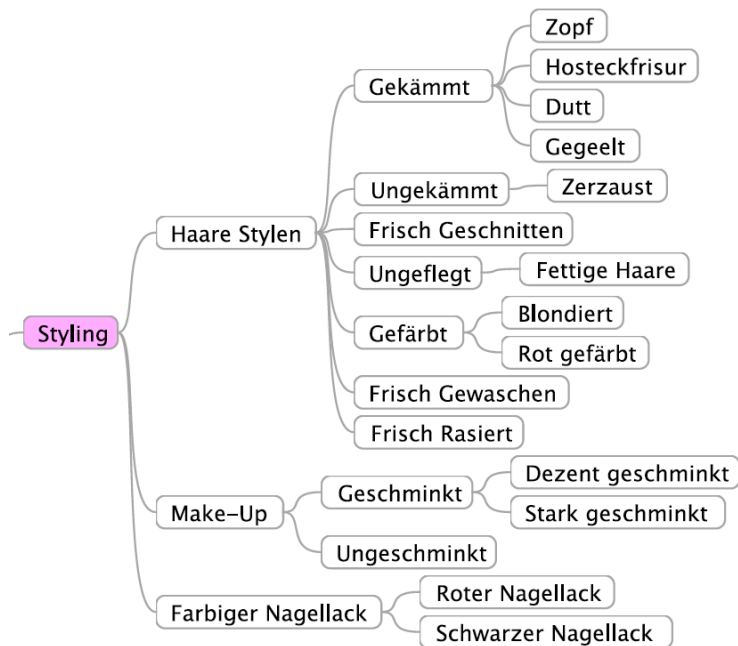


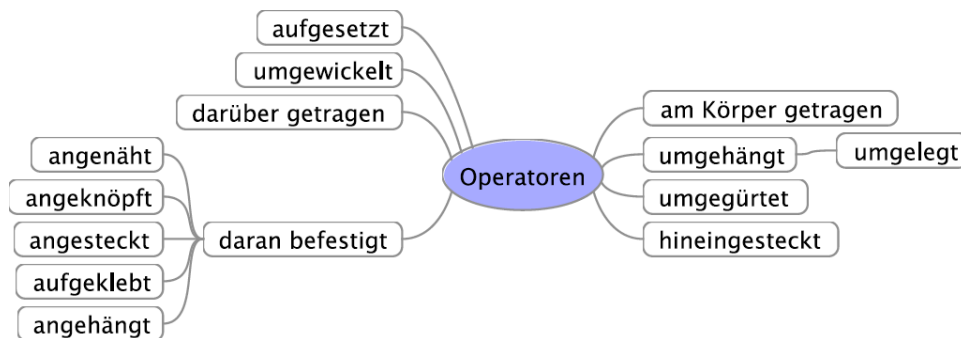
Abb. 12.1 Die Körpermodifikationen: Styling



## 4 Die Operatoren

Die vorherigen Abschnitte haben einen ausführlichen Überblick über die Basiselemente, deren Teilelemente und den jeweiligen Beschaffenheitsmöglichkeiten, die Funktionen und Körpermodifikationen gegeben. Allerdings besteht ein Kostüm in den meisten Fällen nicht nur aus einem Basiselement, sondern stellt eine Komposition mehrerer Basiselemente dar. Von besonderer Bedeutung für das Filmkostüm sind gerade die unterschiedlichen Zusammensetzungen der Basiselemente zueinander und das spezifische Zusammenspiel der verschiedenen Basiselemente mit dem Körper. Um aufzuzeigen wie ein Kostüm aus mehreren Basiselementen generiert werden kann und wie diese zueinander stehen fehlen noch die möglichen Operatoren, die als Bindeglied fungieren. **Abbildung 13** stellt diese Operatoren vor.

Die Operatoren sind der Zusammenhalt des Filmkostüms als Ganzes. Indem sie aus den vielen Einzelteilen der Taxonomien aus Sektion 3 ein vollständiges Outfit komponieren, wird aus diesen ein komplettes Kostüm. Allerdings greifen sie auch in die Wirkung mit ein: So kann der gleiche Mantel zu Beispiel bei der Businessfrau klassisch über einem Kostüm getragen werden, er kann von dem Galan um die zitternden Schultern der Heldin im Sommerkleid gelegt werden oder bei der Verführerin direkt am Körper getragen werden. Auch wenn der Mantel der gleiche bleibt fungiert jeweils ein unterschiedlicher Operator als Verbindungsglied zu den anderen Basiselemente und dem Schauspielerkörper. Auch das Anstecken eines Sheriffsternes kann einen offiziellen Status mit Rechten und Pflichten verleihen, wenn es mit den Kostüm eines Wild-West-Mannes verknüpft wird, oder in einer Komödie als Lacher dienen, wenn er an die Kleidung eines Clowns angesteckt wird. Erst in dem Zusammenspiel der Basiselemente untereinander und mit dem Schauspielerkörper wird aus den Einzelteilen ein, in seiner Aussage vollständiges Kostüm.



