



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Dramaturgie des Filmkostüms.  
Narration und Ästhetik am Beispiel von Black Swan“

Verfasserin

Marlene Pleyl

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2012

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Diplomstudium Theater-, Film- und  
Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. habil. Michael Gissenwehner



# **Inhaltsverzeichnis**

<b>Vorwort</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Einleitung</b> .....	<b>9</b>
<b>2. Zur Verständlichkeit des Dramaturgiebegriffes</b> .....	<b>11</b>
<b>3. Die geschichtliche Entwicklung des Kostümdesigns</b> .....	<b>15</b>
3.1. Die Anfänge - Typenbildung im Stummfilm .....	15
3.2. Das Kostümdesign als eigene Disziplin .....	19
3.3. Individualität und Emotion – Veränderungen im Ton- und Farbfilm .....	27
<b>4. Über die stete Korrelation zwischen Film und Mode</b> .....	<b>35</b>
4.1. Eine allgemeine sowie geschichtliche Einführung .....	35
4.2. Modedesigner erobern die Filmbranche.....	40
<b>5. Der narrativ-ästhetische Kostümkonflikt</b> .....	<b>45</b>
5.1. Der Versuch einer Begriffsbestimmung .....	45
5.2. Das Kostüm als narratives Element oder autonomes Kunstwerk .....	46
<b>6. Das Filmkostüm unter theoretischer Betrachtung</b> .....	<b>51</b>
6.1. Die unterschiedlichen Funktionen innerhalb der narrativen Struktur .....	51
6.2. Imitation der Wirklichkeit.....	55
6.3. Stereotypenbildung in Realität und Film .....	58
6.4. Kleidung und Kostüm innerhalb der filmischen Künstlichkeit.....	62
6.5. Filmkostüm als visuelles Kommunikationselement.....	65
6.6. Filmkostüm als Zeichensystem .....	68
6.7. Visuelle Darstellung der Figurenwandlung .....	72
<b>7. Analyse der Kostümdramaturgie in „Black Swan“</b> .....	<b>75</b>
7.1. Eine kurze inhaltliche Einführung .....	75
7.2. Das Schwanenseemotiv als maßgebliches dramaturgisches Element.....	76
7.3. Zeichensystem und Symbolvermittlung in „Black Swan“ .....	78
7.4. Die narrativ-dramaturgische Kostümfunktion .....	81
7.5. Kostüme definieren Räume .....	84
7.6. Die dramaturgische Farbgestaltung der Hauptfigur .....	87
7.7. Die visuelle Dramaturgie der Verwandlung .....	92
7.8. Die Darstellung der Figurenkonstellation anhand der Kostümgestaltung .....	95

7.9. Exkurs: dramaturgische Bedeutung des Spitzenschuhs im Ballettfilm.....	100
7.9.1. Die Darstellung des Spitzenschuhs in „Black Swan“ .....	105
7.10. Korrelation mit dem Modebusiness.....	106
7.11. Narration und Ästhetik in „Black Swan“ .....	107
<b>8. Fazit .....</b>	<b>111</b>
<b>Quellenverzeichnis .....</b>	<b>117</b>
Literatur .....	117
Interviews .....	119
Internetquellen .....	120
Filmverzeichnis .....	121
Bonusmaterial DVD .....	121
<b>Abstract I .....</b>	<b>123</b>
<b>Abstract II.....</b>	<b>124</b>
<b>Curriculum vitae .....</b>	<b>125</b>

## Vorwort

Als ich den Film „Black Swan“ zum ersten Mal sah, fiel mir primär nicht so sehr die herausragende Leistung der Hauptdarstellerin auf, welche zweifelsohne eine meisterhafte schauspielerische Arbeit darbot, sondern wesentlich beeindruckender gestaltete sich für mich die gesamte Atmosphäre des Films. Das strikte Farbkonzept, welches sich durch sämtliche filmisch-visuelle Elemente zieht, vom Szenenbild bis zum Kostüm, war besonders augenscheinlich. Sicherlich durch meine eigene Tätigkeit in diesem Bereich begründet, lag mein Augenmerk vermehrt auf den optischen Gegebenheiten des Films, obgleich mich „Black Swan“ in seiner Gesamtheit begeisterte. Das Kostümkonzept, vor allem fundiert durch die zugrunde liegende Geschichte des Schwanenseeballetts, war deutlich erkennbar und durchzog den Film von Anfang bis Ende. Aus den Überlegungen zum Film resultierten einige Gedanken, die sich in der hier vorliegenden Studie wiederfinden, denn die Idee, diesen Film zum Ausgangspunkt meiner universitären Abschlussarbeit zu machen, war schnell gefasst.

„Wir befassen uns normalerweise erst dann bewusst mit Filmkostümen, wenn sie sich durch die kulturellen Mechanismen des Zitierens bereits vom ursprünglichen Kontext gelöst haben und zu Ikonen unserer Kultur geworden sind.“<sup>1</sup>

Diese Tatsache stellt Antonella Giannone in ihrer Schrift zu „Kleidung als Zeichen“ folgerichtig fest. Viele Rezipienten, welche nicht so sehr in der Kostüm- oder Modewelt verankert sind, nehmen die Inszenierung der Filmgarderobe meist nicht bewusst wahr<sup>2</sup>, wenngleich dennoch die dramaturgische Botschaft übermittelt werden kann. Die hier vorliegende Studie soll dem wissenschaftlich wenig bearbeiteten Bereich des Filmkostüms entsprechend Aufmerksamkeit schenken, und vor allem mit Hilfe der Analyse des Films „Black Swan“ die Wirkungsweisen und Funktionen der filmischen Kleidung an einem konkreten Beispiel darstellen. Um der Arbeit deutliche Grenzen zu setzen, bleiben die Gedanken zum Film jedoch hauptsächlich auf das Kostümdesign beschränkt, wenngleich darüber hinaus auch die filmischen Räume mit einbezogen werden. Bevor

---

<sup>1</sup> Antonella Giannone, *Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung*, Berlin: Weidler 2005, S. 129.

<sup>2</sup> Vgl. Brigitte Ruth Mayr, „Kleider erzählen Geschichten. Soziokulturelle Aspekte zur Rolle der Frau und zur Charakterisierung und Stereotypisierung durch Kostüme am Beispiel des österreichischen Films von seinen Anfängen bis zur Gegenwart“, Diss. Wien, Universität Wien, Institut für Theaterwissenschaft 1993, S. 6f.

mit der Analyse des Films „Black Swan“ begonnen werden kann, seien ein Überblick über die geschichtliche Entwicklung des Kostümbildes sowie eine entsprechend theoretische Sicht auf die Dinge vorangestellt. Die Untersuchung der historischen Gegebenheiten erscheint mir besonders entscheidend, da zu Beginn des Mediums Film der Garderobe eine deutlich divergierendere Funktion innewohnte als heute. Wie diese verschiedenen Aufgaben der Filmgarderobe im Detail aussahen und wie sehr sich diese im Laufe der Zeit veränderten, wird im ersten Teil der Arbeit detailliert erörtert. Ferner soll das Augenmerk auf die unterschiedlichen Methoden und Praktiken von Kostümdesignern und Modeschöpfern gelegt werden, welche, zumeist unabhängig voneinander, im Filmbereich tätig sein können. Dieser Konflikt zwischen filmischer Narration und autonomer Ästhetik des Kleidungsstückes, welcher sich zuweilen bei diesen ungleichen Herangehensweisen findet, stellt eine besondere Spannung dar und wird eingehender betrachtet. Die Problematik zeigt sich gleichfalls im Film „Black Swan“. Da die Kostümbildnerin des Filmes für einige Ballettkleider eng mit dem Modelabel „Rodarte“ zusammenarbeitete, stellt sich die Frage inwieweit diese Kooperation, hinsichtlich der Narrativität der Kostüme, Folgen trug.

Als primäre Quelle und Ausgangspunkt für den analytischen Teil der Arbeit diente notwendigerweise der Film selbst. Darüber hinaus versuchte ich jedoch auch weitere Filme im Tanzmilieu zu berücksichtigen, um Vergleiche hinsichtlich des Kostüms ziehen zu können und einen Einblick in das Genre zu gewinnen. Für ein allgemeines Verständnis im Bereich des Kostüms waren jedoch über Jahre hinweg schon unzählige weitere Filme verantwortlich. Diese werden in der Quellenangabe allerdings nicht extra angeführt. Die Ausarbeitung und theoretische Betrachtung basiert in Folge auf wissenschaftlichen Texten und Studien teils namhafter Filmtheoretiker, darunter sind vor allem Jane Gaines und Stella Bruzzi zu nennen. Grundsätzlich beläuft sich die methodische Aufarbeitung zum Filmkostüm jedoch auf einige wenige Werke, wodurch ich gezwungen war, meine Recherche auf praxisbezogenere Arbeiten von Kostümbildnern auszuweiten. Diese Sicht aus der Praxis war jedoch keinesfalls eine Beeinträchtigung oder Entwertung der Wissenschaftlichkeit, wengleich vielleicht der Zugang ein anderer war. Vielmehr kann diese differenzierte Informationsbeschaffung nebeneinander funktionieren und sich zuweilen auch gegenseitig befruchten. Darüber hinaus bedurfte es einer Recherche im Bereich der filmischen Semiotik sowie der

Filmdramaturgie und Ästhetik, um vor allem die Begrifflichkeiten deutlich abgrenzen und definieren zu können. Weiterführende Schriften zur Kostümgeschichte sowie eine ausführliche Internetrecherche zum Film „Black Swan“ vervollständigen diese Arbeit inhaltlich. Da die Literatur vor allem die amerikanische Produktionsvergangenheit erforscht, wird die europäische Historie zum Thema Filmkostüm leider auch in dieser Studie weitestgehend außer Acht gelassen. Gleichwohl erscheinen viele der angeführten Aspekte und wissenschaftlichen Theorien sowohl für Hollywood als auch für Europa verhältnismäßig deckungsgleich. Überdies soll die Beschäftigung mit der geschichtlichen Situation des Filmkostüms nicht primärer Gegenstand der Untersuchung sein, sondern lediglich zum allgemeinen Verständnis beitragen.

Ein erhofftes Interview mit Amy Westcott, der Kostümdesignerin des Films, war, da ihre Kontaktdaten nicht auszuforschen waren, leider nicht möglich. Dankenswerterweise gewährte mir jedoch die langjährige Leiterin der Kostümwerkstätten von ART for ART, Prof. Annette Beaufaÿs, die selbst als Kostümbildnerin für Film und Theater tätig war, einige Interviewfragen. Der Film „Black Swan“ kam dabei zwar nur peripher zur Sprache, dennoch war das ausführliche Gespräch mit einer Kostümexpertin, vor allem im Bereich der Ballettkleidung, äußerst aufschlussreich.

Obschon mir die Gleichstellung zwischen Mann und Frau ein großes Anliegen ist, werde ich in der hier vorliegenden Arbeit auf eine gendergerechte Schreibweise verzichten, und bitte um Verständnis von Seiten der weiblichen Leserschaft. Die männliche Form ist hierbei als geschlechtsneutral zu werten, da meiner Meinung nach andernfalls der Lesefluss erheblich gestört wird. Aus diesem Grund finden sich ebenso sämtliche Quellenangaben in den Fußnoten der Seiten. Schlussendlich möchte ich an dieser Stelle einen besonderen Dank aussprechen an Univ. Prof. Dr. Michael Gissenwehler, der mir vor allem in Zeiten geistiger Konfusion mit Rat zur Seite stand und jeden Zweifel an der Umsetzbarkeit dieser Arbeit aus dem Weg räumen konnte. Darüber hinaus möchte ich mich bei allen bedanken, die ich mit meinen unablässigen Erläuterungen und Gedanken zum Thema Filmkostüm nicht in die Flucht geschlagen habe und die so freundlich waren, diese Arbeit auf Fehler zu prüfen.



## **1. Einleitung**

„Was tausend Sätze nicht beschreiben, illustriert die Kleidung auf den ersten Blick“<sup>3</sup>, stellte Norbert Stern schon 1915, in seiner Veröffentlichung zu Mode und Kultur, folgerichtig dar. Obgleich diese Feststellung nicht nur für den Filmbereich Gültigkeit aufweist, lässt sie sich doch eindrucksvoll für dieses Medium umsetzen und zeigt sehr deutlich die allgegenwärtige Beschäftigung mit der Bedeutung der Kleidung. Ausgehend von ihrer Funktion in der Alltagsmode nimmt natürlich auch das Filmkostüm davon Anleihen. Schließlich werden im Kino zumeist die Geschichten von Menschen erzählt, und diese sind am wirkungskräftigsten, wenn selbst die Kostüme als realitätsnah beziehungsweise als Charakterzeichnung erfasst werden. Darüber hinaus spielt die Filmgarderobe häufig mit gängigen Stereotypen, die gleichwohl im Alltagsleben zu finden sind – man denke nur an den ersten Eindruck eines Geschäftsmannes in Anzug und Krawatte, im Gegensatz zu einem Obdachlosen mit durchlöcherter Hose und schmutzigem Hemd. Von diesen Äußerlichkeiten wird auf innere Verhaltensmuster, Wertvorstellungen und Emotionen geschlossen, im Film als auch in der Realität.

Das Kino muss also zwangsläufig mit der realen Welt in Beziehung treten, um vom Publikum verstanden zu werden. Dieser Umstand gilt ferner für die filmische Kleidung, wenngleich notwendigerweise die Ebene der Künstlichkeit hinzukommt, denn schlussendlich ist Film doch nur eine Illusion, genau wie das Theater – lediglich eine Imitation der Wirklichkeit. Das Kostüm bedient sich also, um es noch einmal klar hervorzuheben, der Realität, deutet sie jedoch nach eigenen Anforderungen und Anliegen um.<sup>4</sup> Bevor ein Kleidungsstück auf der Kinoleinwand zu sehen ist, bedarf es einer Vielzahl strategischer und künstlerischer Überlegungen, denn schließlich ist das Filmkostüm Teil eines Kommunikationsprozesses zwischen Filmemachern und Zuschauern. Dabei soll mit jedem verfügbaren Kanal die zu erzählende Geschichte transportiert werden. Im Alltagsleben fungiert Kleidung desgleichen als Kommunikationsapparat, jedoch nicht ausschließlich, und die Verständlichkeit muss dabei nicht immer zu hundert Prozent gegeben sein.

---

<sup>3</sup> Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 342, (Zitiert nach Norbert Stern, *Mode und Kultur*, Dresden: Klemm & Weiß 1915).

<sup>4</sup> Vgl. Daniel Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, Bielefeld: transcript 2007, S. 29.

„Kleidung wird unmittelbar und allgegenwärtig mit dem Körper und schließlich mit dem Subjekt in Verbindung gebracht. Dies wendet der Film systematisch an.“<sup>5</sup> Da das Kostüm also untrennbar und demnach enger als andere Gestaltungsmittel mit einer Figur verbunden ist, trägt es am wesentlichsten zur Rollencharakterisierung bei. Daneben tragen jedoch auch Szenenbild, Maske sowie Kameraperspektiven und Einstellungsrößen Anteil an der visuellen Figurenzeichnung. Die Darstellung einer filmischen Person ist stets ein Konstrukt verschiedenster visueller und akustischer Mittel. Dieser Vorgang hat im Film- wie auch im Theaterbereich großen Anteil an der dramaturgischen Gestaltung. In diesem Sinne beschäftigt sich diese Arbeit vor allem mit den Fragen, inwieweit die Dramaturgie eines filmischen Werkes in das Kostüm der Schauspieler Einzug hält, welchen Einfluss die Filmkleidung auf die erzählte Geschichte nimmt und weiters ihre unterschiedlichen Funktionen im narrativen Prozess. Die Erkenntnisse dieser Untersuchung sollen in Folge am konkreten Film exemplifiziert werden.

Um ein spannendes und fesselndes Geschehen darzustellen, kommt es im Verlauf einer dramatischen Handlung oftmals zu charakterlichen Veränderungen der Hauptfiguren. Diese Verwandlungen werden visuell gemeinhin über die Ebene des Kostüms erzählt, obgleich sich natürlich zudem auch weitere Darstellungsmittel verändern können. In der Filmgeschichte finden sich dafür unzählige Beispiele: „Pretty Woman“, „Taxi Driver“ oder „Dead Man“ sind nur drei davon. Da die Wandlungen nicht immer massiv sind, erscheinen beinahe in jedem Film Veränderungen des Kostüms hinsichtlich der Charakterzeichnung. Die Beschäftigung mit dieser Thematik ist von großer Bedeutung, da auch die Hauptrolle des Analysefilms eine gewichtige Veränderung während der Filmhandlung durchlebt. Das Kostümdesign ist dabei außerordentlich entscheidend. Darüber hinaus soll die Farbgestaltung der filmischen Garderobe untersucht werden sowie die Figurenkonstellationen anhand der Kleidungsmerkmale. Ein Exkurs zur filmischen Darstellung des Spitzenschuhs gibt Einblick in ein wiederkehrendes Kostümelement des Tanzfilms. Schlussendlich soll Klarheit erlangt werden über die dramaturgische Funktion der spezifischen Filmkostüme und die Beeinflussung der narrativen sowie ästhetischen Zeichenebene. Zuvor soll nun jedoch der Begriff der Dramaturgie eingehender erläutert werden, um die Verwendung des Wortes in der hier vorliegenden Arbeit zu verdeutlichen.

---

<sup>5</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 30.

## **2. Zur Verständlichkeit des Dramaturgiebegriffes**

Der Begriff Dramaturgie kommt aus dem Griechischen und bedeutet übersetzt: „[D]ie Lehre von Wesen, Wirkung und Formgesetzen des Dramas.“<sup>6</sup> Diese Definition bezieht sich auf die Erläuterungen der aristotelischen „Poetik“ aus dem 4. Jahrhundert vor Christus, wird jedoch auch heute noch zur Bestimmung des Gegenstandes herangezogen. Für Kerstin Stutterheim gilt die Dramaturgie als praxisbezogene Wissenschaft, „die sich dem Geheimnis des Erzählens widmet und gleichermaßen analysiert wie darstellt, was ein Publikum unterhaltendes wie anregendes narrativ-performatives Werk ausmacht.“<sup>7</sup> Der Terminus ist äußerst ambivalent, da er sowohl die konzeptionelle Vorarbeit, das Stück selbst, als auch dessen Nachwirkung beziehungsweise Analyse beinhaltet. Die Phase des Entwurfs ist hierbei jedoch bereits auf eine Umsetzung oder mögliche Realisierung und die Wirkung auf ein potentielles Publikum bezogen.<sup>8</sup> Dabei beschränkt sich der Kontext des Wortes nicht mehr nur auf das geschriebene oder inszenierte Drama.

„Der Begriff hat sich auf alle Lebensgebiete ausgeweitet, bei denen die Rede von bestimmten Kommunikationsstrukturen ist. Seine immanente Ambivalenz und Dehnbarkeit sorgen für einen kontinuierlichen Prozess der Anpassung und Transformation. Dramaturgie ist darum einer der wesentlichsten, aber zugleich auch einer der wenigsten greifbaren Prozesse“.<sup>9</sup>

Auch die Filmwelt macht sich die Eigenschaften der Dramaturgie zunutze und wendet sie bei der Entwicklung filmischer Erzählungen an. In vielerlei Punkten scheint die Disziplin des Drehbuchschreibens mit dem Aufbau des Dramas kohärent zu gehen, man denke an Helden und Antagonisten, Spannungsbögen, Dialoge, Konflikte oder Aktstrukturen. Jedoch bedarf es bei diesem Begriff einer detaillierten Anpassung an die Kunstform des Films um auch wirklich anwendbar zu sein. Hiermit können die meisten Definitionsversuche jedoch nicht ausreichend dienen. Allzu schnell kommen die Verfasser von der eigentlichen Begriffsbestimmung ab und formale Rezepte für das

---

<sup>6</sup> Brockhaus Verlag, *Brockhaus-Enzyklopädie*, in vierundzwanzig Bänden, Cot – Dr, 19. völlig neu bearbeitete Auflage, Mannheim: Brockhaus 1988, S. 652.

<sup>7</sup> Kerstin Stutterheim, Silke Kaiser (Hg.), *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*, Frankfurt am Main: Peter Lang <sup>2</sup>2011, S. 15.

<sup>8</sup> Vgl. Anke Roeder, Klaus Zehelein (Hg.), *Die Kunst der Dramaturgie. Theorie - Praxis – Ausbildung*, Leipzig: Henschel 2011, S. 110.

<sup>9</sup> Roeder, Zehelein (Hg.), *Die Kunst der Dramaturgie. Theorie - Praxis – Ausbildung*, S. 97.

Gelingen eines Drehbuches werden geliefert. Allen voran Christopher Vogler oder Michaela Krützen, die beide den Strukturaufbau der „Heldenreise“ für den Filmbereich initiierten, aber natürlich auch die Standardwerke von Linda Seger oder Syd Field.

Natürlich entstammt das nachhaltige Plädieren für eine exakte begriffliche Definition einem eher wissenschaftlichen Standpunkt, während sich Drehbuchautoren vor allem praktische Hilfe erhoffen und Sinndeutungen sowie Wortklaubereien kaum Beachtung erfahren. Dennoch erscheint es von Bedeutung, zumindest eine Lesart des Begriffs für die hier vorliegende Arbeit zu deklarieren um in Folge das Kostüm aus einem dramaturgischen Blickwinkel heraus betrachten zu können. Eine klare und eindeutige Funktion, so viel sei vorweggenommen, ist bei diesem Terminus jedoch kaum möglich, bleiben doch stets der ambivalente Charakter sowie die mehrfachen Bedeutungen ein und desselben Wortes bestehen. Als Dramaturgie wird des Weiteren auch die Tätigkeit des Dramaturgen bezeichnet sowie im theoretischen Bereich die Rekonstruktion dramaturgischer Strukturen.<sup>10</sup> Dabei soll die Form wieder sichtbar gemacht werden, auf welcher das Werk basiert. Diese Arbeit kann erst nach Vollendung eines Dramas, Theaterstücks oder Films passieren und dient der analytischen Betrachtungsweise. In diese Disziplin fällt ebenso die Untersuchung des filmischen Kostümkonzeptes, und somit der Analyseteil dieser Studie. Ziel ist es also, den dramaturgischen Aufbau zu erkennen, welchem die Filmgarderobe zu Grunde liegt.

Der Dramaturgie sowie Narration eines Filmes folgt im eindeutigsten Fall der gesamte zur Verfügung stehende Zeichenapparat: die Kostüme, die Musik, das Szenenbild, die Schauspielführung, die Dialoge und sogar die technischen Elemente. Dementsprechend sind sämtliche filmische Bereiche dramaturgisch konnotiert. Es gibt daher eine visuelle oder akustische Dramaturgie, eine Kostümdramaturgie, eine Dramaturgie der Musik und des Schnitts und dergleichen mehr. Natürlich können diese Kategorien getrennt betrachtet werden, sie schließen sich jedoch zu einem großen Gesamtwerk zusammen und bestimmen das Wesen des Films. Jens Eder zählt dagegen die „Verfahrensweisen der Darstellung“, gemeint sind damit die Vorgänge der einzelnen ausführenden Abteilungen, nicht zur Dramaturgie eines Filmes. Seiner Meinung nach folgen Kostüm,

---

<sup>10</sup> Vgl. Stutterheim, Kaiser (Hg.), *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*, S. 347.

Schnitt, Kamera und sogar Regie einer dramaturgisch bereits interpretierten Vorlage, dem Drehbuch. Darin sind sämtliche, für die Dramaturgie bedeutende Entscheidungen bereits festgehalten und müssen lediglich in eine visuell ansprechende und verständliche Form umgesetzt werden. Somit liegt der Großteil der dramaturgischen Arbeit in den Händen der Drehbuchautoren,<sup>11</sup> während die Realisierung aus dem Zusammenspiel unterschiedlichster Bereiche entsteht, welche bemüht sind, das Skript szenisch zu adaptieren. Hierbei muss allerdings deutlich unterschieden werden zwischen den einzelnen Bedeutungen und Funktionen, für welche sich der ambivalente Begriff der Dramaturgie darüber hinaus verantwortlich zeigt. Obgleich demnach die Auffassung Eders sehr wohl im praktischen Bereich Gültigkeit aufweisen kann, steht sie nicht im Gegensatz zu Stutterheims Überlegungen, welche sich in diesem Fall überwiegend auf eine analytische Dramaturgiedefinition beziehen.

Um der allgemeinen Bestimmung des Wortes einen Schritt näher zu kommen, sollen die bereits erwähnten Kommunikationsstrukturen noch einmal aufgegriffen werden. Zwar erscheint mir diese These etwas generell aufgefasst, dennoch erfährt sie, auch auf den Filmbereich angewandt, ihre Richtigkeit. Wann immer ein Filmemacher, ein Drehbuchautor oder Regisseur, eine gewisse Gestaltung und Form für sein Werk entwirft, um es in dieser Weise an die Rezipienten zu übermitteln, spricht man von Dramaturgie. Dieses Konzept gibt er an sämtliche Abteilungen, darunter auch die Kostümdesigner weiter und erhofft sich in der Folge die Ausführung seiner dramaturgischen Ideen. Wichtig ist dabei die Form der Botschaft – diese sollte stets die Aufmerksamkeit des Zuschauers zum Ziel haben und den Inhalt interessant darbieten. Eine auch filmisch anwendbare Auslegung des Begriffs findet sich einmal mehr bei Stutterheim: „Dramaturgie gibt dem zu Vermittelnden einen Verlauf, der das zu Erzählende in einen überschaubaren, strukturierten Fluss bringt.“<sup>12</sup>

Die Diskussion zum Wesen und zur Funktion der Dramaturgie lässt sich unendlich lange fortführen, kann doch der Begriff deutlich unterschiedlich aufgefasst werden. Darüber hinaus muss der Terminus für jede Kunstgattung eigene Definitionen erfahren –

---

<sup>11</sup> Vgl. Jens Eder, *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, <http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/10705> 2009, Zugriff: 28.2.2012, S. 15.

<sup>12</sup> Stutterheim, Kaiser (Hg.), *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*, S. 348.

essentiell ist dabei jedoch vor allem die Möglichkeit der praktischen Anwendung. Da sich die Arbeit speziell mit der Thematik des Filmkostüms auseinandersetzt, soll vor allem ein möglicher Zusammenhang mit dramaturgischen Strukturen aufgezeigt werden. Dabei sind vor allem die Narration sowie Ästhetik von entscheidender Bedeutung. Ob diese beiden Begriffe zueinander im Gegensatz stehen, und wie sie in die Dramaturgie eines Filmes eingegliedert werden, wird an späterer Stelle behandelt. Vorerst soll ein historischer Einblick in das Wesen des Kostümdesigns die nachfolgende Arbeit erleichtern.

## **3. Die geschichtliche Entwicklung des Kostümdesigns**

### **3.1. Die Anfänge – Typenbildung im Stummfilm**

Die ersten Filmvorführungen Ende des 19. Jahrhunderts gelten als Geburtsstunde für ein Medium, das bis heute eine unglaubliche Faszination ausübt - auf Filmemacher und Publikum gleichermaßen. Obschon der frühe Film stumm und schwarzweiß war und anfangs nur wenige Minuten auf Zelluloid gebannt wurden, war die Begeisterung für diese neue Technologie ungebrochen. Im Mittelpunkt standen jedoch weitaus deutlicher die Apparatur und die Möglichkeit der bewegten Bilder, wodurch sich auch erklären lässt, warum die ersten Filmsequenzen eher dokumentarischen Charakter besaßen. Wichtig war noch nicht, was gefilmt wurde, sondern dass es überhaupt möglich war, diese neue Technik anzuwenden. So lassen auch die ersten Filmtitel der Brüder Lumière („Arbeiter verlassen die Lumière-Werke“ oder „die Ankunft eines Zuges am Bahnhof von La Ciotat“) auf gefilmten Realismus und tatsächliche Gegebenheiten schließen. Die gezeigten Männer und Frauen stammen allesamt aus dem Alltagsleben Ende des 19. Jahrhunderts, ein Umstand, der sich vor allem auch an ihrer Garderobe festmachen lässt. Doch genau diese Kleidung der großteils auch zufällig im Bild festgehaltenen Personen, hatte noch nichts gemein mit den Filmkostümen, wie sie bis in die heutige Zeit folgen sollten. Denn noch fehlte ihnen ein entscheidendes Merkmal: die narrative Funktion.

Schon bald nach den ersten Erfolgen mit diesem neuen Medium, auch in der breiten Öffentlichkeit, gingen die Filmemacher dazu über, kurze Geschichten zu inszenieren, die vor allem der Unterhaltung dienten. Bei diesen frühen Gehversuchen mit fiktionalem Kino spielten Kostüme noch eine deutlich untergeordnete Rolle, musste man sich doch erst mit den Möglichkeiten, welche die neue Errungenschaft mit sich brachte, auseinandersetzen. Entscheidend war jedoch der erstmalige Einsatz professioneller Theaterschauspieler für das neu entstehende Filmmetier. „To tell stories, moviemakers needed actors, and those actors needed costumes.“<sup>13</sup> Dass diese Gedanken zu Requisiten und Kostümen keineswegs mit unseren heutigen Vorstellungen von Filmausstattung konform gehen, ist als selbstverständlich anzunehmen. Da die ersten Filmschauspieler

---

<sup>13</sup> Deborah Nadoolman Landis, *Dressed. A century of Hollywood costume design*, New York: Harper Collins Design 2007, S. 1.

namentlich noch nicht angeführt wurden, bedurfte es einiger Hilfsmittel, sich dem Publikum erkenntlich zu machen. Dabei griff man verständlicherweise auf typisierende Äußerlichkeiten<sup>14</sup>: goldene Locken, dicke Bäuche, Bärte, auffällige Kostümdetails oder andere charakteristische und sich wiederholende Merkmale. Nachdem der Beruf des Kostümbildners noch nicht erschaffen war, ist besonders nachdrücklich die selbstständige Verantwortung des Stummfilmschauspielers für seine Filmgarderobe sowie für Frisur, Make-up, diverse Umzüge und deren Kontinuität zu erwähnen. Dies gilt sowohl für den organisatorischen als auch den finanziellen Aspekt.

„Originally, the aspiring actress was expected to purchase her own contemporary screen wardrobe which had to include at least one evening dress and an outfit for every possible daytime occasion.”<sup>15</sup>

Selbst für den monumentalen und für damalige Verhältnisse technisch weit fortschrittlichen David Wark Griffith Film „The Birth of a Nation“ (1915), zeichnete beispielsweise noch die Mutter der Hauptdarstellerin Lillian Gish für deren Kostüme verantwortlich.<sup>16</sup> Dass es unter diesen Umständen noch kein durchgängiges, und der Dramaturgie des Filmes folgendes, Kostümkonzept geben konnte, ist selbstverständlich. Noch bis ins goldene Zeitalter des klassischen Hollywoodkinos war diese Vorgehensweise jedoch nichts Außergewöhnliches. Vor allem mit männlichen Schauspielern, darunter auch Stars wie Clark Gable, wurde noch bis in die 30er Jahre vertraglich die Bereitstellung zeitgemäßer, also damals modisch-aktueller Kleidung festgelegt, während historische Kostüme von den Produktionsfirmen gestellt wurden.<sup>17</sup> Alte Verträge, sowohl von Schauspielern als auch Statisten, bestätigten darüber hinaus den Erhalt von Bonuszahlungen oder sonstigen Vergütungen bei Tragen der eigenen Garderobe oder Accessoires.<sup>18</sup>

Die Anfänge des Kostümwesens im Stummfilm müssen zuweilen chaotisch vonstatten gegangen sein, oder wie die Designerin Deborah Nadoolman Landis es ausdrückt:

---

<sup>14</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 2.

<sup>15</sup> Jane Gaines, „Costume and Narrative: How Dress Tells the Woman’s Story“, in *Fabrications. Costume and the female body*, Hg. Jane Gaines, Charlotte Herzog, New York: Routledge 1990, S. 181.

<sup>16</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 4.

<sup>17</sup> Vgl. Stella Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, London: Routledge 1997, S. 26.

<sup>18</sup> Vgl. Gaines, „Costume and Narrative: How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 170.

„With no organized system in place, then, costuming was inevitably a hodgepodge affair.“<sup>19</sup> Doch bereits mit den wenigen Möglichkeiten, die sich den Filmemachern und Schauspielern finanziell und produktionstechnisch boten, war die Wichtigkeit und Funktion des Filmkostüms bald klar. Durch das Fehlen des Tones musste die Geschichte mit Hilfe aller anderen zur Verfügung stehenden Kanäle bedient werden - genau dafür war die Kleidung ein probates Mittel. Vor allem Stummfilmkomödianten wie Buster Keaton oder Charles Chaplin erkannten schnell das Potential des Kostüms, welches ihnen half, in eine komische oder gar groteske Rolle zu schlüpfen. Die Figur des „Tramp“ soll demnach auch per Zufall aus dem Kostüm heraus entstanden sein und nicht umgekehrt.<sup>20</sup> Diese Geschichte verdeutlicht sehr schön, welchen entscheidenden Anteil ein Kostüm bei der Findung eines Filmcharakters einnehmen kann.

Beim Stummfilm erfolgte die Beurteilung der dargestellten Person, im Vergleich zum späteren Tonfilm, lediglich über das Äußere. Ganz im Sinne der Kunst der Pantomime ersetzte die Mode im Stummfilm also zunächst das Wort.<sup>21</sup> Infolgedessen musste die Kleidung der Schauspieler viel bewusster auf die narrative Ebene wirken, um dem Publikum die zu erzählende Geschichte verständlich zu machen. Dabei sollte allerdings nicht nur die Abwesenheit des Wortes kompensiert, sondern auch ein direkter Bezug zu einem Filmcharakter geschaffen werden.<sup>22</sup> Die Mitteilung an den Rezipienten bedurfte daher eindeutiger und leicht sowie schnell zu verstehender Codes – eine Problematik, welche die klassische Typenbildung im stummen Film herausbildete. Da jedoch Kostüme nicht in ähnlich multipler Weise wie Gestiken oder Mimiken wirken, konnten sie stets nur einfache Geschichten erzählen, wie zum Beispiel: Ich bin der Vamp oder ich bin ein Gauner.<sup>23</sup> Dabei sollte das Wichtigste auf einen Blick erkennbar sein – vor allem Beruf, Status, Alter oder andere für die Erzählung erforderliche Merkmale. In den frühen Zeiten des Films konzentrierte sich die Kamera daher stark auf Kostümdetails. Für psychologische Eigenschaften oder gar Emotionen blieb daneben jedoch einerseits kein Platz, andererseits wären sie pantomimisch oder kostümtechnisch kaum umsetzbar gewesen. Jede Figur musste die wichtigsten charakterisierenden Symbole an sich

---

<sup>19</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 1.

<sup>20</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 321.

<sup>21</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 268.

<sup>22</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 134.

<sup>23</sup> Vgl. Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman´s Story“, S. 188.

tragen, sonst konnte die Bedeutung ihres Handelns nicht übermittelt werden.<sup>24</sup> Mehrdeutige oder bewusst undurchsichtige Kostümbotschaften zu ein und derselben Person waren hingegen nur schwer möglich und wären vom Publikum kaum verstanden worden. In dieser Zeit musste also das Äußere mit dem Innerlichen eines Charakters kohärent gehen. Das Spiel mit zuwider laufenden Zeichen zwischen einer Figur und ihrer Garderobe kann erst gelingen, wenn das Kostüm aus seiner starren Funktion als einziges Charakterisierungselement enthoben wird. Und dies kann erst dann der Fall sein, wenn auch über die Tonebene, also über Sprache, Dialoge aber auch Musik, Informationen zu Rollenbeschaffenheit und Persönlichkeitsdarstellung übertragen werden.

Da diese vielfältigeren Möglichkeiten im Stummfilm noch nicht gegeben waren, reduzierte sich die Darstellung der Charaktere auf eine sehr spärliche Anzahl von Typen. Diese schablonenhafte Typisierung der gezeigten Personen beschränkte sich nicht nur auf die Filmkleidung, sondern auch auf die Spielweise der Schauspieler, ihre Gesten, Mimiken und den gesamten körperlichen Ausdruck. Das Filmkostüm der Stummfilme war demnach stark mit dem Schauspielstil verbunden. Die Filmtheoretiker erkennen für die weibliche Figurenzeichnung zu dieser Zeit lediglich vier Rollen: die Mutter, die Jungfrau, das Luder und die Hure.<sup>25</sup> Dieses Repertoire scheint sich denn auch bis in die heutige Zeit nur unmerklich verändert zu haben, wenngleich sich das Kostümdesign von dieser strikten Form lösen konnte, und, wie später zu sehen sein wird, die Emotionalität und Individualität der Figuren mehr und mehr in den Mittelpunkt rückten. Um die dramaturgische Funktion der Filmgarderobe in ihrem vollen Umfang begreifen zu können, müssen darüber hinaus stets die genauen Zeitumstände sowie die technischen Möglichkeiten betrachtet werden. Da das Kostüm im Laufe der Stummfilmzeit immer komplexer wurde, und man die Wichtigkeit dieses Charakterisierungsmittels erkannte, bildeten sich langsam, aber stetig die Anfänge eines eigenen Berufsstandes heraus.

---

<sup>24</sup> Vgl. Mayr, "Kleider erzählen Geschichten", S. 312.

<sup>25</sup> Vgl. Mayr, "Kleider erzählen Geschichten", S. 139.

### **3.2. Das Kostümdesign als eigene Disziplin**

Bereits Mitte der 1910er Jahre erblühte Hollywood zur Welthauptstadt der Filmindustrie. Die Produktionen wurden deutlich aufwendiger, kostenintensiver und verlangten nach immer qualifizierterem Personal. Vor allem historische Kostüme oder speziell angefertigte Gewänder und Maskierungen konnten nicht immer vom Darsteller selbst bereitgestellt werden. Aus diesem Grund wurde um 1910 das „Western Costume House“ eröffnet, einer der ersten Kostümverleiher, der sich vor allem darauf spezialisierte, das neue Genre des Westerns auszustatten.<sup>26</sup> Dass vor allem die Hauptdarsteller eines Filmes einer speziellen Garderobe bedurften, um die Geschichte dramaturgisch verständlich aufzubauen, war den Filmemachern sehr schnell klar. Einer der Vorreiter in dieser Hinsicht war mit Sicherheit der bereits erwähnte Regisseur David Wark Griffith, der für seinen Film „Intolerance“ (1916) nicht mehr nur die Protagonisten nach seinen Vorstellungen einkleiden ließ, sondern darüber hinaus auch tausende Statisten.<sup>27</sup> Als einem der ersten war für Griffith somit die visuelle Gesamtheit eines Filmes von Bedeutung. Ob er darüber hinaus bereits ein dramaturgisches Konzept der Kostüme entwarf, beziehungsweise welchen Stellenwert die Filmkleidung in seinem Schaffen tatsächlich einnahm, ist leider heutzutage nicht mehr zu eruieren.

