

Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung	5
2. Kostüme	11
2.1. Nonverbale Kommunikation mittels Kleidung.....	12
2.1.1. Kleidung.....	13
2.1.2. Mode.....	17
2.1.2.1. Mode und Kleidung.....	19
2.1.2.2. Exkurs: Mode und Film, eine symbiotische Beziehung	21
2.1.3. Vestimentäre Kommunikation	24
2.2. Filmkostüme	33
2.2.1. Kostümfilme.....	39
2.2.2. Kostüme und Körper	44
2.3. Kostümsprache: erste Annäherung	48
2.3.1. Kostüme und deren Symbolik als Kommunikationselement.....	49
2.3.2. Kostüme als ‚weibliches‘ Gestaltungsmittel.....	60
2.3.3. Kostüme als Zeichen filmisch-vestimentärer Kommunikation.....	63
3. MUSE: Methodische Einbettung.....	69
3.1. Einbettung in die Digital Humanities.....	71
3.1.1. Paradigmen der Naturwissenschaft	74
3.2. Digital Humanities: Definitionsversuche	76
3.3. Muster und Mustersprachen.....	81
3.3.1. Kostümmuster als Baustein von Kostümmustersprachen.....	88
4. MUSE: Das Vorgehen.....	91
4.1. MUSE: Methodischer Überblick	92
4.2. Domäne.....	94
4.2.1. Taxonomien kostümrelevanter Parameter	96
4.2.1.1. Basiselemente.....	99
4.2.1.1.1. Graphische Darstellung der Basiselemente.....	103
4.2.1.1.2. Beschaffenheit	105
4.2.1.1.3. Teilelemente.....	105
4.2.1.1.4. Farben.....	108
4.2.1.1.5. Materialien	110
4.2.1.1.6. Formen	112

4.2.1.7. Designs.....	113
4.2.1.8. Besonderheiten	113
4.2.1.9. Funktionen.....	116
4.2.1.10. Operatoren	117
4.2.1.11. Körpermodifikationen.....	118
4.2.1.12. Taxonomien des Kontextes	119
4.2.2. Ontologie.....	120
4.3. Korpus	128
4.3.1. Genreauswahl.....	129
4.3.2. Filmauswahl	132
4.4. Repository	136
4.4.1. Filmübersicht.....	139
4.4.2. Genreübersicht	162
4.4.3. Suchen.....	163
4.4.4. Auswertung	164
4.4.5. Taxonomien	165
4.4.6. Benutzer	166
4.4.7. Datenerfassung des MUSE-Filmkorpus	167
4.5. Die Analyse.....	171
4.5.1. Hypothesen bilden.....	174
4.5.2. Hypothesen validieren	176
4.5.3. Ein Auswertungsbeispiel	178
4.6. Kostümmuster	192
4.6.1. Kostümmusterformat.....	193
4.6.2. Beispiele von Kostümmustern	195
4.6.2.1 Kostümmuster aus dem Genre Western.....	196
4.6.2.2 Kostümmuster aus dem Genre High-School-Komödie	203
4.6.3. Das Muster-Repository PatternPedia.....	208
4.6.4. Potentielle Anwendungen der Kostümmuster in der Praxis	211
5. Formalisierung.....	214
5.1. Entstehung eines Kostüms.....	215
5.2. Modellierung des MUSE-Vorgehens	218
5.3. Konkretisierung des Begriffs ‚Kleidungsprache‘	221
5.3.1. Grundbegriffe.....	222

5.3.2. Anwendungsbeispiel einer Kleidungsprache	224
5.3.3. Definition des Begriffs ‚Kleidungsprache‘	226
5.4. Definition des Begriffs ‚Kostümsprache‘	227
5.4.1. Die Sprache der Teilelemente	234
5.5. Zusammenfassung der MUSE-Methode	236
5.6. Generalisierung	238
5.7. Gedankenexperiment zu Mustern als Formeln?	241
6. Zusammenfassung und Ausblick	244
7. Danksagung	247
8. Verzeichnisse	249
8.1. Literaturverzeichnis	249
8.2. Online Verweise	263
8.3. Filme	265
8.4. Abbildungsverzeichnis	267
8.5. Tabellen	270
8.6. Symbole	270
9. Anhang	272
9.1. Anwendungsbeispiele ‚Männlicher Bösewicht‘	272