

Charakter-Kostüm

Englisch: Character Costume

ART/BEGRIFFE

Speziell entworfene Kostüme die Persönlichkeit, Status oder Wandlung einer Figur visuell unterstreichen.

Technische Details Charakter-Kostüme werden typischerweise in drei bis fünf Kopien pro Hauptdarsteller gefertigt, wobei eine Garnitur als "Hero Costume" für Close-ups reserviert bleibt. Die Materialauswahl erfolgt nach optischen Kriterien: Seide reflektiert Licht bei 400-700 Nanometer anders als Baumwolle, was bei Tungsten-Beleuchtung (3200K) zu unterschiedlichen Farbtemperaturen führt. Synthetische Materialien werden häufig vermieden, da sie bei 24fps-Aufnahmen durch elektrostatische Aufladung unerwünschte Bewegungsartefakte erzeugen können. Spezielle Aging-Techniken umfassen Sandpapier-Behandlung (Körnung 220-400), Teebäder für Verfärbungen und kontrollierte UV-Bestrahlung für realistische Abnutzung. Geschichte & Entwicklung Adrian Greenberg setzte 1928 bei MGM mit seiner Arbeit an "Our Dancing Daughters" das Charakter-Kostüm neu auf, indem er Kostüme erstmals als narrative Werkzeuge einsetzte statt als reine Dekoration. Edith Head verfeinerte 1950 diese Technik in "All About Eve", wo sie über Kostümwechsel die psychische Transformation von Bette Davis' Figur visualisierte. Die 1960er Jahre brachten mit Theodoros "Theo" Vakoulis Arbeiten für Bergman eine minimalistische Herangehensweise, während die 1980er Jahre durch Milena Canoneros opulente Charakterisierungen in "Barry Lyndon" geprägt wurden. Praxiseinsatz im Film In "There Will Be Blood" (2007) nutzte Mark Bridges Daniel Plainviews zunehmend luxuriöse Kleidung als Kontrapunkt zu seinem moralischen Verfall. Die Kostüme wurden bewusst eine Nummer zu groß geschneidert, um Plainviews innere Leere zu visualisieren. Jacqueline Durran's Arbeit in "Little Women" (2019) unterschied die vier Schwestern durch spezifische Farbpaletten: Jo trägt durchgehend erdige Töne (Ocker, Umbra), während Amy in kalten Blau-Grau-Nuancen erscheint. Der Workflow beginnt typischerweise 12-16 Wochen vor Drehbeginn mit Charakteranalyse, gefolgt von Sketch-Phase, Stoffauswahl und drei Anproben pro Darsteller. Vergleich & Alternativen Charakter-Kostüm grenzt sich vom Period Costume durch interpretative Freiheit ab – historische Genauigkeit wird der narrativen Funktion untergeordnet. Contemporary Costume fokussiert auf zeitgenössische Authentizität ohne symbolische Überhöhung. Fantasy Costume erweitert Charakter-Kostüm um weltbildende Elemente. Moderne CGI-Enhanced Costumes kombinieren physische Kostüme mit digitalen Erweiterungen, wobei Tracking-Marker in 2-3cm Abständen appliziert werden. Virtual Production erfordert kostümtechnische Anpassungen: Chromakey-grüne Elemente werden vermieden, reflektierende Oberflächen auf matte Alternativen reduziert.