Der exponentielle Anstieg der jährlichen Filmproduktionen veranlasste die großen Studios zwischen Anfang und Mitte der 20er Jahre dazu, eigene Werkstätten und „Costume Departments“ zu errichten und Kostümverantwortliche nun fix zu beschäftigen. Mit der Etablierung der eigenen Abteilung wurde darüber hinaus ein Studiofundus aufgebaut, welcher es ermöglichte, einzelne Garderobenstücke, vor allem für Nebenrollen und Komparsen, in mehreren Produktionen zu nutzen. Vor dieser Entwicklung war es durchaus üblich, dass selbst Hauptdarsteller aus einem lediglich kleinen Pool persönlicher Kleidung wählen konnten, da sich diese, wie bereits erwähnt, für die Bereitstellung selbst verantwortlich zeigten. Die gefilmten modischen Stücke sowie Accessoires fanden notwendigerweise auch privat ihre Verwendung. Zwischen speziellen Filmkostümen und Alltagsgewand der Schauspieler wurde demnach noch nicht unterschieden. Dieser Umstand wurde eine Zeit lang als besonders authentisch

---

<sup>26</sup> Vgl. Jane Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, New York: Routledge 1990, S. 161.

<sup>27</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 4.

hervorgehoben,<sup>28</sup> später jedoch die Unmöglichkeit dieser Arbeitsweise erkannt, vor allem wenn die Garderobe eines Akteurs nur einige wenige Kleider umfasste. Darüber hinaus ist es aus dramaturgischer Sicht kaum denkbar, die unterschiedlichsten Rollen, sei es eine Mörderin, eine sorgsame Mutter oder aufregende Geliebte, mit identischen Gewändern auszustatten und dennoch eine funktionierende Geschichte zu vermitteln. Die Trennung zwischen Straßenbekleidung und filmdefinierten Kostümen war mit Sicherheit einer der wichtigsten Schritte für die Herausbildung des Berufsstandes Kostümbildner. Des Weiteren wurde mit dieser Strukturierung der Grundstein für die Möglichkeit einer eigenen Kostümdramaturgie gelegt, denn nun konnte bewusst ausgewählt werden, welche Botschaft der Figur hervorgehoben werden sollte. Die Filmemacher waren somit nicht mehr abhängig von der womöglich äußerst spärlichen Garderobe eines Darstellers. Obgleich sich, wie später zu sehen sein wird, die Bereiche Film und Mode stets gegenseitig durchdrangen und auch aktuelle Alltagskleidung filmisch aufgenommen wurde, ist hier dennoch deutlich zu unterscheiden. Schließlich musste in den Anfangszeiten des Mediums Film mit jenen Materialien gearbeitet werden, welche vorhanden waren. Je umfangreicher die Kleiderauswahl des Schauspielers, so munkelte man, desto wahrscheinlicher sein Engagement. Während also im frühen Stummfilm, aufgrund fehlender Mittel, kaum kostümtechnische Arbeiten möglich waren, fungierte die spätere Einbeziehung von Alltagsgewand und Mode als bewusste Entscheidung, wenn nicht sogar als marketingspezifischer Prozess.

Obgleich dem Kostümdesign nach diesen Innovationen in den 20er Jahren deutlich mehr Beachtung zuteil wurde, bedurfte es noch einiger Jahrzehnte, um den Stellenwert und die kreative Arbeit in vollem Maße zu würdigen. Mit dieser Erneuerung waren sodann nicht mehr der Regisseur und die Schauspieler alleine für die Garderobenfrage verantwortlich. Ähnlich wie im Theater bestand eine Kostümabteilung aus unzähligen Mitarbeitern, viele davon Frauen: Näherinnen, Muster- und Figurinenzeichnerinnen, Hutmacherinnen, Ankleiderinnen, Designerinnen und vieles mehr. Dennoch wurden die mitwirkenden Personen noch nicht, wie heutzutage üblich, im Vor- oder Abspann erwähnt. Jane Gaines und Charlotte Herzog beschreiben die Umstände wie folgt: „But still, costuming was not respected and costumers were only called on the set now and

---

<sup>28</sup> Vgl. Jane Gaines, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, *Mode, Weiblichkeit und Modernität*, Hg. Gertrud Lehnert, Dortmund: Ed. Ebersbach<sup>1</sup> 1998, S. 214.

then when an emergency arose.”<sup>29</sup> Doch nicht nur in Hollywood wuchsen die Kostümabteilungen: 1925 gab es in Paris allein 25 Werkstätten, die nur für Filmproduktionen entwarfen und schneiderten. Die Tätigkeit der Kostümdesigner erfuhr dennoch weiterhin kaum Beachtung.<sup>30</sup> Indessen war diese Arbeit jedoch von großen Herausforderungen gekennzeichnet, bedeutete doch die Figurenzeichnung ohne die Möglichkeit der Farbe eine massive Einschränkung. „Dramaturgisch wichtige Kontraste zwischen den Kostümen m[u]ss[t]en auch ohne die Unterstützung der Farben sichtbar gemacht werden.“<sup>31</sup> Dafür war es nicht immer von Vorteil, wirklich an Schwarz und Weiß festzuhalten, denn wie die eine Farbe zu dunkel war, blendete die andere zu sehr. Aus diesem Grund wurde demnach häufig marineblau, hellblau oder andersartig gefärbt. Mit dem Aufkommen des Farbfilms waren jedoch viele Kostüme im Fundus blau und nicht mehr zu verwenden.<sup>32</sup>

Von großer Wichtigkeit waren im Stummfilm Hell-Dunkel-Kontraste, Schattierungen, Muster, Schnitte und Formen, um die fotografische Komposition so interessant wie möglich zu gestalten. Darüber hinaus sollten die Kostüme der Erzählung dahingehend dienen, die durch Gesten und Bewegungen dargebrachten Gefühle der Figur noch einmal zu verdeutlichen.<sup>33</sup> Dabei wurde unter anderem mit Metaphern und Symbolen gespielt um die Absichten und Innerlichkeiten einer Person hervorzuheben: Spinnennetzartige Ärmel, Finger als Klauen oder ein Hut mit riesigen Greifvogelfedern sprachen eine deutliche Sprache und charakterisierten eine Figur hinsichtlich einer bestimmten Botschaft, wie beispielsweise in diesen Fällen die boshafte und „männermordende“ Frau. „The legacy of the silent era was really a tendency toward metaphorical literalization in costume design.”<sup>34</sup> Anders als im späteren Tonfilm lag die Hauptaufgabe des Kostüms demnach weiterhin im narrativen Bereich, jedoch änderte sich die Darstellungsweise der Figuren. Zwar konnte die Typisierung auf einige wenige Rollenmuster noch nicht aufgelöst werden, jedoch wurde die Figurenzeichnung stetig individueller. Der Stummfilm blieb in den über 30 Jahren seines Bestehens folglich

---

<sup>29</sup> Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, S. 174.

<sup>30</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 121.

<sup>31</sup> Susanne Marschall, „Das Kostümbild. Ästhetik und „Dramaturgie“, *Ausstellung Filmkostüme. Das Unternehmen Theaterkunst*, Hg. Annette Vogler, Bönen: Kettler 2007, S. 48.

<sup>32</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 144.

<sup>33</sup> Vgl. Gaines, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 217.

<sup>34</sup> Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman´s Story“, S. 188.

nicht unverändert, sondern entwickelte sich fortwährend weiter. Die Techniken wurden ausgereifter, die generellen Umstände verbessert und selbst die Erzählstrukturen feiner und differenzierter. Diese Fortschritte wirkten desgleichen auf die dramaturgische Komponente der Kostüme, man denke beispielsweise an Fritz Langs „Metropolis“ aus dem Jahr 1927, dessen expressionistischer Stil die Filmwelt stark beeinflusste.

Mit der fixen Anstellung von Mitarbeitern begann sich in den 20er und 30er Jahren die erste Generation von Kostümbildnern in den Hollywoodstudios zu etablieren, darunter auch Edith Head und Adrian Adolph Greenberg, besser bekannt schlicht als Adrian. Neben unzähligen anderen begnadeten Gestaltern gelten diese beiden als Paradebeispiele herausragender Kostümdesigner sowie auch heute noch als Vorbilder für nachstrebende Kollegen im Bereich des Filmkostüms. Während Edith Head vor allem für Paramount Pictures tätig war, wurde Adrian von MGM unter Vertrag genommen<sup>35</sup> und zeichnete in über 200 Filmen für die Bekleidung und Garderobe verantwortlich. Obgleich seine teils üppigen Entwürfe stets geschätzt wurden und seine Kreationen für Joan Crawford für Aufsehen sorgten, vor allem ihr Kleid aus Letty Lynton, wurde er nie für den Academy Award nominiert.<sup>36</sup> Seine Modelle beeindruckten jedoch Modemacher und Publikum gleichermaßen: „Adrian was one of a handful of Hollywood fashion designers whose screen costumes had a direct influence on retail fashion marketing”.<sup>37</sup> Er gilt auch heute noch als einer der bekanntesten Kostümbildner der goldenen Hollywoodära, hatte sich jedoch zur Zeit der Verleihung des ersten Kostümoscars aus dem Filmbusiness bereits weitestgehend zurückgezogen. Bekannt wurden außerdem seine Entwürfe für „The Wizard of Oz“, einem der ersten großen Farbfilme Hollywoods. Vor allem die rot glitzernden Schuhe Dorothys, welche Adrian speziell für den Film kreierte, wurden zum Markenzeichen dieses filmischen Klassikers und sorgten mitunter für den weltweiten und anhaltenden Erfolg.

Zu dieser Zeit zeichneten jedoch mehrere Kostümdesigner pro Film verantwortlich, da Frauen-, Männer- und Statistenkleidung getrennt gestaltet wurde. Erst ab den 1950er Jahren war es üblich, jeweils einen Kostümbildner zu engagieren, für Mammutprojekte

---

<sup>35</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 33.

<sup>36</sup> Vgl. O.N. „Adrian (I) (1903-1959)“, *IMDb, Internet Movie Database*, <http://www.imdb.com/name/nm0012424>, Zugriff: 31.3.2012.

<sup>37</sup> Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, S. 126.

wie „Samson und Deliah“, mit etwa 5500 Statisten, mussten gleichwohl erneut mehrere Designer beauftragt werden.<sup>38</sup>

Die Online-Datenbank IMDb, Internet Movie Database, listet über 500 Filme, in welchen Edith Head als Kostümbildnerin oder Gewandmeisterin im Laufe ihrer Karriere tätig war.<sup>39</sup> Diverse weitere Quellen sprechen gar von über 1000 Filmen unter der Mitwirkung der Designerin. Augenscheinlich ist dabei vor allem ihre langjährige Zusammenarbeit mit Regisseur Alfred Hitchcock in Filmen wie „Vertigo“, „The Birds“ oder „Rear Window“. Edith Head war bekannt für ihre strikte Einhaltung der filmischen Narrativität, welcher sich ihrer Meinung nach sämtliche Komponenten eines Filmes, gleichermaßen das Kostüm, unterzuordnen hatten. „Clothes, as lower elements in a hierarchy of screen discourses, primarily work to reinforce narrative ideas.“<sup>40</sup> Dieses Credo bescherte ihr die unglaubliche Summe von 35 Oscarnominierungen – mit acht der Statuen wurde sie tatsächlich ausgezeichnet. Edith Head war Zeit ihres beruflichen Lebens als Geschichtenerzählerin bekannt, deren Kostüme dem Charakter der jeweiligen Figur entsprachen, sich eingliederten in die dramaturgische Struktur und nicht als visuelle Einzelstücke aus der Handlung fielen. Ihre Aufgabe sah sie darin, sich das Drehbuch zu eigen zu machen, denn ein gutes Skript, so meinte sie, müsse sämtliche Kostüminformationen liefern.

„Es schreibt genau vor, was man wozu entwerfen muß. Es enthält Angaben über Witterungsverhältnisse, den sozialen und finanziellen Status der einzelnen Figuren, ihren Charakter und so weiter.“<sup>41</sup>

In ihrer langjährigen Karriere entwarf Edith Head Kostüme für unzählige namhafte Schauspieler. Wie ihre Kollegen war auch Head somit an der Image- und Stilbildung der Hollywoodstars maßgeblich beteiligt. Während die allerersten Stummfilmschauspieler namentlich noch nicht bekannt waren, entwickelte sich in den 30er Jahren, dazu konträr, ein Starwesen, welches eng mit der Filmindustrie verknüpft war. Die „Stilisierung“ der Frau erlebte zu dieser Zeit ihren Höhepunkt. Das perfekte Zusammen-

---

<sup>38</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 180.

<sup>39</sup> Vgl. O.N. „Edith Head (1897-1981)“, *IMDb, Internet Movie Database*, <http://www.imdb.com/name/nm0372128>, Zugriff: 31.3.2012.

<sup>40</sup> Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 181.

<sup>41</sup> Regine Engelmeier, Peter W. Engelmeier, *Film und Mode. Mode im Film*, (anl. der Ausstellung „Film und Mode - Mode im Film“, Deutsches Filmmuseum, Frankfurt, Main), München: Prestel<sup>2</sup> 1990, S. 21.

spiel zwischen Ausstrahlung und Ausstattung, also Kleidung, Accessoires und dem gesamten Erscheinungsbild, erlebte man unter anderem in den Schauspielerinnen Greta Garbo, Mae West oder Marlene Dietrich.<sup>42</sup> Die 30er und 40er Jahre gelten als das goldene Zeitalter des Hollywoodkostümdesigns. Die Schauspieler bekamen erstmals ein, wie Jane Gaines es nennt, „Off-Screen-Life“, ein Leben abseits der Leinwand, welches jedoch vor allem in der Garderobe beinahe untrennbar mit den Filmfiguren verbunden war.<sup>43</sup> Ein Überschuss an Glamour konnte nun außerhalb der Filmhandlung fortgeführt werden, ein Umstand, der aus Schauspielern marktfähige Produkte generierte.<sup>44</sup> Somit war jedoch die Verschmelzung zwischen Filmkostümen und privater Alltagsmode wieder aktuell. Die eigenen Persönlichkeiten der Darsteller verschmolzen unter diesen Gesichtspunkten immer enger mit den dargebrachten Filmfiguren und kreierten ein spezifisches Image. Während Marlene Dietrich das Bild einer starken, modernen, dennoch weiblichen Frau ausstrahlte, welches vor allem durch die Maßarbeit des Kostümdesigners Travis Banton geprägt wurde, war es vor allem Greta Garbos Unnahbarkeit, welche in der Öffentlichkeit den enormen Mythos entstehen ließ. Ihr letzter Film, „Two Faced Woman“ aus dem Jahr 1941, welcher sie fern jeglicher gewohnt geheimnisvollen Aura präsentierte, geriet dabei deutlich zum Misserfolg. Das Publikum reagierte auf diese Distanzierung vom bestehenden Charakterbild Greta Garbos und dem geplanten Imagewandel mit Unverständnis und rückläufigen Kinobesuchen.

Vor allem die Studios hatten Interesse an dieser Form der Imagevermarktung, bei welcher ihnen speziell die Aufmachung einer Person, folglich ihre Kleidung behilflich sein konnte. Der Kostümbildner sollte dabei mitwirken, die Identität eines Schauspielers festzulegen, um daraus Sinnbilder, Embleme sowie Markenzeichen zu etablieren. Die Aufgabe des Kostümdesigners lag unter anderem darin, die richtige Dosierung zwischen Filmcharakter sowie Schauspielerpersönlichkeit herauszuarbeiten, denn das Verschwinden in einer Rollenkostümierung oder einem bis zur Unkenntlichkeit aufgetragenen Make-up wäre der Vermarktung des Darstellers sowie des gesamten Filmes nicht zuträglich gewesen. Jane Gaines vergleicht diesen Vorgang mit den üblichen Produkt-

---

<sup>42</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 345.

<sup>43</sup> Vgl. Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 199.

<sup>44</sup> Vgl. Gaines, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 239.

platzierungen im Handelswesen: „[T]he eclipse of the star in the film is akin to marketing a consumer good without prominent placement of the manufacturer’s trademark.“<sup>45</sup> Eine Kunst war es demnach, die Schauspieler mit Rollenattributen auszustatten, ohne sich zu sehr vom persönlichen Image des Darstellers fortzubewegen. Während heutzutage das Können sowie die Möglichkeiten der visuellen Effekte, Make-up-Spezialisten und Kostümdesigner die private Persönlichkeit und Erscheinung der Akteure häufig in den Hintergrund stellen – man denke an Andy Serkis als Gollum in „The Lord of the Rings“ oder Charlize Theron in „Monster“ – war diese Vorgehensweise in den 30er Jahren undenkbar. Die Diskrepanz zwischen der plausiblen Darstellung einer Filmfigur und der Ausführung imagetreuer Kleider für die Stars des Kinos verdeutlichte die Expertin für Filmkostüme jener Zeit: „Edith Head expresses this contradictory ideal in her comment that what the designer strives for is to ‘shock’ the viewer into saying, ‘I don’t believe that’s Grace Kelly after all.’“<sup>46</sup> Die Kostümbildner sollten aus den Schauspielern ideale, dennoch individuelle Körper formen, doch eben diese Kombination, ohne Makel oder Markenzeichen, war teilweise unmöglich. Obgleich in den 40er Jahren sodann auch männliche Schauspieler wie Cary Grant, Humphrey Bogart oder James Stewart, zu Stars gefertigt wurden, lag das Hauptaugenmerk doch vermehrt an der darstellenden Damenwelt.

Sogar mit Beginn des 2. Weltkrieges blieb das Starwesen demzufolge bestehen, wie auch die Filmindustrie selbst unmittelbar kaum Einbußen durch das Kriegswesen befürchten musste. Bestimmte Materialien wurden jedoch durch den L-85 Code, einer allgemeinen Rationierungsverordnung, verboten.<sup>47</sup> Stoffe wie Satin oder Seide waren nicht mehr erhältlich, wurden sie doch vor allem für die Produktion von Fallschirmen eingesetzt. Aus diesem Grund stiegen die Kostümbildner auf billigere und vor allem leichter zu erstehende Baumwollstoffe um, und verzichteten auf jegliche Form übertriebener Extravaganz. „For costume designers, however, the years of World War II were a time without ribbons, pleats, ruffles, cuffs, and frills.“<sup>48</sup> Ein weiteres Problem ergab sich darüber hinaus mit dem Mangel an Arbeitskräften, denn die Lohnbedingungen im Militärwesen überstiegen die Einnahmen im Filmbereich deutlich. Vor allem

---

<sup>45</sup> Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 201.

<sup>46</sup> Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 201.

<sup>47</sup> Vgl. Edward Maeder (Hg.), *Hollywood and history. Costume design in film*, London: Thames and Hudson 1987, S. 90.

<sup>48</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 135.

Schneider und Näher wurden für die Produktion von Uniformen und anderer Kriegsgüter aus den Werkstätten abgeworben. Die Limitierung von Stoffen und Arbeitsmitteln war jedoch nicht auf die Filmbranche beschränkt, sondern wies auch einen direkten Einfluss auf die Modeindustrie auf. Diese Umstände zeigen deutlich, mit welchen Herausforderungen die Kostümbildner umzugehen lernten, denn von minimalen Budgets in den Anfangszeiten, über Glanz, Glamour und prachtvolle Kostüme, bis hin zu limitierten Möglichkeiten in Zeiten des Krieges waren die unterschiedlichsten Situationsbedingungen bekannt.

Gegen Ende der 20er Jahre war die Kunst des Kostümdesigns weitestgehend in das Filmschaffen und das Studiosystem integriert. Doch auf die Anerkennung für die geleistete Arbeit mussten die Kostümbildner noch einige Jahre warten, schien doch bei der ersten Academy Award Verleihung 1929 das Kostüm nicht als Kategorie auf. Der Oscar für das beste Filmkostüm wurde erstmals 1949 vergeben<sup>49</sup>, erst nach der Einführung der Kategorien beste visuelle Effekte, beste Musik und bester ausländischer Film. Nur das beste Make-up musste noch bis 1981 auf eine Auszeichnung warten. Während dem artverwandten Szenenbild bereits im ersten Jahr der Verleihung eine Ehrung zuteil wurde, kann der Stellenwert der Kostüme an diesen Fakten besonders deutlich sichtbar gemacht werden. Zwar als wichtig für die Figurenzeichnung und den Verlauf der dramaturgischen Inszenierung erkannt, wurden der Arbeitsaufwand und die kreative Leistung jedoch deutlich unterschätzt. “[...] costume designer had conjured their screen magic so well they had succeeded in virtually disappearing; their illusions had made the art of costume design look easy.”<sup>50</sup>

Nebenbei bemerkt wurde der Academy Award für das beste Kostüm bis 1967 in zwei Kategorien vergeben: für Farb- sowie für Schwarzweißfilme. Den letzten Oscar für die Kostüme in einem Schwarzweißfilm hielt bis vor kurzem noch Irene Sharaff für „Who’s Afraid of Virginia Woolf?“, bis sie heuer vom Kostümdesigner Mark Bridges für „The Artist“ abgelöst wurde. Ganze 45 Jahre später hat sich also wieder einmal ein Filmemacher daran gewagt auf Farbe, und in diesem Fall auch auf Ton zu verzichten und prompt die begehrteste Filmauszeichnung in mehreren Kategorien gewonnen.

---

<sup>49</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 34.

<sup>50</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 34.

### 3.3. Individualität und Emotion – Veränderungen im Ton- und Farbfilm

Obgleich die Abwesenheit des Tones der Filmkleidung einen besonderen Stellenwert einräumte und das Publikum mehr als heute versuchte, aus diesen Botschaften zu lesen, war das Fehlen der Farbe für die Kostümbildner eine weitaus schwierigere Aufgabe. Denn immerhin ist es die Farbe, die unser Auge an einem Kleidungsstück zuallererst wahrnimmt, und erst danach seine Form.<sup>51</sup> Im Schwarzweißfilm war es demzufolge nötig, Farben in Grauwerten und Schwarz oder Weiß auszudrücken.<sup>52</sup> Obwohl die Färbungen sowie Schattierungen nicht auszumachen waren, konnte in dramaturgischer Hinsicht nicht immer auf Farben verzichtet werden, vor allem nicht, wenn diese wie im späteren Tonfilm auf der akustischen Ebene sowie in Dialogen von Bedeutung waren. Sie mussten somit durch perfekte Nuancen dargestellt werden, um dem Publikum die Illusion einer bestimmten Farbe in Grauwerten zu ermöglichen. Dazu wurden die Kostüme häufig tatsächlich in den bestimmten Kolorierungen hergestellt, einerseits, um die gewünschten Grautöne zu erreichen, andererseits, um den Schauspielern ein besseres Gefühl für die Rolle zu vermitteln: „[I]t afforded the actors who could not be expected to project realistic emotions if they were costumed only in shades of grey.”<sup>53</sup>

Die Umbrüche in der Kinogeschichte mit der Möglichkeit zu Ton- und Farbfilm bedeuteten für die Kostümdesigner also eine deutliche Veränderung. Mit der Einführung des Tones Ende der 20er und Anfang der 30er Jahre mussten sämtliche Störgeräusche auf ein Minimum reduziert werden – dies galt auch für ausladende Garderoben und Accessoires. Laute, raschelnde Stoffe, scheppernde Armreifen oder klackernde Absätze waren schlagartig verpönt. “For costume designers, sound created unanticipated technical complications. Suddenly every ruffle’s rustle, every bead’s clack, every heel’s click was an unwelcome interloper on the set”.<sup>54</sup> Doch mehr noch als die Kostümdetails änderte sich natürlich die Spielweise der Schauspieler. Auf einmal war die Möglichkeit gegeben, sich auch über die akustische Ebene auszutauschen und den Charakter über Dialoge zu definieren. Auswirkungen auf die Filmkleidung blieben dabei auch in dramaturgischer Hinsicht nicht aus. Die deutlich narrativeren Stumm-

---

<sup>51</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 143.

<sup>52</sup> Vgl. Gaines, “Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 214.

<sup>53</sup> Gaines, “Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story”, S. 187.

<sup>54</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 71.

filmkostüme wurden teils obsolet, und sollten Platz machen für weitaus realistischere beziehungsweise natürlichere Mode. Die Designer milderten ihre Kreationen ein Stück weit und ließen die menschliche Stimme dominieren,<sup>55</sup> denn schließlich war es auch diese Neuerung, welche das Publikum neugierig in die Kinos strömen ließ.

Doch die Typenbildung des Stummfilms, welche eine rasche und effiziente Einordnung einer Figur mit sich brachte, war zeitweilig noch stark präsent und konnte sich nicht von heute auf morgen aus den Köpfen der Filmemacher verlieren. Die Diskussion über die Kohärenz zwischen Charakter und Kostüm blieb dabei deutlich im Vordergrund. Ausgefallene Entwürfe, übertriebene Größen oder kühne Designs wurden mit ihrer Bedeutung für die Figurenzeichnung gerechtfertigt.<sup>56</sup> Diese Entwicklung ist eng verbunden mit dem Starwesen jener Zeit, welches vor allem mit extravaganten Erscheinungen aufzuzeigen versuchte. Die näheren Umstände zu Imagekampagnen in den 30er und 40er Jahren wurden bereits im vorherigen Kapitel, in Zusammenhang mit den Funktionen der Kostümdesigner, genauer ausgeführt. Der Filmwissenschaftler Richard Dyer stellt hierzu folgerichtig fest, dass diese Starimages wiederholt nur als Typenbilder funktionieren können.<sup>57</sup> Während folglich einerseits versucht wurde, die immer wiederkehrenden Muster und Figuren der Stummfilmzeit zu individualisieren, beschränkte man sich andererseits erneut auf die Darlegung bestimmter Stereotypen, wie beispielsweise Jean Harlow als blondes Sexsymbol oder John Wayne als raubeiniger Westernheld.

Im Laufe der Zeit musste die Gestaltung der Filmkostüme jedoch notwendigerweise andere Wege einschlagen, um mit der allgemeinen Einführung des Tones eine kongruente Dramaturgie zu ermöglichen. Die Natürlichkeit einer Figur war dabei plötzlich von Bedeutung, wodurch übertriebene kostümtechnische Zeichen somit geringer ausfielen. Je besser die beiden Systeme Kostüm und Figur zueinander passen, desto weniger offensichtlich wird ein Kleidungsstück als Kostümteil wahrgenommen.<sup>58</sup> Damit eine Charakterisierung in vollem Maße stattfinden kann, muss ein mögliches

---

<sup>55</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 72.

<sup>56</sup> Vgl. Gaines, "Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman's Story", S. 188.

<sup>57</sup> Vgl. Gaines, "Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt", S. 241.

<sup>58</sup> Vgl. Gaines, "Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt", S. 229.

Eigenleben der filmischen Garderobe vermieden werden. Diese Methode erlangte im Tonfilm stetig Popularität, denn Filmkleider bedurften nun mehr und mehr einer narrativen Notwendigkeit. Im Gegensatz dazu wirkten übertriebene Kostüme wie jene des Stummfilms, oftmals plump und nicht mehr zeitgemäß. Die Ausstattung der Tonfilme gewann demnach an figurenbezogener Individualität und konnte somit, da nicht mehr nur die soziodemographischen Werte übermittelt werden mussten, auch die Emotionalität einer Rolle in den Mittelpunkt rücken. Vor allem im klassischen Hollywoodmelodrama wollten Filmemacher eine enge Verbindung zwischen Kleidung und Gefühlsleben erzeugen. Hierbei wurde jedoch mit folgender Strategie gearbeitet: „[T]he actress should be dressed down for the high emotional scenes and dressed up for the less significant moments.“<sup>59</sup> Eine emotional stark aufgeladene Szene evozierte demzufolge zurückhaltende Kostüme, während in einer weniger bedeutenden Situation aufsehenerregendere Kleider möglich waren. Mit dieser Vorgehensweise ergaben sich notwendigerweise narrative sowie dramaturgische Probleme, denn die Ebene der visuellen Figurendarstellung verlief zur restlichen Erzählstruktur nicht parallel sondern quer. Dadurch entstand eine von den „narrativen Entwicklungen losgelöste Zeitlichkeit“<sup>60</sup>, welche das Kostüm abermals aus seiner Funktion des direkten Charakterzeichners enthob. Wieso diese Methodik gewählt wurde, ist nicht unbedingt nachzuvollziehen, angenommen werden kann jedoch, dass Filmemacher ein spannungsreiches Mittelmaß erzielen wollten und nicht zwischen stark gefühlsbetonten Szenen und eher weniger ausdrucksstarken Abschnitten changieren wollten.

1935 überraschte die Filmwelt mit einer weiteren Neuheit: Der erste abendfüllende Spielfilm in Farbe wurde präsentiert: „Becky Sharp“. Entgegen aller Erwartungen konnte er jedoch nicht mit dem Siegeszug des Tonfilms Schritt halten. Die technisch hohen Anforderungen der noch unvertrauten Technicolor-Methode bedeuteten mühevoll und schwierige Arbeitsbedingungen. Der Film war besonders lichtempfindlich, was zur Folge hatte, dass die Farben der Kostüme je nach Tageszeit oder Sonneneinstrahlung variierten.<sup>61</sup> Desgleichen musste mit den Möglichkeiten des Studiolichts experimentiert werden, um die Auswirkungen künstlichen Lichts auf diverse Stoffe und Materialien zu untersuchen. Diese frühen Bedingungen der Farbfilmtechnologie

---

<sup>59</sup> Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 205.

<sup>60</sup> Gaines, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 248.

<sup>61</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 146.

erforderten im Vorfeld genaue Proben sowie Farbttests, welche mitunter äußerst zeit-  
aufwendig ausfallen konnten. Die Filmemacher, darunter aber vor allem auch die  
Kostümbildner, Szenenbildner und Kameraleute, mussten erst lernen, mit dem Einsatz  
von Farbe umzugehen - in technischer sowie auch in dramaturgischer, narrativer und  
ästhetischer Hinsicht. Bedenken bezüglich der Farbe im Film hegte beispielsweise der  
Regisseur Alfred Hitchcock, welcher seine deutlichen Zweifel dahingehend äußerte,  
dass starke Kostümfarben die Attraktion der Handlung beeinträchtigen könnten.<sup>62</sup>

Der Farbfilm setzte sich demnach deutlich langsamer durch als zuvor die Entwicklung  
des Tonfilms. Dieser Umstand ist besonders deutlich an der bereits erwähnten Ver-  
leihung des Academy Awards in den beiden Kategorien Schwarzweiß und Farbe  
auszumachen, welche noch bis 1967 bestehen blieb. Während also der Tonfilm inner-  
halb weniger Jahre das gängige Inszenierungsmittel darstellte, bedurfte es an die 35  
Jahre, bis sich der Farbfilm allgemein durchsetzte. Diese Tatsache ist vor allem durch  
die anfangs äußerst schwierigen technischen Bedingungen zu begründen, welche sich  
erst im Laufe der Zeit verbesserten. Vergleicht man beispielsweise Filme der 1970er  
Jahre mit heutigen Produktionen, wird dieser Qualitätsunterschied bezüglich der  
farblichen Komponente besonders augenscheinlich.

Der Farbfilm verlangte vom Kostümbildner erstmals die Umsetzung der Charakterzüge  
einer Figur in farbliche Systeme. Während im Schwarzweißfilm stets Formen, Muster  
sowie Schattierungen für die dramaturgische Arbeit Bedeutung erhielten, konnte nun-  
mehr desgleichen die Farbebene miteinbezogen werden. Es kristallisierte sich hierbei  
die Verwendung einer Farbe beziehungsweise Farbpalette für jeweils eine Figur heraus,  
welche in Kontrast zu den übrigen Charakteren sowie zu den filmischen Räumlichkeiten  
gesetzt werden konnte. Dabei musste jedoch eine noch engere Zusammenarbeit  
zwischen Kostüm- und Szenenbildner angestrebt werden als dies im Schwarzweißfilm  
der Fall war. Schließlich sollten nicht unterschiedliche Farbwelten aufeinanderprallen,  
sondern auch hier stets die narrative Erzählung im Mittelpunkt stehen. Jane Gaines stellt  
in dieser Hinsicht fest: „Costume, like sound and color, has the potential to distract the

---

<sup>62</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 139.

viewer from the narrative, which could result in breaking illusion and the spell of realism.”<sup>63</sup>

Die Befürchtungen Alfred Hitchcocks waren demnach nicht unbegründet. Gerade die zusätzlichen Mittel, welche eine Annäherung an die Wirklichkeit zu versprechen schienen, gemeint sind hiermit die Entstehung von Ton und Farbe, bedrohten die Entwicklung einer realistischen Ästhetik.<sup>64</sup> Dem Kostüm fällt im klassischen Erzählkino vor allem die Aufgabe der Personencharakterisierung zu und sollte dabei, wie sämtliche Ebenen des Films, der Narration unterliegen. Unbegründete schräge Formen, übertriebene Größen, wilde Muster oder der unkonventionelle Einsatz von Stoffen und Farben, können den Blick des Zuschauers vom Wesentlichen hin zu einem Detail des Kostüms lenken. Diese Konzentration auf Einzelheiten ist nicht immer erwünscht und kann die Aufmerksamkeit der Rezipienten vom eigentlichen Geschehen beziehungsweise der Geschichte abbringen. Diese hier bereits angedeutete Problematik bleibt in der Kostümtheorie, als auch in der Praxis, stets aktuell und wird in dieser Studie noch einmal, in Zusammenhang mit den Modedesignern in der Filmbranche, aufgenommen.

In den 1960er Jahren steckte die Filmfabrik Hollywoods in einer Krise. Viele der angesehenen Regisseure und Schauspieler zogen sich aus dem laufenden Business zurück und machten Platz für eine neue Generation. Mit diesem Umschwung änderten sich jedoch außerdem die Inhalte sowie Motive der filmischen Arbeiten. Nach den Vorlieben für üppige Sandalen- beziehungsweise Monumentalfilme, Musicals und aufwendige Produktionen wie „Cleopatra“ widmeten sich die Filmemacher thematisch kleineren, jedoch komplexeren Dramen.<sup>65</sup> Dieser Wandel legte den Grundstein für die Herausbildung des so genannten Charakterdarstellers, wie ihn unter anderem Dustin Hoffman, Robert De Niro oder Jack Nicholson verkörperten. Durch die Beschäftigung mit vorwiegend maskulinen Thematiken war das Übermaß männlicher Akteure keine Verwunderung, wenngleich sich auch Schauspielerinnen wie Diane Keaton, Barbara Streisand oder Faye Dunaway behaupten konnten. Der Übergang von der klassischen Ära zum neuen Hollywood brachte desgleichen eine einschneidende Veränderung des

---

<sup>63</sup> Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 193.

<sup>64</sup> Vgl. Gaines, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 233.

<sup>65</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 244.

Filmkostümwesens mit sich. Die horrenden Ausgaben der Costume Departments, welche noch 1963 für ein einziges Kleid von Elizabeth Taylor 130.000 Dollar veranschlagten, konnten nun nicht mehr gerechtfertigt werden, und so wurden die Werkstätten langsam geschlossen.<sup>66</sup> Dadurch entstand der neue Beruf des „Shoppers“, denn die Studios sowie Produktionsverantwortlichen sahen in eigens angefertigten Kostümen kein Potential mehr. Vor allem nachströmende Kostümbildner kreierten ihre speziellen Stile aus der Kombination eigener Entwürfe mit Funden aus lokalen Geschäften, Flohmärkten oder Secondhand-Läden. Die Garderoben der Darsteller wurden weniger pompös und passten sich den Inhalten der Filme weitestgehend an. Glamouröse Gewänder waren auf einmal verpönt: „[B]ig hair and big jewelry were suddenly considered inconsistent with being taken seriously as an actor.“<sup>67</sup> Mit der Einstellung professioneller „Shopper“ wurde es bisweilen üblich, keine Kostümverantwortlichen im Abspann zu nennen, ein Umstand, welcher seit der Stummfilmzeit nicht mehr gebräuchlich war.

Die inhaltlichen Veränderungen der Filme sowie das Aufbrechen traditioneller Erzählstrukturen waren unter anderem bedingt durch die Abschaffung des so genannten „Motion Picture Production Codes“ im Jahr 1968. Dabei handelte es sich um eine Ansammlung diverser Richtlinien, welche eine moralisch akzeptable Darstellung in amerikanischen Spielfilmen gewährleisten sollten. Die 1934 als strenges Gesetz erlassenen Vorschriften wurden bereits in den Jahren zuvor als freiwillige Selbstkontrolle für Filmemacher etabliert, um vor allem Jugendliche nicht durch kriminelle oder sexuelle Inhalte negativ zu beeinflussen.

„The mocking of religion and the depiction of illegal drug use were prohibited, as were interracial romance, revenge plots and the showing of a crime method clearly enough that it might be imitated.“<sup>68</sup>

Darüber hinaus gaben die seit Beginn der 20er Jahre unzähligen privaten Skandale der Hollywoodschauspieler, wie Drogenmissbrauch oder übermäßiger Alkoholkonsum, jedoch vor allem der Prozess des wegen Mordes angeklagten „Fatty“ Arbuckles, den

---

<sup>66</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 244.

<sup>67</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 246.

<sup>68</sup> Bob Mondello, „Remembering Hollywood’s Hays Code 40 Years On“, *npr, National Public Radio*, 8.8.2008, <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=93301189>, Zugriff: 2.4.2012.

Politikern Grund zur Besorgnis. Da die weit reichende Bedeutung sowie der Einfluss des Kinos auf die Bevölkerung stetig zunahmen, wurde die Filmindustrie um moralische Integrität angehalten. Diese Regeln und Normen hatten gleichwohl direkte Auswirkungen auf die Darstellung der Figuren sowie die Möglichkeiten der Kostüme. Bis Anfang der 60er Jahre durften beispielsweise keine Frauen in Bikinis im Film zu sehen sein,<sup>69</sup> bis mit Ursula Andress als erstes Bond-Girl dieses Verbot gelockert wurde. Selbst der 1930 entstandenen Comicfigur Betty Boop, welche vor allem mit ihren sexuellen Reizen spielte, mussten mit Einführung des Production Codes längere Kleider gezeichnet werden.<sup>70</sup> Die Kostümbildner hatten demnach nicht nur mit den Problematiken, welche Ton- und Farbfilm mit sich brachten, zu kämpfen, sondern darüber hinaus gleichwohl mit politischen Interdiktionen. Während jedoch der Farbfilm vor allem eine technische Veränderung bedingte und demnach für sämtliche Abteilungen Bedeutung erlangte, war der Tonfilm speziell in narrativer Hinsicht eine Neuerung und beeinflusste das Spiel der Darsteller sowie die Erzählstruktur ungemein. Für die Kostümdesigner änderte sich hierbei insbesondere die visuelle Gestaltung der Figuren, da es nunmehr möglich war, vermehrt die Innerlichkeit und Emotionalität herauszuarbeiten.

