I. EINFÜHRUNG: Kleider machen Leute

Die Erinnerung des Zuschauers an Filmcharaktere ist eng verknüpft mit ihrer Kleidung – was wäre eine Comicverfilmung ohne Superheldenkostüm oder die bayerische Komödie ohne Dirndl? Verantwortlich dafür ist das Kostümbild eines Films. Es gibt Auskunft über die Persönlichkeit der handelnden Figuren und deren Wandlung innerhalb der Geschichte. Es illustriert ihr Alter, historische und soziale Kontexte, Beruf und Status, Anlässe und das Milieu, in dem sie sich bewegen.

Filmkostüme sind deshalb nicht einfach nur Kleider, sondern ebenso narrative Elemente wie Dialoge, Kameraeinstellungen, Montage oder Filmmusik. Sie unterstützen eine Rolle und legen eine bestimmte Figureninterpretation nahe. Bei der Auswahl von Form, Farbe, Material, Schnitt oder Accessoire bleibt nichts dem Zufall überlassen, damit ein Darsteller in ein Kostüm schlüpfen und sich dadurch dem Charakter seiner Filmrolle annähern kann: Kleider machen Leute und Kostüme schaffen Schauspieler!

II. WISSEN: Schnittmuster, Hüte und Lackschuhe

II.1 Vom Entwurf zum Filmkleid

So wie man morgens vor dem gefüllten Kleiderschrank gelegentlich umständlich nach dem passenden Outfit sucht, ist auch die Entscheidung für ein Schauspielkostüm oft langwierig. Neben pragmatischen Überlegungen hat sie immer auch etwas mit erwünschten Wirkungen zu tun. Gute Kostüme verstärken die Haltung oder Verhaltensweise eines Charakters, sodass ein Darsteller sich in seiner Filmkleidung zwar ‚zu Hause' fühlt, zugleich aber die Haltung der Filmrolle überstreift.

- Ausgangspunkt einer Kostümidee ist die intensive **Auseinandersetzung mit dem Drehbuch**. Alle Filmfiguren müssen stilistisch passend gekleidet und erste Ideen in Kostümauszügen festgehalten werden. Ziel ist es, eine stimmige Kleiderdramaturgie zu formen, die den Film optisch prägt.
- Nach umfangreichen **Milieu- und Epochenstudien** entwickelt ein Kostümbildner **Figurinen**, die später als Anschauungsmaterial für den Regisseur sowie die Szenen- und Maskenbildner dienen. In gemeinsamen Gesprächen werden die künstlerischen Intentionen abgestimmt und potenzielle Kosten kalkuliert.
- Obwohl ein Kostümbildner die Filmkleidung kreiert und nicht selbst näht – neben seiner **künstlerischen Leitung** sind auch die Directrice, Zuschneider, Schneider, Hutmacher oder Rüstmeister am Entstehungsprozess beteiligt –, nimmt er die erforderlichen Körpermaße der Schauspieler und fertigt Schnittmuster an.
- Entsprechend den künstlerischen Vorgaben und im Rahmen des von ihm verantworteten **Kostümetats** organisiert er die benötigten Kostüme und Accessoires, überwacht ihre Herstellung sowie alle Anproben.

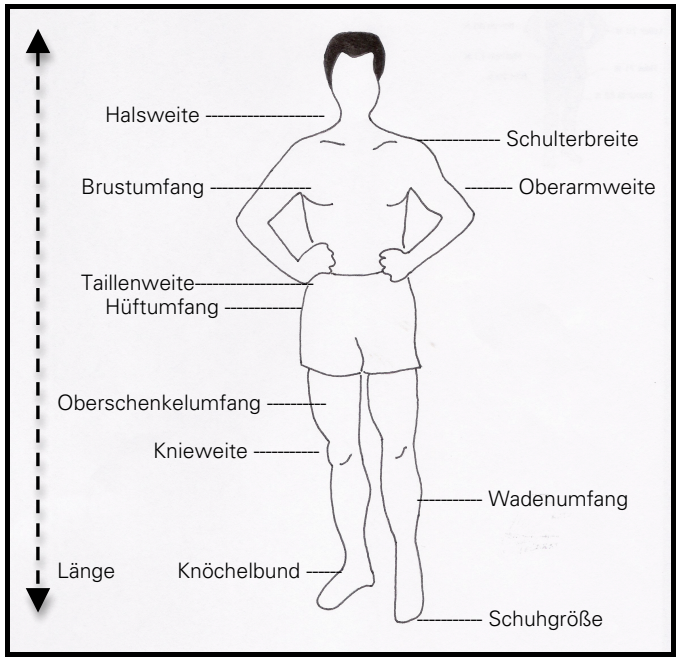
© 1978 Ingrid Zoré
Kostümentwurf für Cilly (Sydne Rome),
in: SCHÖNER GIGOLO, ARMER GIGOLO

> Während der Dreharbeiten betreut hauptsächlich der Garderobier die Darsteller und Kostümwechsel am Set. Der Kostümassistent steht indessen für **kurzfristige Änderungen** und die Materialbearbeitung zur Verfügung.
> Nach **Beendigung** der Dreharbeiten müssen alle Kostüme ordnungsgemäß zurück gegeben bzw. eingelagert und letzte Verpflichtungen mit den Werkstätten, Lieferfirmen oder Kostümdepots abgewickelt werden.

