

Requisitenmacher

Englisch: Propmaker

ART

Handwerkler, der funktionale und dekorative Requisiten baut oder modifiziert — vom zerbrochenen Glas bis zur futuristischen Waffe. Arbeitet eng mit der Requisitenabteilung und dem Art Department zusammen.

Der Requisitenmacher baut in der Werkstatt das Material, das die Geschichte braucht — nicht nur dekorativ, sondern funktional. Während die Requisiteurin aus einem Kostümverleih eine antike Vase besorgt, schafft der Propmaker die Version, die im nächsten Take explodieren muss, ohne dass jemand zu Schaden kommt. Das ist der entscheidende Unterschied: Er arbeitet nicht mit Bestandsmaterial, sondern konstruiert, modifiziert, testet. Die Arbeit beginnt mit Gesprächen — mit dem Regisseur, dem Production Designer, dem DP. Was muss die Requisite machen? Wie oft wird sie beschädigt? Welche Materialien sind für die Kamera sichtbar? Ein zerbrochenes Glas kann aus echtem Glas sein, wenn es nur einmal bricht und der Schnitt kommt. Braucht die Szene jedoch fünf Takes, werden sechs Versionen benötigt — echtes Glas für Take eins, dann Zucker und Kunstharz für die Mehrfach-Takes. Der Propmaker kennt diese Rechnung auswendig. Er weiß, dass Kunstblut nach drei Stunden oxidiert und dunkelrot wird, dass Plastikwaffen auf der Kamera leicht aussehen, aber beim Transport nicht brechen dürfen, dass ein Schraubenzieher, der in eine Szene sticht, stumpf und sicher sein muss, aber auf 4K noch real wirken. Der Werkzeugschrank eines guten Propmakers ist eine Fundgrube: 3D-Drucker neben klassischen Holzwerkzeugen, Silikonformen, Resine, Metallbleche, Schleifer. Für eine Science-Fiction-Serie entstehen futuristische Devices aus Kunststoff und Elektronik, die leuchten und Geräusche machen — nicht über CGI, sondern in-camera. Für ein historisches Drama wird recherchiert, wie ein Gegenstand aus 1847 aussah, und anschließend eine funktionsfähige Reproduktion gefertigt. Das ist nicht Kunsthandwerk im klassischen Sinne, sondern pragmatisches Engineering mit ästhetischem Anspruch. Die Requisite muss in der Nahaufnahme halten, aber auch zwanzig Meter entfernt auf der Wide noch glaubwürdig wirken. Die Kommunikation mit dem Set und dem Schnitt ist essentiell. Der Requisitenmacher muss wissen, ob eine Szene noch gedreht wird und eine Nachbesserung nötig ist. Im Schnitt fällt auf, dass die Waffe anders aussieht als erwartet — Farbton, Größenverhältnis, Realitätsgrad. Der gute Propmaker antwortet schnell, nicht erst nach Drehschluss. Aktuelles In der Praxis wird der Begriff oft mit dem Prop Master verwechselt, der als Abteilungsleiter für die Requisiten verantwortlich ist, die von Darstellern direkt gehandhabt werden. Der Requisitenmacher hingegen ist eher der Construction-Abteilung zugeordnet und stellt die Objekte handwerklich her oder modifiziert sie nach Vorgaben des Art Departments. Zunehmend verlangen Studios wie ILM für diese Position handwerkliches Können kombiniert mit digitalen Fertigkeiten, etwa im Hard-Surface-Modeling oder in CAD-Programmen wie Clo3D für Kostüm- und Objektdesign.