**Abb. 13** Die Operatoren

## 5 Ausblick

Mit dem Bereitstellen der verschiedenen Taxonomien der kostümrelevanten Parameter und Teilbereiche, soll der Grundstein für die Realisation eines umfassenden Informationssystems gelegt werden, welches es ermöglicht Kostüme erstmals systematisch zu erfassen, sie zu analysieren und so neue Einsichten in die Funktionsweisen vestimentäre Kommunikation im Film zu erhalten. Allerdings sind die Taxonomien nur eine erste Annäherung an ein solches Informationssystem. Erst durch die Erweiterung der Klassen als Konzepte einer Ontologie, deren Attribute und Relationen, sprich durch eine Ontologisierung der Domäne des

Filmkostüms, kann diese umfassend abgebildet werden. Indem durch die Ontologisierung die Basiselemente mit den Teilelemente und diese beiden wiederum mit den anderen Taxonomien der Beschaffenheit, wie die des Materials, der Form, der Designs oder der Farbe, aber auch mit deren des Zustands und Trageweise, verbunden werden können, führt dies zu einer sehr präzisen und detailreichen Beschreibungsmöglichkeit einer spezifischen Kostüminstanz, in diesem Falle eines konkreten Filmkostüms.

Gängige Ontologiesprachen wie RDF, RDFS und OWL bieten einen weiterführenden Ausgangspunkt dieses Wissen als Ontologie abzubilden, sowie die Möglichkeit dieses Wissen abfragbar und dadurch analysierbar zu machen. Mittels Abfragesprachen wie SPARQL kann das abgelegte Wissen für unterschiedliche Nutzer zugänglich gemacht werden. Neben wissenschaftlichem Interesse an der Erkenntniserweiterung bezüglich der Filmkostüme, ist dieses Wissen auch für die Nutzung in der Praxis relevant und kann für die Arbeit mit Kostümen brauchbar gemacht werden. Beispielsweise in der Zeit und Ressourcen kostenden Recherche. Aber auch weiterführende Verwendung zur Erstellung neuer Kostüme durch hinterlegte Schnittmuster und Hilfe bei der Arbeit am Set durch vorgeschlagene Anziehrefolgen und Kombinerungsmöglichkeiten sind denkbar.

## Referenzen

- [B85] R. Barthes: Die Sprache der Mode [Système de la Mode 1967]. Frankfurt/M, 1985.
- [B11] J. Barzen: Der formbare weibliche Körper zwischen Mode und Film. Zeichen und Symbolik der An- und Entkleideszenen im Kostümfilm. Magisterarbeit Universität zu Köln, 2011.
- [B02] R. Burger: Contemporary Costume Design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film. Wien 2002.
- [D07] D. Davoucoux: Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien. Bielefeld, 2007.
- [G05] A. Giannone: Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung. Berlin, 2005.
- [M08] S. Marschall: Das Kostümbild. Ästhetik und Dramaturgie. In: Begleitbuch zur Ausstellung: Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst. Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen Berlin, 2008.
- [S93] W. Schierbaum (Hg.): Bekleidungslexikon. Mode, Formgestaltung, Schnittkonstruktion, Gradierung, Ausstattung, Zuschnitt, Verarbeitungstechnik, Bügeln, Management und Marketing, Berlin 1993.
- [SBL12] D. Schumm, J. Barzen, F. Leymann, L. Ellrich: A Costume Pattern Language for Costumes in Films. In: Proceedings of the 17<sup>th</sup> European Conference on Pattern Languages of Programs (EuroPlop), 2012.
- [S02] B. Smith: Aristoteles 2002. In: T. Buchheim (Hg.): Kann man heute noch etwas anfangen mit Aristoteles? Hamburg 2002, S. 03-38.
- [W11] I. Wolf: Was Farben sagen: Die Sprache der Farben verstehen und gekonnt einsetzen in Einrichtung und Mode. München, 2011.