Da die Bereiche Film und Alltagsmode seit jeher korrelierten, sollen die Auswirkungen dieser wechselhaften Beziehung, doch vor allem auch die unterschiedlichen Arbeitsweisen von Kostümdesignern und Modeschöpfern für Filmproduktionen im nächsten Kapitel der Arbeit genauer betrachtet werden.

---

<sup>69</sup> Vgl. Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 247.

<sup>70</sup> Vgl. Bob Mondello, "Remembering Hollywood's Hays Code 40 Years On", Zugriff: 2.4.2012.



## **4. Über die stete Korrelation zwischen Film und Mode**

### **4.1. Eine allgemeine sowie geschichtliche Einführung**

Stets haben sich Film und Mode gegenseitig inspiriert und ausgetauscht, sind ineinander verschmolzen und können, zumindest im Bereich des Filmkostüms, kaum getrennt voneinander betrachtet werden. Unzählig sind die Beispiele von Kostümen die aus der Filmhandlung heraustraten und Trends in der Alltagswelt setzten, unzählig jedoch auch Modeströmungen, die den Weg in die entgegengesetzte Richtung liefen. Deutlich wird dieser Umstand durch die Möglichkeit, den Drehzeitraum eines Filmes anhand der abgebildeten Kleidung festzulegen. Dies ist bei zeitgeschichtlich-aktuellen Filmen wie auch bei Historiendramen gleichermaßen der Fall, wenn auch vermutlich geschichtsträchtige Kostüme in dieser Hinsicht schwieriger zu lesen sind. Speziell bei Neuverfilmungen eines bereits bestehenden Werkes wird diese Tatsache jedoch besonders augenscheinlich, denn der zeitgenössische Kontext einer filmischen Inszenierung bleibt stets präsent, sei es in der Darstellung der aktuellen Rolle der Frau in der Gesellschaft, politischer Gegebenheiten, welche Einfluss auf das Drehbuch nahmen, oder gegenwärtige Modeerscheinungen. Eine enge Verbindung zwischen der Welt des Films sowie der Modebranche lässt sich demzufolge nicht bestreiten.

„Bei der Begegnung von Mode und Film handelt es sich um die Begegnung der beiden bedeutendsten Ikonen des 20. Jahrhunderts“,<sup>71</sup> stellt Daniel Devoucoux fest. Seit den Anfängen des narrativen Kinos spielte Mode eine bedeutende Rolle im Kostümdesign, bis sie später auch im Film selbst thematisiert wurde, unter anderem in „Funny Face“, „Prêt-à-Porter“ oder als Randerscheinung in dutzenden Einkaufs- und Umkleideszenen der Filmgeschichte. Indessen wurde das Medium Film bereits seit 1909 als Verkaufsplattform genutzt, um den Konsumentinnen die neuesten Modedesigns zu präsentieren. In den 20er und 30er Jahren integrierten die Filmemacher so genannte „Fashion Shows“ in die Filmhandlung,<sup>72</sup> um vor allem dem weiblichen Publikum einen Einblick in Gehabe und Stil der Mannequins zu vermitteln und infolge dessen zum Kauf zu animieren. Diese Szenen wurden bewusst mit totalen Einstellungen gedreht, um den

---

<sup>71</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 263.

<sup>72</sup> Vgl. Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, S. 150.

Zuschauerinnen einen erstklassigen Blick auf die dargebotenen Kleider zu gewährleisten. „Noting how the dress would `perform´ could help her to decide whether her own figure was suitable for the dress.“<sup>73</sup> Schon in den frühen Jahren wurde demnach das Kino für werbetechnische Zwecke verwertet und geriet somit in eine Wechselbeziehung mit der Modeindustrie.

Modeentscheidungen im Film können demgemäß einen direkten Einfluss auf das Publikum ausüben, und die Folgen für die Modewirtschaft mitunter ruinös ausfallen. Bekanntestes Beispiel ist hierbei der nackte Oberkörper Clark Gables in „It happened One Night“ aus dem Jahr 1934, welcher zu einem deutlichen Rückgang der Verkaufszahlen in der Unterhemdenindustrie führte.<sup>74</sup> Etwa zur gleichen Zeit wurde von Bernard Waldman das „Modern Merchandising Bureau“ in den USA gegründet – ein Unternehmen, welches „sich darauf spezialisierte, Kostümadaptionen aus Filmen zu vertreiben“.<sup>75</sup> Dabei wurden bereits vor Kinostart der einzelnen Filme spezifische Kostümkollektionen für die Öffentlichkeit präsentiert. Das Bureau setzte zuvor aus unzähligen Kostümsetfotos die neuesten Trends fest und ließ diese in zuständigen Werkstätten produzieren. Dieses System der Vermarktung richtete sich zunächst an betuchte weibliche Kundinnen, welche gleichwohl ein großes filmisches sowie modebewusstes Interesse aufwiesen. Die eher höher segmentierte Preisgestaltung begründete sich durch die Imagekampagnen der Stars. Die Aura der Exklusivität, welche den Stil Norma Shearers oder Loretta Youngs kennzeichneten, wäre mit einer preisgünstigeren Kollektion beschädigt worden.<sup>76</sup> Besonders die Identifikationsmöglichkeit mit den Leinwanddiven war jedoch Verkaufsgarant für das Unternehmen.<sup>77</sup>

Für einen perfekten Vertrieb der Kleider sorgten die so genannten „Cinema-Fashion-Shops“, welche an Waldmans „Modern Merchandising Bureau“ angeschlossen waren. Allein im Jahr 1934 gab es bereits 298 offizielle Kostümläden, wobei jeweils nur ein Verkaufsstandort pro Stadt genehmigt wurde. Drei Jahre später wuchs die Zahl der Shops bereits auf beachtliche 400 Filialen.<sup>78</sup> Nach dem großen Erfolg dieses Geschäfts-

---

<sup>73</sup> Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, S. 134.

<sup>74</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 4.

<sup>75</sup> Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 331.

<sup>76</sup> Vgl. Christine Gledhill (Hg.), *Stardom. Industry of desire*, London: Routledge 1991, S. 34.

<sup>77</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 324.

<sup>78</sup> Vgl. Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, S. 107.

feldes machten sich auch die bisher noch unbeteiligten Studios, darunter MGM, dieses Vertriebssystem zu Nutze und ließen, unabhängig von Waldman, ihre eigenen Kostümadaptionen produzieren. Gewisse Filmkleider fanden dabei naturgemäß reißenderen Absatz als andere, wobei die Ursachen für diese Kaufhysterien nicht immer begründet werden konnten. Einen gewichtigen Einfluss auf die Modebranche hatte beispielsweise der Kriminalfilm „Letty Lynton“ mit Joan Crawford, in welchem die Darstellerin ein, vom Kostümbildner Adrian entworfenes, Kleid aus weißem Organza und Chiffon trug. Dieses populäre Modell soll im Kaufhaus Macy´s in New York über eine halbe Million Mal gekauft worden sein. Christine Gledhill zeigt jedoch auf, dass diese enorme Verkaufssumme kaum der Wirklichkeit entsprechen kann und viel mehr als Mythos durch diverse Fan- und Modemagazine gestreut wurde.<sup>79</sup> Später wurden darüber hinaus auch Schnitte des Kleides für Selbstnäherinnen angeboten.<sup>80</sup> Das Ende der „Cinema-Fashion-Shops“ ist leider aus der Literatur nicht ersichtlich, mit Sicherheit haben jedoch der 2. Weltkrieg sowie die damit einhergehende Stoffrationierung zur Schließung der Läden beigetragen.

Bemerkbar machte sich die Rückwirkung des Einzelhandels auf die Inhalte bevorstehender Filmproduktionen: „Auf Druck der Industrie wurden bevorzugt ‚moderne‘ Themen mit ‚moderner‘ Ausstattung verfilmt.“<sup>81</sup> Diese symbiotische Beziehung zwischen Filmindustrie und Modewirtschaft zeigt sehr deutlich die Auswirkung der Filmkostüme auf das Kaufverhalten der Rezipienten, jedoch auch konträr, die Einflussnahme der Käufer auf die Filmbranche. Für die Studios war diese Form des Marketings außerordentlich lukrativ, denn über einen ertragreichen Verkauf der Kostümkopien war die Aufmerksamkeit für das eigentliche Filmprodukt gesichert. Obgleich Hollywood stets kommerziell wirtschaftete, versuchte die Filmindustrie dennoch, sich nicht an gängigen Modetrends sowie zeitgemäßen Alltagsgewändern zu orientieren. Die produzierten Filme sollten zeitlosen Wert erhalten<sup>82</sup> und nicht nach einer Modesaison sogleich in Vergessenheit geraten. Insbesondere das System der

---

<sup>79</sup> Vgl. Gledhill, *Stardom. Industry of desire*, S. 88.

<sup>80</sup> Vgl. Pamela Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, Dipl. Wien, Universität Wien, Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft, 1996, S. 69.

<sup>81</sup> Marion Widmann, *Anziehungskräfte. Variété de la Mode 1786-1986*, (anl. des 125jährigen Jubiläums von Ludwig Beck am Rathauseck München, hg. vom Münchner Stadtmuseum), München: Carl Hanser 1986, S. 269.

<sup>82</sup> Vgl. Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman´s Story“, S. 198.

„Cinema-Fashion-Shops“ zeigt jedoch deutlich, wie schlecht es gelang, dieses Vorhaben tatsächlich umzusetzen, denn einerseits sollte der Einfluss auf die Alltagswelt groß, die umgekehrte Einwirkung dagegen eher klein ausfallen. Dass dieses Bestreben nur bedingt durchzuführen war, ist als evident anzunehmen, darüber hinaus erscheint diese Handhabung zudem nicht immer zweckmäßig. Susanne Marschall stellte in dieser Hinsicht fest:

„Die Virtuosität eines Kostümbildners zeigt sich auch dann, wenn es gilt, in ein kulturell oder historisch allzu fremd wirkendes Kostüm Accessoires aus der Entstehungszeit einer Produktion zu integrieren und so gegen das Prinzip der Detailtreue zu verstoßen.“<sup>83</sup>

Mit Hilfe des Kostüms kann dabei dem Publikum eine Verbindung zum historischen Stoff geboten werden, welche die Identifikationsmöglichkeit sowie das Eintauchen in eine andere Welt erleichtern soll.<sup>84</sup> Während somit einerseits eine möglichst wirklichkeitsnahe Darstellung der Charaktere postuliert wird, bedarf es andererseits einer dem Rezipienten vertrauten Dinglichkeit, um in historischen oder futuristischen Lebensbereichen Bezugspunkte zum eigenen Dasein zu knüpfen.

Seit jeher sind demnach das Kino sowie die Modeindustrie äußerst eng verwoben und beziehen sich auch heute noch fortwährend aufeinander. Erwähnt sei einmal mehr der Beruf des „Shoppers“, welcher in den 1960er Jahren populär wurde und durch den Alltagsmode im Film wieder Akzeptanz fand. Umgekehrt traten, wie erwähnt, unzählige Kleider aus der Filmhandlung heraus und beeinflussten die jeweiligen Trends. Dennoch waren Filmkostüme prinzipiell nie als Straßenkleidung gedacht. „While women might have wanted to emulate the stars on the screen, costumes for film were never intended for real life“<sup>85</sup>, stellt auch Nadoolman Landis folgerichtig fest. Viele der Leinwandgarderoben waren in Wirklichkeit kaum tragbar, waren sie doch speziell für eine bestimmte Rolle, die Körperform einer einzelnen Darstellerin, sowie für eine ganz spezifische Szene im Film kreiert worden. Darüber hinaus wurde mit unzähligen technischen Tricks gearbeitet, mit Lichtverhältnissen gespielt oder das Kleidungsstück aus besonders günstigen Kameraperspektiven abgelichtet. Zudem wurde ein und

---

<sup>83</sup> Marschall, „Das Kostümbild. Ästhetik und „Dramaturgie“, S. 49f.

<sup>84</sup> Vgl. ebd.

<sup>85</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 33.

dasselbe Kostüm für stehende und sitzende Szenen unterschiedlich angefertigt, um beispielsweise Faltenwürfe optimal in Szene zu setzen oder Rocksäume zu verlängern sowie zu kürzen. Zuweilen verlangte die Dramaturgie eines Filmes überdies die Herstellung mehrerer Exemplare eines einzigen Kleidungsstückes in diversen Stadien, falls dieses im Film unterschiedlichen Strapazen ausgesetzt war, wie beispielsweise das Kattun-Kleid Scarlett O'Haras in „Gone with the Wind“, oder Frodos Kleidung in „The Lord of the Rings“.<sup>86</sup> Dennoch wollten sich Rezipientinnen auch im eigenen Alltagsleben mit den Roben der Leinwandstars bekleiden, um somit einen Teil des exquisiten Stils sowie des Flairs Hollywoods am eigenen Leib zu erfahren.

Mode kann demnach als Brücke zwischen Film und Realität fungieren und dem Publikum die Identifikation erleichtern<sup>87</sup> - früher wie auch heute war dies in gleichem Maße der Fall. Zwar ist das Florieren einer Institution wie des „Cinema-Fashion-Shops“ heutzutage kaum mehr denkbar, dennoch fließt der Stil der Filmkostüme fortwährend in aktuelle Modekollektionen beziehungsweise in die privaten Kleiderkästen der Rezipienten mit ein. Man denke an den kragenlosen Pullover und die Stulpen von Alexandra in „Flashdance“, das weiße Kleid Marilyn Monroes aus „The Seven Year Itch“, T-Shirt und Lederjacke von James Dean und Marlon Brando, oder an unzählige weitere Modeerscheinungen, welche die Alltagskleidung revolutionierten.

Selbst im Fernsehen kann die Verbindung zwischen Mode und Film allgegenwärtig sein, wie beispielsweise eindrucksvoll die TV-Serie „Sex and the City“ verdeutlicht, für welche nicht weniger als 133 Designer tätig waren und wo die Produktplatzierung für Manolo Blahnik und andere Modefirmen hervorragend funktionierte.<sup>88</sup> Diese Vermarktungsstrategie wirkte sich äußerst positiv auf die Verkaufszahlen, vor allem höherpreisiger Marken, aus und ließ die Damenwelt, wie einst die „Cinema-Fashion-Shops“, einen Hauch des Hollywoodglamours erahnen. Deutlichen Einfluss auf die Modeindustrie übten in letzter Zeit ebenfalls die Kostüme des Films „Black Swan“ aus, welche mit Federn, Tüll und weiteren, aus dem Ballett inspirierten, Elementen die neuen Kollektionen bedienten.

---

<sup>86</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 134f.

<sup>87</sup> Vgl. Marschall, „Das Kostümbild. Ästhetik und „Dramaturgie“, S. 49f.

<sup>88</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 33.

## 4.2. Modedesigner erobern die Filmbranche

Im Laufe der Filmgeschichte haben unzählige namhafte Modedesigner einen Ausflug in die Filmbranche gewagt und die Aufgabe des Kostümdesigns übernommen. Einer der ersten war mit Sicherheit der französische Modeschöpfer Paul Poiret, der für den 1912 erschienenen Film „Les amours de la reine Élisabeth“ die Kostüme entwarf. Diese Zusammenarbeit mit einem Modehaus war keineswegs üblich, steckte doch zu dieser Zeit die gesamte Disziplin des Filmkostüms noch in den Kinderschuhen. Selbst der Beruf des Kostümbildners war noch nicht erschaffen, jedoch wurden Modefachleute von jeher zu Rate gezogen. Paul Poiret blieb dabei bei weitem nicht der Einzige. 1924 wurde der Bühnenbildner und Modedesigner Romain de Tiroff, besser bekannt als Erté, von Paris nach Hollywood engagiert. Da Erté allerdings im Theaterbereich beheimatet war, wirkten seine Entwürfe auf der Kinoleinwand wenig glaubhaft.

“Though his fabulous showgirl costumes looked stunning from the back of a live theater, they looked awkward and ridiculous in black and white on a movie screen forty feet wide. Erté viewed actresses as mannequins for his gowns, rather than as characters in a story, and actresses in his designs appeared uncomfortable.”<sup>89</sup>

Der Modeschöpfer konnte sich scheinbar nicht von seiner üblichen Arbeitsweise lösen, die zwar ausgezeichnete Theaterkostüme hervorbrachte, jedoch für das Medium Film völlig ungeeignet war. Zu üppig und auffällig dekoriert, bewegten sich seine Kostüme in einer eigenen Welt und konnten der Geschichte kaum dienlich sein.<sup>90</sup> Darüber hinaus nutzte Erté den Film gleichfalls als Marketingplattform für eigene Kreationen, worunter die Narrativität der Kostüme leiden musste. Der lediglich einjährige Aufenthalt in Hollywood sowie der damit verbundene Versuch, auch im Filmbusiness Fuß zu fassen, waren für Erté wenig erfolgreich.

In den 20er Jahren änderte sich, wie schon an früherer Stelle erwähnt, das Ansehen des Filmkostüms. “The increased attention to wardrobe brought to Hollywood many new designers who had backgrounds rich in design experience.”<sup>91</sup> Dabei handelte es sich jedoch keinesfalls nur um namenlose Kostümgestalter. Augenscheinlich ist der vor-

---

<sup>89</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 30.

<sup>90</sup> Vgl. Gaines, Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, S. 21.

<sup>91</sup> Maeder (Hg.), *Hollywood and history. Costume design in film*, S. 87.

wiegende Einsatz französischer Modeschöpfer, denn auch Coco Chanel war als Kostümbildnerin in Hollywood sowie Frankreich tätig. Ihre Entwürfe für „Tonight or Ever“ und „The Greeks had a Word for Them“ fielen jedoch beim Publikum und bei Filmemachern durch. Ihre traditionell schlichten Kostüme, welche die Pariser Modewelt revolutionierten, wirkten auf der Leinwand lediglich flach und zu einfach.<sup>92</sup> Auch sie schaffte es nicht sich von ihrem persönlichen Stil zu lösen und auf die andersgearteten Anforderungen des Filmkostüms einzugehen. Darüber hinaus schien sie die oftmals lang andauernde Zeitspanne zwischen Entwurf und tatsächlichem Erscheinen des Films nicht bedacht zu haben, in welcher sich die Mode naturgemäß längst wieder ändern konnte.<sup>93</sup> Coco Chanel kehrte zwar Hollywood den Rücken, konnte jedoch 1939 für Jean Renoirs „La Règle du Jeu“ noch einmal für die Kostüme eines Films verpflichtet werden.

Besser erging es der italienisch-französischen Modeschöpferin Elsa Schiaparelli, die zwischen 1931 und 1951 in diversen amerikanischen Filmen als Kostümbildnerin fungierte. Ihre filmische Arbeit blieb dabei jedoch von der Öffentlichkeit weitestgehend unbemerkt. Zu dieser Zeit kam es in Mode, vor allem für die weibliche Hauptrolle eigene Designer zu engagieren, während der Rest der Darsteller nach wie vor von Kostümbildnern ausgestattet wurde. Diesen Umstand schien Schiaparelli perfekt zu beherrschen, denn sie kleidete unter anderem Mae West sowie Zsa Zsa Gabor ein. Wie schon erwähnt, bildete sich in den 30er und 40er Jahren ein Starwesen heraus, welches eng mit Modekonventionen verbunden war. Schiaparelli entwarf demnach nicht nur Kleider für filmische Kostüme, sondern gleichwohl bestellten die weiblichen Hollywoodstars aus ihren Pariser Kollektionen. „Alle ModeschöpferInnen und ModedesignerInnen, die in Hollywood tätig [waren], arbeite[te]n in der Zeit des Studiosystems direkt oder indirekt als Imagehandwerker der Stars.“<sup>94</sup> Während sich Schiaparelli nicht auf die private Garderobe filmischer Stars spezialisierte, war die Zusammenarbeit zwischen Audrey Hepburn und dem französischen Modemacher Hubert de Givenchy sowohl innerfilmisch als auch außerhalb der Filmproduktionen zu finden. Obgleich sich die Kostümbildnerin Edith Head für Filme wie „Sabrina“ oder „Funny Face“ verantwortlich zeigte, übernahm bereits hier der Modedesigner die

---

<sup>92</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 265.

<sup>93</sup> Vgl. Engelmeier, Engelmeier, *Film und Mode. Mode im Film*, S. 20.

<sup>94</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 264.

Entwürfe der Paris Haute Couture, während Head lediglich für die Kleidung vor der dramaturgischen Verwandlung der Hauptfigur zuständig war. Ab den späteren Filmen übernahm Givenchy sämtliche Einkleidungen des Filmstars. Somit trug der Modeschöpfer einen bedeutenden, wenn nicht sogar den wichtigsten Anteil an Hepburns Image und Modestil. Indessen diente jedoch auch die Filmdarstellerin dem Designer als Werbepattform und Verkaufsförderung. Die berufliche sowie private Zusammenarbeit zwischen der Schauspielerin und dem Couturier sollte denn auch über 40 Jahre lang gelingen. Dieses Beispiel zeigt deutlich, wie sehr die Ikonen des Kinos zu einem maßgeblichen Teil aus den Figurinen der Modedesigner entstanden.<sup>95</sup> Augenfällig ist im Gegensatz dazu jedoch auch die Abhängigkeit des Modemachers, dessen Image mit den Auftritten des Stars stand oder fiel.

Mit dieser Handhabung im Kostümbereich war die Kleidung demnach nicht mehr nur auf die Charakterbeschreibung beschränkt, sondern darüber hinaus standen das Design und die Modeschöpfer im Mittelpunkt. „Film fashion no longer had to remain subservient to narrative and character, and could become much more intrusive.“<sup>96</sup> Doch nicht immer lassen sich die individuellen Entwürfe der Designer den Filmfiguren aufzwingen – vor allem nicht, wenn diese zu extravagant und unglaubwürdig erscheinen. Denn je bombastischer die Kostüme wirken, desto weiter rückt ihr Träger, also der Schauspieler, in den Hintergrund.<sup>97</sup> In diesen Fällen wird also der ästhetische Effekt über die Erzählanforderungen des Films gelegt. Welche weiteren Probleme sich daraus ergeben, wird im Kapitel über die Diskrepanzen zwischen Narration und Ästhetik detaillierter ausgeführt.

Obgleich der Begriff „Promo Costuming“ vermutlich erst im Laufe der Zeit dafür erfunden wurde, versuchten seither unzählige Designer und Modehäuser ihre Kreationen in der Welt des Films zu behaupten. Pierre Balmain designte unter anderem für Vivien Leigh und Marlene Dietrich. Yves Saint Laurent zeichnete hingegen unter anderem für die Kostüme von Claudia Cardinale, Romy Schneider und Catherine Deneuve verantwortlich, während Giorgio Armani für Sean Connery tätig war sowie für Richard Geres Kostüme in „American Gigolo“. Robert Redfords Garderobe in „The Great

---

<sup>95</sup> Vgl. Marschall, „Das Kostümbild. Ästhetik und Dramaturgie“, S. 43.

<sup>96</sup> Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 6.

<sup>97</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 13.

Gatsby“ wurde unterdessen von Ralph Lauren gestaltet und Anita Ekberg verdankt dem italienischen Modedesigner Nino Cerruti ihren Stil in Fellinis „La Dolce Vita“. Auch Jean Paul Gaultier wurde für unzählige Filme engagiert, darunter „The Cook, the Thief, His Wife and her Lover“, „Prêt-à-Porter“ oder „The 5th Element“. Gemeinsam mit Gianni Versace entwarf er die Kostüme für Almodóvars Film „Kika“.<sup>98</sup> Diese Liste ließe sich noch um einige bekannte Namen erweitern, denn die filmische Arbeit scheint bei Modemachern äußerst populär zu sein und der Marketingeffekt nicht zu unterschätzen. Die Beschäftigung mit dieser Thematik ist für die vorliegende Arbeit von großer Bedeutung, da, wie erwähnt, auch Teile der Kostüme aus „Black Swan“ von einem Modelabel gestaltet wurden.

---

<sup>98</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 6.



## **5. Der narrativ-ästhetische Kostümkonflikt**

### **5.1. Der Versuch einer Begriffsbestimmung**

Um diesen Konflikt in seinem kompletten Umfang verdeutlichen zu können, muss zuallererst die Begrifflichkeit geklärt werden. Vor allem der Terminus der Ästhetik wird in diesem Zusammenhang nicht mit seiner zeitgenössisch äquivalenten Bedeutung für Schönheit gebräuchlich werden, sondern eher in seinem ursprünglich altgriechischen Sinn für Wahrnehmung. Der österreichische Philosoph Rudolf Eisler definiert den Begriff wie folgt: „[D]ie Wissenschaft vom Ästhetischen [...], von dem, was unmittelbar und beziehungslos, um seiner selbst willen [...] in der anschaulichen Erfassung, gefällt“<sup>99</sup>. Hierbei tritt vor allem der eigenständige Charakter eines ästhetischen Objektes in den Vordergrund. Darüber hinaus muss dabei nicht zwangsläufig eine Form der Anmut und Grazie gegeben sein, sondern lediglich der Wille zum Schauen in einer angemessenen Gestalt befriedigt sowie die Seele „zur wohlgeordneten Anwendung aller ihrer Grundfunktionen“ angeregt werden.<sup>100</sup> Obgleich der Begriff der Ästhetik demnach vorwiegend mit positiven Gefühlen konnotiert ist, bleibt die Bewertung einer Darstellung beziehungsweise Dinglichkeit ein rein subjektiver Prozess. Diese Beurteilung kann jedoch notwendigerweise von traditionsbedingten Werten sowie zeitgenössischen Vorstellungen geprägt sein.

In Zusammenhang mit filmischen Kostümen soll dabei die Ästhetik zur Narration vorerst in Opposition gestellt werden, um die verschiedenartigen Möglichkeiten der Kleiderdarstellung aufzuzeigen. Während demnach narrative Lösungen der Geschichte und Handlung vollständig unterstellt sind, besitzen Garderoben, welche lediglich den visuell-ästhetischen Bereich bedienen, ein gewisses Maß an Eigenständigkeit. Diese beiden Vorgehensweisen sollen im Folgenden näher betrachtet werden, sowie es darüber hinaus die Intention ist darzulegen, ob die Begrifflichkeiten zueinander tatsächlich ein Gegensatzpaar bilden.

---

<sup>99</sup> Rudolf Eisler, „Ästhetik“, *textlog.de, Historische Texte und Wörterbücher*, Hg. Peter Kietzmann, <http://www.textlog.de/cgi-bin/search/proxy.cgi?terms=%C4sthetik&url=http%3A%2F%2Fwww.textlog.de%2F1362.html> 2004, Zugriff: 7.4.2012.

<sup>100</sup> Vgl. Eisler, „Ästhetik“, Zugriff: 7.4.2012.

## 5.2. Das Kostüm als narratives Element oder autonomes Kunstwerk

Im klassischen Erzählfilm folgen sämtliche Elemente eines Films, darunter zweifelsohne auch die Kostüme, der Logik der Narration.<sup>101</sup> Als eine der nachdrücklichsten Verfechterinnen in diesem Zusammenhang ist einmal mehr die Kostümbildnerin Edith Head zu nennen: „Of all the designers from the classical period, Head most fully articulated this costume-narrative tension”.<sup>102</sup> Das klassische Hollywood prägte demnach die strikte Verbindung zwischen Design und dramaturgischem Prozess, wengleich mit dem Aufkommen des Starwesens in den 1930er Jahren diese Grundlagen bisweilen missachtet wurden. Die opulenteren Kleider, welche desgleichen das private Image der Schauspieler in der Öffentlichkeit repräsentierten, erschienen jedoch hinsichtlich ihrer Funktion zur filmischen Narration mitunter beziehungslos. Insbesondere mit Aufkommen des Ton- und Farbfilms äußerten die Filmemacher ihre Bedenken, denn die Kostüme sollten keinesfalls autonomen Status erlangen, welcher von der Filmhandlung losgelöst gewesen wäre. Wie Alfred Hitchcock hegte ferner der Regisseur George Cukor dahingehend Zweifel – Jane Gaines formulierte seine Besorgnisse wie folgt: „If the costume ‘knocked your eye out’, (...) it was not good for the scene or for the entire film.”<sup>103</sup> Die filmische Garderobe ist in dieser Hinsicht mit der Musik eines Filmes zu vergleichen, denn obgleich diese stets zu hören ist und eine szenische Handlung deutlich unterstreichen oder entkräften kann, soll sie doch nie die Aufmerksamkeit vollständig auf sich ziehen.<sup>104</sup> Eine ausgiebigere Beachtung sollte bei dieser Methodik der Musik und dem Kostüm erst dann zuteil werden, wenn dies die narrative Situation ausdrücklich vorgibt.

Obschon demnach auch Filmemacher sowie Kostümbildner selbst die narrative Ordnung zuweilen außer Kraft setzen, ist vor allem die differierende Arbeitsweise von Modedesignern im Filmbereich augenscheinlich. Dabei muss ein filmisches Kleidungsstück, neben sämtlichen dramaturgischen Funktionen, desgleichen auf der werbetechnischen Ebene wirken und das Modelabel erkennbar machen. Folglich kann

---

<sup>101</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 25.

<sup>102</sup> Gaines, “Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story”, S. 180.

<sup>103</sup> Gaines, “Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story”, S. 195.

<sup>104</sup> Vgl. Gaines, “Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 234.

ein Kostüm nicht jede Bedeutung klar herausstellen, wonach eine der Funktionen zwingendermaßen in den Hintergrund geraten muss. Da Modeschöpfer einen gänzlich unterschiedlichen beruflichen Schwerpunkt setzen, in den speziellen Fällen häufig ein anderes Ziel verfolgen und darüber hinaus vorwiegend als Künstler tituliert werden, entfacht seit jeher ein Streit über die Darstellung von Designerstücken in filmischen Produktionen. Dabei wird vor allem die Frage behandelt ob Modedesigner nicht bewusst engagiert werden, um ihre Entwürfe zur Schau zu stellen und eben nicht konsequent der dramaturgischen Form des Filmes folgen können. Ein Mittelweg ist hierbei kaum zu erreichen und oftmals der Verständlichkeit und Eindeutigkeit eines Werkes obendrein nicht zuträglich. Filmkleidungen von Modegestaltern erscheinen häufig losgelöst von Charakteren und Handlungen, als eigenständige und willkürliche Zeichen,<sup>105</sup> oder anders ausgedrückt, als autonome Kunstwerke. Stella Bruzzi beleuchtet diese Diskussion in ihrer Studie „Undressing Cinema“ eingehender:

„The most interesting debates surrounding the involvement of fashion in film still centre on the questions of exhibitionism and art; whether clothes should perform a spectacular as opposed to a subservient visual role in film; and whether those same costumes should remain functional intermediaries to narrative and character, or stand out as art objects themselves.“<sup>106</sup>

Somit stellt sich die Frage, ob demnach die oberste Intention des Designers die Gestaltung eines selbstständigen, künstlerischen Produktes sein sollte, oder die Umsetzung der Geschichte in kostümtechnische Zeichen. Und daraus weitergehend, ob ein autonomes Kunstwerk innerhalb eines in sich geschlossenen, filmischen sowie semiotischen Konstruktes überhaupt Bestand haben kann. Die Annahme, dass Kleider auch unabhängig von menschlichen Körpern, Charakteren und der Narration im Film bestehen können, bildet bei dieser Debatte eine zentrale Thematik.<sup>107</sup> Die Filmgarderobe fungiert in diesem Zusammenhang als, wie Jane Gaines es nennt, „visueller Appetithappen“<sup>108</sup>, welcher lediglich die ästhetischen Bedürfnisse der Rezipienten befriedigt. Die Kostüme werden ihrer Funktion als Mitträger der narrativen Erzählung demnach enthoben und avancieren als eigenes „Spektakel“ zum Mittelpunkt der

---

<sup>105</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 8.

<sup>106</sup> Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 8.

<sup>107</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 3.

<sup>108</sup> Gaines, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, S. 234.

filmischen Produktion, während der Verlauf der Geschichte dabei für das Publikum unter Umständen schwieriger zu fassen wird.

Im Gegensatz zu Kostümbildnern beziehen Modeschöpfer darüber hinaus ihre Personencharakterisierungen nicht aus der alltäglichen Straßenmode, sondern aus der kulturellen Vorstellungswelt der Haute Couture,<sup>109</sup> wodurch zwangsläufig die Darstellungen der Figuren anders ausfallen müssen. Die Entwürfe der Modedesigner sind zudem in erheblicherem Maße von der Wechselhaftigkeit der zeitlichen Mode geprägt<sup>110</sup>, ein Umstand der gerade im Filmbereich aufgrund langer Produktionsprozesse zu Verlusten der modischen Aktualität führen kann. Während demnach für Kostümdesigner die völlige Verschmelzung von Figur und Kleidung das vorrangigste Ziel bedeutet, bliebe diese Handhabung für Modeschöpfer weitestgehend erfolglos. „This is one of the key differences between costume and fashion: Disappearing is bad business for fashion designers, whose label is their license.”<sup>111</sup> Schließlich ist der Designer stark von seinem Image und der Werbewirksamkeit des Projektes in der Öffentlichkeit abhängig.

Durch das Engagement bekannter Couturiers in der Filmbranche hat sich dementsprechend die filmische Dramaturgie in diesen Produktionen gewandelt. An Stelle einer ausgewogenen Beziehung der Kostüme zur Erzählung tritt im Gegenteil eine Zuspitzung ein, da die Filmkleidung bewusster wahrgenommen wird beziehungsweise Ambivalenzen der dramaturgischen Form speziell betont werden.<sup>112</sup> Hierbei ergibt sich jedoch eine weitere Problematik, denn da der Schwerpunkt auf der ausgefallenen Garderobe liegt und nicht mehr auf dem Charakter einer Rolle, wirken die dargestellten Persönlichkeiten unnatürlich schön und perfekt. Dieser Umstand macht eine teils notwendige Identifikation mit der Figur unmöglich, es sei denn, die Person ist willentlich mit dieser Art Perfektion ausgestattet, wie beispielsweise Grace Kelly in Alfred Hitchcocks „Rear Window“<sup>113</sup>, deren Kostüme jedoch im Verlauf der Handlung zunehmend an Vollkommenheit verlieren und deutlich vertrauter wirken. Die Entwürfe zum Film stammen einmal mehr aus der Werkstatt Edith Heads. Dieses Beispiel zeigt

---

<sup>109</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 57.

<sup>110</sup> Vgl. Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 198.

<sup>111</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. XXI.

<sup>112</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 57.

<sup>113</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 18.

eindeutig, wie vielseitig Kostümbildner arbeiten, und dass diese sehr wohl auch in der Lage sind, opulente sowie spektakuläre Kleider zu gestalten, falls dies die Geschichte vorgibt.

Ogleich sich eine zeitbezogene Darstellung nie ganz verhindern lässt, da sämtliche Elemente des Films auf die aktuelle Gegenwart Bezug nehmen, ist es nicht Ziel des Filmkostüms, mit der zeitgenössischen Mode in Konkurrenz zu treten.<sup>114</sup> Im Gegensatz zu Modeschöpfern kreieren Kostümdesigner keine Stile, Strömungen oder Trends, sondern bilden Charaktere, Handlungen und ein Stück weit das wirkliche Leben nach, wodurch die Entwürfe, wie Edith Head es nennt: „middle of the road“ bleiben sollten.<sup>115</sup> Indes demnach Modedesigner vor allem Kostüme entwerfen, die notwendigerweise ein gewisses Eigenleben führen müssen, um innerhalb der Filmhandlung Aufmerksamkeit zu erregen und das Modehaus erkennbar zu machen, sollten sich die Kreationen der Kostümbildner voll und ganz in den narrativen Prozess einfügen. Eindrucksvoll und verständlich wird dieser Unterschied am Beispiel von „Breakfast at Tiffany’s“ aufgezeigt:

„One observer astutely described the difference between a fashion designer and a costume designer: When Givenchy looked at Audrey Hepburn, he saw Audrey Hepburn. When Edith Head looked at Audrey Hepburn, she saw Holly Golightly.“<sup>116</sup>

Während somit der Modeschöpfer seine Kreationen vorwiegend der Darstellerin anzupassen versucht, ist die Kostümbildnerin auf die Figur des Films konzentriert, deren Charakter es durch die Garderobe auszudrücken gilt. Der Konflikt zwischen Narration und Ästhetik bleibt hierbei gleichwohl bestehen, denn obschon narrative Kostüme ebenfalls ästhetisch gestaltet sein können, bleiben Kleider, welche lediglich auf ihr Erscheinungsbild ausgelegt sind, stets in ihrer Äußerlichkeit verhaftet.

---

<sup>114</sup> Vgl. Marschall, „Das Kostümbild. Ästhetik und Dramaturgie“, S. 53f.

<sup>115</sup> Vgl. Bruzzi, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, S. 17.

<sup>116</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. 181.



## **6. Das Filmkostüm unter theoretischer Betrachtung**

### **6.1. Die unterschiedlichen Funktionen innerhalb der narrativen Struktur**

Die Studie zu unterschiedlicher Position und Arbeitsweise der Kostümbildner sowie Modeschöpfer, ergab eine klare Differenzierung zwischen ästhetischer und narrativer Darstellung filmischer Garderobe. Während demnach das rein Ästhetische eines Kleidungsstückes im Film eine gewisse autonome Stellung einnimmt, folgt das Narrative dem allgemeinen dramaturgischen Prozess. Dabei sind die Anforderungen, welche an ein illustrierendes Filmkostüm gestellt werden, jedoch deutlich verschieden, müssen doch darin die vielfältigsten Aussagen über Figuren und Handlung kombiniert werden. Demzufolge wird zwischen charakterisierenden, raum-zeit-bezogenen sowie handlungsantreibenden Kostümen unterschieden.

Die Kleidung der Menschen verrät viel über äußere und innere Verhältnisse und Gegebenheiten, diesen Umstand wendet desgleichen der Film systematisch an. Dabei werden berufliche und soziale Situationen ebenso präsentiert wie Lebensalter, religiöse und moralische Einstellungen, sexuelle Vorlieben, Traditionsbewusstsein, Lebensstil oder geografische und klimatische Bedingungen.<sup>117</sup> Kostüme definieren somit Identitäten, Persönlichkeiten und individuelle Eigenheiten einer Figur sowie darüber hinaus deren Stellung im sozialen Gefüge der Gesellschaft. Sie finden jedoch desgleichen Einsatz, um bewusst zu entpersonalisieren sowie Uniformierungsmotive zu offenbaren,<sup>118</sup> falls diese Vorgabe aus dem Drehbuch ersichtlich wird. Charakterisierende Kleidungen werden infolgedessen in soziodemographische und emotionale beziehungsweise innerpersönliche Rollenangaben gegliedert. Beispiele hierfür finden sich in jeder einzelnen narrativ erzählten filmischen Darstellung, wengleich die Illustration der Gefühlsebene einer Figur häufig schwieriger zu gestalten ist. Während Beruf, Alter oder soziale Schicht bisweilen auf den ersten Blick erkennbar sein können, bleiben Botschaften bezüglich der Emotionalität einer Person stets mit deren Gesten und Mimenspiel sowie der Handlung verbunden und besitzen selten eigenständigen Charakter. Die Aufdeckung der emotionalen Kennzeichen erstreckt sich mitunter über

---

<sup>117</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 37.

