

Klamotte

Englisch: Wardrobe/Costume

ART

Die Kleidung und Accessoires der Darsteller — vom Säugling bis zum Background. Kostümabteilung sorgt für Authentizität, Kontinuität zwischen Drehtagen und visuellen Look der Figur.

Am Set bezeichnet Klamotte die komplette Ausstattung einer Figur — von Socken bis Hut, von der Uhr bis zum Ehering. Die Kostümabteilung ist dafür zuständig, dass jeder Darsteller nicht nur authentisch aussieht, sondern auch zwischen den Drehtagen konsistent bleibt. Das ist keine Nebensache: Eine falsch platzierte Falte in der Jacke kann eine ganze Szene ruinieren, wenn beim Schnitt der Knopf plötzlich anders offen steht. In der Praxis sitzt der Kostümbildner bereits in der Vorproduktion mit der Regie zusammen, um den Look jeder Figur zu definieren. Dann wird eingekauft, genäht, gefärbt, gealtert. Altern ist dabei ein Handwerk: Eine neue Lederjacke sieht nach drei Drehtagen noch neu aus, also muss die Kostümabteilung sie vorher walken, flecken und ausbleichen. Am Set selbst hat der Kostümmeister — nicht zu verwechseln mit dem Kostümbildner — die Darsteller angezogen und dokumentiert jeden einzelnen Take fotografisch. Das ist essentiell für den Schnitt. Wechseln die Dreh-Blöcke innerhalb eines Tages oder werden Szenen an verschiedenen Tagen gedreht, muss jeder Knopf, jede Falte, jedes Accessoire exakt gleich sitzen wie im ursprünglichen Take. Die größte Herausforderung entsteht bei Bewegungsabläufen — wenn ein Darsteller rennt, auf den Boden fällt oder ins Wasser gehen muss, braucht die Klamotte oft mehrere Versionen. Ein durchnässtes Hemd sieht anders aus als ein feuchtes. Ein zerrissenes Jacket erfordert Duplikate in verschiedenen Destruktionsgraden. Szenen, in denen ein Darsteller während einer Konversation seinen Schal ablegt, machen deutlich, wie präzise die Kostüm-Dokumentation sein muss: Liegt der Schal in Take 1 anders als in Take 3, entsteht ein Kontinuitätsfehler, der sich im Schnitt nicht mehr auflösen lässt. Auch die Passform beeinflusst das Spiel — ein Darsteller, der sich in seiner Klamotte wohlfühlt, bewegt sich anders. Ein schlecht sitzender Anzug blockiert Bewegungen, ein zu enger Schuh beeinflusst den Gang. Deshalb gehört die Anpassung der Klamotte in die Vorbereitungsphase, nicht in den Drehtag. Zusammen mit Maske und Haare bildet die Klamotte die Gesamterscheinung — und die sieht die Kamera.