## Abbildungsübersicht

<b>Abb. 1. Die Kostümbeschreibung</b> .....	Seite: 5
<b>Abb. 2 Die Basiselemente</b> .....	8
Abb. 2.1 Die Basiselemente: Kopf zu gehörige Bekleidungsteile .....	8
Abb. 2.1.1 Die Basiselemente: Mütze .....	9
Abb. 2.1.2 Die Basiselemente: Haube .....	9
Abb. 2.1.3 Die Basiselemente: Hut .....	10
Abb. 2.1.4 Die Basiselemente: Kappe .....	10
Abb. 2.1.5 Die Basiselemente: Religiöse Kopfbedeckung .....	11
Abb. 2.1.6 Die Basiselemente: Brille .....	11
Abb. 2.1.7 Die Basiselemente: Kopfschmuck .....	12
Abb. 2.1.8 Die Basiselemente: Maske .....	12
Abb. 2.1.9 Die Basiselemente: Helm .....	12
Abb. 2.1.10 Die Basiselemente: Haarteil .....	13
Abb. 2.1.11 Die Basiselemente: Zahnspange .....	13
Abb. 2.2 Die Basiselemente: Hals zugehörige Bekleidungsteile .....	13
Abb. 2.2.1 Die Basiselemente: Tuch .....	13
Abb. 2.2.2 Die Basiselemente: Schal .....	14
Abb. 2.2.3 Die Basiselemente: Halsschmuck .....	14
Abb. 2.3 Die Basiselemente: Taille zugehörige Teile .....	14
Abb. 2.3.1 Die Basiselemente: Gürtel .....	15
Abb. 2.4 Die Basiselemente: Bein zugehörige Teile .....	15
Abb. 2.4.1 Die Basiselemente: Hose .....	15
Abb. 2.4.1.1 Die Basiselemente: Lange Hose .....	16
Abb. 2.4.1.2 Die Basiselemente: Kurze Hose .....	17
Abb. 2.4.1.3 Die Basiselemente: Dreiviertel Hose .....	17
Abb. 2.4.2 Die Basiselemente: Rock .....	18
Abb. 2.4.3 Die Basiselemente: Beinprotektoren .....	18
Abb. 2.5 Die Basiselemente: Externe Accessoires .....	18
Abb. 2.6 Die Basiselemente: Fuß zugehörige Teile .....	19
Abb. 2.6.1 Die Basiselemente: Strümpfe .....	19
Abb. 2.6.2 Die Basiselemente: Schuhe .....	19
Abb. 2.6.2.1 Die Basiselemente: Sneakers .....	20
Abb. 2.6.2.2 Die Basiselemente: Pumps .....	20
Abb. 2.6.2.3 Die Basiselemente: Offene Schuhe: Offene Schuhe .....	20
Abb. 2.6.2.4 Die Basiselemente: Halbschuhe .....	20
Abb. 2.6.2.5 Die Basiselemente: Stiefeletten .....	21
Abb. 2.6.2.6 Die Basiselemente: Stiefel .....	21
Abb. 2.6.2.7 Die Basiselemente: Outdoorschuhe .....	21
Abb. 2.6.2.8 Die Basiselemente: Sportschuhe .....	22
Abb. 2.6.2.9 Die Basiselemente: Badeschuhe .....	22
Abb. 2.6.2.10 Die Basiselemente: Spezialschuhe .....	22
Abb. 2.7 Die Basiselemente: Hand zugehörige Teile .....	23
Abb. 2.7.1 Die Basiselemente: Handschuhe .....	23
Abb. 2.7.2 Die Basiselemente: Uhr .....	23
Abb. 2.7.3 Die Arten kostümrelevanten Teile: Handschmuck .....	24
Abb. 2.7.4 Die Basiselemente: Stock .....	24
Abb. 2.8 Die Basiselemente: Ganzkörper zugehörige Teile .....	24
Abb. 2.8.1 Die Basiselemente: Kleid .....	25
Abb. 2.8.2 Die Basiselemente: Mantel .....	25
Abb. 2.8.3 Die Basiselemente: Körperschutzkleidung .....	26
Abb. 2.8.4 Die Basiselemente: Body .....	26
Abb. 2.8.5 Die Basiselemente: Hauskleidung .....	26
Abb. 2.8.6 Die Basiselemente: Robe .....	26
Abb. 2.9 Die Basiselemente: Oberkörper zugehörige Teile .....	27
Abb. 2.9.1 Die Basiselemente: Cape .....	27
Abb. 2.9.2 Die Basiselemente: Bruststützkleidung .....	28
Abb. 2.9.3 Die Basiselemente: Top .....	28
Abb. 2.9.4 Die Basiselemente: Shirt .....	28