<sup>118</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 147.

die gesamte filmische Erzählung, indes konkrete Eigenschaften, wie Profession, Alter oder Status meist zu Beginn der Geschehnisse, falls bedeutend, erläutert werden, um dem Rezipienten eine Orientierungshilfe innerhalb des Rahmens zu ermöglichen. Im klassischen Erzählkino werden dabei die wichtigsten Aspekte: Wer, Was, Wann und Wo vorrangig geklärt. Nach Roland Barthes macht demnach die Frage nach dem Wann und Wo eine Tätigkeit sichtbar, welche durch ihre raum-zeitlichen Umstände charakterisiert ist, wohingegen Wer und Was eine Identität entfaltet.<sup>119</sup> Obgleich Barthes' Aussagen durchaus Richtigkeit aufweisen, würde ich das Wann und Wo nicht lediglich auf eine notwendige Aktion reduzieren, sondern allgemeiner fassen.

„Costumes also telegraph the “where” and “when” of a story – the period, genre, season, time of day, and dramatic context of each scene”.<sup>120</sup> Raum-zeit-bezogene Kostüme definieren demnach sämtliche Örtlichkeiten wie beispielsweise spezifische Länder und Städte, stellen den Unterschied zwischen urbaner und ländlicher Mode heraus und geben überdies gleichwohl Auskunft über die unterschiedlichsten Beschäftigungen. So wird die Kleidung eines Tennisspielers deutliche Differenzen aufweisen zur Bühnengarderobe einer Balletttänzerin oder den Abendroben eines opernbesuchenden Publikums. Der Zuschauer kann mit Hilfe des Kostüms rasch Schlüsse ziehen über den wahrscheinlichen Aufenthaltsort der Filmfigur, falls die filmische Kleidung tatsächlich mit der Raumdarstellung kongruent verläuft.

Im Gegensatz dazu geben zeit-bezogene Kostüme Hinweise auf die dargestellte Filmzeit, darunter beispielsweise Epochen und Jahrhunderte oder Jahres- und Tageszeiten. Traditionelle Kleidung des Mittelalters verdeutlicht beispielsweise eine Handlungsausführung in diesem Zeitalter, während warme Jacken und Mäntel die Erzählzeit im Winter ansiedeln, oder Schlafkleidung die Geschichte in nächtliche Zeiträume verlegt. Darüber hinaus fallen somit Kostümdarstellungen, welche eine bestimmte klimatische oder wettertechnische Situation präsentieren, in diese Kategorie.

Die filmische Kleidung eignet sich ferner am bestmöglichen, um das Vergehen von Zeit zu veranschaulichen – neue Gewänder stehen dabei häufig für den Beginn des

---

<sup>119</sup> Vgl. Mayr, “Kleider erzählen Geschichten“, S. 286.

<sup>120</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. XVIII.

nächsten Tages. „Kostüme bleiben überdies die meist genutzten Zeichen, um umfangreiche Zeitsprünge (Ellipsen) in der Erzählung sehr schnell zu signalisieren.“<sup>121</sup> Wie Antonella Giannone hervorhebt, tragen somit Kostüme zur Erzeugung der Figuren bei, welche jedoch erst in Bezug auf Raum und Zeit gänzlich definiert werden können. Sie kodieren demnach Informationen, die für die Konstruktion der Erzählung hinsichtlich der räumlichen sowie zeitlichen Ebene von Bedeutung sind.<sup>122</sup>

Das Kostüm als handlungsantreibendes Element stellt hingegen spezifische Kleidungsstücke in den Mittelpunkt, falls diese eine ausschlaggebende narrative Funktion aufweisen. Dabei wird auf der inhaltlichen Ebene die diegetische Kleidung zu einem Haupt- oder Schlüsselmotiv, welches die Handlung entsprechend anregt und in eine bestimmte Richtung führt.<sup>123</sup> Obgleich die Thematisierung der filmischen Garderobe als zentrales Element selten angewandt wird und häufig nur ein Randmotiv innerhalb der Handlung darstellt, findet sich diese Vorgehensweise dennoch kontinuierlich in Kriminalfilmen, märchenhaften Verfilmungen oder als generelles Zeichen des Erkennens einer Figur. Dabei wird beispielsweise ein Handschuh oder Fußabdruck des Mörders gefunden, eine Ehefrau findet fremde Unterwäsche in der Polsterbank oder ein vermisstes Kind wird anhand seiner Kleidung von einem Polizeihund aufgespürt. Diese Kleidungsstücke verlieren ihre Aussagekraft als Kostüme, da sie nicht mehr direkt mit einem Körper verbunden sind und erhalten vielmehr den Status eines Requisites.

Gelegentlich wird ein kompletter Kleidertausch beziehungsweise eine vollständige Typveränderung zweier Figuren im Film thematisiert, deren Identität in erheblichem Maße mit ihrer Bekleidung verbunden ist. Diese strikte Symbiose zwischen einer filmischen Rolle und ihrer Garderobe findet sich darüber hinaus wiederkehrend in Märchenfilmen. Die Funktionen der Kostüme weisen in diesem Genre deutliche Differenzen zu klassischen Erzählformen auf und definieren eigene Regeln. Dabei fungiert die Kleidung als primäres Identifikationsmerkmal und besitzt eine stark dynamisierende Funktion<sup>124</sup>, wie dies beispielsweise die Kleidermotive in der Geschichte des „Aschenputtels“ verdeutlichen. Die filmische Garderobe wird folglich

---

<sup>121</sup> Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 151.

<sup>122</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*. S. 149.

<sup>123</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 136.

<sup>124</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 156.

nicht einfach als alltägliche Kleidung beurteilt und tritt demnach nie ohne ausnehmenden Grund oder als schlichtes Gebrauchsobjekt in Erscheinung. Kleidungsstücke können zudem ihrem Träger übernatürliche Macht, Stärke, Schönheit oder spezielle Fähigkeiten verleihen, sie besitzen hinsichtlich der Identität einer Person Beweiskraft und können darüber hinaus Persönlichkeiten verhüllen oder entschleiern.<sup>125</sup>

Kostüme tragen dazu bei, Klarheit und Übersichtlichkeit innerhalb einer Filmhandlung herzustellen,<sup>126</sup> und den Rezipienten narrative Strukturen sowie Figurenkonstellationen vertraut zu machen. Während sie vergleichsweise selten in den Mittelpunkt der Geschehnisse rücken, wodurch sie an Eigenständigkeit gewinnen würden, liegen ihre Hauptaufgaben in der Charakterisierung der Figuren sowie Visualisierung räumlicher und zeitlicher Gegebenheiten. Darüber hinaus sind sie jedoch außerdem an der Kreierung eines einheitlichen Filmstils beteiligt:

„Clothes can be read on many levels: as instruments of plot development; as ‘signs’ of character and personality; as accomplices in the creation of an overall ‘look’ and visual style of a film”.<sup>127</sup>

Die Funktionen der Kostüme sind demnach ausgesprochen vielfältig, ihre diversen Botschaften an das Publikum können jedoch in einem einzigen Kleidungsstück kombiniert sein. Indes die Farbe einer dunklen Regenpelerine möglicherweise auf den Charakter der Figur schließen lässt, stellt der Umhang an sich das schlechte Wetter dar, welches die Filmrolle durchlebt. Welche der Funktionen jedoch am deutlichsten herausgestellt wird, ist Teil des dramaturgischen Prozesses und beeinflusst die Rollendarstellung essentiell. Der Umstand, welcher den Zuschauern die dargebrachten Zeichen zu entschlüsseln erlaubt, liegt begründet in der realen Welt, denn nur mit dem Einsatz vertrauter Motive und Elemente kann eine Kommunikation mit den Rezipienten entstehen.

---

<sup>125</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 156.

<sup>126</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 75.

<sup>127</sup> Sarah Street, *Costume and Cinema. Dress codes in popular film*, London: Wallflower Press 2001, S. 53.

## 6.2. Imitation der Wirklichkeit

Filmmacher orientieren sich notwendigerweise an den Geschehnissen, Strukturen sowie Gegenständen des wahren Lebens, entstammen doch daraus, wie ein altes Sprichwort bereits verdeutlicht, die spannendsten Geschichten. Darüber hinaus bieten jedoch geläufige Muster und Darstellungen eine erfassbarere sowie verständlichere Identifikationsmöglichkeit für das Publikum. Aus diesem Grund wird die reale Welt häufig kopiert, wenngleich dies, wie zu sehen sein wird, aufgrund der filmischen Künstlichkeit nicht in vollem Maße möglich ist. Gleichwohl werden gängige Kleiderbotschaften ebenso im Film angewandt, da sie den Menschen aus dem Alltagsleben vertraut erscheinen. Die Erscheinung und Aufmachung des Schauspielers muss dabei vom Rezipienten als Zeichensystem entschlüsselt werden, um ihn als Rollenfigur zu identifizieren und die Privatperson des Darstellers außer Acht zu lassen.<sup>128</sup> Wie im wirklichen Leben beurteilen wir demnach Filmcharaktere desgleichen vorrangig anhand ihres äußeren Erscheinungsbildes und schließen von diesen Äußerlichkeiten auf innere Werte und Qualitäten.<sup>129</sup> Dabei spielt das Kostüm eine maßgebliche Rolle, kann es doch Aufschluss geben über mögliche Tätigkeiten, Einstellungen oder Verhaltensweisen. Erst im späteren Handlungsverlauf kommt vermutlich eine emotionalere und tiefgründigere Ebene im Film hinzu. Im realen Leben entspricht dieser Umstand dem besseren Kennenlernen einer Person, wonach schlussendlich die Entscheidung zwischen Sympathie oder Antipathie festgelegt wird.

„Kleidungszeichen helfen uns dabei, Menschen zu identifizieren, sie anhand prägnanter Merkmale voneinander zu unterscheiden oder bestimmten Kategorien, Gruppen oder Klassen zuzuordnen.“<sup>130</sup>

Während demnach die Dekodierung der Kleidung sowohl in der Realität als auch im Film ähnlich verläuft, ergeben sich jedoch hinsichtlich der Funktionen und Aufgaben deutliche Unterschiede. Über die ursprüngliche Veranlassung zu Gewändern ist die Wissenschaft noch immer geteilter Meinung, wären doch die Motive Schutz, Scham und Schmuck gleichermaßen vorstellbar.<sup>131</sup> Der Theorie Malcolm Barnards zufolge war

---

<sup>128</sup> Vgl. Erika Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters. Eine Einführung. Das System der theatralischen Zeichen*, Band 1, Tübingen: Gunter Narr 1983, S. 94.

<sup>129</sup> Vgl. Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, S. 6.

<sup>130</sup> Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 17.

<sup>131</sup> Vgl. Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, S. 7.

die erstmalige Ursache für Kleidung weniger ein Wärmegrund oder Sicherheitsgedanke, sondern weitaus bedeutender war die Verzierung des eigenen Körpers. Dabei soll die Attraktivität herausgestellt werden um, ähnlich wie im Tierreich, das sexuelle Gegenüber zu beeindrucken.<sup>132</sup> Neben diesen fundamentalen Motiven führt Barnard ferner kulturelle Funktionen als Mitgrund an, und beschreibt weiters die Tatsache, sich mit Kleidern auszustatten, als kulturelles Phänomen. Dabei zählt er unter anderem die Beweggründe Kommunikation sowie sozialer Status für die Verwendung von Kleidung auf, denn auf symbolischer Ebene wirken Gewänder häufig gemeinschaftsbildend und kommunizierend.<sup>133</sup> Sie drücken demnach Zugehörigkeiten zu Gruppen aus beziehungsweise deren Negierung und Ablehnung, oder stellen die divergierenden Lebenslagen und den andersgearteten Status der Personen sichtbar heraus, wie beispielsweise den Unterschied zwischen Mann und Frau, Kind und Erwachsenen, Braut oder Witwe, alten und jungen Leuten oder sämtlichen Differenzierungen, welche in der Gesellschaft Bedeutung erlangen. „All cultures take great care to mark different statuses clearly.“<sup>134</sup> Dabei wird häufig mit Hilfe von Farben versucht zu separieren beziehungsweise in Gruppen oder Klassen zu unterteilen, man denke beispielsweise an die gleich nach der Geburt gängige Einteilung der Babys in Rosa und Hellblau.

Mit einer bestimmten Kleidung wird vom Träger gleichfalls ein angemessenes Verhalten erwartet, so vermutet man bei einem Polizisten in Uniform keine gesetzeswidrigen Vorfälle, sondern vielmehr ein strenges, rechtmäßiges Auftreten, während beispielsweise von Ärzten und Krankenpflegern in weißen Kitteln eine verständnisvolle und hilfeleistende Haltung erhofft wird. Die Bekleidung eines Menschen nimmt demnach bestimmte Handlungsvorstellungen vorweg, welche mit seinem Äußeren kongruent verlaufend erwartet werden. Bleibt diese homogene Übereinstimmung zwischen persönlichem Auftreten und der textilen Erscheinung aus, ergeben sich Ungereimtheiten, welche ein bereits getroffenes Bild eines Menschen zu revidieren verlangen. Vor allem der Glaubhaftigkeit einer Filmfigur ist eine divergente Darstellung nicht sonderlich zuträglich, kann doch der Zuschauer kein exaktes Urteil über den Charakter der Rolle fassen. Obgleich das Publikum Informationen, welche über die Ebene des Kostüms transportiert werden, nicht immer bewusst wahrnimmt, treten

---

<sup>132</sup> Vgl. Malcolm Barnard, *Fashion as communication*, London: Routledge 2002, S. 49.

<sup>133</sup> Vgl. Barnard, *Fashion as communication*, S. 59.

<sup>134</sup> Barnard, *Fashion as communication*, S. 61.

Irritationen besonders augenscheinlich hervor. Diese Ansicht vertritt desgleichen die langjährige Kostümbildnerin Prof. Annette Beaufaÿs, die der Meinung ist, der Zuschauer bemerke Fehler sofort.<sup>135</sup> Im Falle einer willentlichen Irreführung der Rezipienten eignet sich jedoch vor allem das Kostüm dazu, der Persönlichkeit zuwider laufende Botschaften zu übermitteln.

Sowohl im Film als auch in der Realität kommt es gelegentlich zu Verstößen gegen Kleidungsnormen. Während dies im realen Leben häufig im Fasching der Fall ist, gelten für den klassischen Erzählfilm dahingehend nahezu dieselben Regeln. Unbegründete Missgriffe hinsichtlich der filmischen Garderobe werden folglich mit Unverständnis bestraft oder benötigen ein ersichtliches Handlungsmotiv. Falls dieses unmissverständlich deutlich wird, können wie im Karneval demnach mitunter gängige Kleidungskodes eine Umkehrung finden.<sup>136</sup> So werden Männer in Frauenkleidung dargestellt, wie Dustin Hoffman in „Tootsie“, Erwachsene als Kinder, und selbst Begriffspaare wie oben, unten, klein, groß, innen und außen können dabei ihre vertraute Verwendung verlieren. So muss beispielsweise Marion Cotillard in „Jeux d’enfants“ Unterwäsche über ihrer Alltagskleidung tragen, um eine Wette mit ihrem Freund zu gewinnen. Fantastischere Filme, welche in fremden Welten oder der Zukunft angesiedelt sind, spielen unter Umständen mit kurioseren Kostümbotschaften.

Um die Ähnlichkeiten zwischen der Kleidung der realen Welt und der Filmkostüme noch einmal deutlich hervorzuheben, sei an dieser Stelle ein Zitat Audrey Hepburns angeführt: „If clothes make the man, then costumes certainly make the actor.“<sup>137</sup> Während demnach die Alltagsmode Aufschluss geben kann über Persönlichkeit und Charakter des Trägers, wendet desgleichen die filmische Erzähltechnik diese Methode der Figurendarstellung anhand der Kleidung an. Der Film muss zwangsläufig mit der Wirklichkeit in Beziehung treten, denn wie bereits an anderer Stelle verdeutlicht, werden vorwiegend die Geschichten von Menschen erzählt, ein Umstand, der erst gelingen kann, wenn auch tatsächlich Personen des täglichen Lebens imitiert werden. Die drastischen Unterschiede zwischen Film und Realität sowie das notwendige Spiel mit Stereotypen werden im Folgenden näher betrachtet.

---

<sup>135</sup> Vgl. Annette Beaufaÿs, Interview geführt von der Autorin, Wien, 4.10.2011.

<sup>136</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 156.

<sup>137</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 54.

### **6.3. Stereotypenbildung in Realität und Film**

Stereotypen gibt es in jeder Kultur und Gesellschaft - sie werden uns von klein auf, häufig gänzlich unbewusst, vorgelebt und festigen sich in unseren Vorstellungen und Betrachtungsweisen. Es handelt sich dabei folglich um Beurteilungen von Personen beziehungsweise Gruppen, welche wir nicht selbst vornehmen, sondern lediglich übernehmen.<sup>138</sup> Wir greifen demnach Ansichten und Denkweisen heraus, die von unseren Eltern, Großeltern, Urgroßeltern, deren sozialem Umfeld oder einer noch weiter zurück liegenden Gesellschaftsgruppe bereits definiert wurden und bis heute nicht oder kaum variieren. Da uns diese Anschauungen vertraut und bekannt erscheinen, werden sie nur selten in Frage gestellt, wenn nicht gegenteilige Beispiele erfahren werden, die einen eigenen Überdenkungsprozess veranlassen. Einige der getroffenen Kategorisierungen werden jedoch früher oder später keine Richtigkeit mehr aufweisen, da sich Gesellschaften weiterentwickeln und modernisieren. Aus diesem Grund kann es zu Veränderungen beziehungsweise einem gänzlichen Ende der stereotypen Vorstellung kommen, welche wir Menschen und Gruppierungen entgegenbringen – ein Prozess, der sich mitunter über einige Jahre, Jahrzehnte oder weitaus länger erstrecken kann.

Indessen bleibt die Frage, wie das Wesen einer stereotypen Auffassung definiert wird. Nach Daniel Devoucoux handelt es sich dabei um „ideologische Vereinfachung durch grobe Repräsentationsmuster“.<sup>139</sup> Demgemäß werden aus einer Fülle an Informationen die markantesten herausgegriffen und als außerordentlich charakteristisch für die verschiedensten Personengruppen erklärt. Stereotype besitzen folglich stets Wahrheitsgehalt für einen bestimmten Prozentsatz dieser Gruppierungen, während es jedoch genauso viele Ausnahmen der Kategorisierung geben wird. Es kommt demnach schon in der realen Welt zu einer Reduzierung auf gewisse Verhaltensweisen und Physiognomien.<sup>140</sup> So werden Köche stets als beleibt beschrieben, Schweizer als langsam, Österreicher als gemütlich oder blonde Frauen als weniger intelligent, Künstler als sensibel und Politiker als korrupt. Hierbei werden sämtliche Zugehörige einer Gesellschafts- oder Berufsschicht, wie man sagt, in einen Topf geworfen und nicht differenziert betrachtet. In einer komplexen Welt ist es vermutlich leichter, sich mit

---

<sup>138</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 52.

<sup>139</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 42.

<sup>140</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 83.

Hilfe bestimmter Typisierungen oder Standards zu orientieren, als ausschließlich mit individuellen Persönlichkeiten.

Da Gruppierungen sich stets voneinander unterscheidbar wissen wollen, kommt es in Hinblick auf die Bekleidung der Personen, aus praktischen sowie ästhetischen Gründen, zu Differenzierungsmerkmalen. Demgemäß trägt darüber hinaus selbst Kleidung zu einem stereotypenbildenden Prozess bei. Ferner aktivieren selbst Haut- und Haarfarben Klischees und Vorurteile und werden entsprechend positiv oder negativ behandelt.<sup>141</sup> Hierbei ist jedoch eine kontinuierliche Wiederholung bestimmter Codes erforderlich,<sup>142</sup> um einen geläufigen sowie wiedererkennbaren Typus zu kreieren. Demnach spielen die Erfahrung des Menschen und seine bereits konditionierten Gedanken eine bedeutende Rolle, um Stereotype zu erkennen und zu bewerten. Wie bereits im vorherigen Kapitel ausgeführt, knüpfen sich an diverse Bekleidungsformen spezielle Erwartungen, welche über bestimmte Zeiträume von Menschen erfahren wurden. An diesen bereits vorhandenen Gedächtnisinhalten orientiert sich gleichfalls der Film<sup>143</sup>, denn nur mit identischen Voraussetzungen und Erfahrungswerten kann die Kommunikation zwischen Filmemacher und Publikum gelingen. Kleiderbotschaften sind demnach stets vom Vorwissen der Rezipienten abhängig und darauf ausgerichtet.<sup>144</sup> Dabei wird jedoch vorwiegend für ein einheimisches Publikum konzipiert, wodurch es zwangsläufig in verschiedenen Ländern sowie Kulturkreisen zu Missinterpretationen und Unverständnis kommen kann. Probleme entstehen folglich dann, wenn verwendete Codes bezüglich der Kleidung oder anderer Darstellungsmittel, unbekannt sind. Das klassische Erzählkino verwendet jedoch üblicherweise Kostümkodes, welche allgemein verständlich sind<sup>145</sup> und zumindest in der westlichen Welt dem Zielpublikum der Hollywoodindustrie vermittelt werden können.

Aus welchem Grund ist nun der Einsatz von Stereotypen im Film ein dermaßen populäres Stilmittel der Figurengestaltung? Die Zuschauer sollen häufig schnell in die Erzählung eingeführt werden und ein entsprechendes Bild der Hauptfiguren kreieren,

---

<sup>141</sup> Vgl. Jens Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008, S. 255.

<sup>142</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 37.

<sup>143</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 229.

<sup>144</sup> Vgl. Rosa Burger, *Contemporary costume design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film*, Wien: WUV-Univ.-Verl. 2002, S. 14.

<sup>145</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 17.

ohne sich langwierig mit verschiedenen Interpretationsmöglichkeiten aufzuhalten und darüber in die Situation zu geraten, der eigentlichen Handlung mit weniger Aufmerksamkeit folgen zu können. Der Beginn eines Filmes ist hierbei besonders stark kodiert, dient er doch der ersten Orientierungshilfe und Sympathiezuweisung. Nicht immer ist es erforderlich oder zweckmäßig, direkt sämtliche Informationen der Figuren darzulegen, jedoch erscheint es sinnvoll, eine bestimmte Richtung vorzulegen, welche für die weitere Handlung von Bedeutung ist.

Während demnach Filmemacher eine bestimmte Stereotypisierung vornehmen, ist es hingegen das Ziel der Rezipienten, diese zu entschlüsseln, um die Botschaft des Filmes zu erfassen. Wie im realen Leben wird zunächst versucht, Figuren einer bestimmten Kategorie oder Standardisierung zuzuordnen, falls der Film entsprechende, leicht dekodierbare Informationen bietet. Falls diese Anwendung durch eine spezifischere filmische Darstellung erschwert oder verhindert wird, müssen die Rezipienten ein individuelleres Figurenmodell für sich konstruieren.<sup>146</sup> Dabei ist das konkrete Rollenbild nicht sogleich ersichtlich und erscheint mitunter subtiler sowie diffiziler zu fassen. Der Zuschauer benötigt hierbei deutlich mehr Informationen, um eine Kategorisierung vorzunehmen.

Indes im Alltagsleben Stereotype häufig die Wirklichkeit ersetzen und eben nicht differenziert ausgelegt werden, stellt im Gegensatz dazu der Film gerade diese vorgefertigten Meinungen zu Figuren illustrierend und als realitätsnah abbildend dar.<sup>147</sup> Mit der gezielten Verwendung typenbildender Äußerlichkeiten, Kostüme und Eigenschaften wird jedoch der Eindruck verstärkt, es gäbe tatsächlich eine Art Typisierung des Menschen, fixierte Handlungsabläufe und Verhaltens- sowie Gedankenmuster, und demnach ein Denken in vorgefertigten Kategorien und Schubladen.<sup>148</sup> Auch Devoucoux erkennt: „Filmbilder vertreten den Anspruch einer allgemeingültigen ‚Lesbarkeit‘ der Welt“ – seiner Meinung nach dadurch begründet, da das Medium Film in vielen Fällen schnell, effizient und anschaulich erzählen muss.<sup>149</sup>

---

<sup>146</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 229.

<sup>147</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 42.

<sup>148</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 47.

<sup>149</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 44.

Die Dramaturgie der filmischen Kostüme ist eng mit der Darstellung der Figuren in Stereotypen verbunden, denn bereits der Drehbuchautor legt den Charakter einer Rolle dahingehend fest, ob dieser gängigen Konventionen entspricht oder ihnen zuwiderläuft. Nach diesen vorgegebenen Informationen kann der Kostümbildner entsprechende Garderobenteile entwerfen und den Darsteller mit gängigen oder ungewöhnlichen Kleidern versehen. Dabei wird durch klischeehafte Kleidungsnormen gleichwohl ein Kanon an bestimmten Ausdrucksmitteln, Gestik und Körpersprache betreffend, festgelegt.<sup>150</sup> Eine stereotype Figurenkonzeption, eine gänzlich standardisierte Illustration der Welt oder die dazu komplett gegenläufige Entsprechung, sind somit eine bewusste Entscheidung der Filmemacher und beeinflussen die Dramaturgie sowie Aussagekraft des Filmes ungemein.

Nicht zu vergessen sei schlussendlich die Tatsache, dass Kino selbst häufig Stereotype produziert, welche in das Alltagsbild der Gesellschaft Einzug halten und mitunter als wirklichkeitsnah empfunden werden – man denke beispielsweise an die Darstellung von Detektiven oder die um Hilfe schreiende Frau im Horrorgenre, welche es zu retten gilt. Diese so genannten Klischeefiguren können jedoch erst stereotypen Status erlangen, sobald sie regelmäßig auf der Leinwand zu betrachten sind. Filmkostüme sind somit hochkomplexe Konstruktions- und Manipulationsinstrumente, wie Rosa Burger in ihrer Studie hervorhebt.<sup>151</sup> Um noch einmal die Methode und Funktionsweise der Stereotypen-anwendung im Film herauszustreichen, sei an dieser Stelle abermals die Wichtigkeit des Zuschauervorwissens verdeutlicht: „Jedes Kleidungsstück ruft Erfahrungswelten in der Erinnerung wach, die sich seit unserer Kindheit angesammelt haben.“<sup>152</sup> Häufig können demnach Film und speziell auch Kostüm nur dann funktionieren, wenn die Kenntnis über gewisse Stereotype gegeben ist. Wie im realen Leben schließen wir ganz unbewusst von Äußerlichkeiten auf den Charakter einer Figur, von konkreten und sichtbaren Zeichen auf abstrakte Gefühlswelten und Persönlichkeiten<sup>153</sup> – ein Prozess, den Filmemacher anzuwenden sich häufig genötigt sehen, um schnell und präzise Informationen zu vermitteln.

---

<sup>150</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 363.

<sup>151</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 11.

<sup>152</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 81.

<sup>153</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 328.

#### **6.4. Kleidung und Kostüm innerhalb der filmischen Künstlichkeit**

Den Begriff der Künstlichkeit zu erläutern, gelingt vermutlich am leichtesten, wenn hierzu der Gegenpol der Natürlichkeit desgleichen definiert wird. Die Unterscheidung dieses Gegensatzpaares geht bereits auf die griechische Philosophie zurück und benennt Dinge, die als naturgegeben aufgefasst werden, sowie dazu kontrastierend Elemente, welche der Mensch erschaffen hat.<sup>154</sup> Die Absicht des Künstlers ist nun die Imitation der natürlichen Welt, der Dinge und Wesen, welche nicht auf intervenierendem Wege entstanden sind. Da jedoch die Natur im Gegensatz zur Kunst mit zweckgebundener Intention vorgeht, muss einem künstlerischen Produkt zunächst eine Sinnhaftigkeit aufoktroiert werden. Indes diese Motive nie der Natürlichkeit des Lebens entsprechen können, bleiben Kunstwerke notwendigerweise in ihrer Künstlichkeit verhaftet, wodurch sich ein zweckfreier Charakter entwickelt.<sup>155</sup>

Diesen Ausführungen soll nun keinesfalls eine Diskussion über die Funktion und Bedeutung der Kunst folgen, deren Wesen bis in die heutige Zeit erörtert wird und stets unterschiedliche Ansichten zu Tage bringt. Die Absicht dieser Darlegung liegt vielmehr in der klaren Aufzeigung der Künstlichkeit begründet, welche in der Kunst allgegenwärtig ist und zur Natur zwingendermaßen im Kontrast steht. Somit tritt desgleichen der Film in diese Abhängigkeit der Nachahmung, indem er versucht, die Realität sowie sämtliche darin enthaltenen Elemente zu imitieren. Dabei wird sehr viel Wert auf eine detailgetreue Darstellung beziehungsweise auf eine korrekte und möglichst natürliche Zeichnung der Welt gelegt.<sup>156</sup> Besonders augenscheinlich werden diese exakten Illustrationsvorhaben bei historischen Produktionen, obgleich selbst mit größtem Eifer auch hierbei die visuelle Gestaltung sowie die Kostüme stets in der Gegenwart verhaftet sind und folglich eine realistische Darstellung nicht erreichbar sein kann.

Demzufolge ist die Frage zu klären, welchem Transformationsprozess alltägliche Kleidungsstücke ausgesetzt werden, sobald diese auf der Leinwand wahrzunehmen sind, und dazu im Gegensatz, welche Wandlung Filmkostüme vollziehen, wenn diese,

---

<sup>154</sup> Vgl. Rafael Capurro, *Über Künstlichkeit*, <http://www.capurro.de/kuenstlich.html> 2003, Zugriff: 19.4.2012.

<sup>155</sup> Vgl. Rafael Capurro, *Über Künstlichkeit*, Zugriff: 19.4.2012.

<sup>156</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 30.

von filmischen Körpern losgelöst, in der Wirklichkeit zu betrachten uns ermöglicht wird. Das populäre weiße Kleid aus „The Seven Year Itch“ beispielsweise wirkt ohne seine Trägerin deutlich ausdrucksloser und weniger bezeichnend. Erst Marilyn Monroe erweckte dieses Kostüm mit ihren Bewegungen und ihrer rollenspezifischen Körpersprache zum Leben und trug darüber hinaus in erheblichem Maße zum Kultstatus dieses Garderobenelements bei.

Warum jedoch kann der Unterschied zwischen filmischen Kostümen und gewöhnlicher Straßenmode, obgleich diese möglicherweise in ihrer Ausführung und Form identisch erscheinen, dermaßen umfassend sein? „Filmkostüme sind keine Gebrauchsgegenstände wie Alltagskleider, sondern Zeichen und Symbole im Kontext der filmischen Erzählung“,<sup>157</sup> stellt Susanne Marschall folgerichtig fest. Kommen jedoch aus der Wirklichkeit vertraute Gewänder im Kino zum Einsatz, werden diese gängigen Kleiderkodes in das System der Filmgarderobe, mit seinen sämtlichen Bedeutungen für Figurenzeichnung, Handlungsverlauf sowie dramaturgischen Prozess, transformiert und integriert.<sup>158</sup> Dabei werden Kleider mit einer filmischen Künstlichkeit aufgeladen und erscheinen nunmehr als Bestandteil dieses erschaffenen und konstruierten Kosmos. Ähnlich formuliert ist diese Diskussion bei Devoucoux zu finden, denn er begreift desgleichen die Differenz zwischen realem Leben und Film als elementar, als einen „Zusatz des Traumes“, welcher der filmischen Kleidung innewohnt.<sup>159</sup>

Während demnach nach Barthes alltägliche Straßenbekleidung, neben dem Umstand der ästhetischen Körperschmückung, vor allem praktische Zwecke erfüllen muss, wie Schutz oder Scham, müssen die repräsentativen Kostüme des Films diese Funktionen hingegen darstellen.<sup>160</sup> Im Kino werden folglich häufig Motive der Kleidung lediglich vorgetäuscht. So hält uns beispielsweise ein Wintermantel in der eisigen Jahreszeit warm, der Umstand des Tragens ist somit deutlich vorgegeben: Schutz vor Kälte. Ein entsprechendes Kleidungsstück im Film muss jedoch dem konträr vor allem den Eindruck der kalten Jahreszeit vermitteln, selbst wenn der Dreh womöglich in einem überheizten Studio vonstattengeht. Grundlegend ist demzufolge eine überzeugende

---

<sup>157</sup> Marschall, „Das Kostümbild. Ästhetik und „Dramaturgie“, S. 43.

<sup>158</sup> Vgl. Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, S. 62.

<sup>159</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 31.

<sup>160</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 16.

äußere Erscheinung, welche dem Rezipienten eine bestimmte Handlungssituation vorgibt. Darüber hinaus ist dabei das Spiel der Darsteller von großer Bedeutung, kann es doch taktile Zustände, welche nicht über einen visuellen Kanal übermittelbar sind, dennoch hinreichend darlegen. Kostüme im Film werden demnach mitunter keinen realen Bedingungen ausgesetzt, sie müssen jedoch spezifische Umstände wie Witterungsbedingungen, Abnützungen und Verschleiß oder unzählige weitere Beweggründe präsentieren können. Selbst Pelze oder Diamanten wirken in Kinoproduktionen lediglich aufgrund ihrer Optik, die Echtheit ist dabei weniger entscheidend.

Obgleich das Filmkostüm durch eine „ikonische Beziehung“ mit der Alltagskleidung verbunden ist, und demnach visuelle Ähnlichkeiten aufweist, liegen ihm spezielle Bedingungen zugrunde, welche häufig nur durch künstliche Interventionen zu erlangen sind.<sup>161</sup> Vielfach muss in Form, Farbe oder Größe deutlich übertrieben werden, um die Sichtbarkeit des Objekts innerhalb der filmischen Räumlichkeit beziehungsweise im Kontext sämtlicher Zeichensysteme zu gewährleisten.<sup>162</sup> Darüber hinaus kann durch Kamerawinkel, Positionierung, Lichteinfall oder Schnitt das Kleidungsstück in seinen Eigenschaften mitunter besser präsentiert werden, als dies im Alltagsleben der Fall wäre.

Während demnach filmische Kostüme die Realität zu imitieren versuchen, erheben sie dennoch keinen Anspruch auf Wirklichkeit, und sind demnach in der Künstlichkeit des Films deutlich verhaftet. Vertraute Kleiderkodes, die auch in der realen Welt von Bedeutung sind, liegen der Kinogarderobe zugrunde, durchliefen jedoch einen transformierenden Prozess, welcher sie in die eigentümliche Ordnung des Films integrierte. Kennzeichnend für ein verständliches Kostümdesign sind vermutlich beide Bezugsquellen, Realität sowie filmbezogene Künstlichkeit: „[T]hey [costumes] conform to notions of realism but also need to employ notions of cinematic spectacle.“<sup>163</sup>

---

<sup>161</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 129.

<sup>162</sup> Vgl. ebd.

<sup>163</sup> Street, *Costume and Cinema. Dress codes in popular film*, S. 9.

## **6.5. Filmkostüm als visuelles Kommunikationselement**

Um die Inhalte einer filmischen Erzählung zu übermitteln, muss der Filmemacher notwendigerweise mit den Rezipienten in Beziehung treten. Dabei handelt es sich um einen einseitig kommunikativen Prozess, da das Publikum versucht, die Botschaften des Films zu entschlüsseln, darüber hinaus jedoch keine Folgehandlung von Seiten der Zuschauer erfolgt. Dieser Umstand, welcher der Kunstgattung weitestgehend immanent ist, bedingt gleichwohl die Voraussetzung zu schlüssiger und kohärenter Darstellung. Somit kann der Betrachter, im Sinne des russischen Literaturwissenschaftlers Jurij Lotman, dieses Kriterium der filmischen Analyse zugrunde legen.

„Die Kohärenzannahme geht dabei davon aus, dass jedes konstruierte Kunstprodukt in sich schlüssig und logisch, eben kohärent ist und ein in sich stimmiges, vollständiges, eigenständiges und abgeschlossenes Modell von Welt entwirft.“<sup>164</sup>

Jede kulturelle Gestaltung sowie Illustration ist demnach als vollendetes Werk mit autonomer Bedeutung anzusehen, wenngleich mitunter der Inhalt oder die Aufmachung des Gegenstandes dabei nicht zwangsläufig vom Rezipienten erfasst werden müssen. Um mich mit fehlerhafter Übertragung beschäftigen zu können, seien zuerst der Begriff der Kommunikation sowie die spezielle Relation zur filmischen Garderobe erörtert.

Ein kommunikativer Prozess setzt stets Sender, Empfänger sowie einen Informationsinhalt voraus mit dem Ziel, eine fehlerlose Übertragung der Nachricht zu gewährleisten. „Communication is conceived of as a process in which someone says something to someone else in one or other medium or channel with some or other effect.“<sup>165</sup> Wie im realen Leben, kann dabei gleichfalls im Kino die menschliche Kleidung als Übertragungsmedium fungieren und Botschaften über Figurencharakteristika, Narration oder äußere Umstände der Raum- und Zeitebene vermitteln. Hierbei handelt es sich jedoch um eine Kommunikation im visuellen Bereich, welche stets vor jedem verbalen Austausch der Darsteller stattfindet.<sup>166</sup> Bevor demnach eine einzige sprachliche Ausführung oder handlungsbedingte Aktion erfolgte, hat der Rezipient sich bereits eine erste Meinung zu

---

<sup>164</sup> Dennis Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, Marburg: Schüren Verlag GmbH 2011, S. 34.

<sup>165</sup> Barnard, *Fashion as communication*, S. 30.

<sup>166</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 283.

Rollenbeschaffenheit und Sympathie oder Antipathie der Figur zurechtgelegt, welche lediglich auf äußeren Merkmalen beruht. Durch diese vorgefasste Einstellung gegenüber dem filmischen Charakter werden Erwartungen bezüglich des zukünftigen Verhaltens und Handelns der Figur präsumiert.<sup>167</sup> Demzufolge ist der Beginn eines Filmes, wie bereits ausgeführt, besonders stark kodiert und verlangt vom Zuschauer eine erste Entschlüsselung, um der weiteren Handlung entsprechend folgen zu können.

