Kostümbildner

Englisch: Costume Designer

ART/BEGRIFFE

Entwirft und konzipiert alle Kostüme entsprechend Charakteren, Epoche und visueller Ästhetik des Films.

Definition Der Kostümbildner entwirft und realisiert sämtliche Kostüme für Filmproduktionen unter direkter Zusammenarbeit mit Regie und Produktionsdesign. Er verantwortet typischerweise 50-2000 Kostümteile pro Produktion, abhängig von Projektumfang und Darstellerzahl. Der Begriff etablierte sich in den 1930er Jahren parallel zur Professionalisierung der Filmstudios, als Kostümfertigung vom reinen Schneiderhandwerk zur eigenständigen Designdisziplin wurde. Technische Details Das Kostümbildner-Team umfasst je nach Produktionsgröße 3-25 Personen: Kostümassistenten, Schneider, Garderobieren und Set-Costumers. Pro Hauptrolle werden durchschnittlich 5-8 Kostümwechsel kalkuliert, bei Actionfilmen bis zu 15 identische Duplikate pro Outfit für Stunt- und Kontinuitätszwecke. Die Kostümabteilung gliedert sich in Designphase (4-8 Wochen Vorlauf), Fertigungsphase (6-12 Wochen) und Set-Betreuung. Materialkosten bewegen sich zwischen 500-5000 Euro pro Hauptdarsteller-Kostüm, abhängig von historischer Authentizität und Maßanfertigung. Geschichte & Entwicklung 1914 schuf Lucile Lady Duff-Gordon die ersten professionellen Filmkostüme für "The Mysteries of Myra". MGM etablierte 1924 unter Adrian Greenberg das erste systematische Kostümdesign-System mit eigenen Schneidereien und 200 Mitarbeitern. 1948 führte die Academy Awards die Kategorie "Best Costume Design" ein. Edith Head prägte mit 35 Oscar-Nominierungen zwischen 1948-1981 den Beruf. Seit den 1990er Jahren dominieren Computer-unterstützte Entwurfsprozesse und 3D-Visualisierung die Planungsphase. Praxiseinsatz im Film Colleen Atwood fertigte für "Sweeney Todd" (2007) 40 verschiedene Kostüme mit authentischen viktorianischen Techniken und Materialien aus dem 19. Jahrhundert. Sandy Powell entwickelte für "The Favourite" (2018) bewusst historisch inkorrekte Kostüme mit modernen Elementen wie Converse-ähnlichen Schuhen. Bei "Mad Max: Fury Road" (2015) kreierte Jenny Beavan aus 2000 Second-Hand-Kleidungsstücken die post-apokalyptische Garderobe und alterungstechniken mit Sandstrahlern und chemischen Prozessen. Vergleich & Alternativen Kostümbildner unterscheidet sich vom Modedesigner durch narrative Charakterfunktion statt ästhetischer Eigenständigkeit. Set Decorator verantwortet Requisiten, während Kostümbildner alle am Körper getragenen Elemente abdeckt. Hair & Make-up Designer arbeiten komplementär, aber eigenständig. Bei Low-Budget-Produktionen übernimmt oft ein Costume Supervisor die reine Beschaffung und Verwaltung ohne Designaspekt. TV-Serien setzen meist auf Costume Supervisors mit vorgefertigten Wardrobes statt individueller Kostümbildner. Aktuelles In der Praxis herrscht oft Unklarheit über die hierarchische Stellung des Costume Designers innerhalb des Produktionsteams. Anders als häufig angenommen, ist die Position nicht dem Production Designer unterstellt, sondern arbeitet als eigenständige Abteilung direkt mit Regie und Produktion zusammen. Die enge Abstimmung mit dem Production Designer bleibt jedoch essenziell, um eine kohärente visuelle Gesamtästhetik zwischen Kostüm, Set und Farbdramaturgie zu gewährleisten.