Abb. 2.9.5 Die Basiselemente: Pullover .....	29
Abb. 2.9.6 Die Basiselemente: Hemd .....	29
Abb. 2.9.7 Die Basiselemente: Jacke .....	30
Abb. 2.9.8 Die Basiselemente: Bluse .....	30
Abb. 2.9.9 Die Basiselemente: Weste .....	31
Abb. 2.9.10 Die Basiselemente: Rumpfschmuck.....	31
Abb. 2.9.11 Die Basiselemente: Abzeichen .....	31
Abb. 2.9.12 Die Basiselemente: Oberkörperprotektoren .....	31
<b>Abb. 3 Die Teilelemente</b> .....	<b>33</b>
Abb. 3.1 Die Teilelemente: Mehrfach vorkommend .....	33
Abb. 3.1.1 Die Teilelemente: Verschluss .....	34
Abb. 3.1.2 Die Teilelemente: Taschen .....	34
Abb. 3.1.3 Die Teilelemente: Zierelemente .....	35
Abb. 3.1.4 Die Teilelemente: Rand .....	35
Abb. 3.1.5 Die Teilelemente: Falte .....	35
Abb. 3.1.6 Die Teilelemente: Träger .....	35
Abb. 3.2 Die Teilelemente: Kopfzugehörig .....	36
Abb. 3.3 Die Teilelemente: Oberkörperzugehörig .....	36
Abb. 3.3.1 Die Teilelemente: Schulterpartie .....	36
Abb. 3.3.2 Die Teilelemente: Revers .....	36
Abb. 3.3.3 Die Teilelemente: Ärmel .....	36
Abb. 3.3.4 Die Teilelemente: Ausschnitt .....	37
Abb. 3.3.5 Die Teilelemente: Manschette .....	37
Abb. 3.3.6 Die Teilelemente: Kragen .....	37
Abb. 3.4 Die Teilelemente: Beinzugehörig .....	38
Abb. 3.5 Die Teilelemente: Fußzugehörig .....	38
<b>Abb. 4 Die Form</b> .....	<b>39</b>
<b>Abb. 5 Die Materialien</b> .....	<b>40</b>
Abb. 5.1 Die Materialien: Nicht textiles Material .....	40
Abb. 5.2 Die Materialien: Feiner Stoff .....	40
Abb. 5.3 Die Materialien: Freizeitstoff .....	41
Abb. 5.4 Die Materialien: Arbeitsstoff .....	41
Abb. 5.5 Die Materialien: Wärmender Stoff .....	41
Abb. 5.6 Die Materialien: Strick .....	42
<b>Abb. 6 Die Material-Eigenschaften</b> .....	<b>42</b>
<b>Abb. 7 Die Farben</b> .....	<b>43</b>
Abb. 7.1 Die Farben: Primärfarben .....	43
Abb. 7.2 Die Farben: Unbunt .....	44
Abb. 7.3 Die Farben: Glänzende Farben .....	44
Abb. 7.4 Die Farben: Tertiärfarben .....	44
Abb. 7.5 Die Farben: Sekundärfarben .....	44
<b>Abb. 8 Die Farb-Eigenschaften</b> .....	<b>45</b>
<b>Abb. 9 Das Design</b> .....	<b>45</b>
Abb. 9.1 Das Design: Abstrakte Muster .....	45
<b>Abb. 10 Die Besonderheiten</b> .....	<b>46</b>
Abb. 10.1 Die Besonderheiten: Zustand .....	47
Abb. 10.2 Die Besonderheiten: Trageweise .....	47
<b>Abb. 11 Die Funktionen</b> .....	<b>48</b>
Abb. 11.1 Die Funktionen: Verkleidung .....	48
Abb. 11.2 Die Funktionen: Sportkleidung .....	49
Abb. 11.3 Die Funktionen: Schutzkleidung .....	50
Abb. 11.4 Die Funktionen: Style .....	50
Abb. 11.5 Die Funktionen: Gruppenzugehörigkeit .....	51
Abb. 11.6 Die Funktionen: Anlasskleidung .....	52
Abb. 11.7 Die Funktionen: Religiöse Amtsbekleidung .....	52
Abb. 11.8 Die Funktionen: Berufsbekleidung .....	52
Abb. 11.8.1 Die Funktionen: Arbeitskleidung .....	53
<b>Abb. 12 Die Körpermodifikationen</b> .....	<b>54</b>
Abb. 12.1 Die Körpermodifikationen: Styling .....	54
<b>Abb. 13 Die Operatoren</b> .....	<b>55</b>