Obgleich die Kommunikation mit kleiderspezifischen Zeichen in Realität und Film ähnlich verläuft, da stets von Äußerlichkeiten auf innere Werte, Einstellungen, Empfindungen oder Verhaltensmuster geschlossen wird, sind deutliche Unterschiede bezüglich des Vermittlers kennzeichnend für den filmischen Prozess. Während demnach im Alltagsleben die Intention für Kleidung stets beim Träger selbst liegt, sofern man hierbei den Einfluss der Modemacher außer Acht lässt, findet diese Relation im Kino keine Anwendung. Der Sender der Nachricht ist folglich nicht der Darsteller der Rolle, sondern eine Maschinerie an Filmemachern – angefangen vom Drehbuchautor über Regisseur und Kostümabteilungen. Der Schauspieler bietet sich und seinen Körper als Kanal, um bestimmte Kleidercodes darzulegen, er fungiert somit, hinsichtlich der Kommunikationstheorie, als Trägermedium. Darüber hinaus trägt er jedoch sehr wohl zum Gesamterscheinungsbild bei und verleiht dem Vorgang der Kommunikation, mit Hilfe von Bewegungen, Gesten und Mimik sowie seiner generellen menschlichen Gestalt Tiefe und Glaubwürdigkeit.

Um die Voraussetzungen filmischen Erzählens zu erzeugen, schließen Sender und Empfänger einen unausgesprochenen Kontrakt, um Fiktion und fantastische Darstellung zu ermöglichen.<sup>168</sup> Dazu zählt mitunter die Tatsache der Verkleidung, welche den Schauspielern notwendigerweise in unterschiedlichsten Ausführungen zuteilwird, um spezifischen Filmfiguren zu entsprechen. Da Akteure hinter Maske und Kostümierung jedoch zumeist identifiziert werden und aus Presse und Medien zudem privat bekannt erscheinen, wäre eine fiktionale Darstellung ohne die geschlossene Übereinkunft nicht ausführbar. Die Schauspieler würden in unterschiedlichsten Rollen kaum Akzeptanz finden und zwischen skrupellosem Mörder und herzerreißendem Geliebten nicht

---

<sup>167</sup> Vgl. Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters*, S. 94.

<sup>168</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 143.

changieren können – ein Umstand, der für den einen oder anderen Darsteller mitunter Aktualität erlangt, bleibt doch gelegentlich die Beschränkung auf ein einziges Genre augenscheinlich. Somit müssen diese Voraussetzungen gegeben sein, um Film in seiner vollständigen Form verständlich zu übermitteln.

Während Filmemacher Botschaften in Kleiderkodes verwandeln mit dem Ziel einer uneingeschränkten Übertragung, fällt den Rezipienten im Kommunikationsprozess demnach die Aufgabe der Dekodierung zu. Dabei kann es zu fehlerhafter beziehungsweise missverständlicher Entschlüsselung auf Seiten des Publikums kommen, denn nicht immer ist die Informationsvermittlung eindeutig dargelegt. Obwohl der Vorgang der Kleideranalyse, abgesehen von wissenschaftlichen oder geschichtlichen Studien, nicht bewusst wahrgenommen wird und vielmehr einem intuitiven, auf Erfahrung begründeten Prozess gleicht, hinterlassen filmische Kostüme dennoch die entsprechende Wirkung beim Zuschauer.<sup>169</sup> Selbst falls gleichwohl die Kleiderbotschaft nicht im Sinne der Filmemacher decodiert werden kann, wird vom Rezipienten dessen ungeachtet eine Absicht vermutet und eine Lesart konstruiert. Mit der Theorie John Fiskes übereinstimmend, erläutert Barnard den Vorgang wie folgt:

„It could be claimed that, even if the intention of the designer or the wearer does not reach the receiver, that receiver will always manage to construct some meaning for the garment or outfit.“<sup>170</sup>

Ogleich sich diese Aussage auf alltägliche Kleidung bezieht, kann darin dennoch eine kongruente Richtigkeit für filmische Kostüme erkannt werden. Schlussendlich bleiben in diesem Zusammenhang die Fragen nach dem kommunizierten Inhalt sowie der Art und Weise der Vermittlung zu klären. Ziel ist die Darstellung einer in sich geschlossenen Abbildung der Welt, welche durch die Intentionen und Ansichten des Filmemachers gelenkt wird. Dabei spielt der dramaturgische Prozess eine bedeutende Rolle, legt er doch die visuelle Aufmachung, Übertragungskanäle sowie die Erzähltechnik fest. Kommuniziert wird demgemäß die Erzählung selbst, wie diese Übermittlung erfolgt, begründet sich hingegen durch die filmische Dramaturgie.

---

<sup>169</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 24.

<sup>170</sup> Barnard, *Fashion as communication*, S. 31.

## 6.6. Filmkostüm als Zeichensystem

Da Menschen aufgrund unterschiedlichster Hürden und Problematiken, wie sprachliche Differenzen, räumliche Distanzen oder weitere Störfaktoren, häufig nicht direkt kommunizieren können, hat sich der Gebrauch einer symbolhaften Darstellung etabliert.<sup>171</sup> Das beste Exempel hierfür bleibt stets die Entwicklung der Sprache, welche visuelle Inhalte in Textformate transferiert. Darüber hinaus können Zeichen sich jedoch aus überlieferten oder erfahrenen Prozessen definieren, wie dies etwa im Bereich der Kleidung der Fall ist – man denke an Schwarz als Trauerfarbe in westlichen Ländern oder an blaue Overalls im Arbeitsmilieu, um nur zwei Beispiele zu nennen. Aus den Gedanken zur Entstehung und Nutzung von Symbolen hat sich die Wissenschaft der Semiotik begründet, welche vor allem von Ferdinand de Saussure, Charles S. Peirce und Roland Barthes ausnehmend geprägt wurde. In diesem Sinne sind die Disziplinen Film und Kleidung gleichermaßen durch die Semiologie erfassbar.

Folglich liegen desgleichen der filmischen Garderobe sowie der gänzlichen visuellen und akustischen Darstellung ein semiotisches Zeichensystem zugrunde. Notwendigerweise versteht sich dieses im Bereich des Kinos als deutlich ausgeprägter sowie elementarer als in der Realität, um Intention und Botschaft des Filmemachers an die Rezipienten unmissverständlich zu übermitteln. Die Beschäftigung mit dieser Materie ist daher eng verbunden mit dem vorherigen Kapitel der Kommunikation, denn welche Zeichen an Relevanz gewinnen sowie die Art der Vermittlung sind essentiell für das Verständnis des Filmes. Während demnach die Entschlüsselung diverser Bekleidungskodes in der realen Welt nicht zwangsläufig passieren muss, zielt der Film zumeist auf exakte Dekodierung der Darstellungsinhalte. Bedeutungen können dabei erst in Bezug auf die jeweilige Kultur evoziert werden, welche sie hervorbringt<sup>172</sup>, deren Zeichensysteme demnach hinlänglich bekannt und gebräuchlich sind. Obgleich die deutsche Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte ihre Untersuchungen bezüglich der Semiotik anhand des Theaters ausführt, erfahren diese desgleichen Richtigkeit für das Medium des Films: „[D]ie Zeichen des Theaters kann nur verstehen, wer die von den kulturellen Systemen der es umgebenden Kultur produzierten Zeichen kennt und zu

---

<sup>171</sup> Vgl. Barnard, *Fashion as communication*, S. 81.

<sup>172</sup> Vgl. Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters*, S. 8.

deuten vermag.<sup>173</sup> Um folglich essentielle Botschaften eindeutig kommunizieren zu können, ist der Einsatz von Zeichen und Symbolhaftigkeiten unumgänglich.

Sämtliche, im filmischen Zusammenhang gebräuchliche, Kodes basieren folglich auf einer Anordnung und Reihung von Zeichen sowie symbolhaften Darstellungen. Keine visuelle oder akustische Darlegung ist demnach ohne Grund in das Gefüge des Films integriert, zumindest wenn dabei gleichwohl das Kohärenzbestreben des Filmemachers vorausgesetzt wird. Daraus ergibt sich somit eine semiotische Dimension des Kostüms, welche es zu entschlüsseln gilt. Der Literaturwissenschaftler und Mediensemiotiker Dennis Gräf erläutert diesen Umstand wie folgt: „Bedeutsam ist, was dargestellt ist, wie es dargestellt ist, mit welchen anderen Elementen es kombiniert ist und in welcher syntagmatischen Anordnung es präsentiert wird.“<sup>174</sup> Dem Kostüm fällt in dieser Hinsicht die Vermittlung von Zeichen zu Persönlichkeitsmerkmalen, räumlichen sowie zeitlichen Gegebenheiten beziehungsweise Handlungsverläufen zu. Dabei wird von diesen äußerlichen Symbolen wie beispielsweise Farben, Formen, spezifischen Mustern, jedoch desgleichen über angepasste oder individualisierte Kleidung auf innere Qualitäten der Figur geschlossen. Es muss jedoch zwischen natürlichen Zeichen, welche dem Schauspieler von Natur aus anhaften wie etwa Körperbau, Gesicht oder Haarstruktur, und jenen künstlichen Zeichen, die erst durch eine spezifische Rollenvorstellung und Interpretation etabliert werden, deutlich unterschieden werden.<sup>175</sup> Dazu zählen unter anderem Maske und Kostüm, deren Qualität mitunter in der raschen Transformationsmöglichkeit von Figuren liegt.

Losgelöst von Körper und Handlung oder bisweilen von der gänzlichen Ordnung der filmischen Produktion, verliert ein Kleidungsstück mitunter seine Zeichenfunktion, kann doch häufig erst im Zusammenspiel weiterer Symbolisierungen eine Aussage über Bedeutungsinhalte getroffen werden.<sup>176</sup> Somit stehen Zeichen im Film selten für sich alleine, da sie mit unzähligen anderen in Verbindung sind und zusammen ein System beziehungsweise eine Ordnung sowie Kohärenz präsentieren. Selten ist ein Kostüm als starres Zeichen zu erfassen, vielmehr entspricht es einer „Form der Entdeckung und

---

<sup>173</sup> Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters*, S. 19.

<sup>174</sup> Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, S. 33.

<sup>175</sup> Vgl. Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters*, S. 26.

<sup>176</sup> Vgl. Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, S. 25.

Erfahrung“, die sogleich als „Faktor von psychischen Veränderungen“ als Motiv im Film Anwendung findet.<sup>177</sup> Das Spiel mit Kleidungswandlungen ist daher ein gängiges Mittel, um Transformationen der Figurenpersönlichkeit visuell darzulegen.

Der Einsatz von Zeichen sowie die Arbeit mit Symbolen sind demnach im Filmbereich offensichtlich, wenngleich die Wissenschaft der Semiotik über die genaue Funktionsweise und Methodik bis heute keinen Konsens ausgesprochen hat. Die Erläuterung hinsichtlich der Relationssetzung zwischen Film und Semiologie führt jedoch für diese Studie eindeutig zu weit, weshalb ich mich lediglich auf den Aspekt des Filmkostüms als Zeichensystem konzentrieren werde. Darüber hinaus erscheint mir die Bedeutung der filmischen Garderobe als Kommunikationsmedium zwischen Filmemachern und Rezipienten als ausschlaggebend, denn schließlich sind Filme als Kunstprodukte zu verstehen, welche notwendigerweise durch künstliche Zeichen kodiert sind, und das Ziel verfolgen, einen Informationsfluss in Richtung des Publikums zu gewährleisten.<sup>178</sup> Desgleichen legt Rosa Burger die Kennzeichen der filmischen Kleidung wie folgt fest: „Filmkostüme erscheinen als ein nach bestimmten Regeln kombinierbares Zeichensystem mit kommunikativer Funktion.“<sup>179</sup> Dabei besitzt jedoch jedes angewandte Symbol und Zeichen Relevanz innerhalb der filmischen Struktur, da es aus einer Summe an Möglichkeiten für die Darstellung der Erzählinhalte ausgewählt wurde.<sup>180</sup> Demzufolge sind selbst scheinbar minimale Entscheidungen wie beispielsweise Farben der Figurenaccessoires oder bestimmte Formen und Muster entscheidend für die Verständlichkeit der Geschichte, denn Aussagen und Bedeutungen können mitunter durch Kleinigkeiten Veränderungen erfahren.

„Die präsentierten Objekte besitzen also einen Wert an sich, weil ohne sie die dargestellte Welt, zumindest partiell, eine andere wäre und dementsprechend auch eine andere Bedeutung hätte.“<sup>181</sup>

Kostümzeichen sind darüber hinaus eng gekoppelt mit stereotyper Darstellung, können doch auch hierbei jeweils nur Botschaften entschlüsselt werden, welche innerhalb der

---

<sup>177</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 50.

<sup>178</sup> Vgl. Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, S. 25.

<sup>179</sup> Burger, *Contemporary costume design*, S. 163.

<sup>180</sup> Vgl. Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, S. 43.

<sup>181</sup> Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, S. 43.

Gesellschaft bereits Erfahrungswerte deponierten.<sup>182</sup> Kleiderkodes müssen demnach im Sinne der Filmemacher erfasst werden, um ihre entsprechende Bedeutung etablieren zu können. Vor allem das Hollywood-Kino beschränkt sich jedoch auf einige wenige konventionelle Bekleidungszeichen, um einen narrativen Realismus herauszubilden, der allgemeine Gültigkeit aufweist und somit hinlänglich verständlich bleibt.<sup>183</sup>

Die Semiotik definiert in Bezug auf filmische Systeme darüber hinaus dramaturgische sowie ästhetische Zeichen. Erstgenannter Begriff dient dabei der spezifischen Emotionalisierung besonderer Handlungspunkte, wie Dennis Gräf ausführt, und findet Einsatz, um bedeutende Aspekte zu unterstreichen. Derlei Kodes bieten jedoch nicht nur Anhaltspunkte für den Rezipienten, sondern desgleichen für sämtliche Figuren innerhalb des Handlungsgefüges.<sup>184</sup> Zweifelsohne kann filmischen Kostümen ebenfalls eine dramaturgische Zeichenfunktion anhaften, welche jedoch stets einem narrativen Schema folgt. Meiner Meinung nach entspringt hierbei gleichwohl jeglicher Kode dem Prozess der Dramaturgie und kann demzufolge als dramaturgisches Zeichen deklariert werden.

Der Begriff des ästhetischen Zeichens hingegen wurde geprägt vom Literaturwissenschaftler Jan Mukařovský und wird definiert als eigenständig und selbstzweckhaft. Den bisherigen Ausführungen zur Ästhetik folgend, ist hierbei die Aufmerksamkeit auf den Aufbau des Zeichens selbst konzentriert und nicht auf seinen Verweis auf Dinge und Subjekte.<sup>185</sup> Somit kann selbst im Bereich der Semiotik zwischen narrativen und ästhetischen Zeichen unterschieden werden, denn während einerseits Aufschluss gegeben wird über Charaktere und Handlungsgefüge, steht andererseits die Ästhetik für sich: „Die ästhetische Funktion an sich vermag nicht allein das Zeichen, das sie schafft, auch mit einem vollen Sinn auszustatten.“<sup>186</sup>

---

<sup>182</sup> Vgl. Kelz, „Mode in allergrößter Öffentlichkeit“, S. 26f.

<sup>183</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 15.

<sup>184</sup> Vgl. Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, S. 305.

<sup>185</sup> Vgl. Jan Mukařovský, *Kunst, Poetik, Semiotik*, Hg. Květoslav Chvatik, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989, S. 77

<sup>186</sup> Mukařovský, *Kunst, Poetik, Semiotik*, S. 77.

## 6.7. Visuelle Darstellung der Figurenwandlung

Im klassischen Erzählkino durchlaufen die Protagonisten einen bestimmten Handlungsprozess, welcher darüber hinaus zumeist Einfluss auf ihre Entwicklung und charakterliche Darstellung nimmt. Mit dieser Veränderung gehen entweder ein Reifen oder Scheitern der Figur einher sowie das Erreichen oder Verfehlen der eigenen Ziele und Lebensentwürfe.<sup>187</sup> Diese Verwandlung der Rollenstrukturen ist vor allem im Unterhaltungsfilm äußerst populär, da der Fortgang der Geschichte zumeist als „Reise“ erzählt wird. Hierbei muss jedoch nicht zwangsläufig eine größere räumliche Distanz zurückgelegt werden, da der Begriff gleichwohl geistige Bewegungen miteinbezieht.<sup>188</sup> Die Figurengestaltung ist demnach kein starres Konstrukt, sondern in Hinblick auf reale Kontexte ein dynamischer sowie ein sich veränderbarer Prozess. Die Veränderung von Merkmalen, Eigenschaften und äußerem Auftreten muss in eine „sichtbare Ursachen- und Wirkungslogik der äußeren Handlung der Geschichte“ integriert sein.<sup>189</sup> Das Motiv sowie der Anlass zu dieser Transformation sind demnach offensichtlich darzulegen, um die Verständlichkeit auf Seiten der Rezipienten zu gewährleisten.

Charakterliche Entwicklungen können jedoch nicht direkt dargestellt werden, da ihnen eine inner-psychologische Komponente immanent ist. Es bedarf daher einer Möglichkeit der Visualisierung, welche auf emotionale Figurenverwandlungen Bezug nimmt.<sup>190</sup> In diesem Sinne fungiert das Kostüm einmal mehr als Zeichenträger, und, da es direkt mit dem Körper verbunden ist, als erstes Objekt der Veränderung. Mit Hilfe der Kleidung können Wandlungen der Figuren schnell und offensichtlich dargelegt werden, ohne die Dialogebene damit belasten zu müssen. Dabei werden von den Handlungen der filmischen Personen sowie der umgeformten äußeren Erscheinung auf innere Konflikte sowie ein neues Gedankenmuster geschlossen. Beispiele dafür finden sich zahlreich in der Geschichte des Films: Julia Roberts legt in „Pretty Woman“ das Gewand der Prostituierten ab und schlüpft in exklusive Designermode, ein Umstand, der notwendigerweise einen sozialen Aufstieg evoziert; Ada löst sich in „The Piano“ ein Stück weit von

---

<sup>187</sup> Vgl. Andrea Gschwendtner, *Bilder der Wandlung. Visualisierung charakterlicher Wandlungsprozesse im Spielfilm*, Wiesbaden: VS Verlag 2011, S. 13.

<sup>188</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 64f.

<sup>189</sup> Vgl. Gschwendtner, *Bilder der Wandlung. Visualisierung charakterlicher Wandlungsprozesse*, S. 101.

<sup>190</sup> Vgl. Gschwendtner, *Bilder der Wandlung. Visualisierung charakterlicher Wandlungsprozesse*, S. 45.

ihrem strengen Korsett, womit desgleichen eine emotionale Öffnung einhergeht. Diese Beispiele sind aus einer unzähligen Fülle an Filmen herausgegriffen, da sie in Bezug auf die Kleidung bereits wissenschaftlich abgehandelt wurden. Jedoch findet in nahezu jedem Film die Veränderung der Figur über die visuelle Gestaltung, und somit häufig über das Kostüm, statt.

Durch die Verwandlung eines filmischen Charakters können darüber hinaus, ursprünglich eher konstante Eigenschaften wie Körpergestalt, Persönlichkeit oder soziale Situation, durch einen bestimmten Auslöser ins Wanken geraten. Ein schlüssiges sowie nachvollziehbares Umstrukturieren einer Figur ist häufig das Ziel der Filmemacher, doch können desgleichen eine inkohärente Gestaltung sowie eine brüchige Darstellung Spannung provozieren. Die Veränderung der Rollenattribute ist demnach mitunter ein prekäres Unterfangen, denn dabei sind eine zunehmende Dimensionalität der Figur sowie eine rückläufige Verständlichkeit der Handlung gleichermaßen möglich.<sup>191</sup> Somit hat eine Verwandlung der Protagonisten ferner Auswirkung auf die Beziehung zu den Rezipienten, da Sympathie oder Antipathie, welche dem Charakter entgegengebracht werden, auf der Darstellungsweise basieren.<sup>192</sup>

Die Funktion des Filmkostüms bleibt demnach nicht auf eine starre Zeichenhaftigkeit beschränkt, da die Erzählung sich stetig entwickelt und somit häufig eine dynamische Visualisierung verlangt. Diese Veränderungen können linear und kontinuierlich verlaufen, abrupt und plötzlich, erzwungen oder aus eigenem Antrieb, abhängig lediglich von der filmischen Handlung sowie den dramaturgischen Vorstellungen des Filmemachers. Die Vielfältigkeit der Kostümkodes sowie die unzähligen Möglichkeiten ihrer Verwendung sind demnach besonders augenscheinlich, jedoch stets von Fall zu Fall in ihrem Einsatz und ihrer Art different. Die Darstellung der Figurenverwandlung und das damit verbundene Kostümbild beeinflussen somit in erheblichem Maße die Dramaturgie eines Filmes. Da die Protagonistin in „Black Swan“ desgleichen eine bedeutende visuelle und somit inner-psychologische Verwandlung durchlebt, ist eine spezifische Ausführung zu dieser Thematik im folgenden Kapitel angeführt.

---

<sup>191</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 310.

<sup>192</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 311.



## **7. Analyse der Kostümdramaturgie in „Black Swan“**

### **7.1. Eine kurze inhaltliche Einführung**

Der 2010 erschienene Film des Regisseurs Darren Aronofsky ist im Ballettmilieu situiert, und erzählt die beklemmende Geschichte einer Tänzerin, deren Perfektionsbestreben einen psychisch sowie körperlich tragischen Ausgang nimmt. Die Ballerina Nina Sayers soll nach Absetzung der etablierten Schwanenkönigin Beth Macintyre die begehrte Doppelrolle des weißen sowie schwarzen Schwanes in Tschaikowskis Ballettkomposition übernehmen, muss jedoch erst ihre Qualifikation für beide Partien unter Beweis stellen. Der künstlerische Leiter Thomas Leroy ist von ihrem Talent für die anmutige sowie unschuldige Odette überzeugt, sie kann jedoch den verführerischen, arglistigen schwarzen Schwan nicht zu seiner vollen Zufriedenstellung ausführen. Dennoch überträgt er ihr die Titelpartie mit dem Gesuch sich der Sinnlichkeit und Leidenschaft der Rolle Odiles anzunähern.

Nina stürzt sich besessen in den Trainingsalltag, unter anderem durch ihre Rivalität zur Tänzerin Lily begründet, welche nach Leroy's Dafürhalten den schwarzen Schwan in seiner Vollendung präsentieren könnte. Durch die Strapazen der Proben, die Angst einer Rollenentziehung und die Allgewalt ihrer Mutter Erica lässt sich die junge Ballerina schließlich auf die dunkle Seite ihrer Psyche ein, welche sie zunehmend einzunehmen droht. Ihre Verstörung entgleist in eine halluzinatorische Richtung und legt den Anstoß für einen selbstzerstörerischen Prozess, der die Grenzen zwischen Wahn und Wirklichkeit mehr und mehr verwischt.<sup>193</sup> In ihren Gedanken verwandelt sie sich schließlich tatsächlich in das unberechenbare Wesen Odiles, welches sie auf der Bühne darstellen soll. Der dritte Akt des Films zeigt Nina daraufhin bei der Ausführung ihrer Ballettdarbietung, während derer sich die Tänzerin, durch ihren Wahn veranlasst, eine tödliche Verletzung zufügt. Obschon sie letztlich eine exzellente Darstellung präsentiert und somit ihrem eigenen Anspruch Genüge leistet, bezahlt Nina diese Perfektion mit ihrem Leben. Der Film stellt demnach den Leidensdruck einer fragilen Persönlichkeit dar, welche schlussendlich an ihren hochgesteckten Erwartungen scheitern muss.

---

<sup>193</sup> Vgl. O.N. *Black Swan*, Hg. Twentieth Century Fox, Presseausendung, [http://www.kino-central.de/filme/blackswan/blackswan\\_ph.pdf](http://www.kino-central.de/filme/blackswan/blackswan_ph.pdf) 2010, Zugriff: 8.6.2011, S. 2.

## 7.2. Das Schwanenseemotiv als maßgebliches dramaturgisches Element

Die Parallelen zur Geschichte der verzauberten Schwanenprinzessin sind in diesem Film besonders augenscheinlich, ist doch die Handlung in ihrer visuellen sowie dramaturgischen Gestaltung eng mit dem Ballett verbunden. Das Motiv der aussichtslosen Liebe zwischen einem Menschen und einer Meerestiergestalt ist literarisch und musikalisch viel zitiert und beinahe in jedem Kulturkreis geläufig, sei es die Geschichte des Schwanenmädchens, welche unter anderem die Vorlage für Tschaikowskis „Schwanensee“ bot, „Undine“, „Rusalka“ oder etwas zeitgenössischer „Arielle“, basierend auf Hans Christian Andersens Märchen „Die kleine Meerjungfrau“. Dieser Gedanke einer unmöglichen Beziehung zweier Liebenden dient somit häufig als Grundlage szenischer sowie poetischer Erzählung, wohingegen dem Ballett des „Schwanensees“ zusätzlich das Motiv der Verzauberung immanent ist, muss doch Odette ihr Dasein als weißer Schwan erdulden.

Die hinlänglich bekannte Erzählung des Prinzen Siegfrieds, welcher, durch die Schönheit und das geheimnisvolle Auftreten Odiles geblendet, seine Liebe zur unschuldig und jungfräulichen Odette verrät, bildet nicht nur zentrales Aufführungsmotiv in Aronofskys Werk, sondern dient gleichfalls, wie bereits erwähnt, als Ausgangspunkt der dramaturgischen Inszenierung. Während die Farbgestaltung offenkundig am Ballett Tschaikowskis orientiert ist und vor allem der Kontrast zwischen Schwarz und Weiß in besonderem Maße evoziert wird, liegen darüber hinaus Parallelen in der Figurenzeichnung sowie dem zugrunde liegenden Motiv vor. Es wird vor allem das Zusammenprallen zweier Welten symbolisiert: eine gesellschaftliche, bestimmten Normen unterworfenen Öffentlichkeit sowie eine Gefühlsebene, welche individuelle Sehnsüchte und Leidenschaften propagiert.<sup>194</sup> Wie Siegfried befindet sich die Figur der Nina in einem Entwicklungsprozess, welcher vor allem geprägt ist durch eine Abnabelung von gewohnten, maternalen Vorstellungen und Verhaltensmustern. Damit einher geht notwendigerweise der Vorgang des Erwachsenwerdens, der eigenen Meinungsbildung sowie Auslotung individueller Grenzen und Möglichkeiten. Erst durch eine Distanzierung von der Mutter kann es Siegfried gelingen ein Verhältnis zum anderen Geschlecht aufzubauen, welches über eine natürliche familiäre Bindung

---

<sup>194</sup> Vgl. Horst Koegler, „Lebedinoje Osero – Oder: Schwanensee“, *Illusionen – wie Schwanensee*, Programmheft zur Premiere am 21. April 2011, München: 2011, S. 85.

hinausgeht.<sup>195</sup> Diese Erfahrung bleibt Nina verwehrt, denn obgleich sie sich ein Stück weit von Erica lösen kann, ist die Auseinandersetzung mit der eigenen Sexualität vorrangiger und resultiert in homosexuellen Fantasien mit der Tanzkollegin Lily. Siegfried und Nina verbinden demnach eine allgegenwärtige Mutter als wesentlichste Bezugsperson, das Fehlen einer Vaterfigur, das Erforschen der Umwelt sowie das Ergründen der eigenen Emotionen, Wünsche und Sinnlichkeiten. Beide müssen dabei zwangsläufig zwischen Gut und Böse zu unterscheiden lernen, wenngleich dieses Gegensatzpaar nur bedingt mit Weiß und Schwarz gleichzusetzen ist. Zweifellos dient diese Farbauswahl jedoch einer deutlichen metaphorischen Darstellung, da hiermit der größtmögliche Kontrast inszeniert werden kann. Die Kostümbildnerin Prof. Annette Beaufaÿs sieht im Purismus von Schwarz und Weiß desgleichen eine ungemeine Stärke und Aussagekraft, welche bereits im Ballett Tschaikowskis verankert ist.<sup>196</sup>

Dieser klaren und eindeutigen Form der visuellen Darlegung widmet sich ebenfalls Aronofsky in seinem Werk, indem er die Differenz der beiden unbunten Farben mit Vehemenz zum Ausdruck bringt. Vor allem Kostümdesign sowie Szenenbild bleiben in dieser Farbgebung weitestgehend verhaftet, wenngleich, wie zu sehen sein wird, der Protagonistin hinsichtlich ihrer Kleidung und privaten Räumlichkeit eine breitere Kolorierung zugesprochen wird. Die Inszenierung der Bühnenhandlung ist jedoch farblich traditionell gehalten, obschon hierbei die bunten Akte bewusst ausgeklammert werden, da das Hauptaugenmerk auf den Darstellungen der beiden gegensätzlichen Schwangestalten liegt, welche Nina verkörpert. Der Regisseur nimmt folglich dramaturgisch vor allem Anleihen an der Figurenzeichnung sowie den Motiven, welche ebenso dem „Schwanensee“ zugrunde liegen. Für das Kostümdesign bildet speziell das Farbschema eine deutliche Vorgabe sowie darüber hinaus die Gestaltung der Bühnenkleidung, welche notwendigerweise an den Ballettvorlagen orientiert ist. Aronofsky bezieht jedoch generell die unterschiedlichsten Ideen mit ein und idealisiert nicht strikt Tschaikowskis Werk. So bildete beispielsweise ebenso Dostojewskis „Der Doppelgänger“ eine grundlegende Inspirationsquelle.<sup>197</sup>

---

<sup>195</sup> Vgl. Peter Schellenbaum-Scheel, „Schwanensee und Schwanenmythos“, *Illusionen – wie Schwanensee*, Programmheft zur Premiere am 21. April 2011, München: 2011, S. 99.

<sup>196</sup> Vgl. Beaufaÿs, Interview geführt von der Autorin, Wien, 4.10.2011.

<sup>197</sup> Vgl. Darren Aronofsky, „Interview mit Darren Aronofsky“, *Black Swan*, Bonusmaterial DVD, Vereinigte Staaten 2010, Regie: Darren Aronofsky, 20th Century Fox Home Entertainment 2010.

### 7.3. Zeichensystem und Symbolvermittlung in „Black Swan“

In Aronofskys filmischer Tanzproduktion, in welcher die gequälte Tänzerseele der Ballerina Nina Sayers das zentrale Motiv einnimmt, ist ein dicht konstruiertes Zeichensystem besonders augenscheinlich. Die visuelle Umsetzung wirkt streckenweise deutlich inszeniert, weshalb die filmische Künstlichkeit dem Werk nicht lediglich immanent ist, sondern darüber hinaus offen zur Schau getragen wird. Der Filmemacher spielt mit Zeichen und Symbolen, setzt Verbindungen und Querverweise und vermittelt mitunter den Eindruck einer artifiziellen, in sich geschlossenen Darstellung der Ballettwelt, welche kaum der Realität entsprechen kann. Sämtliche Elemente scheinen bewusst gewählt und mit Bedeutung kodiert, um dem Publikum ein Zeichenangebot zu vermitteln. Dabei fungiert gleichfalls die Kostümebene als Kommunikationsmittel zwischen Filmemacher und Rezipienten und dient, durch ihre direkte Verbindung zur Figur begründet, vor allem der Persönlichkeitszeichnung sowie Charakterisierung. Deutlich zu unterscheiden ist hierbei die private Garderobe der Tänzerin von den Bühnenkostümen der „Schwanensee“ Aufführung. Während Ninas persönliche Kleidung, neben einer raum-zeitlichen Funktion, vor allem die Empfindsamkeit und Emotion der Ballerina repräsentiert, nimmt das Kostüm der Schwanenkönigin eine komplexere Bedeutung ein, stellt es doch einerseits das Ballett und die Erzählung Tschaikowskys dar, andererseits nach wie vor das Seelenleben der Protagonistin. Die Ebenen scheinen sich demnach zu durchdringen und mitunter aufzulösen, kann doch wie die Hauptfigur selbst desgleichen das Publikum nicht mehr zwischen Wahn und Wirklichkeit unterscheiden.

Bisweilen können Kostüme, neben ihrer Eigenschaft als Zeichenträger, des Weiteren symbolhaften Charakter evozieren, welcher zumeist abstrakte Gegenstände, Figuren sowie Emotionen illustriert.<sup>198</sup> Unter diesem Aspekt können im Analysefilm „Black Swan“ die eulenartige Gestalt Rotbarts sowie der weiße und schwarze Schwan betrachtet werden. Indem der Zauberer bereits in der ersten Sequenz des Films auftritt und die Tänzerin in ein Schwanenwesen verwandelt, ist der weitere Fortgang der Geschichte bereits angedeutet. Darüber hinaus wird mit dem gezeigten Prolog des Balletts „Schwanensee“, das eigentliche Stück festgesetzt, dessen Handlungsverlauf mit

---

<sup>198</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 529.

der filmischen Erzählung weitgehend kongruent verläuft. Vor allem die Kostüme spielen in dieser Hinsicht eine bedeutende Rolle, ist doch eine Situierung im Ballettmilieu unmissverständlich. Die Verwandlung in den weißen Schwan symbolisiert bereits Ninas Transformationsprozess, welchen sie mit der Auseinandersetzung zu diesem Stück durchlebt, und bildet gleichfalls einen Bogen zum Ende des Films. Für den Rezipienten wird folglich eine in sich geschlossene Geschichte erzählt, indem die Tänzerin als Schwanenwesen in die Filmhandlung eingeführt wird, und in dieser Darstellung gleichermaßen ihren Tod findet. Im Verlauf des Geschehens nimmt der künstlerische Leiter Thomas Leroy in Ninas Vorstellung die Gestalt Rotbarts an, und ist mit dessen Charakterzügen durchaus gleichzusetzen, spielt er doch ebenso mit den Empfindungen der Mitmenschen und lässt sie wie Marionetten auf und abseits der Bühne tanzen. Die unschuldige, anmutige Odette repräsentiert in dieser Hinsicht mitunter Ninas bisheriges Leben, Odile hingegen ihre geheimen Wünsche und Sehnsüchte.

Aronofskys visuelle Figurendarstellung ist, wie häufig in Tanzfilmen, stark geprägt durch vertraute Stereotype hinsichtlich der Ballettwelt, um Tänzer anhand ihrer Äußerlichkeiten eindeutig festzulegen. Obgleich diese gängige Abbildung der Ballerinen zweifellos realistische Züge trägt, wird die deutliche Inszenierung des Films gleichermaßen bewusst. Augenscheinlich ist vor allem die beschränkte Farbauswahl auf Schwarz, Weiß, Grau und Rosatöne auf der Illustrationsebene, welche ein künstliches Konstrukt der Filmemacher darstellt. Die Bedeutung der einzelnen Farbsymboliken wird im Folgenden detaillierter ausgeführt.

Fasziniert von der Doppelrolle des weißen und schwarzen Schwans in Tschaikowskys Ballettstück sowie der absoluten Gegensätzlichkeit dieser beiden Gestalten, setzt Aronofsky die Thematik der zweigeteilten Seele, das Gute und das Böse, jedoch ebenso das Motiv des Doppelgängers als dramaturgische Zeichen im Film ein.<sup>199</sup> Lily wirkt in dieser Hinsicht wie das sinnliche, leidenschaftliche sowie autarke Pendant zu Nina und wird desgleichen in ihrer visuellen Darstellung der Protagonistin entgegengesetzt. Die Hauptfigur scheint jedoch selbst zwei diametrale Wesen in sich zu vereinen, welche im

---

<sup>199</sup> Vgl. Pamela Jahn, "Fremde Welten", *Ray Filmmagazin*, <http://www.ray-magazin.at/magazin/2010/12/black-swan-fremde-welten> 2010, Zugriff: 8.6.2011.

Verlauf der Handlung selbstständigen Charakter entwickeln und sich zum Finale des Films buchstäblich gewalttätig gegenüberstehen. Dessen ungeachtet werden Ninas labiler Seelenzustand sowie ihre ambivalente Psyche jedoch bereits mit Beginn der filmischen Erzählung in Szene gesetzt, da ihr mehrfach ihr eigenes Ebenbild erscheint. Der Einsatz von Spiegeln und reflektierenden Oberflächen fungiert dabei ebenfalls als wesentliches Gestaltungsmittel, handelt es sich doch um bedeutende Elemente aus dem Alltag der Tänzer. Aronofsky stattet dabei das Spiegelbild mit einem Eigenleben aus, wodurch die Hauptfigur mit sich selbst in Konflikt gerät. Der Filmmacher spielt weiters mit analogen Zeichen und visuellen Affinitäten, und so mutet es nicht verwunderlich an, dass sämtliche weibliche Figuren, innerhalb des filmischen Kollektivs, in ihrer Äußerlichkeit ähnlich gestaltet sind. Die Differenzierung gelingt demnach deutlich schwieriger, je mehr sich die Protagonistin charakterlich dem schwarzen Schwanenwesen angleicht. Es handelt sich folglich um ein ausgesprochen dynamisches Zeichensystem, welches durch kontinuierliche Veränderungen geprägt wird. Vor allem die Gestaltung der Hauptfigur unterliegt dabei unzähligen Verwandlungen, wodurch nur vereinzelt visuelle Charakteristiken bis zum Ende bestehen bleiben.

Die Annahme des Kohärenzbestrebens der Filmmacher lässt demzufolge in jedem dargebrachten Zeichen eine wesentliche Bedeutung für den Filmzusammenhang vermuten, und stellt eine Beziehung der einzelnen Zeichen sowie Symbole zueinander her. Die Kostüme sind somit aus einem speziellen Grund in dieser Weise gestaltet, um die dahinter liegende Intention zu kommunizieren. Ob der Film dabei narrative oder ästhetische Zeichen vermittelt, kann erst nach eingehender Untersuchung dargelegt werden und folgt im Anschluss an die Kostümanalyse.

#### **7.4. Die narrativ-dramaturgische Kostümfunktion**

In Hinblick auf die bereits theoretisch ausgeführten Funktionsmöglichkeiten filmischer Kleidung, wird an dieser Stelle die Dienstlichkeit der Kostümdramaturgie für Aronofskys „Black Swan“ eingehender untersucht. Hierbei können gleichfalls verschiedenste Aufgaben innerhalb der Narration ermittelt werden, welche jeweils Aspekte zu Figurenzeichnung, Raum und Zeit oder Handlungsgefüge darlegen. Die Protagonistin, und somit ihre filmische Garderobe, wird dabei vom Filmemacher stets ins Zentrum der Aufmerksamkeit gesetzt, gilt es doch, ihre persönliche Geschichte zu offenbaren. Der Film wird demnach äußerst subjektiv, aus Sicht der Tänzerin, erzählt, ohne jemals den Bezug zu ihr zu verlieren – ein Umstand, welcher ihr Auftreten in jeder einzelnen Szene erfordert. Die Omnipräsenz der Hauptfigur ermöglicht daher eine detaillierte Studie ihres Kostüms, welches im späteren Verlauf der Arbeit eingehender auf seine Verwandlung hin erkundet wird.