II.2 Grundfertigkeiten eines Kostümbildners

Neben Kreativität, Finesse und einem ausgeprägten Spürsinn bei der Beschaffung von Kostümen und Accessoires greifen Kostümbildner in ihrem Beruf immer auch auf ihr fachliches Können zurück. Zudem beweisen sie ihren Ideenreichtum unter zeitlichen und ökonomischen Zwängen.

> Unabdingbare Voraussetzung für die Arbeit eines Kostümbildners sind seine **handwerklichen Fähigkeiten**. Er muss zeichnen können, umfangreiche Material-, Stoff- und Farbkenntnisse besitzen sowie idealerweise eine Schneiderlehre absolviert haben. Je nach Filmgenre und Budget werden Stoffe ausgewählt, Kostüme von ihm entworfen, angefertigt oder im Kostümfundus geliehen, gekauft und abgeändert.



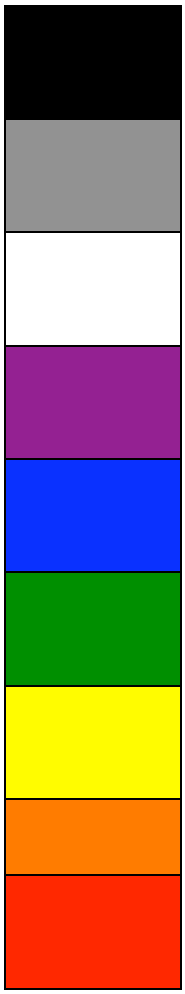
Skizze zum Maßnehmen, © 2008 Deutsche Filmakademie e.V.

> Um Schauspieler authentisch einkleiden zu können, benötigt ein Kostümbildner zudem ein breites **geschichtliches und kunsthistorisches Wissen**. Modeströmungen, Bekleidungsstile und Rangabzeichen müssen akribisch recherchiert und nachempfunden, Fantasy- oder Horrorkostüme frei gestaltet, aber dennoch überzeugend entworfen werden. Ein historisches Kostümbild ist – selbst wenn es dies vorgibt – niemals vollends authentisch, sondern immer auch ästhetischer Ausdruck der jeweiligen Entstehungszeit des Films.
> Um Stoffe und Materialien in ihrer Beschaffenheit verändern bzw. trotz Abnutzungserscheinungen während der Dreharbeiten in ihrer Qualität erhalten zu können, verfügt ein Kostümbildner über Grundlagenkenntnisse im **Patinieren**: Die Wirkung von Wasser, Säuren oder Licht auf Materialien ist entscheidend, wenn eine Szene z.B. schmutzige oder nasse Kleidung erfordert.

> Beim Maßnehmen und Ankleiden kommt der Kostümbildner einem Schauspieler körperlich sehr nah. Selbst die Auswahl der Bekleidung für eine Filmrolle kann niemals ausschließlich gegen den Willen des Darstellers erfolgen. Für den Kostümbildner bedeutet das, nicht nur in intimen Situationen ein **psychologisches Gespür** für das Körpergefühl, die Bewegungen und ‚Problemzonen' des Schauspielers besitzen, sondern auch seine Eitelkeiten diplomatisch ausgleichen zu müssen.

II.3 Wie Kostümfarben von Charakteren und Stimmungen erzählen

Farben sind, physikalisch betrachtet, Schwingungen, die unser Wohlbefinden stark beeinflussen. Neben Kostümschnitten und -stoffen ziehen sie die Aufmerksamkeit des Betrachters auf sich, lösen Gefühle und Assoziationen aus. Denn Kleiderfarben verursachen ebenso wie die einer Kulisse individuelle Wirkungen – abhängig von ihrer Intensität, Helligkeit und gewählten Kontrasten.



SCHWARZ ist die dunkle Farbe der Lichtlosigkeit. Sie drückt Trauer, Unergründlichkeit, Furchterregendes und Geheimnisse aus. Zugleich ist sie ein Zeichen für Würde und Ansehen, schlichte Eleganz und feierliche Anlässe.

GRAU gleicht einem wolkenverhangenen, trüben Himmel und symbolisiert vollkommene Neutralität. Es signalisiert Zurückhaltung und Kompromissbereitschaft. Diese eher unauffällige Farbe wird auch mit Langeweile und Lebensangst verbunden.

