Garderobe

Englisch: Wardrobe

ART/ROLLEN

Gesamtheit aller Kostüme und Kleidungsstücke einer Produktion. Unterstützt Charakterzeichnung und historische Einordnung.

Die Kleidung einer Figur erzählt noch bevor sie spricht. Ein zerknittertes Hemd, abgelaufene Schuhe, eine Designerjacke — das sind Entscheidungen, die im Schneideraum genauso wirken wie eine Kamerafahrt. Am Set koordiniert der Kostümbildner nicht einfach nur Anzüge und Kleider, sondern arbeitet im engen Austausch mit der Regie und dem Kameramann, um sicherzustellen, dass das visuelle Bild funktioniert. Eine bestimmte Farbe kann vor einem grünen Hintergrund flimmern, Knöpfe können bei nahaufnahmen unwillkürlich blenden, schwere Stoffe fallen in Bewegung anders als leichte — das muss geklärt sein, bevor die erste Take läuft. In der praktischen Produktion ist Wardrobe-Management ein Kraftakt. Der Kostümbildner — oder sein Team, die Wardrobe-Master — müssen jeden Tag tracken, was jede Figur trägt, um Kontinuität zwischen Szenen zu wahren, die Wochen auseinander gedreht werden. Ein Riss im Stoff muss reproduzierbar sein. Ein Fleck muss exakt dort wieder erscheinen, wo er am vorigen Drehtag war. Parallel dazu werden Ersatzkostüme vorbereitet, Hosen für Stunt-Doubles angefertigt, und Änderungen in der Nacht durchgeführt. Bei Großproduktionen gibt es eigene Näherinnen vor Ort. Bei kleineren Projekten improvisiert man oder greift auf Schnellanpassungen zurück — etwa mit Klebeband unter Jacken, um Falten exakt zu positionieren. Die Charakterisierung durch Kleidung funktioniert subtil oder explizit, je nach Regie-Vision. Ein Film über Klassengegensätze arbeitet oft mit deutlichen Signalen — teure gegen billige Stoffe, Sauberkeit gegen Schmutz. Bei psychologischen Dramen kann ein Kostüm eine innere Transformation zeigen: Die Figur verliert Gewicht, die Kleidung sitzt immer lockerer, ohne dass ein Wort darüber fällt. Historische Produktionen erfordern recherchierte Authentizität, was den Drehplan massiv verkompliziert — Stoffe aus der Epoche müssen oft rekonstruiert oder nachgebaut werden. Science-Fiction hingegen kombiniert futuristische Silhouetten mit bekannten Trägerstoffen, um Balance zwischen «fremd» und «glaubhaft» zu finden. Die Zusammenarbeit zwischen Kostüm und Kamera ist auch eine ästhetische Verhandlung. Warme Farben in einem kalt beleuchteten Raum erzeugen Spannung; zu viele Muster im gleichen Shot können unruhig wirken. Der DP muss die Kostüme einkalkulieren — ein weißes Hemd bei direktem Tageslicht erfordert andere Belichtung als dunkelblauer Anzug. Diese Abstimmung passiert oft erst beim Licht-Check am Drehtag, kann aber auch bei der Planung schon Einfluss auf Licht-Design nehmen.