Die charakterisierende Funktion der Kleidung stellt in soziodemographischer Hinsicht vor allem den Beruf der Ballerina in den Vordergrund, welcher den Hauptanteil des Filmes, sei es in Form von Trainingsgewändern oder Bühnenkostümen, ausmacht. Nina ist demnach stets in ihrer Profession verhaftet, welche zudem ihr komplettes Leben bestimmt. Die Charakterisierung verläuft hierbei über geläufige Zeichen, die aus der Ballettwelt hinlänglich bekannt sind: Stulpen, Spitzenschuhe, Tutus oder Trikots sind dabei historisch bedingt primäre und stereotype Merkmale der Tänzerinnen. Ninas soziale Stellung, das exakte Alter sowie moralische und gesellschaftliche Ansichten oder Vorstellungen lassen sich auf den ersten Blick deutlich schwieriger ablesen und werden erst im Verlauf des Handlungsgefüges erfassbar. Wesentlich eindringlicher wird in diesem Film jedoch die Gefühlsebene der Figur über das Kostüm illustriert. Im Unterschied zu vergleichbaren Filmen stellt Aronofsky die Emotionalität Ninas entscheidend heraus, welche von grazil, unschuldig sowie ehrgeizig bis zu unberechenbar, sinnlich und selbstzerstörerisch ein weit reichendes Spektrum zu erfüllen hat. Die Darstellung des Innenlebens verläuft vorwiegend über die Ebene der Farbgestaltung, welche einen größtmöglichen Kontrast innerhalb der Figur vermitteln muss. Darüber hinaus geben jedoch ebenfalls die Auswahl der einzelnen Garderobenstücke sowie die Art des Tragens Aufschluss über die dargestellte Persönlichkeit. Nina wird demzufolge

anfänglich vor allem verschlossen, keusch und kindlich sowie von Selbstzweifeln geplagt präsentiert – ihre Kleidung unterstreicht diese Empfindungen visuell. Ihren Kollegen gegenüber verhält sie sich bedeckt und unnahbar, sie zeigt kaum Haut, wodurch ihr Kostüm den Eindruck starker Schutzfunktion übermitteln. Ninas Bekleidung ist in narrativer Hinsicht stark geprägt durch den Einfluss der allgewaltigen Mutter Erica, welche ihrer Tochter wie einem unmündigen Kleinkind entgegentritt, ihr beim Entkleiden und Anziehen hilft und sie somit am Erwachsenwerden hindert.

Demzufolge ist Nina vor allem in Kontrast zu ihren Mitmenschen zu setzen, da häufig erst im direkten Vergleich spezifische Aussagen zur Rollengestaltung deutlich werden. Innerhalb des filmischen Figurenkollektivs erhält die Protagonistin sogleich zu Beginn der Handlung die Stellung einer Einzelgängerin, welche über fehlenden Kontakt zu Freunden sowie Tanzpartnern, jedoch desgleichen über die Kostümebene offenbart wird. Jene Szenen, in welchen ein Figurenensemble demonstriert wird, sind dabei in besonderem Maße kennzeichnend, da die Tänzerin im Gegensatz zu sämtlichen im Bild befindlichen Personen gänzlich in weißer Kleidung dargestellt ist. Dieser Umstand mutet am augenscheinlichsten während des ersten Tanztrainings sowie der Abendgala an, in deren Verlauf der künstlerische Leiter die neue Schwanenkönigin präsentiert. Die Bedeutung der einzelnen Farben sowie der Einsatz von Kontrasten innerhalb der Figurenkonstellation werden in den folgenden Kapiteln ausführlicher ermittelt.

Neben der charakterisierenden Funktion dienen die filmischen Kostüme in erheblichem Maße der raum-zeitlichen Dimension, wird doch dadurch in einem übergreifenden Sinn die Verhaftung in der Gegenwart sowie der New Yorker Urbanität sichtbar. Darüber hinaus stellen sie jedoch gleichfalls die unterschiedlichen Räumlichkeiten, mehr noch als die Zeitumstände, im Detail dar und grenzen diese jeweils deutlich voneinander ab. Anhand der filmischen Garderobe lassen sich demnach Örtlichkeiten sowie Situationsbedingungen wesentlich unterscheiden – in speziellem Fall verlangen Bühne, Training, Abendveranstaltung oder private Umgebung folglich nach divergenten Kleidern. Der Rezipient kann somit in kurzer Zeit Räume und Bereiche festlegen, ohne diese ausführlich wahrnehmen zu müssen, denn das Kostüm macht die gezeigte Lokalität bereits zu einem Großteil ersichtlich.

Narrative Kleidung, welche losgelöst vom menschlichen Körper ein eigenes Motiv innerhalb des filmischen Gefüges bildet, findet sich in „Black Swan“ hingegen kaum. In dieser Hinsicht kann lediglich die Situation in der Toilette des Restaurants verstanden werden, in welcher sich Nina ein geborgtes T-Shirt von Lily über das eigene Top überstreift. Diese Szene stellt einen bedeutenden Wendepunkt der Erzählung dar, denn die Protagonistin kommt daraufhin erstmals mit bewusstseinsweiternden Substanzen in Berührung, erlebt eine ausgelassene, berauschte Partynacht und wird sich ihrer eigenen Sinnlichkeit mehr und mehr bewusst. Visuell wird diese Veränderung durch das erstmalige Bekleiden des Körpers durch ein schwarzes Kostümteil inszeniert, welches den Ausschlag gibt für eine endgültige Verwandlung in das mystische Schwanenwesen. Von Bedeutung ist hierbei jedoch der Einfluss Lilys, da Nina die Erfahrung nicht selbstständig sucht, sondern sie ihr zugetragen wird. Häufig bedarf es in filmischen oder literarischen Erzählungen einer Initiierungsfigur, welche bestimmte Handlungsverläufe in Gang setzt, um die Hauptrolle in unbekannte, neue Situationen zu bewegen. Diese Funktion wird im Film „Black Swan“ von der Gegenspielerin übernommen, welche eine ambivalente Beziehung zu Nina unterhält. Für den Rezipienten ist die Verbindung zwischen den beiden Tanzkolleginnen schwer zu fassen, entspringen doch einige Begebenheiten lediglich der Fantasie der Protagonistin. Darüber hinaus scheint Lily in gewisser Weise die eigene dunkle Seite Ninas zu verkörpern, entgleiten doch vor allem gegen Ende des Films die Visionen der Hauptfigur derart intensiv, dass eine Unterscheidbarkeit zwischen sich selbst und der Konkurrentin für die Ballerina nicht mehr möglich scheint.

Für den Filmemacher sowie die Kostümbildnerin war eine realistische Darstellung der Alltagsmode essentiell: „Realism was a key factor for all off-stage wear.“<sup>200</sup> Aus diesem Grund wurde mitunter auf das Tanzmodenlabel „Yumiko“ zurückgegriffen, um eine wirklichkeitsnahe Darstellung der Trainingsgewänder zu gewährleisten. Dennoch sollten Elemente der Bühnenkleidung in das Privatkostüm der Figur verwoben werden, wie dies am Beispiel des federartigen Schals Ninas sichtbar wird. Das Design der Ballettkleidung wurde hingegen einer allzu klassischen Form enthoben, um eine neue sowie frische Interpretation des „Schwanensees“ zu präsentieren.<sup>201</sup>

---

<sup>200</sup> Chris Laverty, „Black Swan Images = Costume Heaven“, *Clothes on Film*, <http://clothesonfilm.com/black-swan-amy-westcott-interview/18997/> 2010, Zugriff: 8.6.2011.

<sup>201</sup> Vgl. Darren Aronofsky, Amy Westcott, „Kostümdesign“, *Black Swan*, Bonusmaterial DVD, Vereinigte Staaten 2010, Regie: Darren Aronofsky, 20th Century Fox Home Entertainment 2010.

## 7.5. Kostüme definieren Räume

Da Filme jeweils einen eigenen Kosmos definieren, kann zwar die Ordnung und Struktur eines Werks individuell gestaltet werden, jedoch erst in Hinblick auf die existenziellen Bedingungen von Zeit und Raum ist eine Filmhandlung tatsächlich umsetzbar und wird es möglich, sie dem Rezipienten zu übermitteln. Obschon somit die Funktion der Zeit desgleichen eine erhebliche Stellung im Gefüge einer Erzählung einnimmt, sollen nunmehr vor allem der Raum sowie seine Beziehung zum filmischen Kostüm eingehender betrachtet werden. Dennis Gräf stellt in dieser Hinsicht die ordnungsstiftende sowie sinnstiftende Funktion von Räumen dar,<sup>202</sup> in welchen sich Filmfiguren bewegen, aufhalten und Handlungen verüben oder erleben. Dabei ist die Illusionsfähigkeit des Publikums von entscheidendem Ausmaß, da es Räume gedanklich vollenden kann, obgleich diese in der Wirklichkeit gegebenenfalls nicht existent sind. Die Zuschauer müssen demnach die Daten und Informationen zu Filmräumen ausloten, bewerten und kombinieren, um korrekte Schlüsse zu Ortsangaben, lokalen Gegebenheiten sowie den dazu passenden Umständen ziehen zu können.<sup>203</sup> Vor allem im Studio verfügt ein Raum nicht über Decke und vier Wände, gleichwohl diese Annahme den Rezipienten vermittelt wird.

Sämtliche visuelle, akustische sowie handlungsbedingte Komponenten eines Films tragen dazu bei, räumliche Dimensionen zu konstruieren: darunter gleichwohl das filmische Kostüm.<sup>204</sup> Wie bereits im vorherigen Kapitel thematisiert, dient Kleidung in hohem Maße der Definition von Orten und den Bedingungen einer spezifischen Situation. Häufig ist dabei bereits auf den ersten Blick die Möglichkeit einer Dekodierung hinsichtlich der Figurengarderobe gegeben, ohne die entsprechende Räumlichkeit in ihrer Symbolik gänzlich erfassen zu müssen. Im Sinne Roland Barthes werden hierbei primär die Fragen nach dem Wann und Wo eruiert, womit gleichermaßen eine spezifische Tätigkeit der dargestellten Person sichtbar wird. Falls eine konvergente Beziehung zum Handlungsgefüge vorliegt, wird dem Rezipienten somit die Chance geboten, Aufenthaltsorte, Räumlichkeiten und Aktionen der Figuren lediglich anhand der Kostüme zu entschlüsseln. Im Analysefilm „Black Swan“ wird mit der ersten

---

<sup>202</sup> Vgl. Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, S. 163.

<sup>203</sup> Vgl. Gräf, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, S. 170.

<sup>204</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 21f.

Einstellung bereits das Genre, folglich ein übergeordneter Raum, verdeutlicht, welcher dem Publikum, wie bereits erwähnt, sogleich eine Situierung der Geschichte im Ballettmilieu übermittelt. In dieses Umfeld ist denn auch die Hauptfigur von Anfang bis Ende verhaftet, denn selbst im Privatleben ist die Dominanz der Profession stets augenscheinlich.

Dennoch ergeben sich verschiedenartige Räumlichkeiten, welche unterschiedlichste Kostümlösungen beanspruchen. Hierbei können Balletttraining, Bühnenaufführung, Abendveranstaltung sowie private Umgebung, jedoch darüber hinaus desgleichen Traumwelten und Illusionsräume, in besonderem Maße voneinander abgegrenzt werden – ein Umstand, welcher jedoch gegen Ende des Films mitunter an Wahrheit verliert. Homogenität findet sich in der farblichen Gestaltung, welche im Film eine zentrale Stellung einnimmt, und, wie in vorherigem Kapitel verdeutlicht, vor allem die Gefühlsebene der Protagonistin visualisiert. Während demnach anhand der Farblichkeit insbesondere das Vergehen von Zeit sowie der Entwicklungsprozess der Ballerina deutlich werden, illustriert die andersgeartete Bekleidung unterschiedliche Situationsgegebenheiten.

Das Trainingsgewand einer Tänzerin weist in seiner Aufmachung naturgemäß Unterschiede zu den vollendeten Bühnenkostümen auf, wie sie ein finalisiertes Ballettstück darbietet. Indes die Tanzproben vor allem bequeme Kleidung verlangen, welche durch den täglichen Gebrauch mitunter zerrissen oder stark mitgenommen anmuten können, muss das Aufführungskostüm, dem entgegengesetzt, die Schönheit und Perfektion des Balletts repräsentieren. Während folglich Sportanzüge, Stulpen, Tanzkleidung und Trikots im Spiegelsaal verhaftet sind, haben derlei Kleidungsstücke bei einer Aufführung nichts verloren. Das Ballettkostüm ist hingegen örtlich an den Bühnenraum und die Garderoben gebunden, der Einsatz außerhalb dieses Funktionsbereiches würde, bewusst oder unbewusst gesteuert, beim Rezipienten Irritationen hervorrufen. Eine dementsprechende Darstellung findet sich ebenfalls im filmischen Werk Aronofskys, dessen Anspruch eine detailgetreue und realistische Illustrierung der Tanzwelt beinhaltet. Dennoch erscheint der Film in hohem Maße inszeniert, ein Umstand, welcher mitunter in der einheitlich konstruierten Farbwelt begründet liegt, welche sich über sämtliche filmische Räume und Figuren erstreckt.

Die privaten Kostüme Ninas sind gleichfalls in den entsprechenden Raumstrukturen situiert, wie beispielsweise ein Bademantel, ein umgelegtes Handtuch sowie sämtliche Schlafbekleidungen verdeutlichen. Die gesellschaftliche und öffentliche Kleidung der Ballerina hat darüber hinaus ebenso Einfluss auf Räumlichkeiten und legt mitunter Orte wie Verkehrsmittel, Straßen, Plätze oder das Krankenhaus fest, in welchem Nina die verunglückte Beth Macintyre aufsucht. Während das weiße Abendkleid desgleichen an einen Raum sowie eine Situation gebunden ist, fällt dem rosafärbigen Tweedmantel der Tänzerin in dieser Hinsicht eine Sonderstellung zu, besitzt er doch die Eigenschaft, Örtlichkeiten miteinander zu verbinden.

Die Ambition des Filmemachers war jedoch darüber hinaus eine Verflechtung der Bühnenkostüme mit der privaten Garderobe der Ballerina, um die Grenzen zwischen Wahn und Wirklichkeit noch deutlicher zu verwischen. Den weißen Federschal, der bereits im vorherigen Kapitel Erwähnung fand, legt Nina im Laufe der Filmhandlung ab, ebenso wie ihre Attribute und Kleidungszeichen, welche den unschuldigen weißen Schwan illustrieren. Das Leben der Tänzerin erfährt durch ihre doppelte, ambivalente Bühnenfigur eine starke Irritation, welche einen Befreiungsschlag sowie Entwicklungsprozess in Gang setzt, deren Erkenntnis wiederum auf die Darstellung der Rolle Einfluss nimmt.

Die einzelnen, scheinbar abgegrenzten Räume des Films verschwimmen für die Protagonistin mehr und mehr, wodurch desgleichen für die Rezipienten eine Unterscheidung zwischen Realität und Illusion sowie zwischen Bühnengeschehen und filmischer Wirklichkeit innerhalb der narrativen Handlung erschwert wird. So nimmt, wie erwähnt, der künstlerische Leiter Thomas Leroy in Ninas Vorstellung die Gestalt des Zauberers Rotbart an, dessen Erscheinung somit nicht mehr lediglich mit dem Aufführungsraum verhaftet ist. Ebenfalls dringt eine Spukfigur, vermutlich Nina selbst, mit Beth Macintyres Kostümierung, in private Bereiche ein. Mit der finalen Verwandlung in den schwarzen Schwan verwischen folglich die Ebenen und Räume der Bühne sowie der Illusionswelt der Tänzerin, indem sich durch die Ausführung der Rolle, ihrem eigenen Empfinden nach, schwarze Federn aus dem Körper herausbilden. Erst durch die Rücktransformation in die weiße Schwanengestalt scheinen die Raumverhältnisse wieder klar zu liegen und Nina erkennt, jedoch zu spät, welchem Wahn sie erlegen ist.

## 7.6. Die dramaturgische Farbgestaltung der Hauptfigur

Die Bedeutung der Farbe als Ausdrucksmittel narrativer Erzählinhalte ist in Aronofskys Film „Black Swan“ wesentlich für das Verständnis von Figurencharakteristiken sowie deren Stellung im filmischen Figurenkollektiv. Wie bereits angedeutet, visualisiert der Filmemacher dadurch vor allem das ambivalente Innenleben der Protagonistin, deren Verwandlung gleichfalls durch die Veränderung der Kostümkolorierung dargestellt wird. Die Aussagekraft und Eigenschaft der gewählten Farben soll im Folgenden ebenso erläutert werden wie ihre gegenseitige Beeinflussung und Beziehung zueinander. Dabei kommt der Rolle der Nina notwendigerweise die größte Aufmerksamkeit zu, da der Film aus einer äußerst subjektiven Sichtweise erzählt wird und die Tänzerin demzufolge die zentrale Figur beschreibt.

„Eine Kleidung ohne Farbe (...) existiert nicht“<sup>205</sup>, stellt Rosa Burger demonstrativ fest und hebt damit zugleich die Wichtigkeit dieses Darstellungsmittels hervor. Zudem sind die Kolorierung sowie Schattierung eines Gewandes nicht nur ausschlaggebend für dessen Wirkung, sondern darüber hinaus, sowohl im Film als auch in der Realität, erstes Merkmal der Wahrnehmung. Farbkodes sind dabei aus kulturellen Konventionen, Vereinbarungen, psychologischen Vorstellungen sowie aus langjähriger Tradition entstanden und erhalten dadurch ihre jeweilige Bedeutung.<sup>206</sup> Eine Wirkung vermittelt ein Kleidungsstück jedoch dessen ungeachtet, wenn der Betrachter nicht über Kenntnisse zu kulturellen Hintergründen oder symbolischen Konnotationen einer Farbe verfügt.<sup>207</sup> Dabei kann mitunter das Ergebnis der Dekodierung von der geplanten oder gängigen Ansicht deutlich divergieren.

Die Funktion der Farben scheint für die Wirklichkeit sowie das filmische Medium weitgehend kongruent zu verlaufen, repräsentieren sie doch zumeist die Persönlichkeit sowie die aktuelle Emotionalität des Trägers. Schwarze Kleidung deutet unter Umständen auf einen Trauerfall hin, indes ein farbenprächtiges Sommerkleid ein deutlich andersgeartetes Gefühl widerspiegelt. In Hinblick auf die bereits theoretisch ausgeführte Kommunikationsvermittlung ist im Bereich des Films jedoch ebenfalls der Unterschied

---

<sup>205</sup> Burger, *Contemporary costume design*, S. 66.

<sup>206</sup> Vgl. ebd.

<sup>207</sup> Vgl. Susanne Marschall, *Farbe im Kino*, Marburg: Schüren 2005, S. 238.

zwischen Träger und Sender augenscheinlich, wird doch die Gestaltung der Kleidung nicht vom Schauspieler, sondern von den Filmemachern geprägt. Folglich ist desgleichen die Farbe ein Zeichensystem, dessen sich Regisseur und Kostümbildner bedienen, um ihre Ansichten und Vorstellungen zu übermitteln. Dabei ist gleichwohl eine form-, material- sowie kontextgebundene Darstellung im Film maßgeblich,<sup>208</sup> ist doch eine, von diesen Elementen losgelöste Farbe, kaum zu einer Bedeutung und Aussage fähig. Susanne Marschall erläutert diesen Umstand wie folgt:

„Ohne Verbindung mit einem wie auch immer gestalteten Objekt sind Farben trotz ihrer starken optischen und synästhetischen Wirkung moralisch und inhaltlich unbeschriebene Blätter.“<sup>209</sup>

Obleich demnach die Kolorierung eine wesentliche Funktion innerhalb des Kleidungs-systems einnimmt, ist diese nicht von Schnitt, Stoff sowie dem Anlass zu trennen, welcher einem bestimmten Bekleidungsstück zugrunde liegt. Da Farbe in besonderem Maße die Gefühlsebene der Rezipienten adressiert, dient sie in dramaturgischer Hinsicht demnach häufig der emotionalen Wirkungsweise. Sie dringt dabei in Bedeutungsbereiche vor, welche Dialoge, Figuren, Handlung oder Erzählerstimme nicht erreichen können.<sup>210</sup>

Dieser Vielzahl an Ausdrucksmöglichkeiten bediente sich gleichfalls Aronofsky in „Black Swan“ und inszenierte ein filmisches Werk, welches vor allem durch seine einheitliche Farbgestaltung im Kostüm- und Ausstattungsbereich besticht. Inspiriert durch die Farbwelt des „Schwanensees“ ist hierbei vor allem die intensive Verwendung von Weiß und Schwarz augenscheinlich, wodurch eine effektvolle Kontrastillustrierung ermöglicht wurde. Der dramaturgische Einsatz von Farben in Tschaikowskys Ballett legte somit die Grundlage für den vorliegenden Analysefilm. Der exzessive Umgang mit den beiden unbunten Farben ist demnach narrativ begründet und dient vor allem der Darstellung der zweigeteilten Tänzerseele, der Persönlichkeit der Ballerina sowie deren Entwicklungsprozesses. Die Darlegung des ambivalenten und sich deutlich wandelnden Innenlebens verläuft weitestgehend über eine Farbskala von Weiß bis Schwarz, worin ebenso sämtliche Grauwerte und Abstufungen enthalten sind. Die Symbolik dieser

---

<sup>208</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 146.

<sup>209</sup> Marschall, *Farbe im Kino*, S. 241.

<sup>210</sup> Vgl. Marschall, *Farbe im Kino*, S. 238.

beiden stark kontrastierenden Farben ist in vorliegendem Fall als visuelle Umsetzung von Gut und Böse zu verstehen, zwei Charaktereigenschaften, welche ein ausdrucksstarkes Gegensatzpaar bilden und zu dessen Illustration Weiß und Schwarz traditionell Verwendung finden. Die dunkelste sowie die hellste aller Farbempfindungen unterscheiden sich gleichfalls in ihrer Bedeutung und Aussagekraft maßgeblich voneinander. Weitgehend verbreitet, wird Schwarz in Zusammenhang mit Tod, Verderben, Unglück und dem Spektrum der negativen Gefühle gestellt, wengleich darüber hinaus ebenso Einzigartigkeit und Persönlichkeit damit assoziiert werden.<sup>211</sup> Zu gleicher Konnotation gelangt Daniel Devoucoux: „Schwarz ist die Farbe der Dunkelheit, der Nacht und des Übernatürlichen. Sie ist auch die Farbe der Individualität, der Introvertiertheit, der Abgrenzung, der Zurückweisung.“<sup>212</sup> Im Gegensatz dazu steht Weiß für Unschuld, Wahrheit, Ehrlichkeit, Sensibilität, Frieden sowie Vollkommenheit, und wird im Vergleich zu Schwarz lediglich mit positiven Emotionen besetzt.<sup>213</sup> Erst in einer direkten Kontrastdarstellung können die beiden Farben jedoch ihre gegensätzliche Wirkung in vollem Maße übermitteln, ein Umstand welchen Eva Heller wie folgt erläutert:

„Weiß wird ideal durch seinen Gegenpol Schwarz. Weiß gegen Schwarz, das ist der Kampf des Guten gegen das Böse in vielerlei Variationen. Der Tag gegen die Nacht, Gott gegen den Teufel“.<sup>214</sup>

In dieser Hinsicht finden die beiden unbunten Farben gleichfalls Anwendung in Tschaikowskys „Schwanensee“ sowie im Tanzfilm „Black Swan“, wengleich die Offenlegung der Gefühlsebene in Aronofskys Werk eine differenziertere Farbsymbolik verlangt. Ninas anfängliche Darstellung als unschuldige, unerfahrene, zurückhaltende Frau ist nicht per se mit dem Begriff des Guten gleichzusetzen, fehlen ihr doch in vielen Aspekten Selbstbewusstsein, Durchsetzungsvermögen sowie ein natürlicher Zugang zum eigenen körperlichen und geistigen Empfinden. Demzufolge ist selbst die Verwandlung der Ballerina zum schwarzen Schwan nicht zwingend rein negativ zu betrachten, da ihr damit eine Loslösung von der umsorgenden, jedoch gleichermaßen Disziplin fordernden Mutter, eine Selbstständigkeit und das Gespür für die eigene

---

<sup>211</sup> Vgl. Eva Heller, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. <sup>3</sup> 2006, S. 87f.

<sup>212</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 224.

<sup>213</sup> Vgl. Heller, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, S. 143f.

<sup>214</sup> Heller, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, S. 147.

Sinnlichkeit gelingen. Mit dieser Veränderung einher gehen jedoch eine Seelenstörung sowie eine Art des Wahnsinns, welche schlussendlich selbstzerstörerischen Ausgang nehmen muss. Die Darstellung durch schwarze und weiße Kostüme wirkt in diesem Fall am eindringlichsten, um die emotionale Wandlung der Figur in besonderem Maße darzulegen. Die Farbtöne Grau und Rosa vervollständigen die Erscheinung der Tänzerin und tragen desgleichen zur Darlegung der Figurenpersönlichkeit bei. Obgleich Aronofskys Inszenierung in vielen Bereichen mysteriös und undurchsichtig anmutet sowie mit Illusionsebenen und Vorstellungen spielt, bleibt der Filmemacher jedoch vor allem bei der Farbgestaltung vergleichsweise eindeutig. Nina wird demnach anfänglich nicht nur in Weiß gekleidet, sondern darüber hinaus werden zartrosa Elemente in das Kostüm integriert. Die private Bekleidung, welche vorrangig in der persönlichen Umgebung, demnach der Wohnung von Mutter und Tochter, ersichtlich wird, besteht vorwiegend aus rosafärbigen Kleidungsstücken, welche im Laufe des filmischen Geschehens ebenso eine Wandlung erfahren.

Die Farbe Rosa repräsentiert vor allem das Kindliche sowie Weiblichkeit, Zärtlichkeit, Sanftmut, Unschuld und Träumerei.<sup>215</sup> In diesem Sinne finden Rosatöne ebenso Anwendung in den Kostümen der Protagonistin, deren Kleidung zu Beginn der Erzählung vorwiegend die Kindlichkeit in den Mittelpunkt stellt, aus welcher Nina, mitunter durch das Verhalten Ericas begründet, noch nicht entwachsen konnte. Desgleichen illustriert die Ausstattungsebene die behütete, jungfräuliche, unschuldige Tänzerseele, welche in ihrem Reifungsprozess deutlich behindert wird. In diesem Zusammenhang lassen sich die Erläuterungen von Susan Kaiser und Angela Flury auslegen: „So aktualisiert etwa eine in Rosa gekleidete Frau (...) kindliche Konnotationen, die sich mit ihrer sexuellen Reife und Handlungsfähigkeit schwer vertragen.“<sup>216</sup> Nina muss demnach zwangsläufig aus dieser kindlichen Welt ausbrechen, sobald sie das, vorerst noch unbekannte, Leben begreift. Je mehr die Ballerina die eigene Entwicklung sowie das Erfahren von Sinnlichkeit zulässt, desto deutlicher verändert sich gleichermaßen die Farbe des Kostüms. Mehr und mehr erscheint die Figur in grauen Gewändern unterschiedlichster Intensität und Helligkeit, welche bereits eine Verwandlung der Persönlichkeitsmerkmale ankündigen. Grau ist hierbei als Farbe der Transformation zu verstehen und stellt demnach den

---

<sup>215</sup> Vgl. Heller, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, S. 113f.

<sup>216</sup> Susan B. Kaiser, Angela Flury, „Frauen in Rosa. Zur Semiotik der Kleiderfarben“, *Zeitschrift für Semiotik*, Hg. Roland Posner, Band 27, Heft 3, Tübingen: Stauffenburg 2005, S. 229.

Prozess der Veränderung visuell dar. Ihre Bedeutung erlangt sie als Farbe der Mittelmäßigkeit, Einsamkeit sowie als Illustrierung aller trüben Emotionen. Darüber hinaus gilt sie als charakterlos, da das vollkommene Weiß beschmutzt und das kräftige, starke Schwarz gebrochen vorliegen.<sup>217</sup> Im Film „Black Swan“ stellt die Farbe Grau, im übertragenen Sinn, den fließenden Übergang vom weißen zum schwarzen Schwan dar sowie die ambivalente Emotionalität der Figur. Die Bühnenhandlung fasst in ihrer Farblichkeit die Vorgänge der filmischen Realität noch einmal zusammen, indem Nina, wie in ihrer eigenen Wirklichkeit, die Unschuld der Schwanenkönigin verliert und sich in das mystische Trugbild verwandelt. Mit der Rücktransformation im letzten Akt des Balletts, von Odile zurück in Odette, scheint sich desgleichen die Persönlichkeit der Tänzerin erneut zu verändern und weitaus mehr dem ursprünglichen Charakter zu entsprechen. Dieser Prozess erfolgt jedoch zu spät, denn Nina stirbt in ihrem weißen Schwanenkostüm am Ende der Vorstellung.

Die vollständige Bedeutung der Kostümdarstellung kann jedoch auch im Bereich der Farbgestaltung erst gelingen, wenn sämtliche Nebenrollen zur Protagonistin in Beziehung oder Kontrast gesetzt werden. Ninas filmische Kleidung muss demzufolge in Hinblick auf das komplette Figurenkollektiv hin untersucht werden, da ihr Kostüm zwar Auskunft gibt über Persönlichkeit sowie Emotionalität, darüber hinaus jedoch gleichwohl ihre Stellung im sozialen Gefüge wichtige Informationen übermittelt. Vor allem für die Kostümdramaturgie stellen Farben sowie deren Einsatz im Rollenensemble ein bedeutsames Stilmittel dar, lassen sich doch damit nicht nur Charakteristiken der filmischen Personen evozieren, sondern gleichwohl Kontraste zwischen den Figuren etablieren, welche sich im Verlauf der Erzählung verschärfen beziehungsweise lösen können.<sup>218</sup> Diese Umstände werden in den nächsten Kapiteln auf den Analysefilm bezogen und im Detail erläutert.

---

<sup>217</sup> Vgl. Heller, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, S. 215.

<sup>218</sup> Vgl. Marschall, *Farbe im Kino*, S. 232.

## 7.7. Die visuelle Dramaturgie der Verwandlung

Wie bereits theoretisch erörtert, wird das klassische Erzählkino häufig in Form einer „Reise“ dargebracht, welche vor allem eine Veränderung der Hauptfigur evoziert. Dabei unterliegen stets Emotionalität sowie geistige Gedankenstrukturen einer Transformation, die das Reifen oder Scheitern der Protagonisten präsentieren. Um dem Rezipienten diese innere Persönlichkeitsverwandlung zu illustrieren, muss notwendigerweise auch die Äußerlichkeit der Figur einer Umformung unterliegen, um verständlich zu wirken.

„Über die körperliche Erscheinung und das nonverbale, körpersprachliche Agieren und Verhalten einer Figur können sich deren Charakter und Einstellungen, innere Stimmungen, Handlungsmotivationen, Impulse bzw. deren Veränderungen mitteilen.“<sup>219</sup>

Dabei kann die Wandlung einer dargestellten Person kleinere oder größere Ausmaße annehmen, sowie bedeutender oder nebensächlicher erscheinen. Darren Aronofsky visualisiert in seinem Werk eine erhebliche Veränderung der Hauptfigur, welche, durch äußere Umstände beeinflusst, einen schwerwiegenden charakterlichen sowie geistigen Verwandlungsprozess durchlebt. Die Darstellung dieser Transformation verläuft, wie erwähnt, in hohem Maße über die Kostümebene, welche in direkter Beziehung zur Rollenfigur steht, und somit die eindeutigsten Zeichen der Wandlung bieten kann. Zweifelsohne verändern sich jedoch ebenfalls gewohnte Verhaltensweisen und vertraute Muster, welche ebenfalls Einfluss auf die Dramaturgie der filmischen Kleidung üben. Indes demnach das Kostüm an sich eine Umgestaltung erfährt, bleiben darüber hinaus Verwendung und Beziehungen dazu nicht in ihrer Ursprünglichkeit verhaftet.

In konkretem Fall geht mit der emotionalen Veränderung der Figur gleichermaßen ein andersgeartetes Bewusstsein für Kleidung einher. Während Nina anfänglich ein korrektes Äußeres präsentiert, mit stets strenger Ballettfrisur und makellosen Gewändern, wird sie im Verlauf der Handlung mehr und mehr mit zerzausten oder offenen Haaren dargestellt sowie mit nachlässiger Bekleidung. Von diesem kontinuierlichen Prozess der Verwandlung ist jedoch die, von Nina bewusst gesetzte, kurzfristige Typveränderung deutlich zu unterscheiden, mit welcher sie erhofft, bei Leroy ein Umdenken bezüglich

---

<sup>219</sup> Gschwendtner, *Bilder der Wandlung. Visualisierung charakterlicher Wandlungsprozesse*, S. 27.

der Rollenverteilung zu bewirken. Diese äußerliche Aufmachung wirkt künstlich sowie erzwungen, und scheint ihr zu diesem Zeitpunkt in keiner Weise zu entsprechen. Verdeutlicht wird dieser Umstand mitunter durch das Darstellen des Schminkens mithilfe der Spiegelung im Fenster der New Yorker U-Bahn. Während die Protagonistin bis zu diesem Zeitpunkt beinahe ungeschminkt, mit strenger Frisur und korrektem Image präsentiert wurde, scheint die jähe Veränderung mit der Figurencharakterisierung nicht übereinzustimmen, und wird als Bemühung entlarvt, Leroy mit Äußerlichkeiten zu beeindrucken. Nina ist bestrebt, eine Sinnlichkeit sowie Emanzipation zu repräsentieren, welche sie jedoch erst im Verlauf des filmischen Geschehens erreichen wird. Die Abwehr des plumpen Annäherungsversuchs bringt gleichwohl den entsprechenden Erfolg, da Leroy in ihr leidenschaftliches Potential zu erkennen glaubt. Im Kontrast zu dieser Szene steht ihr Verhalten nach Beendigung des dritten Aufführungsaktes, in welchem sie als schwarzes Schwanenwesen brilliert. Hierbei scheinen sich die Verhältnisse umzukehren, denn nunmehr nimmt die Ballerina die Verführungsposition ein und drängt Leroy einen intensiven Kuss auf. Mit dem Kostüm des schwarzen Schwans scheint Nina schließlich eine endgültige Verwandlung von der schüchternen jungen Frau zu einem selbstbewussten, jedoch kaltblütigen Charakter zu durchleben.

Stärkstes Ausdrucksmittel der Verwandlung ist, wie im vorherigen Kapitel ausgeführt, zweifellos die Farbgestaltung, welche vor allem die Gefühlsebene der Figur sowie den Entwicklungsprozess zu illustrieren hilft. Ninas Kostüm verliert demnach im Verlauf der Handlung mehr und mehr die zartrosa Elemente und wird, ihrem Innenleben entsprechend, deutlich dunkler präsentiert, bis sie zuletzt ein schwarzes Top von Lily erhält und sich überstreift. Diese farbliche Transformierung betrifft sämtliche Kleidungsstücke der Tänzerin, mit Ausnahme ihres rosafarbenen Tweedmantels, welcher bis zum Ende der Erzählung in seiner ursprünglichen Farblichkeit bestehen bleibt. Er ist folglich als neutrales Zeichen zu betrachten beziehungsweise als Übergangskode zwischen einzelnen Räumlichkeiten und Situationen. Im Sinne Rosa Burgers kann dieses Kostümteil in gewisser Weise als „transitorisches Kleidungs-element“<sup>220</sup> deklariert werden, da seiner Darstellung scheinbar keine tiefere Bedeutung zugrunde liegt, es stets nur kurzzeitig wahrzunehmen ist und keine Veränderung erfährt. Da die Transformation zwischen unschuldig, reservierter Mädchenhaftigkeit sowie

---

<sup>220</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 130f.

unberechenbarer, mystischer Arglist fließend verläuft, fungiert der Mantel jedoch nicht als Code-Switching-Kostüm<sup>221</sup>, ein Bekleidungsstück, welches zwischen zwei deutlich divergierende äußerliche Kleidungsstile gesetzt wird, für sich genommen jedoch keinen erheblichen Sinngehalt bietet. Wesentlicher erscheint folglich seine Funktion als kostümtechnisches Übergangselement, welches einzelne Räume miteinander verbindet, sowie als bestehende Konstante, wodurch die Verwandlung der Hauptfigur noch deutlicher wird.

Die Bühnenkleidung des „Schwanenseeballetts“ bildet innerhalb der filmischen Handlung eine deutliche Ausnahme und ist somit isoliert zu betrachten. Sie kann folglich als weitere Ebene erfasst werden, da ihr neben ihrer charakterisierenden Funktion desgleichen eine symbolische Eigenschaft zuteil wird, illustriert sie doch ferner die Geschehnisse des Ballettstücks. Darin vollzieht die Tänzerin, wie in ihrem eigenen Leben, eine vollständige Verwandlung vom liebreizenden Geschöpf hin zum arglistigen, dunklen Schwanenwesen, bis sie erneut den sanften Charakter Odettes empfindet. Die Transformation der privaten Figur sowie der Bühnenrolle verlaufen folglich kongruent, ein Umstand welcher, das Kostüm betreffend, mehrere Bedeutungsebenen sowie Zeichensysteme evoziert.

Der Film ist geprägt durch eine kontinuierlich visuelle Umgestaltung der Figuren, vor allem der Protagonistin, welche vom ersten bis zum letzten Bild bestehen bleibt und vor allem auf der Kostümebene vollzogen wird. Die ersten beiden Wandlungen, von der Prinzessin in den weißen Schwan sowie Rotbarts Metamorphose von der menschlichen Gestalt in das eulenartige Wesen, werden bereits im Prolog des Films dargestellt. Beide Umformungen entstehen aus einer Tanzbewegung heraus, womit der Prozess der Verwandlung für den Rezipienten folglich nicht auszumachen ist. Dem Kostüm kommt im Verlauf des Films fortwährend eine Veränderung zu, welche bis zur finalen Sequenz existent bleibt. Indem Ninas weiße Bühnenkleidung, durch die Stichverletzung bedingt, blutig rot gefärbt wird, vollzieht sich der letzte Übergang: vom Leben zum Tod der Tänzerin.

---

<sup>221</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 130f.