WEIß, die Farbe von Eis und Schnee, ist ein Symbol für Reinheit, Erhabenheit und Unschuld. Konträr gilt sie als Zeichen der Unnahbarkeit, kühler Reserviertheit, aber auch eines empfindsamen Menschen.

VIOLETT ist eine würdevolle Farbe, sie verkörpert Inspiration, Mystik, Magie und Kunst. In ihrer Extravaganz steht sie für Frömmigkeit und Buße, kann als Farbe der Mächtigen aber auch stolz, arrogant und unmoralisch anmuten.

BLAU wirkt generell kühl. Als Farbe des Himmels steht es einerseits für Ruhe, Vertrauen, Pflichttreue und Sehnsucht, andererseits aber auch für kalte Schönheit, Nachlässigkeit oder Traumtänzerei.

GRÜN als Farbton der Wiesen und Wälder ist eine beruhigende Farbe. Sie vermittelt Großzügigkeit, Sicherheit, Harmonie und Hoffnung. In ihren Schattierungen wird mit ihr auch Müdigkeit, Stagnation und Neid verbunden.

GELB ist die Farbe der Sonne, sie deutet auf Licht, Heiterkeit und Freude hin. Kulturell steht sie zudem für Wissen, Vernunft und Logik. Schmutzige Gelbtöne assoziiert man hingegen eher negativ mit Täuschung, Rachsucht und Geiz.

ORANGE, die Farbe der untergehenden Sonne, symbolisiert Lebensfreude, Selbstvertrauen und Optimismus. Gelegentlich wird sie allerdings als aufdringlich empfunden.

Das feurige ROT ist die Farbe der Liebe und Leidenschaft. Sie erregt Aufmerksamkeit, illustriert Vitalität und Energie. Da sie zugleich Brutalität und Zorn verkörpert, kann sie auch aggressiv und aufwühlend wirken.

Die beschriebenen Wirkungen müssen nicht ausschließlich von persönlichen Erfahrungen herrühren, sondern sie werden auch durch Traditionen und Konventionen des eigenen, in diesem Fall des westlichen Kulturkreises verinnerlicht. Farben haben folglich immer auch symbolischen Charakter. Obwohl ein Kostümbildner wesentlich weniger durch Farben beeinflussen kann als ein Maler – abgesehen von farbästhetischen Zuspitzungen wird ein Farbfilm in seiner Kostümwahl in der Regel nicht grell oder bunt sein –, verstärkt er mit gezielt gesetzten Akzenten gewünschte Emotionen und informiert den Zuschauer versteckt über einen Filmcharakter.

III. ANWENDUNG: Die Wahl des richtigen Kostüms

III.1 Rezeptive Filmbildung

> Die Schüler sehen ausgewählte 24-Filmszenen, beschreiben das Aussehen und die Garderobe der Figuren und fertigen nach dem abgebildeten Muster einen Kostümauszug an, in dem sie exemplarisch eine Szene festhalten. Danach diskutieren sie in kleinen Gruppen, welche Motivation hinter der jeweiligen Kleidungswahl des Kostümbildners stehen könnte.
> > Fragestellungen: Welche Farben, Stile und besonderen Kleidungsmerkmale lassen sich den einzelnen Personen zuordnen? Wie verhalten sich diese zur Hintergrundfarbe und den anderen Charakteristika der Szene? Welche Rückschlüsse lassen sich anhand der Kleiderfarben und -merkmale auf die Charaktere der Filmrollen schließen?

Kostümauszug für den Film:						
Darsteller:						
Bild	Schauplatz	Innen / Außen	Kostüm	Szene	Tag / Nacht	Drehtag

> Jeder Schüler wählt eine Hauptfigur einer im Unterricht besprochenen Kurzgeschichte aus und notiert in Stichpunkten, was über den literarischen Charakter hinsichtlich seines Alters, des sozialen Status', seines Verhaltens, möglicher ethnischer oder religiöser Zugehörigkeiten, seines Lebensmilieus und der historischen Epoche bekannt ist.
> > Fragestellungen: Womit würde ein Kostümbildner den Protagonisten vermutlich einkleiden? Welche Accessoires ließen sich ggf. ergänzen, um seine Rolle in der Geschichte zu verstärken? Wie können die Vorschläge im einzelnen begründet werden?

III.2 Aktive Filmbildung

> Die Schüler informieren sich mit Hilfe von 24 über die Bedeutung und Gestaltung von Figurinen, bevor sie zu der unter III.1 gewählten Figur eine Figurine entwerfen. Dabei legen sie auch fest, welche Farben, Formen, Stoffe und Besonderheiten ein mögliches Filmkostüm besitzen soll. Anschließend werden die verschiedenen Vorschläge erläutert und miteinander verglichen.