## **7.8. Die Darstellung der Figurenkonstellation anhand der Kostümgestaltung**

Der Charakter eines filmischen Protagonisten kann erst in seiner Gesamtheit beurteilt werden, wenn dabei das vollständige Figurenkollektiv berücksichtigt, und zur Hauptrolle in Beziehung gesetzt wird. Aus diesen Verbindungen lassen sich Hierarchien, Kontraste, Konflikte, Ähnlichkeiten sowie Interaktionsmuster erfassen,<sup>222</sup> welche für den Verlauf der Handlung von Bedeutung sind. Diese Figurenkonstellationen und Strukturen tragen folglich nicht lediglich zur Charakterisierung bei, sondern dienen in hohem Maße der Möglichkeit, spannende Geschichten zu erzählen. Um Analogien sowie Kontroversen sichtbar zu machen, wird einmal mehr mitunter das Kostüm als visuelles Darstellungsmittel zur Anwendung gebracht. Im Sinne Antonella Giannones wird die filmische Kleidung dabei als „relationales Zeichen“ definiert, da sie Aufschluss über Figurenzusammenhänge, Beziehungen sowie Konfliktpotentiale bietet.<sup>223</sup> In den meisten Filmen sind Helden und Antagonisten klar dargelegt und verfolgen ihr jeweiliges Ziel. Erzählungen, welche jedoch die innere, emotionale Auseinandersetzung einer Rolle thematisieren, können folglich keinen personifizierten Gegenspieler etablieren, da sich der Kampf vor allem im Geiste einer Figur vollzieht.<sup>224</sup> Diese komplexe Erzählweise, welche gleichfalls im Analysefilm „Black Swan“ vorliegt, verlangt gegebenenfalls nach einer deutlichen Illustrierung der Figurenkonstellation. Dabei handelt es sich jedoch häufig um dynamische Prozesse, da sich Beziehung der einzelnen Rollen zueinander, im positiven wie auch negativen Sinn, verändern können.

Ninas Kostüm ist folglich stets in Kontrast zu ihrer Umgebung zu betrachten, da dieser Umstand eine detaillierte Charakterisierung ermöglicht und Auskunft gibt über Handlungsverläufe sowie Verwandlungen der Beziehungsstrukturen. In dieser Hinsicht sind im Folgenden vor allem die Verbindungen der Protagonistin zur Mutter Erica, zur Tanzkollegin Lily, zur Ballerina Beth und desgleichen zum künstlerischen Leiter des Ensembles, Thomas Leroy, auf ihre visuelle Gestaltung hin, zu untersuchen. Durch die grundlegende Veränderung der Hauptfigur, sind diese Konstellationen jedoch ebenfalls einer Umformung unterworfen und somit nicht von Anfang bis Ende in gleicher Weise zu definieren. Eine weitere Schwierigkeit wird dadurch bedingt, dass Nina, indessen sie

---

<sup>222</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 147.

<sup>223</sup> Vgl. Giannone, *Kleidung als Zeichen*, S. 147.

<sup>224</sup> Vgl. Eder, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, S. 498.

als Heldin fungiert, gleichermaßen eine geistige Gegenspielerin für sich entwickelt. So stellt denn auch die Figur des Ballettdirektors folgerichtig fest: „The only person standing in your way is you“.<sup>225</sup> Die Tänzerin hat dabei nicht nur mit ihrem eigenen Dämon zu kämpfen, da selbst in der filmischen Wirklichkeit Kontrahenten existent sind, deren positive Absichten mitunter zweifelhaft erscheinen. Die Beziehung Ninas zu Erica ist ausgesprochen ambivalent, wird doch anfänglich eine scheinbar harmonische Verbindung präsentiert, welche im Verlauf der Handlung mehr und mehr aus den Fugen gerät und gewalttätige Züge annimmt, je deutlicher sich die Protagonistin gegen die Vorstellungen und Werte der Mutter auflehnt. Einst selbst das Leben als Ballerina erstrebend, musste Erica die Karriere aufgrund ihrer ungeplanten Schwangerschaft aufgeben, ein Umstand welcher bis heute vermutlich zwiespältige Gefühle hervorruft. Ihre gänzliche Konzentration ist nunmehr auf den Erfolg der Tochter projiziert, deren Existenz sie zum Mittelpunkt des eigenen Lebens erhob. Erica wird stets gänzlich in schwarz gekleidet dargestellt, einer Farbe die einerseits den Kummer über die gescheiterten Träume und Sehnsüchte darlegt, sowie andererseits zu Ninas Kleidung, in weiß und hellem rosa, deutlich in Kontrast steht. Das Kostüm der Mutter wirkt ausgesprochen leger, wodurch der Eindruck eines permanenten Aufenthalts in privater Umgebung vermittelt wird, da ferner in keiner Weise eine berufliche Betätigung genannt wird. Aus dieser einengenden Beziehung muss die Hauptfigur zwangsläufig eines Tages ausbrechen, da die Erwartungen und Vorstellungen Ericas, Nina in ihrer eigenen Entwicklung behindern.

Lily, die neue Kollegin im Tanzensemble, scheint über sämtliche Eigenschaften zu verfügen, welche Thomas Leroy an Nina vermisst, er für die Darbietung der mystischen Odile jedoch als unentbehrlich erachtet. Aufgrund dessen avanciert die frisch engagierte Ballerina schnell zur Kontrahentin im Kampf um die begehrte Doppelrolle. In ihrer äußeren Erscheinung ist Lily der Protagonistin eindeutig entgegengesetzt, verfügt sie doch mitunter über das Selbstbewusstsein sowie die Ausstrahlung, welche Nina bisher verwehrt blieben. Während die Hauptfigur, wie erwähnt, anfänglich vor allem in Weiß und einem hellen Rosa dargestellt wird, mit korrekter Kleidung sowie Frisur, wird ihre Konkurrentin in gänzlich dunklen Farbtönen präsentiert. Da der Rezipient wenig über Lilys Hintergründe oder ihre Gefühlsebene erfährt, entfaltet die Farbe Schwarz vor

---

<sup>225</sup> *Black Swan*, Regie: Darren Aronofsky, Vereinigte Staaten 2010, 20th Century Fox Home Entertainment 2010, Minute: 1:27:40.

allem in Kontrast zu Nina ihre Wirkung. Darüber hinaus wird die Kolorierung in diesem Zusammenhang mit Individualität sowie Modernität<sup>226</sup> gleichgesetzt, da die Ensemblekollegin als autarke und unbefangene junge Frau dargestellt wird. Im Gegensatz zu Ninas äußerer Aufmachung, welche geprägt ist durch leichte sowie fließende Stoffe und Materialien, und Elemente wie Federn, ist Lilys legere Kleidung unter anderem mit Lederapplikationen versehen, wozu sie auffallend großen, metallischen Schmuck trägt. Selbst Gewebearten und Werkstoffe sind folglich mit unterschiedlicher Bedeutung konnotiert, denn während Leder vor allem Stärke und Widerstand vermittelt, präsentieren Chiffon oder Viskose mitunter Zartheit sowie Verletzlichkeit.<sup>227</sup> In einigen Szenen des Films kommt es, in dieser Hinsicht, zu einer deutlichen Kontrastdarstellung, indem die helle Kleidung Ninas mit den dunklen Gewändern Lilys direkt aufeinander trifft. Am augenscheinlichsten ist dieser Umstand an den beiden Abendroben in Schwarz und Weiß auszumachen, sowie der Unterwäsche der Kolleginnen in gleicher Farbgestaltung. Während Lilys Dessous weiblichen, erotischen sowie verführerischen Charakter besitzen, erinnert die rosa-färbige Unterkleidung der Protagonistin an ihre Kindlichkeit und sexuelle Unerfahrenheit.

Ninas Konkurrentin wird häufig rückenfrei präsentiert, wodurch eine auffällig große Tätowierung sichtbar ist, deren Motiv zwei, aus einem Stiel wachsende Blüten, bilden. Dabei handelt es sich um weiße Callas, welche traditionellerweise als Blumen des Todes definiert werden und hierbei vermutlich die Morbidität des Films darstellen. Erst bei genauer Betrachtung wird eine Abweichung des Tattoos erkennbar, die jedoch lediglich während der „imaginären“ Bettszene der beiden Kolleginnen existent ist. Die nunmehr tätowierten Flügel und Federn auf dem Rücken Lilys, nehmen Ninas Verwandlung in den schwarzen Schwan bereits vorweg – sie übernimmt damit in gewisser Weise verruchte, sowie laszive und sinnliche Eigenschaften ihrer Kontrahentin, welche ihr eine ausgelassene, hemmungslose, leidenschaftliche Welt präsentiert. Obgleich diese Vorstellungen mitunter nur in Ninas Gedankenwelt real erscheinen, fungiert Lily hierbei als Emanzipationshilfe, sowie als symbolische Initiierungsfigur, durch deren Einwirken ein Abnabelungs- und Entwicklungsprozess in Gang gesetzt wird. Indes die Hauptfigur von Anfang an die Unschuld des weißen Schwanes repräsentiert, stellt Lily das deutliche Gegenbild dazu

---

<sup>226</sup> Vgl. Heller, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, S. 101f.

<sup>227</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 68.

dar, in welches sich Nina im Laufe der Zeit entwickeln wird. Mit Fortgang der Handlung gleichen sich die beiden Tänzerinnen in der Farbe ihrer Kleidung immer weiter an: Während Ninas Kostüme stets dunkler werden, scheint Lily an Helligkeit zu gewinnen, bis sie sich schließlich am Ende des Films, in weißen Schwanenkostümen gegenüber treten.

Die ausgesiedelte Ballerina Beth Macintyre erscheint als einzige Figur im Rollenkollektiv nicht in direktem Kontrast zu Nina dargestellt, da sich die Farbwelten der beiden Tänzerinnen mitunter überschneiden. Obgleich die visuelle Aufmachung der einstigen Solistin gleichfalls dunkle Farben offenbart, bleiben Rosatöne sowie Weiß allgegenwärtig – ein Umstand welcher jedoch vor allem im Szenenbild sowie den Ausstattungsgegenständen augenscheinlich anmutet. Die Verwandlung der Figur, von der Primaballerina, deren der Rezipient nur in Form eines Plakates ansichtig wird, hin zur körperlich sowie geistig verwundeten Frau, zeigt der Protagonistin einerseits offenkundig das Ende des Tänzerlebens auf, und nimmt andererseits das Schicksal der Hauptfigur vorweg. Beth ist aus verständlichen Gründen über ihr Ausscheiden aus dem Ballettensemble verbittert und Nina sowie Thomas gegenüber missgünstig gesonnen. Diese Emotionen trägt sie bei der abendlichen Gala, zur Ernennung der neuen Schwanenkönigin, gleichwohl offen zur Schau, obschon das Auflehnen und Rebellieren keine Veränderung der Sachlage bewirkt, steht doch die Meinung des künstlerischen Direktors bereits fest. Visuell wird diese Ausweglosigkeit durch ein einfaches langes schwarzes Kleid illustriert, welches jedoch mit silbern glänzendem Stoff umwickelt ist und den Eindruck einer starken Einschnürung vermittelt – eine zur Gefühlsebene durchaus passende Symbolisierung. Im Verlauf der Geschehnisse wird die schwer verletzte Beth nur mehr in Patientennachthemden präsentiert, in welchen die einstige Anmut der Ballerina in keiner Weise mehr zu erahnen ist. Bei einem Besuch Ninas im Krankenhaus verstümmelt Beth ihr Gesicht mit einer Nagelfeile, ein Umstand welcher nicht eindeutig in der filmischen Wirklichkeit verhaftet sein muss, da die Protagonistin bereits an Wahnvorstellungen und Halluzinationen leidet, und sich selbst in der Position der Patientin wahrnimmt. Gleichwohl verweist diese selbstzerstörende Tat auf den tragischen Ausgang des Films, da sich Nina mit einer Spiegelscherbe die tödliche Stichverletzung zufügt.

Den wichtigsten Mann im Figurenkollektiv stellt ohne Zweifel der Ballettdirektor Thomas Leroy dar, scheint er doch nicht nur als Choreograph die Fäden stets in der

Hand zu halten. Sein Leben hat er der hohen Kunst des Balletts verschrieben, eine Leidenschaft, die er in gleichem Maße von seinem Ensemble erwartet, um einzigartige Aufführungen darbieten zu können. Sein Auftreten ist dominant und bestimmend, er genießt Respekt und fordert Disziplin sowie Passion – private Emotionen finden dabei keinen Platz. Bereits seine Einführung in die Filmhandlung unterstreicht diese Attribute, bewirkt er doch eine Unruhe innerhalb der Trainingseinheit, da sämtliche Tänzer, mit Ausnahme von Lily, durch sein Erscheinen, bequeme und weite Kleidungsstücke ablegen, um den Körper besser zur Geltung zu bringen. Er entscheidet hierbei innerhalb weniger Sekunden, welche Ballerinas zum Vortanzen für die begehrte Hauptrolle erscheinen dürfen und legt folglich die Zukunft jeder Einzelnen deutlich fest. Seine mitunter blasierten und distanzierten Charakterzüge werden zudem durch ein elegant sportliches Kostüm repräsentiert, dessen Farben in Schwarz, Weiß und Grau alternieren. Thomas Leroy's private Umgebung, sein Büro sowie die Wohnung, stehen mit der Kolorierung von Schwarz und Weiß, im direkten Kontrast zu Ninas Kinderzimmer, in welchem Stofftiere und Rosatöne vorherrschen. Für die Protagonistin scheint er Vaterfigur sowie Verführer gleichermaßen zu symbolisieren, fordert er sie doch offenkundig zu Perfektion und Leidenschaft in selber Weise heraus. Seine Kleidung ist in den unbunten Farben verhaftet und gibt, vergleichbar mit Lily, wenig preis über innere Seelenzustände und Emotionen.

Da sämtliche Figuren zu Nina visuell sowie handlungsbedingt in Kontrast gesetzt werden, ist das Fehlen einer Vertrauten oder Freundin, welcher sich Nina offenbaren könnte, besonders augenscheinlich. Obgleich sich die Tänzerin im Verlauf der Handlung ihrem Umfeld farblich anzugleichen scheint, steht diese Veränderung vor allem stellvertretend für einen innerlichen Gefühlskonflikt und weniger für eine soziale Aufgeschlossenheit gegenüber ihren Mitmenschen. Hinsichtlich der Farbgestaltung dominieren die Farben Schwarz, Weiß und Grau innerhalb des Figurenensembles, wemgleich die Gestalt des Zauberers Rotbart zusätzlich mit grünen Elementen versehen ist. Am gegensätzlichsten zu Nina ist die Rolle der Lily angelegt, da sie die Eigenschaften und Merkmale bereits aufweist, welche der Protagonistin erst im Fortlauf der Ereignisse zuteil werden. Darüber hinaus ist jedoch weiters Ninas eigener Dämon von wesentlicher Bedeutung, tritt sie ihm doch, mit Verwandlung zur schwarzen Schwanengestalt, leibhaftig entgegen.

## 7.9. Exkurs: dramaturgische Bedeutung des Spitzenschuhs im Ballettfilm

Das wichtigste Erkennungsmerkmal einer Ballerina ist mit Sicherheit der Spitzenschuh, denn obschon das Tutu gleichermaßen diese Kunstform repräsentiert, ist der spezifische Tanzschuh in besonderem Maße konnotiert. Er vergegenwärtigt nicht nur die höchste Kunst des Balletts, sondern fungiert zudem als grundlegendstes Werkzeug der Tänzerin. Die Technik des Spitzentanzes wurde bereits Anfang des 19. Jahrhunderts begründet und geht unter anderem zurück auf die Französin Mademoiselle Gosselin. In seiner künstlerischen Perfektion präsentierte ihn jedoch vermutlich erst Marie Taglioni 1832 in „La Sylphide“. Obgleich diese Form des Tanzes der Ballerina ein Übermaß körperlicher Strapazen abverlangt, suggeriert er dennoch vollkommene Leichtigkeit sowie eine Art der Schwerelosigkeit.<sup>228</sup> Die Kunst des Spitzentanzes setzte sich schließlich bei den weiblichen Tänzern allgemein durch und gilt auch heute noch als Inbegriff des Balletts. Eigens gefertigte Schuhe kamen jedoch erst in den 1860er Jahren in den Handel, ein Umstand, welcher das Leben der Tänzerinnen erheblich erleichterte, war es doch zuvor lediglich üblich, die Schuhe mit Wolle zu präparieren.

Das Kostüm des klassischen Balletts ist durch Tutu und Spitzenschuh außerordentlich geprägt und in seinen Ausführungen streng geregelt, bedarf es doch, ähnlich wie beim Anzug eines Sportlers, einer guten Anpassung an den Körper, um die Bewegungen entsprechend ausführen zu können. Darüber hinaus entwickelte sich die spezielle Kleidung jedoch bereits Anfang des 20. Jahrhunderts zu einem unverzichtbaren Symbolfaktor: „Ballerinas wore their tutus, toe shoes, and maillots as standard parts of their performance uniform and they became fetishes for the spectators.“<sup>229</sup> Der Einsatz der Spitzenschuhe hat folglich zu der einzigartigen Grazie und Anmut beigetragen, welche das Publikum von der Kunst des Balletts begehrt. Demzufolge sind Schuhwerk und Tanzform untrennbar miteinander verbunden. Ein Tanzschuh allein genügt, um die Profession eines Tänzers festzusetzen, ähnlich den Schuhen der Fußballspieler, Eisläufer oder Skifahrer. Im Gespräch mit der einstmaligen Tänzerin des Staatsopernballetts, Ursula Szameit, wurde die ambivalente Bedeutung der Spitzenschuhe noch deutlicher gewahrt, denn obgleich als Symbol für die Kunst an sich stehend, liegen

---

<sup>228</sup> Vgl. Horst Koegler, Helmut Günther, *Reclams Ballettlexikon*, Stuttgart: Reclam 1984, S. 425.

<sup>229</sup> Judith Chazin-Bennahum, *The lure of perfection. Fashion and ballet, 1780 – 1830*, New York: Routledge 2005, S. 224.

hierbei Perfektion und Schmerz eng beieinander.<sup>230</sup> Obschon die Härte des Tänzeralltags während einer Darbietung nicht offenkundig wird, impliziert der Spitzenschuh dennoch Eleganz, Grazie und körperliche Anstrengung gleichermaßen. Indes dem Publikum bei jeglicher tänzerischer Vollkommenheit die mühselige sowie aufreibende Arbeit der Balletttänzer durchaus bewusst ist, muss das Wissen darüber jedoch mit Beginn der Bühnendarstellung notwendigerweise beiseite gelegt werden, um den Vorgang der Illusion nicht zu gefährden.

Spitzenschuhe werden heute noch von den Tänzerinnen selbst benäht, mit Bändern versehen sowie auf eine jeweils individuelle Art bearbeitet, um sie dem eigenen Fuß anzupassen, geschmeidig zu machen und für den Einsatz vorzubereiten.

„Ein neuer Ballettschuh ist hart und ungnädig. Reißend, brechend, mit Nadel und Schere muss man ihm zu Leibe rücken, damit er sich dem Tänzer fügt. Er knirscht und ächzt unter der Schwerkraft. Der Schuh wie auch der Tänzer. Fußgelenke knacken, Zehennägel splintern, Haut und Nerven hängen in Fetzen“.<sup>231</sup>

Dieses Prozedere gleicht einem Ritual und wird von den Tänzern kaum aus der Hand gegeben, denn ein optimaler Stand ist essentiell für die Beweglichkeit und den Ausdruck des Darstellers. Mit diesen Ausführungen wird deutlich, welche Mühsal ein Schuh dieser Art bedeutet, und zugleich offensichtlich, weshalb ihm in der Welt des Balletts der symbolträchtigste Wert immanent ist. Demgemäß findet er gleichermaßen Einsatz im filmischen Genre des Ballettfilms und erfüllt darin häufig eine wesentliche dramaturgische Funktion.

Um die Bedeutung des Spitzenschuhs im Film in seiner Vollständigkeit zu erfassen, sei zuerst eine kurze allgemeine Erläuterung hinsichtlich der filmischen Schuhe vorangestellt. Zweifellos nehmen Füße und Beine in der medialen Reproduktion der Wirklichkeit einen außergewöhnlichen Stellenwert ein, wobei es jedoch vor allem der weibliche Fuß ist, welcher dabei ein gesteigertes, erotisches Interesse darstellt und dementsprechend inszeniert wird. Nicht ohne Grund wird demnach dem Schuh, als Verlängerung des Beines, im filmischen Geschehen eine ähnliche Aufmerksamkeit

---

<sup>230</sup> Vgl. Ursula Szameit, (Balletttänzerin, einstmalig an der Wiener Staatsoper), im Gespräch mit der Autorin, Wien, 23.4.2012.

<sup>231</sup> Rabea Wehser, „Der Horror trägt Tutu“, *Zeit Online*, <http://www.zeit.de/kultur/film/2011-01/black-swan-film-2011>, Zugriff: 26.1.2012.

zuteil. Ganz im Sinne der Volksweisheit „zeig mir, was du trägst und ich sag dir, wer du bist“, weist der Schuh vor allem die Funktion der Figurencharakteristik auf und kennzeichnet seinen Träger hinsichtlich seiner Stellung innerhalb des filmischen Gefüges.<sup>232</sup> „It is not important what the shoe is made of. (...) The crucial point is that the shoe is the mirror of the soul of the person who wears it.“<sup>233</sup> Eine besondere Bedeutung erlangt dabei die Gestaltung der Damenschuhe, denn je höher der Absatz, desto offensichtlicher das Zeichen der erotischen Weiblichkeit. Die Inszenierung dieses vornehmlich männlichen Blicks ist vermutlich hinlänglich bekannt: Populär ist der Kameraschwenk an einem Damenbein entlang, beginnend bei ihren Schuhen oder dabei endend.

Darüber hinaus beeinflusst das Schuhwerk maßgeblich die Körperhaltung sowie Beweglichkeit seines Trägers,<sup>234</sup> ein Umstand, der vor allem im filmischen Prozess eine große Wichtigkeit bedeuten kann, ist doch ein bodenständiges oder wackeliges Auftreten ebenso entscheidend für die Figurencharakteristik. Adäquate Schuhe sind dabei jedoch nicht nur ausschlaggebend für die Beschreibung der filmischen Rollen, sondern desgleichen für das Einfühlen der Darsteller in die entsprechende Persönlichkeit. Die unterschiedlichen Funktionen von Männer- und Damenschuhen sind in Hinblick auf die Figurenattribute besonders augenscheinlich, denn während Frauen vor allem eine erotische Komponente offenbaren und selten in bequemen oder weniger attraktiven Schuhen dargestellt werden, ist der männliche Schuh, falls dieser thematisiert wird, häufig auf eine kriegerische, mächtige und dominante Funktion beschränkt.<sup>235</sup> Vergleicht man ältere Filme mit neueren Produktionen, ist in dieser Hinsicht jedoch ein Veränderungsprozess im Gange – ein Umstand, der eng verbunden ist mit der Genderthematik und der Darstellung der Frau im Film, welche bereits seit geraumer Zeit in der Filmwissenschaft erörtert werden.

Im Sinne der Narrativität geben Schuhe nicht nur Charakterlichkeiten des Trägers preis oder definieren die raum-zeitliche Dimension, sondern bilden häufig ein eigenständiges Motiv im filmischen Verlauf. „Shoes have often been the main protagonists of other

---

<sup>232</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 185.

<sup>233</sup> Stefania Ricci, *Cinderella. The shoe rediscovered*, Milano: Electa 1998, S. 20.

<sup>234</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film*, S. 72.

<sup>235</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 184.

tales,<sup>236</sup> erkennt auch Stefania Ricci. Man denke beispielsweise an „Aschenputtel“ und ihren verlorenen Schuh, die Zauberschuhe in „The Wizard of Oz“ oder „Die roten Schuhe“ von Hans Christian Andersen, von welchen gleichermaßen magische Kräfte auszugehen scheinen. Die Verfilmung dieses literarischen Klassikers spannt nun den Bogen zurück zum Ausgangsthema, dessen Schwerpunkt die dramaturgische Bedeutung des Spitzenschuhs darstellt.

Im klassischen Ballettfilm, deutlich zu differenzieren sind dabei Tanzrichtungen anderer Art, nehmen folglich, wie bereits angeführt, vor allem die Spitzenschuhe eine Sonderstellung ein. Sie dienen hierbei nicht so sehr als individuelles Persönlichkeitszeichen, wie dies häufig bei spezifischen Kostümen der Fall sein kann, da ihnen eine gewisse Form der Uniformierung anhaftet. Vielmehr wird dadurch die Profession der Figur dargelegt, deren Schuhwerk ein unverzichtbares Element der Berufsausübung bildet. Darüber hinaus soll dem Rezipienten der Tänzeralltag durch das Anlegen der Schuhe, Bearbeiten der Sohlen, Binden der Maschen oder Benähen der Bänder verdeutlicht werden. Damit einher geht die Darstellung des Schmerzes, welcher durch das permanente Tragen der Schuhe ausgelöst wird. Das Bild blutiger Zehen sowie kaputter Fußnägel findet sich häufig zu Beginn eines Ballettfilms, um dem Publikum, neben der Grazilität und Anmut der Tänzer, die Anstrengungen und Strapazen des Berufes immerhin kurzzeitig vor Augen zu halten. Im späteren Verlauf der Handlung wird den Füßen und Schuhen der Darsteller oftmals weniger Interesse zuteil. Die Spitzenschuhe der Tänzerinnen werden in der Regel durch eine Groß- oder Detailaufnahme inszeniert, womit eine besondere Bedeutung sowie Eindringlichkeit suggeriert werden. Der Ballettfilm „Center Stage“ aus dem Jahr 2000 widmet beispielsweise eine ganze Minute des Films den Vorbereitungen und dem Prozedere vor einer Tanzprobe.

Die Geschichte rund um den jugendlichen Billy Elliot stellt naturgemäß eine Ausnahme dar, da männliche Tänzer keinen Spitzentanz vollführen. Dennoch werden in diesem Film gleichfalls der Fuß und Schuh in den Mittelpunkt gerückt, da Billy seine Boxschuhe zuerst gegen die leichten Tanzschuhe eintauschen muss, um mit dem Balletttanz beginnen zu können. Desgleichen muss die Hauptdarstellerin aus „Flashdance“ ihre schweren Arbeitsstiefel gegen Ballettschuhe auswechseln um an der legendären Tanz-

---

<sup>236</sup> Ricci, *Cinderella. The shoe rediscovered*, S. 26.

schule die Aufnahme zu bestehen. Die Bedeutung des Spitzenschuhs für den Film ist gleichwohl deutlich höher, wenn dabei die Geschichte einer weiblichen Tänzerin erzählt wird.

Dramaturgisch finden diese speziellen Tanzschuhe häufig als selbstständiges Motiv beziehungsweise Requisit im Film Anwendung, dienen sie doch einerseits als Erinnerung an eine zurückliegende Karriere sowie Berufsausübung oder als Glücksbringer und Talisman. Die junge Tänzerin Sara in „Save the Last Dance“ kehrt nach dem Tod der Mutter dem Ballett den Rücken, da sie eine eigene Schuld am Unfall zu erkennen glaubt. Das Entdecken der alten Spitzenschuhe lässt sie jedoch zu ihrer Leidenschaft zurückfinden. Ähnlich ergeht es der Protagonistin Victoria in „The Red Shoes“, welche eines Nachts, ihre Tanzschuhe suchend, in Erinnerungen zu schwelgen beginnt und daraufhin ihre Karriere wieder aufzunehmen versucht. Dem Märchen Andersens folgend muss jedoch diese filmische Erzählung gleichfalls einen tragischen Ausgang nehmen. Durch die Schuhe an ihre Hingabe zum Ballett erinnert, kann sich Victoria jedoch nicht zwischen der Liebe zu Beruf oder Mann entscheiden und stürzt sich vor einen einfahrenden Zug. Hierbei verwischt die raum-zeitliche Dimension des Kostüms, da die Darstellerin losgelöst vom Theaterschauplatz, den Tod in ihrer Bühnenkleidung findet. Ihre letzte Bitte weist noch einmal auf die wesentliche Bedeutung der Spitzenschuhe hin: Man möge ihr diese, wie im getanzen Ballett, doch endgültig abstreifen.

Diese dramaturgische Verwebung zwischen Berufs- und Privatleben verweist auf die russische Ballerina Anna Pawlowa, um deren Tod sich zahlreiche Legenden ranken. Durch eine Lungenentzündung bereits stark geschwächt, konnte sie ihre Paraderolle des „sterbenden Schwans“ nicht mehr darbieten, verlangte jedoch an ihrem Totenbett das Schwanenkostüm der Rolle zu erhalten. Die Abendvorstellung fand dennoch statt, die Bühne blieb gleichwohl leer.<sup>237</sup> Dieser Darstellung eines durch die Protagonistin verlassenen Ballettstücks bedient sich ebenso der Film „The Red Shoes“, wodurch die roten Spitzenschuhe noch deutlicher zum zentralen Motiv der Szene avancieren.

---

<sup>237</sup> Vgl. Janine Schulze, „Das Rot der Schuhe“, *Tanz – Bild – Medien*, Hg. Gabriele Klein, Münster: Lit Verlag 2000, S. 214.

### 7.9.1. Die Darstellung des Spitzenschuhs in „Black Swan“

Nach der ausführlichen Erläuterung zur Darstellung von Tanzschuhen und Schuhen im Film generell, soll nun erörtert werden, wie Aronofsky in seinem Werk den Spitzenschuh inszeniert. Er folgt hierbei der gängigen Konvention der Ballettfilme und präsentiert somit Schuhe in Detail- und Nahaufnahmen. Indes er jedoch den Fokus lediglich auf Ninas Füße legt, klammert er einerseits bewusst andere Tänzer aus, deren Aufwärmrituale sowie Präparierungen am Schuh ähnlich verlaufen würden, und hebt andererseits ihre protagonistische Rolle in den Vordergrund. Wie in Vergleichsfilmen setzt Aronofsky ebenfalls das ausführlichste Prozedere der Schuhaneignung an den Beginn des Films, wengleich hierbei der Tanzschuh mit deutlich mehr Gewalt bearbeitet wird. Nina behandelt ihn radikal mit einer Schere, trennt einen Teil des Innenlebens heraus, zerkratzt die Ledersohle und benäht den Schuh, um einen optimalen Stand zu gewährleisten.

Der Tradition der Ballettfilme folgend, werden auch in „Black Swan“ die Mühseligkeit und Anstrengung des Berufes mitunter anhand der Schuhe sowie vor allem an den kaputten und blutigen Füßen dargestellt. Aronofsky geht jedoch einen Schritt weiter und stellt Fuß und Spitzenschuh als wesentlichstes Werkzeug des Tänzers noch deutlicher in den Mittelpunkt, indem er während des Filmsverlaufs immer wieder sein Augenmerk darauf richtet. Nina, die stets im Ballettleben verhaftet ist, findet selbst zu Hause keine Zerstreuung, da die Abendbeschäftigung mit der Mutter das Präparieren der Tanzschuhe für kommende Tage vorsieht. Aus dieser Betätigung reißt sie die lebenshungrige Lily, welche eines Nachts vor ihrer Tür steht und ihr ein aufregendes sinnliches Nachtleben präsentiert. Neben der Darstellung der Schuhe legt Aronofsky eine wesentlichere Bedeutung in die Inszenierung der Füße, welchen mit der Verwandlung Ninas in ein Schwanenwesen die Zehen verwachsen.

Die Spitzenschuhe dienen im Film „Black Swan“ sonach weder der Figurencharakteristik noch erhalten sie selbstständiges Potential als dramaturgische Requisiten. Vielmehr soll vor allem der Ballettalltag, folglich Schmerz und Anmut gleichermaßen, vermittelt werden. Im Sinne der Schuhdarstellung wählt Aronofsky demnach einen vorwiegend traditionellen Weg und geht mit vielen Tanzfilmen konform, da eine individuellere Inszenierung, dieser klassisch geformten Schuhe, kaum zu gestalten ist.

## 7.10. Korrelation mit dem Modebusiness

Aronofskys Tanzfilm „Black Swan“ begeisterte nicht allein durch seine unkonventionell schaurige Darstellung eines Tänzerlebens, sondern bestach gleichfalls mit glanzvollen Ballettkostümen, welche für die Modebranche bisweilen als Inspiration dienten. Ob Federn, Farben, Spitze, Tüll, Stulpen, Trikots oder Tanzschuhe, Designer und Labels erkoren diese Elemente, Materialien sowie Gestaltungsformen, kurz nach Ausstrahlung des Films, zum allgemeinen Trend. Karl Lagerfeld für Chanel, das italienische Modeduo Dolce und Gabbana, das Label Chloé und weitere Modemacher beeinflussten mit ihren, vom Ballett angeregten Stilen, die Kollektionen auf den Laufstegen. Inspiriert von den Farben und Materialien des „Schwanensees“, erscheint das Wechselspiel zwischen unschuldigem Weiß und düsterem Schwarz, von zartem Chiffon bis zu verruchten Netzelementen, einen besonderen Reiz auszuüben.<sup>238</sup> Darüber hinaus wurde versucht Anmut, Grazie sowie Ästhetik, die den Balletttänzern immanent ist, mit diesen entsprechenden Trends zu vermitteln.<sup>239</sup>

Die enge Verbindung zwischen Film und Mode wurde in dieser Arbeit bereits thematisiert und ihre historische Entwicklung detailliert angeführt. Während in den 1930er Jahren die „Cinema-Fashion-Shops“ Popularität erlangten, und dadurch spezifische Filmkostüme für Normalverbraucher in den Handel kamen, wurde die Korrelation zwischen den Bereichen Filmbusiness und Modegestaltung desgleichen durch das Engagement bekannter Designer für filmische Produktionen geschürt. Eine derartig gepaarte Beziehung ist Aronofskys „Black Swan“ inhärent, da der Film nicht nur im Nachhinein die Kollektionen der Modeschöpfer beeinflusste, sondern von Anfang an mit dem Label „Rodarte“ kooperiert wurde. Der Filmemacher entschied sich folglich zu einer bewussten Integration der Modebranche, ein Umstand der mitunter eine wechselseitige Werbewirksamkeit nach sich zog. Gleichfalls erörtert wurde in dieser Hinsicht bereits die Problematik mancher Designerentwürfe für filmische Umsetzungen, da die Kostüme dabei bisweilen autonomen Status erlangten. Ob dieser Sachverhalt ebenso auf den hier analysierten Film zutrifft, soll nunmehr im Detail erläutert werden.

---

<sup>238</sup> Vgl. Katja, „Black Swan + Rodarte – Ein Wechselspiel“, *We-love-Brands.com*, <http://www.we-love-brands.com/trends/trendwatch/black-swan-rodarte-ein-wechselspiel.html> 2011, Zugriff: 8.6.2011.

<sup>239</sup> Vgl. Anke Schipp, „Black Swan. Die Mode liebt den Pas de Deux“, *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/mode/black-swan-die-mode-liebt-den-pas-de-deux-1576566.html> 2011, Zugriff: 8.6.2011.

## 7.11. Narration und Ästhetik in „Black Swan“

Jan Mukařovskýs Definition des ästhetischen Zeichens ist in vorliegender Arbeit ebenso erläutert worden wie der Begriff der Ästhetik an sich, sowie die ambivalente Beziehung zum filmischen Handlungsgefüge. Während narrative Kostüme vor allem die Charakterisierung der Figuren, die deutliche Darlegung von Zeiten und Räumen und die Illustration der Geschehnisse offenbaren, bleibt ästhetische Kleidung innerhalb des Films weitestgehend autonom und erscheint losgelöst von Rollenbildern und Erzählstrukturen. Diese Diskrepanz ist mitunter durch die andersgeartete Arbeitsweise von Modeschöpfern und Kostümdesignern im Filmbereich bedingt, da Priorität sowie Relevanz zuweilen unterschiedlich gesetzt werden. Teile der Kleidung des Analysefilms „Black Swan“ wurden unter Mithilfe des Designerduos „Rodarte“ gestaltet, welches die Arbeit der Kostümbildnerin Amy Westcott vervollständigte. Aus diesem Grund ist die Frage nach Narrativität und Ästhetik einmal mehr von Bedeutung. Die Kontroverse bezüglich Arbeitsumfang sowie Urheberschaft der filmischen Garderobe, welche diese Kooperation zur Folge hatte, soll hierbei allerdings nicht thematisiert werden, können doch die exakten Umstände, ohne Kontakt zu den betreffenden Personen, ohnedies nicht genau eruiert werden. Erwähnenswert erscheint mir hingegen der renommierte Bühnen- und Kostümdesigner Zack Brown, welcher sich, in Zusammenarbeit mit Amy Westcott, für das Corps de Ballet verantwortlich zeigte. Da die Gestaltung der Ballettkleidung, insbesondere des Tutus, äußerst strengen Regeln unterworfen ist, und wie Annette Beaufaÿs konstatierte, eine kleine Wissenschaft für sich darstellt<sup>240</sup>, war das Engagement eines Fachmannes für den Film mit Sicherheit unerlässlich.

Augenscheinlich werden hierbei einmal mehr die unterschiedlichen Kostümebenen, da die Handlung, neben den filmischen Räumen, zusätzlich einen Bühnenraum innerhalb des Erzählkonstrukts vorsieht. Die Ermittlung der narrativen und ästhetischen Kostümzeichen ist durch diesen Umstand folglich erschwert, da die Kleidung der Aufführung, bisweilen unter anderen Gesichtspunkten betrachtet werden kann. Während die filmische Garderobe vor allem Ninas Persönlichkeit sowie ihre charakterliche Veränderung aufzeigt, muss das Bühnenkostüm zudem die Wesensart Odettes und Odiles

---

<sup>240</sup> Annette Beaufaÿs, Interview geführt von der Autorin, Wien, 4.10.2011.

vermitteln und hat somit eine weitere Funktion zu erfüllen. Die Tutus des schwarzen und weißen Schwans, wie auch die Kostüme des Ensembles und die visuelle Gestaltung Rotbarts muss demzufolge isoliert erläutert werden, da ihnen eine doppelte Künstlichkeit immanent ist. Die Schauspielerin Natalie Portman verkörpert die Figur der Ballerina Nina Sayers, welche ihrerseits die Rolle der Schwanenkönigin in Tschaikowskys Werk repräsentiert.

Während folglich die Alltagskleidung Ninas stets narrativen Charakter aufweist, indem die Seelenzustände der Protagonistin offenbart werden und die Gewänder situations- sowie handlungsgebunden Einsatz finden, ist jedoch zu klären, inwieweit die Bühnenkostüme gleichermaßen der Narration des Films unterstellt sind. Dazu seien einmal mehr die Definitionskriterien erläutert sowie die Unterscheidungsmerkmale zu ästhetischer Filmgarderobe dargelegt, wie sie in der hier vorliegenden Arbeit determiniert wird. Indes narrative Bekleidungslösungen der Handlung direkt unterstellt sind, die Figur charakterisieren, Veränderungen aufzeigen und nur im Kontext verständlich wirken, bleiben ästhetische Kostüme autonom sowie selbstreferentiell und können losgelöst vom filmischen Gefüge bestehen. Sie sind um ihrer selbst willen existent und scheinen innerhalb der Erzählstruktur dem Rezipienten keine eindeutigen Zeichen zu übermitteln. Im Folgenden soll untersucht werden, ob diese Definition der ästhetischen Kleidung den Bühnenkostümen des Films entspricht, oder sie gleichermaßen der Narration unterliegen.