> Die Schüler betrachten die Farbkombinationen und Stilmerkmale der Kleidung, die sie gerade tragen. Sie versuchen, sie zunächst in ihrer Wirkung zu beschreiben, um danach ihre Selbstwahrnehmung von einem Mitschüler einschätzen zu lassen. Anschließend erproben sie mit Stoffen, alltäglichen Kleidungsstücken und Accessoires, wie sich Outfits durch kleine Veränderungen in ihrer Aussage modifizieren lassen.

IV. WEITERFÜHRENDE LITERATUR UND WEBLINKS

> http://www.vierundzwanzig.de/kostuem (Link zum Gewerk auf 24 mit Interviewclips, Filmausschnitten und Hintergrundinformationen)

> http://www.sfk-verband.de (Homepage des Verbands der Szenenbildner, Filmarchitekten und Kostümbildner mit Informationen zum Berufsbild sowie Hinweisen zu Aus- und Weiterbildungsstätten)

> Deutsche Kinemathek / Museum der Arbeit (Hrsg.): Filmkostüme! Das Unternehmen Theaterkunst, Bönen 2007. (Ausstellungskatalog über Geschichte und Bedeutung der Kostümausstattung als filmisches Gestaltungsmittel)

Der Stoff, aus dem die Kinoträume sind
Wie Filmfiguren eingekleidet werden

BEGRIFFE UND NOTIZEN

Kostüm
„Kostüm muss die Geschichte transportieren, [...] die Charaktere der Schauspieler klarer machen."
(Monika Bauert, Kostümbildnerin)

Figurine

Patinieren

Diese und weitere Begriffe unter:
http://www.vierundzwanzig.de/glossar

AUFGABEN I: Kleider machen Leute

> Sammle gemeinsam mit Deinen Mitschülern Beispiele für Kleidungsstücke oder Accessoires, die mit hoher Wahrscheinlichkeit etwas über die damit gekleidete Person verraten und auf ihren finanziellen Status, ihren Beruf oder die gesellschaftliche Rolle schließen lassen. Tausche Dich anschließend mit den anderen darüber aus, was Dein Kleidungsstil von Deiner Persönlichkeit preisgibt und zu welchen Anlässen Du Dich bewusst anders kleidest.

AUFGABEN II: Schnittmuster, Hüte und Lackschuhe

> Schaue Dir ausgewählte 24-Filmclips wie DAS PARFÜM, GOOD BYE, LENIN! oder DAS BOOT an und achte besonders auf die Kostümierung. Wann spielen die Filme und was erzählen die Kostüme über die jeweilige Zeit? Welche Bedeutung hat Kleidung Deiner Meinung nach für die Rolleninterpretation eines Schauspielers? Versuche, das Gefühl zu beschreiben, das Du hättest, wenn Du die gesehenen Filmkostüme anziehen müsstest.

> Trage verschiedene Recherchemöglichkeiten zusammen, um die in der Tabelle genannten Milieus und historischen Epochen in einem Film mit authentischen Kostümen ausstatten zu können.

Milieu bzw. historische Epoche	Recherche...
> DDR-Jugendliche in den 1980er Jahren	> ... in Romanen, Geschichtsbüchern, Magazinen; bei Eltern, Freunden oder Verwandten
> an der Front 1914-1918	
> am Hof der absolutistischen Könige in Frankreich	
> Handwerker im Alten Ägypten	
> Hiphop-Szene in amerikanischen Großstädten	

AUFGABEN III: Die Wahl des richtigen Kostüms

> Recherchiere mit Hilfe der unter II. ermittelten Quellen die Kleidermode einer historischen Zeitperiode Deiner Wahl, die mindestens 150 Jahre zurück liegt. Schaue Dir im Anschluss einen entsprechenden Kostümfilm an und vergleiche Deine recherchierten Ergebnisse mit der Umsetzung im Film.

> Sieh Dir unterschiedliche Verfilmungen eines Stoffes an, z.B. Theodor Fontanes EFFI BRIEST oder Thomas Manns DIE BUDDENBROOKS, und vergleiche die jeweiligen Kostümausstattungen miteinander. Was offenbart die Kostümauswahl im Kontext von Milieu und Zeit? Entwirf ein alternatives Kostüm für eine Figur des gewählten Filmstoffs. Nimm dafür auch einen Mitschüler nach den Regeln des Schneiderhandwerks Maß und halte die Zahlen tabellarisch fest.

Erstellt von der Deutschen Filmakademie e.V. mit fachlicher Unterstützung des Mitglieds Ingrid Zoré sowie in Kooperation mit der Bundeszentrale für Politische Bildung und Vision Kino gGmbH