Da die Tutus, sowie das weiße Abendkleid Ninas, mitunter vom Modelabel „Rodarte“ gestaltet wurden, erscheint die Frage berechtigt, wie deutlich sich die Designerinnen Kate und Laura Mulleavy vom eigenen Stil lösen konnten, um die Anforderungen des Films visuell umzusetzen. Vergleicht man die Kostümentwürfe für „Black Swan“ mit der gewohnt experimentierfreudigen und eigenwilligen Ausdrucksform sowie Gestaltungsweise der beiden Modeschöpferinnen, muten diese filmischen Designs vergleichsweise harmlos beziehungsweise traditionell an. Mit Ausnahme des Zauberers Rotbart und seinem symbolisierenden Eulenkostüm, scheinen sämtliche Bühnenkleider der Konvention des „Schwanensees“ weitestgehend zu entsprechen. Zu gleicher Ansicht gelangt die Forbes-Redakteurin Raquel Laneri, welche darüber hinaus die Narrativität der Schwanenkostüme in Frage stellt. Ihrer Meinung nach würde die Intention des

künstlerischen Direktors, welcher eine einzigartige Neuinszenierung des Balletts erstrebt, modernere sowie individuellere Kostüme bedingen. Sie fragt daher folgerichtig: „[I]f Thomas had truly wanted to produce a daring, different version of *Swan Lake*, wouldn't he have demanded more avant garde costumes?“<sup>241</sup> Obgleich die Bühnenkleidung folglich in ihrer Gestaltung exzentrischer und außergewöhnlicher erscheinen könnte, um der Narration noch offenkundiger zu entsprechen, wird dennoch die Geschichte des „Schwanensees“, vor allem durch die markante Farbauswahl sowie das Handlungsgefüge, deutlich. Darüber hinaus wird gleichfalls die Wesensveränderung der Hauptfigur illustriert, verlaufen doch die filmischen Geschehnisse mit der Balletterzählung parallel. Dem Kostüm der Aufführung ist folglich nicht lediglich eine zweifache Künstlichkeit immanent, da es zudem über eine doppelte Narrationsebene verfügt. Die Tutus der Protagonistin treffen somit Aussagen über die Charakterisierung sowie den Fortgang der Ereignisse, wodurch ihnen ein hohes Maß an Erzählgehalt zu eigen ist.

Gleichermaßen kann die Kleidung jedoch losgelöst von der Handlungsstruktur betrachtet werden, ohne durch diesen Umstand ihre Bedeutungsinhalte gänzlich einzubüßen. Die Kostüme der Bühnenaufführung wirken demnach selbst außerhalb des filmischen Gefüges, wodurch ihnen neben der narrativen Funktion, desgleichen eine gewisse Autonomie inhärent zu sein scheint. Diese Eigenständigkeit ist durch mehrere Ursachen bedingt und darf, obschon Parallelen zu finden sind, nicht mit der Definition der ästhetischen Garderobe gleichgesetzt werden. Welche Faktoren bedingen nun die Ähnlichkeit zu kontextunabhängiger beziehungsweise selbstreferentieller Kleidung? Zum einen ist dabei die Doppelung der Narrationsebene ausschlaggebend, da selbst mit einer Separation vom filmischen Geschehen, die Geschichte des „Schwanensees“ weiterhin übermittelt wird. Losgelöst aus der Struktur des Films würde die Bekleidung der Bühnenhandlung ihre Aussagekraft folglich nicht verlieren. Ebenso wie die Kostüme des weißen und schwarzen Schwans, sind die Tutus des Balletts an sich, stark kodierte Kleidungsstücke, welche die Tätigkeit des Trägers bereits vorwegnehmen und auf eine künstliche Situation verweisen. Durch die strengen Richtmaße und Normen bei der Gestaltung der klassischen Ballettkostüme bleibt darüber hinaus wenig Spielraum für

---

<sup>241</sup> Raquel Laneri, “The Black Swan Costume Controversy, And The Problem With Rodarte’s Tutus”, *Forbes*, <http://www.forbes.com/sites/raquellaneri/2011/02/04/the-black-swan-costume-controversy-and-the-problem-with-rodartes-tutus/> 2011, Zugriff: 12.5.2012.

Umformungen oder Erneuerungen, wodurch das Modelabel „Rodarte“ in der individuellen, dem Unternehmen entsprechenden Aufmachung, möglicherweise eingeschränkt war. Den bedeutendsten Umstand in dieser Hinsicht bildet jedoch die Isolierung der Kleidung durch den Bühnenrahmen, welcher die darin stattfindenden Aktionen sowie visuellen Umsetzungen vom Rest des Films trennt und eine künstlerische Freiheit impliziert, wie dies am Beispiel Rotbarts ersichtlich wird. Die Kostüme einer diegetischen Inszenierung müssen folglich für die filmische Handlung keinen Sinn ergeben, wenngleich sie vermutlich damit in Beziehung treten und dem Rezipienten desgleichen eine Botschaft übermitteln sollen.

Die angeführten Ursachen legen deutlich warum die Tutus des „Schwanenseeballetts“ in Aronofskys Film „Black Swan“ mitunter ästhetischem Charakter entsprechen, wenngleich ihnen narrative Funktionen immanent sind. Das weiße Abendkleid Ninas, für welches gleichermaßen die Schwestern Mulleavy verantwortlich zeichneten, ist jedoch in der filmischen Wirklichkeit verhaftet und muss demzufolge unter anderen Gesichtspunkten betrachtet werden. Obschon auch dieses Kostüm auf der Narrationsebene eine klare Bedeutung erzeugt und die Emotionen der Hauptfigur präsentiert, ist es dennoch im Vergleich zum restlichen Geschehen, ähnlich den Bühnenkleidern, in gewisser Weise herausgestellt. Dieser Eindruck entsteht durch die offenkundige filmische Künstlichkeit sowie die deutlich inszenierten visuellen Gegebenheiten, wodurch Kostüme, vom Kontext isoliert gesehen, mitunter autonom erscheinen können. Innerhalb der Struktur ist ihre Bedeutung zur übrigen Darstellungsweise jedoch homogen und entspricht den Kleidungszeichen des gesamten Films.

Aufgrund dieser augenscheinlich artifiziellen Illustrierungsform sowie der Isolierung der Bühnenhandlung kann die Kooperation mit dem Modeduo „Rodarte“, ohne Angst vor allzu eigenwilligen Kreationen funktionieren. Erst in Hinblick auf die Narrativität des Films kann ein Kostüm jedoch seine volle Aussagekraft entfalten.

## **8. Fazit**

Nach diesen Ausführungen zur historischen Entwicklung des Filmkostüms, einer theoretischen Betrachtung sowie einer detaillierten Studie des Analysefilms „Black Swan“ soll nun ein Resümee gezogen werden, um die wichtigsten Erkenntnisse dieser Arbeit deutlich herauszustellen und die zu Beginn ermittelten Fragen zu beantworten. Die Bedeutung der Kleidung als visuelles Darstellungsmittel ist bereits eingehend erläutert worden, ebenso wie ihre Funktionen innerhalb des filmischen Gefüges sowie die Verbindung zu Dramaturgie, Narration und Ästhetik. Ohne entsprechende Kostüme können Figuren nicht charakterisiert, Zeitumstände und Räume nicht ergründet und bisweilen Handlungen nicht decodiert werden. Dabei steht die Kleidung nicht für sich allein, sondern korreliert mit sämtlichen Elementen des Films, wodurch ihr dennoch eine bedeutsame Stellung in der Struktur des Werks immanent ist.

„Costumes can't make a bad movie good, but they can make a good movie better“<sup>242</sup>, erkennt die Designerin Deborah Nadoolman Landis und stellt damit die Wichtigkeit dieses filmischen Gestaltungsmittels deutlich heraus. Selbst die schauspielerische Leistung eines Darstellers ist eng mit seiner Kostümierung verbunden, fühlt er sich doch in entsprechende Kleidungsstücke einer Figur ein oder negiert mitunter deplazierte Garderobenteile mit einem unklaren Rollenspiel. In dieser Hinsicht stellte der Schauspieler Omar Sharif fest: „Andererseits sind Kostüme nicht so entscheidend – entscheidend ist die Art, wie man sie trägt.“<sup>243</sup> Durch die direkte Verbindung mit dem Körper begründet, bildet die Kleidung für die Akteure eines der wesentlichsten, wenn nicht das wichtigste Element zur Figurenfindung. Erst durch eine homogene Beziehung zwischen Darsteller, Kostüm und Rolle werden die Illustrierung der Emotionalität sowie die Charakterisierung der filmischen Persönlichkeit, die der Autor bisweilen vorschreibt, ermöglicht. Im Gegensatz zum realen Leben, in welchem Schwächen oder Eigenheiten eher kaschiert werden, müssen in filmischen Produktionen individuelle Merkmale und Eigenschaften weitaus deutlicher nach außen wirken, um den Rezipienten, Figuren und Charaktere anschaulich darzulegen. Da das Publikum schnell und eindeutig Meinungen zu dargestellten Personen entwickeln soll, findet häufig der Einsatz von Stereotypen im

---

<sup>242</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. XXIII.

<sup>243</sup> Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 54.

Film Anwendung. Dieses Verfahren erfreute sich bereits in der Ära des Stummfilms offenkundiger Beliebtheit, stellte doch eine Darstellung ohne Hilfe der Sprache sowie des Tons kaum eine andere Möglichkeit dar. Im Laufe der geschichtlichen Entwicklung wurde das Filmkostüm hinsichtlich seiner dramaturgischen Funktionalität durch wesentliche Veränderungen geprägt, wodurch desgleichen sein Stellenwert deutlich divergierte – man denke beispielsweise an das Starwesen in den 30er und 40er Jahren. Die Dekodierung der filmischen Garderobe verläuft hingegen für die Rezipienten stets äquivalent: Es wird von Äußerlichkeiten auf das Innenleben sowie die Charakterzüge einer Figur geschlossen.

Im Gegensatz zum realen Leben haften der Kleidung im Film andersartige Aufgaben an, ist sie doch primär nicht dazu entworfen worden, um wie im Alltag getragen zu werden, sondern vielmehr um Situationen zu illustrieren sowie Geschichten zu erzählen. Dem Kostüm ist folglich eine Künstlichkeit immanent, wodurch es nicht auf Gegebenheiten reagiert, sondern diese evozieren muss. Der Initiator einer bestimmten äußerlichen Aufmachung ist dabei nicht wie in der Wirklichkeit der Träger selbst, da die Vorgaben des Autors, Intentionen des Regisseurs sowie Vorschläge des Designers darin enthalten sind. Die Filmgarderobe soll in der Weise gestaltet sein, wie sie dem Charakter einer Rolle am ehesten entspricht und welche Stücke diese Figur selbst, durch bestimmte Umstände begründet, auswählen würde. „A costume designer must choose clothes that each fictional character would choose, creating an individual by layering specific and nuanced personal choices.“<sup>244</sup> Die Filmkleidung ist demnach dem Drehbuch und seinen Aussagen über Figurenzeichnung, Raum- und Zeitdarstellung, sowie Handlungsanweisungen streng unterworfen – der Spielraum für individuelle, eigenständige Entwürfe für die Kostümbildner dementsprechend gering. Da Modeschöpfer darüber hinaus ihrem persönlichen Stil verhaftet sind und werbewirksam gestalten müssen, kommt es bei Kooperationen mit Couturiers nicht ohne Grund zu Schwierigkeiten hinsichtlich der narrativen Struktur.

Die theoretischen Erläuterungen dieser Arbeit widmeten sich den Anleihen der filmischen Kleidung an der Realität, die Verwendung von Stereotypen und ihre Funktion als Zeichensystem und Informationsvermittler. In diesem Sinne findet das

---

<sup>244</sup> Nadoolman Landis, *Dressed*, S. XVIII.

Kostüm neben anderen Mitteln und Motiven Einsatz, um die Vorstellungen der Filmemacher zu transportieren.<sup>245</sup> Seine vollständige Aussagekraft kann es folglich erst im Zusammenspiel mit sämtlichen visuellen und akustischen Elementen eines Werkes entfalten. Die gezielte Auswahl und Formation dieser künstlerischen sowie technischen Gestaltungsmittel begründet in hohem Maße die Dramaturgie einer Produktion.

Während der Inhalt einer Geschichte, wie erwähnt, aus dem Drehbuch ersichtlich wird und somit die narrative Handlung vorgibt, ist die dramaturgische Form der Erzählung, gleichermaßen die Art und Weise der Übermittlung, zusätzlich geprägt durch die Arbeit des Regisseurs und seines Teams. Untrennbar verbunden mit der Dramaturgie ist demzufolge die Narrationsfunktion der gewählten Darstellungselemente und wurde daher in dieser Studie, in Zusammenhang mit der filmischen Kleidung, eingehend untersucht. Vor allem die Homogenität der Garderobe mit der Figurenzeichnung ist hierbei von Bedeutung und erscheint am gelungensten, je weniger der Rezipient die einzelnen Zeichen und Motive in ihrer Einzelheit wahrnimmt. Zu diesen Ausführungen in Kontrast fand das ästhetische Kostüm Beachtung und wurde darüber hinaus auf seinen autonomen Charakter sowie die fehlende Verbindung zum Kontext der Handlung hin analysiert. Mit der allgemeinen Dramaturgie eines Films sind selbstreferentielle Kleider nicht vernetzt, illustrieren sie doch weniger die Intentionen des Filmemachers, als mehr die Vorstellungen des Designers. Gleichwohl kann das Bestreben der Entscheidungsträger eine Autonomie spezifischer Elemente vorsehen, falls dies der Autor oder Regisseur definiert – ein Umstand, wodurch isolierte, selbstständige Kleidungsstücke am dramaturgischen Gefüge Anteil bilden können.

Mitunter sind die Absichten der Filmemacher jedoch nicht immer deutlich herausgestellt, weshalb dem Publikum die Dekodierung der filmischen Dramaturgie sowie die Differenzierung zwischen Narration und Ästhetik bisweilen schwer fällt. Es ist daher anzunehmen, dass die Zuschauer keine strikte Trennung der Begrifflichkeiten festlegen, sondern die Gesamtheit der Zeichen eine Botschaft vermittelt. Vor allem in Bezug auf die Rezipienten ist die Wirkungsweise des Kostüms nicht zu unterschätzen und so legt desgleichen die Filmwissenschaftlerin Sarah Street nahe: „It is important, therefore, to recognise that film costumes not only relate to the characters who wear them but also to

---

<sup>245</sup> Vgl. Devoucoux, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, S. 26.

the audiences who watch them.”<sup>246</sup> Das Publikum orientiert sich an gängigen Kleiderkodes und Stereotypen, welche aus der realen Welt bekannt erscheinen, kombiniert und ergänzt Lücken aus eigenen Erfahrungswerten und schließt dadurch auf Figurencharakteristiken und Handlungsverläufe. Darüber hinaus übernimmt es jedoch mitunter auch Trends und Stile aus filmischen Produktionen, wodurch dem Kostüm eine gleichfalls gesellschaftsbildende Funktion zukommt. Die Korrelation zwischen Film und Mode ist in dieser Arbeit ausgiebig behandelt worden, vor allem durch die Divergenz zwischen narrativen und ästhetischen Zeichen begründet sowie in Zusammenhang mit dem Analysefilm „Black Swan“.

Die Kleidung in Aronofskys Tanzfilm ist hinsichtlich ihres narrativen Faktors und der Relevanz für Räumlichkeiten und Situationsbedingungen eingehend betrachtet worden, wodurch die Wichtigkeit der Charakterisierung und Gefühlsdarstellung sowie für Raumaussagen und Gegebenheiten erkannt wurde. Ferner ergab die Untersuchung des Kostümdesigns eine deutliche Fokussierung auf die Farben Schwarz, Weiß, Grau und Rosa, welche vor allem für die Verwandlung der Protagonistin sowie die Figurenkonstellation von Bedeutung ist. Ein Exkurs zur Dramaturgie der Spitzenschuhe im Film generell und ihrem Einsatz in „Black Swan“ stellte insbesondere die Funktion als Erkennungsmerkmal der Balletttänzerinnen heraus sowie die Illustrierung der Qualen und Anstrengungen des Berufsalltags – ein Umstand, welcher desgleichen in Aronofskys Film Anwendung fand. Die ausgesprochen konstruierte Kostümgestaltung wurde darüber hinaus in Hinblick auf narrative und ästhetische Zeichen überprüft, wobei die Bühnenhandlung des Films isoliert behandelt werden musste, da durch die doppelte Narrationsebene differente Voraussetzungen gegeben waren. Sämtliche Kostüme konnten jedoch in Folge schließlich mit erzählendem Charakter definiert, und die Frage nach eigenständigen, kontextlosen Garderobenteilen beantwortet werden.

Mitunter erscheint der Tanzfilm in seiner visuellen und narrativen Aufmachung äußerst plakativ und künstlich, wodurch das Bestreben des Filmemachers nach einer realistischen Darstellungsweise, vor allem in Bezug auf die eingeschränkte Farbpalette, überdacht werden muss. Obgleich die Absichten des Regisseurs, eine wirklichkeitsnahe Illustrierung der Ballettwelt zu ergründen, streckenweise zu gelingen scheint, kaschiert der Film

---

<sup>246</sup> Street, *Costume and Cinema. Dress codes in popular film*, S. 7.

dabei nicht seine Künstlichkeit, sondern stellt sie deutlich heraus – ein Umstand, der überdies mit Ninas Wahrnehmungsveränderung einher geht. Anzumerken bleibt jedoch, dass die filmische Inszenierung, selbst ohne diese allzu bildliche Darstellungsweise, speziell die Verwandlung in den schwarzen Schwan betreffend, funktionieren würde.

Die Beschäftigung mit Stoffen und Formen, welche gleichfalls wesentlich zur Dramaturgie eines Filmes beitragen können, fällt zugegebenermaßen in dieser Arbeit ein wenig stiefkindlich aus, da sie für die Kostümanalyse in „Black Swan“ weniger Bedeutung erlangten. Dennoch sei an dieser Stelle auf die Wichtigkeit der Materialien hingewiesen, definieren sie doch ebenso den Träger der Kleidung und lösen erste Assoziationen aus.<sup>247</sup> Über den Zusammenhang zwischen Stoffen und Situationsbedingungen in welchen sich Figuren befinden, erklärte die Schauspielerin Carole Lombard einst: Man könne doch über Politik nicht in Tüll verhandeln.<sup>248</sup> Damit wird die Wesentlichkeit von Narration und Dramaturgie einmal mehr hervorgehoben, kann doch ein unklares Kostüm womöglich vom Rezipienten nur schwer beziehungsweise gar nicht entschlüsselt werden. Kleidung schafft demnach keine eindeutigen Zeichen, sondern bildet ein Konstrukt komplexer und mehrdeutiger Botschaften<sup>249</sup>, welche lediglich im System und Gefüge des Films zu deuten sind. Durch unterschiedliche Faktoren begründet, wie Erfahrungswerte, Vorbildung, Gesellschaftsschicht, Alter, länder- und kulturell bedingte Differenzen, subjektive Darstellungsweisen der Filmemacher oder unzählige weitere Umstände gibt es jedoch keine eindeutige oder richtige Interpretation filmischer Kostüme.<sup>250</sup> Da die Intentionen der Autoren, Regisseure und Designer den Rezipienten in den seltensten Fällen bekannt sind, kann es lediglich eine Annäherung sowie Vermutung zu dargestellten Kleidern geben. Die Überlegungen zum Film „Black Swan“ können folglich ebenfalls auf missverstandenen Auslegungen basieren, weshalb sämtliche Leser dieser Studie zu einer eigenen Meinungsbildung gebeten werden, um die Dramaturgie dieses spezifischen Filmkostüms auf individuelle Weise zu ergründen.

---

<sup>247</sup> Vgl. Mayr, „Kleider erzählen Geschichten“, S. 407.

<sup>248</sup> Vgl. Gaines, „Costume and Narrative. How Dress Tells the Woman’s Story“, S. 191.

<sup>249</sup> Vgl. Kaiser/Flury, „Frauen in Rosa. Zur Semiotik der Kleiderfarben“, S. 224.

<sup>250</sup> Vgl. Burger, *Contemporary costume design*, S. 59.



## **Quellenverzeichnis**

### **Literatur**

- Barnard**, Malcolm, *Fashion as communication*, London: Routledge 2002.
- Brockhaus Verlag**, *Brockhaus-Enzyklopädie*, in vierundzwanzig Bänden, Cot – Dr, 19. völlig neu bearbeitete Auflage, Mannheim: Brockhaus 1988.
- Bruzzi**, Stella, *Undressing cinema. Clothing and identity in the movies*, London: Routledge 1997.
- Burger**, Rosa, *Contemporary costume design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film*, Wien: WUV-Univ.-Verl. 2002.
- Chazin-Bennahum**, Judith, *The lure of perfection. Fashion and ballet, 1780 – 1830*, New York: Routledge 2005.
- Devoucoux**, Daniel, *Mode im Film. Zur Kulturanthropologie zweier Medien*, Bielefeld: transcript 2007.
- Eder**, Jens, *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*, Marburg: Schüren 2008.
- Engelmeier**, Regine/Peter W. Engelmeier, *Film und Mode. Mode im Film*, (anlässlich der Ausstellung "Film und Mode - Mode im Film" im Deutschen Filmmuseum, Frankfurt, Main, vom 2. März bis 1. April 1990), München: Prestel <sup>2</sup> 1990.
- Fischer-Lichte**, Erika, *Semiotik des Theaters. Eine Einführung. Das System der theatralischen Zeichen*, Band 1, Tübingen: Gunter Narr 1983.
- Gaines**, Jane/Charlotte Herzog, *Fabrications. Costume and the female body*, New York: Routledge 1990.
- Gaines**, Jane, "Costume and Narrative: How Dress Tells the Woman's Story", in *Fabrications. Costume and the female body*, Hg. Jane Gaines, Charlotte Herzog, New York: Routledge 1990, S. 180-211.
- Gaines**, Jane, „Kostüm und filmisches Erzählen. Wie Kleidung die Geschichte der Heldin erzählt“, *Mode, Weiblichkeit und Modernität*, Hg. Gertrud Lehnert, Dortmund: Ed. Ebersbach <sup>1</sup> 1998, S. 211-249.
- Giannone**, Antonella, *Kleidung als Zeichen. Ihre Funktionen im Alltag und ihre Rolle im Film westlicher Gesellschaften. Eine kultursemiotische Abhandlung*, Berlin: Weidler 2005.
- Gledhill**, Christine (Hg.), *Stardom. Industry of desire*, London: Routledge 1991.

- Gräf, Dennis**, *Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate*, (Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik), Marburg: Schüren Verlag GmbH 2011.
- Gschwendtner, Andrea**, *Bilder der Wandlung. Visualisierung charakterlicher Wandlungsprozesse im Spielfilm*, (Film, Fernsehen, Medienkultur. Schriftenreihe der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“), Wiesbaden: VS Verlag 2011.
- Heller, Eva**, *Wie Farben wirken. Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch-Verl. <sup>3</sup> 2006.
- Kaiser, Susan B./Angela Flury**, "Frauen in Rosa. Zur Semiotik der Kleiderfarben", *Zeitschrift für Semiotik*, Hg. Roland Posner, Band 27, Heft 3 (Semiotik der Kleidung), Tübingen: Stauffenburg 2005, S. 223-239.
- Kelz, Pamela**, "Mode in allergrößter Öffentlichkeit", Dipl. Wien, Universität Wien, Institut für Publizistik und Kommunikationswissenschaft, 1996.
- Koegler, Horst**, "Lebedinoje Osero – Oder: Schwanensee", *Illusionen – wie Schwanensee*, Programmheft zur Premiere am 21. April 2011 des bayrischen Staatsballetts im Nationaltheater München, München: 2011, S. 79-89.
- Koegler, Horst/Helmut Günther**, *Reclams Ballettlexikon*, Stuttgart: Reclam 1984.
- Krützen, Michaela**, *Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt*, Orig.-Ausg., Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl. 2004.
- Lehnert, Gertrud** (Hg.), *Mode, Weiblichkeit und Modernität*, Dortmund: Ed. Ebersbach <sup>1</sup> 1998.
- Maeder, Edward** (Hg.), *Hollywood and history. Costume design in film*, London: Thames and Hudson 1987.
- Marschall, Susanne**, *Farbe im Kino*, Marburg: Schüren 2005.
- Marschall, Susanne**, „Das Kostümbild. Ästhetik und Dramaturgie“, *Ausstellung Filmkostüme. Das Unternehmen Theaterkunst*, Hg. Annette Vogler, (anlässlich der Ausstellung "Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst", Deutsche Kinemathek - Museum für Film und Fernsehen, 29. März bis 2. September 2007 und Museum der Arbeit, September 2007 bis April 2008), hrsg. von der Deutsche Kinemathek - Museum für Film und Fernsehen und dem Museum der Arbeit, Bönen: Kettler 2007, S. 43-55.
- Mayr, Brigitte Ruth**, "Kleider erzählen Geschichten. Soziokulturelle Aspekte zur Rolle der Frau und zur Charakterisierung und Stereotypisierung durch Kostüme am Beispiel des österreichischen Films von seinen Anfängen bis zur Gegenwart", Diss. Wien, Universität Wien, Institut für Theaterwissenschaft 1993.
- Mukařovský, Jan**, *Kunst, Poetik, Semiotik*, Hg. Květoslav Chvatík, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1989.

- Nadoolman Landis**, Deborah, *Dressed. A century of Hollywood costume design*, New York: Harper Collins Design 2007.
- Ricci**, Stefania (Hg.), *Cinderella. The shoe rediscovered*, (Biennale di Firenze, Museo Salvatore Ferragamo, Palazzo Spini Feroni, 20.9. - 22.11.1998), Milano: Electa 1998.
- Roeder**, Anke/Klaus Zehlein (Hg.), *Die Kunst der Dramaturgie. Theorie - Praxis – Ausbildung*, Leipzig: Henschel 2011.
- Schellenbaum-Scheel**, Peter, "Schwanensee und Schwanenmythos", *Illusionen – wie Schwanensee*, Programmheft zur Premiere am 21. April 2011 des bayrischen Staatsballetts im Nationaltheater München, München: 2011, S. 98-107.
- Schulze**, Janine, "Das Rot der Schuhe", *Tanz – Bild – Medien*, Hg. Gabriele Klein, Münster: Lit Verlag 2000, S. 209-226.
- Street**, Sarah, *Costume and Cinema. Dress codes in popular film*, London: Wallflower Press 2001.
- Stutterheim**, Kerstin/Silke Kaiser (Hg.), *Handbuch der Filmdramaturgie. Das Bauchgefühl und seine Ursachen*, Frankfurt am Main: Peter Lang<sup>2</sup> 2011.
- Vogler**, Annette, *Ausstellung Filmkostüme. Das Unternehmen Theaterkunst*, (anlässlich der Ausstellung "Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst", Deutsche Kinemathek - Museum für Film und Fernsehen, 29. März bis 2. September 2007 und Museum der Arbeit, September 2007 bis April 2008), hrsg. von der Deutsche Kinemathek - Museum für Film und Fernsehen und dem Museum der Arbeit, Bönen: Kettler 2007.
- Widmann**, Marion, *Anziehungskräfte. Variété de la Mode 1786-1986*, (anlässlich des 125jährigen Jubiläums von Ludwig Beck am Rathauseck München, herausgegeben vom Münchner Stadtmuseum), München: Carl Hanser 1986.

## Interviews

- Beaufaÿs**, Annette, (Leiterin der Kostümwerkstätten von Art for Art), Interview geführt von der Autorin, Wien, 4.10.2011.
- Szameit**, Ursula, (Balletttänzerin, einmalig an der Wiener Staatsoper), im Gespräch mit der Autorin, Wien, 23.4.2012.

## Internetquellen

- Capurro**, Rafael, *Über Künstlichkeit*, <http://www.capurro.de/kuenstlich.html> 2003, Zugriff: 19.4.2012; (Orig. Capurro, Rafael, "Über Künstlichkeit", *Technik – System – Verantwortung*, hg. und übersetzt von Klaus Kornwachs, Münster: Lit Verlag 2003)
- Eder**, Jens, *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, <http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/10705> 2009, Zugriff: 28.2.2012; (Orig. Eder, Jens, *Dramaturgie des populären Films. Drehbuchpraxis und Filmtheorie*, Hamburg: Lit 1999)
- Eisler**, Rudolf, "Ästhetik", *textlog.de, Historische Texte und Wörterbücher*, Hg. Peter Kietzmann, <http://www.textlog.de/cgi-bin/search/proxy.cgi?terms=%C4sthetik&url=http%3A%2F%2Fwww.textlog.de%2F1362.html> 2004, Zugriff: 7.4.2012; (Orig. *Wörterbuch der philosophischen Begriffe*, Berlin 1904)
- Jahn**, Pamela, "Fremde Welten", *Ray Filmmagazin*, <http://www.ray-magazin.at/magazin/2010/12/black-swan-fremde-welten> 2010, Zugriff: 8.6.2011.
- Jahn**, Pamela, "Tanz mit dem Teufel", *Ray Filmmagazin*, <http://www.ray-magazin.at/magazin/2010/12/black-swan-tanz-mit-dem-teufel> 2010, Zugriff: 8.6.2011.
- Katja**, "Black Swan + Rodarte – Ein Wechselspiel", *We-love-Brands.com*, <http://www.we-love-brands.com/trends/trendwatch/black-swan-rodarte-ein-wechselspiel.html> 2011, Zugriff: 8.6.2011.
- Kloepfer**, Rolf, *Semiotische Aspekte der Filmwissenschaft. Filmsemiotik*, <http://www.phil.uni-mannheim.de/romanistik/romanistik3/akira3/images/Kloepfer-Filmsemiotik.pdf> 2007, Zugriff: 24.4.2012; (Orig. Kloepfer Rolf, "Semiotische Aspekte der Filmwissenschaft. Filmsemiotik", *Semiotik=Semiotics. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*, Hg. Roland Posner, Berlin: de Gruyter 2003)
- Laneri**, Raquel, "The Black Swan Costume Controversy, And The Problem With Rodarte's Tutus", *Forbes*, <http://www.forbes.com/sites/raquellaneri/2011/02/04/the-black-swan-costume-controversy-and-the-problem-with-rodartes-tutus/> 2011, Zugriff: 12.5.2012.
- Laverty**, Chris, "Black Swan Images = Costume Heaven", *Clothes on Film*, <http://clothesonfilm.com/black-swan-amy-westcott-interview/18997/> 2010, Zugriff: 8.6.2011.
- Mondello**, Bob, "Remembering Hollywood's Hays Code 40 Years On", *npr, National Public Radio*, 8.8.2008, <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=93301189>, Zugriff: 2.4.2012.

**O.N.** "Edith Head (1897-1981)", *IMDb, Internet Movie Database*, <http://www.imdb.com/name/nm0372128>, Zugriff: 31.3.2012.

**O.N.** "Adrian (I) (1903-1959)", *IMDb, Internet Movie Database*, <http://www.imdb.com/name/nm0012424>, Zugriff: 31.3.2012.

**O.N.** *Black Swan*, Hg. Twentieth Century Fox, Presseausendung, [http://www.kino-central.de/filme/blackswan/blackswan\\_ph.pdf](http://www.kino-central.de/filme/blackswan/blackswan_ph.pdf) 2010, Zugriff: 8.6.2011.

**Schipp**, Anke, "Black Swan. Die Mode liebt den Pas de Deux", *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/mode/black-swan-die-mode-liebt-den-pas-de-deux-1576566.html> 2011, Zugriff: 8.6.2011.

**Weihser**, Rabea, "Der Horror trägt Tutu", *Zeit Online*, <http://www.zeit.de/kultur/film/2011-01/black-swan-film> 2011, Zugriff: 26.1.2012.

### **Filmverzeichnis**

***Black Swan***, Regie: Darren Aronofsky, Vereinigte Staaten 2010, 20th Century Fox Home Entertainment 2010.

***The Red Shoes***, Regie: Michael Powell, Emeric Pressburger, Großbritannien 1948, Carlton 2001.

***Billy Elliot***, Regie: Stephen Daldry, Großbritannien 2000, Universal Studios 2003.

***Flashdance***, Regie: Adrian Lyne, Vereinigte Staaten 1983, Paramount Pictures 2002.

***Center Stage***, Regie: Nicholas Hytner, Vereinigte Staaten 2000, Columbia Tristar Home Entertainment 2000.

### **Bonusmaterial DVD**

**Aronofsky**, Darren/Amy Westcott, "Kostümdesign", *Black Swan*, Bonusmaterial DVD, Vereinigte Staaten 2010, Regie: Darren Aronofsky, 20th Century Fox Home Entertainment 2010.

**Aronofsky**, Darren, "Interview mit Darren Aronofsky", *Black Swan*, Bonusmaterial DVD, Vereinigte Staaten 2010, Regie: Darren Aronofsky, 20th Century Fox Home Entertainment 2010.



## **Abstract I**

Mit der vorliegenden Arbeit wird der bisher wenig thematisierte Bereich des Filmkostüms in den Mittelpunkt gestellt und vor allem die dramaturgische Bedeutung der filmischen Kleidung für die visuelle Umsetzung der Erzählung genauer betrachtet. Dabei wird ein deutliches Augenmerk auf die Differenz zwischen narrativer und ästhetischer Garderobe gelegt sowie deren jeweilige Aussagekraft und Wirkungsweise ergründet. Um einen detaillierten Einblick in die Disziplin des Kostüms zu erlangen, ist ein historischer Abriss über den Entstehungs- beziehungsweise Entwicklungsprozess an den Beginn der Arbeit gestellt, welcher unter anderem die Veränderungen von Stumm- und Tonfilm sowie Schwarzweiß- und Farbfilm aufzeigt, mit denen sich Designer zu arrangieren hatten. Als besonders augenscheinlich mutet hierbei der Stellenwert der inszenierten Kleidung an, welcher im Laufe der Filmgeschichte von erheblichen Wandlungen geprägt war. Die darauf folgende theoretische Abhandlung gibt Aufschluss über die unterschiedlichen Funktionen der Kostüme innerhalb des filmischen Gefüges sowie den teils erforderlichen Einsatz von Stereotypen, und stellt ferner die Bedeutung der Kleidung als Zeichensystem und Kommunikationsmittel deutlich heraus.

Mit der Analyse zum Film „Black Swan“ werden die angeführten Aspekte dieser Materie an einem konkreten Beispiel aufgezeigt. Nach einer inhaltlichen Einführung, der Erläuterung des Schwanenseemotivs als Grundlage des Films sowie einer Definition der narrativen Kostümfunktionen, wird mitunter die Kleidung in Bezug zur filmischen Raumkonstellation gesetzt. Besondere Beachtung findet darüber hinaus die visuelle Darstellung der Protagonistin in Kontrast zum Figurenkollektiv und die einheitliche Farbgestaltung, welche in diesem Film als wesentliches Ausdrucksmittel fungiert. Ein, in die Studie integrierter, Exkurs beschäftigt sich nachfolgend mit der dramaturgischen Bedeutung des Spitzenschuhs für filmische Produktionen, bevor zuletzt die Frage nach narrativer oder ästhetischer Kleidung, für diesen speziellen Fall, beantwortet wird.

## **Abstract II**

This final diploma thesis deals with the subject of dramaturgy for cinematic costumes and consequently pays regard to a field, which is not that much elaborated from film studies so far. In the first instance the difference between narrative and aesthetic costume is exposed, as well as their particular expressiveness and characteristics. To get a more detailed insight of this scope of work, a short overview about the modifications and the development from silent movie to talkies and from black-and-white film to Technicolor is placed at the beginning of this paper. Especially the significance of the film costume, which was affected by extensive changing throughout history, is pointed out. It follows then a theoretic disquisition about the diverging functions of costumes within the visual realization and the essential employment of stereotypes for filmic productions. In terms of the science of semiotic the costume is additionally defined as sign system and means of communication.

With the analysis of the movie “Black Swan”, the mentioned aspects of this matter are demonstrated by concrete example. The renarration of the movie’s content as well as the annotation of the based motives from the ballet “Swan Lake” serves as introduction, to define the genre and basic concept of Aronofsky’s work. Furthermore the narrative functions of the costume are specified and the relation to the cinematic space is manifested. The visual illustration of the protagonist in contrast to the other characters, and above all the consistent colour composition, which poses as important means of expression, are clearly exemplified. An excursion, which is integrated in the paper, deals with the dramaturgical importance of pointe shoes in filmic productions, before the final question about narrative or aesthetic costume can be answered for this specific circumstances.

## **Curriculum Vitae**

Marlene Pleyl wird 1986 in Wien geboren. Nach einer 12-jährigen Schulausbildung schließt sie 2004 mit der Matura am Erich-Fried-Realgymnasium ab. Anschließend erwirbt sie ein Diplom als Kultur- und Kongressassistentin an der HLA Baden, und ist seitdem immer wieder aushilfsweise im Kongressbereich tätig. Doch das Interesse an Theater und Film lässt sich nicht lange unterdrücken. Aus diesem Grund fängt sie 2006 mit ihrem Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Universität Wien an, welches sie unter anderem mit der hier vorliegenden Arbeit abschließt.

Der einjährige Lehrgang beim Bühnenbildner Herwig Libowitzki legt schlussendlich den Grundstein für ihre berufliche Laufbahn. Nach Assistenzfunktionen, unter anderem bei Ingrid Erb für „Zar und Zimmermann“, unter der Regie von Adriana Altaras, arbeitet sie seither als freischaffende Bühnen- und Kostümbildnerin. Mit dem Opernregisseur Guillermo Amaya realisiert sie beispielsweise „Die alte Jungfer und der Dieb“ am Stadttheater Augsburg oder eine Produktion des Spieltriebefestivals 2011 am Theater Osnabrück. Darüber hinaus ist sie in ihrer Heimatstadt für Tanz und Theaterinszenierungen tätig, unter anderem für die Musicalinszenierung „Pippin“ unter der Leitung von Luzia Nistler. Neben ihren Bühnenprojekten ist sie genauso mit dem Filmbusiness vertraut, und darf ihr Können nun seit geraumer Zeit im Ausstattungsbereich unter Beweis stellen. Sie wirkt unter anderem in einer Assistentenfunktion beim Cannesfilm „Michael“ mit.

### **Schwerpunkt im Rahmen der freien Wahlfächer:**

Bühnen- und Kostümbild